

การกำกับภาพยนตร์สั้นแนวชีวิต เรื่อง “เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป”

DIRECTING FOR DRAMA SHORT FILM

“WHAT HAPPENED TO YOUR GUTS”



จิรภัทร เดียวพานิช

JIRAPAT DEOPANICH

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์สั้นแนวดราม่า “เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป” DIRECTING FOR DRAMA SHORT FILM “WHAT HAPPENED TO YOUR GUTS”
นักศึกษา	จิรภัทร เตี่ยวพานิช
รหัสประจำตัว	63020292
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร. เขมพัทธ์ พัทธวิชัย

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สั้นแนวชีวิตเรื่อง "เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป" เป็นภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์และความรู้สึกกดดันในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตัวเอง ในปัจจุบัน มีการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครเอกที่เป็นนักศึกษาวิจิตรศิลป์ซึ่งในอดีตเคยได้รับรางวัลการแข่งขันศิลปะอย่างมากมาแต่กลับกันในปัจจุบันเขากลายเป็นคนธรรมดาและไม่ได้ถูกพูดถึงอย่างที่ เคยเป็น โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและแสดงออกถึงปัญหาการค้นหาตัวตนของคน ในยุคปัจจุบัน 2) เพื่อให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากภาพยนตร์แนวชีวิต 3) เพื่อให้ผู้ชมได้รับแง่คิด เกี่ยวกับการตีค่าตัวตนของตัวเอง ซึ่งทั้งหมดนั้นข้าพเจ้าได้นำเสนอออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ที่มีความยาวทั้งหมด 20 นาที

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิธีการกำกับภาพยนตร์ ตลอดจนการผลิตภาพยนตร์ ในส่วนอื่น ๆ ทุกขั้นตอนและทำให้ผู้ชมได้เข้าใจปัญหาการค้นหาตัวตนของคนในยุคปัจจุบันพร้อมกับ ได้รับความบันเทิงจากภาพยนตร์และได้แง่คิดเกี่ยวกับการตีค่าตัวตนของตัวเอง

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเพราะความช่วยเหลือจากบุคคลต่าง ๆ หลายท่านที่คอยสนับสนุน ดูแลและให้คำปรึกษาถึงวิธีการทำงานรวมถึงการให้กำลังใจอย่างดีเสมอมา

ขอขอบคุณ ผศ.ดร.เขมพัทธ์ พัทธวิชัย ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของศิลปินพจน์ขึ้นนี้และได้เสนอแนะนำวิธีแนวทางต่าง ๆ ไปปฏิบัติใช้ ซึ่งสามารถทำให้ข้าพเจ้าพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้นไปได้และขอขอบคุณทีมงานเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ จากสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่ช่วยในการทำงานหลายฝ่ายจนภาพยนตร์ออกมาจนสมบูรณ์ได้

ขอขอบคุณภาควิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่ให้ความกรุณาในการใช้ผลงานประกอบฉากและรวมไปถึงการใช้สถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้

ข้าพเจ้าขอขอบคุณความช่วยเหลือเพิ่มเติมจากบุคคลทุกคนที่มีส่วนร่วมในศิลปินพจน์ขึ้นนี้ทั้งที่ไม่ได้ถูกกล่าวชื่อในกิตติกรรมประกาศหน้านี้ ขอขอบพระคุณจากใจจริง

จิรภัทร เตียวพานิช  
ผู้จัดทำ

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญรูปภาพ	V
สารบัญตาราง	VII
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตโครงการ	1
ลักษณะของโครงการ	2
วิธีดำเนินงาน	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
2.1 ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์	3
2.1.1 Identity crisis หรือ วิกฤตอัตลักษณ์ในช่วงวัยรุ่น	3
2.1.2 ตัวตนของเราจะเปลี่ยนแปลงไปตลอด	4
2.1.3 ชีวิตไม่ต้องรีบประสบความสำเร็จก็ได้	6
2.1.4 ผิดไหมถ้าเด็กเก่งในวันนั้น จะเป็นผู้ใหญ่ธรรมดาในวันนี้ ?	7
2.2 ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ	8
2.2.1 The Worst Person in the World (2021)	8
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	10
3.1 ประเด็น (Theme)	10
3.2 ประโยคขาย (Logline)	10
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment / Outline)	10
3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)	11
บทที่ 4 การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)	40
4.1 ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)	40
4.2 การวางแผนการทำงานในการถ่ายทำภาพยนตร์	40
4.3 การคัดเลือกนักแสดง (Casting)	41
4.4 สถานที่ถ่ายทำ (Locations)	48
4.5 งบประมาณการถ่ายทำ (Budget Plan)	51
4.6 ตารางการถ่ายทำ (Shooting Schedule)	53
4.7 Block shot	55
4.8 Breakdown	61
4.9 การทดสอบการถ่ายทำ (Screen Test)	69
บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)	70
5.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ	70
5.2 การถ่ายทำภาพยนตร์	71
บทที่ 6 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)	81
6.1 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	81
6.2 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด (Final Cut)	82
6.3 เสียงประกอบ	84
6.4 การแก้สี (Color Grading)	84
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	87
7.1 สรุปตามวัตถุประสงค์	87
7.2 บทสรุปด้านปัญหาที่พบเจอ	88
7.3 ข้อเสนอแนะ	88
บรรณานุกรม	90
ประวัติผู้เขียน	91

## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 Infographic Identity Crisis	3
ภาพที่ 2.2 การ์ตูนที่ว่าด้วย Identity	3
ภาพที่ 2.3 บทความ เพราะโลกเป็น ฉันทจึงเป็น	4
ภาพที่ 2.4 ภาพจากบทความแต่...ช่วงเวลาที่สูงงอม	6
ภาพที่ 2.5 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Worst Person in the world	8
ภาพที่ 2.6 ฉากจากภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคพิเศษ	9
ภาพที่ 4.1 รับทกล้วย	42
ภาพที่ 4.2 รับทอ็โกกล้วย	43
ภาพที่ 4.3 รับทปิ่น	44
ภาพที่ 4.4 รับทปิลี่	45
ภาพที่ 4.5 รับทเสื่อน้อย	46
ภาพที่ 4.6 รับทแดนนี้ ยี่	47
ภาพที่ 4.7 บรรยากาศวันเวิร์คช็อปนักแสดง	48
ภาพที่ 4.8 ภาพบรรยากาศโรงเรียน	48
ภาพที่ 4.9 ภาพบรรยากาศโรงเรียน 2	49
ภาพที่ 4.10 ภาพบรรยากาศมหาวิทยาลัย	49
ภาพที่ 4.11 ภาพบรรยากาศคาเฟ่	50
ภาพที่ 4.12 ภาพบรรยากาศห้องพักของกล้วย	50
ภาพที่ 4.13 ภาพบรรยากาศ Art Gallery	51
ภาพที่ 4.14 ภาพบรรยากาศโรงภาพยนตร์อินดี้	51
ภาพที่ 4.15 Block shot 1	55
ภาพที่ 4.16 Block shot 2	56
ภาพที่ 4.17 Block Shot 3	56
ภาพที่ 4.18 Block Shot 4	57
ภาพที่ 4.19 Block Shot 5	57
ภาพที่ 4.20 Breakdown Q4	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.21 ภาพบรรยากาศ Screen Test	69
ภาพที่ 5.1 ปฏิทินการทำงาน	70
ภาพที่ 5.2 กล้อง Alexa mini	70
ภาพที่ 5.3 เลนส์	70
ภาพที่ 5.4 ภาพออกกอง Q1	71
ภาพที่ 5.5 ภาพออกกอง2 Q1	71
ภาพที่ 5.6 ภาพออกกอง3 Q1	72
ภาพที่ 5.7 ภาพออกกอง4 Q1	72
ภาพที่ 5.8 ภาพออกกอง5 Q1	73
ภาพที่ 5.9 ภาพออกกอง Q2	73
ภาพที่ 5.10 ภาพออกกอง2 Q2	74
ภาพที่ 5.11 ภาพออกกอง3 Q2	74
ภาพที่ 5.12 ภาพออกกอง4 Q2	75
ภาพที่ 5.13 ภาพออกกอง Q3	75
ภาพที่ 5.14 ภาพออกกอง2 Q3	76
ภาพที่ 5.15 ภาพออกกอง3 Q3	76
ภาพที่ 5.16 ภาพออกกอง4 Q3	76
ภาพที่ 5.17 ภาพออกกอง5 Q3	77
ภาพที่ 5.18 ภาพออกกอง Q4	77
ภาพที่ 5.19 ภาพออกกอง2 Q4	78
ภาพที่ 5.20 ภาพออกกอง3 Q4	78
ภาพที่ 5.21 ภาพออกกอง4 Q4	79
ภาพที่ 5.22 ภาพออกกอง5 Q4	79
ภาพที่ 6.1 เตรียมงานลำดับภาพ	81
ภาพที่ 6.2 Rough Cut	81
ภาพที่ 6.3 Rough Cut2	82
ภาพที่ 6.4 Fine Cut 1	82

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 6.5 Fine Cut 2	83
ภาพที่ 6.6 Fine Cut 3	83
ภาพที่ 6.7 Soundtrack	84
ภาพที่ 6.8 Color Grading 1	85
ภาพที่ 6.9 Color Grading 2	85
ภาพที่ 6.10 Color Grading 3	85
ภาพที่ 6.11 Color Grading 4	86
ภาพที่ 6.12 Color Grading 5	86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 4.1 ตารางคำนวณเงินทุน	52
ตารางที่ 4.2 ตารางการถ่ายทำ Q1	53
ตารางที่ 4.3 ตารางการถ่ายทำ Q2	54
ตารางที่ 4.4 ตารางการถ่ายทำ Q3	54
ตารางที่ 4.5 ตารางการถ่ายทำ Q4	55
ตารางที่ 4.6 Shooting Script 1	58
ตารางที่ 4.7 Shooting Script 2	59
ตารางที่ 4.8 Shooting Script 3	60
ตารางที่ 4.9 Breakdown Q1	61
ตารางที่ 4.10 Breakdown Q2	63
ตารางที่ 4.11 Breakdown Q3	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้แรงบันดาลใจส่วนหนึ่งนั้นมาจากประสบการณ์ในชีวิตของข้าพเจ้าเองเรื่องปัญหาการค้นหาตัวเองของวัยรุ่น Gen Z โดยที่ผู้คนในสังคมต่างประเมินคุณค่าของตัวตนอยู่ที่ความสำเร็จและรางวัลต่าง ๆ จนหลายครั้งที่เรานำคำพูดนั้นมาเป็นแรงกดดันตัวเองจนไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นตัวของตัวเองได้ ซึ่งทั้งหมดนั้นจะนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ มากมายไม่ว่าจะเป็นทางด้านสุขภาพกายหรือสุขภาพจิตก็ตาม ทำให้ผู้จัดทำได้สนใจที่จะศึกษาประเด็นนี้ โดยที่ผู้จัดทำได้นำมาปรับเปลี่ยนและตัดแปลงเรื่องราวให้สามารถสื่อสาร ทางภาพ เสียงและเนื้อหาให้สามารถเล่าผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้

ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลัก กล้วย นักศึกษาจิตรกรรม ชั้นปีที่ 2 ที่กำลังประสบปัญหาวิกฤตการค้นหาตัวตนและเริ่มด้อยค่าของตัวเองเพราะทุกคนรอบตัวเริ่มมีแนวทางการใช้ชีวิตในแบบของตัวเอง เพื่อที่จะออกมาจากความรู้สึกนั้นและแก้ปัญหาของตัวเอง กล้วยเลยเลือกที่จะเปลี่ยนสไตล์ผลงานของตัวเองอย่างไม่มีความสุข เพื่อที่จะได้ถูกเลือก โดยแดนนี่ ยี ศิลปินชื่อดังและจะได้ร่วมงานกัน โดยความที่ตัวละครกล้วยเป็นคนคิดมากจึงจะมีการใช้เทคนิคพิเศษ (Visual Effects) ร่วมด้วยเพื่อที่จะได้แสดงสิ่งที่เขาคิดรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในตัวงานอย่างเป็นรูปธรรม

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและแสดงออกถึงปัญหาการค้นหาตัวตนของคนในยุคปัจจุบัน
2. เพื่อให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากภาพยนตร์แนวชีวิต
3. เพื่อให้ผู้ชมได้รับแง่คิดเกี่ยวกับการตีค่าตัวตนของตัวเอง

#### ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์สั้นแนวชีวิตที่มีการใช้เทคนิคพิเศษ (Visual Effects) ร่วมด้วย ซึ่งมีความยาวไม่เกิน 30 นาที ถ่ายทำและลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 4K

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นแนวชีวิตที่มีการใช้เทคนิคพิเศษ (Visual Effects) มีการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักหนึ่งคนและตัวละครสมทบสี่คน มีฉากที่แสดงความเหนือจริงที่ตีความมาจากอารมณ์ การจินตนาการ ของตัวละครหลักและมีการออกแบบงานสร้างให้เทคนิคในข้างต้นนั้นผสมผสานไปด้วยกันได้

## วิธีดำเนินงาน

### 1. PRE-PRODUCTION

- 1.1 ศึกษาเก็บข้อมูลปัญหาการค้นหาและการตีค่าตัวตนของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน
- 1.2 ศึกษาเรื่องชีวิตการทำงานของนักศึกษาวิจิตรศิลป์
- 1.3 ศึกษาภาพยนตร์แนวชีวิต
- 1.4 เขียนบทภาพยนตร์
- 1.5 จัดทำ Storyboard เพื่อวางแผนการทำงาน
- 1.6 ค้นหาและคัดเลือกนักแสดงให้เข้ากับบทบาทตัวละคร
- 1.7 ค้นหาและคัดเลือกสถานที่และอุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมในการถ่ายทำ
- 1.8 ถ่ายทำ Block Shot เพื่อเตรียมพร้อมก่อนถ่ายทำจริง

### 2. PRODUCTION

- 2.1 ถ่ายทำภาพยนตร์
- 2.2 อัดเสียงและเก็บเสียงจากสถานที่จริง

### 3. POST-PRODUCTION

- 3.1 ลำดับภาพและเสียงแบบหยาบตามรูปแบบของ Screenplay
- 3.2 ผสมเสียงเพลงประกอบภาพยนตร์สั้น
- 3.3 ปรับปรุง แก้ไขลำดับภาพและเสียง
- 3.4 จัดทำเทคนิคพิเศษต่าง ๆ (Visual Effects)
- 3.5 ปรับแต่งสีในฉากต่าง ๆ และใส่คำบรรยาย
- 3.6 วิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้หลังจากการทำงาน เพื่อสรุปผลและเขียนข้อเสนอแนะ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้เข้าใจปัญหาการค้นหาตัวตนของคนในยุคปัจจุบัน
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากภาพยนตร์แนวชีวิต
3. ผู้ชมได้รับแง่คิดเกี่ยวกับการตีค่าตัวตนของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

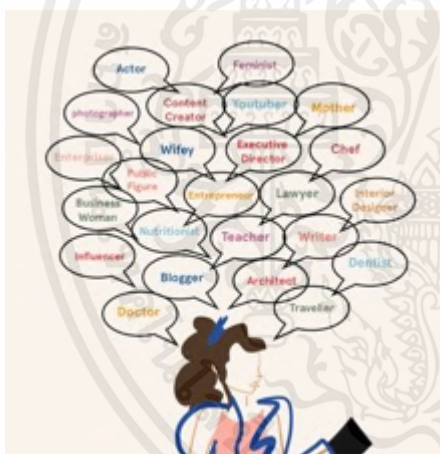
### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวชีวิต ที่ประเด็นหลักของเรื่องนั้นเกี่ยวกับการค้นหาและตีค่าตัวตนในยุคปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงต้องค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดการขั้นตอนอื่นในการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ต่อไป โดยที่ข้าพเจ้าแบ่งหัวข้อการค้นคว้าและสำรวจเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์
2. ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

#### 2.1 ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์

##### 2.1.1 Identity Crisis หรือ วิกฤตอัตลักษณ์ในช่วงวัยรุ่น



ภาพที่ 2.1 Infographic Identity Crisis



ภาพที่ 2.2 การ์ตูนที่ว่าด้วย Identity Crisis

Identity Crisis เป็นวิกฤตช่วง ๆ หนึ่งที่วัยรุ่นทุกคนจะต้องประสบพบเจอ ซึ่งสามารถอ้างอิงได้จาก ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน ที่กล่าวว่า ช่วงของวัยรุ่นนั้น (13-21ปี) เป็นช่วงแห่งการแสวงหาตัวตน ซึ่งช่วงนี้มนุษย์จะเริ่มถอยห่างความสัมพันธ์ในครอบครัวและเรียนรู้ความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น ทำให้เพื่อนจะเริ่มมีบทบาทและความสำคัญมากกว่าพ่อแม่ เพราะเพื่อนจะเป็นทั้งแบบอย่างและกระจกที่สะท้อนตัวตนของตัวเอง เริ่มที่จะเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม เรียนรู้ที่จะสวมบทบาทแสดงออกเพื่อให้ตัวเองเป็นที่ยอมรับ และกลายมาเป็นอัตลักษณ์ประจำตัว ซึ่งถ้าเป็นไปได้ด้วยดีวัยรุ่นจะมีความเป็นตัวของตัวเอง และเติบโตได้อย่างมีความสุข ในขณะที่ขั้นตอนนี้มีปัญหาวัยรุ่นจะรู้สึกสับสน ขาดความมั่นใจ มีความขัดแย้งในอัตลักษณ์ จนอาจนำไปสู่ปัญหาทางบุคลิกภาพได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมา เจมส์ มาร์เซีย นักจิตวิทยาคลินิกชาวอเมริกัน ก็ได้นำทฤษฎีของอีริกสันมาต่อยอดโดยได้ศึกษา จากการนำเอาปัจจัย 3 อย่าง ที่มีผลต่อวัยรุ่นมาพิจารณา คือ บทบาทในอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม และทัศนคติทางเพศ จนสามารถแยกแยะถึงรูปแบบตัวตนของวัยรุ่นเป็น 4 สถานะ คือ

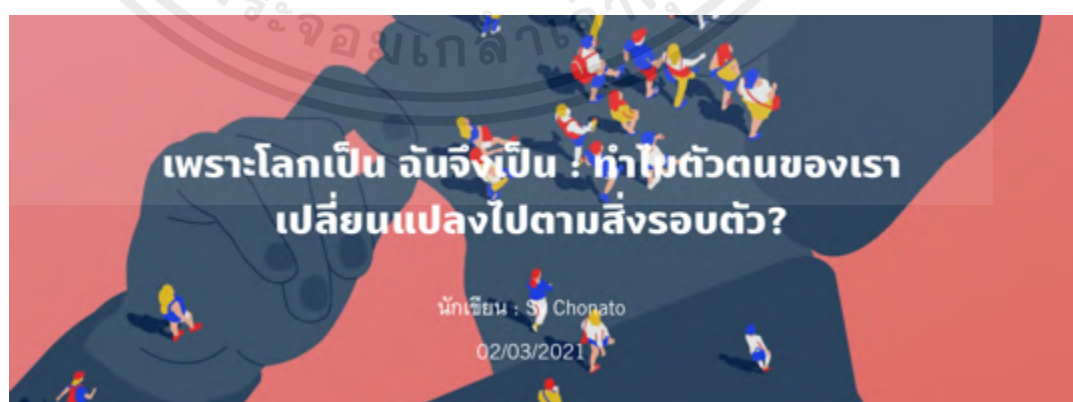
- Identity Foreclosure คือตัวตนของวัยรุ่นที่เลือกโดยไม่ผ่านการสำรวจตัวเอง
- Identity Diffusion คือตัวตนของวัยรุ่นที่พบกับความล้มเหลวในการแสดงอัตลักษณ์
- Identity Moratorium คือตัวตนของวัยรุ่นที่มีความผันผวนมากที่สุด มีความพยายามในการค้นหาตัวเองที่หลากหลาย โดยยังไม่ได้เลือกตัวตนที่ชัดเจน ซึ่งวิกฤตอัตลักษณ์ในช่วงนี้คือการขาดความเชื่อมั่นเนื่องจาก หาตัวตนที่เหมาะสมของตัวเองไม่ได้

- Identity Achievement คือตัวตนของวัยรุ่นที่ได้แก้ไขและสำรวจอัตลักษณ์อย่างถ่องแท้ จนสามารถเลือกตัวตนของตัวเองได้อย่างแท้จริง

(<https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/88760> , 2564)

โดยสรุปแล้วหลังจากที่ข้าพเจ้าได้อ่านบทความเรื่องนี้แล้วนั้นทำให้ข้าพเจ้าได้ความรู้ใหม่ ๆ ในการพัฒนาบทบาทยนตร์ ซึ่งวิกฤตการณ์ค้นหาตัวตนนั้นสามารถอธิบายเหตุและผลได้ผ่านหลักการวิทยาศาสตร์ ข้าพเจ้าได้เลือกตัวอย่างหนึ่งจากบทความมาเขียนเป็นกวีหลังตัวละคร กล่าวคือ เมื่อเด็กนั้นประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุยังน้อย อาจจะหลงระเห็จและด้วยวัยที่ยังเป็นเด็กจึงยังไม่ผ่านการกรั่นกรองที่ดีว่าสิ่งนั้นคืออัตลักษณ์หรือตัวตนของเราจริง ๆ ไร้ป่าวเพราะแม้แต่เชื่อว่าตัวตนนี้ดีที่สุด หลังจากโตขึ้นพวกเขาอาจทำตัวเลียนแบบนักร้อง หรือ ดารานักแสดงที่ชื่นชอบเพราะต้องการที่จะเติบโตเป็นเช่นนั้น ก่อนที่สภาพความเป็นจริงจะทำให้เขาต้องปรับเปลี่ยนให้เข้ากับตัวเองอยู่ดี

### 2.1.2 ตัวตนของเราจะเปลี่ยนแปลงไปตลอด



ภาพที่ 2.3 บทความ เพราะโลกเป็น ฉันทจึงเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเรื่องปกติมากๆ ที่เราจะมีนิสัยที่เปลี่ยนไปตามสถานที่ เวลา สภาพแวดล้อม หรือกระทั่งภาษาที่เราใช้ เราอาจคิดว่าตัวเราเป็นเราแบบนี้เสมอต้นเสมอปลาย แต่ความสัมพันธ์ใดๆ ก็สามารถเปลี่ยนตัวเราได้เสมอและเราสามารถกลายเป็นคนอื่นได้อย่างง่ายดาย

Free Trait ทฤษฎีทางจิตวิทยา อธิบายพฤติกรรมที่คนเราทำอะไรไม่คาดฝันผิดจากนิสัยที่ทุกคนรู้จัก หรือ act out of character ไว้ว่า เราทุกคนเกิดมีตัวตนที่เป็นใจกลางหลัก (core personal projects) แต่เราก็สามารถขยับปรับตัวตนของเราไปตามวัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และแรงจูงใจได้ เช่น เราอาจเป็นเจ้าของที่เข้มงวดปากจัด แต่เรากลายเป็นแม่ผู้ใจดีอ่อนหวานกับลูกน้อยทารกของเราที่บ้าน บางครั้งเราก็ยอมเปลี่ยนตัวเองได้หากพบสิ่งที่เราให้คุณค่า เช่น คนที่รัก, งานที่เราต้องการทำให้สำเร็จ เป็นต้น

ในวิธีคิดแบบแอฟริกันโบราณ ทารกน้อยที่เพิ่งเกิดยังไม่มีตัวตน (Ena) พวกเขาจะได้ตัวตนผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เสียก่อน ในมุมมองนี้ selfhood หรือตัวตนของเราเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่ (space-time) มาเกี่ยวข้องเสมอ ตัวตนจึงไม่เคยเป็นผลิตภัณฑ์ที่เสร็จแล้ว ทุกคนคือแบบร่างที่กำลังสร้างอยู่ไม่รู้จัก ตัวตนจึงไม่สามารถออกมาได้จากเพียงความคิดที่อยู่ในหัวเท่านั้นแตกต่างจากสิ่งที่หลายคนคุ้นเคยกับคำพูดยอดฮิตตลอดกาล “I think, therefore I am.” ของ René Descartes อันแปลว่า “เพราะฉันคิด ฉันจึงมีอยู่” ที่ให้ความสำคัญกับพลังของความคิดของเราอันมีผลต่อตัวตนเรามากกว่าสภาพแวดล้อมและสังคม แต่ John Mbiti นักปรัชญาชาวแอฟริกันกลับกล่าวไว้ว่า “I am because we are, and since we are, therefore I am.” หรือ “ฉันเป็นฉันเพราะเราเป็นเรา เพราะเราเป็นเรา ฉันจึงเป็นฉัน”

(<https://adaymagazine.com/a-person-is-a-person-through-other-persons/> , 2564)

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้อ่านบทความนี้นั้นสามารถใช้เป็นไอเดียในการประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ได้ เพราะว่าตัวละครหลักของข้าพเจ้าแต่เดิมที่เป็นคนชอบแข่งขันแต่ยิ่งโตขึ้นสภาพแวดล้อมเปลี่ยนไปทำให้ตัวเองเป็นคนสบาย ๆ มากขึ้น ชอบไปเล่นสนุกกับเพื่อนมากกว่าโดยที่ตัวเองนั้นไม่รู้ตัว เพราะเราเองนั้นจะซึมซับหลาย ๆ อย่างเข้ามาใหม่ ยิ่งโตขึ้นยิ่งเจอประสบการณ์ใหม่ขึ้นเรื่อย ๆ

### 2.1.3 ชีวิตไม่ต้องรีบประสบความสำเร็จก็ได้



ภาพที่ 2.4 ภาพจากบทความแต่...ช่วงเวลาที่สูงงอม

ในปัจจุบัน เราเริ่มเห็นคนอายุน้อย ๆ ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว สิ่งนี้ค่อย ๆ หล่อหลอมความคิดผู้คน จนทำให้บรรทัดฐานสังคมเปลี่ยนแปลงไป เราเริ่มหันมาเชิดชูคนที่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย ๆ และคิดว่า "ยิ่งประสบความสำเร็จเร็วยิ่งดี" ค่านิยมกำหนดเส้นทางทุกช่วงอายุของเราไว้ว่า "อายุเท่านี้ต้องเรียนจบได้แล้ว" "ทำไมยังไม่ซื้อรถอีก" "จะ 30 แล้ว ยังไม่ซื้อบ้านอีกหรือ"

คนส่วนใหญ่ใช้ชีวิตอยู่ในกรอบที่สังคมวาดไว้เมื่อคนรอบตัวบอกว่าดี เราจึงเชื่อและทำตาม แต่เราเคยลองคิดดูหรือไม่ว่า สิ่งที่พวกเขาบอกว่าดี จริงๆ แล้วมันดีสำหรับเราจริงหรือ?

