

การพิพากษานวนต้นแนวโรมมติก
"เกมของเรา"

นาย พิศนธ์ นาทพย

พิมพ์ที่โรงพิมพ์บางเขนกรุงเทพฯ หน้าหนึ่งของวารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรี
ศิลปกรรมศาสตร์จังหวัด ภาควิชาภาษาพูดและเขียน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พฤษภาคม 2556 - 2557

การผลิตภาพยนตร์สั้นแนวโรแมนติก “ เกมของเรา ”
ROMANTIC SHORT FILM PRODUCTION “ MY GAME ”

นาย พิสิทธิ์ นาทิพย์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์สั้นโรแมนติก “ เกม ของ เรา ”
ROMANTIC SHORT FILM PRODUCTION “ MY GAME ”

นาย พิสิทธิ์ นาทิพย์
MR.PISIT NATIPH

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.......... วันที่ 18 ๙๐ ๕๗.....
(อาจารย์ เตือนฤดี รักใหม่)

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์สั้นแนวโรแมนติก “เกมของเรา”

ROMANTIC SHORT FILM PRODUCTION “MY GAME”

ชื่อ

นาย พิสิทธิ์ นาทิพย์

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และวิดีโอ

กลุ่มวิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2556

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ. เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สั้นแนวโรแมนติกเรื่องนี้ ได้แรงบันดาลใจมาจากความเป็นคนชอบเล่นเกม บวกกับมีกลุ่มเพื่อนที่ชอบในการเล่นเกมส์เหมือนกัน จึงเกิดเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องเกมของเรา โดยเป็นเรื่องราวของคู่รักในกลุ่มเด็กติดเกมส์ เขาจะมีวิธีการในการบอกรักกันไม่เหมือนคู่ทั่วไป ใช้กล้อง DSLR 550D ขนาดภาพ 16:9 ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีการดำเนินเรื่องไปอย่างเรียบง่าย แต่แฝงไปด้วยมุขตลก จึงเหมาะสำหรับผู้สนใจภาพยนตร์แนว โรแมนติก รวมถึงผู้ที่มีความสนใจการทำภาพยนตร์เรวัตลก โดยจะมีทั้งและเทคนิค คำแนะนำ รวมถึงข้อเสนอนแนะต่างๆ อยู่ในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ด้วย

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของ อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่ ผู้ให้คำแนะนำในการแก้ไขการตัดต่อภาพยนตร์ และปรับปรุงในด้านของเนื้อเรื่อง เพื่อให้หนังดูสมบูรณ์และดีขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ตลอดจนสาวที่เป็นกำลังใจ รวมทั้งกำลังทรัพย์ รวมทั้งรับฟัง ปัญหา และกำลังใจเสมอมา

ขอบคุณชฎาภา สันติภักพงษ์ สำหรับหน้าที่ผู้ช่วยในกองถ่าย เป็นคนช่วยคิดบทให้สมบูรณ์ขึ้น รวมไปถึงองค์ประกอบในฉาก และเป็นกำลังใจที่สำคัญในการทำศิลปนิพนธ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
เทคนิคการถ่ายภาพนิ่งตลก.....	4
ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น.....	7
หนังโรแมนติก	9
ทฤษฎีการขบขัน.....	10
3 การเขียนบทภาพยนตร์สั้น.....	11
บทภาพยนตร์	12
บทถ่ายทำภาพยนตร์	24
4 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์	39
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	39
ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	43
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	45

	หน้า
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	56
ปัญหาขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์	56
ปัญหาขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	57
ปัญหาขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	58
ข้อเสนอแนะ	58
 บรรณานุกรม	 59
 ประวัติผู้วิจัย	 60

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวอย่างการเคลื่อนกลิ้ง การกระชากกลิ้ง	4
ภาพที่ 2 จังหวะการตัดต่อ	5
ภาพที่ 3 สีในหนัง	6
ภาพที่ 4 บิ๊ก ภูริป กาญจนกิจบำรุง	39
ภาพที่ 5 เดมี ชวิศา สุธรรมรัตน์	40
ภาพที่ 6 เบน ภูมิ ลำเลิศลักษณ์ชัย	40
ภาพที่ 7 มัช โอปารลักษณ์ ปินตา	41
ภาพที่ 8 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	42
ภาพที่ 9 ภาพบางส่วนในภาพยนตร์	55

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าเป็นคนหลงใหลในการเล่นเกมส์ ซึ่งในวงการของเด็กเล่นเกมส์จะมีสังคมที่แตกต่างกับสังคมปกติ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิต วิถีความคิด ที่ไม่เหมือนคนปกติทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความรัก เรื่องเพื่อน และข้าพเจ้าอยู่ในสังคมของเด็กเล่นเกมส์ มีเพื่อนเล่นเกมส์ มีแฟนเล่นเกม ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้จักคิดมาเป็นแรงบันดาลใจ โดยเล่าเรื่องผ่านความรักของคู่รักที่ชอบเล่นเกมเหมือนกัน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ เกิดจากความคิดอยากนำเสนอสังคมของเด็กเล่นเกมส์ ซึ่งเป็นสังคมใกล้ตัวของข้าพเจ้า โดยนำสังคมของเพื่อน ของคนรัก มาเล่าเรื่อง โดยในวิดีโอเรื่องนี้ จะแฝงไปด้วยมุขตลก การแข่งขันการเล่นเกมส์ อีกทั้งยังมีการใส่เนื้อเรื่องของคู่รักในกลุ่มเพื่อน ทำให้เรื่องจะเล่าผ่านภาพยนตร์แนวโรแมนติก ซึ่งสามารถที่จะศึกษาการถ่ายภาพยนตร์สั้นแนวโรแมนติกเรื่องนี้ได้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการถ่ายหนังรัก
2. เพื่อถ่ายทอดความคิด และมุมมองของความรักในประเด็นที่ว่า การเป็นตัวเอตนั่นคือสิ่งที่โดดเด่นในตัวคุณ
3. เพื่อศึกษาจังหวะการตัดต่อ ของหนังตลก

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์สั้น ด้วยกล้อง DSLR ขนาด 16 : 9 (wide screen) ความยาว 15 นาที

ลักษณะของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์สั้นแนวโรแมนติก เรื่อง “ เกม ของ เรา” เป็นเรื่องราวของบ๊ิก ชายหนุ่มที่เป็นผู้แพ้ในกลุ่ม ทั้งเรื่องแข่งขันและเรื่องหัวใจ และการเล่นเกมกับเพื่อนครั้งใหม่ที่มีเคมีพันชะตาความรัก เขาจะเลือกอะไรระหว่างผู้แพ้เพื่อที่จะได้ไปสารภาพรักหรือจะเป็นผู้ชนะ เพื่อให้เธอสนใจ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาเรื่องมุกตลก เทคนิคจังหวะการตัดต่อหนังตลก รวมไปถึงบุคลิกของตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร
2. ศึกษาเทคนิคการตัดต่อเสียงของหนังตลก
3. เขียนบทและพัฒนาบท
4. คัดเลือกนักแสดง โดยให้บุคลิกตรงตามที่ต้องการ กำหนดสถานที่ถ่ายทำ และอุปกรณ์ในการถ่ายทำ
5. ถ่ายทำภาพยนตร์ ตัดต่อ ใส่เสียง
6. ตรวจสอบและแก้ไขให้งานออกมาดูดี โดยแก้ไขในแต่ละส่วนที่ถ่ายทำออกมาไม่ดี หรือมีปัญหา ไม่ว่าจะเป็นแก้ไขในด้านการตัดต่อ หรือการถ่ายเพิ่มเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องให้ดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีทักษะในการกำกับภาพยนตร์สั้น
2. ทักษะในการกำกับภาพ และจังหวะการเล่าเรื่อง
3. สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ได้
4. ทักษะในการตัดภาพยนตร์เชิงตลกทั้งภาพและเสียง

บทที่ 2

การค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่จึงอยู่ที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม การผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จำเป็นต้องศึกษาข้อมูล 2 ส่วน อันจะสามารถทำให้งานสำเร็จตามเป้าประสงค์ที่วางไว้

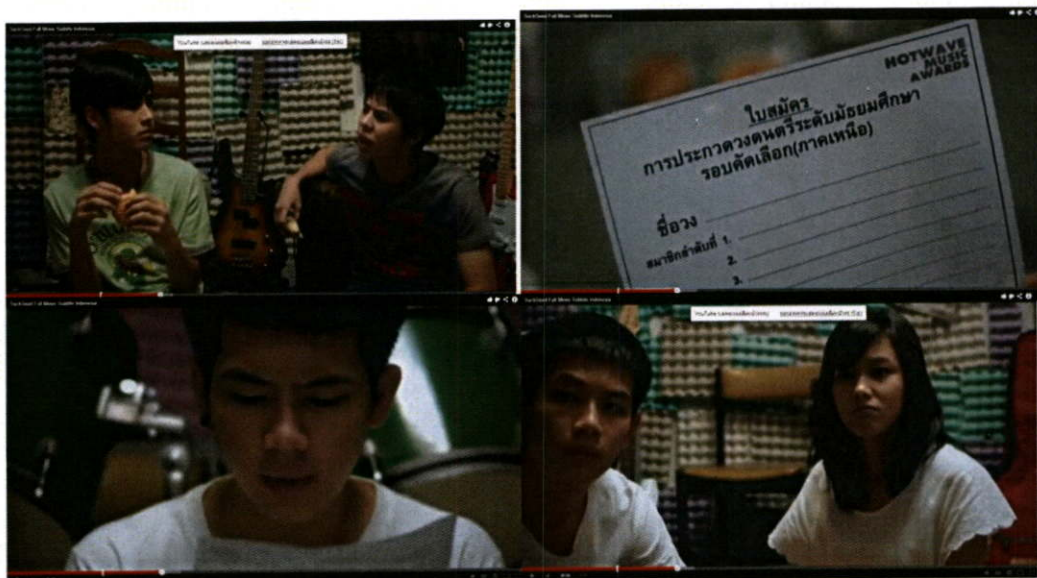
1. ศึกษาเทคนิคการผลิตภาพยนตร์โรแมนติก ในแต่ละส่วน
2. ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของตัวละครหลัก ซึ่งเจาะจงเป็นวัยรุ่นชายที่ชอบการเล่นเกมส์ และการแข่งขัน ศึกษาพฤติกรรมของคนที่ชอบแอบชอบเพื่อนในกลุ่ม บุคลิก ทำทางการแสดงออกของคนที่ย้อย ขาดความมั่นใจ บุคลิกของคนที่ไม่เก่งด้านการแข่งขัน
3. ศึกษาหนังประเภท โรแมนติก และ ตลกขบขัน
4. ทฤษฎี การขบขัน

1. เทคนิคการถ่ายภาพนิ่งตลก

1.1 การเคลื่อนไหวกล้อง

ในการศึกษาเทคนิคการถ่ายภาพเคลื่อนไหวในฉากตลก เลือกศึกษาจากหนังในเครือของ GTH เพราะเป็นหนังที่ดูง่าย และมีความตลกในตัว หนังที่ข้าพเจ้าใช้ศึกษาหลักๆ ก็หนังเรื่อง (suckseed) ห่วยขั้นเทพ เพราะมีเนื้อเรื่องในบางฉากที่มีการเคลื่อนไหว การกำกับในฉากตลกที่ดูน่าสนใจ และน่าศึกษาทำให้ข้าพเจ้าเลือกมาเป็นกรณีในการศึกษา

