นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรค Target Panic
ในรูปแบบ Sport-drama

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Target Panic

ของ

นายปัณณธร	มะโนบาล	60130010133
นายภูวเดช	วิมลวัฒนา	60130010140
นายตาธาร	มาร์	60130010306
นางสาวศาตนันท์	โลหาภิรัตน์	60130010327
นางสาวอธิกา	สายน้ำเขียว	60130010351
นางสาวภัคจิรา	ลิมป์ประภาคาร	60130010471

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิตอล
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรค Target Panic
ในรูปแบบ Sport-drama

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Target Panic

ของ

นายปัณณธร	มะโนบาล	60130010133
นายภูวเดช	วิมลวัฒนา	60130010140
นายตาธาร	มาร์	60130010306
นางสาวศาตนันท์	โลหาภิรัตน์	60130010327
นางสาวอธิกา	สายน้ำเขียว	60130010351
นางสาวภัคจิรา	ลิมป์ประภาคาร	60130010471

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิตอล
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรค Target Panic
ในรูปแบบ Sport-drama

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Target Panic

ของ

นายปัณณธร	มะโนบาล	60130010133
นายภูวเดช	วิมลวัฒนา	60130010140
นายตาธาร	มาร์	60130010306
นางสาวศาตนันท์	โลหาภิรัตน์	60130010327
นางสาวอธิกา	สายน้ำเขียว	60130010351
นางสาวภัคจิรา	ลิมป์ประภาคาร	60130010471

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา
(อาจารย์ภัทรนันท์ ไวทยะสิน)

ภาพยนตร์และงานสร้างนี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรค Target Panic
ในรูปแบบ Sport-drama

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Target Panic

ของ

นายปัณณธร	มะโนบาล	60130010133
นายภูวเดช	วิมลวัฒนา	60130010140
นายตาธาร	มาร์	60130010306
นางสาวศาตนันท์	โลหาภิรัตน์	60130010327
นางสาวอธิกา	สายน้ำเขียว	60130010351
นางสาวภัคจิรา	ลิมป์ประภาคาร	60130010471

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา
(อาจารย์ภัทรนันท์ ไวทยะสิน)

ภาพยนตร์และงานสร้างนี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2563

บทคัดย่อ

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-drama เรื่อง Target Panic มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.เพื่อศึกษาหาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-drama

2.เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอภาพยนตร์สั้นที่มีแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะใจตนเอง

โดยทีมผู้สร้างผลงานใช้ระยะเวลา 8 เดือนในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production), ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production) และขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

ทีมผู้สร้างผลงานได้นำความรู้มาจากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาและประยุกต์ใช้สร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์และการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำ เพื่อให้การทำงานราบรื่นเป็นระบบ จนกระทั่งนำภาพที่ได้จากการถ่ายทำ มาตัดต่อ ปรับปรุงให้เนื้อหาตรงกับความต้องการที่จะเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับอาการ Target Panic และแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะใจตนเองเพื่อให้ได้ภาพยนตร์สั้นรูปแบบ Sport-drama ที่มีความสมบูรณ์ที่สุดและพร้อมที่จะนำไปฉายให้แก่ผู้ชมได้รับชม

ทีมผู้สร้างผลงานภาพยนตร์สั้น นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
เรื่อง Target Panic

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญรูปภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 วิธีดำเนินการศึกษา	2
1.4 ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แนว Sport-Drama	4
2.2 การศึกษาค้นคว้าเรื่องอาการและโรคทางจิตเวช	7
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาการ Target Panic	8
2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬายิงธนู	9
2.5 โครงเรื่องแบบ 3 องก์ 3 Act Structure	22
บทที่ 3 การพัฒนางานสร้างสรรค์	24
3.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	24
3.2 แก่นความคิดของเรื่อง (Theme)	25
3.3 เรื่องย่อ (Plot)	25
3.4 บทภาพยนตร์ (Script)	26
3.5 วิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis)	41
3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง	45
3.7 ภาพแก่นความคิด (Concept Image)	55
3.8 Mood Board	56
3.9 กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอยฉาก	56
3.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	71
3.11 กระบวนสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม	74
3.12 การถ่ายทำภาพยนตร์	82
3.13 บทภาพ (Story Board)	85
3.14 งบประมาณ	99
3.15 ตารางวางแผนการทำงาน	101
3.16 ตารางการถ่ายทำ	107
3.17 เบื้องหลังการถ่ายทำ	129
3.18 ภาพโปสเตอร์	132
3.19 การทำงานหลังการถ่ายทำ (Post-Production)	133

หน้า

บทที่ 4 สรุปผลและการอภิปรายผล 135
4.1 สรุปผลการศึกษา 135
4.2 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท (Director / Screenwriter) 136
4.3 สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง (Producer) 137
4.4 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ (Director of Photography) 138
4.5 สรุปการศึกษาของผู้จัดหานักแสดง / ผู้กำกับการแสดง / ผู้ช่วยผู้กำกับ (Casting / Acting Coach / Assistant Director) 140
4.6 สรุปการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design) 141
4.7 สรุปการศึกษาของผู้ลำดับภาพ / อุปกรณ์ประกอบฉาก / เครื่องแต่งกาย (Editor / Props / Costumes) 141
บรรณานุกรม 143

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบที่ 2.1: ภาพยนตร์เรื่อง Rush (2013) 5
ภาพประกอบที่ 2.2 : ภาพยนตร์เรื่อง Chariots Of Fire (1981) 5
ภาพประกอบที่ 2.3: ภาพยนตร์เรื่อง โปรเม อัจฉริยะต้องสร้าง (2019) 6
ภาพประกอบที่ 2.4 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Spike Project S The Series (2017) 6
ภาพประกอบที่ 2.5 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Side By Side Project S The Series (2017) 6
ภาพประกอบที่ 2.6 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SOS Project S The Series (2017) 7
ภาพประกอบที่ 2.7 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SHOOT! I Love You Project S The Series (2017) 7
ภาพประกอบที่ 2.8 : คันธนู 10
ภาพประกอบที่ 2.9 : ศูนย์เล็ง 10
ภาพประกอบที่ 2.10 : ลูกธนู 11
ภาพประกอบที่ 2.11 : Finger Tab 11
ภาพประกอบที่ 2.12 : Armguard 11
ภาพประกอบที่ 2.13 : Arrow Rest 11
ภาพประกอบที่ 2.14 : Plunger 11
ภาพประกอบที่ 2.15 : Bow Stringer 12
ภาพประกอบที่ 2.16 : Bow Case 12
ภาพประกอบที่ 2.17 : Bow Stand 12
ภาพประกอบที่ 2.18 : Quiver 12
ภาพประกอบที่ 2.19 : Chest Guard 13
ภาพประกอบที่ 2.20 : Stabilizer 13
ภาพประกอบที่ 2.21 : Stabilizer 13
ภาพประกอบที่ 2.22 : Clicker 14
ภาพประกอบที่ 2.23 : Slinger 14
ภาพประกอบที่ 2.24 : Slinger 14
ภาพประกอบที่ 2.25: Slinger 14
ภาพประกอบที่ 2.26 : Slinger 14
ภาพประกอบที่ 2.27 : อุปกรณ์ธนู 16
ภาพประกอบที่ 2.28 : อุปกรณ์ธนู 16
ภาพประกอบที่ 2.29: อุปกรณ์ธนู 16
ภาพประกอบที่ 2.30 : เป้าธนู 17
ภาพประกอบที่ 2.31 : อุปกรณ์ธนู 18
ภาพประกอบที่ 2.32 : Low Profile 18
ภาพประกอบที่ 2.33 : Shield Cut 18
ภาพประกอบที่ 2.34 : เป้าธนู 19
ภาพประกอบที่ 2.35 : ลูกธนู 19
ภาพประกอบที่ 2.36 : ลูกธนู 20