(<https://missiontothemoon.co/inspiration-blooming-late/> , 2564)

เมื่ออ่านบทความนี้จนจบ ข้าพเจ้าได้เห็นมุมมองของการใช้ชีวิตของคนในยุคปัจจุบันที่มีแต่ความกดดัน ทุกอย่างนั้นเร็วไปหมด ทำให้ข้าพเจ้าได้ไต่เต้าในการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีแก่นเรื่อง (Theme) ที่มีเนื้อหาคำให้กำลังใจบุคคลที่กำลังประสบปัญหาเหล่านี้ คือ "คุณค่าของตัวเราไม่ได้วัดจากความสำเร็จเพราะมันอยู่ที่ ความพอใจของแต่ละคน" ถ้าวันนี้ยังไม่ประสบความสำเร็จยังไม่ถูกเลือกก็ไม่เห็นเป็นอะไรเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.4 ผิดไหมถ้าเด็กเก่งในวันนั้น จะเป็นผู้ใหญ่ธรรมดาในวันนี้ ?

มัลคอล์ม แกลดเวลล์ (Malcolm Gladwell) นักข่าวชาวแคนาดาที่เคยเป็นแชมป์วิ่งอนาคตไกลในวัยเด็ก หลังจากที่เขาพ่ายแพ้ในวัย 15 ปี เขาก็ล้มเลิกความตั้งใจในการวิ่ง แต่เมื่อกลับมาตั้งใจวิ่งอีกครั้งในช่วงมหาวิทยาลัย เขาก็พบว่าตัวเองไม่ได้เป็นคนที่เก่งที่สุดในโลกอีกต่อไปแล้ว แต่เป็นแค่คนธรรมดาคนหนึ่ง

และเขาได้ให้ความคิดเห็นกับเรื่องนี้เอาไว้ว่า ผู้ใหญ่มักจะคิดว่าคนที่เด็กคนหนึ่งมีความสามารถพิเศษอะไรขึ้นมาก่อนเวลา นั่นคือสัญญาณของการเติบโตขึ้นเป็นคนเก่ง แต่นั่นเป็นความคิดที่ไม่ถูกต้องเสียทีเดียว ซึ่งแกลดเวลล์ ได้พูดถึงเรื่องนี้เอาไว้ว่าความสำเร็จของเด็กที่มีพรสวรรค์ในการเรียนรู้กับผู้ใหญ่ที่มีพรสวรรค์จากการลงมือทำเองนั้นแตกต่างกัน การที่เขาคว้าเหรียญแข่งขันวิ่งในวัยเด็กมานับไม่ถ้วน ไม่ได้การันตีว่าโตขึ้นมาเขาจะเป็นนักวิ่งที่ประสบความสำเร็จ

มีงานศึกษาที่เก็บข้อมูลจากผู้ใหญ่ที่ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่กว่า 200 คน พบว่ามีแค่ 34% ของพวกเขาเท่านั้นที่มีความสามารถพิเศษบางอย่างก่อนใครในสมัยเด็ก และอีกเหตุผลที่จะมาสนับสนุนคือคนอัจฉริยะในประวัติศาสตร์ก็ไม่ได้มีวัยเด็กที่โดดเด่น อย่างเช่น นิโคลาส โคเปอร์นิคัส (Nicolaus Copernicus) ที่เป็นทั้งนักคณิตศาสตร์ นักดาราศาสตร์ และนักนิติศาสตร์ หรือ แรมบรันด์ ฟาน แรย์น (Rembrandt van Rijn) ศิลปินคนสำคัญของประวัติศาสตร์ยุคบาโรค แม้แต่ไอแซก นิวตัน (Isaac Newton) นักฟิสิกส์ที่ทำให้เราต้องปวดหัวกับทฤษฎีบททวินามในช่วงมัธยม เขาเหล่านี้ไม่ได้มีช่วงวัยเด็กที่โดดเด่นไปกว่าใคร

แกลดเวลล์ยังบอกอีกว่า การที่ผู้ใหญ่ให้ความสำคัญกับเด็กที่มีความสามารถพิเศษก่อนใครนี้แหละ ที่ทำให้เด็กคนอื่นกลายเป็นเด็กธรรมดา เพราะการที่เด็กคนหนึ่งได้รับความสนใจมากกว่า จะสร้างบรรยากาศที่ทำให้เด็กคนอื่นรู้สึกว่าคุณเองเป็นคนธรรมดาทั่วไป จะพยายามแค่ไหนก็ไม่สามารถเป็นได้อย่างเด็กดาวเด่นคนนั้นหรอก อย่างตัวเขาเองในวัย 13 ที่ถูกผู้ใหญ่ให้ความสำคัญว่าใครเพราะความสามารถในการวิ่งของเขา ก็ทำให้เด็กคนอื่นยอมแพ้ที่จะวิ่งให้ได้เร็วเท่า ซึ่งใครจะรู้ว่าถ้าเหตุการณ์นี้ไม่เกิดขึ้น เด็กคนอื่นถูกให้กำลังใจว่าพวกเขาเองก็เป็นนักวิ่งได้ จะมีนักวิ่งที่จะประสบความสำเร็จในอีก 10 ปีข้างหน้าเพิ่มขึ้นมาบนโลกนี้อีกกี่คน

(wlpwdlpwld)

จากบทความนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้นำไปพัฒนาบทภาพยนตร์ให้มีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น ประเด็นวัยเด็กที่แสนพิเศษได้รับรางวัลต่าง ๆ ข้าพเจ้าอ่านแล้วชอบมาก ๆ ทำให้ลองได้ไปคิดทบทวนกับชีวิตของตัวเองเช่นกันทำให้ข้าพเจ้าทราบว่าตัวเองนั้นมีประสบการณ์คล้ายกับบทความดังกล่าวเลย ทำให้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึก การนึกคิดตัวละครในบทภาพยนตร์มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

### 2.2.1 The Worst Person in the World (2021)

กำกับภาพยนตร์โดย Joachim Trier



ภาพที่ 2.5 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Worst Person in the World

เรื่องย่อ : ยูลี (Julie) หญิงสาววัย 29 ปี ผู้ตามหาตัวเองเรื่อย ๆ ในฐานะคนที่ทำได้หลายอย่างเกิดในครอบครัวชนชั้นกลางและมีความสามารถพอสมควร ยูลี เคยเรียนแพทย์ด้วยเกรดที่ถึงและเพราะมันดูเป็นอะไรที่โก้ เก่ง ฉลาด ใช้ความพยายาม และคอยอดเยี่ยมในสายตาของสังคม ก่อนที่จะเปลี่ยนใจเรียนจิตวิทยาเพื่อตอบสนองความชอบตัวเองเพราะรู้สึกชอบเรื่องของจิตใจมากกว่าร่างกายภายนอก แต่ก็ใช้เวลาระหว่างนั้นทำงานชั่วคราวที่ร้านหนังสือพร้อมกับเรียนคอร์สถ่ายรูปไปด้วยจนอยากเป็นช่างภาพอีกและเส้นทางที่เธอเลือกนำไปพาเธอไปเจอกับชายคนรัก อักเซล (Aksel) ไม่พอ ยังนำเธอไปเจอกับชายคนที่รู้สึกว่ารักอีกคนอย่าง ไอวินด์ (Eivind) ในเวลาเดียวกันอีกด้วย นำมาสู่สิ่งที่เธอเลียดและไม่อยากทำที่สุด นั่นคือการตัดสินใจเอาแม่เอาอนกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

โดยที่สิ่งที่ข้าพเจ้าเห็นจากภาพยนตร์และนำมาใช้พัฒนาเรื่องคือการที่ตัวละครเป็นบุคคลที่กำลังค้นหาตัวตนของตัวเองซึ่งเธอนั้นก็ยังสับสนด้วยความเป็นคนที่ทำได้หลายอย่างซึ่งความกดดันจากสังคมรอบข้างนั้นทำให้เธอต้องรีบตัดสินใจหลายอย่าง จนบางครั้งมันก็ผิดพลาด จนนำไปสู่ความขัดแย้งในเรื่องต่อ ๆ ไป ซึ่งความขัดแย้งนั้นคือสภาวะอารมณ์ภายในของตัวละครที่ต้องมีการตัดสินใจเลือกว่าจะทำไมยังดีกับชีวิต ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นถึงความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ของภาพยนตร์ในการออกแบบตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 ฉากจากภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคพิเศษ

รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เทคนิคพิเศษ (Visual Effect) เพื่อแสดงอารมณ์ ความกลัวในการเติบโตของยูลีโอออกมาเป็นรูปธรรมที่ส่งเสริมทั้งคุณค่าทางด้านอารมณ์ และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 ประเด็น (Theme)

คุณค่าของเราไม่ได้วัดจากความสำเร็จเพราะมันอยู่ที่ความพอใจของแต่ละคน

#### 3.2 ประโยคขาย (Logline)

กล้วย นักศึกษาจิตรกรรมชั้นปีที่ 2 ยอมทำทุกวิถีทางเพื่อให้ถูก "แดนนี่ ยี" ศิลปินชื่อดังคัดเลือกไปร่วมงานด้วยเพื่อที่จะได้รู้สึกพิเศษเหมือนตอนเป็นเด็กอีกครั้ง

#### 3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

กล้วย นักศึกษาจิตรกรรมชั้นปีที่ 2 ที่ชีวิตตอนนี้ไม่ได้ชนะรางวัลศิลปะ ไม่ได้รู้สึกพิเศษเหมือนตอนเด็ก เขาต้องการทำงานให้แดนนี่ ยี ศิลปินชื่อดังเลือกผลงานไปแสดงซึ่งระหว่างนั้นเอง ปิ่น แฟนสาวของกล้วยและเพื่อน ๆ ของเขาบิลลี่ เพื่อน้อยเริ่มค้นพบตัวตนของตัวเอง มันยิ่งทำให้กล้วยกดดันจนเขาได้พบกับ EGO ในวัยเด็กของตัวเองที่ยูงจนกล้วยนั้นเลิกล้มกับทั้งสามคน เมื่อถึงวันตรวจงานออนไลน์ แดนนี่ ยี ได้ตัดสินใจไม่เลือกงานของใครสักคนทำให้กล้วยรู้สึกไม่เหลือใคร จนกระทั่งเขาได้พบกับปิ่นอีกครั้งและได้พูดคุยกันทำให้เขารู้ว่าทั้งสามคนยังคงซัพพอร์ตเขาอยู่และคุณค่าของเรามันก็ได้อยู่ที่ความสำเร็จ สุดท้ายแล้วทุกคนก็ได้ใช้ชีวิตในแบบที่ตัวเองอยากเป็น

#### 3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment / Outline)

##### Sequence 1: แนะนำตัวละคร + เหตุการณ์ที่มีความสุขของกล้วย

กล้วยในวัยเด็กกำลังทำงานศิลปะพร้อม ๆ กับพับเครื่องบินกระดาษที่ชอบไปด้วย ในขณะที่เดียวกัน เสียงประกาศจากลำโพงก็ได้เรียกให้กล้วยขึ้นไปรับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันศิลปะของโรงเรียน กล้วยวิ่งออกไปอย่างมีความสุขผ่านบรรยากาศที่มีพลุกระดาดโพรยลงมา เวลาผ่านไปกล้วยได้รับรางวัลมากขึ้นและทำงานศิลปะมาเรื่อย ๆ จนกระทั่งได้เข้าไปที่มหาลัยศิลปะ กล้วยก็ยังทำงานศิลปะเหมือนเดิมแต่กลับกัน เขาไม่มีรางวัลอะไรติดตัวและก็เที่ยวเล่นไปกับบิลลี่ เพื่อน้อย

##### Sequence 2: แดนนี่ ยีจะมาเลือกงานนักศึกษา ทำให้กล้วยเริ่มรู้สึกกดดันตัวเอง

อาจารย์ได้เดินเข้ามาประกาศกับนักศึกษาทุกคนว่าแดนนี่ ยีจะมาเลือกงานออนไลน์ซึ่งคนที่ถูกเลือกจะได้ไปแสดงงานที่ปารีสและลอนดอน พอกลับมาที่ห้องกล้วยก็เริ่มศึกษางานของแดนนี่ ยี ระหว่างนั้นปิ่นก็ได้ทักมาหากล้วยว่าได้ที่ฝึกงานแล้วมันทำให้กล้วยเริ่มกดดันตัวเองที่ชีวิตยังไม่มื่ออะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นขึ้นเป็นอัน หลังจากวันนั้นกล้วยก็ได้พบกับปิ่นตามปกติพร้อมกับงานที่เริ่มเปลี่ยนไปทำตามแดนนี่ ยี่

### Sequence 3: กล้วยเริ่มไม่ยุ่งกับบิลลี เลื่อน้อย และ ปิ่น

กล้วย บิลลีและเลื่อน้อยมาส่งงานอาจารย์โต้ง ก่อนที่จะเข้าห้องอาจารย์ ทั้งสามคนได้พูดคุยกัน บิลลีและเลื่อน้อยได้ทักถึงงานที่เปลี่ยนไปของกล้วยพร้อมกับคุยเรื่องที่บิลลีอยากเปิดร้านอาหารซึ่งกล้วยเริ่มรู้สึกรำคาญทั้ง 2 คนนั้น เมื่อเอางานให้อาจารย์โต้งดูกลับกลายเป็นว่าอาจารย์ชอบงานของเลื่อน้อย มันทำให้กล้วยเริ่มรู้สึกกดดันขึ้นกว่าเดิม จนกลับไปห้องก็ได้พบกับ EGO วัยเด็กของตัวเอง ยุยงให้เลิกยุ่งกับเพื่อนและแฟนของตัวเองจนทำให้กล้วยเริ่มคิดได้ หลังจากนั้นกล้วยก็ได้ไปทะเลาะกับเพื่อนทั้งสองคน ไม่ยุ่งกับปิ่นและนำเวลามาทำงานเพื่อแดนนี่ ยี่

### Sequence 4: กล้วยไม่ถูกแดนนี่ ยี่เลือกและเริ่มเข้าใจชีวิต

หลังจากเหตุการณ์ทั้งหมดแล้ว แดนนี่ ยี่ได้เดินเข้ามาดูงานของนักศึกษาแต่ละคนและสุดท้ายก็ไม่เลือกผลงานของใครไปแสดงมันทำให้กล้วยรู้สึกไม่เหลือใคร ในบ่ายวันนั้นกล้วยพบกับปิ่นอีกครั้ง ปิ่นมายินดีกับกล้วยที่ทำงานชิ้นนี้จนสำเร็จแต่กล้วยกลับเศร้าใจกว่าเดิม ทำให้ปิ่นได้พูดกับกล้วยและทำให้เขาได้รู้ว่าคุณค่าของเรามันไม่ได้อยู่ความสำเร็จแต่มันอยู่ที่ความพอใจของแต่ละบุคคล สุดท้ายกล้วยก็หลุดพ้นออกจากความรู้สึกที่อยากพิเศษเหมือนเดิมในตอนเด็กและทุก ๆ คนนั้นก็ได้อำนาจในสิ่งที่ตัวเองชอบ

## 3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพยนตร์  
เรื่อง เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป

โดย จิรภัทร เดี่ยวพานิช

บทร่างที่ 14

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1 MONTAGE - ( กล้วยวัยเด็กเด็ก )

กล้วยกำลังพับเครื่องบินกระดาษอย่างมีความสุขและค่อย ๆ ระบายสีมันไปเรื่อย ๆ  
จนกระทั่งเขาเขียนชื่อตัวเองลงบนเครื่องบินนั้น  
กล้วยยืนขึ้นเพื่อเล็งว่าจะปาเครื่องบินไปทางไหน

### EGO กล้วย V.O

เฮ้...ชีวิตเราจะเปลี่ยนไปแล้ว จะมีแต่สิ่งดี ๆ ทั้งนั้นเลย  
พ่อแม่จะพาไปกินซูชิ จะมีแต่คนอยากเป็นเพื่อนกับเรา  
และเราจะเล่นอะไรก็จะมีใครห้ามได้ เราจะเป็นอิสระ !  
เพราะอะไรรู้มั๊ย

กล้วยปล่อยมือจากเครื่องบินเพราะต้องขึ้นไปรับรางวัล  
เครื่องบินลำนั้นค่อย ๆ ตกลงบนพื้น EGO กล้วยมาเหยียบแล้วเหยียบออกไป

### คุณครู

ผู้ชนะในการแข่งขันวาดภาพบ้านในฝัน  
ประจำปี 2556 ของโรงเรียนเราได้แก่  
เด็กชาย จิรภัทร หรือน้องกล้วย ป.6/2  
เชิญมารับรางวัลที่หอประชุมโรงเรียนด้วยค่ะ  
ภาพของกล้วยยืนรับรางวัลอยู่บนเวทีการแข่งขันศิลปะของโรงเรียน

### EGO กล้วย

เพราะพวกเราเก่งศิลปะที่สุดในโรงเรียนนี้ไงละ  
วะฮะฮ่า...และเราจะประสบความสำเร็จไปด้วยกัน  
ในเส้นทางของศิลปะ

...แล้วเจอกันนะ

EGO กล้วยพูดบู้วอารมณ์จากข้างล่างเวทีจนมันทำให้กล้วยมีความสุขอย่างมาก  
EGO กล้วยเก็บอาการดีใจไม่อยู่จึงวิ่งดีใจออกมาภายนอกหอประชุมอาคารเรียนไป  
พลุกระดาษสีสั้นมากมายค่อย ๆ ตกลงมาตามทางที่เขาวิ่งไป

### ตากล้อง

มองกล้องทางนี้นะครับทุกคน  
แสงแฟลช กล้วยวัยเด็กยิ้มแป้นถ่ายรูปรับรางวัลที่ 1  
หลังจากวันนั้นกล้วยก็ทำงานศิลปะมาเรื่อย ๆ  
และเกียรติบัตรที่ 1 ของเขาก็เยอะขึ้นเรื่อย ๆ จนเขาเติบโตขึ้น

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2 MONTAGE - (กล้วยวัยรุ่น)

กล้วยเรียนในโรงตีกีวีจิตรศิลป์ที่ทุกคนตั้งใจทำงาน  
บรรยากาศการเรียนการสอนของนักศึกษาวิชาจิตรศิลป์  
ทั้งตรอิ่ง ปั้น และ เพ้นท์ติ้ง กล้วยได้เกรด A ในทุกงานที่เขาทำ  
จนวันนึงกล้วยนั่งทำงานของตัวเองในสตูดิโออย่างตั้งใจและมีความสุข  
เขารู้สึกเหมือนมีคนมองเขาอยู่กล้วยหันไปมองข้างหลัง บิลลี่กับเสือน้อย  
กอดอกมองกล้วย

บิลลี่

เห้ย...จ๊าบเกินไปแล้วค๊าบ

ศิลปินเอกระดับโลก

เสือน้อย

จริง...คู่นี้มีพี่กล้วยคนเดียวที่ทำได้

ไม่มีใครต้านทานความสวยนี้ได้เลย

กล้วย

หยุด... ไอบิลลี่ ไอเสือน้อย

มีอะไรว่ามา...

บิลลี่

ตอนเย็นไปจอยกันปะ...หลังตีกวจ.

กล้วย

อือ...เอาดิ...

เสือน้อย

ชวนไต่ปิ่นมาด้วยดิกล้วย

กล้วย

ไต่ปิ่นไม่น่าว่างอะ...พุงนี้ต้องสอบอังกฤษมั้ง...นะ

บิลลี่

มึงพลาดละ...

บิลลี่ยิ้ม

บิลลี่ทำข้าวกล่องมาให้ทุกคนกินที่โต๊ะหินอ่อนหลังตีกวจ.

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### กล้วย

เซี่ย...โคตรดี

### เสือน้อย

..เปิดร้านห่อะบิลลี่ ขนาดนี้

ทั้งสามคนเล่นดนตรีกันหลังดึกหลังเลิกเรียนอย่างสนุกสนาน

บรรยากาศข้างหลังเป็นสนามหญ้าตีกวจ.

เมื่อถึงกลางคืนทั้งสามคนก็ก่อไฟ ตั้งแคมป์อยู่ที่ทุ่งหญ้าหลังดึก

### เสือน้อย

เพลงนี้มอบให้กล้วย...กับปิ่นที่มาไม่ได้นะฮะ

ขอให้ความรัก...มีแต่ความสุข

จนกระทั่งทั้งสามคนไปตกปลากันตอนดึก

3 ภายใน. ห้องเรียนวิจิตรศิลป์ - กลางวัน

กล้วยและกลุ่มเด็กวิจิตรศิลป์นั่งคิดงานกันอยู่ในห้องเรียนแล้วอาจารย์ก็เดินเข้ามา

### อาจารย์ไต้ง

อ้าว...พวกเอกพันที่ดิ่ง

ครูเอางานมิตเทอมของพวกเธอให้แดนนี่ ยี่ ลองดู

เขาสนใจงานของหลายคนเลยนะ ...

งานไฟนอลรอบนี้ คุณแดนนี่เลยจะมา

ช่วยตรวจงานไฟนอล วิชาของเราด้วย

ซึ่ง ซึ่ง . . .

คนที่ถูกเลือก คนเดียวเท่านั้น

จะได้ไปจัดแสดงงานกับเขาในปีหน้า

ที่ ปารีส และ ลอนดอน

ทุกคนในห้องคุยกันด้วยความตื่นเต้นยกเว้นกลุ่มของกล้วย

### บิลลี่

แดนนี่อะนะ

...แม่ง โคตรแอค

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### เสือน้อย

555555 หึ้ย แต่เขาดังนะครี๊บ

### บิลลี่

มึงว่าไงวะกล้วย

...