จากการศึกษา พบว่ามีการใช้การเคลื่อนไหวของกล้องร่วมกับการแสดงของนักแสดง ซึ่งทำให้ในฉากนั้นๆ ดูตลกและสนุกมากขึ้น รวมไปถึงทำให้เฟรมนั้นๆ ไม่น่าเบื่อ และเทคนิคการกระชากมุมของกล้อง เพื่อจังหวะในการเล่นมุขในหนัง ให้ดูตลกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการเคลื่อนกล้อง การกระชากแพนกล้อง

ที่มา : คู่มือออนไลน์คอตคอม รูปภาพจากหนัง [ออนไลน์], สืบค้น 12 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.dunungonline/susckssed984566/thai>

1.2. จังหวะการตัดต่อ

จังหวะในการตัดต่อนั้นสำคัญเป็นอย่างมากที่จะทำให้หนังดูสนุกขึ้น จากการศึกษจากภาพยนตร์เรื่อง SUCKSEED และ ATM เออร์รักเออเร่อ จะเห็นในส่วนของฉากคอมเมดี้ จะมีการตัดที่กระชับ และรวดเร็วพร้อมทั้งการตัดแบบaction ชนกับreaction เลย รวมไปถึงการใส่เสียงที่ดูตลกทำให้ ข้าพเจ้าต้องมาศึกษาถึงเรื่องจังหวะในการตัดให้ดูตลก และดูสนุกไม่น่าเบื่อ ยกตัวอย่างของฉากในเรื่องSUCKSEED ที่ตัวเองฟังเพลงของ BLACKHEAD เพลงยิ่งโตยิ่งสวย และมีการตัดจังหวะให้ตรงกับเพลง บวกกับความหายเพลงทำให้ดูตลกและสนุก

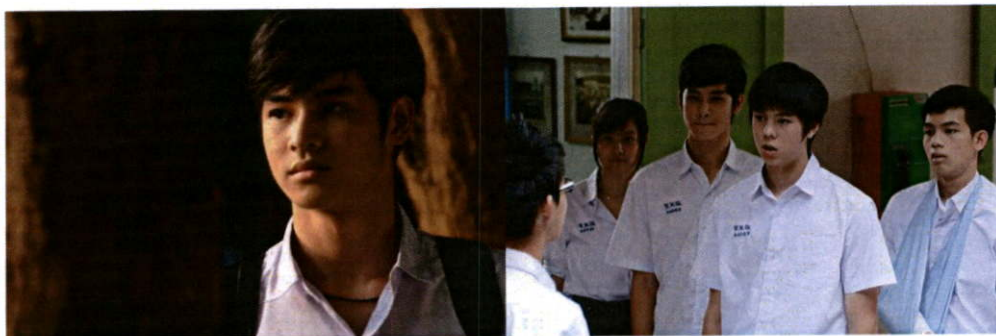


ภาพที่ 2 จังหวะการตัดต่อตามจังหวะเพลง

ที่มา : ยูทูปคอตคอม Suck Seed ยิง โตยี่งสวย BLACKHEAD [ออนไลน์], สืบค้น 12 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=HElloxn6R3A>

1.3. สีในหนัง

ในหนังส่วนใหญ่จะมีสีที่สนุก สีจะสดและสว่างเพื่อให้แสดงถึงความสนุกสนาน กระตือรือร้น ดูสดใส วัยรุ่น ในหนังจึงใช้สีโทนร้อนเป็นหลัก และใช้แสงที่เคลียร์และสว่าง เพื่อช่วยในการดึงสีของหนังเรื่องนี้ขึ้นมาด้วย



ภาพที่ 3 โทนสีในหนัง

ที่มา : ยูทูบดอทคอม **Suck Seed** **ห่วยขั้นเทพ Trailer Official** [ออนไลน์], สืบค้น 25 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=7E2jFjEJpTU>

1.4. การแสดงออกของตัวละคร

ACTING หรือการแสดงออกของตัวละคร จะมีการแสดงที่มากกว่าปกติ หรือที่เรียกว่า OVER ACTING เพื่อให้รู้สึกถึงการแสดงที่มากกว่าปกติทำให้คนดูรู้สึกตลก ไปด้วยกับการแสดงออกนั้นๆ ส่วนใหญ่จะแสดงออกมาที่หน้าตาของตัวละคร และอภิปริยาของตัวละครนั้นๆ จะเห็นได้ว่าตัวละครในเรื่อง SUCKSEED จะมีการแสดงหน้าตาออกมาแบบ มากกว่าเกิดกว่าปกติ

สรุปการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล

หนังที่มีความสนุก ขบขัน จะต้องอาศัยหลากหลายปัจจัยในการเกื้อหนุนให้หนังดูสนุก ตลก มั่วจะเป็นการเคลื่อนไหวกล้อง ไม่ว่าจะเป็นการกระชากกล้อง รับริแอกชั่นของอีกฝ่าย หรือรับ ใบหน้าของอีกฝ่าย การตัดต่อที่เข้ากับจังหวะ ไม่ว่าจะเป็เพลง หรือซาวนด์เอฟเฟกต์ เพื่อนสร้าง อารมณ์ขันของภาพ การใช้สี แสงในหนัง ที่ส่วนใหญ่จะเป็นสีโทนร้อน เพราะโทนร้อน แสดงถึง ความกระตือรือร้น ความสดใส สนุกสนาน การแสดงออกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็สีหน้า ท่าทาง บทสนทนาที่จะดูมากกว่าคนปกติทั่วไป ทั้งหมดนี้คือส่วนประกอบหลักๆ ที่หนังคอมเมดี้จะต้องมี เพื่อป้ันให้หนังดูสนุก และตลก อย่างที่คาดไว้

2 ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น

2.1 จิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ วัยรุ่นอยู่ในขั้นพอใจในการรักเพศตรงข้าม (genital stage) ความพึงพอใจและความสุขต่างๆ เป็นแรงขับมาจากวุฒิภาวะทางเพศ เริ่มสนใจเพศตรงข้าม มีแรงจูงใจที่จะรักผู้อื่น ต้องการอิสระจากพ่อแม่มากขึ้น เด็กชายจะเลียนแบบพ่อ เด็กหญิงจะเลียนแบบแม่(ทิพย์ภาเชษฐุ์ชาวลิต, 2541)¹

อารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อ่อนไหวง่าย เข้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง บางครั้งพลุ่งพล่าน ลักษณะอารมณ์เหล่านี้เรียกกันว่า พายุบูแคม (Storm and stress) (สุชา จันทน์เอม, 2536 ; ศรีเรือน แก้วกั้วาล, 2538) เพราะลักษณะอารมณ์แบบนี้จึงมีความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นจึงคิดว่าผู้ที่เข้าใจตนเองดีที่สุดคือเพื่อนในวัยเดียวกัน เนื่องจากมีความคิดเห็นที่เป็นไปทางเดียวกัน ขอบรับกันและกัน การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้มีผลมาจากหลายปัจจัยประกอบกัน เช่น การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย การปรับพฤติกรรมการแสดงออกจากการเป็นเด็ก เข้าสู่การเรียนรู้บทบาทของการเป็นผู้ใหญ่ สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นต้น

ปัญหาทางอารมณ์

การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายมีผลกระทบต่ออารมณ์ของเด็กวัยรุ่นอย่างมาก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและภาวะเศรษฐกิจ ในปัจจุบันทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองมีภาระกิจอื่นๆค่อนข้างมากจนลืมไปว่าบุตรหลานกำลังเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ทำให้ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อนล่วงหน้า เด็กบางคนมีพัฒนาการทางเพศเร็วก่อนวัย หรือบางคนอาจช้ากว่าวัย ความคิดของเด็กเองที่คิดว่าตัวเองมีความแตกต่างจากเพื่อน มีปมด้อยเรื่องรูปร่างหน้าตา ทำให้เด็กยอมรับตัวเองไม่ได้ ส่งผลเกิดปัญหาทางด้านอารมณ์ มีภาวะเครียด เกิดพฤติกรรมซึมเศร้า และอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้เช่น ปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่น เป็นต้น

การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ ทำได้โดยที่ผู้ปกครองต้องให้เวลาและมีความอดทน เพื่อที่จะทำความเข้าใจวัยรุ่น เป็นตัวอย่างของผู้ที่มีอารมณ์มั่นคง แนะนำและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การควบคุมอารมณ์ และแนะนำวิธีระบายความเครียดที่เหมาะสม

¹ 1ไทยคลินิคคอตคอม จิตวิทยาวัยรุ่น [ออนไลน์] สืบค้น 21 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้

2.2 จิตวิทยาวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

บุคคลจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่คือช่วงอายุ 21 – 60 ปีซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยาวนานมาก นักจิตวิทยาจึงมักแบ่งช่วงระยะพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตามอายุปฏิทินออกเป็น วัยผู้ใหญ่ตอนต้น ตั้งแต่ อายุ 20 – 40 ปีและวัยกลางคน คือช่วงอายุตั้งแต่ 40 – 60 ปี แต่นักจิตวิทยาบางท่านได้แบ่งตามตาม ข้อบ่งชี้กว้าง ๆ ที่ระบุว่าบุคคลเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตามการเปลี่ยนแปลงของบทบาท คือ การสำเร็จ การศึกษา มีอาชีพประจำ การแต่งงาน และการเป็นบิดามารดา

ทางด้านอารมณ์ จะควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าวัยรุ่น คำนี้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น มีพัฒนาการด้านอารมณ์รักได้ในหลายรูปแบบเช่น รักแรกพบ หรือรักแบบโรแมนติก ในวัยนี้จะมีความรู้สึกปรารถนาจะใช้ชีวิตคู่ มีการใช้กลไกทางจิตวิทยาชนิดฝันกลางวัน และเก็บคนน้อยลง

ทางด้านสังคมของบุคคลวัยนี้คือ ความใกล้ชิดสนิทสนม หรือ การแยกตัว สังคมที่เกี่ยวข้อง พันธุ์คือเพื่อนรัก คู่ครอง วัยนี้จะให้ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยลดลง แต่สัมพันธ์ภาพในเพื่อนที่ใกล้ชิดจะคงอยู่

ในด้านชีวิตคู่สืบเนื่องมาจากชีวิตคู่ในวัยรุ่น อาจเริ่มต้นการมีสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนต่างเพศจนพัฒนามาเป็นความรักในวัยผู้ใหญ่ หรือบางคนเริ่มความรักในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยมีลักษณะความคิดที่อยากจะใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน เมื่อคนสองคนตกลงจะใช้ชีวิตคู่ร่วมกันจึงต้องมีการปรับบทบาทใหม่ ได้แก่บทบาทของการเป็นสามี หรือภรรยา

สรุปการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ทำให้ได้ข้อสรุปสำหรับจิตวิทยา พฤติกรรมวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ มีการอยากรู้อยากเห็น และวัยที่กำลังสนใจในเรื่องความรัก และเพศตรงข้ามสูง วัยนี้จะมีเพื่อน มีกลุ่มเพื่อน ทำให้มีความใกล้ชิดกัน และเข้าหาเพศตรงข้ามได้ง่าย ทำให้ช่วงนี้จะมีความรักกันมาก และเกิดความรักจากการใกล้ชิดกันสูง ในด้านอารมณ์ วัยรุ่นช่วงนี้มีความคิดเป็นของตัวเองสูง จะมีการวาดฝันไปไกล เพราะวัยนี้จะคิดไปถึงอนาคต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรัก เรื่องงาน เรื่องอนาคต

3. หนังสือโรแมนติก และ คอมเมดี้

Romance (ภาพยนตร์โรแมนติก)

Romance ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก เหมาะกับคู่หนุ่มสาวและผู้ที่กำลังมีความรักทั้งหลายหรือคนที่กำลังอยากจะรักใคร ชมไว้เป็นแนวทางในการทำตนเมื่อมีคนรัก จะได้รับความรู้สึก