ภาพประกอบที่ 2.37 : ชุดยิงธนู 21
ภาพประกอบที่ 2.38 : แว่น 21
ภาพประกอบที่ 3.1 : การวิเคราะห์ตัวละคร เวิร์ค 41
ภาพประกอบที่ 3.2 : การวิเคราะห์ตัวละคร เท็น 42
ภาพประกอบที่ 3.3 : การวิเคราะห์ตัวละคร โค้ช 43
ภาพประกอบที่ 3.4 : การวิเคราะห์ตัวละคร เจ๋ง 44
ภาพประกอบที่ 3.5 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบทเวิร์ค 45
ภาพประกอบที่ 3.6 : ผู้ที่มารับบทเวิร์ค 46
ภาพประกอบที่ 3.7 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบทเท็น 47
ภาพประกอบที่ 3.8 : ผู้ที่มารับบทเท็น 48
ภาพประกอบที่ 3.9 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบทเจ๋ง 49
ภาพประกอบที่ 3.10 : ผู้ที่มารับบทเจ๋ง 49
ภาพประกอบที่ 3.11 : ผู้ที่มารับบทโค้ช 50
ภาพประกอบที่ 3.12 : ภาพแก่นความคิด 55
ภาพประกอบที่ 3.13 : Mood Board 56
ภาพประกอบที่ 3.14 : สนามยิงธนู 57
ภาพประกอบที่ 3.15 : สนามยิงธนู 57
ภาพประกอบที่ 3.16 : สนามยิงธนู 58
ภาพประกอบที่ 3.17 : สนามยิงธนู 58
ภาพประกอบที่ 3.18 : หอพัก 58
ภาพประกอบที่ 3.19 : หอพัก 58
ภาพประกอบที่ 3.20 : ภายในหอพัก 59
ภาพประกอบที่ 3.21 : ภายในหอพัก 59
ภาพประกอบที่ 3.22 : ฟิตเนส 59
ภาพประกอบที่ 3.23 : ฟิตเนส 59
ภาพประกอบที่ 3.24 : สวนออกกำลังกาย 60
ภาพประกอบที่ 3.25 : สวนออกกำลังกาย 60
ภาพประกอบที่ 3.26 : ภาพร่างสนามธนู 60
ภาพประกอบที่ 3.27 : ภาพร่างสนามธนู 60
ภาพประกอบที่ 3.28 : ภายในหอพัก 61
ภาพประกอบที่ 3.29 : ภายในหอพัก 61
ภาพประกอบที่ 3.30 : ฟิตเนส 61
ภาพประกอบที่ 3.31 : ฟิตเนส 61
ภาพประกอบที่ 3.32 : สนามวิ่ง 62
ภาพประกอบที่ 3.33 : สนามวิ่ง 62
ภาพประกอบที่ 3.34 : สนามยิงธนู 62
ภาพประกอบที่ 3.35 : สนามยิงธนู 62
ภาพประกอบที่ 3.36 : ภายในหอพัก 63

ภาพประกอบที่ 3.37 : ภายในหอพัก 63
ภาพประกอบที่ 3.38 : ฟิตเนส 63
ภาพประกอบที่ 3.39 : สวนออกกำลังกาย 64
ภาพประกอบที่ 3.40 : สวนออกกำลังกาย 64
ภาพประกอบที่ 3.41 : แสตนดี้ 64
ภาพประกอบที่ 3.42 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 65
ภาพประกอบที่ 3.43 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 65
ภาพประกอบที่ 3.44 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 66
ภาพประกอบที่ 3.45 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 66
ภาพประกอบที่ 3.46 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 67
ภาพประกอบที่ 3.47 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 68
ภาพประกอบที่ 3.48 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 69
ภาพประกอบที่ 3.49 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 70
ภาพประกอบที่ 3.50 : โลโก้ B.A.C. 71
ภาพประกอบที่ 3.51 : โลโก้ Arrowheadz 71
ภาพประกอบที่ 3.52 : เครื่องแต่งกายเวิร์ค 72
ภาพประกอบที่ 3.53 : เครื่องแต่งกายเท็น 72
ภาพประกอบที่ 3.54 : เครื่องแต่งกายโค้ช 73
ภาพประกอบที่ 3.55 : เครื่องแต่งกายเจ๋ง 73
ภาพประกอบที่ 3.56 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเวิร์ค 74
ภาพประกอบที่ 3.57 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเท็น 74
ภาพประกอบที่ 3.58 : แต่งหน้าทำผมตัวละครโค้ช 74
ภาพประกอบที่ 3.59 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเจ๋ง 74
ภาพประกอบที่ 3.60 : ภาพเครื่องแต่งกายเวิร์คที่ปรากฏในภาพยนตร์ 75
ภาพประกอบที่ 3.61 : ภาพเครื่องแต่งกายเท็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ 75
ภาพประกอบที่ 3.62 : ภาพเครื่องแต่งกายโค้ชที่ปรากฏในภาพยนตร์ 76
ภาพประกอบที่ 3.63 : ภาพเครื่องแต่งกายเจ๋งที่ปรากฏในภาพยนตร์ 76
ภาพประกอบที่ 3.64 : แหล่งอ้างอิงอุปกรณ์ประกอบฉากสนามยิงธนู 78
ภาพประกอบที่ 3.65 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 79
ภาพประกอบที่ 3.66 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ 80
ภาพประกอบที่ 3.67 : แหล่งอ้างอิงอุปกรณ์ประกอบฉากสนามยิงธนู 81
ภาพประกอบที่ 3.68 : อุปกรณ์ประกอบฉาก 81
ภาพประกอบที่ 3.69 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ 82
ภาพประกอบที่ 3.70 : Mood and Tone 83
ภาพประกอบที่ 3.71 : Story Board 85
ภาพประกอบที่ 3.72 : Story Board 86
ภาพประกอบที่ 3.73 : Story Board 86
ภาพประกอบที่ 3.74 : Story Board 87