หึ้ยกล้วย

กล้วยเจียบ

### เสือน้อย

สงสัยตื่นตื่นชั่วร์

กล้วยรู้สึกกดดันและหันมองงาน Sketch ของตัวเอง

กล้วยมองไปที่รูปวาดหน้าแดนนี ยี่ที่กำแพงพร้อมกับคำคมของเขา

4A ภายใน. คาเฟ่ - กลางวัน

กล้วยมัวแต่คิดงานของตัวเองจนเหม่อปิ่นที่นั่งอยู่ข้าง ๆ กำลังนั่งหาข้อมูลทำงาน

ปิ่น

โพสต์ไปขึ้นแพลนว่าจะทำเรื่อง

ภาพในคอมปิ่นเป็นเพจเฟมินิสต์ของปิ่นที่ยอดพอลไม่เยอะ

ปิ่น

กล้วย..ฟังอยู่มัยเนี่ย

ปิ่นโบกมือผ่านหน้ากล้วยที่กำลังเหม่ออยู่

ปิ่น

เฮ้ย...

กล้วย...กล้วยไวย

ปิ่นจึ๊ที่เอาจกล้วยจนสะดุ้งจากสิ่งที่เขาคิดอยู่

ปิ่นแลบลิ้นแกลั้ง

กล้วย

(สะดุ้งตกใจ)

เฮ้ย...อย่าแกลั้งซึ้น

กล้วยร้องออกมาด้วยความตกใจ

ต่อเนื้อง

ปิ่น

(นอยอ่า)

หีย...

ปิ่นทำหน้าวินแล้วชี้ไปที่หน้าของกล้วย

ปิ่น

คือโพสต์ต่อไป

ชั้นจะทำเกี่ยวกับศิลปินผู้หญิงเนี่ย

แกรู้จักหรือแนะนำคนไหนมัย

...

(วิน)

แล้วสตรีตรงนี้ที่แกกำลังทำมันแปลก ๆ นิดนึง

แกได้มัยนะ... ได้ฟังมัยรอบนี้

ภาพในไอแพดกล้วยเป็นกราฟฟิคสี่เหลี่ยม ๆ

กล้วยถอนหายใจจนปิ่นเริ่มกังวลใจ

ปิ่น

เป็นอะไรป่าวกล้วย...

กล้วย

คือ...เอาแบบจริง ๆ เลยนะ

ปิ่นว่างานชั้นมันดีมัย

ปิ่น

อืม

แกก็ดูมีความสุขที่ได้ทำมันนิ

แล้วที่แกทำกราฟฟิคให้ชั้น

ลูกเพงก็ชอบเกือบทุกคนเลยนะ

...ทำไม เกิดอะไรขึ้น

กล้วย

อือ..ปิ่นลองดูนี่

กล้วยเปิดคลิปแดนนี่ ยี่โนโทรศัพท์ให้ปิ่นดู

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4B (คลิปแดนนี้สัมภาษณ์)

Intro รายการ

## นักข่าวผู้หญิง

ศิลปินผู้ไม่หยุดอยู่กับที่...

จากความฝันวัยเด็ก

เขาต้องการให้ศิลปะของตัวเองเป็นสมบัติของโลก

พร้อมกับความเพียร พยายาม

ทำให้เขาเดินทางมาถึงจุดนี้ได้

แดนนี้กำลังให้สัมภาษณ์อยู่ในสตูดิโอ

## นักข่าวผู้หญิง

ได้ข่าวว่าคุณแดนนี้ ยี่กำลังตามหางานศิลปินรุ่นใหม่ไปร่วมแสดง

คุณแดนนี้มีเกณฑ์อะไรในการเลือกรีพาวคะ

## แดนนี้ ยี่

(ข้าเบา ๆ)

จริง ๆ ผมต้องการคนที่มีความสามารถ

มีทัศนคติในการมองโลกเหมือนกันกับผม

และที่สำคัญน่าจะเป็นสไตล์งานไปด้วยกันได้ครับ

ซึ่งทุกอย่างนี้ผมจะใช้ความรู้สึกเป็นหลักครับ...

4A ภายใน. คาเฟ่ - กลางวัน

## ปิ่น

ใครอะ...

## กล้วย

ปิ่นนน...แดนนี้ ยี่ไง

ศิลปินคนไทยที่กำลังดังมากในปารีส

## ปิ่น

อ่า...

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล้วย

ไม่เป็น...คือจี้ แดนนี่ ยี

จะมาตรวจงานไพนอลที่มอชั้นด้วย

เขาจะเลือกงานชิ้นนี้ไปแสดงกับเขา

ปิ่น

จริงอะ ! ... เจ๋ง

ปิ่นเหลือบไปเห็นสมุด Sketch ของกล้วยเปิดอยู่

กล้วยกำลังโม้ ๆ เรื่องแดนนี่ ยี

ปิ่น

เดี่ยว ๆ คือแกจะเปลี่ยนสไตล์งาน

เหมือนที่แดนนี่บอกอะนะ

กล้วย

ใช่...

ปิ่น

กล้วย...รู้ได้ไงว่าแดนนี่จะเลือกงานไหนอะ

ยังไงนี่...

(จี้กล้วย)

มันคืองานของกล้วยนะ

อย่าไปเปลี่ยนตามใครเลย

กล้วย

แต่ถ้าเป็นตัวเองแล้วไม่ถูก

เลือกงานไปแสดง...ก็จบปะ

แล้วนี่ก็อาจจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิตชั้นก็ได้เน้อเว้ย

ปิ่น

แล้วถ้าแกพยายามที่สุดแล้ว

แต่ก็ไม่ถูกเลือกอะ

กล้วยซ็อกกับคำพูดนั้น

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิ่น

ก็ไม่เป็นไรเลย ไซ้มะ

ถ้ากลัวชอบงานตัวเอง...คุณค่าของแกก็ไม่ได้น้อยลงนิ

ปิ่นกลับไปพิมพ์งานในแล็บที่อปของตัวเอง

V.O. EGO กล้วย

เป็นดี...ชั้นต้องถูกเลือกคราวนี้แหละ

ปิ่นมองด้วยความเป็นห่วง หลังจากนั้นปิ่นก็พยายามเปลี่ยนเรื่อง

ปิ่น

จ้ะคนที่ถูกเลือกอย่าลืมแก้งานให้ปิ่นด้วยนะฮะ

กล้วย

ค้ำบ ๆ ไหนแกตรงไหนค้ำบ

ปิ่น

รีบทำงานกัน...

อาทิตย์หน้าจะได้ไปดูหนังกัน

ทั้งคู่ช่วยกันทำงาน

5 ภายใน. ห้องพักกล้วย - กลางคืน

กล้วยถอนหายใจ นั่งคิดงานอยู่บนโต๊ะทำงานของตัวเองในตอนกลางคืน

จนเขาเริ่มพิมพ์ในโน้ตบุ๊กของตัวเอง "สไตล์งานของแดนนี่ ยี" แล้วก็เริ่มรีเสิร์ชชดใน

สมุดของเขา

แล้วก็เริ่มทำงานลงบนแคนวาสขนาดเล็กในห้อง

6 ภายใน. ตึกวิจิตรศิลป์ - กลางวัน

กล้วยเดินมากับเสือน้อยมาที่หน้าตึกวิจิตรศิลป์

พวกเขาเข้าตึกไปด้วยกันและในมือทั้งคู่มีงาน Sketch ของตัวเอง

กล้วย

โคตรง่วง

มึง ได้นอนบ้างปะวะ เสือน้อย

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสือน้อย

(หาว)

เนี่ยนอนอยู่...

เสือน้อยหลับตา

กล้วย

อะ คำถามแก่ง่วง

ไหนดึงลงเดาดี

... แตนนี้จะเลือกใครวะ

กล้วยหันมาถามเสือน้อย

เสือน้อย

เฮ้! ...มึงก็ตัวเต็งอยู่แล้วนี่

ก็เห็นโดนจารย์ไต้งชมทุกงานไม่ใช่อ้อ

กล้วยยกไหล่เงิน ๆ และเจียบไปแปบนี้

กล้วย

แล้วไอบิลลี่ มันจะมามีวะวันนี้

บิลลี่ยืนรออยู่หน้าห้องพรีเซ็นท์

บิลลี่

เห้อ กว่าเสด็จกันมา

...

พวกมึงว่า...ถ้ากูเปิดร้านอาหาร

ขายกล้วยเดี่ยวหรือขายซูชิดี

เสือน้อย

มึงก็เปิดร้านกล้วยเดี่ยวที่มีซูชิขาย เพี้ยว

บิลลี่

เห้ย...เซี่ย เพี้ยวจ๊าด

กล้วย

เพ้อเจ้ออะไรบิลลี่...

มึงมึงานมาส่งจารย์ไต้งปะเนี่ย

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บิลลี่

(เซ็ง)

กุคิดทั้งคืนแล้วก็คิดไม่ออกวะ

กะจะมาปรึกษาอาจารย์อยู่

...

เออ ไหนขอคูดงานของพวกไม่เพื่อเจ้อหน้อย

กล้วยยื่นงานให้

บิลลี่

เซ็งกล้วย...มึงโดนตัวไหนมาเนีย

ทำไมงานมึงดูเปลี่ยนไปขนาดนี้วะ

เสือน้อยชะงักหน้าไปดูด้วยความสงสัย

ภาพแสดงให้เห็นงาน Sketch ของกล้วย

เสือน้อย

จริงวะ...เหมือนคนละคน

บิลลี่และเสือน้อยเปิดไปดูหน้า Sketch ก่อนหน้านี้ที่มีการใช้สีสันทึบเยอะมาก

กล้วย

งานแบบกู วาดไปมันก็ไม่น่าตังอะ

ถ้าวาดไปละมีแค่กูที่ชอบหรือแค่

พวกมึงชอบมันก็เท่านั้นอะ

V.O EGO กล้วย

กูต้องการให้งานชิ้นนี้มันเป็นสมบัติของโลกเว้ย

บิลลี่กับเสือน้อยอึ้งกับคำพูดนั้น

เสือน้อย

อึ้งน่าสนใจ...

แต่ไม่ต้องรีบหรอกกล้วย...

แค่มหาลัยเรายังไม่จบกันเลยเพื่อน ไซปะบิลลี่

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**บิลลี่**

จริง...ก๊วนบ่ถือแพชชั่นมึงวะกลัว  
แค่ทำงานส่งอาจารย์กูกี้ท้อละ  
ไปขายก๊วยเตี๋ยดีกว่า

**เสียน้อย**

กว่ามึงไปรุ่งซัวร์...บิลลี่  
เปลอ ๆ รวยกว่าวาดรูป . . .  
5555555

กลัวเริ่มรู้สึกรำคาญที่เพื่อนคุยกัน  
มีเสียงวิ่ง ๆ

**เพื่อน3**

ถึงคิวพวกมึงละ  
7 ภายใน. ตีกวีจิตร์ศิลป์ - กลางวัน  
ภาพบรรยากาศห้องพีรเซ็นต์  
กลัวมองงานอย่างมั่นใจ  
อาจารย์ไต้จัดแวนและวางสมุด Sketch ลง

**อาจารย์ไต้**

อืม...มันไม่ใช่ตัวคุณปะกลัว  
กลัว

เอ่อ...แต่อาจารย์คับ

...

ผมอยากลองอะไรใหม่ ๆ ตุครับ  
เพราะเริ่มไม่อินกับงานเก่า ๆ แล้ว

**อาจารย์ไต้**

เห้ย ๆ ๆ ... คุณต้องลองทบทวนหน่อยละถ้าจั้น  
เพราะงานแบบเดิมของคุณ มันก็สื่อสารแล้วนะ

...

เหลืออีกแค่หนึ่งเดือนเอง คุณคิดว่าคุณ  
เข้าใจถึงแก่นของมันหรือกลัว

ต่อเนือง

กล้วยตอบกลับอย่างไม่ลังเล

กล้วย

ผมว่าผมทำได้ครับ

อาจารย์โต้ง

เอาเป็นว่า นี่เป็นคำแนะนำของผมแล้วกัน

ที่ผ่านมามีไม่เคยห้วงคุณเลยนะ

กล้วยนิ่งไปพักนึง

กล้วย

ขอบคุณครับอาจารย์โต้ง

กล้วยเดินไปนั่งที่หลังห้องข้าง ๆ บิลลี่

อาจารย์โต้ง

เอ้า...ไอเสียน้อยมา ๆ

V.O. EGO กล้วย

เขี่ย... กุ้ยงโดนขนาดนั้นแล้วไอเสียน้อยจะเป็นไงวะ

หันไปพูดกับบิลลี่ที่นั่งอยู่ข้าง ๆ

ภาพแทนสายตาของกล้วยมองไปที่อาจารย์กับเสียน้อย

อาจารย์โต้ง

...

รอบนี้แจ้ววะ เสียน้อยซัดต่อเลย...

กล้วยตกใจกับคำพูดนั้น

V.O. EGO กล้วย

ห๊ะ...!

บิลลี่

เสียน้อยแม่งตึง จ้าด

กล้วยนั่ง งงกับสิ่งที่เกิดขึ้น

บิลลี่

## 8 ภายใน. หอพักกล้วย - กลางคืน

ภาพบรรยากาศภายนอกหอพักของกล้วย

กล้วยเปิดประตูกลับเข้ามาในห้องของตัวเองและทิ้งตัวลงบนเตียง

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนจะหนีออกไปเห็นEGO กล้วยนั่งอยู่ที่โต๊ะทำงานของเขา

กล้วย

(ตกใจมากกกก)

เดี๋ยว...เซี่ย มาไงเนี่ย ?

EGO กล้วย

เห้อ...เหนื่อยใจกับแกจริง ๆ ไอกกล้วย

EGO กล้วยนั่งหันหลังส่ายหัวไปมา

กล้วย

มึง..ใครเนี่ย

EGO ค่อย ๆ หันหลังมาบอก

EGO กล้วย

แกไม่ต้องรู้หรือว่าฉันเป็นใคร

แค้โดนอาจารย์กับแพนทักก็ไล่เสะละ

แล้วจะบอกให้หะ...ที่เพื่อน ๆ พุด

มันก็กระจอกเหมือนกันทั้งหมดนั่นแหละ

กล้วย

เหี้ย...อะไรของมึง

แล้วจะให้กูเชื่อใครอะ

EGO กล้วย

(ชี้ที่ตัวเอง)

กล้วยทำหน้าง

กล้วย

ห๊ะ...

EGO กล้วย

แล้วไอแดนนี่ ยี มันคิดว่ามันเก่งมาจากไหนนะ

EGO กล้วยกำลังเปิดคลิปแดนนี่ในโทรศัพท์

กล้วย

เหี้ย ๆ เขาตั้งขนาดนั้นจะไม่เก่งได้ไง

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EGO กล้วย

มันฟลุค !

คนที่เก่งจริง ๆ มันคือพวกเราต่างหาก

กล้วย

แต่เขาคือคนตัดสินอนาคตเรานะ

EGO กล้วย

วะฮ่าฮ่า...ก็นั่นแหละ

วันนี้เราก็ต้องทำตามมันไปก่อน

เดี๋ยวปีหน้าพวกเราก็ดังแล้ว

ไอแดนนี่ ยี่มันเป็นแค่ทางผ่าน

EGO กล้วยเดินไปนั่งที่เก้าอี้

กล้วยเริ่มรำคาญและพยายามจะเดินไปผลัก ๆ ไล่ EGO ออกไป

กล้วย

เออ ๆ มึงไปได้แล้ว...

EGO กล้วยยิ้มกลับมา

EGO กล้วย

อย่าลืมนะ

พวกเราเก่งกว่าแดนนี่ ยี่ เยอะ

เก่งที่สุดในโลกกกกกก...วะฮ่าฮ่า...

กล้วย

มึงนั่งตรงนั้นแล้วจะทำงานงั้น

กูต้องสตัดตั้งงานไอแดนนี่ ยี่อีก

EGO กล้วย หายไป กล้วยลุกขึ้นมา นั่งทำงานต่อจนดึก

#### 9A สตุติโอะทะเลาะกับเพื่อน

ภาพบรรยากาศเด็กวิจิตรเขินเฟรมมาในสตุติโอะและจัดที่ทำงานของใครของมัน

กล้วย

ไอเสือน้อย...มึงได้ไปเพิ่มอะไร

หลังจากที่คุยกับอาจารย์ปะ

ต่อเนื่อง

### เสือน้อย

เหอะ . . .

อาจารย์บอกให้กูแก่นิดหน่อย

แต่กูจะทำเหมือนเดิม ตามพี่ล่อ

แบบเดิมโดนใจกูอยู่ล้า

เสือน้อยจัดที่ทำงานต่อ

### กล้วย

. . .

แล้วแต่นี้จะเลือกมึงหรือวะเสือน้อย

### เสือน้อย

ไม่รู้อะ

แล้วแต่จะคิด ชีวิตคนละแบบ

กูไม่ได้คาดหวังให้เอแดนมมาเลือกกูอยู่ละ

บิลลี่เดินเข้ามาแบบดีใจ

### บิลลี่

เห้ย...พวกมึงกูมีอะไรให้ดู

บิลลี่โชว์ใบลาออก

### บิลลี่

ผมหลุดพ้นแล้วคับ...

บิลลี่ขำ

### กล้วยกับเสือน้อย

ห่า...

### เสือน้อย

เซี่ยเจ็งวะ...

### กล้วย

มึงจริงจังปะเนี่ย...แล้วมึงจะทำไรต่อ

นอกจากศิลาปะแล้วมึงทำอะไรเป็นวะ

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**บิลลี่**

ก็ก๊วยเตี้ยวไง ละมิงรู้ไหมว่า

ไอก๊วยเตี้ยวเนี่ย

. . มันก็ศิลปะแบบนิ่งนะเว้ย

**กล้วย**

มิงบ้าเปล่าบิลลี่ วาดรูปอยู่ดี ๆ มิงจะ

อยากไปยืนลวกเส้น

**เสือน้อย**

เฮ้ย ๆ ชีวิตใครชีวิตมันเว้ย

บิลลี่และเสือน้อยคุยกันเรื่องร้านก๊วยเตี้ยวไม่หยุด

**V.O. EGO กล้วย**

เพื่อน ๆ มันก็กระจอกเหมือนกันหมดนั่นแหละ !

กล้วยเริ่มรำคาญจนสุดท้ายเขาก็ทนไม่ไหว

**กล้วย**

มิงคิดแต่จะทำสิ่งที่อยากทำ

พอมันเริ่มมีอุปสรรคมิงก็ท้อแตก

สู้กันหน่อยดิวะ !

บิลลี่และเสือน้อยมองมาด้วยความแปลกใจ

**บิลลี่**

เห้ย...กล้วย

ที่นี่มันไม่ใช่ที่ของกู...แค่ชอบศิลปะ

ไม่ได้แปลว่าต้องมาเป็นศิลปินอะ

**เสือน้อย**

ใช่ครับ อย่าฝืนกับสิ่งที่ไม่ใช่ตัวเองเลย

...นี่แหละศิลปะในการใช้ชีวิตกล้วย

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**กล้วย**

มึงโลกสวยเกินไปละเสือน้อย  
 แคะอาจารย์ขมนิคขมหน้อย  
 ก็ชีวแล้วหรอวะ ... ตลกวะ

ทุกคนเงียบ

**บิล्ली**

เหี้ย...

มึงยังไม่ได้ประสบความสำเร็จไปกว่าใครในนี้เลยปะวะ  
 อย่าคิดว่าตัวเองเก่งเกิน  
 มึงก็ยังเป็นนักศึกษาเหมือนพวกกูอะ

**กล้วย**

เออ ไม่แปลกใจที่พวกมึงยังหยุดอยู่กับที่ ไม่ไปไหน  
 อยากเป็นลูชเซอร์ต่อก้เป็นไปละกัน

**เสือน้อย**

เฮ้อ ! แล้วแต่มึงเลยกล้วย มึงก็เต็มที่กับงานของมึงไป  
 แต่อย่ามาบอกว่ากูไม่พยายาม

กล้วยลุกออกมาข้างนอกอาคาร

บิล्लीกับเสือน้อยยืนง

**บิล्ली**

อะไรของมันวะ

9B ภายใน. สตูดิโอวิจิตรศิลป์ - กลางวัน

กล้วยเดินออกมานอกห้องทำงานโดยที่มี EGO ตบมืออยู่ข้างหลัง

**EGO กล้วย**

(ตบมือ)

10 ภายใน. ห้องพักกล้วย - กลางคืน

กล้วยกำลังวางตารางงานอยู่ในห้องของตัวเองอย่างตั้งใจจนปิ่นไลน์มา

**ปิ่น**

\*ส่งรูปตัวหนังมาให้

อย่าลืมนะฮับ... ขึ้นจงใจให้และ

ต่อเนือง

กล้วยสี่มและเกาหัวด้วยความแข็ง

กล้วย

\*ส่งรูปตัวเองทำงาน

ปิ่น

\*ส่งรูปสู้ ๆ

กล้วย

ชั้นเริ่มไม่แน่ใจละอะ

ว่าจะไปได้มั๊ยพุงนี้

ปิ่น

เห้ยย...ขอพุงนี้วันเดียว

นะนะนะนะ

วันครบรอบทั้งที่

กล้วย

แต่ว่า..

ปิ่น

เจอกันพุงนี้จ้า...ห้ามบิด

กล้วยหน้าเครียดขึ้นนิดนึง

ปิ่น

ไม่ต้องเครียดกับงานมากเด้อ

กินน้ำเยอะ ๆ นอนไว ๆ

กล้วย

(พูด)

มันจะไม่เครียดได้ไงวะปิ่น

ปิ่น

Night night kub :)

กล้วยยังนั่งทำงานอยู่บนโต๊ะและหันไปที่เตียงเพราะ EGO กล้วยละเมออยู่

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## EGO กล้วย

เราจะถูกแดนนี้ ยี่เลือกไปด้วยกันกล้วย

แล้วเราก็จะมีคนรู้จักและรักมากมาย

(คร้อก ๆ)

จะได้ไปกินเลี้ยงด้วยยย

กล้วยเปิดตารางงานดูเหลือเวลาทำงานอีกไม่เยอะ

## 11A ภายใน. โรงหนัง - กลางคืน

กล้วยกับปิ่นเดินเข้ามาที่ที่นั่งในโรงหนังด้วยกัน

กล้วย

เรานั่งไหนนะ

ปิ่นดูตั๋วหนัง

นี่...

E8 , E9

เครื่องฉายหนังเริ่มเปิด

เสียงของหนังเริ่มเล่นขึ้นมา

เสียงหนัง

มึงว่าทุกอย่างมันถูกกำหนดมาแล้วมัย

กล้วยรู้สึกอึดอัด เขาหันไปมองปิ่นกำลังดูหนังอย่างอิน

ไฟในโรงหนังสว่างขึ้น ทั้งสองคนก็เดินออกมา

## 11B ภายนอก. โรงหนัง - กลางคืน

ปิ่น

เหือ

...

ชั้นเข้าใจนางเอกนะ...มีความฝันชัดเจน

บางครั้งคนเราก็ต้องตัดขาดบางอย่างออกไป

เพื่อเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่

แต่ชั้น ก็ยังแอบเศร้าอะแก

กล้วยหยุดเดินทำให้ปิ่นรู้แปลกใจ

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิ่น

เป็นอะไรปะเนี่ยกล้วย...โอเคเปล่า

กล้วย

คือชั้น . . .

ทั้งคู่เสียบไปพักนึง

กล้วย

ชั้นรู้สึกสับสนมาก ๆ เลยช่วงนี้

อยากตั้งใจทำงานให้มันดีที่สุด

ปิ่นทำหน้าที่ตกใจนิดๆ

มันเครียดเกินกว่าะ คือชั้นว่า

ชั้นแบ่งแยกความรักกับการทำงาน

ไม่ได้อะ มันหนักเกินไป

ชั้นทุ่มให้

ปิ่น

เป็นไรกล้วย

อินบทหนึ่งไปปะเนี่ย

อย่ามาแกล้งกันนะ

กล้วยน้ำตาซึม

กล้วย

(ฮีบ)

ชั้นต้องทำงานนี้ให้มันออกมาดีที่สุด

แล้วคงต้องใช้เวลาอยู่แค่กับตัวเอง

ปิ่น

แล้วชั้นก็เข้าใจแกอยู่แล้วไง

ชั้นเข้าใจว่างานคณะของแกมันเยอะกล้วย

...