มากขึ้นหากเราเคยมีประสบการณ์และความรู้สึกเหมือนในภาพยนตร์ จึงไม่แปลกใจที่หลายคนร้องไห้กับหนัง แต่อีกหลายคนอาจจะมองว่ามันซึ่งตรงไหน ไม่ผิด

Comedy (ภาพยนตร์ตลก)

Comedy ภาพยนตร์ตลก เบาลมอเหมาะแก่คนที่ต้องการดูเพื่อการพักผ่อน ไม่ต้องคิดอะไรมาก เป็นหนังที่เหมาะกับผู้ชมทุกวัย เรื่องส่วนใหญ่จะดำเนินเกี่ยวกับความรักของคนสองคน โดยที่สภาพแวดล้อม ตัวละครอื่นๆ ช่วยกันเอื้อหนุนให้หนังดูสนุกขึ้น ผสานกับความตลกของลูกเล่นการนำเสนอต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น บทสนทนา ตัวละคร จังหวะการตัดต่อ เสียงเอฟเฟกต์ ที่เติมแต่งให้ หนังโรมแมนติกดูกลมยิ่งขึ้น ดูสนุกมากกว่าเดิม ทำให้หนังมีชีวิตชีวา สร้างความตลกขบขัน แจ่มอยู่ใต้พื้นฐานของความรัก หนังประเภทนี้จะสร้างความตลกกับคนดู เป็นหนังเบาลมอ ไม่ต้องคิดมาก มีทั้งเปรี้ยวและหวานในตัวของหนังเอง

สรุปการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นหนังที่ต้องผสมความกลมกลืนของ หนังรัก และหนังตลก ซึ่งต้องควบคุมปริมาณให้ดี ไม่งั้นมันจะหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง จนเกินไปและกลายเป็นเปลี่ยนประเภทของหนัง และเกิดความสับสนได้ ดังนั้นต้องระวังเรื่องนี้ในการที่จะทำหนังประเภทนี้

4. ทฤษฎี การขบขัน

ทฤษฎีอารมณ์ขัน² คือ แนวคิดที่อธิบายว่า อารมณ์ขันเกิดขึ้นได้อย่างไร และทำไมคนเราจึงอารมณ์ขัน หนังสือ Psychology ของ Sdorow แจกแจงทฤษฎี อารมณ์ขัน ไว้ 3 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีข่มขาน (Disparagement Theory)

Thomas Hobbes ปราชญ์ชาวอังกฤษในศตวรรษ ที่ 17 เจ้าของทฤษฎี กล่าวว่า เราารู้สึกสนุก เมื่อเรื่องขำขัน ทำให้เรารู้สึกว่าเหนือกว่าผู้อื่น มีผลวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ เช่น เรื่องขำขันที่บุคคลเป้าหมายถูกทำให้ต่ำลง จะสนุกกว่าเรื่องขำขันทำให้บุคคลเป้าหมายสูงขึ้น เราจะสนุกยิ่งขึ้นไปอีก ถ้าคนที่เรารู้สึกว่าเหนือกว่านั้น เป็นคนที่ไม่ชอบ หรือที่ C.L. Edson บรรณาธิการหนังสือพิมพ์รายวันของอเมริกาในศตวรรษที่ 20 อธิบายให้เข้าใจง่ายๆ ว่า “เราชอบเรื่องโจ๊ก ที่ยื่นมือมาตบไหล่เรา ในขณะที่

² ออลอะเว้าท์ม็อคทคอม ทฤษฎีอารมณ์ขัน [ออนไลน์] สืบค้น 21 พฤษภาคม 2557 เข้าถึงได้จาก <http://www.allabouttime/index.php?node=webboard&page=details&id=17207>

เตะอีกคนหนึ่งตกกะโหลกไป” นักวิจารณ์เชิงเสียดสี (Satirist) และคอลัมนิสต์หนังสือพิมพ์ สร้างอารมณ์ขันด้วยวิธีนี้ โดยเอานักการเมือง หรือกลุ่มอิทธิพลที่พวกเขาไม่ชอบเป็นเป้าหมาย

2. ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)

เจ้าของทฤษฎี คือ Immanuel Kant ปราชญ์ชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 18 กล่าวว่า เรื่องขำขันแบบผิดฝาผิดตัว เอาเรื่องที่เข้ากันไม่ได้มาอยู่ด้วยกัน ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ทำลายความหมายของเรา แล้วทำให้เกิดอารมณ์ขัน

3. ทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory)

มีนักจิตวิทยาอารมณ์ขันในแง่มุมนี้อีกหลายคน ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) กล่าวว่า “อารมณ์ขัน คือ ยาระบายของความทุกข์กังวลอันเกิดจากการสะกดกลืนความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าว” ในหนังสือชื่อ Jokes and Their Relationship to the Unconscious (1905)

McCauley (1983) กล่าวว่า “เรื่องขำขันทำให้ความเครียดกังวลของเราเพิ่มขึ้น แล้วทำให้ลดต่ำลงโดยทันที ทำให้เกิดการปลดปล่อยที่พึงพอใจจนต้องหัวเราะ”

Shurcliff (1968) กล่าวว่า “ความกังวลและความประหลาดใจยิ่งสนุกมากขึ้นเท่านั้น (หลักการปลดปล่อย)”

Schill & O’Laughlin (1984) กล่าวว่า “คนส่วนมากชอบการ์ตูนหรือตลกเรื่องเซ็กซ์ ซึ่งมีวิธีผูกเรื่องให้เราคิดเครียดในเรื่องเพศ แล้วจบลงด้วยบรรทัดหมัดเด็ด (punchline) ซึ่งปลดปล่อยความเครียดของเราลงโดยทันที”

สรุปการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล

หลักการทำให้เกิดอาการขบขัน มีเทคนิคและวิธีการตามจิตวิทยา ไม่ว่าจะเป็นการเล่าหักมุม เล่าเรื่องตลก บทสนทนาเรื่องเพศ การเล่าเรื่องขำ คำหยาบ เราเรื่องที่ ไม่เกี่ยวข้องกัน หรือเล่าเรื่องชีวิตประจำวันแล้วหักมุม

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เรื่องนี้ข้าพเจ้าได้ความคิดมาจากกลุ่มเพื่อนของข้าพเจ้า และตัวข้าพเจ้าเองที่ชอบการเล่นเกมส์เป็นชีวิตจิตใจ และข้าพเจ้าก็มีแฟนที่ชอบเล่น ทำให้เกิดความคิดในการโยงเกมส์กับความรักเข้าด้วยกัน จึงเกิดเป็นไอเดียของหนังเรื่องนี้

ประเด็น (Theme)

การชนะ หรือแพ้ไม่ใช่คะแนนชีวิตของความรัก

โครงเรื่อง (Plot)

ชายหนุ่มที่ไม่กล้าแสดงออกในเรื่องความรักที่มีต่อเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่ม แต่กลับต้องมาเติมพันกับความรักครั้งนี้ผ่านเกมส์ที่พวกเขาเล่นกัน

เรื่องย่อ (Synopsis)

บ๊องเด็กหนุ่มที่ไม่ว่าจะแข่งขันอะไรกับเพื่อน เขาก็คือผู้แพ้ มีความรักให้กับเคมี เพื่อนสนิทในกลุ่ม แต่เขากลับไม่กล้าเอ่ยให้อีกฝ่ายรู้ แต่แล้ววันหนึ่งเขาและเพื่อนๆต้องมาเล่นเกมส์ โดยมีเงื่อนไขว่า ใครที่แพ้ต้องไปบอกชอบกับคนที่ชอบ บ๊องต้องตัดสินใจว่าจะยอมเป็นผู้แพ้หรืออยากเป็นผู้ชนะบ้าง

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

บ๊ิก เด็กหนุ่มมหาวิทยาลัยที่ชื่นชอบการเล่นเกมส์ เขามีเพื่อนสนิทที่ชื่นชอบการเล่นเกมส์เหมือนกัน 3 คน นั่นคือ เบน มัช และเดมี่ แต่เมื่อมีการแข่งขันเกมส์เกิดขึ้น บ๊ิกมักจะเป็นผู้แพ้ตลอด จึงทำให้เขาไม่กล้าบอกรักเพื่อนสนิทคนหนึ่งในกลุ่มสักที

แต่แล้ววันหนึ่ง มัช เพื่อนในกลุ่มมีไอเดียในการเล่นเกมส์ขึ้นมา ทำให้เกมส์ที่เขาจะแข่งขันกันมีเดิมพัน บทลงโทษของผู้แพ้คือ คนที่แพ้ต้องไปบอกชอบกับคนที่ตัวเองชอบ บ๊ิกจึงต้องตัดสินใจว่าเขาจะเป็นผู้แพ้เพื่อที่จะได้ไปบอกชอบเพื่อนเขา หรืออยากจะเป็นผู้ชนะกันแน่ และเกมส์ที่เขาแข่งขันก็ได้เริ่มต้นขึ้น หลายเกมส์ผ่านพ้นไปโดยที่ เบน เดมี่ และบ๊ิก มีคะแนนที่สูสีกัน จึงเหลือเกมส์สุดท้ายที่จะชี้ชะตาว่าใครคือคนที่แพ้ หลังจากที่ทุกคนแยกย้ายกันทำภารกิจ บ๊ิกกลับรู้สึกว่าเขาเองอยากชนะเพื่อจะได้เป็นที่สนใจกับคนที่เขาชอบ เขาจึงตัดสินใจโกงในเกมส์สุดท้าย

แต่เขาก็คิดผิด ในเมื่อเกมส์ที่เขาเล่นมาทั้งหมด กับเป็นแผนของเดมี่ เพื่อนที่บ๊ิกแอบชอบมาตลอด เดมี่อยากให้บ๊ิกกล่าวคำขอออกมา จึงวางแผนกับเพื่อนในการเล่นเกมส์เหล่านี้ เดมี่โหดมากและหายตัวไป บ๊ิกจึงคิดค้นเกมส์ที่เป็นตัวสื่อกลางความรักมาจ้อเดมี่ และทั้งคู่ก็เข้าใจกัน

วิเคราะห์ตัวละคร

บ๊ิกเรียนอยู่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ อายุ 22 ปี เป็นคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมส์ แต่มักจะไม่เก่งเวลาต้องแข่งขันกับใคร ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคลิกของเขาที่ตัวใหญ่ เป็นคนที่ไม่มั่นใจในตัวเอง และมีความเป็นเด็กสูง อยากเอาชนะคนอื่น เป็นลูกชายคนสุดท้อง มีพี่ชายคนหนึ่งซึ่งปัจจุบันอาชีพหมอม ทำให้พ่อแม่ภูมิใจ ชานะทางบ้านค่อนข้างรวย

เดมี่ เรียนวิศวกรรมศาสตร์ อายุ 22 ปี เป็นเด็กผู้หญิงที่ร่าเริงกว่าเด็กผู้ชาย ชื่นชอบในฟุตบอล การแข่งขัน การเล่นเกม เป็นคนมั่นใจในตัวเอง ชอบความสนุก ไม่ชอบคนที่ไม่เป็นตัวของตัวเอง และคนที่ชอบ โกงคนอื่น ที่บ้านฐานะรวย และเป็นลูกคนเดียว ทำให้นิสัยบางอย่างจะค่อนข้างเอาแต่ใจ และไม่มีเหตุผลมากนัก

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

บทภาพยนตร์
เรื่อง เกม ของ เรา
โดย พิสิทธิ์ นาทิพย์

ฉาก 1 ความผิด

ภายนอก / ลานม้านั่ง / ตอนเย็น

ทุกอย่างเงียบสนิท บิ๊กยื่นข้างหน้าเคมีด้วยความรู้สึกผิด เพื่อนอีก 2 คนยืนมองทั้งคู่โดยที่ไม่พูดอะไร ก่อนที่เคมีจะร้องไห้ผลึกเขา และตะโกนออกมา

เคมี

อยากชนะมากใช่ไหม...