ภาพประกอบที่ 3.75 : Story Board 87
ภาพประกอบที่ 3.76 : Story Board 88
ภาพประกอบที่ 3.77 : Story Board 88
ภาพประกอบที่ 3.78 : Story Board 88
ภาพประกอบที่ 3.79 : Story Board 89
ภาพประกอบที่ 3.80 : Story Board 89
ภาพประกอบที่ 3.81: Story Board 90
ภาพประกอบที่ 3.82 : Story Board 91
ภาพประกอบที่ 3.83 : Story Board 91
ภาพประกอบที่ 3.84 : Story Board 92
ภาพประกอบที่ 3.85 : Story Board 92
ภาพประกอบที่ 3.86 : Story Board 92
ภาพประกอบที่ 3.87 : Story Board 93
ภาพประกอบที่ 3.88 : Story Board 93
ภาพประกอบที่ 3.89 : Story Board 94
ภาพประกอบที่ 3.90 : Story Board 94
ภาพประกอบที่ 3.91 : Story Board 95
ภาพประกอบที่ 3.92 : Story Board 95
ภาพประกอบที่ 3.93 : Story Board 96
ภาพประกอบที่ 3.94 : Story Board 97
ภาพประกอบที่ 3.95 : Story Board 97
ภาพประกอบที่ 3.96 : Story Board 98
ภาพประกอบที่ 3.97 : Story Board 98
ภาพประกอบที่ 3.98 : Story Board 94
ภาพประกอบที่ 3.99 : ตารางการถ่ายทำคิวที่ 1 111
ภาพประกอบที่ 3.100 : ตารางการถ่ายทำคิวที่ 2 115
ภาพประกอบที่ 3.101 : ตารางการถ่ายทำคิวที่ 3 118
ภาพประกอบที่ 3.102: ตารางการถ่ายทำคิวที่ 4 126
ภาพประกอบที่ 3.103: ตารางการถ่ายทำคิวที่ 5 128
ภาพประกอบที่ 3.104 : ทีมกล้องตั้งค่ากล้อง 129
ภาพประกอบที่ 3.105 : ทีมกล้องปรึกษากัน 129
ภาพประกอบที่ 3.106 : ผู้อำนวยการสร้างเช็คตารางการถ่ายทำ 129
ภาพประกอบที่ 3.107 : ทีมฝ่ายศิลป์ดูแลอุปกรณ์ประกอบฉาก 129
ภาพประกอบที่ 3.108 : ทีมผู้กำกับนั่งดูภาพจากการถ่ายทำ 129
ภาพประกอบที่ 3.109 : ทีมถ่ายทำกำหนดตำแหน่งของการยืน 129
ภาพประกอบที่ 3.110 : ทีมงานนั่งดูภาพจากการถ่ายทำ 130
ภาพประกอบที่ 3.111 : ทีมการถ่ายทำประชุมทีมก่อนเริ่มถ่ายทำ 130

ภาพประกอบที่ 3.112 : ทีมกล้องเตรียมการถ่ายทำ 130
ภาพประกอบที่ 3.113 : ช่างแต่งหน้าแต่งหน้าให้นักแสดง 130
ภาพประกอบที่ 3.114 : ทีมไฟติดตั้งอุปกรณ์ในการถ่ายทำ 130
ภาพประกอบที่ 3.115 : ช่วงทำผมจัดแต่งทรงผมให้นักแสดง 130
ภาพประกอบที่ 3.116: ทีมงานและนักแสดงเตรียมถ่ายทำ 131
ภาพประกอบที่ 3.117 : ผู้กำกับและผู้ช่วยเช็คภาพจากจอ 131
ภาพประกอบที่ 3.118 : ช่างแต่งหน้าแต่งหน้าให้นักแสดง 131
ภาพประกอบที่ 3.119 : ทีมถ่ายทำประชุมระหว่างพักดื่มน้ำ 131
ภาพประกอบที่ 3.120 : ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพปรึกษากัน 131
ภาพประกอบที่ 3.121 : ผู้ทำเสียงถืออุปกรณ์บันทึกเสียง 131
ภาพประกอบที่ 3.122 : ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ 132

บทที่ 1
บทนำ

ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ทีมผู้สร้างผลงานได้กำหนดที่มาของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1.1 ที่มาและความสำคัญ
1.2 วัตถุประสงค์
1.3 วิธีดำเนินการศึกษา / สร้างสรรค์
1.4 ขอบเขตการออกแบบงานสร้างสรรค์
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

กระบวนการเตรียมการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ จะต้องกำหนดหัวข้อ 5 หัวข้อดังกล่าวข้างต้น เพื่อศึกษาเข้าใจและสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ตรงตามวัตถุประสงค์

1.1 ที่มาและความสำคัญ

กีฬาเปรียบเสมือนเป็นยาวิเศษที่ช่วยคงความสมดุลของสุขภาพร่างกาย สำหรับบางคน กีฬาอาจเป็นชีวิตของเขา ทั้งต้องฝึกฝน ทุ่มเท แรงกาย แรงใจ จนกว่าจะเก่งและชำนาญ ทีมผู้สร้างสรรค์ก็นับว่าเป็นหนึ่งในกลุ่มคนที่เป็นนักกีฬา และแต่ละคนยังเล่นกีฬาต่างชนิดกัน ทีมผู้สร้างสรรค์เล่นกีฬามาตั้งแต่เยาว์วัย ทำให้รู้สึกว่า กีฬาสามารถทำให้เรามีความสุขได้ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถทำให้ทุกข์ได้เช่นกัน กีฬาเป็นสิ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางอารมณ์ของผู้เล่นเป็นอย่างมาก เริ่มต้นมาจากการที่ผู้กำกับเคยเป็นนักกีฬายิงธนู และทีมผู้สร้างสรรค์มองว่ายังไม่ค่อยมีคนนำกีฬานี้มาเล่าเรื่องในภาพยนตร์มากนัก เลยมีความคิดริเริ่มอยากลองนำมาทำ โดยทำออกมาเป็นภาพยนตร์แนว Sport-Drama และด้วยความที่หนึ่งในทีมผู้สร้างสรรค์ มีประสบการณ์ที่ผ่านการแข่งขันระดับประเทศและระดับโลกแล้ว จึงมองเห็นและสัมผัสกับความรู้สึกบางอย่างที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นบทเรียนชีวิต และได้เรียนรู้จากจุดนี้มาด้วย ทำให้เห็นว่า การยิงธนู มีอะไรที่มากกว่าที่คิด จึงอยากทำเรื่องนี้เพื่อเป็นการย้ำเตือนเกี่ยวกับสิ่งที่เคยเกิดขึ้นกับผู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้หนึ่งในทีมผู้สร้างสรรค์เคยมีอาการ Target panic มาก่อน จึงอยากจะถ่ายทอดความรู้สึกนี้ที่เคยเกิดขึ้นออกมาผ่านภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งอาการนี้มีความเกี่ยวข้องกับการเล่นกีฬาธนูโดยตรง

