

การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง
"เข็มนาฬิกา" ออกตามหาแอปเปิ้ล"

นาย อิศรา เหมวงศ์

ลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง "เข็มนาฬิกา" ออกตามหาแอปเปิ้ล
โดย นาย อิศรา เหมวงศ์
ได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์ไว้ที่กรมศิลปากร เมื่อวันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๕๖
เลขที่ ๒๕๕๖-๒๕๕๖-๒๕๕๖

การกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เซอร์รี่กับส้ม ออกตามหาแอปเปิ้ล”
DIRECTING OF SHORT FILM “ALL ABOUT APPLE”

นายอรรถา เหมวดี
ATTA HEMWADEE

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เซอรั่กับส้ม ออกตามหาแอปเปิ้ล”

DIRECTING OF SHORT FILM “ALL ABOUT APPLE”

นายอรรถา เหมวดี

Mr. ATTA HEMWADEE

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 25 กค 57
(อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่)

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “เซอร์รี่กับส้มออกตามหาแอปเปิ้ล”
DIRECTING OF SHOT FILM “ALL ABOUT APPLE”

ชื่อ นายอัครตา เหมวดี
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ
กลุ่มวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์
ปีการศึกษา 2556
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก งานเขียนของ อาดาจิ มิซึรุ นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่น และ ภาพยนตร์เรื่อง Hana&Alice ของซุนจิ อิวาอิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นเช่นกัน วัตถุประสงค์เพื่อที่จะศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง ที่เป็นเอกลักษณ์ของ อาดาจิ มิซึรุ ด้วยวิธีการศึกษา งานต่างๆของ อาดาจิ และ ภาพยนตร์ของซุนจิ อิวาอิ ที่กำกับภาพยนตร์โดยมีจังหวะการเล่าเรื่องแบบ อาดาจิ เป็นแรงบันดาลใจเช่นกัน ผลที่ได้รับคือ ภาพยนตร์สั้นที่ถูกพูดถึงการเรื่องราวการเลือกทางเดินในอนาคตของเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง โดยใช้เด็กผู้หญิงอีกสองคนเป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งเด็กผู้หญิงสองคนนี้เป็นตัวแทนของ ความฝันกับสิ่งที่คนอื่นคาดหวังของเด็กผู้หญิงที่เป็นตัวหลักของเรื่อง ซึ่งสุดท้ายแล้วภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พูดในประเด็นที่ว่า ไม่ว่าเราจะเลือกเส้นทางใดในชีวิต อีกทางที่ไม่ถูกเลือกก็จะยังเดินไปพร้อมๆกับเรา

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์เรื่องจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้หากขาดผู้ที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุนทั้ง
ร่างกาย คำแนะนำ กำลังใจ และข้อเสนอแนะ

ขอบขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า

ขอบคุณทีมงานเพื่อนๆทุกคนที่มาช่วยเหลือทั้งกำลังใจ กำลังกาย

ขอบคุณน้องๆนักแสดงหลักทั้งสามคนที่เสียเวลามาเหนื่อยกับสิ่งที่ข้าพเจ้าชอบ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	ณ

บทที่

1	บทนำ	1
	ที่มาและความสำคัญของ โครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
	อาดาจิ มิซึรุ.....	4
	Hana & Alice (2007).....	5
	Art direction 90's game	6
	เทคนิค Montage sequence	6
	ข้อมูลอ้างอิงในการสร้างตัวละคร.....	7
	แอปเปิ้ล.....	7
	ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: Yu Aoi.....	7
	ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: ชิซูกะ.....	7
	ส้ม	8
	ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: ทัท	9
	ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: Hana.....	9

	หน้า
ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: โนบิ โทโม โคะ.....	10
เชอร์รี่	11
ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร: Alice.....	11
ความสัมพันธ์เชิงคู่หู.....	12
Shanghai knight (2003).....	12
HEROES.....	13
3 บทภาพยนตร์	15
แนวทางของบทภาพยนตร์	15
ประเด็น(Theme)	15
โครงเรื่อง (Plot)	16
โครงเรื่องขยาย (Treatment)	16
วิเคราะห์ตัวละคร	18
บทภาพยนตร์(Screenplay).....	19
4ขั้นตอนการทำงาน	
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	32
การคัดเลือกนักแสดง.....	32
แอปเปิ้ล.....	32
ส้ม	33
เชอร์รี่	34
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	36
สถานที่ถ่ายทำ	37
ชมรมเกมส์	38
Game stage 9.....	38
Game stage 10.....	38
Airport link	38
สวนพระนคร.....	38
ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	38

	หน้า
เทคนิคตัวกระพริบ	38
การถ่าย insert ในจังหวะที่ตัวละครพูดหรือแสดงอารมณ์ที่สำคัญ.....	38
การจัดแสงแบบ High key	39
เซอร์รีกับส้อมจะต้องอยู่ด้วยกันในทุกเฟรม.....	39
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	39
การตัดต่อเทคนิคตัวกระพริบ	39
การ dissolve เพื่อเล่าเรื่อง	40
การทำดนตรีประกอบภาพยนตร์	40
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	41
บทสรุป.....	41
ปัญหาในขั้นตอนก่อนถ่ายทำภาพยนตร์.....	41
การแก้ไขบทภาพยนตร์	41
ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	42
ปัญหาเรื่องนักแสดง	42
ปัญหาเรื่องสถานที่ถ่ายทำ.....	42
ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	42
ปัญหาเรื่องการทำ Foley	42
ปัญหาเรื่องการตัดต่อ เทคนิคตัวกระพริบ.....	42
บทส่งท้าย.....	43
ข้อเสนอแนะ.....	43
บรรณานุกรม.....	44
ประวัติผู้เขียน	45

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	Adachi Mitsuru	4
2	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007)	5
3	ภาพตัวอย่างจากเกม Contra.....	6
4	Yu Aoi.....	7
5	ชิซูกะ จากการ์ตูนเรื่อง โคราเอมอน	8
6	ทัช จากการ์ตูนเรื่อง Touch	9
7	ฮานะ จากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007).....	10
8	โนบิ โทโมโกะ จากการ์ตูนเรื่อง โคราเอมอน	10
9	อลิส จากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007)	11
10	จง หวัง และ รอย โอเบนน็อต จากเรื่อง Shanghai Knight (2003)	12
11	ฮีโร่อเมริกันเรื่อง HEROES	13
12	อีโระ และ เอ็น โคะ จากฮีโร่อเมริกันเรื่อง HEROES	14
13	แอปเปิ้ล รับประทานโดย ชลิตา กมลสุธีชัย.....	32
14	ส้ม รับประทานโดย วราภรณ์ เสือศิริ.....	33
15	เชอร์รี่ รับประทานโดย มณฑนา เพิ่มพูนปัญญา.....	34
16	เชอร์รี่ กับ ส้ม รับประทานโดย มณฑนา เพิ่มพูนปัญญา และ วราภรณ์ เสือศิริ	35
17	ภาพตัวอย่างชุดนักเรียนหญิงของโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา	36
18	ชมรมเกมส์ ห้องนอนของบ้านในหมู่บ้าน Royal Golf	37

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ของสิ่งที่ไม่มีตัวตน จากการที่ข้าพเจ้าได้อ่านงานเขียนเรื่อง Q&A ของ อาดาจิ มิซึรุ นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ พี่น้องคู่นี้ ที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน โดยน้องชายวัย 17 ปี ต้องใช้ชีวิตร่วมกับวิญญาณของพี่ชายที่เสียชีวิตแล้วในวัย 9 ปี ข้าพเจ้าจึงนำมาต่อยอดทางบทภาพยนตร์ โดยใช้เรื่องการตัดสินใจเลือกเรียนมหาวิทยาลัย ของชีวิตเด็กมัธยม มาเป็นแกนในการเล่าเรื่อง โดยแทนสิ่งที่ชอบ กับสิ่งที่คนอื่นคาดหวัง ของเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง ด้วยเด็กผู้หญิงอีกสองคน และใช้เด็กผู้หญิงสองคนนี้เป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก โดยที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในแบบของ อาดาจิ มิซึรุ

ผลงานของอาดาจิ มิซึรุ จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ ซึ่งกลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักสร้างสรรค์หลายๆคน เช่น วิสุทธิ์ พรนิมิต เจ้าของผลงาน Hesheit ของไทยในปัจจุบัน รวมถึง ซุนจิ อิวาอิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น เจ้าของผลงานภาพยนตร์มีชื่อเสียงหลายเรื่อง เช่น Love letter (1995) , Hana&Alice (2004) , All about Lily chou chou (2001) ฯลฯ โดยเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ ในการเล่าเรื่องของอาดาจิคือ ตัวละครจะมีสีหน้าเรียบเฉย ไม่แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่อกันตรงๆ พูดน้อย ส่วนที่พูดส่วนใหญ่ก็จะเป็นมุขหรือคำพูดที่ตลก เน้นการกระทำที่ทำให้เรื่องราวขับเคลื่อนไป ข้าพเจ้าจึงเริ่มศึกษางานเขียนของอาดาจิ และภาพยนตร์ของซุนจิ อิวาอิ โดยที่ข้าพเจ้าชื่นชอบในความสัมพันธ์ของตัวละครเอกทั้งสองตัว ในภาพยนตร์เรื่อง Hana&Alice จึงหยิบยกความสัมพันธ์นี้มาอ้างอิงในการเล่าเรื่องของความสัมพันธ์ของสิ่งที่ไม่มีตัวตน โดยให้เด็กผู้หญิงสองคนเป็นตัวแทนของสองเส้นทางในชีวิต ทั้งคู่มีสถานะเป็นเพื่อนกัน โดยสุดท้ายแล้วก็จะมีเพียงเส้นทางเดียวที่ถูกเลือก ซึ่งในที่นี้หมายถึงเด็กผู้หญิงเพียงคนเดียว

จากแนวคิดของคำพูดที่ว่า “คนเราจะเติบโตได้จากการเลือก ไม่มีใครเดินไปข้างหน้าพร้อมกับอยู่บนทางแยกเรื่อยๆได้” แต่สำหรับข้าพเจ้าแล้ว ไม่ว่าเราจะเลือกทางไหน อีกทางหนึ่งก็

จะยังอยู่ข้างๆเราเสมอ ขึ้นอยู่แค่ว่าปัจจุบันเราเลือกจะก้าวไปทางไหน นี่จึงเป็นที่มาของธีมในภาพยนตร์เรื่องนี้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องแบบ อาดาจิ มิซึรุ
2. เพื่อนำวิธีคิดแบบ อาดาจิ มิซึรุ มาประยุกต์เป็นภาพยนตร์ ในแนวทางของตนเอง
3. เพื่อต่อยอดจากแนวทางที่ศึกษา และนำไปสร้างรูปแบบภาพยนตร์ที่มีจังหวะการเล่า เป็นเอกลักษณ์ ของตัวเอง

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์สั้นแนว โรแมนติก เซอร์เรียล เรื่อง “เซอร์รี่กับส้ม ออกตามหาแอปเปิ้ล” ความยาว 21 นาที

ลักษณะของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์สั้นแนว โรแมนติก เซอร์เรียล เรื่อง “ เซอร์รี่กับส้ม ออกตามหาแอปเปิ้ล” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “แอปเปิ้ล” เด็กผู้หญิงที่สับสนคิดสองคน และต้องเลือกระหว่างคนที่ตนชอบกับคนที่พ่อแม่คาดหวัง โดยเล่าเรื่องผ่าน “เซอร์รี่” กับ “ส้ม” เด็กผู้หญิงสองคนที่เป็นตัวแทนของสองทางที่ แอปเปิ้ลต้องเลือก โดยเซอร์รี่กับส้มต้องพยายามที่จะพิชิตเกมส์ ที่เป็นตัวแทนของการแข่งขัน ผู้ชนะมีได้คนเดียว ซึ่งหมายถึงเส้นทางที่แอปเปิ้ลเลือก