ฉาก 2 ตื่นนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางวัน

แสงแดดอุ่นๆยามเช้าส่องกระทบกับใบหน้าของบิ๊ก ไม่ก็อึดใจก็มีเสียงเพลงดังสนั่นจากมือถือ บิ๊กเอื้อมมือหยิบมันขึ้นมา ก่อนจะสูดิ่งตื่น และรีบเข้าห้องน้ำด้วยความรวดเร็ว ไม่นานนักเขาก็หยิบชุดนักเรียนมาสวมใส่ ก่อนจะรีบวิ่งออกจากห้องไป

ฉาก 3 แพ้เกมส์แรก

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

เขาวิ่งลงมาหยุดตรงหน้าเพื่อนๆ บิ๊กเงยหน้าและเห็นว่าเพื่อนของเขายืนรอเขาอยู่ทุกคน บิ๊กยิ้มเหวอะๆ

เบน

คุณชายครับ แพ้ตั้งแต่เกมส์แรกเลยนะ

บิ๊ก

โอ้หើย เกมส์แรก เกมส์ต่อไปไม่ได้แตกภูรอก

มัช

นี่สินะที่เรียกว่า เพื่อนบิ๊ก

บ๊ิก

เออ..... ญแต่ต่อให้ทรอก

เคมี

แล้วปีนี้ จะเปลี่ยนคนชนะบ้างไหมน้ำ

เคมียิ้มเยาะเขี่ยบ๊ิก บ๊ิกได้แต่ยิ้ม ยิ้ม และยิ้ม ในระหว่างที่กำลังเคลิ้ม เบนก็มากระซิบข้างหู

เบน

พอได้แล้ว ไอ้สัส

ฉาก 4 ห้องเรียน

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

ในห้องเรียนเหลือเพียง บ๊ิก เคมี เบนแล้วก็ม๊ซ ต่างคนต่างบ่นไป ทำสิ่งในมือไป เริ่มจาก เบน ในมือกดเครื่องเล่นPSP ปากก็กำลังบ่นเรื่องอาจารย์

เบน

กูพูดจริงๆนะ อาจารย์เม้งสายตาดีเกิน

บ๊ิกมองไปที่เบน

ฉาก 5 เรื่องแบบเบนๆ

ภายใน / ร้านเกมส์ / กลางคืน

สายตาที่จ้องมองคอมเหมือนสายตาของเหยี่ยว มือที่คลิกเมาส์ราวกับปากของนกหัวขวาน นิ้วที่กดปุ่มไวเหมือนขาของเสื้อสีดำ เบนผู้หลงใหลในเกม เล่นอย่างบ้าคลั่ง

ฉาก 6 ห้องเรียน

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

หลังจากที่บ๊ิกมองไปที่เบน เสียงหนึ่งก็แทรกเข้ามา เสียงนี้มันทำให้บ๊ิกถึงกลับหันไปตามเสียง

เคมี

เหยย วันนี้มีบอล

ทุกสายตาจับจ้องที่เคมี

เคมี

จำได้ว่าวันนี้มีบอล

เคมีหยิบกระเป๋าออกมาเปิด ข้างในมีหนังสือพิมพ์ที่ห้ามมากมาย เคมีหยิบออกมาเปิด
บ๊ิกมองเคมีแล้วยิ้ม

ฉาก 7 เรื่องของ เคมี

ภายนอก / ทางเดิน / กลางวัน

เคมีเดินสะบัดผม และสายตามองมาที่กล้อง

บ๊ิก

เธอช่างน่ารักเหลือเกิน เล่นเกมส์อะไรก็เก่งอีกตะหาก

บ๊ิกทำหน้าเคลิ้ม

ฉาก 8 ห้องเรียน

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

บ๊ิกมองไปที่เคมีที่กำลังอ่านหนังสือพิมพ์อย่างมีความสุข ระหว่างนั้น มัชก็เข้าไปคุยกับเคมี ทั้งคู่ต่างยิ้ม หัวเราะกันอย่างมีความสุข บ๊ิกมองไปที่มัช

บ๊ิก

มีแค'ไอน์'แหละ ที่ผมไม่อยากแพ้ โคนเฉพาะเรื่องความรัก

ฉาก 9 ห้องเรียน

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

บ๊ิกมองทั้งคู่เล่นกัน มัชหยอกล้อเคมีโดยทำเป็นปิดนังสือพิมพ์ เคมีตีมัชเบาๆ บ๊ิกถึงกับสะดุ้งด้วยความหึง ทั้งคู่ยังเล่นกันต่อ หน้าบ๊ิกเริ่มเริ่มโกรธทีละนิดๆ มากขึ้น มากขึ้น บ๊ิกตะโกนออกมา

บ๊ิก

อ่ากกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกก

ทุกคนหันมามองบ๊ิก ทุกอย่างเงียบสงบ บ๊ิกหันมามองหน้าเพื่อนๆ ยิ้มเหะๆ

บ๊ิก

อากาศดีเนอะวันนี้

มัช เบน เคมี หันไปมองบนเพดาน อย่างงงๆ

ฉาก 11 ห้องนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

โทรศัพท์มือถือในมือบิกส่งข้อความเตือน บิกนั่งอยู่บนเตียงหยิบมือถือขึ้นมา เดมีไลน์มา
คุยกับบิก

เดมี

วันนี้มีคนบ้าตะโดน โวยวายด้วยอะ

บิก

ที่ไหนอะ

เดมี

แถวๆนี้แหละ

บิกส่งข้อความกลับไป ยิ้มอย่างมีความสุข

ฉาก 12 เริ่มเกมส์

ภายนอก / ลานม้านั่ง / ตอนเย็น

บิก เดมี เบน นั่งคุยกันอยู่ มัชเดินเข้ามายื่นกระดาษจำนวนหนึ่งออกมา ทุกคนหามองที่
กระดาษเหล่านั้น มัชยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์

มัช

พรุ่งนี้ เราจะเริ่มเล่นเกมสั๊กัน

เดมีตะโดนดีใจ บิกกับเบนแทกกันอย่างบ้าพลัง

เบน

เล่นไปอะครั้งนี้ ว่ามาๆ

มัชกระแสม่เสียงในคอเบาๆ

มัช

ทุกคนต้องคิดเกมส์มา ผลัดกัน ในแต่ละวันเก็บแต้มไปจนครบ

เตือน

เบน เดมี บิก หันมองหน้ากัน

บิก

คนแพ้ต้องทำไรอะ

มัช

ไปบอกชอบกับคนที่ตัวเองแอบชอบอะ

มัทหัวเราะอย่างมีเล่ห์เหลี่ยม

เบน

ก็เหี้ยละ

ทุกคนหันมองหน้าเบน มัทยิ้มก่อนจะเอ่ยปากเล่าเรื่อง

ฉาก 13 เรื่องรักๆของเบน

ภายนอก / สนามบอล / กลางวัน

เบนกำลังนั่งกิน ไอศกรีมอยู่นคนเดียวที่ม้านั่ง หวานใจเดินมาพร้อมไอศกรีมเดินตรงมาที่ โต๊ะนั่งเบน เบนทำใจกลัวลุกขึ้นมา วิ่งไปหยิบไม้กวาดหันหน้าหนีหวานใจ

ฉาก 15 เริ่มเกมส์

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

ทุกคนหัวเราะ หันไปมองหน้าเบนที่กำลังเอามือปิดหน้าตัวเองอยู่

เบน

ก็เหี้ยละ ก็กูอายอะ

บ๊ิก มัท

หวานใจ หวานใจ

เบน

อย่าให้กูล้อมึงบ้างนะ บ๊ิก ตัวดีเลยมึงอะ

บ๊ิกหุบยิ้ม ยิ้มเหะๆแทน มัทหันไปแซวเคมี

มัท

เคมี รีบๆแพ้นะ เรารอพึ่งอยู่

เคมี

ก็บ๊าละ ไม่บอกเธอหรอก

ทั้งคู่หัวเราะกัน เบนเดินมาโอบไหล่บ๊ิก ยิ้มให้เบาๆ

เบน

มึงก็แค่แพ้ แล้วบอกชอบเลย

ฉาก 16 เกมส์แรก

ภายใน / โรงอาหาร / กลางวัน

บ๊ิกและเพื่อน กินถ้วยเดียวกันในโรงอาหาร และคุยกันตามปกติ

เคมี

หนังเมื่อก่อน น่าเน่ามากเลยอะ

บ๊ิก

เราว่าโรแมนติคคีนะ

เบน

กว่าเม่งปัญญาอ่อน พระเอกเหี้ยอะไรจะแพ้ได้ทุกเกมส์

บ๊ิก

มันถึงเป็นพระเอกใจ

ระหว่างที่บ๊ิกพูดอยู่ สายตาของเพื่อนก็เปลี่ยนไป เบน มัช เคมี หันไปมองสิ่งที่อยู่ในชามของแต่ละคน ที่เหลืออยู่ในชามคือลูกชิ้นลูกสุดท้ายของเพื่อนแต่ละคน มัชหยิบตะเกียบขึ้นมา เบนจ้วงตะเกียบขึ้น เคมีค่อยๆยกตะเกียบขึ้นมา ก่อนที่จะใช้ตะเกียบจุ่มโจม ตะเกียบของผู้แข่งขัน3คนจุ่มโจมมาที่ลูกชิ้นในชามบ๊ิก ฟาดฟันกันก่อนที่มัชจะได้ลูกชิ้นนี้ไป บ๊ิกมองอย่างงง ก่อนจะรู้ว่า เพื่อนกำลังแข่งเกมส์กัน

ฉาก 17 แข่งเกมส์

ภายนอก / สนามกีฬา / ตอนเย็น

เบน มัช เคมี บ๊ิก วิ่งแข่งกันในสนามกีฬา มัชยื่นใบมาจกระแนบว่าบ๊ิกเป็นผู้แพ้

ฉาก 18 เกมส์สอง

ภายนอก / สนามบาส / ตอนเย็น

ลูกบาสถูกโยนเข้าห่วง มันยื่นกระดาษมาจบบ๊ิกเป็นผู้แพ้

ฉาก 19 เกมส์สาม

ภายนอก / โรงอาหาร / กลางวัน

เบน มัช บ๊ิก เคมี หยิบไอศกรีมขึ้นมากิน ก่อนจะจกว่าเบนเป็นผู้แพ้

ฉาก 20 montage แข่ง

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

มัช เบน เดมี บิ๊ก แข่งกัน กินน้ำแข็งไส กินลูกชิ้น เล่นSudoku เป่าซูป

ฉาก 21 montage แข่ง2

ภายใน / ร้านเกมส์ / กลางคืน

ต่างคนต่างแข่งกันเล่นเกมด้วยกัน ผลัดกันแพ้กันชนะ ตารางคะแนนถูกจดเข้าไปอย่างไม่

ขาดสาย

ฉาก 22 เกมส์สุดท้าย

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

มัช เบน เดมี บิ๊ก มองกันอย่างเล่ห์เหลี่ยม ไฟในมือแต่ละคน ต่างวางลงมาเรื่อยๆ ไล่จาก 3 4 5 จนถึง ตาของบิก บิ๊กมองหน้าทุกคนพร้อมหัวเราะเบาๆ เบนทำหน้าที่เคียด มัชมองอย่างนิ่งๆ บิ๊กวางไฟลงไป 2 โพลีคำซึ่งถือว่าใหญ่สุดแล้ว เขาทำหน้าที่เปี่ยมไปด้วยชัยชนะ แต่เขาก็ต้องหยุดชะงักเมื่อ มัชชูไฟขึ้นมาเหนือหัว ทุกคนมองตามมือของมัช บิ๊กอ้าปากค้าง มัชฟาดไฟลงมาเสียงดังสนั่น ตอง7 บิ๊กแพ้ไปในเกมนี้ หลังจากเล่นกันเสร็จ มัชหยิบกระดาษคะแนนขึ้นมาดู เขาใช้ปากกาจจๆ