อาการ Target panic คืออาการซึ่งเกี่ยวข้องทางจิตใจที่จะพบได้ในบรรดานักกีฬาประเภทธนูและยิงปืนโดยจะมีผลกับ การควบคุมอวัยวะของร่างกาย อาจจะเกิดอาการสั่นจากการกดดัน สูญเสียความมั่นใจในการยิงและอีกมากมาย โดยจะเกิดได้จากหลายสาเหตุ โดยหนึ่งในนั้นคือความกดดัน และมีโอกาสที่จะหายยากมาก ๆ โดยประเด็นนี้เป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้กีฬายิงธนูอยู่ลึก ๆ ที่เบื้องหน้า ดูเป็นกีฬาที่ไม่มีการกระทบกระทั่ง แต่มีความกดดันสูง โดยทางทีมผู้จัดทำมีความเห็นว่ามันคล้ายกับชีวิตจริงที่เวลาเราพยายามจะทำอะไรหรือกดดันอะไรมาก ๆ เราก็อาจจะเกิดอาการประหม่า ไม่มั่นใจ และทำพลาดจนได้ และสิ่งที่จะทำให้ทุกอย่างดีขึ้นก็คือการปล่อยวาง และ ใส่ใจกับสิ่งที่ตัวเองทำ อะไรที่เกิดไปแล้ว เรียนรู้และแก้ไขโดยที่ไม่ต้องไปกดดันตนเอง และทำสิ่งนั้นอย่างมีความสุข

สิ่งที่ทีมผู้สร้างผลงานตั้งใจอยากจะนำมาเสนอในภาพยนตร์นั้นเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาชีวิตผ่านสิ่งที่ได้เรียนรู้จากอาการนี้ ซึ่งไม่ใช่แค่การแพ้ชนะ แต่สิ่งที่ตัวละครได้เรียนรู้มากไปกว่านั้นคือ การยอมรับและปล่อยวางกับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิต เข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์ที่ไม่มีใครสมบูรณ์แบบเสมอไป สิ่งสำคัญที่สุดไม่ใช่ผลลัพธ์ว่าจะแพ้หรือชนะ แต่เป็นการให้ความสำคัญกับจุดเริ่มต้น และทำให้เต็มที่ ให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ถือ

เป็นการเอาชนะใจตนเอง ปล่อยวาง และก้าวข้ามผ่านอุปสรรคที่พบเจอไปให้ได้ การเอาชนะใจตนเองนั้นไม่ได้ใช้แค่กับกีฬายิงธนูเพียงอย่างเดียว แต่ยังใช้ได้กับกีฬาอื่น ๆ และการกระทำอื่น ๆ ได้อีกเช่นกัน ทางทีมผู้สร้างสรรค์จึงอยากจัดทำภาพยนตร์สั้นเพื่อเป็นข้อคิดและกำลังใจ โดยใช้กีฬาธนูเป็นตัวดำเนินเรื่องราว ซึ่งไม่ได้เห็นกันแพร่หลายนักในงานภาพยนตร์ แต่ทีมผู้สร้างสรรค์ตั้งใจและพยายามทำออกมาให้ดีที่สุด

1.2 วัตถุประสงค์

1.เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-Drama

2.เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอภาพยนตร์สั้นที่มีแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะใจตนเอง

1.3 วิธีดำเนินการศึกษา / สร้างสรรค์

ใช้ระยะเวลาดำเนินงานตลอดทั้งโครงการประมาณ 8 เดือน

โดยแบ่งการทำงานเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์

แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) การหาข้อมูล ศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร งานวิจัย สื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต และการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ และนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์ต่อไป

2) การเขียนบทภาพยนตร์

2.1) กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอ

2.2) บันทึกการศึกษาค้นคว้าจากสื่อต่าง ๆ

2.3) วิเคราะห์และพัฒนาบทภาพยนตร์

2.4) ปรับปรุงบท

3) การวางแผนผลิตภาพยนตร์

3.1) ศึกษาเนื้อหา

3.2) จัดหานักแสดงและสำรวจพื้นที่ถ่ายทำ

3.3) ประชุมทีมงานและวางแผนการผลิต

3.4) จัดทำงบประมาณ

3.5) การเตรียมงานศิลป์

2.ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

1) การซ้อม

2) สร้างองค์ประกอบศิลป์

3) การถ่ายทำในสถานที่จริง

4) ตรวจสอบการถ่ายทำ

3.ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

1) การคัดเลือกภาพที่จะใช้ตัดต่อ

2) ตัดต่องานภาพยนตร์

3) ทำสีและเสียงภาพยนตร์

4) จัดฉายภาพยนตร์

1.4 ขอบเขตการออกแบบงานสร้างสรรค์

นำเสนอภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-Drama ความยาวของภาพยนตร์สั้นจะใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที โดยมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนี้

1. นายปัณณธร	มะโนบาล	ทำหน้าที่ ลำดับภาพ / อุปกรณ์ประกอบฉาก / เครื่องแต่งกาย (Editor / Props / Costumes)
2. นายภูวเดช	วิมลวัฒนา	ทำหน้าที่ ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design)
3. นายตาธาร	มาร์	หน้าที่ กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์ (Director / Screenwriter)
4. น.ส.อธิกา	สายน้ำเขียว	ทำหน้าที่ กำกับภาพ (Director of Photography)
5. น.ส.ศาตนันท์	โลหาภิรัตน์	ทำหน้าที่ คัดเลือกนักแสดง / ผู้กำกับการแสดง / ผู้ช่วยผู้กำกับ (Casting Director / Acting Coach / Assistant Director)
6. น.ส.ภัคจิรา	ลิมป์ประภาคาร	ทำหน้าที่ อำนวยการสร้าง (Producer)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ได้ความรู้ความเข้าใจจากการศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Sport-drama

2.สามารถเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวกับการเอาชนะใจตนเอง

3.เสริมสร้างความรู้เรื่องอาการ Target Panic ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์แก่นักกีฬายิงธนูในประเทศไทยที่อาจเป็นอาการ Target Panic แต่ไม่รู้ตัวหรือยังไม่รู้จักกับอาการนี้ เพื่อให้รู้ถึงอาการ การรักษาเบื้องต้น และการรับมือเมื่อเกิดอาการ Target Panic

บทที่2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ทีมผู้สร้างผลงานได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการดำเนินการศึกษาและได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แนว Sport-Drama
2.2 การศึกษาค้นคว้าเรื่องอาการและโรคทางจิตเวช
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาการ Target Panic
2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬายิงธนู
2.5 โครงเรื่องแบบ 3 องก์ 3 Act Structure

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic เรื่อง Target Panic นั้น จำเป็นต้องศึกษาทั้งหมด 5 หัวข้อที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เปรียบเสมือนการเข้าไปในโลกของตัวละครและอาการที่ทีมผู้สร้างไม่เคยประสบมาก่อน เพื่อช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์สั้นออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แนว Sport-Drama