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง ของ อาดาจิ มิซึรุ และวิธีการกำกับภาพยนตร์ของ ชุนจิ อิวาอิ
2. ศึกษา Art direction รวมถึงเพลงประกอบ ของ เกมส์ในยุค 90
3. ศึกษาคาแรคเตอร์ของเด็กผู้หญิง
4. เขียนและพัฒนานาบทภาพยนตร์

5.คัดเลือกนักแสดง กำหนดสถานที่ถ่ายทำ

6.Pre-production

7.Production

8.Post production

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.เรียนรู้ทักษะในการกำกับภาพยนตร์

2.เรียนรู้วิธีการเล่าเรื่องแบบ อาดาจิ มิซึรุ

3.ถ่ายทอดแนวคิดที่ว่า “ไม่ว่าเราจะเลือกทางไหนในชีวิต อีกทางหนึ่งก็จะยังอยู่ข้างๆเรา

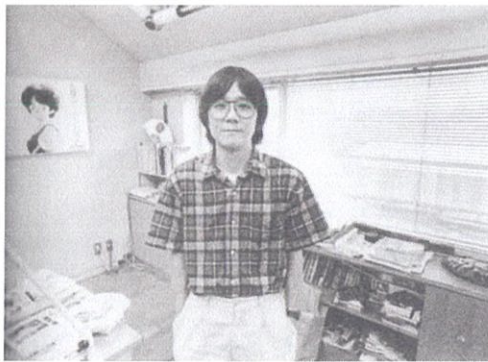
เสมอ”

บทที่ 2

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

อาดาจิ มิซึรุ

อาดาจิ เป็นนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัวในด้านภาพและการเล่าเรื่อง โดยส่วนใหญ่งานของอาดาจิจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักและกีฬาของเด็กมัธยมปลาย ซึ่งดูเป็นเรื่องธรรมดาทั่วไป แต่จุดเด่นที่ใช้นำมาเล่าให้เป็นเอกลักษณ์คือ ตัวละครในเรื่องจะไม่แสดงความรู้สึกกันตรงๆ พุดน้อย ไม่แสดงอารมณ์ออกมาทางสีหน้ามาก ใช้ภาพในการเล่าเรื่องเป็นหลัก ซึ่งตัวละครจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกจาก action ของตัวละครนั้นๆ เช่น เหตุการณ์น้องชายถูกรถชนตาย ตัวละครพี่ชายจะมีสีหน้าเรียบเฉย ตลอดจนจบงานศพ เมื่อกลับมาถึงบ้าน อาดาจิก็คจะใช้ภาพพี่ชายใช้ผ้าห่มคลุมโปงตัวเองอยู่ในห้องนอน ภาพเดียว เพื่อแสดงความรู้สึกเศร้าของตัวพี่ชาย พร้อมทั้งปิดบังใบหน้าที่น่าเศร้าไปพร้อมๆกัน จุดเด่นของงานอาดาจิก็คือ เรื่องมุขตลกกับเรื่องความรักที่นำมาคานกัน เช่น ในจังหวะซึ่งของเรื่อง เช่น ตัวละครกำลังสารภาพรักกัน ก็จะถูกเบรกไว้ด้วยมุขตลกของตัวละคร อาจเป็นมุขตลกทะเล่ เพื่อไม่ให้เรื่องราวดูหวานเลี่ยนเกินไป



ภาพที่ 1 ภาพ Adachi Mitsuru

ที่มา : พันทิพย์.คอม [ออนไลน์] , สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557 , เข้าถึงได้จาก<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2008/11/A7218519/A7218519.html>

เอกลักษณ์ในงานของอาดาจิเป็นแบบอย่างให้กับงานของนักสร้างสรรค์หลายคน เช่น ชุนจิ อิวาอิ ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น เจ้าของผลงาน Love Letter, Hana & Alice, All About Lilly Chou Chou รวมถึงคุณวิสุทธิ พรนิมิต เจ้าของผลงาน HeSheIt ที่ชื่นชอบและนำเอกลักษณ์จังหวะการเล่าของอาดาจิ มิซึรุ มาเป็น Reference ในการทำงานจนต่อยอดเป็นงานที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง

Hana & Alice (2007)

Hana & Alice (2007) ผลงานการกำกับของ ชุนจิ อิวาอิ ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ เด็กผู้หญิงสองคนที่เป็นเพื่อนรักกัน พยายามหลอกเด็กหนุ่มรุ่นพี่ว่า รุ่นพี่ความจำเสื่อม ที่จริงแล้วฮานะกับรุ่นพี่กำลังคบกันอยู่ จุดเด่นของเรื่องนี้ที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาต่อยอดคือ เรื่องความสัมพันธ์ของเด็กสาวตัวเอกทั้งสองคน รวมถึงภาพและการจัดไฟ



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007)

ที่มา : เว็ดเพรส.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <https://myhumblereflections.wordpress.com/tag/hana-and-alice/>

Art Direction 90's Game

เทคนิคที่ใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าคือ กราฟิก แบบ 8 เพื่อให้เข้ากับ Art Direction ของเกมที่ตัวละครเล่น ที่มี Reference มาจากเกมส์ Family ชื่อว่าเกมส์ Contra ซึ่งรวมไปถึงเพลงประกอบที่ใช้ก็จะเป็นเพลงที่มีกลิ่นอายของเกมส์ยุค 90 เช่น เสียงกลองที่เป็น Sound Lofi เป็นแพทเทิร์นวนซ้ำๆ เมโลดี้หลักๆก็จะเป็นเสียงที่ออกมาเป็นโน้ตๆ ไม่ได้มีคอรัคคูลมเพลงไว้



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างจากเกม Contra

ที่มา : เอ็กซ์ที.คอม [ออนไลน์] , สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://joker.exteen.com/20070910/contra>

เทคนิคมอนทาจ (Montage)

ข้าพเจ้าหยิบเทคนิคมอนทาจมาใช้ในการเล่าเรื่อง สำหรับฉากที่ตัวละครต้องฝ่าด่านภายในเกม ส่วนหนึ่งเพื่อเป็นทางออกในเรื่องงบประมาณ และให้ตัวงานน่าสนใจในเชิงเทคนิค โดยวิดีโอที่นำมาใช้ในการมอนทาจจะเป็นวิดีโอที่นำมาจากเกม เพื่อให้เข้ากับธีมของเกมส์ยุค 90

ข้อมูลอ้างอิง ในการสร้างตัวละคร

ในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้ามีความต้องการให้คนที่ดูแล้ว รู้สึกรักหรือเอ็นดูตัวละครที่ข้าพเจ้านำเสนอกออกมา ไม่ว่าจะเป็นเป็นนิสัยของตัวละคร หรือ สิ่งที่ตัวละครแสดงออก ข้าพเจ้าจึงพยายามที่ค้นหา Reference ของตัวละครหลายแบบจาก ภาพยนตร์หรือสื่ออื่นๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้

แอปเปิ้ล

ถึงแอปเปิ้ลเป็นตัวละครที่เป็นตัวกลางของเรื่อง แต่ตัวดำเนินเรื่องหลักคือ เซอร์รี่กับส้ม ข้าพเจ้าจึงเน้นคาแรคเตอร์นี้ ให้ทางกายมากกว่าด้านจิตใจ เนื่องจากข้าพเจ้ามีความคิดว่าตัวตนของคนส่วนใหญ่ที่แสดงออกมามากกว่าของคน ย่อมมีภาพลักษณ์ที่สวยงามกว่าภายในเป็นส่วนใหญ่ ตัวละครแอปเปิ้ลจึงต้องมีภาพลักษณ์ที่ดู น่ารัก ในแบบที่ไม่ต้องพูดอะไรมาก สะอาด สดใส

ข้อมูลอ้างอิงทางกายภาพของตัวละคร : Yu Aoi

จุดเด่นของ Yu Aoi คือ เป็นคนที่ดูมีเสน่ห์แบบไม่ต้องมีจริตมาก

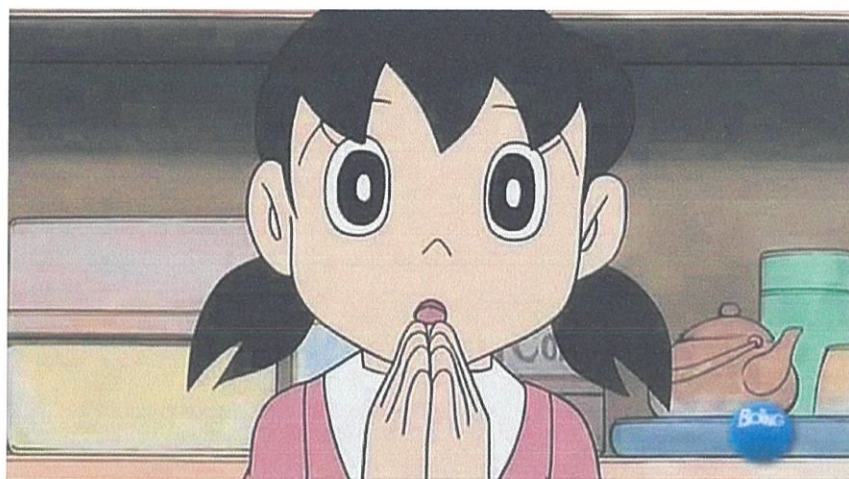


ภาพที่ 4 Yu Aoi

ที่มา : พันทิพย์.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2008/03/A6436834/A6436834.html>

ข้อมูลอ้างอิงทางจิตใจของตัวละคร : ชิซูกะ

ชิซูกะ จากการ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน จุดเด่นด้านจิตใจของชิซูกะคือ เป็นเด็กอ่อนโยนตามแบบของเด็กผู้หญิงทั่วไป แต่มีความเด็ดขาดในการตัดสินใจ และมีเหตุผลสำหรับการตัดสินใจของเธอเสมอ



ภาพที่ 5 ชิซูกะ จากการ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน

ที่มา : โดราเอมอน.วิกิเีย.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://doraemon.wikia.com/wiki/File:Shizuka_face.jpg

สึม

สึมเป็นตัวละครที่มีคาแรคเตอร์ซุกซน มีความเพี้ยนแต่ยังอยู่ในระดับของเด็กผู้หญิงทั่วไป ในสถานะของการเป็นเพื่อนซี้กัน สึมจะมีความเป็นผู้นำมากกว่าเซอริ สิ่งที่สึมแสดงออกจึงเป็นการกระทำเพื่อให้เซอริคล้อยตามในกิจกรรมที่ทั้งคู่ทำกัน แต่สภาวะจิตใจของสึมจะรู้สึกเอ็นดูเซอริเป็นพิเศษ แต่ไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจนทางการกระทำ ตัวละครสึมจึงมีจุดเด่นทางด้านจิตใจ

ข้อมูลอ้างอิงทางจิตใจของตัวละคร : ทัช

ทัช จากเรื่อง Touch มีจุดเด่นด้านจิตใจที่ชัดเจน ในเรื่องการเป็นคนเสียสละกับน้องชายฝาแฝด เขาเลือกที่จะเลิกเล่นเบสบอล เพื่อให้น้องชายได้เป็นดาวรุ่งในวงการเบสบอลแทน โดยทัชเลือกจะทำตัวตกไม่ได้เรื่องไปวันๆแทน ข้าพเจ้าจึงหยิบยกเอาความรู้สึกส่วนหนึ่งที่ทัชมีต่อน้องชายมาใช้กับ ความรู้สึกของส้มที่มีต่อเชอริ



ภาพที่ 6 ทัช จากการ์ตูนเรื่อง Touch

ที่มา : พันทิพย์.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://topicstock.Pantip.com/chalermthai/topicstock/2008/11/A7218519/A7218519.html>