มัช

อ้าวเฮ้ย พຽ່ງนี้เกมส์สุดท้ายแล้วนี่หว่า มึงได้มันส์กันละกูเขียนไว้ว่าเกมส์

สุดท้าย10คะแนน

เดมี

ถ้าอย่างงั้น แปลว่า พຽ່ງนี้เรา3คน ใครแพ้ก็แพ้เลยดิ

มัช

ถูกต้องนะคร้าบบบ กูรอดแล้ววะเพื่อนๆ โชคดีนะกูจะคิดเกมส์มาให้

ฉาก 23 คืนก่อนนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

บิกเดินออกมาจากห้องน้ำ เช็ดหัวและนั่งลงไปเตียง โทรศัพทด์ังขึ้น

เดมี

พຽ່ງนี้คิดเล่นนะ ว่าจะไปบอกรักใครอะ แปร่ๆ

บ๊ีก

คิดไว้แล้วละ ยังไงเราก็งงเพ้ออยู่ดี

เคมี

อย่าเศร้าสิ แพ้ก็ไม่เห็นเป็นไรเลย จะได้ไปบอกคนที่ชอบด้วย

บ๊ีก

นั่นสินะ แต่เราก็งงอยากชนะนะ

เคมี

พยายามเข้าๆ บ๊ีกทำได้อยู่แล้ว

บ๊ีก

เธอไม่กลัวแพ้เลยหรอ

เคมี

ระดับนี้แล้ว แต่แพ้ก็จะได้ไปบอกคนๆนั้นไง

บ๊ีก

อ่านะ

เคมี

ยังงี้เธอก็ต้องแพ้ละ รอฟังคนบางคนไปบอกรัก... แบร์

บ๊ีกวางมือถือ ส้มตัวลงนอน

ฉาก 24 เกมสตั๊ดสิน

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

บ๊ีกนั่งรอเพื่อนๆอยู่ เบนเดินมานั่งข้าง

เบน

วันนี้โอกาสดีเลยมึง แพ้แล้วไปบอกรักเลย

บ๊ีก

ไม่บอก มันก็เป็นอย่างนั้นปะวะ

ม๊ซ เคมี เดินตามกันมานั่ง ม๊ซลุกขึ้นแล้ว เริ่มอธิบายเกมสตั๊ด

ม๊ซ

เกมสตั๊ดเป็นยังไงนะครับเพื่อนๆ เราจะให้ไปหาอาจารย์ท่านนึง เขาพูดภาษา

ละตินได้ ไปถามว่าคำว่า win เขียนไง แต่บอกไว้ก่อนห้ามโกง

ฉาก 25 โถง

ภายนอก /อาคารเรียน/กลางวัน

บ๊ิกเดินไปตามทางเดิน ลับสายตาเพื่อนๆ เขาเดินขึ้นลงบันได ตอนนี้เขาเริ่มสับสนว่าจะ
หยิบมือถือขึ้นมาเปิดหาศัพท์เลยดีไหม บ๊ิกหยิบมือถือกุมไว้แน่น

ฉาก 26 สารภาพ

ภายนอก /ลานม้านั่ง/กลางวัน

บ๊ิกวิ่งกลับมาหามัช มัชทำหน้าตกใจ

มัช

มีเงออาจารย์แล้วหรอ

บ๊ิก

เออดี เหนื่อยโครต

ระหว่างนั้นเบน เดมีวิ่งกลับมาพอดี ทั้งคู่มองบ๊ิกอย่างงงๆ มัชไม่รู้จะทำไงหันไปมองหน้า

เพื่อน

มัช

ถ้าจั้น บ๊ิกเป็นคนชนะเกมนี้ ถ้าเทียบตามคะแนน

มัชมองไปตามคะแนนที่จดไว้

มัช

เดมีเป็นคนแพ้ซะ

มัชมองไปหาเดมี ตอนนี้ทุกคนรู้ว่า บ๊ิก โกง

บ๊ิก

เดมีจะบอกไปรักใครอะ โคนแน่ๆ

บ๊ิกยังหยอกล้อเดมี เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น แต่เดมีไม่ตกลงด้วยสัคนิดเลย ตาของเธอเริ่ม
เต็มไปด้วยน้ำตาที่เอ่อออกมา เดินตรงมาที่บ๊ิก

เดมี

บอกขอบใจครั้งน้หรือ

เดมีผลักบ๊ิก บ๊ิกมองอย่างตกใจ

เดมี

อยากชนะมากใช้ปะ

เดมีระเบิดอารมณ์ออกมา

เดมี่

ก็ดี ก็ไม่ต้องมีโอกาสมอบอกขอเราเลยก็ได้ เชิญทำตัวโง่ๆ

ต่อไปเถอะ อยากรู้เป็นแต่ผู้ชนะต่อไปเถอะ

เดมี่เดินหันหลังไปพร้อมน้ำตา บิ๊กได้แต่ยืนมอง

ฉาก 30 บอกรัก

ภายนอก /ลานม้านั่ง/กลางวัน

บิ๊กถือกระดาษ 3 แผ่นเดินมาที่โต๊ะ เดมี่ไม่สนใจนั่งคุยกับมัชเหมือนเดิม บิ๊กนั่งลงบนเก้าอี้
ยื่นกระดาษออกมา

บิ๊ก

เราก็แค่อยากชนะ เราขอโทษจริงๆ

มัช

โอเคี่ย ไม่เป็นไร คิดมากๆ

เบน

กูก็เคยโงง แต่มึงแค่มิ่เรื่องๆรักมาปนด้วย

มัชตบหัวเบน มองไปทางเดมี่ที่ไม่สนใจอยู่ บิ๊กยื่นกระดาษให้ทั้ง3คน

บิ๊ก

นี่ เกมส์กู ลองเล่นดูๆ

มัช

มันหมด ตารางเกมส์แล้วนี่

บิ๊ก

สเปเชียลๆ

ทั้งหมดเปิดกระดาษดู เบนกับมัช ตะโกนขึ้น

เบน มัช

กูรู้ละ

ระหว่างนั้นเดมี่ลุกเดินออกจากโต๊ะ ทั้งหมดมองตามเดมี่ มัชมองหน้าบิ๊ก

มัช

ใจเย็นๆเว้ย เดี่ยวเดมี่ก็คืนดีกับมึงเอง

บิ๊กพยักหน้าด้วยใบหน้าที่ยิ้มๆ ไม่นานนักโทรศัพท์ก็ดังขึ้น บิ๊กหยิบโทรศัพท์ที่ขึ้นมา

เดมี่
รัก
บ๊ิก
หะ
เดมี่
คำตอบของเราไง

บทถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting Script)

บทถ่ายทำภาพยนตร์
เรื่อง เกมของเรา
โดย พิสิทธิ์ นาทิพย์

ฉาก 1 ห้องนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางวัน

1. MS

บ๊ิกหลับอยู่บนเตียง เสียงนาฬิกาปลุกจากมือถือดังขึ้นตลอดเวลา

Cut

2. MCU

ตาของบ๊ิก ค่อยๆลืมขึ้นด้วยความงัวเงีย

Cut

3. CU

บ๊ิกลืมตาขึ้น สะอื้นขึ้นจากเตียง

บ๊ิก
เหี้ยละ

Cut

4. LS

บ๊ิกลุกขึ้นเดินเข้าห้องน้ำไป

[Fade Out]

ฉาก 2 มาสาย

ภายนอก / มหาลัย / ตอนบ่าย

5. MS

เบน บิ๊ก เดมี ยืนคุยกันระหว่างรอบิกมา

Cut

6. MS

บิกวิ่ง

Cut

7. MS

รับหน้า เดมี เบน มัช

Cut

8. MS

บิกก้มลงไปหอบ ก่อนจะเงยหน้าขึ้นมา

บิก

โทดที

Cut

9. MS

เบนหันไปมองบิกในมือยังคงกดเกมส์อยู่

เบน

เกมส์แรกก็แพ้เลยนะ

บิก

แค่เกมส์แรกเอง

Cut

10. MS

มัชพูดทันทีที่บิกพูดเสร็จ

มัช

สมแล้ว ที่เป็นเพื่อนบิก

บิก

แค่เกมส์แรกเท่านั้นแหละ

25

Cut

11. MS

เดมี่หันมามองหน้าบิก

เดมี่

จะได้เห็นบิกขณะบ้างปะเนี่ย

Cut

12. CU

บิกข้มตาหวานยิ้ม

Cut

13. CU

เดมี่ยิ้มและหันไปคุยกับมัช

Cut

14. CU

บิกยังยืนยิ้มอยู่

PAN

15. MS

เบนตบหัวบิกในซซที่บิกเคลิ้ม

เบน

พอได้แล้ว ไอส์ตย์

ฉาก 3 ห้องเรียน

ภายใน / ห้องเรียน/ กลางวัน

16. MS

เบนกดเกมส์ไปบ่นไป

เบน

อาจารย์เห็นกูได้ใจวะ แอบละนะ

Cut

17. CU

บิกหันมามองเบน

Cut

18. MS

บ๊ิกหัน ไปมองหน้าเคมี ในขณะที่เคมีพูดขึ้นมา

Cut

19. MS

เคมีหันมาคุยกับบ๊ิก ทั้งสองคุยกัน

Cut

20. MS

มัทสะกิดเคมีให้หันไปคุย

Cut

21. CU

รับหน้าบ๊ิกที่หันไปตอนเคมีหันไปหามัท

Cut

22. CU

บ๊ิกสีหน้าค่อยๆ โมโหขึ้น

Cut

23. LS

บ๊ิกถูกระโถนขึ้น ทุกคนในห้องหันหน้ามอง

Cut

24. CU

หน้าเบน

Cut

25. CU

หน้าเคมี

Cut

26. CU

หน้ามัท

Cut

27. CU

บ๊ิกเกาหัว ยิ้ม

Cut

ฉาก 4 ห้องนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

28. MS

มือถือ

Cut

29. MS

เดมี่หันไปมองวางหนังสือพิมพ์ลง

Cut

30. CU

เดมี่รับโทรศัพท์ขึ้นมา พิมพ์ข้อความในไลน์

Cut

31. LS

เดมี่นั่งยิ้มและยังพิมพ์อยู่

Cut

ฉาก 5 เริ่มเกมส์

ภายนอก / ลานม้านั่ง / ตอนเย็น

34. LS

ทุกคนกำลังเดินลงมาจากบันได มัชเดินเข้ามาขึ้นกระดาดจำนวนหนึ่งออกมา ทุกคนหามามองที่กระดาดเหล่านั้น มัชยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์

cut

มัช

พรุ่งนี้ เราจะเริ่มเล่นเกมส์กัน

35. MS

เดมี่ตะโกนดีใจ บี๊กกับเบนแตกกันอย่างบ้าพลัง

Cut

36. MS

เบน

เล่นไงวะครั้งนี้ ว่ามาๆ

มัชกระแหม่เสียงในคอเบาๆ

มัช

ทุกคนต้องคิดเกมส์มา ผลัดกัน ในแต่ละวันเก็บแต้มไปจนครบ

เดือน

Cut

37. LS

เบน เควี่ บิ๊ก หันมองหน้ากัน

บิ๊ก

คนแพ้ต้องทำไรวะ

มัช

ไปบอกชอบกับคนที่ตัวเองแอบชอบซะ

มัชหัวเราะอย่างมีเล่ห์เหลี่ยม

Cut

38. CU

เบน

ก็เหี้ยละ

ทุกคนหันมองหน้าเบน มัชยิ้มก่อนจะเอ่ยปากเล่าเรื่อง

Cut

ฉาก 6 เรื่องรักของเบน

ภายนอก / สนามบอล / กลางวัน

39. LS เบนกำลังนั่งกินไอศกรีมอยู่คนเดียวที่ม้านั่ง หวานใจเดินมาพร้อมมาอศกรีมเดินตรงมาที่โต๊ะ
นั่งเบน เบนทำใจกลัวลุกขึ้นมา วิ่งไปหยิบไม้กวาดหันหน้าหนีหวานใจ