ภาพยนตร์แนว Sport-Drama เป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นโดยการนำภาพยนตร์สองประเภทมาผสมเข้าด้วยกัน นั่นก็คือ ภาพยนตร์แนว Sport และภาพยนตร์แนว Drama

2.1.1 ภาพยนตร์แนว Sport

ภาพยนตร์แนว Sport เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1890 และได้รับความนิยมอย่างมากใน Hollywood ช่วงปี ค.ศ. 1920 ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับกีฬาส่วนใหญ่มักสร้างมาจากเรื่องจริง ถ่ายทอดเรื่องราวของความรัก มิตรภาพ ความสามัคคี และความพยายาม ที่จะทำให้ผู้ชมหลุดเข้าไปอยู่ในเกมและลุ้นจนตัวโก่งกับการแข่งขันเพื่อชัยชนะของตัวละคร จุด Conflict มักมาจากเรื่องภายใน หรือเรื่องเกี่ยวกับกีฬา ต่อมาภายหลังมีการนำประเด็นหรือทฤษฎีมาสอดแทรกในการดำเนินเรื่อง เช่น สตรีนิยมแนวใหม่ ชนชั้นเชื้อชาติ หรือคนชายขอบ ถือเป็นภาพยนตร์อีกหนึ่งแนวที่ดูแล้วสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมได้เป็นอย่างดี หลายคนอาจคิดว่าเป็นหนังสำหรับผู้ชาย แต่ในความจริงแล้วมีภาพยนตร์แนวกีฬาอีกเยอะมากที่ผู้หญิง และเด็ก ๆ ดูแล้วสนุกและมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวในภาพยนตร์ เหมาะที่จะเป็นภาพยนตร์สำหรับทุกเพศทุกวัย ดูได้ทั้งครอบครัว **(รวมลิสหนังกีฬาที่จะทำให้คุณลุ้นทุกแมตการแข่งขัน**, ม.ป.ป: ออนไลน์)

2.1.2 ภาพยนตร์แนว Drama

ภาพยนตร์แนว Drama หรือเรียกกันว่า ภาพยนตร์ชีวิต ซึ่งอันที่จริงแล้ว แล้วความเป็น Drama จำเป็นที่จะต้องมีส่วนผสมอยู่ในภาพยนตร์ทุกประเภท เพราะความเป็น ละครชีวิต นี้เองที่ทำให้ตัวละครมีแรงผลักดันที่เด่นชัดและเชื่อถือได้ มันคือเรื่องของความเป็นพื้นฐานแรกเริ่มของทุกประเภทและเมื่อตัดแนวทางฉาบหน้าทั้งหมดออกไป สิ่งที่คงเหลืออยู่ในหนังคือความเป็น ละครชีวิต นั่นเอง

ภาพยนตร์ในแนวทางนี้จะว่าด้วยเรื่องการได้เรียนรู้ชีวิต เป็นหนังที่จะเน้นแก่นของเรื่องที่เด่นชัดกว่าแนวทางอื่นๆ เพราะสุดท้ายแล้วผู้ชมและตัวละครจะได้รับบทเรียนบางอย่างที่ได้เรียนรู้อย่างเด่นชัด

จุดเด่นที่ต้องมีในภาพยนตร์แนวทางนี้คือความเข้มข้นของตัวละคร ความต้องการภายนอก ภายในเพื่อนำพาไปสู่การไขว่คว้าและจบลงที่การเรียนรู้ หรือจบที่อาการตาสว่าง หรือจบที่ไม่ได้เรียนรู้แต่พบจุดจบที่

จะทำให้ผู้ชมได้เรียนรู้ ภาพยนตร์จะเดินเรื่องด้วยความต้องการ เป้าหมาย และความขัดแย้ง โดยเฉพาะส่วนความขัดแย้งที่ระดมกันมาทั้งภายในและภายนอก เพื่อให้เกิดกลไกที่เด่นชัดในหนังแนวทางนี้นั่นคือการสร้างความตึงเครียดให้กับผู้ชม ความตึงเครียด (Tension) นี่เองที่ผู้ชมที่นิยมหนังแนวนี้โหยหา พวกเขาต้องการเอาใจช่วยใครซักคนที่มีปัญหาแบบเดียวกับเขา หรือถ้าไม่แบบเดียวกันยังไงก็จะมีอาการลุ้น เอาใจช่วยว่าตัวละครจะผ่านวิกฤติ ความขัดแย้งไปคว้าสิ่งที่เขาต้องการได้อย่างไร **(ว่าด้วยแนวหนัง Drama**, 2562: ออนไลน์)

จากการศึกษาภาพยนตร์แนว Sport-Drama ทำให้สามารถสรุปภาพยนตร์ Sport-Drama ได้ว่า เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา ซึ่งมีการผูกปมขัดแย้งหรือเกิดปัญหาที่เป็นอุปสรรค ที่ทำให้ตัวละครต้องฝ่าฟันไปให้ได้ โดยช่วงคลี่คลายปมจะแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ การเอาชนะหรือก้าวข้ามอุปสรรคของตัวละคร ที่ฉุกคิดได้หรือค้นพบคำตอบของทางออก ซึ่งในตอนท้ายของเรื่อง ตัวละครจะได้ประสบกับผลลัพธ์ในสิ่งที่ตัวเองเป็นคนเลือก นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการตัดต่อ ซึ่งในภาพยนตร์ Sport-Drama สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบของการตัดต่อจะเป็นจังหวะที่ทำให้ผู้ชมลุ้นไปกับการแข่งขันกีฬา และทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในช่วงที่ตัวละครเริ่มพบเจอกับปัญหา ซึ่งทางทีมผู้สร้างผลงานจะนำไปพัฒนาในบทภาพยนตร์ต่อไป

2.1.3 ตัวอย่างภาพยนตร์และภาพยนตร์ชุด

- ภาพยนตร์เรื่อง Rush (2013)



เรื่องราวระหว่างนิกิและเจมส์ ที่มีเป้าหมายเดียวกัน แต่มีวิธีการต่างกัน ทั้งสองเป็นนักแข่งรถ ที่ต้องการคว้าแชมป์ นิกิทำทุกทางเพื่อให้ได้ชัยชนะ โดยไม่สนว่าจะถูกหรือผิด เจมส์แข่งรถโดยวิธีการที่กล้าได้กล้าเสีย ลุยเต็มที่ สุดท้ายนิกิได้พบเจอกับความรัก ที่ทำให้ตัดสินใจออกจากการเป็นนักแข่ง ส่วนเจมส์ผิดหวังกับความรักจึงกลับไปจริงจังกับการแข่งและได้รับชัยชนะ

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้นำจุดที่คนสองคนต่างมีเป้าหมายเดียวกัน แต่มีวิธีการและวิธีคิดต่างกันมาใช้กับภาพยนตร์สั้น

(ภาพประกอบที่ 2.1: ภาพยนตร์เรื่อง Rush (2013))

- ภาพยนตร์เรื่อง Chariots Of Fire (1981)