ข้อมูลอ้างอิงทางจิตใจของตัวละคร : Hana

จุดเด่นในด้านจิตใจของฮานะ จากเรื่อง Hana & Alice คือไม่ว่าเด็กหนุ่มที่เธอแอบชอบสุดท้ายจะชอบกับเพื่อนสนิทของเธอ แต่ฮานะเลือกที่จะรู้สึกและปฏิบัติต่อเพื่อนเธอเหมือนเดิม เหมือนดั่งไม่เคยมีเรื่องของชายหนุ่มเกิดขึ้นข้าพเจ้าจึงหยิบยกนำความรู้สึกเรื่องมิตรภาพของ Hana มาต่อ ยอดในการ สร้างคาแรคเตอร์ให้ ตัวละครส้ม



ภาพที่ 7 ฮานะ จากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007)

ที่มา : फिल्म.ดิจิตอลมีเดียฟิซ.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://film.thedigitalfix.com/content/id/65378/hana-and-alice.html>

ข้อมูลอ้างอิง ทางจิตใจของตัวละคร : แม่โนบิตะ

จุดเด่นของแม่โนบิตะ คือ เป็นคนที่แสดงออกว่าดู เสียงดัง แต่จริงๆมีจิตใจอ่อนโยน



ภาพที่ 8 โนบิ โทโมโกะ จากการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน

ที่มา : พันทิพย์.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2011/08/A10900700/A10900700.html>

เชอร์รี่

เชอร์รี่เป็นตัวละครที่มีบุคลิกเดี่ยวๆ เป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำ ชอบที่จะร่วมสนุกมากกว่าริเริ่ม เรียบร้อย สิ่งที่เธอแสดงออกจึงเป็นการคล้อยตามสิ่งต่างๆ ที่สัมผัสสร้างขึ้นมา แต่เชอร์รี่ก็จะมีมุมที่มั่นคง ในการตัดสินใจของตัวเองเช่นกัน ไม่ได้คล้อยตามสัมไปทุกเรื่อง แต่ในเรื่องที่มีความคิดไม่ตรงกัน สำหรับเชอร์รี่แล้ว สัมก็ยังเป็นทั้งเพื่อนและหัวหน้าแก๊ง ไปในเวลาเดียวกัน จุดเด่นของเชอร์รี่จึงเป็น บุคลิกที่แสดงออกถึงความไม่มั่นใจ

ข้อมูลอ้างอิงทางจิตใจของตัวละคร : Alice

Alice จากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007) มีจุดเด่นในคาร์แรกเตอร์ที่เป็นคนขี้อูๆ เต๋อๆ แต่จริงใจ ไม่ได้มีความเป็นผู้นำ แต่เอาจริงเอาจังในเรื่องที่สำคัญ



ภาพที่ 9 อลิซ จากภาพยนตร์เรื่อง Hana & Alice (2007)

ที่มา : ไอลูคเอ็มจี.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557 , เข้าถึงได้จาก http://www.ilookmg.com/news_info.php?ctid=3&id=567

ความสัมพันธ์เชิงคู่หู

เนื่องจากในภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้า เป็นการดำเนินเรื่องด้วยเด็กผู้หญิงสองคนที่เป็นเพื่อนกัน ซึ่งจุดเด่นในความสัมพันธ์ของเซอร์รี่กับส้มนอกจากมิตรภาพ แล้วคือเรื่องความพิเรน ทั้งทางคำพูด ทางกรกระทำ ซึ่งนอกจากความสัมพันธ์ของตัวเอกจาก Hana & Alice แล้ว ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องความสัมพันธ์เชิงคู่หูจากตัวละครที่มาจากภาพยนตร์เรื่อง Shanghai Knights และซีรีส์อเมริกา เรื่อง HEROES

Shanghai Knights (2003)

เรื่องราวการผจญภัยของ รอย โอบินนอล และ จง หวัง ที่เดินทางต่อสู้และสืบหาเหล่าร้าย นอกจากฉาก Action แล้ว จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือความสัมพันธ์อันเพื่อนของตัวละครหลัก เนื่องจากตัวละคร รอย ที่เป็นคนกะล่อน จอมวางแผน มักแกล้ง ตัวละคร จง หวัง ที่เป็นคนซื่อๆ แต่มีความสามารถทางการต่อสู้ ทำให้เกิดเรื่องราวที่ดูใหญ่โต ซึ่งข้าพเจ้าหยิบเอาความพิเศษของความสัมพันธ์จากตัวละครทั้งสองมาต่อยอดในบทภาพยนตร์ของข้าพเจ้า



ภาพที่ 10 จง หวัง และ รอย โอบินนอล จากเรื่อง Shanghai Knight (2003)

ที่มา : ทเวนตีโฟว์เฟรม.บล็อคสป็อต.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก

<http://24framez.blogspot.com/2010/08/from-archives-martial-arts-month.html>

HEROES

เป็นรายการซีรีส์อเมริกันที่แต่งขึ้นในแนววิทยาศาสตร์ ละครมา สร้างโดย ทิม คริง ซึ่งกล่าวถึงกลุ่มคนที่มีพลังความสามารถพิเศษเหนือคนอื่นที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วโลก ซึ่งพัฒนาความสามารถเหนือมนุษย์ของตัวเองอย่างอธิบายไม่ได้ และแสดงบทบาทของตัวเองเพื่อปกป้องจากภัยและช่วยเหลือมวลมนุษยชาติ ซีรีส์เรื่องนี้มีลักษณะการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนอเมริกัน ใช้เรื่องสั้นหลายตอนปะติดปะต่อจนเป็นเรื่องราวเดียวกัน ซึ่งสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและนำมาต่อยอดในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้คือ ความสัมพันธ์ของตัวละครชื่อ ฮีโร่ และ เอ็น โคะ ซึ่งทั้งสองคนมีนิสัยน่ารักๆ มักจะตื่นเต้นกับอะไรกันเองอยู่สองคน โดยที่ในเรื่อง ฮีโร่ มีพลังในการหยุดเวลา และย้อนเวลาไปในอดีตและอนาคตได้ แต่ เอ็น โคะ เป็นคนธรรมดา เมื่อ เอ็น โคะ รู้ว่า ฮีโร่ มีพลังเหนือมนุษย์จึงขยงให้ ฮีโร่ ทำตัวเป็นฮีโร่ ใช้พลังเพื่อช่วยโลก ซึ่งสิ่งที่ทั้งสองคนขยงเล่นกันก็กลายเป็นเรื่องใหญ่ ทำให้ ฮีโร่ ได้กลายเป็นฮีโร่ ที่ช่วยโลกไว้จริงๆ ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสมบัติที่แสดงออกของ ฮีโร่ และ เอ็น โคะ นั้น มีความใกล้เคียงกับ ตัวละครเซอริร์และสั้มมากที่สุด จึงยึดเอาการแสดงออกนี้เป็นแนวทางในการสร้างคาแรคเตอร์ในบทภาพยนตร์ แต่ปรับเปลี่ยนให้อยู่ในบริบทของเด็กผู้หญิง ม.ปลาย



ภาพที่ 11 ซีรีส์อเมริกันเรื่อง HEROES

ที่มา : มูฟวี่ควิกเก็ต.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.moviecricket.com/heroes-now-58450/>



ภาพที่ 12 ฮีโร่ และ เอ็นโดะ จากซีรีส์อเมริกันเรื่อง HEROES

ที่มา : ป๊อปปทาวเวอร์.คอม [ออนไลน์], สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก<http://www.poptower.com/heroes-tv-series-picture-2456.htm>

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เรื่องนี้ข้าพเจ้า ได้แรงบันดาลใจจากช่วงชีวิตมัธยมปลายของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีเงินเก็บหนึ่งก้อนสำหรับเลือกที่จะไปติวทวิชาเข้าคณะดนตรีหรือมัณฑนศิลป์ ซึ่งส่วนตัวแล้วข้าพเจ้ามีความถนัดและชื่นชอบทั้งด้านดนตรีและศิลปะเป็นทุนเดิมทั้งสองอยู่แล้ว ข้าพเจ้าเลือกใช้เงินก้อนนี้ติวเข้าคณะมัณฑนศิลป์ โดยที่ข้าพเจ้าเชื่อว่าแม้ข้าพเจ้าจะไม่ได้เลือกอีกทางหนึ่ง ข้าพเจ้าก็ยังสามารถสานต่อความฝันด้านดนตรีต่อไปได้ ซึ่งข้าพเจ้าติดคณะมัณฑนศิลป์ตามต้องการ แต่สุดท้ายแล้วข้าพเจ้าเลือกเข้าคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพยนตร์ เนื่องจากบิดาของข้าพเจ้ามีความฝันที่อยากให้ข้าพเจ้าศึกษาที่นี่ สำหรับความรู้สึกของข้าพเจ้าในตอนนั้น ก็ยังเชื่อว่า ข้าพเจ้าก็ยังทำสิ่งที่ข้าพเจ้าชื่นชอบไปด้วยได้อยู่ดี ซึ่งปัจจุบันข้าพเจ้าก็สามารถสานความฝันด้านดนตรีสำเร็จส่วนหนึ่ง ด้วยการได้เป็นสมาชิกวงดนตรีที่สังกัดอยู่ในค่ายเพลงนอกกระแสค่ายหนึ่ง มีรายได้ และมีโอกาสได้ไปเล่นต่างประเทศ โดยที่ข้าพเจ้าก็มีรายได้หลักจากงานวิดีโอ จากเรื่องนี้ข้าพเจ้าจึงเคยลองค้นหาเกี่ยวกับกรณีที่มี บุคคลที่ประกอบอาชีพหลัก มีงานอดิเรกที่ตรงกัน ข้ามกับสายอาชีพ เช่น แพทย์กลุ่มหนึ่ง ที่มีอาชีพอีกด้านเป็นวงดนตรีเมทัลลอลิสต์ชื่อวงว่า The County Medical Examiners จากเรื่องนี้เมื่อนำมาต่อยอดเกี่ยวกับเรื่องราวความสัมพันธ์ของสิ่งที่ไม่มีความเป็นไปได้ที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ บทภาพยนตร์เรื่องนี้จึงถูกพัฒนาขึ้น โดยมีแนวทางในการเล่าเรื่องที่มีแรงบันดาลใจมาจาก อาดาจิ มิซึรุ

ประเด็น (Theme)

ไม่ว่าเราจะเลือกเส้นทางใดในชีวิต อีกทางที่ไม่ถูกเลือกก็ยังคงเดินไปพร้อมๆกับเรา

โครงเรื่อง (Plot)

แอปเปิ้ล สอบติดคณะศิลปกรรมและทันตแพทย์ เธอต้องเลือกระหว่างสิ่งที่ตัวเองชอบ กับสิ่งที่คนอื่นคาดหวัง

เรื่องย่อ (Synopsis)

ส้มและเชอร์รี่พยายามเคลียเกมส์ เกมส์หนึ่ง ในขณะที่เดียวกันก็ตามหาเด็กผู้หญิงชื่อ แอปเปิ้ลที่เป็นคนที่รู้วิธีเคลียเกมส์ไปด้วย แต่ที่จริงแล้วส้มกับเชอร์รี่คือตัวแทนของทางเลือกในชีวิตของแอปเปิ้ลที่กำลังสับสนว่าจะเลือกเข้าคณะศิลปะที่เธอชอบ หรือ คณะทันตแพทย์ที่พ่อแม่เธอคาดหวัง เกมส์ที่ส้มกับเชอร์รี่พยายามเคลียอยู่จึงมีแอปเปิ้ล เป็นบอสของเกมส์ เพราะปัญหาที่ใหญ่ที่สุดของเรื่องนี้ก็คือตัวแอปเปิ้ลเอง ที่ยังไม่สามารถตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่งได้ แอปเปิ้ลจึงต้องเลือกจัดการส้มหรือเชอร์รี่คนใดคนหนึ่งทิ้ง ซึ่งทำให้เกมส์นี้มีผู้ชนะได้คนเดียว