กล้วย

และก็แกทำให้ชั้นมัวแต่ทำสิ่งที่ชั้นอยากทำ

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิ่น

เห้ย...ชั้นก็ต้องซัพพอร์ตสิ่งที่แกชอบทำ  
เราเป็นแฟนกันไม่ใช่หรือ กล้วย

กล้วย

เพราะแกมัวแต่บอกให้ชั้นเป็นตัวเองไง !  
มันก็เลยจะไม่ประสบความสำเร็จอะปิ่น

ภาพปิ่นพิมพ์ไลน์มาบอกว่า "อย่าลืมนะเป็นตัวเอง"

ปิ่น

ทำไมอะ...มีความสุขมันไม่ดีตรงไหน  
ได้ทำสิ่งที่แกชอบมันก็ดีแล้วนี่

กล้วย

ไม่ปิ่น...เราต้องประสบความสำเร็จก่อนดิ  
ถึงจะมีความสุขได้

ปิ่น

แกก็เลย...อยากจะทำกับชั้น

กล้วยพยักหน้า

ปิ่นพยายามกลั้วน้ำตาไว้

กล้วย

คือถ้าเกิดชั้นล้มเหลวขึ้นมา...ชั้นอาจจะเผลอไปโทษแกก็ได้อะ  
คือถึงแกซัพพอร์ตชั้นไป มันก็ไม่ได้ทำให้ชั้นประสบความสำเร็จ  
ชั้นต้องมุ่งมั่นกับแค่อะไรเดียวอะ มันทำไปพร้อมกันไม่ได้

ปิ่น

โอเค ๆ พอแล้วกล้วย...ชั้น

ชั้นเข้าใจแล้ว...คิดว่านะ ฮ่า ๆ

...

แกกลับไปตั้งใจทำงานเถอะ

กล้วย

ขอบคุณนะ

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิ่น

กลับดี ๆ

ปิ่นเดินออกมา

กล้วยยืนอยู่คนเดียว

## 12 MONTAGE - (ทำงาน)

กล้วยทำงานวันแล้ววันเล่าทั้งที่ห้องพักและสตูดิโอวิจิตรศิลป์

จนวันหนึ่งที่กล้วยทำงานอยู่ที่ตึกวิจิตรศิลป์คนเดียว

เสือน้อยก็เดินเข้ามาเอาข้าวกล่องมาให้

**เสือน้อย**

ไอบิลลี่ฝากมาให้มึง...ลองดู

มันกำลังลองสูตรอยู่

ข้างหน้ากล่องเขียนชื่อกล้วยอยู่ ด้วยลายมือกราฟฟิตี้ของบิลลี่

จนถึงวันที่ใกล้ส่งงานกับแดนนี่ นักศึกษาก็เริ่มมาติดตั้งงานกันอย่างตั้งใจ

## 13 ภายใน.Art Gallery - กลางวัน

ภาพบรรยากาศงานไฟนอลที่นักศึกษายื่นเรียงรอตรวจงาน

แดนนี่ค่อย ๆ ตรวจงานของนักศึกษาที่ละคนจนมาถึงคิวของกล้วย

**แดนนี่ ยี**

ดีครับ

จนแดนนี่ ตรวจงานเสร็จครบทุกคน

**อาจารย์ไต้ง**

เชิญนักศึกษาทุกคนนั่งรอการประกาศผลได้เลยครับ

กล้วยหันไปเห็น EGO กล้วยใส่เสื้อเชิ้ตแขนยาว เรียบร้อยทำให้เขาแปลกใจ

**EGO กล้วย**

เราจะถูกเลือกแน่นอนกล้วย

นักศึกษาทุกคนนั่งรอด้วยความตื่นเต้นยกเว้นกล้วยที่มั่นใจ

และมี EGO กล้วยยืนดูกอดอกด้วยความมั่นใจเช่นกัน

ก่อนที่แดนนี่ ยีจะค่อย ๆ เดินออกไปพูดข้างหน้า

**แดนนี่ ยี**

ผมขอประกาศว่า

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จังหวะนั้นกล้วยหลับนึกถึงความพยายามทั้งหมดของตัวเองมาทั้งหมด  
จนกระทั่ง

**แดนนี่ ยี**

งานครั้งนี้ผมขอไม่เลือกใครไปแสดงนะครับ

...ไม่ใช่ว่างานไม่ดี แต่มันแค่ยังไม่ใช้สิ่งที่ผมตามหามานะครับ

ทุกคนเงียบ EGO กล้วยที่ยืนอยู่ข้างหลังโกรธมากจนสุดท้ายเขาก็ยกมือขึ้น  
มันทำให้กล้วยยกมือขึ้นและเดินออกมา

**กล้วย**

ผมว่ามันไม่ใจร้ายไปหน่อยหรือครับ

**แดนนี่ ยี**

ใจร้ายหรือ...ผมใจร้ายอะไรอะ

**กล้วย**

ผมทุ่มสุดตัว...

เพื่อหวังจะได้ร่วมงานกับคุณ

แต่คุณไม่ให้โอกาสใครเลยแม้แต่คนเดียว

เงียบไปครู่หนึ่ง

**แดนนี่ ยี**

ทุกคนก็น่าจะพยายามเหมือนคุณมั้ยครับ

...

แต่ว่า...คุณชื่ออะไรนะ

**กล้วย**

จิรภัทรครับ

**แดนนี่ ยี**

งานคุณขึ้นไหนดนะ...ผมลืมแล้ว

กล้วยซ็อกและกำหมัด

**กล้วย**

ขึ้นนั้นครับ

**แดนนี่ ยี**

คุณชอบงานตัวเองมั้ยคุณกล้วย

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล้วย

(อึ้ง)

ผมตั้งใจทำงานเพื่อให้คุณเลือก

แดนนี่ ยี

ซึ่งแค่นี้ คุณก็คิดว่าผมจะชอบงานของคุณอะนะ...

คุณคิดว่าคุณเป็นใครวะ

...

เอางี้คุณจิรภัทร

ผมเข้าใจนะที่คุณโกรธเพราะผมก็เคยเป็นนักศึกษาแบบคุณ

แต่นี่มันจะไม่ใช่ครั้งสุดท้าย...คุณจะรู้สึกว่ามันไม่แฟร์

ไม่ถูกต้องอีกหลายครั้งเลย เพราะนี่คือโลกความจริง

...

ก็แค่กระแสมันไม่มา งานคุณจะตั้งได้ไง

กล้วย

แบบนี้คุณก็แค่โชคดีปะ...

จะพูดอะไรก็ได้ คนก็ยอมฟังหมด

แดนนี่ ยี

คุณกล้วย...คุณจะพูดอะไรก็ได้นะ

แต่ต่อหน้ากันอย่างน้อยช่วยใช้คำพูดที่เคารพ

กันหน่อยได้มั๊ย

...

ผมจะบอกทุกคนในนี้นะ อีกหน่อยพวกคุณก็จะรู้...

การเป็นศิลปินอะ...แค่พยายามอย่างเดียวมันไม่ได้แปลว่า

คุณจะมีชื่อเสียง

...

แดนนี่ ยี

แต่ผมจะบอกทุกคนนะ

ถ้าเรารักสิ่งที่ทำอยู่จริง ๆ ... จงทำไปอย่าหยุด

จงซื่อสัตย์และมีความสุขไปกับมัน

ต่อเนือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แดนนี่ ยี

จนถึงวันหนึ่งที่มีคนเห็นแค่ของพวกคุณ

รางวัล ชื่อเสียงที่เหลื่อมมันเป็นแค่ผลพลอยได้ก็เท่านั้นเอง

กล้วยนั่งลงจนเขาเหมือนจะคิดอะไรได้

## อาจารย์ไต้ง

ขอบคุณ คุณแดนนี่ ยีด้วยครับ

...

เสร็จจละ...ขอบคุณทุกคนที่ตั้งใจทำงานนะ

อย่าลืมเก็บห้องให้เรียบร้อย

...

ไอคนไหนยื่นรอปอร์ต อย่าลืมไปเอาของตัวเองคืนด้วย

ล้นห้องเก็บของละ

## 14A ภายใน.ตึกวิจิตรศิลป์ - กลางวัน

กล้วยนั่งอยู่ที่มุมห้องเขาถือพอร์ตของตัวเอง

ก่อนที่ปิ่นจะเดินมาข้างหลังและถ่ายรูปจากที่ไกล ๆ

ปิ่นพิมพ์ข้อความแซวก่อน ๆ จนกล้วยหันไปมอง

ปิ่นเดินมาหากกล้วย กล้วยยังคงเสียบอยู่

ปิ่น

เหี้ย...แกโอเครปะเนี่ย

กล้วย

โอเคร

...

ปิ่น

โอเครไรละ หน้าบูตขนาดนี้

...

ออกไปข้างนอกกัน

ปิ่นก๊วกมือเรียกทำให้กล้วยสงสัยก่อนจะยืนขึ้น

ปิ่น

เป็นไงมั่ง...ได้นอนบ้างปะเนี่ย

ต่อเนือง

**กล้วย**

(สายหัว)

ไม่มีใครถูกเลือกเลย...

สุดท้ายกล้วยก็ถูกและเห็นบรรยากาศที่ทุกคนกำลังเก็บงานอยู่  
ทั้งคู่เดินไปด้วยกันจนออกจาก Gallery

**ปิ่น**

มันก็ไม่เป็นไร... ไข่มะ

**กล้วย**

ความจริงก็คือชั้นแพ้แล้วอะ...

มันไม่มีประโยชน์หรอก

**ปิ่น**

แต่...กล้วยยังเป็นกล้วยเหมือนเดิมนะ

ถึงจะไม่ได้ชนะ ไม่ได้ยืนถ่ายรูปรูปตรงกลางเหมือนตอนเด็ก ๆ แล้ว

แต่คนที่รักแก เขาก็ยังรักแก ยังมีคนชอบงานของแก

มีคนเห็นคุณค่าของแก มันไม่ใช่เพราะความสำเร็จหรือกล้วย

กล้วยก็ยังได้รับสิ่งดี ๆ พวกนี้ได้

นี่คือสิ่งที่แกต้องการไม่ใช่หรือ

**กล้วย**

แต่ชั้นไม่ชอบงานนี้เลย...

5555 จะเปลี่ยนไปทำตามแดนนี่ ทำไมวะ

**ปิ่น**

รอบหน้าก็ทำแบบที่ตัวเองชอบไป...

ไข่มะ ช่างพ่อช่างแม่แดนนี่มันเถอะ

**กล้วย**

5555555555555555

เสื่อตะโกนเรียกกล้วย

**เสื่อน้อย**

เห้ย ไอกกล้วยไว้ย ไอปิ่นไว้ย

...เก็บงานเสร็จ ไปร้านไอบิลลี่กันปะ

ต่อเนื้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### กล้วย

เอาดิ...

แต่เดี๋ยวจะมาแปบ

(พูดกับปิ่น)

เดี๋ยวขึ้นมา

กล้วยเห็นEGO กล้วยกำลังยืนคอตกเดินเศร้า ๆ อยู่คนเดียวก่อนจะวิ่งออกไป

กล้วยเลยวิ่งตาม EGO ไปอย่างมีความสุขและเป็นอิสระ

### 14B ภายนอก.Art Gallery - กลางวัน

กล้วยถือพอร์ตของตัวเองเดินตาม EGO กล้วยออกมา

#### EGO กล้วย

ทำไม ทำไม ไอ้แดนนี่ใจซี่โกง

งานนี้มันสุดยอดแล้ว มันไม่ตีตรงไหน

มันไม่ชอบตรงไหน ฮือ ๆ

ไอกล้วย แกมันซี่แพ้

#### กล้วย

หยุดร้องให้ได้แล้วไอเด็ก

#### EGO กล้วย

ถ้าโตแล้วเป็นแบบนี้ ซึ้นไม่โตดีกว่า

อนาคตแบบกล้วยจะทำอะไรได้วะ...ฮือ

#### กล้วย

(ทำท่าไม่มีใครรู้พร้อมกับยิ้ม)

EGO กล้วยกำลังจะวิ่งออกไป เพราะ ไม่พอใจกับสิ่งที่กล้วยทำ

กล้วยเอาเกียรติบัตรออกมาจากพอร์ตและพับเป็นเครื่องบิน

#### กล้วย

ไอเด็ก !

อนาคตไม่มีใครรู้...

แต่ที่สำคัญ...อย่าลืมเป็นตัวเองนะ !

ทั้งคู่อุ้มให้กันและEGO กล้วยก็วิ่งหายลับไป

## บทที่ 4

### การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

#### 4.1 ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

ก่อนจะเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์สั้นนั้นต้องมีขั้นตอนการเตรียมงานอย่างเป็นระบบเสียก่อน เริ่มต้นที่การคัดเลือกนักแสดง การจัดการหาสถานที่ การเตรียมความพร้อมด้านงบประมาณและทีมงานต่าง ๆ จนถึงกระทั่งจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการถ่าย ซึ่งข้าพเจ้าได้วางแผนการเตรียมงาน ประกอบการถ่ายทำดังนี้

1. การวางแผนการทำงานในการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์
2. การคัดเลือกนักแสดง (Casting)
3. สถานที่ถ่ายทำ (Locations)
4. งบประมาณการถ่ายทำ (Budget Plan)
5. ตารางการถ่ายทำ (Shooting Schedule)
6. Block Shot
7. Breakdown
8. การทดสอบการถ่ายทำ (Screen test)

#### 4.2 การวางแผนการทำงานในการถ่ายทำภาพยนตร์

หลังจากที่จัดทำภาพยนตร์เสร็จสิ้น ข้าพเจ้าได้รับดำเนินจัดทำตารางการทำงานอย่างเร็วที่สุด เพราะต้องประสานงานจากหลายฝ่ายและทีมงานส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา จึงอาจจะมีปัญหาเรื่องเวลาการทำงานที่ยังติดกับเวลาเรียน ซึ่งจากบทภาพยนตร์นั้น ข้าพเจ้าวางแผนว่าจะถ่ายทำทั้งหมด 4 วันเป็นวันและเวลาดังนี้ 2,5,6,7 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2567 โดยที่เผื่อเวลาไว้ให้มีการทำเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) เพิ่มเติมในขั้นตอน Post-Production

**ปฏิทินแผนการทำงาน** เป็นดังต่อไปนี้

- 20 พ.ย. – 24 ธ.ค. 2566 จัดหานักแสดง
- 1 - 20 ม.ค. 2567 ติดต่อประสานงานการใช้สถานที่
- 22 - 24 ม.ค. ทำการเวิร์คช็อปนักแสดงเพิ่มเติม
- 1 ม.ค. จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับถ่ายทำ
- 2 , 5 - 7 ม.ค. ถ่ายทำภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องด้วยวันถ่ายทำเป็นวันเวลาราชการที่ยังมีการเรียนการสอนอยู่ทำให้ข้าพเจ้าต้องควบคุมทีมงานให้มีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไปเพราะอาจจะรบกวนนักศึกษาและอาจารย์ในบริเวณนั้น ซึ่งข้าพเจ้าได้จำกัดคนเข้าบางสถานที่ไว้ไม่เกิน 10 คนรวมนักแสดงแล้ว

#### 4.3 การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าเริ่มวางแผนจากการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครจากในบทภาพยนตร์เสียก่อนซึ่งแบ่งเป็นบทที่สำคัญทั้งหมด 6 บทบาท

##### 4.3.1 บทบาทของกล้วย

นักศึกษาวិจิตรศิลป์ ปี 2 ในมหาวิทยานขอนแก่น เป็นชนชั้นกลาง มีนิสัยคิดมาก และมีความไม่มั่นใจตัวเองในระดับหนึ่ง

โดยที่ข้าพเจ้าต้องการให้มีลักษณะไม่ได้ต้องการให้ดูเป็นนักศึกษาวิจิตรศิลป์ ในภาพจำของใครหลายคนขนาดนั้นเนื่องจากอยากให้ดูเป็นคนที่ยังค้นหาตัวเองไม่เจออยู่ และนักแสดงควรมีประสบการณ์เรื่องในวัยเด็กที่ได้รางวัลมากมายเพื่อเพิ่มความเข้าใจกับตัวบทได้ง่ายและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

##### 4.3.2 บทบาทของ EGO กล้วย (กล้วยในวัยเด็ก)

กล้วยในวัยเด็กข้าพเจ้าจะอ้างอิงลักษณะทั้งหมดมาจากบทบาทกล้วยซึ่งในบทภาพยนตร์นั้นจะมีอายุ 12 ปี

##### 4.3.3 บทบาทปิ่น

นักศึกษาอักษรศาสตร์ชั้นปีที่ 3 ในมหาวิทยานขอนแก่น มีความร่าเริง สดใส มั๊กมอก โลกในแง่บวก เป็นคนที่คอยซัพพอร์ตและให้กำลังใจกล้วยอยู่เสมอ

โดยที่ข้าพเจ้าจะคัดเลือกนักแสดงจากการให้ทดลองอ่านและเล่นสวมบทบาทแล้วสังเกตว่าใครนั้นจะเป็นธรรมชาติกับประโยคต่าง ๆ ในเรื่องมากที่สุด

##### 4.3.4 บทบาทบิลลี่

นักศึกษาวิจิตรศิลป์ ปี 2 ในมหาวิทยานขอนแก่น เป็นเพื่อนสนิทของกล้วย ชอบทำเรื่องจริงจั่งให้เป็นเรื่องตลก รูปร่างตัวใหญ่

##### 4.3.5 บทบาทเสือน้อย

นักศึกษาวิจิตรศิลป์ ปี 2 ในมหาวิทยานขอนแก่น เป็นเพื่อนสนิทของกล้วย เป็นคนที่จริงจังในทุกการกระทำของตัวเอง รูปร่างผอม

##### 4.3.6 บทบาทแดนนี่ ยี่

ศิลปินไทยที่กำลังมีชื่อเสียงในต่างประเทศ อายุ 50 ปี ภายนอกจะดูขรึม ๆ และน่าเชื่อถือแต่จริง ๆ แล้วเป็นคนใจดี

โดยที่ข้าพเจ้าได้เริ่มทำการคัดเลือกนักแสดงหลักก่อนเพราะว่าในบทภาพยนตร์นั้นจะมีทั้ง  
กล้วยในวัยรุ่นและกล้วยในวัยเด็กซึ่งทั้งคู่จะต้องมีหน้าตาในเบื้องต้นที่คล้ายกันซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทาย  
ที่สุดในการค้นหาแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งหลังจากที่คัดเลือกนักแสดงผ่านการลองสวมบทบาทตัว  
ละครทำให้ได้รายละเอียดนักแสดงภาพยนตร์เรื่อง "เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป" ดังต่อไปนี้

## เอกสารข้อมูลนักแสดง (Casting Sheet)

### บทบาทของกล้วย

PRODUCTION TITLE : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : แทนปิติ สุภัทรวณิช tanbhiti supatwanich
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : จีโน่ (Jeno)
ที่อยู่ : 100 ซ.เพชรเกษม 42 แขวงบางจาก เขตภาษี เจริญ กทม
เบอร์โทร : 0819796950
วันเกิด (อายุ) : 9 สิงหาคม 2543
LINE : jjeno
Facebook : -
อาชีพ : นักศึกษา / นักแสดง



ภาพที่ 4.1 รับบทกล้วย

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : -	ไซส์เสื้อ : L	สีผม : ดำ
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 65 / 173	รองเท้า : 42	สีตา : ดำ
ลักษณะอื่น ๆ		

โรคประจำตัว : -
ประวัติการแพ้ : -
หมู่เลือด : O

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทบาทของกล้วยในวัยเด็ก

PRODUCTION TITLE : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : สุวภัทร อภินิลสกุล Suwapat Apinilsakul
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : ยอร์ช (Yorch)
ที่อยู่ : -
เบอร์โทร : -
วันเกิด (อายุ) : 12 ปี
LINE : -
Facebook : -
อาชีพ : นักเรียน / นักแสดง



ภาพที่ 4.2 รับบทอีโก้กล้วย

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : -	ไซส์เสื้อ : s	สีผม : ดำ
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 39 / 144	รองเท้า : 37	สีตา : ดำ
ลักษณะอื่น ๆ		

โรคประจำตัว : -
ประวัติการแพ้ : -
หมู่เลือด : B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทบาทของปิ่น

PRODUCTION TITLE : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : เพ็ญพิชชา ทวีกิจเกษม
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : แพรว
ที่อยู่ : 159/538 ซ.คูบอน27 แยก60 แขวงท่าแร้ง เขต บางเขน กรุงเทพฯ 10220
เบอร์โทร : 0991291444
วันเกิด (อายุ) : 9 พ.ค 2545
LINE : tpenpicha
Facebook : -
อาชีพ : นักศึกษา



ภาพที่ 4.3 รับบทปิ่น

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : 30/24/34	ไซส์เสื้อ : M	สีผม : น้ำตาลเข้ม
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 49/170	รองเท้า : 38.5	สีตา : น้ำตาลเข้ม
ลักษณะอื่น ๆ		

โรคประจำตัว : -
ประวัติการแพ้ : ฝุ่น
หมู่เลือด : A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทบาทยุติ

PRODUCTION TITLE : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : สุรยุทธ แดงบุหงา Surayut Dangbunga
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : แคร่ (Care)
ที่อยู่ : หนองจอก กทม
เบอร์โทร : 095 856 0909
วันเกิด (อายุ) : 24 ปี
LINE : Bunnng care
Facebook : Surayut Dangbunga
อาชีพ : นักศึกษา



ภาพที่ 4.4 รับบทยุติ

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : -	ไซส์เสื้อ : XL	สีผม : ดำ
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 85 / 280	รองเท้า : 44	สีตา : ดำ
ลักษณะอื่น ๆ		

โรคประจำตัว : -
ประวัติการแพ้ : -
หมู่เลือด : B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทบาทย่อย

PRODUCTION TITLE : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : สิริกานต์ ถวิลหวัง Sirakan Thawinwung
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : ป๋อน (Ponn)
ที่อยู่ : 48 ซอยเฉลิมพระเกียรติ ร.9 ซอย9 หนองบอน ประเวศ กทม
เบอร์โทร : 092 394 3945
วันเกิด (อายุ) : 19 ปี
LINE : Ssirakan
Facebook : Sirakan Thawinwung
อาชีพ : นักศึกษา



ภาพที่ 4.5 รับบทเสือน้อย

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : -	ไซส์เสื้อ : L	สีผม : ดำ
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 60 / 178	รองเท้า : 42	สีตา : ดำ
ลักษณะอื่น ๆ -		

โรคประจำตัว : G6PD
ประวัติการแพ้ : ถั่วปากอ้า ยาแอสไพริน
หมู่เลือด : AB

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทบาทยานนี้ ยี

PRODUCTION TITLE : เฮีย...แกเปลี่ยนไป !
DIRECTOR : จิรภัทร เตียวพานิช

ชื่อ (ภาษาไทยและอังกฤษ) : พร้อมภพ ลีรพันธ์
ชื่อเล่น (ภาษาไทยและอังกฤษ) : น้า (Nam)
ที่อยู่ : -
เบอร์โทร : 081 616 0599
วันเกิด (อายุ) : 59
LINE : Prompoplee
Facebook : -
อาชีพ : ธุรกิจส่วนตัว



ภาพที่ 4.6 รับบทยานนี้ ยี

รายละเอียดพื้นฐาน		
อก/เอว/สะโพก : -	ไซส์เสื้อ : L	สีผม : ดำ
น้ำหนัก / ส่วนสูง : 70 / 168	รองเท้า : 44	สีตา : ดำ
ลักษณะอื่น ๆ -		

โรคประจำตัว : -
ประวัติการแพ้ : -
หมู่เลือด : A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 บรรยากาศวันเวิร์คช็อปนักแสดง

หลังจากข้าพเจ้าได้ทำการคัดเลือกนักแสดงจนเสร็จแล้วนั้น ข้าพเจ้าได้มีการซักซ้อมบทกับนักแสดงเสียก่อนเพื่อเพิ่มความเข้าใจ ความเป็นธรรมชาติ และที่สำคัญเลยคือเพื่อความรวดเร็วในการแสดงเมื่อถึงขั้นตอนการถ่ายทำ

#### 4.4 การจัดหาสถานที่ถ่ายทำ (Location scouting)

สถานที่ถ่ายทำหลักของภาพยนตร์ เรื่อง “เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป” มีทั้งหมด 5 สถานที่ ได้แก่ โรงเรียนของกล้วยในวัยเด็ก , มหาลัยศิลปะ , คาเฟ่, หอพักของกล้วย , Art Gallery และโรงภาพยนตร์อินดี้ ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการสำรวจสถานที่บริเวณเขตลาดกระบังเป็นหลักจนได้ออกมาเป็นสถานที่ดังต่อไปนี้