เรื่องราวของนักกีฬากรีฑา เอริคและอับราฮัม ที่มีต้นทุนชีวิต ความคิดที่แตกต่างกัน แต่มีเป้าหมายเดียวกัน เอริคเป็นคนเคร่งศาสนาที่จะไม่ไปแข่งในวันอาทิตย์ ส่วนอับราฮัมเป็นชาวยิวที่ถูกเหยียดหยาม ไม่ได้เป็นที่ยอมรับ ทั้งสองต่างมีอุปสรรคที่ต้องฟันฝ่าไปให้ได้

ทีมผู้สร้างสรรค์สนใจสิ่งที่ตัวละครต้องพบเจอ ซึ่งเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางความสำเร็จของตัวละคร มาปรับใช้กับภาพยนตร์สั้น

(ภาพประกอบที่ 2.2 : ภาพยนตร์เรื่อง Chariots Of Fire(1981))

- ภาพยนตร์เรื่อง โปรเม อัจฉริยะต้องสร้าง (2019)



เรื่องราวของโปรเมนักกีฬากอล์ฟที่โด่งดัง เนื้อเรื่องมีอุปสรรคมากมายที่ตัวละครต้องพบเจอ ทั้งเรื่อง ครอบครัว ความล้มเหลว อาการบาดเจ็บ จนผ่านอุปสรรคมาได้และกลายเป็นมือหนึ่งของโลก

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ว่ามีการสร้างปมปัญหา จนไปถึงขั้นแตกหัก และจบด้วยการปรับความเข้าใจ จึงใช้จุดนี้มาเป็นเส้นเรื่องของภาพยนตร์

(ภาพประกอบที่ 2.3 : ภาพยนตร์เรื่อง โปรเม อัจฉริยะต้องสร้าง(1981))

- ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Spike Project S The Series (2017)



เรื่องราวของกีฬาวอลเลย์บอล ที่มีปัญหาเกิดจากนักกีฬาภายในทีมที่ไม่เข้ากัน ทำให้เล่นกีฬาเป็นทีมได้ไม่ดี ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นปัญหาภายในที่เกี่ยวกับวอลเลย์บอลทั้งหมด

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้นำจุดที่ปัญหาเกิดจากภายใน เกิดจากตัวนักกีฬา หรือระหว่างโค้ชกับนักกีฬามาสร้างปมในภาพยนตร์

(ภาพประกอบที่ 2.4 : Spike Project S The Series (2017))

- ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Side By Side Project S The Series (2017)

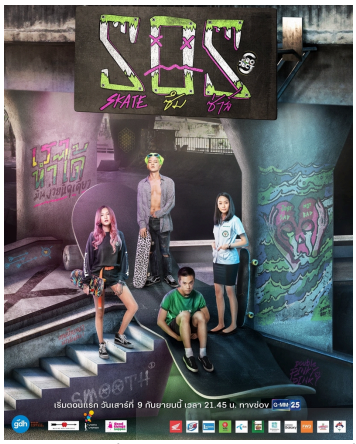


เรื่องราวของครอบครัวนักกีฬา ที่มีพี่น้องแม่ม่ายช่วยกันเลี้ยงดูและฝึกฝนแบดมินตันให้กับ พี่ยิม ผู้เป็นออทิสติก แต่เล่นแบดมินตันเก่งราวกับนักกีฬาอาชีพ และน้องโด่งผู้มีความสุขกับแบดมินตันอย่างมาก ความสัมพันธ์ของคู่พี่น้อง ที่ต้องใช้ความรักและความเข้าใจในการเล่นเข้ากันในกีฬาแบดมินตัน

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้จากการแสดงของนักแสดงที่เข้าถึงบทบาทและนำมาปรับใช้กับการแสดงของนักแสดงในภาพยนตร์สั้น

(ภาพประกอบที่ 2.5 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง Side By Side Project S The Series (2017))

- ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SOS Project S The Series (2017)



เรื่องราวของ บู ผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า ได้มาพบกับแก๊งสเก็ตที่ทำให้เปลี่ยนชีวิตเขาไปตลอดกาล มีการแสดงให้เห็นถึงภาวะผู้ป่วยโรคซึมเศร้า รวมไปถึงมุมกล้องที่ใช้ที่ทำให้รู้สึกตกต่ำและหดหู่

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้นำการอธิบายเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า และอาการของโรคซึมเศร้า รวมไปถึงมุมกล้องมาปรับใช้กับภาพยนตร์สั้น

(ภาพประกอบที่ 2.6 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SOS Project S The Series (2017))

- ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SHOOT! I Love You Project S The Series (2017)



เรื่องราวของ โบ ผู้ทำอะไรก็ไม่ได้เรื่อง ต้องมาฝึกยิงธนูเพื่อพิชิตใจผู้ชาย จึงต้องพยายามพิสูจน์ตัวเอง ทุ่มเท และจริงจังกับธนูและหัวใจดูสักครั้ง

ทีมผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับกีฬาธนู และวิธีการเล่าเนื้อเรื่อง เพื่อนำมาปรับใช้ในภาพยนตร์สั้น

(ภาพประกอบที่ 2.7 : ภาพยนตร์ชุดเรื่อง SHOOT! I Love You Project S The Series (2017))

หลังจากที่ทีมผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ Sport-Drama ที่ได้ไปข้างต้น จึงทำให้เกิดแนวทางการทำภาพยนตร์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งก็คือ การก้าวข้ามผ่านปัญหาและอุปสรรคของตัวละคร ซึ่งมีที่มาจากกีฬาที่ตัวเองเล่น โดยไม่พุ่งเป้าไปที่จุดสูงสุดของความสำเร็จโดยตรงแต่เน้นให้ความสำคัญกับระหว่างทางเดินของตัวละคร ผู้ชมสามารถเอาใจช่วยและตกตะกอนข้อคิดของภาพยนตร์ได้อย่างแจ่มแจ้ง

2.2 การศึกษาค้นคว้าเรื่องอาการและโรคทางจิตเวช

เนื่องจาก อาการ Target Panic เป็นอาการที่เกี่ยวกับด้านจิตวิทยา กระนั้น ยังไม่มีการระบุแน่ชัดในทางการแพทย์ว่า อาการ Target นั้นมีสาเหตุมาอย่างไร หรือ จัดเป็นอาการจิตเวชชนิดใด ทีมผู้สร้างผลงานจึงพิจารณากันว่า ควรค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับโรคจิตเภทให้แน่ชัด เพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมามีประสิทธิภาพสูงสุด

วิธีการค้นคว้า สัมภาษณ์ แพทย์หญิงกมลชนก วุฒิธำรง จิตแพทย์เฉพาะทางด้านจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น

จากการวิจัยค้นคว้าและสัมภาษณ์ ผู้เขียนจึงได้ข้อมูลดังนี้
ประเภทของอาการทางจิต/โรคจิตเภท แบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

1. โรคที่ไม่ค่อยรู้ตัวว่าป่วย (มักเป็นโดยกรรมพันธุ์)

แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ จิตเภท และ ไบโพล่าร์
ซึ่งในที่นี้ ไบโพล่าร์ ได้แบ่งประเภทอีก 2 ประเภท ประกอบด้วย แพนิค และ ซึมเศร้าถึงขั้นฆ่าตัวตาย

2. โรคที่รู้ตัวว่าป่วย (มักเป็นโดยกรรมพันธุ์+การเลี้ยงดู)

แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ วิตกกังวล และ ซึมเศร้าจากเหตุการณ์
ซึ่งในที่นี้ วิตกกังวล ได้แบ่งประเภทอีก 3 ประเภท เครียด, ย้ำคิดย้ำทำ และ แพนิค

3. บุคลิกภาพ (มักเป็นโดยการเลี้ยงดู)

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ เก็บตัว, ช่างแสดงออก เจ้าอารมณ์ และ วิตกกังวล-Perfectionist
โดยลักษณะของประเภทนี้ จะมีการแบ่งลักษณะเป็น ลักษณะนิสัย และ Disorder
หากเป็นลักษณะนิสัย จะเป็นในขั้นที่ยังไม่รุนแรง ผู้ป่วยรู้ตัว และ อาจรักษาได้
แต่หากเป็นDisorder จะอยู่ในขั้นที่ค่อนข้างรุนแรง สมควรได้รับการรักษา เนื่องจากเกิดผลข้างเคียงในชีวิตประจำวัน

4. พัฒนาการ (มักเป็นโดยกรรมพันธุ์)

แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ สมาธิสั้น, Autistic Spectrum, Learning Disorder และ IQ ผิดปกติ

(แพทย์หญิงกมลชนก วุฒิธำรง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 21กันยายน2563)

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาการ Target Panic

2.3.1 อาการ Target Panic

Target Panic เป็นอาการที่เกี่ยวข้องกับทางจิตใจ ซึ่งส่งผลกระทบอย่างมาก ถือเป็นอาการที่เป็นอุปสรรคหายนะของผู้เล่นกีฬายิงธนูเป็นอย่างยิ่ง นักกีฬายิงธนูบางคนถึงกับกลัวเมื่อเอ่ยถึงชื่ออาการ โดยลักษณะของอาการ คือ ไม่สามารถเล็งยิงเป้าได้ตามที่ต้องการ หรือมีการผงะเมื่อจะยิงธนู นักกีฬายิงธนูบางคนถึงขั้นที่ว่าไม่สามารถกลับมายิงธนูเหมือนเดิมได้อีกเลย บางทีอาการ Target Panic อาจจะเป็นครั้งคราว บางครั้งเราก็สามารถยิงธนูได้โดยปกติ แต่บางครั้งก็เกิดอาการ Target Panic ขึ้นมา ทั้งที่คิดว่าน่าจะหายไปแล้ว อาการ Target Panic นี้สามารถรักษาให้หายได้ บางคนอาจแก้ไขโดยวิธีการที่ผิด อย่างเช่น การพยายามที่จะยิงธนูต่อไปเรื่อยๆ พยายามที่จะง้างคันธนูเพื่อเล็งยิง แต่ต่อให้ยิงมากเท่าไร ก็หลุดเป้ามากขึ้นเท่านั้น และยังทำให้ร่างกายและจิตใจแย่ลงไปอีก

2.3.2 สาเหตุที่เกิดอาการ Target Panic

บางคนกล่าวว่ามันคืออาการที่เกิดจากการกลัวที่จะทำพลาดหรือกลัวยิงไม่เข้าเป้า ความกลัวนี้เกิดขึ้นจากความกังวลในใจลึกๆของนักยิงธนู ที่พยายามหลีกเลี่ยงการยิงพลาดเป้ามากเกินไป บางคนก็กล่าวว่า มันคืออาการที่เกิดขึ้นจากความคาดหวังก่อนที่จะปล่อยลูกธนู เป็นการเรียนรู้ที่จะควบคุมระหว่างร่างกายและจิตใจ ถ้าควบคุมได้ดี ร่างกายและจิตใจก็จะพร้อมที่จะปล่อยลูกธนูโดยปราศจากอาการ Target Panic เป็นเรื่องยากที่จะสรุปได้ว่าสาเหตุมันเกิดจากอะไรกันแน่ คนที่เป็นนักยิงธนูมายาวนานก่อนจะพัฒนาเป็นนักกีฬายิงธนูที่ดีขึ้น ก็ย่อมเคยหมกมุ่นกับการพยายามที่จะยิงให้เข้าเป้าตามที่ตัวเองหวัง ความกลัวที่จะพลาดเป้า หรือ พลาด Perfect shot อาจเป็นหนึ่งสาเหตุที่ทำให้เกิดอาการ อาการ Target Panic เริ่มหนักขึ้นเรื่อยๆ เมื่อพยายามที่จะยิงธนูให้เข้าเป้าได้ตามที่หวังซ้ำไปซ้ำมา ยิ่งพยายามง้างธนูเพื่อยิงมากเท่าไร ยิ่งคาดหวังว่าจะทำได้ดี

2.3.3 วิธีเอาชนะอาการ Target Panic

นักกีฬายิงธนูบางกลุ่มกล่าวว่า การจะหายจากอาการ Target Panic คือการลองสลับวิธีการปล่อยลูกธนู ลองเปลี่ยนวิธีไปยิงแบบอื่น อย่างไรก็ตาม มีนักกีฬาบางคนกล่าวว่าวิธีการนี้ใช้ได้ผลแค่ช่วงแรก ๆ เท่านั้น ต่อมาอาการ Target Panic ที่ควรจะหายไปแล้วก็กลับมาอีก สันนิษฐานว่าเป็นเพราะความรู้สึกที่ไม่ชินหรือไม่มั่นคงกับวิธีการปล่อยลูกธนูแบบใหม่ ทำให้นักยิงธนูโฟกัสกับการยิงมากกว่าเป้าธนู วิธีการยิงแบบใหม่ช่วยให้อาการ Target Panic หายไปแค่ชั่วคราว แต่ในท้ายที่สุดก็จะรู้สึกสบายกับการยิงธนูแบบเก่ามากกว่า การยิงธนูแบบไร้เป้า หรือยิงใส่กระดานเปล่า ๆ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการรักษาอาการ Target Panic การยิงในระยะใกล้ โดยใช้เป้าแผ่นใหญ่ ที่ไม่ต้องกำหนดจุดคะแนน มันจะทำให้การยิงธนูของคุณโฟกัสไปที่ Form การยิง มากกว่าเป้าหมาย วิธีนี้ใช้ได้ผลกับนักยิงธนูหลายคน แต่อาการอาจจะกลับมาตอนที่เริ่มโฟกัสที่เป้าหมายอีกครั้ง