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

แอปเปิ้ลนั่งหลับรออยู่หน้าห้องสอบสัมภาษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งโดยใส่หูฟัง ฟังเพลงที่มีแต่เสียงร้องของเธอเอง ร้องว่า แอปเปิ้ลๆ ส้มๆ เชอร์รี่ๆ ซึ่ๆ นักศึกษาหญิงคนหนึ่ง เปิดประตูออกมาจากโถงห้องสัมภาษณ์ เธอเดินมาปลุกแอปเปิ้ลให้ตื่นและเรียกเข้าไปในห้อง แอปเปิ้ลนั่งอยู่ต่อหน้าอาจารย์ผู้สัมภาษณ์ อาจารย์ถามถึงเหตุผลที่แอปเปิ้ลเลือกมาเข้าที่คณะนี้ แอปเปิ้ลเริ่มเล่า ตัดภาพไปที่เด็กผู้หญิงอีกสองคนคือส้มกับเชอร์รี่ ทั้งสองถือปืนและวิ่งอยู่ในลานดินทั้งสอง กระโดดขึ้นไปบนยอดดิน หันหลังชนกันและมองไปรอบๆ เพื่อค้นหาศัตรู มือของเด็กหญิงคนหนึ่ง ยื่นออกมาจากมุมอับ กระสุนถูกยิงออกจากปลายนิ้วของมือนี้ ส้มถูกยิงอย่างจัง ร่างของเธอกระพริบเร็วขึ้นเรื่อยๆ ก่อนจะหายไป เชอร์รี่รีบมองไปรอบๆ เพื่อค้นหาศัตรู แต่เธอก็ถูกยิงและหายไปเช่นกัน ตัวหนังสือ **Game over** ปรากฏขึ้นในฉาก ก่อนจะตัดมาเป็นเชอร์รี่กับส้ม และเด็กผู้ชายตัวเล็ก ชื่อ น็อตตราดามุด นั่งอยู่หน้าทีวีเกมส์ ส้มหงุดหงิดกับเกมส์ที่เล่นไม่ผ่าน เธอจึงหันไปด่า น็อตตราดามุด น็อตตราดามุดจึงเสนอให้ เสริชวิธีเคลียเกมส์จากอินเทอร์เน็ต ทั้งสามลุกไปที่คอมพิวเตอร์แล้วเริ่มเสริช แต่ลิงค์ที่เจอในยูทูปก็ดันเสีย เชอร์รี่สังเกตเห็นชื่อของ user ที่ชื่อแอปเปิ้ล เจ้าของวิดีโอว่า อยู่โรงเรียนเดียวกับพวกเธอ ส้มจึงก้มลงและมองดูบ้าง ก่อนจะเธอหัน ไปมองที่เชอร์รี่และตะเบ๊ะให้หนึ่งที วันต่อมาเชอร์รี่ยื่นคู่มือรูดงานศิลปะของส้มอยู่ที่หลังโรงเรียน ส้มวิ่งเข้ามาอ้อมให้อย่างภูมิใจ

เซอริร์จึงถามสัมต่อถึงเรื่องแอปเปิ้ลที่ให้สัมไปหา ซึ่งสัมได้ความมาว่าสามารถไปหาแอปเปิ้ลได้ที่ชมรมดนตรี ตัดภาพกลับมาที่แอปเปิ้ลที่นั่งอยู่ในห้องสัมภาษณ์ อาจารย์ผู้สัมภาษณ์ทวนคำตอบที่ได้รับจากการเล่าของแอปเปิ้ลว่า ที่จริงแล้วเธอสนใจในการเรื่องศิลปะ แต่ทางบ้านอยากให้เธอเข้าเรียนในคณะทันตแพทย์ แอปเปิ้ลพยักหน้าตอบรับ ตัดภาพมาที่ เซอริร์ที่กำลังฟังเพลงที่สัมแต่งมาสำหรับการไปหาแอปเปิ้ลที่ห้องซ้อมดนตรีวันนี้ ที่มีเนื้อร้องว่า แอปเปิ้ลๆ สัมๆ เซอริร์ๆ ซึ่ๆ หลังจากฟังจบเซอริร์ก็แสดงอาการไม่เห็นด้วยกับเพลงที่สัมแต่ง แต่สัมยังรำเริงไม่สนใจ เมื่อถึงที่ชมรมดนตรี สัมกระหน่ำตีกลองชุดเสียงดังคนเดียว โดยมี แบล็ค เด็กผู้ชายหัวหน้าชมรม นั่งมองด้วยสายตาที่ไม่เป็นมิตร เซอริร์จึงรีบชิงเปลี่ยนบรรยากาศด้วยการถามแบล็คถึงเรื่องแอปเปิ้ล แต่ปรากฏว่าแบล็คก็ไม่รู้จัก หลังจากตอบเสร็จแบล็คก็ลุกออกไปจากห้อง เหลือเพียงสัมกับเซอริร์ เซอริร์ถอยไปนั่งบนตู้แอมป์และเล่นเบสที่อยู่ในมือ สัมจ้องมองเซอริร์สั๊กพัก ก่อนที่จะเปิดประเด็นถามเรื่องที่จะไปเรียนต่อคณะทันตแพทย์เพราะพ่อแม่อยากให้เรียน เซอริร์เถียงกลับก่อนที่สัมจะเงิบลง นั่งจ้องไม้กลองที่อยู่ในมือ เซอริร์เดินมาคู่ที่ไม้กลองด้วยเช่นกัน เห็นเป็นสูตรเกมส์เขียนอยู่บนไม้กลองที่ต่อกัน เมื่อพลิกคู่มือด้านจึงเห็นเป็นชื่อของแอปเปิ้ล ทั้งคู่ใช้สูตรเกมส์ที่แอปเปิ้ลทิ้งไว้ให้บนไม้สามารถผ่านด่านในเกมส์ที่ค้างอยู่สำเร็จ จนมาถึงด่านสุดท้าย ทั้งคู่ยืนอยู่บนซากรถเครื่องบินก่อนที่จะกระโดดลงมาจัดการกับศัตรู เมื่อปราบศัตรูจำนวนหนึ่งเรียบร้อยทั้งคู่เดินต่อไปตามทางจนเข้าสู่ห้องที่มีคันโยกสำหรับสาร์ทเครื่องบิน สัมลองโยกคันโยกนั้น ปรากฏว่า ทางข้างหลังที่พวกเขาเดินมา กลายเป็นประตูบานใหญ่ เซอริร์กับสัมชักอาวุธปืนเตรียมพร้อมที่จะสู้กับบอสตัวสุดท้ายของเกมส์ที่อยู่หลังประตูนี้ สัมดันประตูออกก่อนที่ทั้งคู่จะเดินเข้าไปข้างใน เมื่อมาถึงหลังประตูจากซากรถเครื่องบินกลับกลายเป็นห้องนอนของเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง เซอริร์กับสัมตกใจ เมื่อเห็นว่าแอปเปิ้ลที่พวกเขาตามหานั่งอยู่กลางห้อง และเธอคือบอสของเกมส์ แอปเปิ้ลลุกขึ้นมาและยิงกระสุนออกจากปลายนิ้วอย่างรวดเร็วไปใส่สัม สัมหายไปตามภาพไปในอดีต แอปเปิ้ลกำลังขอพรจากพระพรหมให้สอบติดคณะศิลปกรรมก่อนที่ เธอจะเช็กผลจากอินเทอร์เน็ตและดีใจเมื่อรู้ว่าตนสอบติด ตัดกลับมาที่ห้องของแอปเปิ้ลภายในเกมส์อีกครั้ง เหลือเพียงแอปเปิ้ลที่ยืนเอามือทั้งสองข้างปิดหน้าอยู่ กับเซอริร์ เพียงสองคน สัมหายไปตามเกมส์แล้ว แอปเปิ้ลเอามือทั้งสองข้างออกจากใบหน้า เธอยืมให้เซอริร์ และเอามือจ่อไปที่ขมับของตัวเองและเหนียวไก ที่ปลายนิ้ว ตัดมาที่ห้องสัมภาษณ์ อาจารย์ผู้สัมภาษณ์แสดงความยินดีและกล่าวต้อนรับแอปเปิ้ลสู่คณะทันตแพทย์ ตัดกลับมาที่ห้องของแอปเปิ้ลภายในเกมส์ ตอนนี้เหลือเพียงเซอริร์ยืนอยู่คนเดียว เธอเดินไปที่กลางห้อง มองไปรอบๆ ก่อนที่จะนั่งลงบนเตียงและค่อยๆ เอียงตัวนอนลง ตัวหนังสือ **winner** ปรากฏขึ้น เซอริร์คือผู้ชนะของเกมส์นี้ ภาพตัดไปบนรถไฟฟ้า มีแอปเปิ้ลนั่งอยู่กำลังจะกลับบ้าน หลังจากการสอบสัมภาษณ์เสร็จ เซอริร์กับสัมปรากฏขึ้นแทนในตำแหน่งที่แอปเปิ้ลนั่งอยู่ ทั้งสองนอนหลับหัว

พิกกันอยู่ รถไฟฟ้าแล่นไปเรื่อยๆ สัมตื่นขึ้นและเอ่ยลาเซอร์รี่ที่กำลังหลับอยู่ ก่อนที่สัมจะหายไป แอปเปิ้ลออกมาจากรถไฟและเดินไปเรื่อยๆ แอปเปิ้ลหยิบหูฟังขึ้นมาและเปิดเพลง แอปเปิ้ล สัม เซอร์รี่ ซี้ ซึ่งตอนนี้คนที่เดินอยู่กลายเป็นเซอร์รี่แทนแอปเปิ้ลแล้ว เซอร์รี่เดินไปเรื่อยๆ ก่อนที่เท้าของสัมจะมาสะกดเท้าของเธอไว้ ทั้งคู่มองหน้ากัน สัมถามเซอร์รี่ถึงเพลงเธอกำลังฟัง ที่เซอร์รี่เคยไม่ชอบ ทั้งคู่ก้าวเดินออกไปพร้อมกัน ก่อนที่เซอร์รี่จะเริ่มร้องเพลง และสัมร้องตาม ทั้งคู่เดินขี้มึนขี้มึน พร้อมกับร้องเพลงเสียงดัง “แอปเปิ้ลๆ สัมๆ เซอร์รี่ๆ ซี้ๆ ” ทั้งคู่เดินข้างๆ กันไป ร่างเซอร์รี่และสัมกลายเป็นแอปเปิ้ลที่เดินอมขี้มึนอยู่

วิเคราะห์ตัวละคร

แอปเปิ้ล นักเรียนชั้น ม.6 ของโรงเรียนปัญญาสุภาพคอนเวนต์ อายุ 17 ปี อยู่ในครอบครัวชนชั้นกลาง เป็นเด็กที่มีผลการเรียนดีเป็นอันดับต้นๆของชั้นเรียน แต่เป็นเด็กที่จริงจัง มีความคิดสร้างสรรค์ เธอมีพ่อแม่เป็นทันตแพทย์ทั้งคู่ จึงมีความมุ่งหวังให้แอปเปิ้ล ได้เป็นทันตแพทย์เช่นกันในอนาคต

สัม นักเรียนชั้น ม.6 ของโรงเรียนปัญญาสุภาพคอนเวนต์ อายุ 17 ปี เป็นเด็กผู้หญิงที่มีอุปนิสัยร่าเริง ชุกชุก ไม่อยู่ในกฎระเบียบ เนื่องจากช่วงใกล้จบ ม.ปลาย เธอจึงแอบไปทำไฮ้ได้ผมเป็นสีน้ำตาลทอง สัมมีความสนใจทางด้านศิลปะ เธอเป็นเด็กที่รู้ตัวเองเร็ว จึงมีความมุ่งมั่นกับสิ่งที่ทำเสมอ ในช่วงชีวิต ม.ปลาย นอกจากครอบครัวและตัวเองแล้ว สิ่งที่สัม เป็นห่วงที่สุดคือ เซอร์รี่ เพื่อนสนิทของเธอ