##### 4.4.1 โรงเรียนของกล้วยในวัยเด็ก

ข้าพเจ้าเลือกเป็นโรงเรียนสารสาสน์ร่วมเกล้าเพราะว่าฉากที่ต้องถ่ายทำนั้นจะทำให้ดูมีความพิเศษ เป็นมุมมองความทรงจำของพระเอกที่สวยงามและสถานที่ต่าง ๆ ในโรงเรียนก็มีการตกแต่งที่มากกว่าโรงเรียนทั่ว ๆ ไปและในด้านความสะดวกก็สามารถเดินทางได้ง่ายและไม่ไกลจนเกินไป สำหรับใช้ถ่ายทำในฉากที่ 1



ภาพที่ 4.8 ภาพบรรยากาศโรงเรียน

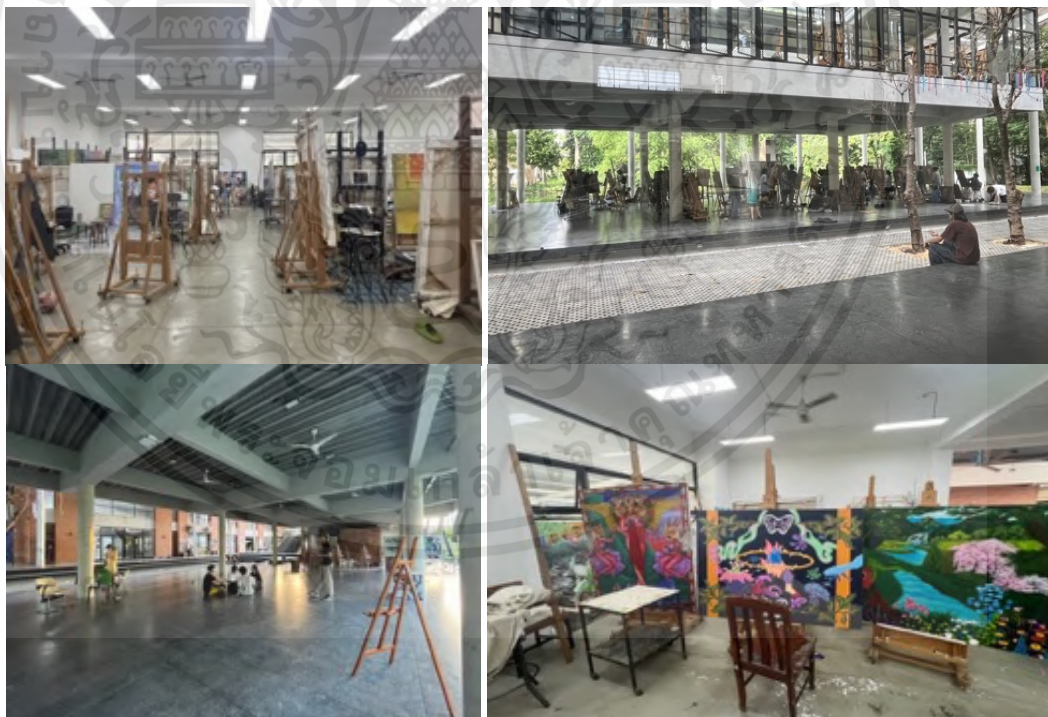
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพบรรยากาศโรงเรียน2

#### 4.4.2 มหาลัยวิทยาลัย

ข้าพเจ้าเลือกเป็นบริเวณอาคาร สาขาจิตรศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพราะข้าพเจ้าอยู่ในห้องนั้นเป็นที่เรียนและทำงานจริงของอาจารย์ นักศึกษาทำให้ภาพยนตร์ในเรื่องดูสมจริงและเป็นธรรมชาติที่สุด สำหรับใช้ถ่ายทำในฉากที่ 2 , 3 , 6 , 7 , 9A , 9B



ภาพที่ 4.10 ภาพบรรยากาศมหาวิทยาลัย

#### 4.4.3 คาเฟ่

ข้าพเจ้าเลือกเป็นบริเวณร้านกาแฟใสใสในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพราะในฉากที่ถ่ายทำต้องการอารมณ์ความสงบ การพูดคุยกันของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครโดยที่ไม่มีฉากหลังอะไรมารบกวนความสนใจและข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันดูสถานที่ที่ดูเป็นส่วนตัวดี สำหรับใช้ถ่ายทำในฉากที่ 4A



ภาพที่ 4.11 ภาพบรรยากาศคาเฟ่

#### 4.4.4 หอพักของกล้วย

ข้าพเจ้าเลือกเป็นบริเวณนี้เพราะว่าในบทภาพยนตร์นั้นต้องการเซตฉากที่ต้องใช้บริเวณกว้างระดับนี้ซึ่งสถานที่แห่งนี้ตอบโจทย์และทีมงานสามารถเดินทางได้โดยสะดวก สำหรับใช้ถ่ายทำในฉากที่ 5 , 8 , 10 , 12

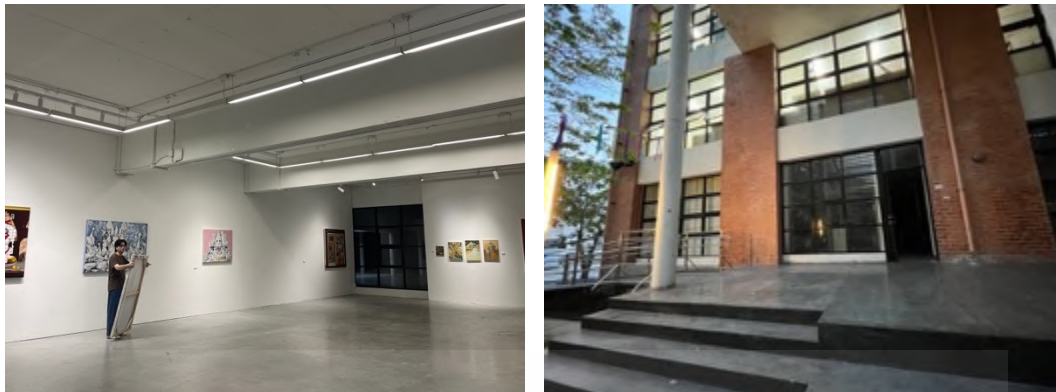


ภาพที่ 4.12 ภาพบรรยากาศห้องพักของกล้วย

#### 4.4.5 Art Gallery

ข้าพเจ้าเลือกเป็นที่ข้างล่างของอาคารวิจิตรศิลป์เพราะว่าเป็นที่ที่นักศึกษาทำงานมาตรวจและแสดงโชว์กันอยู่แล้วในทุก ๆ อาทิตย์ประกอบกับขนาดพื้นที่ที่ไม่ใหญ่มากจนเกินไป สำหรับใช้ถ่ายทำในฉากที่ 13

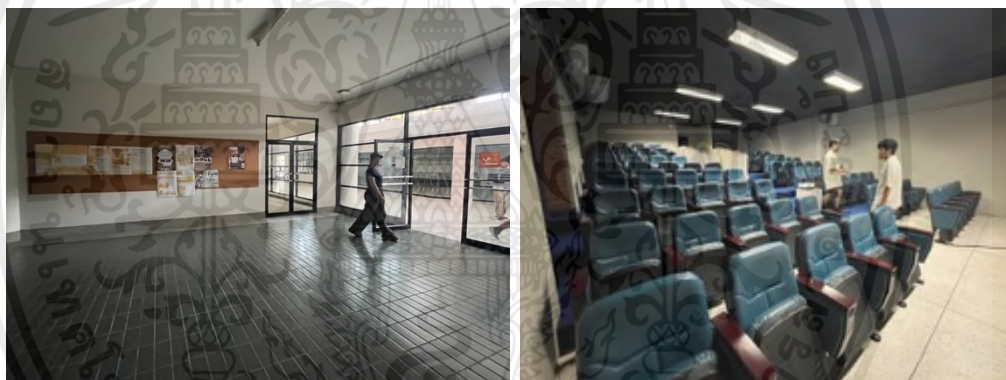
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพบรรยากาศ Art Gallery

#### 4.4.6 โรงภาพยนตร์อินดี้

ข้าพเจ้าเลือกเป็นบริเวณห้องเรียนในตึกอาคารเรียนรวมเพราะว่าหลัก ๆ แล้วคือสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์กล้องเข้ามาถ่ายทำและบรรยากาศโดยรวมดูแล้วให้ความรู้สึกเศร้า เพราะในฉากที่จะถ่ายคือ Scene 11A , 11B ที่ตัวละครทั้งสองคนนั้นต้องเลิกกัน



ภาพที่ 4.14 ภาพบรรยากาศโรงภาพยนตร์อินดี้

โดยสรุปแล้วข้าพเจ้าได้หาสถานที่ในการถ่ายทำโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับตัวบทและความสะดวกในการถ่ายทำเป็นหลักซึ่งจะทำให้สะดวกต่อการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์และการเดินทางของทีมงานทุกคน

#### 4.5 งบประมาณการถ่ายทำ (Budget Plan)

รายละเอียดกองถ่าย จำนวนนักแสดง 6 คน / เอ็กส์ตรี้า 10 คน / จำนวนทีมงาน 15 คน  
ระยะเวลาการถ่ายทำ : 4 คิว / 4 รายจ่ายทั้งหมด 80,000 บาทและเนื่องจากทีมงานเป็นเพื่อน ๆ ในคณะทำให้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางคำนวณเงินทุน	
รายการค่าใช้จ่าย	รายจ่ายทั้งหมด (บาท)
1. สถานที่	10,000
2. นักแสดง	10,000
3. การเดินทาง	7,500
4. อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)	15,000
5. เครื่องแต่งกาย (Costume)	4,000
6. อุปกรณ์กล้องและไฟ	15,000
7. อุปกรณ์แต่งหน้า	2,000
8. อาหาร	12,000
9. สวัสดิการอื่น ๆ	3,500
10. อื่น	1,000
รวม	80,000

ตารางที่ 4.1 ตารางคำนวณเงินทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.6 ตารางการถ่ายทำ (Shooting Schedule)

ข้าพเจ้าได้ทำตารางในการถ่ายทำเบื้องต้นเพื่อให้ทีมงานแต่ละคนเตรียมพร้อมในการทำ  
งานส่วนของตัวเองให้ทันก่อนจะมีการทำ Breakdown โดยละเอียดอีกครั้งในเวลาต่อมา

Scene	Int/Ext	Location - Description	Day/ Night	Characters	Time	Shoot Duration
ศุกร์ 2 กุมภาพันธ์ 2567						
7.00 On Location @ตึกวิจิตร						
9A	Int	ตึกวิจิตร Painting Studio ปี 3 : กลัวยทะเลาะกับเพื่อน	Day	กลัวย, บิลลี่, เสือน้อย	8.30 - 10.30	2 hr
9B	Int	ตึกวิจิตร Painting Studio ปี 3 : กลัวยจับมือกับ Ego	Day	กลัวย, Ego	10.30 - 12.00	1 hr 30 min
Montage	Int	ตึกวิจิตร Painting Studio ปี 4 : กลัวยนั่งทำงานขายวิทยุภาค	Day	กลัวย	12.00 - 12.30	30 min
ทานข้าวเที่ยง 12.30 - 13.20 @ตึกวิจิตร (50 min)						
13	Int	ตึกวิจิตร ห้องแสดงผลงาน : แคนนี่มาตรวจงาน > สุดท้ายยื่นเคียงกัน	Day	กลัวย, แคนนี่, Extra	13.30 - 14.30	1 hr
14A	Int	ตึกวิจิตร ห้องแสดงผลงาน : กลัวยเคลียร์ใจกับปิ่น	Day	กลัวย, ปิ่น, Ego	14.30 - 15.30	1 hr
14B	Int	ตึกวิจิตร ห้องแสดงผลงาน > ลานใต้ตึกใหม่ > สนามหญ้าหลังตึกจว. : กลัวยวิ่ง ปลดล็อก Montage มีความสุข	Day	กลัวย	15.30 - 16.30	1 hr
14C	Ext	ทุ่งหญ้าหลังตึกวิจิตร : เจอเด็กที่ทุ่งหญ้า พับกระดาษเป็นเครื่องบิน	Day	กลัวย, Ego	17.00 - 18.00	1 hr
12	Int	ตึกวิจิตร ห้องแสดงผลงาน : เซ็ต Gallery คืนก่อนแคนนี่จะมา	Night	กลัวย, บิลลี่, เสือน้อย	18.15 - 19.00	45 min
ทานข้าวเย็น 19.00 - 19.45 @โรงถ่าย (45 min) Art Set ห้องสัมภาษณ์						
4B	Int	โรงถ่ายภาพยนตร์ 1 : แคนนี่อยู่กับนักข่าวหญิงสัมภาษณ์	-	แคนนี่, นักข่าวผู้หญิง	20.00 - 21.30	1 hr 30 min
End of Day 1						

ตารางที่ 4.2 ตารางการถ่ายทำ Q1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene	Int/Ext	Location - Description	Day/ Night	Characters	Time	Shoot Duration
จันทร์ 5 กุมภาพันธ์ 2567						
7.30 On Location @ตึกวิจิตร						
3	Int	ตึกวิจิตร ลานใต้ตึกเรียนใหม่ : อาจารย์มาบอกว่าแดนนี่จะมาเลือกงาน	Day	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย, อาจารย์โต้ง, Extra	9.00 - 10.30	1 hr 30 min
7	Int	ตึกวิจิตร ห้องประชุมภาค ชั้น 1 : อาจารย์คอมเม้นท์ชอบเสือน้อย	Day	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย, อาจารย์โต้ง	11.00 - 12.00	1 hr
12.00 - 12.45 พักทานข้าวเที่ยง @ตึกวิจิตร (45 min)						
2	Int	ตึกวิจิตร : Montage วิयरุ่น ในมรยาทศมหาวิทยาลัยวิจิตรศิลป์	Day	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย, Extra	13.00 - 14.30	1 hr 30 min
6	Int	ตึกวิจิตร โถงในตึก : กล้วย บิลลี่ เสือน้อย กำลังจะไปส่งสเก็ตซ์ > คอยกัน	Day	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย	14.30 - 16.00	1 hr 30 min
Montage	Int	ตึกวิจิตร Painting Studio ปี 4 : กล้วยมีความสุขกับเพื่อน	Day	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย	16.15 - 17.00	45 min
Montage	Ext	ทุ่งหญ้าหลังตึกวิจิตร : กล้วยมีความสุขกับเพื่อน	Sunset	กล้วย, บิลลี่, เสือน้อย	17.15 - 18.15	1 hr
ทานข้าวเย็น 18.30 - 19.15 (45 min)						
12	Int	ตึกวิจิตร Painting Studio ปี 4 : กล้วยนั่งทำงานขายวิทยุแดน เสือน้อยเอาชุดิจากบิลลี่มาให้	Night	กล้วย, เสือน้อย	19.30 - 20.30	1 hr
End of Day 2						

### ตารางที่ 4.3 ตารางการถ่ายทำ Q2

Scene	Int/Ext	Location - Description	Day/ Night	Characters	Time	Shoot Duration
อังคาร 6 กุมภาพันธ์ 2567						
On Location 8.00 @โรงเรียนสาธิตสาทรร่มเกล้า						
1	Ext	โรงเรียนประถม หอประชุม : Montage กล้วยวัยเด็ก	Day	Ego, ครูผู้หญิง	10.00 - 12.00	2 hr
12.00 - 13.00 พักทานข้าวเที่ยง @โรงเรียนสาธิตสาทรร่มเกล้า (1 hr)						
1	Ext	โรงเรียนประถม นอกอาคาร : Montage กล้วยวัยเด็ก	Day	Ego, Extra	13.00 - 15.00	2 hr
ย้ายไปหอพัก @หอพักบ้านพิเศษ ลาดกระบัง 16.00 - 18.00 ART SET UP 17.30 ทานข้าวเย็น						
5	Int	หอพักกล้วย : กล้วยกลับห้องมาทำงาน > บรรยายกาศห้องกล้วย > ได้ยินเสียง Ego	Night	กล้วย, Ego	18.30 - 20.00	1 hr 30 min
8	Int	หอพักกล้วย : กล้วยกลับห้อง Ego เปิดตัว > เราจะทำได้ดีกว่าแดนนี่	Night	กล้วย, Ego	20.00 - 21.30	1 hr 30 min
10	Int	หอพักกล้วย : กล้วยกลับมาวางตารางทำงาน จนเป็นไลน์มาเรื่อย ๆ	Night	กล้วย	21.30 - 23.00	1 hr 30 min
12	Int	หอพักกล้วย : กล้วยนั่งทำงานหามรุ่งหามค่ำ	Night	กล้วย	23.00 - 00.00	1 hr
End of Day 3						

### ตารางที่ 4.4 ตารางการถ่ายทำ Q3

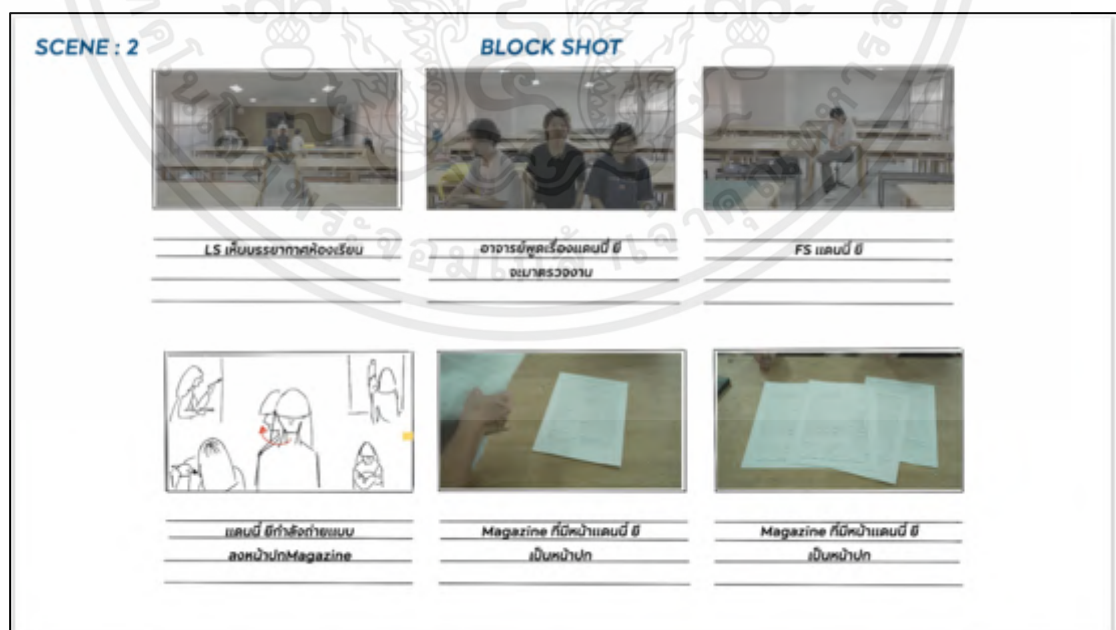
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene	Int/Ext	Location - Description	Day/ Night	Characters	Time	Shoot Duration
พุธ 7 กุมภาพันธ์ 2567						
On Location 10.00 @โรงถ่าย						
4	Int/Ext	ร้านกาแฟ Baan Cool : กลัวยปรีภษาปิ่น ปิ่นมันไม่หยุด > เห็นแอดมินทำงาน	Day	กลัวย, ปิ่น, Extra	11.30 - 14.00	2 hr 30 min
14.30 On Location @ตึกเรียนรวม ทานข้าว						
11A	Int	โรงหนัง (ห้องดูหนัง ดึกเรียนรวม) : กลัวยปิ่นเดินเข้าไปในโรง ทาที่นั่งของตัวเอง	Night	กลัวย, ปิ่น, Extra	15.30 - 17.30	2 hr
11B	Ext	โรงหนัง (ตึกงานบั้น ชั้น 1) : กลัวยทะเลาะกับปิ่น	Night	กลัวย, ปิ่น	18.00 - 19.30	1 hr 30 min
ปิดกอง ทานข้าว						
End of Day 4						

#### ตารางที่ 4.5 ตารางการถ่ายทำ Q4

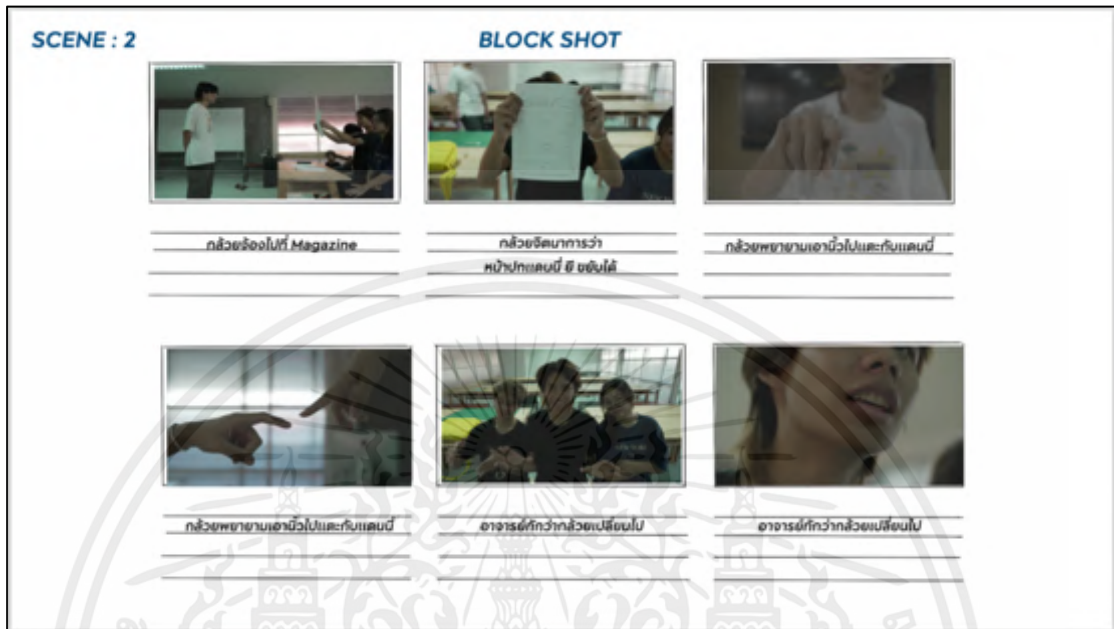
#### 4.7 Block Shot

ข้าพเจ้าได้ลงพื้นที่ จัดการ Block shot ในสถานที่จริงที่จะทำการถ่ายทำ โดยใช้มุมกล้องและระยะเลนส์ที่ใกล้เคียงกับตอนจะถ่ายจริงสุด เพื่อความสะดวกต่อการทำงานในขั้นตอนการถ่ายทำ

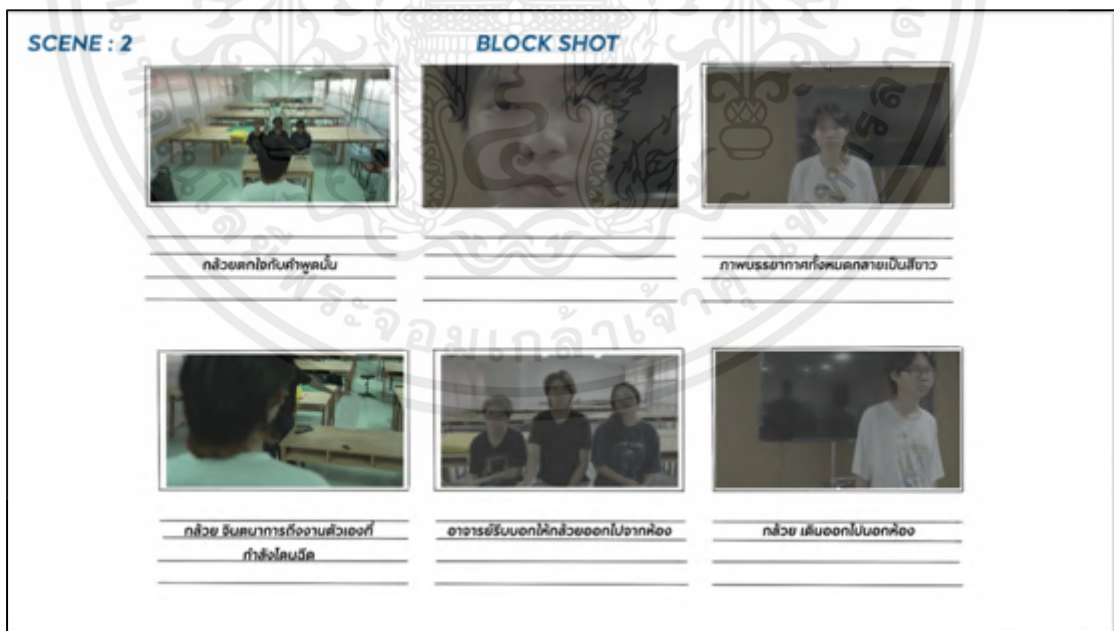


ภาพที่ 4.15 Block shot 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 Block shot 2