Cut

ฉาก 15 เริ่มเกมส์

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

40. LS

ทุกคนหัวเราะ หันไปมองหน้าเบนที่กำลังเอามือปิดหน้าตัวเองอยู่

เบน
ก็เหี้ยละ ก็กูยอะ
บ๊ิก มัช
หวานใจ หวานใจ
เบน
อย่าให้กูลื้อมึงบ้างนะ บ๊ิก ตัวดีเลยมึงอะ

Cut

41. MS

บ๊ิกหุบขี้ม ขี้มเหยะๆแทน มัชหันไปแซวเคมี
มัช
เคมี รีบๆพื่อนะ เรารอฟังอยู่
เคมี
ก็บ๊าละ ไม่บอกเธอหรอก

Cut

42. LS

ทั้งคู่หัวเราะกัน เบนเดินมาโอบไหล่บ๊ิก ขี้มให้เบาๆ
เบน
มึงก็แค่นี้แล้วบอกชอบเลย

Cut

ฉาก 16 เกมส์แรก

ภายใน / โรงอาหาร / กลางวัน

43. LS

บ๊ิกและเพื่อน กินก๋วยเตี๋ยวกันในโรงอาหาร และคุยกันตามปกติ
เคมี
หนังเมือวาน น้าเน่ามากเลยอะ

Cut

44. MS

บ๊ิก
เราว่าโรแมนติกคีนะ

เบน
 กว่าแม่งปัญญาอ่อน พระเอกหียอะไรจะแพ้ได้ทุกเกมส์
 บิ๊ก
 มันถึงเป็นพระเอกใจ

Cut

45. CU

ระหว่างที่บิกพูคอยู่ สายตาของเพื่อนก็เปลี่ยนไป เบน มัช เดมี หันไปมองสิ่งที่อยู่ในชาม
 ของแต่ละคน ที่เหลืออยู่ในชามคือลูกชิ้นลูกสุดท้ายของเพื่อนแต่ละคน

Cut

46. MS

มัชหีบตะเกียบขึ้นมา เบนจ้างตะเกียบขึ้น เดมีค่อยๆยกตะเกียบขึ้นมา ก่อนที่จะใช้
 ตะเกียบจุ่ม โจม ตะเกียบของผู้แข่งขัน3คนจุ่มมาที่ลูกชิ้นในชามบิก ฟาดพินกันก่อนที่มัชจะได้
 ลูกชิ้นนี้ไป บิกมองอย่างงง ก่อนจะรู้ว่า เพื่อนกำลังแข่งเกมส์กัน

Cut

ฉาก 17 แข่งเกมส์

ภายนอก / สนามกีฬา / ตอนเย็น

47. LS

เบน มัช เดมี บิก วิ่งแข่งกันในสนามกีฬา มัชยื่นใบมาจกระแนว่าบิกเป็นผู้แพ้

Cut

ฉาก 18 เกมส์2

ภายนอก / สนามบาส / ตอนเย็น

48. MS

ลูกบาสถูกโยนเข้าห่วง มันยื่นกระดาษมาจกระแนว่าบิกเป็นผู้แพ้

Cut

ฉาก 19 เกมส์3

ภายนอก / โรงอาหาร / กลางวัน

49. LS

เบน มัช บิ๊ก เดมี หยิบไอศกรีมขึ้นมากิน ก่อนจะจกว่าเบนเป็นผู้แพ้

Cut

ฉาก 20 montageแข่งเกมส์

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

50. MS

มัช เบน เดมี บิ๊ก แข่งกัน กินน้ำแข็งไส กินลูกชิ้น เล่นSudoku เป่าซูป

Cut

ฉาก 21 montageแข่งเกมส์

ภายใน / ร้านเกมส์ / กลางคืน

51. LS

ต่างคนต่างแข่งกันเล่นเกมส์กัน ผลัดกันแพ้กันชนะ ตารางคะแนนถูกจดเข้าไปอย่างไม่

ขาดสาย

Cut

ฉาก 22 เกมส์สุดท้าย

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

52. CU

มัช เบน เดมี บิ๊ก มองกันอย่างเล่ห์เหลี่ยม

Cut

53. MS

ไฟในมือแต่ละคน ต่างวางลงมาเรื่อยๆ ไล่จาก 3 4 5จนถึง ตาของบิ๊ก

Cut

54. CU

บิ๊กมองหน้าทุกคนพร้อมหัวเราะเบาๆ เบนทำหน้าเครียด มัชมองอย่างนิ่งๆ

Cut

55. MS

บ๊ีกวางไฟลงไป 2 โพรซ์ค่าซึ่งถือว่าใหญ่สุดแล้ว เขาทำหน้าที่เปี่ยมไปด้วยชัยชนะ แต่เขาก็ต้องหยุดชะงักเมื่อ

Cut

56. CU

มัชชูไฟขึ้นมาเหนือหัว ทุกคนมองตามมือของมัช

Cut

57. CU

บ๊ีกอ้าปากค้าง มัชฟาดไฟลงมาเสียงดังสนั่น ตอง7

Cut

58. LS

บ๊ีกแพ้ไปในเกมนี้ หลังจากเล่นกันเสร็จ มัชหยิบกระดาษคะแนนขึ้นมาดู เขาใช้ปากกาจกๆ

มัช

อ้าวเฮ้ย พูรงนี่เกมส์สุดท้ายแล้วนี่หว่า มึงได้มันส์กันละดูเขียนไว้ว่าเกมส์สุดท้าย10คะแนน

Cut

59. MS

เคมี

ถ้าอย่างนั้น แปลว่า พูรงนี้เรา3คน ใครแพ้ก็แพ้เลยดิ

มัช

ถูกต้องนะคร้าบบบ กูรอดแล้ววะเพื่อนๆ โชคดีนะกูจะคิดเกมส์มาให้

[Fade out]

ฉาก 23 ก็นอนนอน

ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

60. LS

บ๊ีกเดินออกมาจากห้องน้ำ เช็ดหัวและนั่งลงไปที่เตียง โทรศัพท์ดังขึ้น

Cut

61. MS

บ๊ิกเดินไปหยิบมือถือ

Cut

62. CU

เดมี่

พรุ้งนี่คิดเล่นนะว่าจะไปบอกรักใครอะ แบนๆ

บ๊ิก

คิดไว้แล้วละ ยังไงเราก็งงเพ้ออยู่ดี

เดมี่

อย่าเสร์ราติ แพ้ก็ไม่เห็นเป็นไรเลย จะได้ไปบอกคนที่ชอบด้วย

บ๊ิก

นั่นสินะ แต่เรากียังอยากชนะนะ

เดมี่

พยายามเข้าๆ บ๊ิกทำได้อยู่แล้ว

บ๊ิก

เธอไม่กลัวแพ้เลยหรอ

เดมี่

ระดับนี้แล้ว แต่แพ้ก็จะได้ไปบอกคนๆนั้นไง

บ๊ิก

อ่านะ

เดมี่

ยังไงเธอก็ต้องแพ้แน่ะ รอฟังคนบางคนไปบอกรัก... แบน

บ๊ิกวางมือถือ ส้มตัวลงนอน

Cut

ฉาก 24 เกมส์ตัดสิน 8

ภายนอก / ลานม้านั่ง / กลางวัน

63. MS

บิกนั่งรอเพื่อนๆอยู่ เบนเดินมานั่งข้าง

เบน

วันนี้โอกาสดีเลยมึง แพ้แล้วไปบอกรักเลย

Cut

64. CU

บิก

ไม่บอก มันก็เป็นอย่างนั้นปะวะ

มัท เดมี เดินตามกันมานั่ง มัทลุกขึ้นแล้ว เริ่มอธิบายเกมส์

Cut

65. MS

มัท

เกมส์เป็นยังงั้นะครับเพื่อนๆ เราจะให้ไปหาอาจารย์ท่านนึง เขาพูดภาษาละตินได้

ไปตามว่าคำว่า win เขียนไง แต่บอกไว้ก่อนห้ามโกง

Cut

ฉาก 25 โกง

ภายนอก / อาคารเรียน/กลางวัน

66. MS

บิกเดินไปตามทางเดิน ลับสายตาเพื่อนๆ เขาเดินขึ้นลงบันได ตอนนี้เขาเริ่มสับสนว่าจะ
หยิบมือถือขึ้นมาเปิดหาคัพท์เลยดีไหม

Cut

67. CU

บิกหยิบมือถือกุมไว้แน่น

Cut

ฉาก 26 สารภาพ

ภายนอก /ลานม้านั่ง/กลางวัน

68. MS

บ๊ิกวิ่งกลับมาหามัช มัชทำหน้าตกใจ

Cut

69. CU

มัช

มีงเจออาจารย์แล้วหรอ

Cut

70. MS

บ๊ิก

เออดิ เหนื่อยโครต

Cut

71. LS

เพื่อน

ระหว่างนั้นเบน เคมี่วิ่งกลับมาพอดี ทั้งคู่มองบ๊ิกอย่างงงๆ มัชไม่รู้จะทำไงหันไปมองหน้า

มัช

ถ้าจั้น บ๊ิกเป็นคนชนะเกมนี้ ถ้าเทียบตามคะแนน

Cut

72. MS

มัชมองไปตามคะแนนที่จดไว้

มัช

เคมีเป็นคนแพ้ซะ

มัชมองไปหาเคมี ตอนนี้ทุกคนรู้ว่า บ๊ิก โกง

Cut

73. CU

บ๊ิก

เคมีจะบอกไปรักใครอะ โคนแน่ๆ

Cut

74. LS

บ๊ิกยังหยอกล้อเคมี เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น แต่เคมีไม่ตกลงด้วยสั๊กนิตเลย ตาของเธอเริ่ม
เต็มไปด้วยน้ำตาที่เอ่อออกมา เดินตรงมาที่บ๊ิก

Cut

75. MS

เคมี
บอกขอบใครงั้นหรือ
เคมีผลักบ๊ิก บ๊ิกมองอย่างตกใจ

เคมี
อยากชนะมากใช่ปะ
เคมีระเบิดอารมณ์ออกมา

Cut

76. LS

เคมี
ก็ดี ก็ไม่ต้องมีโอกาสมาบอกขอบเราเลยก็ได้ เซ็ญทำตัวโง่ๆ
ต่อไปเถอะ อยากเป็นแต่ผู้ชนะต่อไปเถอะ
เคมีเดินหันหลังไปพร้อมน้ำตา บ๊ิกได้แต่ยืนมอง

Cut

ฉาก 30 บอกรัก

ภายนอก /ลานม้านั่ง/กลางวัน

77. LS

บ๊ิกถือกระดาษ 3 แผ่นเดินมาที่โต๊ะ เคมีไม่สนใจนั่งคุยกับมัชเหมือนเคมี บ๊ิกนั่งลงบนเก้าอี้
ยื่นกระดาษออกมา