เซอร์รี่ นักเรียนชั้น ม.6 ของโรงเรียนปัญญาสุภาพคอนเวนต์ อายุ 17 ปี เป็นเด็กผู้หญิงที่ตั้งใจเรียนอยู่เสมอ เธอเชื่อในกฎระเบียบของโรงเรียน แต่สิ่งที่เธอเชื่อกว่านั้น คือสิ่งที่สัม เพื่อนสนิทของเธอพูด เซอร์รี่ไม่ได้มีความฝันอะไรเป็นพิเศษ รู้เพียงแต่ทางบ้านอยากให้เซอร์รี่เป็นทันตแพทย์ ซึ่งเซอร์รี่ก็เชื่อถือและพร้อมจะปฏิบัติตาม ความสนุกเพียงอย่างเดียวของเธอ คือการที่ได้ร่วมทำอะไรสนุกสนานกับสัม แม้ว่าบางทีเธอจะไม่ได้รู้สึกเห็นด้วยสักเท่าไร นอกจากครอบครัวและตัวเอง สิ่งที่เซอร์รี่ รักที่สุดคือ สัม เพื่อนสนิทของเธอ

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

บทภาพยนตร์ เรื่องเซอร์รี่กับส้มออกตามหาแอปเปิ้ล โดย อัดดา เหมวดี

ฉาก 1 แอปเปิ้ล ส้ม เซอร์รี่ (Dream scene)

ภายใน / ห้องสีขาว / กลางวัน

แอปเปิ้ลหลับตาตื่นอยู่ในห้องสีขาว ร่างของเซอร์รี่ค่อยๆปรากฏขึ้นมาร่างของแอปเปิ้ล ตามมาด้วยร่างของส้ม เซอร์รี่กับส้มเดินออกไปข้างหน้า และหันกลับมาประจันหน้ากับแอปเปิ้ล ทั้งสามยืนท่ามุ่มกันเป็นสามเหลี่ยม

Voice over

แอปเปิ้ลๆๆ ส้มๆๆ เซอร์รี่ๆๆ จี้ๆๆ

ส้มและเซอร์รี่เต้นตามจังหวะเพลง แอปเปิ้ลมองทั้งคู่อย่างงุนงง

ฉาก 2 สัมภาษณ์

ภายใน / ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน

แอปเปิ้ลในฐานะนักเรียนนั่งหลังขณะทำกรสอบสัมภาษณ์เรียนต่อในมหาวิทยาลัย พร้อมกับฟังเพลงในโทรศัพท์ที่อัดด้วยเสียงของเธอเอง

เพลง

แอปเปิ้ลๆๆ ส้มๆๆ เซอร์รี่ๆๆ จี้ๆๆ

นักศึกษาหญิงเปิดประตูมาจากในห้องสัมภาษณ์

นักศึกษาหญิง

น้องคนสุดท้าย เข้ามาเลยนะคะ

แอปเปิ้ลไม่ได้ยินเสียงเรียก นักศึกษาหญิงจึงเดินเข้ามาปลุก แอปเปิ้ลสะดุ้งตื่น และเข้าไปในห้องสัมภาษณ์

แอปเปิ้ล

สวัสดีค่ะ ชื่อชลิตา กมลสุธิชัย มาจากโรงเรียนปัญญาสุภาพคอนเวนต์ ค่ะ

อาจารย์ผู้สัมภาษณ์

ปัญญาสุภาพเธอ เกรตดินะ เคยต้องบอกก่อนว่า อันที่จริงที่มีการสอบสัมภาษณ์ แต่อยากเช็กเฉยๆว่ายังอยากเรียนที่นี้อยู่ไหม เพราะฉะนั้นไม่ต้องเกร็งนะครี๊บ ไหนลองเล่าให้ฟังหน่อยได้ไหมครี๊บ ว่าทำไมถึงเลือกมาเรียนที่นี่

แอปเปิ้ล

เริ่มเลยเธอคะ ก็คือ...

ฉาก 3 ด้าน9 (Game scene)

ภายนอก / ลานดินขนาดใหญ่ / กลางวัน

เชอร์รี่กับส้มวิ่งและกระโดดขึ้นมาบนยอดคอกองดินขนาดใหญ่ ทั้งคู่ชักปิ่นที่ถืออยู่เตรียมพร้อม มองหาศัตรูไปรอบๆ

เชอร์รี่

ส้ม อะไรขยับนิดนึง เอ็งยิงเลขนะ

ส้ม

อย่าเรียกข้าว่าส้ม ให้เรียกข้าว่า ผู้พันส้ม ผู้ทำลายสุนทรีย์ในการมีชีวิตของเหล่าร้าย

เชอร์รี่

โห ชื่อเอ็งเท่จัง งั้นให้เรียกข้าว่า จ่าเชอร์รี่ผู้เก่งมาก

ส้ม

ตามสบาย

มือถือกลับโผล่ออกมาพร้อมกับยิงกระสุนปืนออกจากปลายนิ้ว

ส้ม

โธ่!

ส้มทรุดตัวลงร่างของส้มกระพริบและค่อยๆหายไป เสียงปืนดังขึ้นอีกครั้ง ร่างของเชอร์รี่กระพริบและค่อยๆหายไป

ฉาก 4 แอปเปิ้ลผู้เก่งมาก

ภายใน / ชมรมเกมส์ / กลางวัน

เชอร์รี่กับส้มและเด็กผู้ชายตัวเล็กชื่อนีออตราตามุต นั่งอยู่หน้าทีวีพร้อมเครื่องเกมส์ ทั้งคู่ค่อยๆวางจอยเกมส์ที่ถืออยู่ลง

ส้ม

เอาอีกละ ค่าน9 ตายงๆอีกละ

เชอร์รี่

มันไม่มีอะไรเลยอะ แล้วจะให้สู้กับอะไรวะ

ส้มหันไปมองนีออตราตามุตที่นั่งอยู่ข้างหลัง

ส้ม

ไอนี้ก็ไม่มีประโยชน์เลย

เชอร์รี่

เอ็งอย่าไปว่านีออตราตามุตแบบนั้นดิ เขาอุตส่าห์ให้เราฮ้างเป็นชมรมเกมส์นะ แต่ไอเกมส์นี่อะมันจะเคยมีคนผ่านปะวะ

น็อตตราดามุต
เสริชอินเตอร์เน็ต...ใหม่

ทั้งสามคนนั่งเสริชวีซีเคสเกมส์ แต่เมื่อเจอแล้ว ลิงค์ค้นเสิช สัมจึงหงุดหงิดและดึง
หู น็อตตราดามุต

สัม
ไหน ไหนเสริชเน็ต

น็อตตราดามุต
นี่ไง แค่คลิกมันเสิช

สัม
เฮ้า เรียนผูกก็ต้องเรียนแก้ รับผิดชอบเลย

เซอร์รี่
แอปเปิ้ลผู้เก่งมาก

สัม
ห๊ะ ยังไม่จบอีกหรือ

เซอร์รี่
ป่าว user มันชื่อแอปเปิ้ลผู้เก่งมาก

สัมก้มลงไปดูจอ ใก๊ๆ

สัม
ปัญญาสุภาพคอนเวนต์ เฮ้า นี่มัน โรงเรียนเดียวกับเรานี้กว่า

เชอร์รี่

งั้นก็ไม่ยากและ เดี่ยวพรุ่งนี้ไปตามตัวกันที่โรงเรียน

ฉาก 5 พอร์ตทิลปะข้าเอง

ภายนอก / หลัง โรงเรียน / ตอนเย็น

เชอร์รี่ยิ้มดูพอร์ตทิลปะของส้ม ส้มวิ่งเข้ามา

ส้ม

เจ๋งอะดิ

เชอร์รี่

อืม เจ๋งดีอะ พอร์ตทิลปะเธอ

ส้ม

ใช่ๆ สอบสัมภาษณ์อาทิตย์หน้าแล้วอะ

เชอร์รี่

มีความถนัดทางศิลปะดี ผมให้คุณผ่าน ยินดีด้วยนักศึกษา

ส้ม

พะยะคะ

เชอร์รี่

แล้วเรื่องคนที่ชื่อแอปเปิ้ลนี่ว่ายังไง

ส้ม

เรื่องนั้นไม่ต้องเป็นห่วงพะคะ ข้าได้ไปสืบมาแล้วว่าจะไปหาได้ที่ไหน ชมรมดนตรี

ฉาก 6 สัมภาษณ์

ภายใน / ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน

แอปเปิ้ลนั่งอยู่ในห้องสัมภาษณ์ อาจารย์ผู้สัมภาษณ์กำลังทวนเรื่องที่แอปเปิ้ลเล่าให้ฟัง

อาจารย์ผู้สัมภาษณ์

ก็คือตอนแรก เราชอบพวกศิลปะอยู่แล้ว แต่ที่บ้านอยากให้มาเรียนทันตะมากกว่า

แอปเปิ้ล

ก็ประมาณนั้นค่ะ

ฉาก 7 เพลงที่ข้าแต่งเอง

ภายนอก / สวนสาธารณะ / กลางวัน

เชอร์รี่กำลังยืนฟังเพลงที่สัมนำมาอวด

เชอร์รี่

อะไรวะ

สั้ม

เพลง ข้าแต่งเองเมื่อคืน ไหนๆก็ได้ไปห้องซ้อมดนตรีละ จะได้มีเป้าหมายหน่อย

เชอร์รี่

แต่ข้าว่า เพลงมันเต่อยอะ แล้วทำไมคำว่าซีต้องอยู่หลังคำว่าเชอร์รี่ด้วยอะ

สั้ม

เฮ้ย จะให้อยู่หลังคำว่าสั้มได้ไง มันไม่คล้องจอง

เชอร์รี่รึแงง แต่ก็ทนฟังต่อไป

ฉาก 8 ขึ้นๆ ลงๆ บีๆ เอๆ ซ้ายๆ ขวาๆ

ภายนอก / ชมรมดนตรี / กลางวัน

สี่มกระหน่ำตีกลอง ขณะที่แบล็ค เด็กชายตัวใหญ่หัวหน้าชมรมดนตรีแสดงสีหน้าเรียบ
เฉยข้อมองทั้งสี่มและเซอร์รี่ จนสี่มหยุดตี

แบล็ค

สนุกไหม

เซอร์รี่รับคัท

เซอร์รี่

เออ แล้วคนที่ชื่อแอปเปิ้ลนี่ อยู่ชมรมนี้ปะคะ

แบล็ค

ไม่มีคนชื่อแอปเปิ้ล

เซอร์รี่

เอ้า เหรอ

แบล็ค

ใช่ ไม่มี งั้นตามสบายละกัน

แบล็คบิดชี้เกียจก่อนจะเดินออกไปจากห้อง ทั้งเซอร์รี่กับสี่มให้უნงงอยู่ในห้อง เซอร์รี่จึง
ถอยตัวไปนั่งบนตู้แอมป์ พร้อมกับลองเล่นเบสที่ถืออยู่ในมือ สี่มข้อมองเซอร์รี่

สี่ม

เซอร์รี่ ตกลงเองจะเข้าทันตแพทย์จริงๆหรอ

เซอร์รี่

อือ สอบติดแล้วก็ต้องเข้าดิ ทำไมหรอ

ส้ม

ป่าว ข้าแค่คิดว่าเอ็งเรียนเพราะที่บ้านอยากให้เรียน

เชอร์รี่

ก็พ่อแม่ข้าเป็นทันตแพทย์แล้วมันคืออะ คำก็ไม่ต้องอยากให้ข้าได้สิดิ

ส้ม

อย่างข้าไม่รู้หรือกว่า พวกศิลปินนี่มันดียังไง แต่ข้ารู้ว่าข้าชอบ

เชอร์รี่

แล้วเอ็งมาสู้ได้ใจว่าข้าไม่ชอบ ห๊ะ!