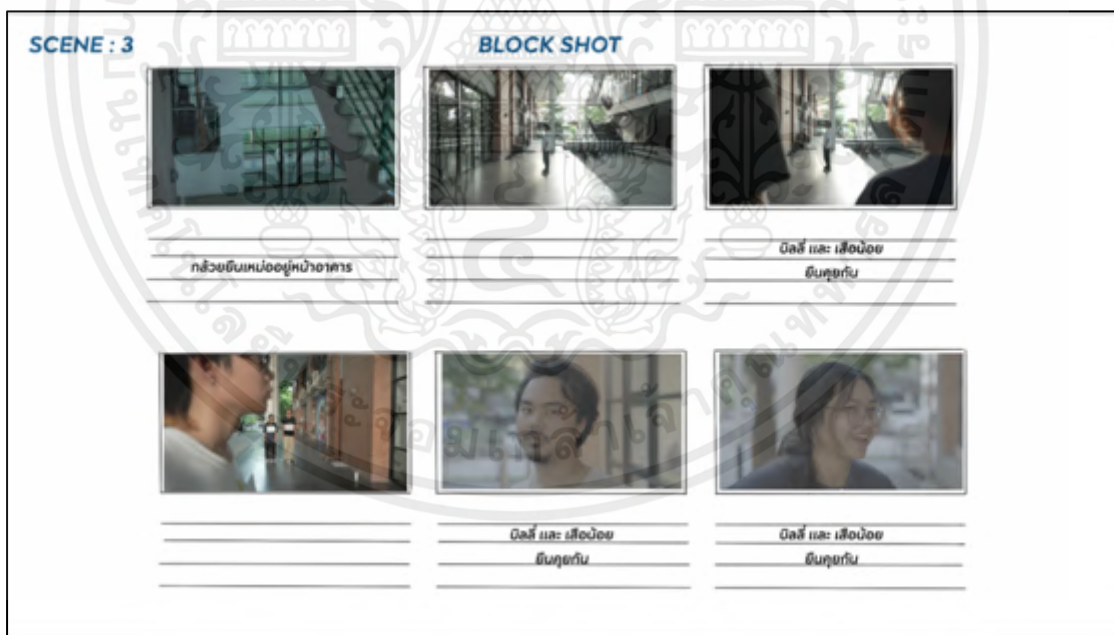


ภาพที่ 4.17 Block shot 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 Block shot 4



ภาพที่ 4.19 Block shot 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งในหลาย ๆ ฉากข้าพเจ้าไม่สามารถเข้าไปทำ Block shot ในสถานที่จริงได้เพราะปัญหา  
ทั้งที่ทีมงานไม่ว่างและสถานที่ต่าง ๆ นั้นยังไม่อนุญาต ข้าพเจ้าเลยตัดสินใจแก้ปัญหาในการทำ  
Shooting Script บางฉากเพื่อใช้ในการสื่อสารและวางแผนการถ่ายทำกับทีมงาน จนเป็นเอกสารดังนี้

### Shooting Script

Production Title : เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป






Director : กัลปพฤกษ์ ตียะจามร

DOP : อัชฎาภูมิ ขาวประเสริฐ

SC : 1 MONTAGE - (กล้วยเด็ก)							
Shot #	Shot Type	Camera Angle	Camera Movement	Time of Scene	Camera Lens	Audio	Description Action
1	LS	Eye level	Static	14.00	25mm	Sync.	ภาพบรรยากาศ การแข่งขันศิลปะ ห้วยซ้อบ้านในฝัน ประจำปี 2556 ของโรงเรียน ประเสริฐวิทยา
2	MS (รับข้าง)	Eye level	Dolly in	14.00	35mm	Sync.	กล้วยในวัยเด็ก กำลังนั่งรอการ ประกาศผลรางวัล ด้วยความ น่าเบื่อ (MASTER.)
3	MCU	Eye level	Hand-held	14.00	35mm	Sync.	กล้วยเห็น กระดาษ เลยเอามาพับ เป็นเครื่องบิน
4	POV	Eye level	Hand-held	14.00	35mm	Sync.	เห็นสเตชัน ระบายสี
5	MS	Eye level	Static	14.00	35mm	Sync.	ระบายสี เครื่องบิน อย่างสนุกสนาน
6	ECU	High Angle	static	14.00	50mm	Mos	เขียนชื่อกล้วย ลงบนเครื่องบิน



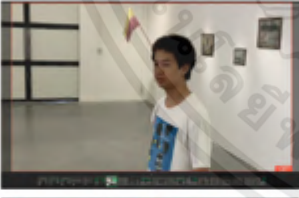

ตารางที่ 4.6 Shooting Script 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SC: 13 ภายใน ART GALLERY - กลางวัน							
Shot #	Shot Type	Camera Angle	Camera Movement	Time of Scene	Camera Lens	Audio	Description Action
1	 LS	High Angle	Static				บรรยากาศ Gallery คนเยอะ
2	 MCU	Eye Level	HandHeld				รับหน้า กล้ายดู บรรยากาศ งาน
3	 POV	Eye level	Static				กล้ายมอง แดนนี่ ยี่ เดินเข้า ประตูมา
4	 CU	Eye level	Handheld				กล้าย reaction danny
5	 MS	Eye level	Handheld				แดนนี่ ตรวจงาน

ตารางที่ 4.7 Shooting Script 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6	MS	Eye Level	Handheld				แดนนี่ ตรวจงาน (เปลี่ยน มุม)
7	MS 	Eye level	Static Boomdown				แดนนี่ ตรวจงาน กล้วย MASTER
8	MCU	Eye level	tracking				แดนนี่ ยืน หน้ามา ดู
9	MS 	high angle	static				เด็กตาแป้ว
10	MS  	Eye level	Tracking Truck ซ้าย				อาจารย์ เรียกทุก คนกล้วย เดินเข้าไป ในกลุ่ม นักศึกษา
11	MS	Eye level	Truck ขวา				กล้วยมอง แดนนี่ ยี จากข้างใน

ตารางที่ 4.8 Shooting Script 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 Breakdown

Breakdown สำหรับให้ทีมงานในวันถ่ายทำ คิวที่ 1 - 3 วันที่ 2 , 5 , 6 กุมภาพันธ์ 2567

Breakdown Q1 02/02/67								
Crew Call: 07:00 น. First Shot: 08:30 น. Last Shot: 21:30 น. Warp: 22:00 น.		Location Location: ตึกภาควิชาวิศวกรรมโยธา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ สจล. จ.กชน.			Director: 0958560909 (ปิ่น) AD: 0917619782 (หนน)			
Time	Scene	Shot	Shot Size/Cam Move	Description	Cast/Extra	Location	หมายเหตุ	
08:30 - 10:30 น.	9B	3	MS Dolly IN	Ego กว้างดีใจ	Ego กว้าง	บันไดชั้น 1 ตึกภาควิชาวิศวกรรมโยธา	Set ราง Dolly มากกว่า 30 นาที	
		1	FS Tracking	ก๊วยเดินลงมาจากบันได กว้างรับ Ego กว้างกำลังดีใจอยู่	ก๊วย Ego กว้าง		Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที	
		2	MS Tracking	รับหน้าก๊วยเดิน	ก๊วย		ถ้าไม่ set stedicam กว้างไปถ่าย 9a ก่อน	
10:35 - 11:40 น.	9A	1	MS Tracking	ก๊วยเดินแข่งเข้ามาทำงานเห็นบรรยากาศห้อง	ก๊วย เลื่อน้อย	ตึกภาควิชาวิศวกรรมโยธา ชั้น 3	Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที	
		2	FS Pan	ก๊วยทำงานจัดเฟรม เหลือไม่ทันเลื่อน้อย	ก๊วย เลื่อน้อย			
		3	MS STS	รับหน้าก๊วย	ก๊วย			
		4	MS STS	รับหน้าเลื่อน้อย	เลื่อน้อย			
		5	MS Reverse STS	อีลดีเดินเข้ามาโชว์ในลวดอก	ก๊วย เลื่อน้อย อีลดี			
		6	INS	โบลาออกอีลดี	อีลดี			
		7	Two Shot STS	เลื่อน้อยลุกขึ้นมาคุยกับอีลดี	เลื่อน้อย อีลดี			
		9	LS Group Shot Handheld	ก๊วยค่าเพื่อนๆ	ก๊วย เลื่อน้อย อีลดี			
		10	MS Handheld	ก๊วยเบี่ยง	ก๊วย			
		11	MS Handheld	เลื่อน้อยเบี่ยง	เลื่อน้อย			
		12	MS Handheld	อีลดีเบี่ยง	อีลดี			
		13	LS STS	ก๊วยเดินเลอกไป	ก๊วย เลื่อน้อย ก๊วย			
		11:45 - 12:30 น.	12	8	MS Dolly IN		ก๊วยเริ่มร่ำคาญและลุกขึ้นมา	ก๊วย เลื่อน้อย ก๊วย
1	Montage			แบ่ง ผลงาน วาดรูป มีตัวตลกเฟรม สายตารามวิญญูญาณ	ก๊วย Stand in ก๊วย	(เบรคแตกย้ายไปวันที่ 5)		
2	LS STS			ก๊วยทำงาน	ก๊วย	นักแสดงเปลี่ยนชุด		
		3	MS Tracking	รับหน้าก๊วยทำงานของเขามาทำงาน	ก๊วย		Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที	
		Break ทานข้าวกลางวัน ณ ภาควิชาวิศวกรรมโยธา เวลา 12:30 - 13:20 น.						
		13	1	LS STS	Gallery เดินไปด้วยผู้คนที่มาดูงานนักศึกษา	ก๊วย เลื่อน้อย Extra	Gallery แสดงงานชิ้น 1	Extra เข้ามาดูงานเยอะ
2	MCU Handheld		รับหน้าก๊วย	ก๊วย				
3	MS Pan POV		POV ก๊วยเห็นแดนนี่ ยืนเดินเข้ามาพร้อมอาจารย์	อาจารย์ แดนนี่ อี				
4	CU		Reaction ก๊วยเองแดนนี่ อี	แดนนี่ อี อาจารย์				
5	Montage		แดนนี่ดูงานแดนนี่ด้วยสีหน้าเป็นมิตร 1	แดนนี่ อี นักศึกษา 1				
6	Montage		แดนนี่ดูงานแดนนี่ด้วยสีหน้าเป็นมิตร 2	แดนนี่ อี นักศึกษา 2				
7	MS Master Boom down		แดนนี่ดูงานก๊วยเขาชมแล้วเดินจากไปก็ถอยกลับมาเห็น Ego ที่ยืนยิ้มอยู่	แดนนี่ อี ก๊วย Ego กว้าง	Set Stedicam			
8	MCU High angle		รับหน้า Ego กว้าง	Ego กว้าง				
9	Tracking MS Master		ก๊วยเดินเองแดนนี่จนถึงแดนนี่ประกาศผลแล้วก็เดินออกไปหาแดนนี่เพราะไม่พอใจ	แดนนี่ อี อาจารย์โด่ง Extra	ชิ้นวาง Slide			
10	MS Tracking		POV ก๊วยที่เห็นแดนนี่ยิ้มไว้	แดนนี่ อี อาจารย์โด่ง Extra	ชิ้นวาง Slide			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		11	LS	แดนนี่ประกาศผลรับหลังกล้วย	แดนนี่ ยี กล้วย Extra อาจารย์โด่ง			
		12	MS Low angle	รับหลังเด็กกล้วยและ Ego กล้วยยกมือพร้อมกัน	แดนนี่ ยี กล้วย Ego กล้วย Extra			Sound MOS
		13	MCU Handheld	รับหน้า Ego กล้วยที่รับไม่ได้เลยเดินออกไปด้วยควรวามเสียใจ	Ego กล้วย Extra			
		15	Master Two shot STS	กล้วยลุกขึ้น โป้เลี้ยงกับแดนนี่	กล้วย แดนนี่ ยี อาจารย์โด่ง Extra			
		14	MS STS	หน้าแดนนี่ประกาศผล	แดนนี่ ยี อาจารย์โด่ง Extra			
		16	MS Handheld	รับหน้ากล้วยเคียงแดนนี่	กล้วย			
		17	MS Handheld	รับหน้าแดนนี่เคียงกับกล้วย	แดนนี่ ยี			
15:40 - 17:00 น.	14	2	INS	รูปกล้วยที่นั่งจอยผ่านแชทไลน์	กล้วย ปิ่น INS	Gallery แสดงงานชิ้น 1		
		1	Master MS Pan	กล้วยนั่งจอยจอยมุมห้องแล้วปิ่นเปิดประตูเข้ามาแล้วก็ถ่ายรูปกล้วยแล้วส่งข้อความจากนั้นเธอก็เดินไปหากกล้วย	กล้วย ปิ่น			
		3	MS	รับหน้าปิ่นคุยกับกล้วย	ปิ่น			
		4	Two shot Tracking (Stedicam)	กล้วยกับปิ่นเดินคุยกันออก Gallery	กล้วย ปิ่น			Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที
		5	LS Master	ปิ่นกับกล้วยนั่งคุยกัน	กล้วย ปิ่น			
		6	MS	รับหน้ากล้วยคุยกับปิ่น	กล้วย			
		8	MS	รับหน้ากล้วยมุมอื่น 1 (ถ้าเวลาเหลือ)	กล้วย			
		9	MS	รับหน้ากล้วยมุมอื่น 2	กล้วย			
		7	MS	รับปิ่นคุยกับกล้วย	ปิ่น			
		11	MS Pan POV	รับหน้าเสียงน้อยตะโกนชวน ไปร้านอีลลี่	เสียงน้อย			
		12	MS	รับหน้ากล้วยบอกเสียงน้อยและปิ่นว่า ตีขมว กล้วยวิ่งออกไป	กล้วย เสียงน้อย ปิ่น Extra			ช่างดี กว.
		10	MCU	POV กล้วยเดิน Ego กล้วยเดินตลอดออกไป	Ego กล้วย Extra			
		13	MS Tracking	รับหน้ากล้วยวิ่ง	กล้วย			Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที
		14	MS Tracking	รับข้างกล้วยวิ่ง	กล้วย			Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที
17:10 - 18:00 น.		17	LS Two shot STS	กล้วยสองคนยืนคุยกัน	กล้วย Ego กล้วย	ทุ่งหญ้า กว.		
		15	MS	รับหน้า Ego กล้วย	Ego กล้วย			
		20	MCU	รับหน้า Ego ยืนให้กล้วย	Ego กล้วย			
		16	MS	รับหน้ากล้วย	กล้วย			
		19	MCU	รับหน้ากล้วยยืนให้ Ego	กล้วย			
		18	CU Tracking	กล้วยป่าเครื่องบินกระดาษออกไป	กล้วย			Set Stedicam ใช้เวลามากกว่า 30 นาที
21	Tilt up	กล้องคลิงๆเคลื่อนตัวขึ้นไป	-					
Break 18:10 ทีมงานและนักแสดงทานข้าว ณ โรงถ่าย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สงล.								
19:30 - 21:30 น.	4B	1	FS	แดนนี่ ยีให้สัมภาษณ์	แดนนี่ ยี นักข่าวสาว	โรงถ่าย		
		2	MCU	หน้าแดนนี่ให้สัมภาษณ์1	แดนนี่ ยี			
		3	MCU	หน้าแดนนี่ให้สัมภาษณ์2	แดนนี่ ยี			
		4	INS	หน้าแดนนี่โพสกล้อง1	แดนนี่ ยี			
		5	INS	หน้าแดนนี่โพสกล้อง2	แดนนี่ ยี			
		6	INS	งานแดนนี่1	INS			
		7	INS	งานแดนนี่2	INS			
Wrap 22:00 น. แยกย้ายกลับบ้านเย็น								

ตารางที่ 4.9 Breakdown Q1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Breakdown Q2 Date: 05/02/67							
On Location : 07:30 น.		Location Location: ศึกษาศาสตร์ศิลป์ สวนโศภินิหาร			Director: 0958560909 (ปิ่น) AD: 0917619782 (ทพณ)		
First Shot: 09:00 น. Last Shot: 21:30 น. Warp: 22:30 น.		PICK ME, Danny Yee!			Art Director : Vienna DOP : Pae UPM : Proud AD2 : Nart Runner : Pound		
Time	Sc/ Shot	Visual	Shot Size/Description	Cam Tech	Cast/Extra	Location/ Set Prop	หมายเหตุ
09:00 - 10:30 น.	3/1		กล้วยและเทียน ๆ คำคิดเตรียมเรียน	LS STS	กล้วย, เสียบ้อย, ดนตรี, Extra	สวนโศภินิหาร	
	3/4		Master Reaction กล้วยกับคำพูดของอาจารย์	MS Pan	กล้วย, อาจารย์โด้		
	3/2		อาจารย์พูดเรื่องแผนนี้ ยี่	MS STS	อาจารย์โด้		
	3/3		Reaction นักศึกษาว่าวางแผนนี้ ยี่	MS Handheld	เสียบ้อย, ดนตรี, Extra		
	3/6		กล้วยเทป	MCU STS	กล้วย		
	3/5		หน้า Portrait แผนนี้ ยี่ บนกำแพง	POV Dolly In	ทุบระเบิด ยี่บนกำแพง		
10:50 - 12:00 น.	7/2		บรรยากาศห้องพี่เซินที	LS STS	กล้วย, เสียบ้อย, ดนตรี, Extra	ห้องพักอาจารย์ ภาคบริหารศิลป์ ชั้น 1	
	7/1		กล้วยเดินตามหลังเซิน	MS Tracking Long Take	กล้วย, เสียบ้อย, ดนตรี		
	7/4		จับหน้า กล้วยกับอาจารย์	MCU Handheld	กล้วย		
	7/3		อาจารย์ตรวจงาน	MCU Handheld	อาจารย์โด้		
	7/6		อาจารย์ชมเสียบ้อย	POV Handheld	อาจารย์โด้, เสียบ้อย		
	7/7		หน้ากล้วยอิงจา	MCU STS	กล้วย		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	7/5		กล้วยมามีช้าง ๆ ๓ลี้	Two Shot STS	กล้วย, ๓ลี้		
<b>12:20 - 13:00 น. พักทานข้าวเที่ยง ณ ตึกวิจิตรศิลป์</b>							
<b>13:15 - 14:00 น.</b>	2/2		งานไดโกรด A มานๆ งาน	CU INS	-	ตึกวิจิตรศิลป์ ชั้น 3	
	2/3		รับหน้ากล้องตั้งโรงทำงาน และฝึกเพื่อนมาบินต่อจากหลัง	MS	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้, Extra		
	2/1		กล้วยเริ่มโบยมือโยนไฟลวดศิลป์ที่ทุกคนตั้งโรงทำงาน	MCU-LS Dolly out Eye Level	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้, Extra		
<b>14:00 - 14:45 น.</b>	2/4		ทั้งสามคุยกัน	LS STS	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้	ตึกวาง	
	2/6		เสิร์โบลคุยกับกล้วย	Two Shot STS	เสิร์โบล, ๓ลี้		
	2/5		กล้วยคุยทั้ง	MS STS	กล้วย		
	2/7		มิดีขึ้นข้าวของให้กับกล้วยและเปิดฉากเป็น Reaction หน้ากล้วย	Group Shot STS	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้		
	6/1		กล้วยกับเสิร์โบลเริ่มมาคุยกันจนหันมาเจอมิดี Master	Two Shot Handheld	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้, Extra		
<b>0 น.</b>	6/2		Reaction กล้วยกับมิดี	MS STS	กล้วย		
	6/3		ทั้งสามคุยกัน	Group Shot STS	กล้วย, เสิร์โบล, ๓ลี้		
	6/4		รับหน้ากล้วย	MS Handheld	กล้วย		
	6/5		รับหน้าเสิร์โบล	MS Handheld	เสิร์โบล		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15:00 - 17:00	6/6	รับหน้ากล้อง	MS Handheld	ฉับ	ห้องเขียนวีดิทัศน์ศิลปะ	
	6/7	ก๊วยยืนงานไฟดิคส์เปิดดู	POV STS	ก๊วย, ฉับ		
	6/8	รับหน้าเขียนสองคนมีกับคำพูดก๊วย	MCU Handheld	เสียงน้อย, ฉับ		
	6/8	ก๊วยพูดจริงจริง	Two Shot Handheld	ก๊วย		
	6/10	ก๊วยในร้านค้า	MS-MCU Dolly in	ก๊วย		
	6/11	เห็นเพื่อนเสขานเดินไปจะตาวางาน	POV STS	เสียงน้อย, ฉับ, Extra		Slow Motion
17:00 - 18:25 น.	2/8	Foreground ชั่วคราวฉับเป็นเห็น Reaction เสียงน้อย	Two Shot STS	ฉับ, เสียงน้อย	ห้องถ่าย วร.	
	2/9	ที่สามกับข้าวเดินคนดีด้วยกับทั้งตั้งคืออย่างสนทนนาน Master	LS STS	ก๊วย, เสียงน้อย, ฉับ		(แสดงเป็นสายๆ)
	2/10	รับหน้าความสูงทั้งสามคน	MS Handheld	ก๊วย, เสียงน้อย, ฉับ		
	2/12	ตกปลาข้าว นิยามมาได้	LS STS	ก๊วย, เสียงน้อย, ฉับ, Extra ยาน		
<b>18:30 - 19:30 น. พักรานข้าวเย็น ณ ตึกวิจิตรศิลป์</b>						
19:30 - 21:30 น.	2/11	แนววิถีขึ้นๆ Master	LS STS	ก๊วย, เสียงน้อย, ฉับ	ห้องถ่าย วร.	(ผ่านคำทำไมโมน)
	2/13	ถือไฟ แนววิถี	INS Handheld	ก๊วย, เสียงน้อย, ฉับ		
	2/16	Montage 1				

ตารางที่ 4.10 Breakdown Q2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Breakdown Q3 Date: 06/02/67							
On Location : 09:00 น.		Location Location: ะพักบ้านขุนสุร, ตึกวิจิตรศิลป์ สภท.			Director: 0958560909 (ปิ่น) AD: 0917619782 (หนุณ)		
First Shot: 10:00 น. Last Shot: 00:00 น. Warp: 00:15 น.		PICK ME, Danny Yee!			Art Director : Vienna DOP : Pae UPM : Proud AD2 : Nart Runner : Pound		
Time	Sc/ Shot	Visual	Shot Size/Description	Cam Tech	Cast/Extra	Location/ Set Prop	หมายเหตุ
10:00 - 11:30	1/2		กล้วยเปิดประตูเข้าห้องพัก	LS STS	กล้วย	ห้องพัก	
	1/3		กล้วยดูสิ่งแปลกประหลาด	MCU STS	กล้วย		
	1/4		หนิงงานตรองใจของหัวเอามาตั้ง	MS STS	กล้วย		
	1/5		กล้วยถ่ายรูปจากเค็มของไอจี	MS STS	กล้วย		
	1/6		กล้วยขึ้นรถกับ Reaction ที่ผู้คนเข้ามาใน	MCU STS	กล้วย		
	1/7		Ego กล้วยที่ไปอยู่ข้างหลังบริเวณเดียวกับเจ้าของ Vo กล้วยตามเด็กเดินออกไป	Dolly in - >Pan	กล้วย, EGO กล้วย		
	11:45 - 12:00	1/1		กล้วยเดินขึ้นลำคัมกับบ้านอย่างมีความสุข	MS STS		กล้วย
1/8			รับหน้า Ego กล้วยที่มี VFX พลุกระสวยลงลงมา	MS STS	EGO กล้วย		Match Cut
<b>12:00 - 13:00 พักทานข้าว ถ่ายซีนแก่ ฉากทุ่งหญ้า ทีมกล้อง ทีมกำกับและนักแสดง ย้ายไปที่ทุ่งหญ้า หลังตึกวิจิตรศิลป์ ทีมอาร์ต Set Art รอ **ทีมกำกับและทีมกล้องไปทานที่หน้าเซ็หน้า**</b>							
14:00 - 15:30	1/9		รับหน้า กล้วยที่มี VFX พลุกระสวยลงลงมา	MS STS	กล้วย	หน้าตึกวิจิตรศิลป์	Match Cut
	1/10		รับข้างกล้วยทีมบี 1 เดินมาเขียนด้วยความสุข	MS STS	กล้วย		Match Cut
15:45 - 18:00 น.	14/17		กล้วยสองคนยืนคุยกัน	LS Two shot STS	กล้วย	ทุ่งหญ้า วิจิตรศิลป์	
	14/15		รับหน้า Ego กล้วย	MS	EGO กล้วย		
	14/20		รับหน้า Ego ทีมไก่กล้วย	MCU	EGO กล้วย		
	14/16		รับหน้ากล้วย	MS	กล้วย		
	14/19		รับหน้ากล้วยทีมไก่ Ego	MCU	EGO กล้วย		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