Cut

78. MS

บ๊ิก
เราก็แค่อยากชนะ เราขอโทษจริงๆ

- มัช**
 ไอหทัย ไม่เป็นไร คิดมากๆ
เบน
 กูก็เคยโงง แต่มึงแถมมีเรื่องๆรักมาปนด้วย
79. CU Cut
- มัชตบหัวเบน มองไปทางเคมีที่ไม่สนใจอยู่ บิ๊กยื่นกระดาษให้ทั้ง3คน
80. MS Cut
- บิก**
 นี่ เกมส์กู ลองเล่นดูๆ
มัช
 มั่นหมด ตารางเกมส์แล้วนี่
บิก
 สเปเชียลๆ
 ทั้งหมดเปิดกระดาษดู เบนกับมัช ตะโกนขึ้น
81. CU Cut
- เบน มัช**
 กูรู้ละ
82. MS Cut
- ระหว่างนั้นเคมีลุกเดินออกจากโต๊ะ ทั้งหมดมองตามเคมี มัชมองหน้าบิก
มัช
 ใจเย็นๆเว้ย เดี่ยวเคมีก็คืนคิดกับมึงเอง
83. MS Cut
- บิกพยักหน้าด้วยใบหน้ายิ้มๆ ไม่นานนักโทรศัพท์ก็ดังขึ้น บิกหยิบโทรศัพท์ขึ้นมา
- Cut

84. CU

รัก
หะ
เคมี
เคมี
บึก
เคมี
คำตอบของเราไง

Cut

บทที่ 4

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Preproduction)

การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

การคัดเลือกนักแสดงอันดับแรกนั้นพิจารณาจาก บุคลิก รูปร่าง หน้าตา อายุหรือวัยที่ใกล้เคียงกับคาแรคเตอร์ตัวละครตามบทภาพยนตร์ที่วางเอาไว้ ต่อมาคือนักแสดงสามารถเล่นหรือเข้าถึงบทบาทการเป็นตัวละครตัวนั้นๆ ได้อย่างดี

ตัวละครที่ 1 บิ๊ก สวมบทโดย ภูชิป กาญจนกิจบำรุง นักแสดงนำฝ่ายชาย จะเน้นลักษณะที่ดูไม่สู้คน มีบุคลิกตรงข้ามกับลักษณะนิสัย



ภาพที่ 4 บิ๊ก สวมบทโดย ภูชิป กาญจนกิจบำรุง

ตัวละครที่ 2 เคมี สวมบทโดย ชวิศา สุธรรมรัตน์ นักแสดงนำฝ่ายหญิง จะเน้น ที่มี
ใบหน้าหวาน ตัวเล็ก ไม่แต่งหน้า ดูใสๆ และเป็นจอมวางแผน



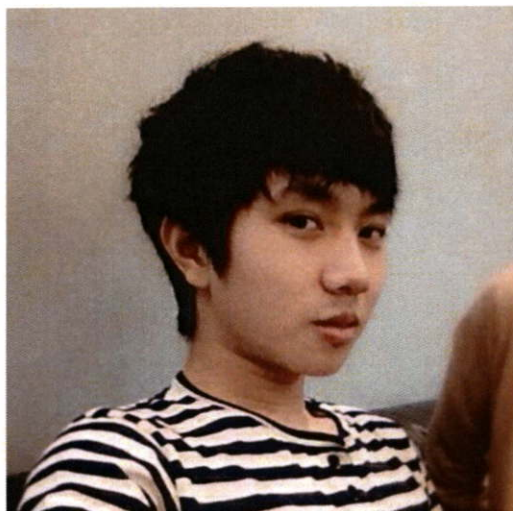
ภาพที่ 5 เคมี สวมบทโดย ชวิศา สุธรรมรัตน์

ตัวละครที่ 3 เบน สวมบทโดย ภูมิ ลำเลิศลักษณะชัย นักแสดงเสริมฝ่าย เป็นเพื่อนในกลุ่ม
ลักษณะนิสัย มีบุคลิกดูตลก ทั้งใบหน้า การแสดงออก และการพูด



ภาพที่ 6 เบน สวมบทโดย ภูมิ ลำเลิศลักษณะชัย

ตัวละครที่ 4 มัช สวมบทโดย โอปารลักษณ์ ปินตา นักแสดงเสริม เป็นเพื่อนในกลุ่มที่เก่ง
ทุกเรื่อง ทั้งเรื่องเรียน เรื่องเกม การแข่งขัน ลักษณะต้องมุ่งมั่นใจ หล่อ และดูเก๋ๆ



ภาพที่ 7 มัช สวมบทโดย โอปารลักษณ์ ปินตา

การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)

สำหรับการแต่งกายของตัวละครในเรื่อง ด้วยตัวเรื่องส่วนใหญ่เกิดขึ้นที่มหาลัย ทำให้การ
แต่งกายของตัวละคร จึงสวมใส่ชุดนักศึกษา เสื้อสีขาว ตามปกติ จึงไม่มีอะไรแปลกใหม่

สถานที่ถ่ายทำ (Location)

คณะสถาปัตยกรรม เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



ภาพที่ 8 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถานที่ เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การวางแผนก่อนถ่ายทำภาพยนตร์

หลังจากที่ได้หา นักแสดง หาสถานที่ ต่อไปคือการไปปลี่ยนักแสดงและให้นักแสดงได้ลองเล่นบทบาทที่ตัวเองได้รับ และวางแผนประชุมเวลาการถ่ายทำ เพราะทุกคนเวลาไม่ตรงกัน จึงต้องจัดวันเวลาถ่ายให้ดี

เอกสารเรียกตัวนักแสดงและทีมงาน(Call Sheets)

ในขั้นตอนการวางแผนก่อนการถ่ายทำ จำเป็นต้องระบุวันเวลาให้แน่ชัด และต้องดูวันเวลาความสะดวกของนักแสดงทุกฝ่ายให้ดี

ตารางที่ 1 แสดงแผนผังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Strip Board or Production Board)

	02/02/57	03/01/57	05/02/27	06/02/27
กลางวัน/กลางคืน	D	D	D	D
ภายใน/ภายนอก	INT/EXT	INT/EXT	INT/EXT	INT/EXT
สถานที่จริง	มหาลัย	ครัวร้าน อาหาร	ครัวบ้าน/ หน้าบ้าน	ครัวบ้าน
ฉาก	1,3	5,6(2),9 (1)	3,4	9(2),10
ตัวละคร/นักแสดง/หมายเลข				
บ๊ิก / 1	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก
เดมี่ / 2	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก
เบน / 3	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก
มัช / 4	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก	เข้าฉาก
เทคนิคพิเศษ				

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

เนื่องจากเวลาที่ตรงกันน้อยมาก และการถ่ายทำของชฎาภา ที่วางคิวไว้ซ้อนทับกัน และตัวนักแสดงเหมือนกัน ทำให้ต้องเลือกวางแผนการถ่าย โดยใช้เวลาน้อย และเน้นถ่ายทั้งวัน ใช้เวลาให้คุ้ม ฉากกลางวันไปถ่ายภายใน กลางวันเก็บภายนอก ตอนเย็นถ่ายฉากอารมณ์ เพื่อที่จะได้แสงที่สวยงาม

การถ่ายทำภาพยนตร์ในวันที่ 2 ก.พ. 2557

การถ่ายทำวันนี้มีทีมงานทั้งหมด 2 คนและนักแสดง 4 คน เริ่มถ่ายทำตอนบ่ายโมง โดยที่ กำหนดไว้คือฉากที่ 1 เพราะฉากนี้ไม่มีความซับซ้อนและง่ายต่อการถ่ายทำ หลังจากการถ่ายทำฉากนี้เสร็จก็เคลื่อนกองถ่ายไปถ่ายฉากทะเลาะกันที่ใต้ต้นไม้เนื่องจาก แสงค่อนข้างเย็น และดูนุ่มจึงเลือกที่จะถ่ายฉากนี้ก่อน ก่อนจะพักกินข้าวและย้ายไปถ่ายฉากในหอ

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการถ่ายทำในวันที่ 2 ก.พ. 2557

วันที่	เวลา	กำหนดการ	หมายเหตุ
02/02/57	13.00 น.	นัดนักแสดงมาที่มหาลัย อานบท	
	13.30 น.	เริ่มถ่ายทำ ฉากที่ 2 จบ	
	16.00 น.	เคลื่อนกองไปสถานที่ที่ 2	
	16.30 น.	เริ่มถ่ายทำ	*ค่าอาหาร 200 บาท
	19.00 น.	พักกินข้าวเย็น	
	20.00 น.	ถ่ายฉากในห้อง ฉาก 1	

การถ่ายทำภาพยนตร์ในวันที่ 3 ก.พ. 2557

การถ่ายทำในวันนี้ มีทีมงานทั้งหมด 2 คน นักแสดง 4 คน วันนี้ถ่ายทำกันที่มหาลัย ในห้องเรียนซึ่งเป็นฉากที่มีความนาน จึงเลือกเป็นฉากที่ถ่ายทำก่อนในวันนี้ และลงไปถ่ายแก้ฉากใต้ต้นไม้เมื่อวาน ก่อนจะถ่ายเก็บอีกฉากตรงลานตึกงานบิน

ตารางที่ 3 ตารางสรุปการถ่ายทำในวันที่ 3 ก.พ. 2557

วันที่	เวลา	กำหนดการ	หมายเหตุ
26/01/57	10.00 น.	เริ่มถ่ายฉากในห้องเรียน ทั้งหมดรวมถึงถ่ายแก้ หลังจากดูฟูตเทจ	

	12.00 น.	พักกินข้าวกลางวัน	
	14.00 น.	ขึ้นมาถ่ายฉากในห้องเรียนต่อ จนจบ	
	16.00 น.	ถ่ายแก้ฉากเมื่อวาน ใต้ต้นไม้	*ค่าอาหาร 150
	17.30 น.	ถ่ายฉากใต้ตึกงานบิน (17)	บาท

การถ่ายทำภาพยนตร์ในวันที่ 5 ก.พ. 2557

การถ่ายทำในวันนี้มีทีมงานทั้งหมด 2 คน นักแสดง 4 คน ไม่มีตัวประกอบ วันนี้ถ่ายที่หอพัก เป็นฉากเล่นเกม montage ตั้งแต่หอพัก จนถึง ภายนอก และไปเก็บฉากหอให้หมด เพื่อนให้ เรื่อยฉากใหญ่ๆ ในวันสุดท้ายเท่านั้น

ตารางที่ 4 ตารางสรุปการถ่ายทำในวันที่ 5 ก.พ. 2557

วันที่	เวลา	กำหนดการ	หมายเหตุ
27/01/57	11.00 น.	ถ่ายฉากเล่นเกมในห้องที่หอพัก	
	12.30 น.	พักกองกินข้าวกลางวัน	
	14.00 น.	ขึ้นมาถ่ายต่อจนจบจากนั้น	
	16.00 น.	ถ่ายฉากที่เป็น montage	
	19.00 น.	พักกองกินข้าว	
	22.00 น.	ถ่ายฉากในห้องนอน	
	03.00 น.	เลิกกอง ให้นักแสดงไปเตรียมบทสำหรับวันต่อไป	

การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 6 ก.พ. 2557

การถ่ายทำในวันนี้มีทีมงานทั้งหมด 2 คน และนักแสดง 4 คน วันนี้ถ่ายฉากที่เป็นรวมกันในมหาลัย ไม่ว่าจะเป็นฉากคุย และแยกไปถ่ายพระเอก นางเอกในฉากที่มีแค่ 2 คน จนถึงที่สุด การถ่าย