ส้มนั่งก้มมองคู่มือกล่องที่อยู่ในมือ

เชอร์รี่

ส้ม คุณอะไรอะ

เชอร์รี่ลุกเดินเข้าไปคู่มือกล่องที่ต่อกันสองอันมีลายที่ถูกเขียนไว้ต่อกันเป็นสูตรเกมส์

ส้ม

จึ้นๆ ลงๆ บีๆ เอๆ ซ้ายๆ ขวาๆ

ส้มพลิกคู่อีกด้านเห็นเป็นตัวอักษร

เชอร์รี่

แอป-เปิ้ล-ผู้-เก่ง-มาก

ฉาก 9 stage 9 clear (Game scene)

ภายนอก / ลานดินขนาดใหญ่ / กลางวัน

เซอร์รี่กับส้มกดสูตรเกมส์ตามที่อยู่บนไม้กลอง เป็นสูตรที่ทำให้ทั้งสองตายได้ครั้งละ 60 ที ส้มและเซอร์รี่ชักปืนตั้งรับศัตรู เมื่อลี้กลับยิงกระสุนออกจากปลายนิ้ว กระสุนพุ่งมาใส่หัวของเซอร์รี่อย่างจัง แต่ทั้งคู่สามารถตายได้ 60 ที เลยไม่เป็นไร ระหว่างนั้นส้มก็มองเห็นทิศทางที่ศัตรูยิงมา

ส้ม

นั่น มันยังมาจากทางนั้น

เซอร์รี่

ตามไปเร็ว มันจะหนีไปแล้ว

ทั้งคู่วิ่งไปตามทางที่ส้มชี้ และสามารถเคลียด่าน 9 ได้ สำเร็จ

ฉาก 10 Stage 10 dream jet (Game scene)

ภายใน / ซากเครื่องบินขนาดใหญ่ / กลางวัน

ส้มและเซอร์รี่ยืนอยู่บนซากเครื่องบินขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นด่านสุดท้ายของเกมส์

เซอร์รี่

เฮ้ ถึงสักที่ด่านสุดท้าย

ส้ม

ปะเอ็ง ลุย

ทั้งคู่กระโดดลงจากเครื่องบินเพื่อต่อสู้กับศัตรู

ฉาก 11 ที่สตาร์ทเครื่องบิน

ภายนอก / ซากเครื่องบินขนาดใหญ่ / กลางวัน

ทั้งสองคนต่อสู้กับศัตรูจำนวนหนึ่งจนเสร็จ พลังของทั้งสองคนเหลือไม่เยอะ แต่ก็สามารถเข้ามาถึงภายในตัวเครื่องบินที่มีทางไปต่อได้แล้ว ทั้งคู่เดินกันไปตามทาง จนเข้าห้องที่เหมือนกับเป็นห้องควบคุม ที่ไม่มีทางให้ไปต่อ

เซอร์รี

เอา สุดแค่นี้อะ

สัมสังเกตเห็นที่สตาร์ทเครื่องบินและลงโยกดู ทางข้างหลังที่ทั้งสองเดินผ่านมา เปลี่ยนเป็นประตูบานใหญ่ ทั้งคู่เดินเข้าไปใกล้

สัม

ข้าว่า บอสตัวสุดท้าย อยู่หลังประตูนี้ชั่ว

เซอร์รี

อืม ข้าก็คิดเหมือนเอ็ง

สัม

ปะ

ทั้งคู่ชักปืนเตรียมพร้อมก่อนที่สัมจะดันประตูขนาดใหญ่ให้เปิดออกและเดินเข้าไปข้างใน

ฉาก 12 Final Boss

ภายใน / ห้องของแอปเปิ้ล / กลางวัน

เซอร์รีและสัมเดินเข้ามาในห้องที่อยู่หลังประตูบานใหญ่ ซึ่งเป็นห้องนอนธรรมดาๆ สัมกับเซอร์รีตกใจที่เห็นว่า บอสตัวสุดท้ายที่นั่งอยู่กลางห้อง ก็คือแอปเปิ้ล

เชอร์รี่

น้ำใจ แอปเปิ้ลผู้เก่งมากปะคะ

แอปเปิ้ลขึ้นชั้นและยิงกระสุนออกจากปลายนิ้วไปที่ส้มอย่างจัง เชอร์รี่กับส้มตกใจเตรียมพร้อมจะสวนกลับ แต่แอปเปิ้ลยิงมาอีกครั้งใส่ส้ม ส้มหมดพลัง

ฉาก 13 ส้ม

ภายนอก / ห้องสี่ขาว / กลางวัน

แอปเปิ้ล ส้ม และเชอร์รี่ยืนอยู่ในห้องสี่ขาวภายในจิตใจของทั้งสาม แอปเปิ้ลมองไปที่ส้มด้วยแวตตาลัย ส้มยิ้มกลับมาให้แอปเปิ้ล ขณะเดียวกันร่างของเธอก็กำลังค่อยๆจางหายไป เชอร์รี่ที่ยืนอยู่อีกด้านก็ยื่นมองส้มด้วยสายตาซึมเศร้า ก่อนที่จะเปลี่ยนมามองที่แอปเปิ้ล จนในที่สุดร่างของส้มก็สลายไปจนหมด

ฉาก 14 2P Win (Game scene)

ภายใน / ห้องของแอปเปิ้ล / กลางวัน

ตอนนี้ภายในห้องของแอปเปิ้ลที่เป็นด่านสุดท้ายของเกมส่ เหลือเพียงแอปเปิ้ลที่ยืนเอามือทั้งสองข้างปิดหน้า กับเชอร์รี่ที่มุ่งงกับปฏิกิริยาของแอปเปิ้ล ไม่มีส้มอยู่แล้ว แอปเปิ้ลค่อยๆเอามือที่ปิดหน้าออก หันมองมาที่เชอร์รี่และยิ้มให้ ก่อนที่จะเอามือขึ้นมาจ่อที่ขมับตัวเองและถั่นไก ตอนนี้เหลือเพียงเชอร์รี่ยืนอยู่คนเดียว เธอเดินไปที่กลางห้อง มองไปรอบๆก่อนที่จะนั่งลงบนเตียงและค่อยๆเอียงตัวนอนลง ตัวหนังสือ winner ปรากฏขึ้น เชอร์รี่คือผู้ชนะของเกมส่

ฉาก 15 ขอต้อนรับเข้าสู่คณะทันตแพทยศาสตร์

ภายนอก / ห้องสัมภาษณ์ / กลางวัน

ในจังหวะที่แอปเปิ้ล ในเกมส์ถั่น ไกใส่ตัวเอง

อาจารย์ผู้สัมภาษณ์

ก็ไม่มีอะไรแล้วครับ ยังไงก็ ยินดีต้อนรับเข้าสู่คณะทันตแพทยศาสตร์นะครับ

แอปเปิ้ล
ขอบคุณค่ะ

ฉาก 16 ข้าไม่ไปต่อแล้วนะ

ภายใน / รถไฟฟ้า / กลางวัน

แอปเปิ้ลกำลังนั่งอยู่บนรถไฟฟ้าหลังจากการสัมภาษณ์เสร็จสิ้น ตำแหน่งที่เธอนั่งเปลี่ยนกลายเป็นเซอร์รี่กับสัมมนั่งหลับเอาหัวพิงกันอยู่ รถไฟยังคงวิ่งต่อไปเรื่อยๆ

สัม

เซอร์รี่ ข้าไม่ไปต่อแล้วนะ โชคดีเซอร์รี่ผู้เก่งมาก ไปแล้วนะ

ที่นั่งที่เดินตอนนี้เหลือเพียงเซอร์รี่ที่นั่งหลับอยู่คนเดียว

ฉาก 17 ไปด้วยกัน

ภายใน / ทางเดินกลับบ้าน / กลางวัน

แอปเปิ้ลออกมาจากรถไฟและเดินไปเรื่อยๆ เธอหยิบหูฟังขึ้นมาและเปิดเพลง แอปเปิ้ล สัม เซอร์รี่ ซี ซึ่งตอนนี้คนที่เดินอยู่กลายเป็นเซอร์รี่แทนแอปเปิ้ลแล้ว เซอร์รี่เดินไปเรื่อยๆ ก่อนที่เท้าของสัมจะมาสะกิดเท้าของเธอไว้

เซอร์รี่

ไหนว่าไปแล้วไง

สัม

ละไหนว่าไม่ชอบเพลงนี้

ทั้งคู่มองหน้ากันนิ่งๆ และก้าวเดินออกไป

เซอร์รี่

แอปเปิ้ลๆ ส้มๆ เซอร์รี่ๆ จี๊ๆ

ส้มขี้มและเริ่มร้องตาม

ส้ม

แอปเปิ้ลๆ ส้มๆ เซอร์รี่ๆ จี๊ๆ

ส้ม,เซอร์รี่

แอปเปิ้ลๆ ส้มๆ เซอร์รี่ๆ จี๊ๆ

ทั้งคู่ร้องเพลงเดินข้างๆกัน ไป ร่ำงเซอร์รี่และส้ม ค่อยๆกลายเป็นแอปเปิ้ลที่เดินอมขี้มอยู่
อย่างมีความสุข

แอปเปิ้ล

แอปเปิ้ลๆ ส้มๆ เซอร์รี่ๆ จี๊ๆ จี๊ๆ จี๊ๆ จี๊ๆ

บทที่ 4

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Preproduction)

การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

1. แอปเปิ้ล

แอปเปิ้ล เป็นตัวละครที่เน้นจุดเด่นทางกายภาพมากกว่าจิตใจ บุคลิกภายนอกของนักแสดงจึงต้องดู สะอาด น่ารัก มีเสน่ห์แบบที่ไม่ต้องมีจริตมาก



ภาพที่ 13 แอปเปิ้ล รับบทโดย ชลิตา กมลสุริชัย

2. สัม

ตัวละครสัมเป็นตัวละครที่มีจุดเด่นด้านสภาวะจิตใจมากกว่าทางกายภาพ หน้าตาจึงไม่ต้องดูน่ารักมากเป็นพิเศษ บุคลิกภายนอกจึงเน้นความมีคาแรคเตอร์ที่ดูร้ายแรง ชุกชน เป็นหลัก



ภาพที่ 14 สัมรับบทโดย วรากรณ์ เสือศิริ

3. เซอร์รี่

เซอร์รี่เป็นตัวละครที่มีจุดเด่นในการแสดงออกด้านบุคลิกของการเป็นผู้ตาม ไม่มั่นใจในตัวเอง ซื่อๆ หน้าตาของเซอร์รี่จึงดูเรียบง่ายไม่ได้น่ารักเป็นพิเศษ แต่ดูสะอาด เรียบร้อย



ภาพที่ 5 เซอร์รี่ รับบทโดย มัณฑนา เพิ่มพูนธัญญา



ภาพที่ 6 เซอร์รี่ กับ ส้ม รับบทโดย มัณฑนา เพิ่มพูนปัญญา และ วราภรณ์ เสือศิริ

การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)

การแต่งกายของตัวละครจะใช้รูปแบบนักเรียนหญิงของโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ซึ่งเป็นชุดนักเรียนที่คล้ายกับชุดของนักเรียนคอนเวนต์ แต่ที่จุดเด่นตรงสีกระโปรงที่เข้มกว่า ข้าพเจ้าเลือกใช้ชุดนักเรียนจากเนื้อหาของตัวภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการเลือกเส้นทางในอนาคตของเด็กนักเรียน ซึ่งส่วนตัวแล้ว ข้าพเจ้ามีความคิดทางรสนิยมว่าชุดนักเรียนแบบคอนเวนต์ จะให้ความรู้สึกน่ารักกว่าชุดนักเรียนไทย และเหตุผลสำคัญอีกอย่างของชุดนักเรียนแบบคอนเวนต์คือ ให้ความรู้สึกของความเป็นชนชั้นกลาง ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าเด็กนักเรียนที่เป็นชนชั้นกลาง จะมีการต่อสู้หรือการตัดสินใจเพื่อความฝัน น้อยกว่าเด็กนักเรียนชนชั้นล่าง ซึ่งเป็นหนึ่งในที่มาของการที่ตัวละครแอบเปิด เกิดความล้มเหลว ในสิ่งที่ตนฝัน กับสิ่งที่คนอื่นคาดหวัง



ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างชุดนักเรียนหญิงของโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา

สถานที่ถ่ายทำ (Location)

ชมรมเกมส์

ชมรมเกมส์ตามเนื้อเรื่องแล้วเป็นห้องนอนของเด็กผู้ชายติดเกมส์คนหนึ่ง ข้าพเจ้าจึงเลือกสถานที่เป็นห้องนอนของบ้านในหมู่บ้านในหมู่บ้าน Royal golf ที่มีหน้าต่างกว้าง เป็นแสงหลัก เพื่ออำนวยความสะดวกการถ่ายทำ ที่ไม่ต้องจัดแสงมาก



ภาพที่ 9 ชมรมเกมส์ ห้องนอนของบ้านในหมู่บ้าน Royal Golf

Game Stage 9

เป็นสถานที่พื้นลานดินกว้าง เพื่ออ้างอิงกับบรรยากาศใน เกมส์ ยุค90 ข้าพเจ้าเลือกให้ stage 9 ในเกมส์เป็นสถานที่โล่งกว้าง เพื่ออิงถึงความรู้สึกของแอปเปิ้ลในช่วงที่รู้สึกแฉะแฉะกว้างไม่สามารถตัดสินใจเลือกอะไรได้ พื้นที่จึงเป็นลานดินโล่งขนาดใหญ่

Game Stage 10

สถานที่ที่เป็นซากเครื่องบินขนาดใหญ่ ซึ่งข้าพเจ้าให้ความหมายทางกับสถานที่นี้ เสมือนว่าเครื่องบิน เป็นสัญลักษณ์ของการมุ่งไปสู่ความฝันของมนุษย์ ซากเครื่องบินที่พังก็เหมือนกับความฝันด้านศิลปะของแอปเปิ้ลที่ไม่เป็นจริง

Airport link

เป็นสถานที่ที่สัมพันธ์กับเซอร์รี่ ซึ่ง ข้าพเจ้าแทนความหมายว่ารถไฟเป็นสัญลักษณ์ของการมุ่งต่อไปข้างหน้า เมื่อตัวละครหนึ่งลงจากรถไฟไป หมายถึงตัวละครนั้นไม่ได้ร่วมไปต่อ ซึ่งในเรื่องนี้หมายถึง สัมที่ได้ไม่ได้เป็นผู้ถูกเลือก สุดท้ายจึงเหลือแค่เซอร์รี่นั่งอยู่บนรถไฟคนเดียว

สวนพระนคร

เป็นสถานที่ที่สัมพันธ์มาหาเซอร์รี่อีกครั้ง และทั้งคู่เดินไปพร้อมกัน ข้าพเจ้าเลือกสถานที่นี้เพราะทางเดินช่วงหนึ่งของสวนพระนคร ในช่วงฤดูหนาว จะมีดอกไม้สีชมพูและส้มบานเรียงกันอยู่สองข้างทาง ซึ่งสีชมพูหมายถึงเซอร์รี่ สีส้มก็คือสัม หมายถึงว่าเส้นทางที่แอปเปิ้ลเลือกเดินนี้ ก็จะเป็นทางที่มีทั้งสัมและเซอร์รี่ร่วมเดินไปด้วยกัน

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

เทคนิคตัวกระพริบ

การดำเนินเรื่องของเซอร์รี่กับสัมในเกมส์ ข้าพเจ้าทดลองเทคนิคการทำให้ตัวละครกระพริบ เมื่อเวลาถูกโจมตี เพื่อให้สอดคล้องกับธีมเกมส์ยุค90 และเพื่อเพิ่มความน่าสนใจทาง Production ให้กับภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการถ่ายซ้อนสองครั้ง ครั้งแรกถ่ายตัวละครในเอ็คชั่นนั้นๆตามบท และถ่ายครั้งที่สองด้วยเฟรมเดิม แต่ไม่ต้องมีตัวละคร ถ่ายเพียงแค่ของฉากเปล่าๆ ในเวลาที่ใกล้เคียงกับตอนถ่ายครั้งแรก เพื่อให้แสงของฉากไม่เปลี่ยนไปมาก และเนื่องจากเทคนิคนี้ต้องใช้เฟรมเหมือนกันมากๆ ของการถ่ายทั้งสองครั้ง เทคนิคนี้จึงจำเป็นต้องใช้ขาตั้งกล้อง เพื่อล็อกเฟรมให้เท่าเดิม

การถ่าย Insert ในขณะที่ตัวละครพูดหรือแสดงอารมณ์สำคัญ

ข้าพเจ้าเลือกถ่าย insert สิ่งอื่นแทนการรับหน้าของตัวละครในจังหวะสำคัญ เช่นฉากการบอกเล่าของตัวละคร สัม ข้าพเจ้าเลือกถ่ายหน้าต่างของรถไฟในจังหวะที่สัมกำลังบอกเล่าเซอร์รี่ เพื่อเพิ่มอารมณ์ของเรื่อง และหลีกเลี่ยงความฟุ้งายในการให้ตัวละครแสดงอารมณ์ออกทางสีหน้า ตามที่ข้าพเจ้าอ้างอิงจากการเล่าเรื่องของ อาคาจิ มิซึรุ หรือ ฉากที่เซอร์รี่กับสัมยืนอยู่ในห้องของแอปเปิ้ล ในขณะที่แอปเปิ้ลลุกขึ้นมาจาก

พื้น ข้าพเจ้าเลือก ที่จะแสดงอาการตกใจของสั้มกับเซอร์รี่ ด้วยการ insert ไปที่เท้าของทั้งสองคนกำลังถอยหลัง เพื่อเลี่ยงการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของตัวละครเช่นกัน

การจัดแสงแบบ High Key

ข้าพเจ้าเลือกที่จะจัดแสงให้ดูฟุ้งเกินธรรมชาติ ในฉากห้องของแอปเปิ้ล และฉากขาที่ตัวละครทั้งสามอยู่ด้วยกัน ซึ่งฉากขาที่ทั้งสามคนอยู่ด้วยกัน เปรียบเสมือน ภายในจิตใจของแอปเปิ้ล ดังนั้น ฉากที่ทั้งสามเจอกันในห้องนอนของแอปเปิ้ลที่เป็นด่านสุดท้ายของเกมส์ ข้าพเจ้าตั้งใจจัดแสงให้ฟุ้งเกินธรรมชาติ เพื่อให้ ภายในห้องนอน กับ ห้องสีขาว เกิดความสอดคล้องกัน ในเวลาที่ทั้งสามคนมาเจอกัน

เซอร์รี่กับสั้มจะอยู่ด้วยกันในทุกเฟรม

ข้าพต้องการนำเสนอประเด็นของภาพยนตร์ที่ว่า “อีกเส้นทางจะอยู่ข้างๆเราเสมอ ” ผ่านเฟรมภาพด้วยอีกทาง โดยข้าพพยายามเลือกถ่ายทุกเฟรมที่มีเซอร์รี่ก็ต้องมีสั้มติดอยู่ในทุกเฟรมเสมอ แม้ว่าบางเฟรมจะติดเพียงเล็กน้อยก็ต้องมี เช่น Shot ข้ามไหล่ ซึ่งทั้งนี้ข้าพพยายามที่จะให้เกิดความรู้สึกแหว่งแหว้างของตัวละครเซอร์รี่ และคิดถึงตัวละครสั้ม ในตอนท้ายของเรื่อง ที่เป็นเฟรมเดียวในตลอดทั้งภาพยนตร์ที่มีเซอร์รี่แต่ไม่มีสั้มอยู่ ซึ่งข้าพเจ้าตั้งใจที่จะให้ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นสั้นๆ เพื่อรักษาประเด็นที่ว่า “อีกเส้นทางจะอยู่ข้างๆเราเสมอ” ทำให้เฟรมที่เซอร์รี่อยู่คนเดียวเกิดขึ้นเพียงไม่นาน สั้มก็เดินเข้ามาสักดาเซอร์รี่ และทั้งคู่ก็ยืนข้างกันอีกครั้ง

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production)

การตัดต่อเทคนิคตัวละครฟรี

เมื่อข้าพเจ้าได้ฟุตเทจสำหรับการทำให้ตัวละครกระพริบมาแล้ว จึงนำมาเข้ากระบวนการตัดต่อ โดยการนำฟุตเทจแบบที่มีการแสดงของตัวละคร วางลงบนไทม์ไลน์หลัก จากนั้นนำฟุตเทจที่เป็นเฟรมเดียวกัน แต่มีแต่ฉาก วางลงในตำแหน่งเดียวกัน บนไทม์ไลน์ชั้นสอง และหันฟุตเทจนี้เป็นก้อนๆ โดยทุกก้อนยังวางในตำแหน่งเดิม จะเกิดช่องว่างให้ไม่บังไทม์ไลน์ชั้นล่าง ตัวละครก็จะกระพริบสลับกับตัวฉาก ซึ่งความถี่ของการกระพริบก็จะขึ้นอยู่กับการขอยฟุตเทจชั้นสอง ว่าถี่ขนาดไหน

เทคนิคภาพจางซ้อนเพื่อการเล่าเรื่อง (Dissolve)

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคภาพจางซ้อนในหลายช่วงของเรื่อง เช่น

การทำให้เซอร์รี่กับสั้ม แยกร่างออกมาจากตัวแอปเปิ้ล

มีวิธีการโดยข้าพเจ้านำฟุตเทจที่ถ่ายแอปเปิ้ลไว้ชั้นล่างสุด และ ทำภาพจางซ้อน เซอร์รี่ และ สั้ม ไว้ในไทม์ไลน์บรรทัดที่ 2 และ 3 ตามลำดับ โดยมีตำแหน่งที่เหลื่อมกัน จะดูเหมือนว่า ร่างของเซอร์รี่ และ สั้ม ถูกสร้างและแยกตัวออกมาจากร่างของแอปเปิ้ล

การทำให้ร่างของสั้มสลายไป

ข้าพเจ้านำฟุตเทจของฉากที่สั้มยืนอยู่ไว้ชั้นล่างสุด และนำฟุตเทจที่มีการแสดงของตัวละครสั้มไว้ในไทม์ไลน์ชั้นสอง และค่อยๆ จางลงอย่างช้าๆ จะได้ภาพที่เหมือนว่า ร่างของสั้มค่อยๆ จางหายไป

การเปลี่ยน ให้ร่างของเซอร์รี่กับสั้มที่เดินกลายเป็นแอปเปิ้ล

ข้าพเจ้านำฟุตเทจที่สั้มกับเซอร์รี่กำลังเดินร้องเพลง ไว้ในไทม์ไลน์หลัก และนำฟุตเทจแอปเปิ้ลในเฟรมเดียวกันไว้ ในไทม์ไลน์ชั้นสอง ค่อยๆ dissolve ฟุตเทจของแอปเปิ้ลขึ้นๆช้าๆ จะได้ภาพเหมือนกันว่า เซอร์รี่กับสั้มที่เดินร้องเพลงอยู่ค่อยๆ กลายเป็นแอปเปิ้ลแทน

การทำดนตรีประกอบภาพยนตร์

เนื่องจากธีมของเกมสั้มในเรื่องเป็นเกมสั้มยุคเก่า ดนตรีประกอบจึงอ้างอิงมาจากเพลงในเกมสั้มยุค นั้น ข้าพเจ้าเลือกใช้ของเม โลดี้หลักเป็นซาวด์แห้งๆแบบ โบราณแต่จังหวะความถี่ของเม โลดี้ให้รวดเร็ว และใช้ซาวด์กลองให้จังหวะแบบ โบราณเช่นกัน โดยแพทเทิร์นของกลองประกอบด้วยตัวที่ให้จังหวะ เหมือนเป็นเสียงนับจังหวะ (Metronome) เปรียบกับกลองชุดแล้วจะทำหน้าที่เหมือน Hi-hat กับอีกเสียงที่ทำหน้าที่เหมือนเป็นกลองสแนร์สองอย่าง