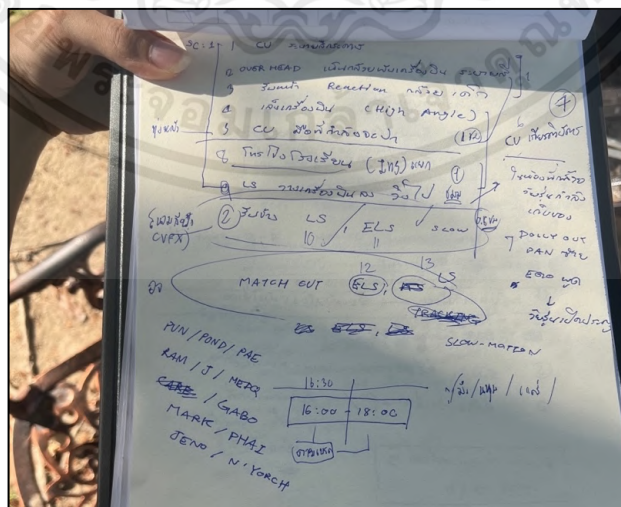
	14/18	กล้วยป่าเครื่องปั้นกระดาษออกไป	CU Tracking	กล้วย	<b>สปร</b>
	14/21	กล้วยคิงๆเปลี่ยนตัวขึ้นไป	TR up	-	
<b>18:00 - 19:00 น. ทานข้าวพร้อมกัน ณ หอพักบ้านพูนสุข</b>					
<b>19:10 - 21:00 น.</b>	8/1	กล้วยไม้ประสูตมาตอนตอนเตียง	MS Pan	กล้วย	<b>ห้องโถ่ ยาวยาวยาวยาวยาว</b>
	8/2	กล้วยเห็นเด็กบนเวที	POV	กล้วย, EGO กล้วย	
	8/3	เบ็ดตัวเล็ก	Dolly ๓	EGO กล้วย	
	8/4	รับหน้า EGO กล้วยเดินเข้ามา	MS STS	EGO กล้วย	
	8/5	รับหน้ากล้วยเดินเข้ามา	MS STS	กล้วย	
	8/6	Two Shot ทั้งสองประจันหน้ากัน	Two Shot STS	กล้วย, EGO กล้วย	
	8/7	รับหน้ากล้วยนั่งเก้าอี้เขาหัวเราะออกมาอย่างขำขัน	MS STS	EGO กล้วย	
	10/5	รับหน้ากล้วยจากฝั่ง EGO กล้วย	Reverse	กล้วย, EGO กล้วย	
	10/6	รับหน้า EGO กล้วยพูดขณะ	MS STS	EGO กล้วย	
	<b>2</b>	5/1	รับหลังกล้วยทำงานตอนกลางคืน MASTER	LS STS	
5/2		รับข้างกล้วยพันไฟไม้จุด MASTER	MS STS	กล้วย	
5/3		INS กล้วยพิมพ์ "สวัสดีจามแดนนี้ ยี่"	INS	กล้วย	
5/4		รับหน้าถ่ายข้ามเส้น คิมท์หาจากสไลด์ตอนนี้ ยี่	MS STS	กล้วย	
10/2		วางตารางงานในคอม	MCU STS	กล้วย	
10/3		ขึ้นโต๊ะมาหา	MCU STS	กล้วย	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1:00 - 00:00 น.	10/4	จับช่างด้วยเลนสน	MS Handheld	กฉวย	लय	
	12/1	MONTAGE ทำงาน 4-5 Shot แบบซึ่ๆ				
	12/2	กฉวยเปิดประตูเข้ามา	LS STS	กฉวย		
	12/3	จับหน้ากฉวยที่เริ่มตัวหันไปเจอซูชิของอิลลี่	MS Pan	กฉวย		
	12/4	POV เปิดกล่องซูชิ	POV	กฉวย		
	12/5	Reaction กฉวย	Low Angle MS	กฉวย		
	12/6	กฉวยเฝ้านกอย่างมีความสุขกับโทรไปหาอิลลี่ที่ร้านแพ่ก๊อ	LS STS	กฉวย		
	12/7	จับหลังทำงานเสร็จๆ (ถ้ามีเวลา)		กฉวย		(ถ้ามีเวลา)
	10/1	จับหน้ากฉวยกำลังทำอาหารงานอยู่		กฉวย		(ถ้ามีเวลา)
<b>WRAP : 00:15 กลับบ้านแยกย้ายกันเถอะทุกคนคนคน</b>						

ตารางที่ 4.11 Breakdown Q3

ส่วนคิวที่ 4 ในการถ่ายทำนั้นไม่มีการทำ Breakdown ไว้เนื่องจากมีปัญหาการเปลี่ยนแปลงสถานที่ทำให้ต้องมีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและวางแผนการถ่ายทำหน้างานแทน



ภาพที่ 4.20 Breakdown Q4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.9 การทดสอบการถ่ายทำ (Screen Test)

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้เขียนบทภาพยนตร์จนเสร็จก็ได้เลือกซีน 2 , 3 ในบทภาพยนตร์ร่างที่ 3 มาทำการถ่ายทำ Screen Test โดยจุดประสงค์ในการถ่ายทำครั้งนี้คือ

4.9.1 เพื่อทดสอบการทำงานของภาพกับเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) ว่าสอดคล้องกันหรือไม่

4.9.2 เพื่อทดสอบการแสดงของนักแสดงหลักว่าต้องปรับเปลี่ยนแก้ไขตรงไหนมัย

4.9.3 ทดสอบวิธีการถ่ายทำเพื่อที่จะสามารถคำนวณงบประมาณและเวลาในการถ่ายทำได้



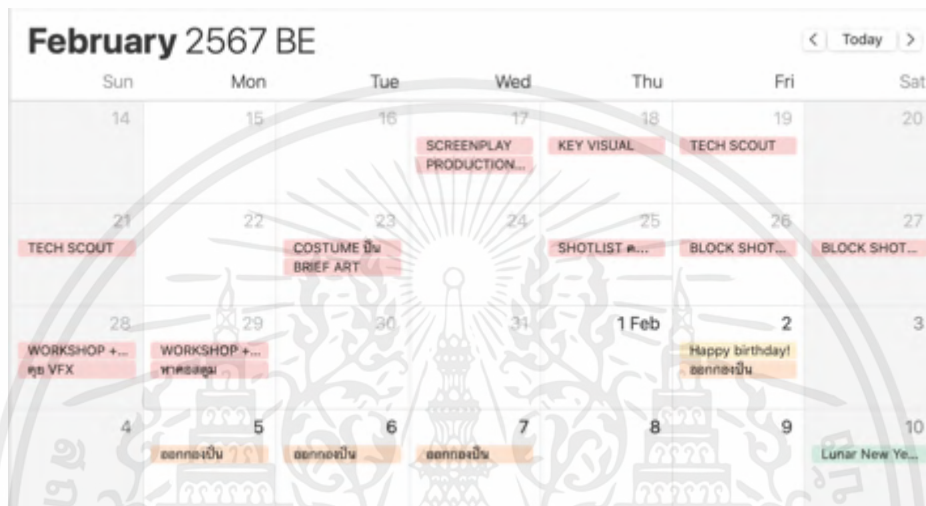
ภาพที่ 4.21 ภาพบรรยากาศ Screen Test

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

หลังจากที่ผ่านการเตรียมงานถ่ายภาพยนตร์มาเป็นระยะเวลาหนึ่งจนถึงวันที่ต้องถ่ายทำ ซึ่งแน่นอนบางครั้งจะเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด ปัญหาหลายอย่างที่ต้องแก้ไขปัญหาทำให้บางอย่างอาจจะไม่ได้ออกมาเหมือนบทภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าเขียนไว้ขนาดนั้น



ภาพที่ 5.1 ปฏิทินการทำงาน

ซึ่งจากตารางปฏิทินการทำงานนั้นจะเป็นวันที่ 2,5,6,7 กุมภาพันธ์ 2567

#### 5.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

เนื่องจากการเตรียมงานภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าและทีมงานจึงปรึกษาและตกลงกันเรื่องอุปกรณ์ถ่ายทำกัน โดยกล้องที่ใช้คือ Arri Alexa mini ซึ่งเป็นกล้องที่มีขนาดใหญ่และต้องทำการเช่ายืมอุปกรณ์เพิ่มมาจากหลายที่ถึงกระนั้นแล้วด้วยความละเอียดในไฟล์ของตัวกล้องทำให้เมื่อถึงขั้นตอนการทำเทคนิคพิเศษต่าง ๆ จะทำให้การทำงานสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเลนส์ที่ใช้คือ ZEISS Compact Prime CP.3 Lenses



ภาพที่ 5.2 กล้อง Alexa mini



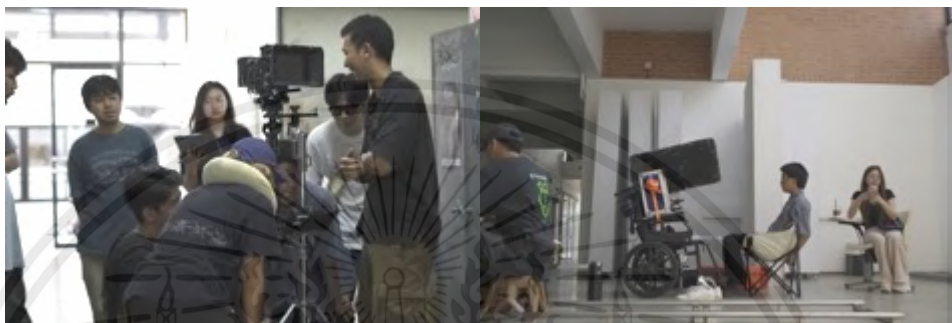
ภาพที่ 5.3 เลนส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 การถ่ายทำภาพยนตร์

### 5.2.1 การถ่ายทำคิวที่ 1 วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2567

เริ่มต้นคิวที่ 1 ของการถ่ายทำ ข้าพเจ้าได้วางแผนไว้ว่าจะถ่ายบริเวณอาคารเรียน วิจิตรศิลป์ก่อนเป็นหลักเพราะต้องใช้พื้นที่ห้องแสดงงานศิลปะของมหาลัยที่สะดวกแค่วันนี้วันเดียว



ภาพที่ 5.4 ภาพออกกอง Q1

เริ่มต้นจาก Scene 9B ที่เป็นฉากที่ไม่ยาวมากนักเพราะเป็นฉากที่ไว้เชื่อมระหว่าง Scene 9A และ Scene 10 แต่เนื่องจากการเคลื่อนกล้องที่ยาวพอสมควรซึ่งต้องใช้อุปกรณ์ พิเศษ (Steadicam) ทำให้ใช้เวลานานและเลยเวลาจากตาราง Breakdown มาเล็กน้อย



ภาพที่ 5.5 ภาพออกกอง2 Q1

ต่อด้วยถ่ายทำ Scene 9A ที่ตัวละครทั้งสามคนต้องมีการทะเลาะกัน ด้วยความยากในการแสดงที่ต้องปรับเปลี่ยนหลายครั้งทำให้กินเวลาในตารางมาพอสมควร ข้าพเจ้าเลยเหลือ เวลาพักกองถ่ายทำไม่นานมากนักพร้อม ๆ กับแสงอาทิตย์ที่ใกล้จะหมดลง ทุกที่ข้าพเจ้าและทีมงานเลยรีบแก้ปัญหาด้วยการนำ Scene 14B ที่ต้องใช้แสงอาทิตย์ ตอนเย็นขึ้นมาถ่ายก่อนส่วน Scene 13 นั้นย้ายไปถ่ายในช่วงกลางคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 ภาพออกกอง3 Q1

Scene 14B สามารถผ่านไปได้อย่างราบรื่นเพราะว่าในฉากนี้ข้าพเจ้าได้มีการเวิร์คช็อปกับนักแสดงกันหลายครั้งทำให้สามารถผ่านไปได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็มีปัญหาหนึ่งที่ข้าพเจ้าเพิ่งสังเกตเห็นหลังจากถ่ายเสร็จก็คือแสงอาทิตย์ที่ค่อย ๆ มีดลงอย่างรวดเร็วทำให้สังเกตเห็นได้ชัดเจนเลยว่าแต่ละช็อตนั้นแสงไม่เพียงพอซึ่งข้าพเจ้าวางแผนไว้ว่าจะนำฉากนี้มาถ่ายอีกครั้งในช่วงเวลาเย็นที่ว่างของวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2567



ภาพที่ 5.7 ภาพออกกอง4 Q1

ถึงแม้ Scene 13 นั้นจะเป็นฉากภายในห้องแสดงงานก็ตาม แต่ก็มีกระจกที่เห็นบรรยากาศภายนอกเป็นตอนกลางคืน ข้าพเจ้าและทีมงานเลยแก้ปัญหาด้วยการหลอกมุมกล้อง ทำยังไงก็ได้ให้ไม่เห็นกระจกภายนอก ประกอบกับปัญหาที่การถ่ายเลยเวลาจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางมาพอสมควร ทำให้นักแสดง Extras หลาย ๆ คนต้องขอตัวกลับบ้านก่อน เหตุนี้เองทำให้ตัวละครในฉากนี้จึงมีไม่พอเหมือนที่ข้าพเจ้าคิดไว้



ภาพที่ 5.8 ภาพออกกอง 5 Q1

จนถึง Scene 4B ที่เป็นฉากสุดท้ายของวันที่ผ่านไปได้อย่างราบรื่นเพราะนักแสดงสามารถแสดงออกมาตามที่ข้าพเจ้าคิดไว้ได้อย่างรวดเร็ว

### 5.2.2 การถ่ายทำคิวที่ 2 วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2567

หลังจากได้พักผ่อนเป็นเวลา 2 วันจากการถ่ายทำคิวแรกก็ได้เริ่มต้นของคิวที่ 2 ต่อ ข้าพเจ้าได้วางแผนการถ่ายทำเป็นบริเวณอาคารวิจิตรศิลป์เหมือนเดิมแต่เป็นบริเวณชั้นบน และภายนอกที่เป็นห้องเรียนแทน ซึ่งวันนี้จะมีการใช้นักแสดง Extras แค่ช่วงเช้า เมื่อกำลังจะเริ่มต้นถ่ายทำเกิดอุบัติเหตุการเดินทางของนักแสดงสองคนทำให้การถ่ายทำเริ่มขึ้นได้ช้า



ภาพที่ 5.9 ภาพออกกอง Q2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากแรกคือ Scene 3 ที่มีอุปสรรคในเรื่องการเก็บเสียงเล็กน้อยเพราะเป็นช่วงเวลาเช้าและมีเสียงนกจำนวนมาก ซึ่งได้มีการจดไว้ว่าเสียงต้องมีการเลือกใช้ช่วงเวลา



ภาพที่ 5.10 ภาพออกกอง2 Q2

หลังจากนั้นก็เป็นฉากบริเวณภายในที่ตัวละครเอกสามตัวมาส่งงานกับอาจารย์ก็คือ Scene 6 และ Scene 7 ซึ่งการถ่ายทำเป็นไปได้อย่างสิ้นไหลเพราะได้การดูแลจากเจ้าหน้าที่ในอาคารแห่งนั้น เพราะเช่นนี้เองทำให้เวลาที่เลยมาในตอนแรกสามารถถ่ายทำทันได้ตามเวลา



ภาพที่ 5.11 ภาพออกกอง3 Q2

หลังจากนั้นข้าพเจ้าก็ได้ดำเนินงานถ่าย Scene 2 และทำการ Scene 12 บางส่วน ส่วนนี้เองที่ข้าพเจ้าบกพร่องเรื่องการกำกับเพราะว่าในตัวบทและการตีความของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้ายังไม่ออกมาเป็นรูปธรรมขนาดนั้นทำให้การทำงานนั้นล่าช้าจนถ่ายทำจนเสร็จก็เป็นเวลาเที่ยงคืนแล้ว



ภาพที่ 5.12 ภาพออกกอง 4 Q2

โดยที่การถ่ายทำคิวที่ 2 ของวันนี้ข้าพเจ้าได้ทราบข่าวร้ายเรื่องสถานที่ในการถ่ายทำของวันต่อไป ซึ่งเจ้าหน้าที่ดูแลสถานที่ของโรงเรียนได้โทรมายกเลิกเนื่องจากมีงานประจำปีของโรงเรียน มันทำให้ข้าพเจ้าและทีมงานต้องรีบหาทางแก้ไขปัญหาโดยเร็วที่สุด จนสุดท้ายข้าพเจ้าได้มีการปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์บ้างบางส่วนที่ทำให้สามารถจนสำเร็จ ลุล่วงไปได้

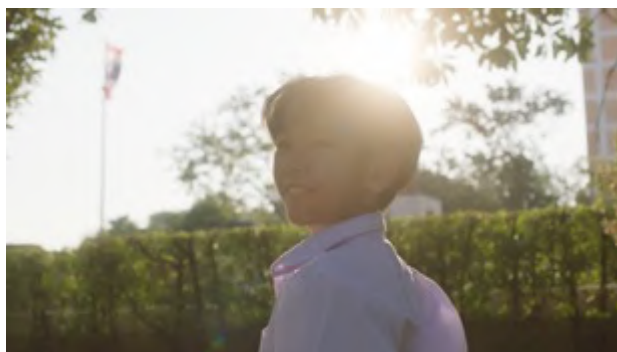
### 5.2.3 การถ่ายทำคิวที่ 3 วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2567

ในการเริ่มต้นคิวที่ 3 นั้นจะไม่มีเบรคดาวหรือตารางการถ่ายทำเนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์เล็กน้อย



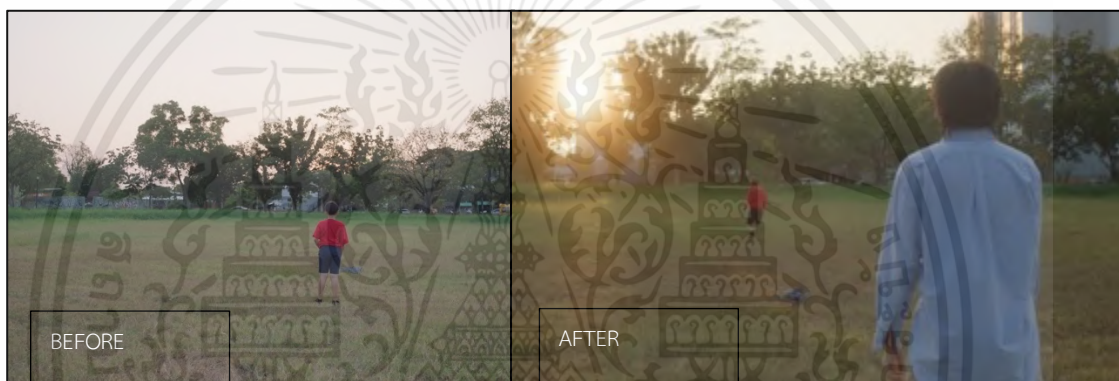
ภาพที่ 5.13 ภาพออกกอง Q3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



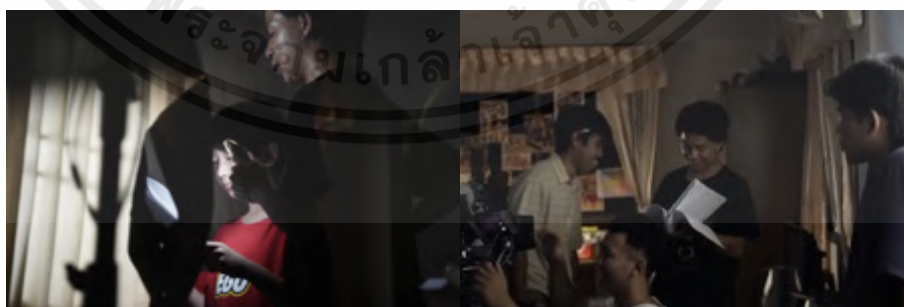
ภาพที่ 5.14 ภาพออกกอง2 Q3

ตามตารางถ่ายทำแรกนั้นทีมงานจะย้ายไปที่โรงเรียนสารสาสน์ร่มเกล้าแต่การแก้ปัญหาเรื่องสถานที่เลยถ่ายทำ Scene 2 ในบริเวณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้วยเหตุการณ์ไม่คาดคิดหลายอย่างทำให้เวลาในกระชั้นชิดมาก



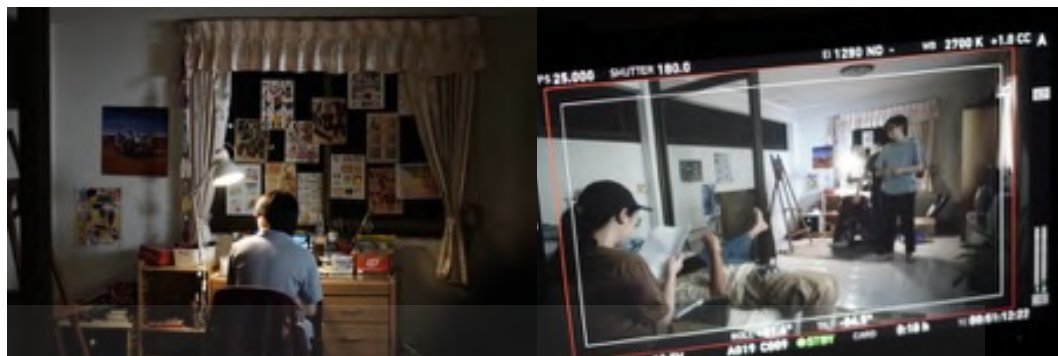
ภาพที่ 5.15 ภาพออกกอง3 Q3

หลังจากถ่ายทำงานเสร็จก็เป็นเวลาเย็นแล้ว เวลาที่เหลือก็นำมาถ่ายขึ้นที่เกิตปัญหาในคิวแรกนั้นก็คือ Scene 14B ที่มีปัญหาเรื่องปริมาณแสงไม่เพียงพอ ข้าพเจ้าและทีมงานได้เรียนรู้จากความผิดพลาดจากเมื่อวันก่อนทำให้การถ่ายทำฉากนี้ผ่านไปได้อย่างน่าพอใจ



ภาพที่ 5.16 ภาพออกกอง4 Q3

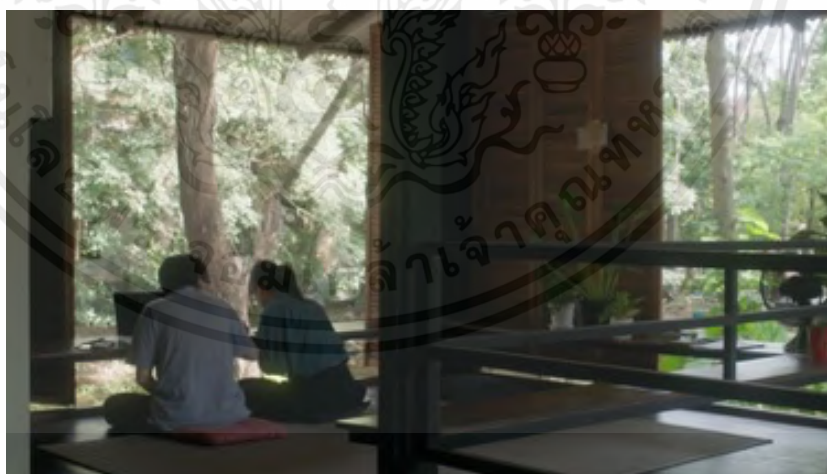
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 ภาพออกกอง5 Q3