ตารางที่ 5 ตารางสรุปการถ่ายทำในวันที่ 6 ก.พ. 2557

วันที่	เวลา	กำหนดการ	หมายเหตุ
18/02/57	12.00 น.	นักแสดงมาถึง เตรียมบทและอ่านบท	*ค่าอาหาร 200 บาท
	12.50 น.	เริ่มถ่ายจากสุดท้าย เตรียมพร้อม จัดนักแสดง	
	16.00 น.	ถ่ายจากบ๊ิกทะเลาะมีคนเดียว จึงให้นักแสดงที่	
	17.00 น.	เหลือไปพักกองก่อน เหลือไว้แค่พระเอก (บ๊ิก)	
	18.00 น.	เลิกกอง กลับไปดูฟุตเทจที่ถ่ายไว้	

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post production)

การเลือกเครื่องมือในการตัดต่อ

การถ่ายทำภาพยนตร์ “ เกมของเรา ” ถ่ายด้วยกล้อง DSLR Canon 550D ขนาดภาพ คือ 16:9 หรือ 1920*1080 และ โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อคือ Premiere Pro CS6

ขั้นตอนและวิธีลำดับภาพ

ในภาพยนตร์เรื่อง “ เกมของเรา ” จะเล่าเหตุการณ์ ที่ดำเนินไปในแต่ละวัน การลำดับเหตุการณ์ จึงเรียงไปตามปกติตามเนื้อหาของบทภาพยนตร์ และใช้เทคนิค jump cut ในการเร่งเวลาของหนัง

การตัดชนภาพ (The cut)

คือ การตัดภาพชนกันจากช็อตหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง ใช้ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ ข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคนี้ตัดเล่าเรื่องราวของหนังทั้งหมด

การลำดับเสียง

ส่วนใหญ่จะมีเพลงประกอบในหนัง ส่วนบทพูดมีเสียงรบกวนเยอะ เนื่องจากอัดมาไม่ดี ทำให้ต้องมาปรับเสียงในขั้นตอนตัดต่อไม่ว่าจะเป็นลด noise ของเสียง หรือเพิ่มเสียงตอนพูดขึ้นในบางจังหวะ

การแต่งสีภาพ

การแต่งสีให้งานภาพยนตร์เป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้ดูสนุก ขำพเจ้า เลือกใช้ effect tint ใน premier pro cs6 ใช้โทนแดง และ น้ำเงิน ซึ่งให้อารมณ์สนุกสนาน และครอป แสงที่มันสว่างเกินในบางฉากให้พอดีขึ้น รวมถึงเพิ่มความชัดของสีให้มากขึ้นด้วย

ภาพตัวอย่างบางส่วนของภาพยนตร์





















ภาพที่ 9 ภาพบางส่วนในหนัง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ได้ประสบความสำเร็จและผ่านลู่่วงไปได้ด้วยดี โดยมีบุคคลหลายๆฝ่ายช่วยเหลือ ซึ่งมีทั้งปัญหาและสิ่งต่างๆที่เข้ามาให้ได้เรียนรู้ แก้ไข และสามารถนำไปพัฒนาเพื่อประกอบวิชาชีพในอนาคต

ปัญหาในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

การแก้ไขบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เป็นเรื่องที่มีปัญหาค่อนข้างมาก เนื่องจากข้าพเจ้าไม่สามารถคิดบทที่จำทำต่อไปได้ จึงเปลี่ยนหัวข้อของหนังบ้อย จนสุดท้ายข้าพเจ้าก็ตัดสินใจทำหนังรัก ในเวลาที่กระชั้นชิดจนไม่มีเวลาได้ไปปรึกษาเรื่องบท กับอาจารย์ที่ปรึกษา และได้ลงมือถ่ายเลย ทำให้บทที่ออกมาไม่แข็งแรง และไม่สมเหตุสมผลพอ อาจารย์ที่ปรึกษาจึงให้ข้าพเจ้า ไปลงมือถ่ายเพิ่มและใช้วิธีการตัดต่อแก้ไขแทน

จึงได้เปลี่ยนแปลงบท และการเล่าเรื่องใหม่ โดยการถ่ายเพิ่มและตัดต่อใหม่ทั้งหมด รวมไปถึงเปลี่ยนขั้นตอนการถ่ายทำด้วย

การคัดเลือกนักแสดงและซ้อมบท

การคัดเลือกนักแสดง ข้าพเจ้าอยากได้กลุ่มเพื่อนที่เป็นเพื่อนกันจริงๆ เพื่อที่จะได้มีความเป็นกันเอง ไม่ว่าจะเป็บบทพูด การหยอกล้อเล่นกัน รวมไปถึงคู่พระเอก นางเอก ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจคัดเลือกนักแสดงจากกลุ่มเพื่อนของข้าพเจ้า ซึ่งเรียนอยู่ที่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่4 นักแสดงที่ตัดมาก่อนข้างลงตัว แต่มีปัญหาคือพระเอก มีบุคลิกค่อนข้างตัวใหญ่ ซึ่งในบทของข้าพเจ้า ต้องดูเป็นคนไม่สู้คน ทำให้การแสดงที่ออกมาดูแกล้งทำ มากกว่าที่ตัวละครนั้นจะแสดงออกมา การซ้อมบท

ค่อนข้างเป็นไปได้ง่าย เพราะด้วย ความสนิทกันอยู่แล้ว จึงมีการต่อบท เพิ่มบทเข้าไป ทำให้ดูเป็น ธรรมชาติมากขึ้น

ปัญหาในการเลือกสถานที่ถ่ายทำ

เนื่องจากเขียนบทให้ตัวละครทั้งหมด เรียนมหาวิทยาลัย ทำให้ง่ายต่อการหาสถานที่ และ ไม่มีเรื่องการย้ายกองไปถ่ายในที่ต่างๆ เพราะสถานที่ในหนัง ก็คือสถานที่ที่ข้าพเจ้าและเพื่อนๆ นักแสดงอาศัยอยู่ แต่สถานที่ค่อนข้างจะไม่สวยงาม เนื่องจากเป็นพื้นที่ในมหาลัย ทำให้สถานที่ดู เรียบๆ ธรรมดาๆ ไม่มีการเซตมากนัก

ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาเรื่องนักแสดง

มีปัญหาเรื่องเวลา ในฉากที่เป็นฉากรวม นักแสดงทั้ง 4 คน มีเวลาพร้อมกันน้อย และมี ปัญหาในเวลากการถ่ายทำ เนื่องจากออกกองกันช่วงบ่าย กว่านักแสดงมาครบเวลาก็ล่วงเลยไป จน แสงใกล้หมด ทำให้บางฉากต้องถ่าย 2 วัน และใช้เวลาในการถ่ายเยอะ

ปัญหาเรื่องสถานที่ถ่ายทำ

ใช้สถานที่ที่อยู่ใกล้ ทำให้ไม่มีปัญหาเรื่องการเดินทาง หรือย้ายกองมากนัก แต่มีปัญหาใน เรื่องของเสียง เพราะฉากส่วนใหญ่ถ่ายกลางแจ้งและถ่ายในที่สาธารณะ ทำให้มีเสียงรบกวน เช่น รถ เครื่องบิน และด้านของสภาพอากาศ จึงต้องจัดวันเวลาถ่ายทุกวัน เพื่อแก้ปัญหาในวันที่ถ่ายไม่ได้ เพื่อนจัดสรรวันให้ลงตัว และทำงานได้อย่างราบรื่น

ปัญหาเรื่องงบประมาณ

ข้าพเจ้ามีงบที่จะลงทุนค่อนข้างน้อย แต่ด้วยเนื้อเรื่อง สถานที่ ซึ่งอยู่แถวมหาลัยทำให้ไม่มี ค่าใช้จ่ายในด้านการเดินทาง เงินลงทุนจึงแบ่งจ่ายไปที่อาหารที่เข้าฉาก ค่าอุปกรณ์เข้าฉาก ทำให้ งบประมาณในการถ่ายหนังสั้นเรื่องนี้ มีงบประมาณที่จ่ายไปน้อยมาก

การกำกับการแสดง

เนื่องจากเป็นเพื่อนที่รู้จักกัน อยู่ในวัยเดียวกันทั้งหมด จึงสามารถคุย เพื่อกำกับการแสดง ได้ ดี ด้วยคาแร็กเตอร์ที่เป็นเด็กมหาลัยทำให้ นักแสดงค่อนข้างเป็นตัวเอง จึงไม่ยากที่จะกำกับ ส่วนมุข ในหนัง ก็เล่นไปตามธรรมชาติ ส่งบท รับบทกันได้ดี ปัญหาที่มีคือ นักแสดงจำบทไม่ค่อยได้ มีลืม หรือเล่นข้ามบทไป

ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาเรื่องการใส่เสียงภาพยนตร์

ในภาพยนตร์ของข้าพเจ้ามีเสียงรบกวนปนกับเสียงพูดของนักแสดงเยอะมาก ไม่ว่าจะเป็นฉากกลางแจ้งที่มีทั้งเสียง เครื่องบิน เสียงรถ เสียงคน ทำให้การถ่ายทำเป็นไปด้วยความลำบาก บางฉากต้องใช้เวลาการถ่ายทำนานกว่าปกติ และด้วยความที่หนังข้าพเจ้ามีความเป็นคอมเมดี้ จึงต้องหาโพลัดเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อช่วยให้หนังดูสนุกขึ้น และสร้างอารมณ์ในหนังให้ดูแล้วยิ้ม เพลงในหนังข้าพเจ้าเกิดจากความชื่นชอบ คลั่งไคล้ขอข้าพเจ้า และรู้สึกว่าการที่ข้าพเจ้าใช้คิงคูดชีวิตไว้รุ่นได้ดี ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้เพลงของวง PARADOX มาเป็นเพลงประกอบในหนังข้าพเจ้า

ข้อเสนอแนะ

ผู้ที่สนใจในภาพยนตร์แนว โรแมนติก ควรศึกษาเรื่องวิธีการใช้มุมกล้อง การจัดแสงเพิ่มเติม เพื่อให้ภาพและแสงของหนังออกมาดูครบองค์ประกอบ รวมไปถึงการลำดับเรื่องราวให้เล่าเรื่องได้อย่างไหลลื่น เพื่อที่จะไม่ต้องมาแก้ไขในขั้นตอนตัดต่อ

บรรณานุกรม

- ไทยคลินิกคอตคอม. จิตวิทยาวัยรุ่น [ออนไลน์]. สืบค้น 21 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://www.thaiclinic.com/medbible/love.html>
- ไทยซ็อตฟิล์มคอตคอม. คอมเมดี้เบาๆง่าย [ออนไลน์]. สืบค้น 23 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://www.thaishortfilm.com/45988:comedy999>
- โนวาบิซคอตคอม. วิธีการเล่าเรื่องตลก [ออนไลน์]. สืบค้น 23 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://www.novabizz.com/NovaAce/Comedy.htm>
- บูกาบูคอตคอม. หนังโรแมนติคคือ [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://movie.bugaboo.tv/genre/356>
- หนังดีคอตคอม. ข้อมูลหนัง [ออนไลน์]. สืบค้น 22 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://www.nangdee.com/title/html/m1358.html>
- ออลอะเบ้าไทม์คอตคอม. ทฤษฎีอารมณ์ขัน [ออนไลน์]. สืบค้น 21 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้
จาก<http://www.allabouttime/index.php?node=webboard&page=details&id=17207>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นาย พิสิทธิ์ นาทิพย์
ที่อยู่ 14/2144 หมู่ที่13 ต.บางบัวทอง
 อ.บางบัวทอง จ.นนทบุรี 11110
 E-mail : pisit128@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546 จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา จาก โรงเรียนสตรีจุลนาค
พ.ศ. 2552 จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา จาก โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2555 เข้าร่วมโครงการผลิต ANIMATION เสพสื่ออย่างปลอดภัยสไตล์พลาซ่า