ส่วนฉากในห้องนอนของแอปเปิ้ลที่เป็นค่านสุดท้ายข้าพเจ้าต้องการดนตรีที่ให้ความรู้สึกเศร้าแต่ก็อบอุ่น ข้าพเจ้าเลือกใช้เสียงกีตาร์โปร่ง โดยอ้างอิงการตั้งสายแบบ ซีร์ ไชยเดช ซึ่งเป็นการตั้งสายแบบ D-open และใส่เสียงร้องของตนเอง โดยมีเอฟเฟคเป็นตัวช่วย เสมือนว่าเป็นเสียงที่ร้องอยู่ไกลๆ ซึ่งข้าพเจ้าเลือกที่จะใส่เสียงของผู้ชายลงไปเพื่อเพิ่มความอบอุ่นให้กับเพลง ซึ่งเป็นจังหวะที่ตัวละครเซอร์รี่กำลังหัวเราะ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้จากศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ จากการที่พยายามศึกษาวิธีการเล่าเรื่องในแบบของ อาดาจิ มิซึรุคือ วิธีการเล่าเรื่องเศร้า ด้วยความรู้สึกที่ไม่ฟูมฟาย ซึ่งเกิดจากการศึกษาวิธีการที่ตัวละครไม่แสดงความรู้สึกออกทางสีหน้าหรือคำพูดมาก บวกกับ การสอดแทรกคำพูดหรือกิริยาที่ตลกของตัวละคร เพื่อเบรคความรู้สึกหรือสถานการณ์ที่เศร้า ซึ่งข้าพเจ้าพยายามตีความจากการอ่าน การ์ตูนของอาดาจิ ที่ วาดโดยทิ้งspaceในแต่ละช่องเยอะ แต่การที่อ่านการ์ตูน ผู้อ่านสามารถหยุดอยู่ที่ช่องใดช่องหนึ่งในหน้านั้นๆ นานเท่าไรก็ได้ แปลว่าผู้อ่านสามารถกำหนดจังหวะของเรื่องให้กับตัวเองได้ในระดับหนึ่ง สิ่งที่ข้าพเจ้าได้จากศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ จึงเป็น การตีความจังหวะ ในการอ่านการ์ตูนแบบอาดาจิออกมาเป็นจังหวะในภาพยนตร์ เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ เข้าใจในจังหวะการเล่าเรื่องในแบบของข้าพเจ้าอีกทีซึ่งผลที่ได้รับ คือ ข้าพเจ้าเข้าใจ จังหวะการเล่าเรื่องของตัวเองมากขึ้น และ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจที่จะพยายามทำความเข้าใจ กับจังหวะของตัวเอง ในผลงานชิ้นต่อไป

ปัญหาในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

การแก้ไขบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ของข้าพเจ้ามีความซับซ้อนในเรื่องมิติที่อยู่ของตัวละคร เช่น ระหว่างแอปเปิ้ล กับ เซอร์รี่และส้ม ดำเนินเรื่องกันบนไทม์ไลน์ของเรื่องที่ขนานกัน จึงต้องมีการเรียบเรียงเรื่องให้ดี เพื่อให้ตอนที่บทกลายเป็นภาพยนตร์ ผู้ชมก็ยังสามารถเข้าใจได้ โดยตัวภาพยนตร์เอง แต่ปัญหาจริงๆของเรื่องนี้คือ ข้าพเจ้านำบทภาพยนตร์ให้คนอื่นดูมากมาย ซึ่งได้รับการวิจารณ์กลับมาหลายๆแบบ บ้างก็เข้าใจ บ้างก็ไม่เข้าใจ ทำให้ข้าพเจ้าไขว้เขวกับบทภาพยนตร์ของตัวเอง ทำให้ข้าพเจ้าพยายามปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์ไปต่างๆตามทีคนอื่นวิจารณ์ จนเมื่อจบ โครงการ แม้ข้าพเจ้าจะพอใจในผลงาน แต่ข้าพเจ้ามีความคิดที่ว่า ที่จริงแล้วข้าพเจ้าควรจะซื้อตรงต่อความรู้สึกแรกที่มีต่องานที่สุด แม้บางคนจะออกมาไม่เข้าใจบ้าง แต่ข้าพเจ้าก็เชื่อว่า ยังมีคนที่พยายามจะดูซ้ำๆ เพื่อทำความเข้าใจ ซึ่งสิ่งๆนั้นทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่าจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาเรื่องนักแสดง

นักแสดงของข้าพเจ้าทุกคน ไม่เคยมีประสบการณ์การแสดงมาก่อน ข้าพเจ้าคัดเลือกจากคาร์เรคเตอร์ที่ข้าพเจ้าคิดว่าตรงกับตัวละคร ซึ่งปัญหาจริงๆของนักแสดงคือ นักแสดงของข้าพเจ้าทุกคนพูดไม่ชัด ซึ่งวิธีการแก้ปัญหาคือ การปรับเปลี่ยนไดอะล็อก ให้นัดกับการพูดของแต่ละคน ซึ่งทำให้ต้องใช้เวลามากขึ้นเล็กน้อย ส่วนอีกปัญหาหนึ่งคือ นักแสดงที่รับบทเซอร์รี่กับส้ม มีความสูงที่ต่างกันมาก ทำให้เป็นปัญหาต่อการจัดวางเฟรม ซึ่งเรื่องนี้ก็ทำให้ต้องใช้เวลามากขึ้นเช่นกัน

ปัญหาเรื่องสถานที่ถ่ายทำ

เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำในภาพยนตร์ บางสถานที่ เป็นที่มีเสียงรบกวนรอบข้างมาก เช่น เสียงรถยนต์เสียงมอเตอร์ไซค์ เสียงผู้คน ฯลฯซึ่งข้าพเจ้าแก้ปัญหาด้วยการพากษ์เสียงทับ ในฉากนั้นๆ

ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาเรื่องการพากษ์เสียงทับ (Foley)

เนื่องจากข้าพเจ้าเลือกที่จะตัดปัญหาเรื่องเสียงในการถ่ายทำ ทำให้ข้าพเจ้าต้องทำการอัดเสียงไดอะล็อกทับหลังจากตัดต่อภาพยนตร์เสร็จทั้งเรื่อง ซึ่งต้องนำนักแสดงมาพูดทับกับไดอะล็อกเดิมที่อยู่ในฟุตเทจ ปัญหาคือ นักแสดงพูดสำเนียงได้ไม่เหมือนเดิม ซึ่งต้องใช้เวลามากในการกำกับการอัดเสียงให้นักแสดงพูดออกมาได้สำเนียงคล้ายเดิมมากที่สุด

ปัญหาเรื่องการตัดต่อเพื่อทำเทคนิคตัวละครกระพริบ

ในฉากห้องนอนที่เป็นด้านสุดท้ายของเรื่อง ข้าพเจ้าได้เตรียมเพื่อที่ถ่ายให้ตัวละครส้มที่ถูกยิงกระพริบ แต่เนื่องจากแสงของทั้งสองเฟรมที่นำมาใช้มีความต่างกันเล็กน้อย ทำให้เมื่อทำให้ตัวละครกระพริบแล้ว ฉากหลังของตัวละคร จะมีเส้นแบ่งที่เห็นชัดถึงความไม่สมบูรณ์ของเทคนิคนี้ ทำให้ข้าพเจ้าต้องเสียเวลาปรับสีให้ทั้งสองเฟรมให้พอดีกันที่สุด ซึ่งกระบวนการนี้เสียเวลา

พอสมควร

บทสรุป

ในกระบวนการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ข้าพเจ้ารู้สึกกับตัวเองคือ ข้าพเจ้ารู้สึกสนิทกับภาพยนตร์ของตัวเอง สนุกกับการทำงานและทีมงาน ซึ่งนี้อาจจะไม่ใช่ว่าจุดประสงค์ที่ข้าพเจ้าตั้งใจไว้ในตอนแรกเริ่มโครงการ ข้าพเจ้าสามารถพูดได้ว่า ในการศิลปนิพนธ์ครั้งนี้สำหรับข้าพเจ้าแทบจะไม่มีปัญหาอะไรในขั้นตอนการถ่ายทำเลยเนื่องจากกองถ่ายของข้าพเจ้าใช้คนน้อย หากไม่รวมนักแสดง มากที่สุดจะมีทีมงานไม่เกิน 3 คน รวมตัวข้าพเจ้าแล้ว ทำให้ข้าพเจ้าได้ทำเองในทุกกระบวนการ ซึ่งถ้าพูดถึงจุดประสงค์ที่ข้าพเจ้าตั้งใจไว้ในตอนแรกเกี่ยวกับเรื่องการถ่ายทอดแนวคิด “ไม่ว่าเราจะเลือกเส้นทางใดในชีวิต อีกทางที่ไม่ถูกเลือกก็ยังคงจะไปพร้อมๆกับเรา” ข้าพเจ้าเชื่อว่าแนวคิดนี้คงไม่ได้ถูกถ่ายทอดไปถึงทุกคนที่ดูอย่างแน่นอน แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เซอร์รี่กับส้ม ออกตามหาแอปเปิ้ล ” ให้กับคนดูทุกคนคือความอึดใจบางอย่าง ที่ข้าพเจ้ามั่นใจว่ามันมาจากความรู้สึกของข้าพเจ้าในขณะที่ทำภาพยนตร์เรื่องนี้ ถ่ายทอดลงไปในงานของข้าพเจ้า

ข้อเสนอแนะ

สำหรับการภาพยนตร์สั้นที่ศึกษาวิธีการเล่าจากรูปแบบของการ์ตูน สิ่งที่สำคัญ คือผู้ทำ ต้องเข้าใจจังหวะในการอ่านการ์ตูนของตัวเองเสียก่อน เช่น เราหยุดอยู่ที่ช่องที่เป็นแอ็คชั่นนานกว่า ช่องที่เป็นการพูดคุย หรือ หน้าที่เป็นเรื่องตลก เราจะเปิดอ่านซ้ำ เหมือนเป็นการสังเกตพฤติกรรมของตัวเอง ในกรณีศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า ที่เลือกเจาะจงที่จะศึกษา การ์ตูนของ อาดาจิ มิซึรุ หลักการของการ์ตูนในแบบอาดาจิ คือ เรียบง่าย แต่ไม่น่าเบื่อ สำหรับผู้ที่ต้องการจะศึกษาจังหวะการเล่าเรื่องแบบอาดาจิเพื่อจะทำเป็นภาพยนตร์ ข้าพเจ้าแนะนำให้ ดูตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ของ ฮุนจิ อิวาอิ หรือ AnimationHesheit ของ ต้ม วิศุทธิ์ พรนิมิต ซึ่งผลงานของทั้งสองคนนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากงานของ อาดาจิ จนสร้างขึ้นมาเป็นรูปแบบของตัวเอง แต่ในผลงานของทั้งสามคนที่กล่าวมา สิ่งที่สำคัญมากกว่ารูปแบบการเล่าก็คือ ความคิดที่ปรากฏอยู่ในงาน เพราะฉะนั้นสิ่งที่ควรใส่ใจในงานที่สุดจึงควรจะเป็นความคิดของผู้ทำ ที่เป็นพื้นฐานของการทำงานสร้างสรรค์ และทำให้ผลงานชิ้นนั้นมีคุณค่า

บรรณานุกรม

- foneko. H2 [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=foneko&month=05-12-2005&group=2&gblog=173>
- Julyrhapsody. โลกแห่งความฝันนั้นงดงามเสมอ [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=96660>
- marveilxx. วิศุทธิ์ พรนิมิต : EverybodyEverythings [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=merveillesxx&month=03-2005&date=28&group=5&gblog=4>
- Par. มารู้จักสุดยอดนักเขียนการ์ตูน อาคาจิ มิซึรุ [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://atcloud.com/stories/66490>