ต่อมาในเวลากลางคืนจะเป็นฉากที่ถ่ายทำที่หอพักของตัวละครกล้วยหมดเลย ซึ่งทุกฉากในนี้ข้าพเจ้ามีการเวิร์คช็อปกับนักแสดงทั้งสองคนก่อนแล้วทำให้การถ่ายทำดำเนินไปได้อย่างรวดเร็ว ระหว่างถ่ายทำที่มีการเคลื่อนย้ายกล้องไปมา ข้าพเจ้าได้ใช้ช่วงเวลาว่างตอนนั้นในการอัดเสียงพากษ์ของนักแสดงบางส่วนให้เสร็จสิ้นครบสมบูรณ์ถึงกระนั้นแล้ววันนี้ก็ยังเป็นวันที่เลิกตีกอยู่ดีซึ่งไม่เป็นผลดีอย่างมากเพราะว่าการถ่ายคิวที่ 4 นั้นจะเริ่มถ่ายตั้งแต่ช่วงเวลาเช้า

#### 5.2.4 การถ่ายทำคิวที่ 4 วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2567



ภาพที่ 5.18 ภาพออกกอง Q4

เนื่องจากเมื่อวันก่อนนั้นเลิกกองถ่ายค่อนข้างที่จะดึก ทำให้ตามตารางถ่ายทำจริง ๆ นั้นจะเริ่มค่อนข้างที่จะสายนั่นก็คือเวลา 11.00 น. แต่แล้วข้าพเจ้าก็ได้รับสายโทรศัพท์จากเจ้าหน้าที่ที่ดูแลบริเวณสถานที่ร้านกาแฟ Baan Cool ว่าอนุญาตถ่ายทำจริง ๆ ได้แค่เวลา 08.00 น. - 10.00 น. ทำให้ต้องเริ่มถ่ายทำแต่เช้าซึ่งทีมงานหลายคนที่มีความเหนื่อยล้าจาก

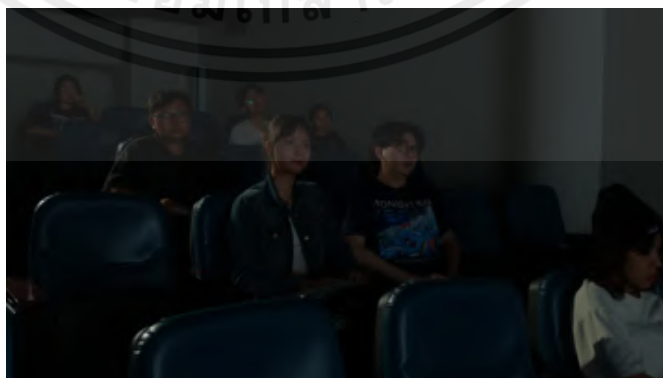
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันก่อนทำให้เริ่มถ่ายจริง ๆ ก็เป็นเวลา 09.30 น. แล้ว ซึ่งเมื่อเวลาหมดแล้ว ข้าพเจ้าได้ดู  
 พุดเทจที่ได้ถ่ายมาและประชุมตัดสินใจกับทีมงานว่าจะต้องมีการถ่ายแก้



ภาพที่ 5.19 ภาพออกกอง2 Q4

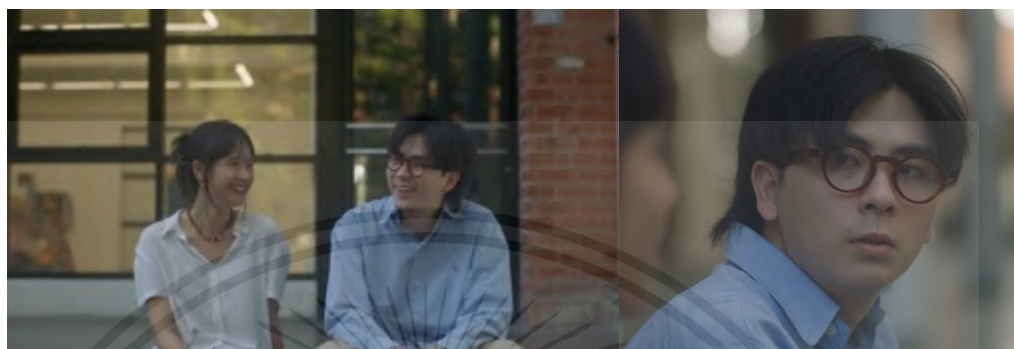
หลังจากนั้นข้าพเจ้ารีบดำเนินการหาสถานที่ใหม่อย่างเร่งด่วนและสุดท้ายก็ได้เป็น  
 ร้านกาแฟใสใสน้อยบริเวณใกล้เคียงกัน โดยฉากที่ได้ถ่ายทำนั้นคือ Scene 4 เป็นเหตุการณ์ที่  
 กลัวคุยกับปิ่นแพนสาวของเขา ซึ่งการทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่นเพราะฉากนี้ข้าพเจ้าได้  
 เวิร์คช็อปกับนักแสดงมาหลายครั้งและผลลัพธ์ก็ออกมาเป็นที่น่าพอใจสำหรับข้าพเจ้ามาก ๆ



ภาพที่ 5.20 ภาพออกกอง3 Q4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นทีมงานก็ได้ย้ายไปบริเวณห้องฉายภาพยนตร์ในอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เพื่อถ่ายทำ Scene 11A ที่กล้วยได้มาดูหนังกับปิ่นซึ่งใช้เวลาไม่นาน



ภาพที่ 5.21 ภาพออกกอง4 Q4

เมื่อเสร็จสิ้นจากฉากดังกล่าวแล้วก็เคลื่อนย้ายมาถ่าย Scene 14A ซึ่งเป็นเวลาเย็น เป็นฉากที่กล้วยได้เรียนรู้จากการพูดคุยของปิ่นซึ่งต้องใช้เวลาพอสมควรเนื่องจากข้าพเจ้า ได้มีการปรับเปลี่ยนการแสดงเล็กน้อยจากตัวบทภาพยนตร์



ภาพที่ 5.22 ภาพออกกอง5 Q4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนสุดท้ายช่วงเวลากลางคืน ข้าพเจ้ากับทีมงานก็ได้ถ่ายทำ Scene 11B ที่เหลือ เป็นฉากสุดท้ายซึ่งฉากนี้มีความท้าทายเรื่องการแสดงอย่างมากเพราะเป็นฉากที่กล้วยได้บอก เลิกกับปิ่น เหตุนี้เลยใช้เวลาไปนานมากรวมไปถึงบริเวณสถานที่ถ่ายทำก็ได้มีงานประกวด วงดนตรีทำให้มีเสียงรบกวนเล็กน้อยในช่วง

แต่ถึงกระนั้นแล้วข้าพเจ้าก็ถ่ายทำภาพยนตร์จนแล้วเสร็จได้เพราะความร่วมมือแรง ร่วมใจของทีมงานซึ่งข้าพเจ้าซึ่งใจในความช่วยเหลือของทุกคนและอยากจะขอบคุณไว้ในที่นี้อีกครั้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

หลังจากที่ทำการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีปัญหามากมายพอสมควรทำให้ขั้นตอนการทำ Post-Production มีความยากลำบากพอสมควรเพราะว่าข้าพเจ้าต้องปิดข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่มีในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ ข้าพเจ้าได้วางแผนและเริ่มต้นขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 6.1 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)



ภาพที่ 6.1 เตรียมงานลำดับภาพ

ขั้นตอนแรกหลังจากการถ่ายทำภาพยนตร์ ข้าพเจ้าได้ทำการจัดการไฟล์ต่าง ๆ ลงโปรแกรมให้เป็นระเบียบเสียก่อน ซึ่งโปรแกรมที่ข้าพเจ้าใช้ในการลำดับภาพคือ Davinci Resolve



ภาพที่ 6.2 Rough Cut 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 Rough Cut 2

หลังจากนั้นข้าพเจ้าเริ่มต้นทำการลำดับภาพโดยอ้างอิงจังหวะความเร็วต่าง ๆ มาจากในตัวบทภาพยนตร์เสียก่อน

เมื่อลำดับภาพแบบหยาบจนเสร็จ ข้าพเจ้าและทีมงานได้วิเคราะห์ถึงความผิดพลาดที่เกิดขึ้นต่าง ๆ เพื่อหาทางแก้ไขในการลำดับภาพแบบละเอียดต่อไป ซึ่งปัญหาหลักเลยนั้นคือเรื่องความยาวของภาพยนตร์ที่มีความยาวเกิน 30 นาทีทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อเพราะประเด็นหลายอย่างนั้นถูกย่ำบ่อยจนเกินไป

## 6.2 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด (Fine Cut)

เมื่อฟังการให้คำปรึกษาจากอาจารย์และเพื่อน ๆ หลายท่าน ข้าพเจ้าจึงนำแนวทางนั้นมาปรับเปลี่ยนแก้ไขภาพยนตร์ในขั้นตอนการลำดับภาพแบบละเอียด



ภาพที่ 6.4 Fine Cut 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 Fine Cut 2



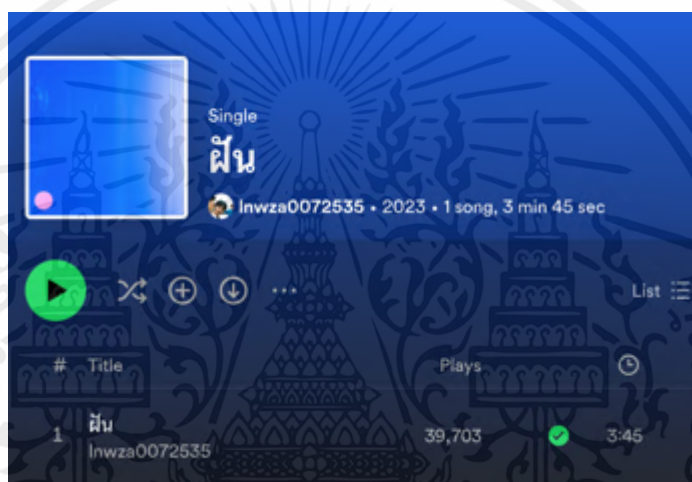
ภาพที่ 6.6 Fine Cut 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยแนวทางที่ข้าพเจ้าได้นำมาแก้ไขนั้นคือ 1. ลำดับภาพให้มีความกระชับมากขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าได้มีการตัดบทพูดที่ไม่จำเป็นและไม่ทรงผลต่อการเล่าเรื่องออกไปหลายประโยค 2. เรียบเรียงลำดับฉากขึ้นใหม่เล็กน้อยเพื่อความสื่อนไหวในตัวภาพยนตร์ 3. ได้นำพาร์ทเทคนิคพิเศษที่ทำจนแล้วเสร็จมาใส่ ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือภาพยนตร์ดูสนุกและเข้าใจมากยิ่งขึ้นและสามารถฉายออกมาภายใต้เวลา 20 นาที

### 6.3 เสียงในภาพยนตร์ (Sound In Film)

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ลำดับภาพแบบหยาบจนเสร็จตามบทภาพยนตร์แล้วนั้นก็ถึงขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของเสียงที่ได้ทำการอัดมาปรากฏว่าในหลาย ๆ ฉากนั้นยังมีเสียงรบกวนจากสภาพแวดล้อมในตอนถ่ายทำพอสมควร ทำให้ข้าพเจ้าต้องมาทำการลบเสียงรบกวนออกไปอีกที่



ภาพที่ 6.7 Soundtrack

ต่อมาเป็นการเลือกใช้เสียงเพลงประกอบภาพยนตร์นั้น ข้าพเจ้าต้องการอารมณ์โดยรวมดูสนุก มีความเพ้อฝัน โดยอ้างอิงจากความคิดการมองโลกตัวละครกล้วยในวัยเด็กเป็นหลัก ข้าพเจ้าจึงได้เลือกเพลงนี้ประกอบกับเนื้อหาที่ดีเกี่ยวกับการปล่อยวางฝันร้ายของเราและมูฟออน เต็มโตไปสู่สิ่งใหม่ ๆ

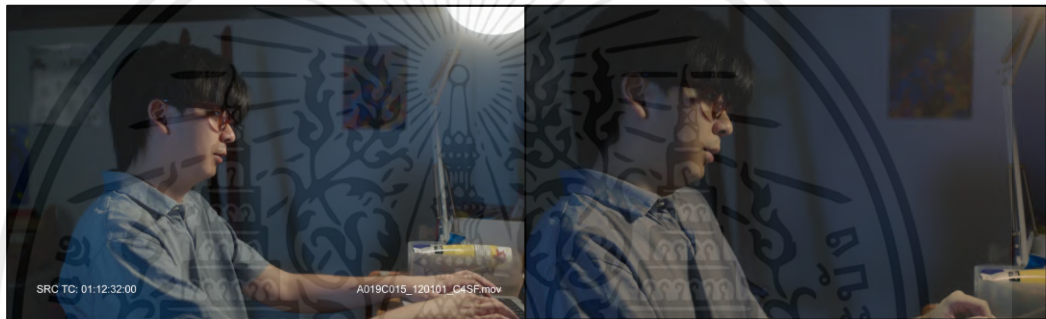
### 6.4 การแก้สี (Color Grading)

ในขั้นตอนสุดท้ายของการทำ Post-Production ข้าพเจ้าได้ทำการปรับแต่งสีเพื่อให้แต่ละฉากนั้นมีความต่อเนื่องกัน โดยใช้โปรแกรม Davinci Resolve

โดยที่การออกแบบสีนั้นคือการที่พาร์ทในวัยเด็กต่าง ๆ นั้นจะดูสดใส สนุก ร่าเริง แตกต่างจากตอนที่กล้วยเริ่มโตขึ้นเขาจะมองโลกที่ดูเสมือนจริงมากขึ้น มีความจริงจัง และ ดูเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 6.8 Color Grading 1



ภาพที่ 6.9 Color Grading 2



ภาพที่ 6.10 Color Grading 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 Color Grading 4



ภาพที่ 6.12 Color Grading 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 7.1 สรุปตามวัตถุประสงค์

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ดำเนินงานในการกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง "เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป" จนเสร็จสิ้นครบทุกขั้นตอน ข้าพเจ้าได้ค้นพบข้อบกพร่องหลาย ๆ อย่างที่ต้องปรับปรุงไปในทั้งตัวผลงานและวิธีการทำงานเช่นกัน ซึ่งข้าพเจ้าได้สรุปภาพรวมทั้งข้อดีและข้อเสียต่าง ๆ ในผลงานชิ้นนี้ โดยแบ่งเป็นข้อสรุปดังนี้

1. ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาประเด็นการค้นหาตัวตนของผู้คนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างดี แต่ยังคงพบร่องรอยการออกแบบการแสดง สถานการณ์ในภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่ยังไม่สามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ได้มากนักและยังไม่สามารถสื่อสารข้อมูลที่ได้ศึกษาจากตัวหนังสือออกมาเป็นภาพยนตร์ได้ดีเท่าที่ควร

2. ข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจระดับหนึ่งในด้านความบันเทิงเพราะสังเกตจากการให้ผู้ชมที่เป็นเพื่อน ๆ และ บุคคลภายนอกได้รับชม แต่ถึงกระนั้นแล้วฉากบางช่วงในภาพยนตร์นั้นไม่ค่อยดึงดูดและเป็นการบอกประเด็นของเรื่องที่ตรงเกินไป ทำให้ลดทอนความ Dramatic ของตัวเรื่องรวมถึงเสน่ห์ที่ลดน้อยลง

3. ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจมากที่ได้สื่อสารเรื่องราวนี้ออกไปในสื่อภาพยนตร์เพราะตลอดการทำนั้น ข้าพเจ้าได้มีการพูดคุยกับบุคคลจากหลากหลายฝ่ายซึ่งวัยรุ่นเกือบทุกคนนั้นแทบจะเป็นทุกซ์จากการตีค่าตัวตนที่ทำให้สิ่งเหล่านี้ไปสู่ปัญหาการค้นหาตัวเอง สุดท้ายเมื่อชมภาพยนตร์เสร็จหลาย ๆ คนก็ได้คลายความทุกซ์จากปัญหาดังนั้นลงได้ไม่มากก็น้อยตามประสบการณ์ร่วมกับภาพยนตร์ของแต่ละบุคคล

ข้าพเจ้าในฐานะผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ "เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป" รู้สึกภูมิใจและดีใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในศิลปนิพนธ์ถึงแม้จะปัญหามากมายที่เกิดขึ้นแต่ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการที่สิ่งเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าเติบโตและเป็นประสบการณ์ให้สามารถผลิตภาพยนตร์ที่ดียิ่งขึ้นไปในอนาคตได้ ข้าพเจ้าขอเป็นหนึ่งในเสียงในสังคมที่อยากให้กำลังใจในการค้นหาตัวตนและการใช้ชีวิตของทุกคน ไม่ว่าจะเป็นอย่างใดก็ตาม รู้จักหรือไม่รู้จักข้าพเจ้าก็แล้วแต่เพราะข้าพเจ้านั้นเชื่อว่า "มนุษย์ทุกคนนั้นมีความงดงามเป็นของตัวเอง" หรือจนถึงบุคคลที่เริ่มค้นพบตัวเอง แนวทางของตัวเองแล้วก็ขอให้ทำไปอย่าหยุด สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าอยากขอบคุณจากใจจริงอีกครั้งแก่ผู้มีส่วนร่วมในศิลปนิพนธ์ชิ้นทุกคนทั้งที่เอ่ยและไม่ได้เอ่ยถึง

## 7.2 บทสรุปด้านปัญหาที่พบเจอ

### 7.2.1 ปัญหาในการพัฒนาบทภาพยนตร์

สิ่งนี้เป็นปัญหาหลักของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เพราะสังเกตได้ว่าจะจะเป็นบทภาพยนตร์ที่พร้อมสำหรับการถ่ายทำก็เป็นบทร่างที่ 14 แล้ว ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำบทซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปมาบ่อยมากจนทำให้ทีมงานฝ่ายอื่น ๆ นั้นเริ่มสับสนและทำให้มีความคลาดเคลื่อนทางการสื่อสาร โดยที่วิธีแก้ปัญหานั้นคือข้าพเจ้าควรเด็ดขาดในการตัดสินใจและนำเวลาไปมองภาพรวมในงานทุก ๆ ฝ่ายเพื่อให้ภาพยนตร์นั้นสมบูรณ์ขึ้นมากกว่านี้

### 7.2.2 ปัญหาในการเตรียมงานถ่ายทำ

การเตรียมงานถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีความไม่พร้อมในหลาย ๆ เรื่องอาทิเช่น การขออนุญาตการใช้สถานที่ที่ใช้เวลาไม่มากพอ ทำให้ในการถ่ายทำจริงนั้นถูกยกเลิกการใช้สถานที่ต่าง ๆ เลยทำให้ต้องใช้การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าซึ่งทำให้ออกมาไม่เหมือนในบทภาพยนตร์

### 7.2.3 การแก้ปัญหาในการถ่ายทำ

หลังจากที่กล่าวปัญหามาในหลาย ๆ ด้านยังสามารถถูกแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ทัน เช่นการเปลี่ยนบทพูด เปลี่ยนการแสดงของนักแสดงเล็กน้อยแต่ยังคงไว้ด้วยจุดประสงค์ของแต่ละฉากที่เหมือนเดิมรวมไปถึงการหานักแสดงสมทบที่มีไม่มากพอก็ใช้การถ่ายเปลี่ยนมุมหลอกได้อย่างไม่ติดขัดอะไรมากนัก

### 7.2.4 ภาพรวมในมุมมองของผู้กำกับ

ในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "เฮ้ย...แกเปลี่ยนไป" กับมุมมองภาพรวมที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลลัพธ์ที่ออกมาแม้ปัญหาต่าง ๆ จะมีมากมายแต่ถึงกระนั้นข้าพเจ้าก็ได้จดจำความผิดพลาดนั้นและจะนำไปปรับในการสร้างผลงานภาพยนตร์ชิ้นต่อไปให้ดียิ่งขึ้นไป ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานชิ้นนี้จะสามารถทำให้ผู้ชมไม่มากนักน้อยได้เข้าใจและไม่กดดันกับชีวิตการทำงานของตัวเองเพราะเราต่างมีความสุขในรูปแบบของตัวเองทั้งนั้น

## 7.3 ข้อเสนอแนะ

หลังจากสรุปภาพรวมทั้งหมดแล้วจะสังเกตเห็นได้ว่าปัญหาที่ไม่คาดคิดในการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องหนึ่งนั้นมีเยอะถ้าขาดประสบการณ์หรือการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้านั้นก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ซึ่งข้าพเจ้าอยากจะเสนอวิธีแก้ไขการทำงานในงานต่อ ๆ ไปดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 7.3.1 การพัฒนาบทภาพยนตร์

การพัฒนาบทภาพยนตร์นั้นเป็นขั้นตอนในการเริ่มทำภาพยนตร์ทุกเรื่อง ดังนั้นด้วยเวลาที่จำกัด จึงควรทำขั้นตอนนี้ให้เร็วที่สุดและอย่าใช้เวลาอยู่กับงานตัวคนเดียวมากเกินไป จนไม่เห็นภาพรวมเพราะจะเกิดปัญหาขึ้นมากับตัวงานได้

### 7.3.2 การทำงานเป็นกลุ่ม

ภาพยนตร์เป็นงานที่ต้องอาศัยการทำงานจากหลายฝ่าย ผู้กำกับควรเด็ดขาดและสามารถทำให้ทุกฝ่ายเห็นบทภาพยนตร์นั้นเป็นภาพเดียวกันให้ได้ ซึ่งข้าพเจ้าแนะนำให้มีการประชุมกลุ่มกันบ่อย ๆ และมีการอัปเดตงานอยู่เสมอ ๆ เพราะถ้าเกิดปัญหาอะไรขึ้นมาจะได้แก้ไขทัน

### 7.3.3 การเตรียมงานถ่ายทำ

ขั้นตอนการเตรียมงานถ่ายทำควรกระจายงานให้มีคนใดคนหนึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบที่ชัดเจนเพราะถ้ามีการสื่อสารที่คลาดเคลื่อนนั้นจะไม่มีคนรับผิดชอบและสามารถเกิดความผิดพลาดได้ง่าย

### 7.3.4 เวลาในการทำ Post-Production

เมื่อถึงขั้นตอนการทำ Post-Production ทำให้ข้าพเจ้าเห็นความสำคัญและอยากเสนอแนะว่า ควรมีการจัดทำ Storyboard ขึ้นมาก่อนจะถ่ายทำเพื่อความสะดวกในการตัดต่อรวมไปถึงความแม่นยำในการกำกับและการแสดงและสิ่งที่สำคัญคือการเผื่อเวลาในการทำ Post-Production ให้มากเข้าไว้เพราะเป็นฝ่ายงานที่ต้องใช้ความประณีตและการทำงานอย่างเป็นระบบถ้าเร่งหรือมีเวลาไม่มากพอจะเกิดปัญหากับตัวงานสุดท้ายเป็นอย่างมาก

## บรรณานุกรม

Identity crisis วิกฤตแห่งการแสวงหาตัวตนของวัยรุ่น Posted By Plook Teacher | 05 พ.ค. 64  
<https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/88760>

เพราะโลกเป็น ฉันทจึงเป็น : ทำไมตัวตนของเราเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งรอบตัว?

นักเขียน : Sy Chonato 02/03/2021

<https://adaymagazine.com/a-person-is-a-person-through-other-persons/>

แต่...ช่วงเวลาที่สุดงอม เพราะชีวิตไม่ต้องรีบก็ประสบความสำเร็จได้โดย Pattraporn Hoy -  
 24/10/2021

<https://missiontothemoon.co/inspiration-blooming-late/>

โตแล้วเลยไม่เป็นอัจฉริยะ: ผิดไหมถ้าเด็กเก่งในวันนั้น จะเป็นผู้ใหญ่ธรรมดาในวันนี้? - 20/11/2022

<https://thematter.co/social/grow-up-to-be-a-normal-person/191008>

นักเขียน : Woranit Hirunpon

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล จิรภัทร เตียวพานิช  
 วัน เดือน ปีเกิด 2 กุมภาพันธ์ 2545  
 ที่อยู่ ลุมพินีคอนโดทาว์น ร่มเกล้า-สุวรรณภูมิ อาคาร B1ห้อง307  
 174/58 ซ.ร่มเกล้า56 ถ.ร่มเกล้า แขวงคลองสามประเวศ  
 เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

### ประวัติการศึกษา

2548-2552 อนุบาล-ประถมศึกษา 2 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง  
 2553-2556 ประถมศึกษา3-6 โรงเรียนสองภาษาระยอง  
 2557-2562 มัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย โรงเรียนระยองวิทยาคม  
 2563-2566 ระดับชั้นปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และ  
 ดิจิทัลมีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลปคณาสถาปัตยกรรมศาสตร์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้