การฝึกยิงธนูโดยไม่ต้องยิงออกไปจริง ๆ ใช้ได้ผลกับคนบางกลุ่มเช่นกัน โดยการซ้อมยิงธนูแบบปกติทุกวัน ง้างคันเพื่อเตรียมที่จะปล่อยลูกธนู แต่ไม่ต้องยิงออกไปจริง ๆ เมื่อง้างเสร็จก็ลดคันธนูลง การฝึกแบบนี้ทุกวันเป็นประจำ ทำให้อาการ Target Panic ค่อย ๆ หายไป แต่เมื่อไรที่ไม่ได้ทำ หรือห่างหายจากการทำไป อาการ Target Panic ก็จะกลับมาอีกครั้ง แต่ละคนมีวิธีการที่จะรักษาอาการ Target Panic ให้หายต่างกันขึ้นอยู่กับว่าคุณเหมาะกับวิธีไหน หากค้นพบวิธีที่รักษาได้ ก็จะสามารถรับมือกับอาการ Target Panic ต่อไปได้

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬายิงธนู

ธนู Recurve ประกอบด้วยอุปกรณ์หลายชิ้น ซึ่งจะแบ่งจะอุปกรณ์ออกเป็น 3 กลุ่มด้วยกัน คือ อุปกรณ์จำเป็น อุปกรณ์เพิ่มเติม และอุปกรณ์เพิ่มเติมสำหรับแข่งขัน

<u>อุปกรณ์จำเป็น</u>

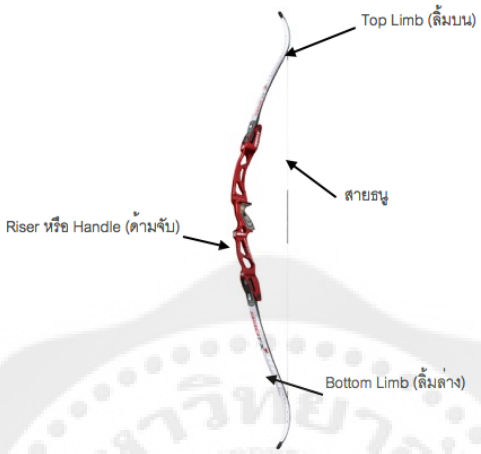
อุปกรณ์จำเป็น คืออุปกรณ์ที่ต้องมี ถ้าขาดไปไม่สามารถทำการยิงได้ หรือยิงได้แต่ขาดความแม่นยำ

<u>อุปกรณ์เพิ่มเติม</u>

อุปกรณ์เพิ่มเติม อุปกรณ์ในกลุ่มนี้หากไม่มีก็ยังคงสามารถยิงได้ แต่ถ้ามีก็จะสะดวกในการใช้งาน

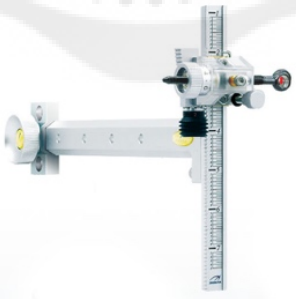
<u>อุปกรณ์เพิ่มเติมสำหรับแข่งขัน</u>

ในการยิงธนูเพื่อการแข่งขัน เราก็จำเป็นที่จะต้องใช้อุปกรณ์ในกลุ่มนี้เพื่อช่วยเพิ่มความแม่นยำในการยิง การที่จะใช้อุปกรณ์ในกลุ่มนี้ให้ได้เต็มประสิทธิภาพควรได้รับคำแนะนำจะผู้ที่มีความรู้ครับ เพราะการใช้งานที่ไม่ถูกต้อง แทนที่จะช่วยให้แม่นยำขึ้น จะทำให้ยิงได้แย่ลง



(ภาพประกอบที่ 2.8: คันธนู)

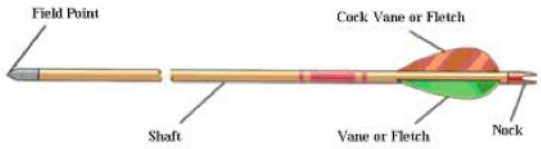
- Riser หรือ Handle เป็นตัวด้ามของคันธนู มีทั้งรุ่นที่ทำด้วยไม้และโลหะ
- Limb คือส่วนบนและล่างของคันธนู Top Limb และ Bottom Limb จะมาด้วยกันเป็นคู่ ไม่สามารถซื้อแยกได้ มีวัสดุในการผลิตหลายอย่างได้แก่ ไม้ คาร์บอนและโฟม
- สายธนู จะเป็นเส้นใยสังเคราะห์ ที่ยืดได้น้อยหรือไม่ยืดเลย กำลังที่ใช้ในการส่งลูกธนูเกิดจากการดึงสายเพื่อให้ Limb งอ แล้วดีดกลับเพื่อส่งลูกธนู ไม่ใช่การยืดและหดของสายธนู



(ภาพประกอบที่ 2.9 : ศูนย์เล็ง)

- ศูนย์เล็ง

เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล็งสามารถปรับได้ มีมากมายหลายรูปแบบ จะประกอบด้วยตัวแท่นสำหรับยึดติดกับ Riser และเข็มเล็งที่สามารถปรับเลื่อนได้



(ภาพประกอบที่ 2.10 : ลูกธนู)

- ลูกธนู

วัสดุหลักที่ใช้ทำลูกธนูจะมี 2 ชนิดคือ คาร์บอนและอลูมิเนียม มีส่วนประกอบคือ Nock หรือท้ายลูกธนู ใช้สำหรับเสียบเข้ากับสายธนู Vane หรือปีกลูกธนูเป็นแผ่นพลาสติกช่วยในการทรงตัวของลูกธนู Shaft หรือก้านลูกธนู และ Point หรือหัวลูกธนู มักทำจากโลหะ และมีปลายแหลมเพื่อให้ปักเข้าเป้าได้



(ภาพประกอบที่ 2.11 : Finger Tab)



(ภาพประกอบที่ 2.12 : Armguard)

- Armguard และ Finger Tab

อุปกรณ์ 2 ชิ้นนี้เป็นอุปกรณ์ป้องกันตัวผู้ยิง โดย Armguard จะใส่ไว้ที่แขนข้างที่ถือคันธนูเพื่อป้องกันไม่ให้สายธนูตีแขน ส่วน Finger Tab จะใส่ที่มือที่ดึงสายธนู เพื่อไม่ให้เจ็บนิ้วเวลาดึงสาย



(ภาพประกอบที่ 2.13 : Arrow Rest)



(ภาพประกอบที่ 2.14 : Plunger)

- **Arrow Rest**

เป็นตัวควบคุมการสะบัดของลูกธนู

- **Plunger**

เป็นอุปกรณ์ที่ติดบน Riser ใช้เป็นที่วางลูกธนูลดความดีด



(ภาพประกอบที่ 2.15 : Bow Stringer)

- **Bow Stringer**

เป็นเส้นเชือกที่ใช้สำหรับการใส่และถอดสายธนู เนื่องจากคันธนู Recurve ไม่สามารถประกอบและใส่สายธนูค้างไว้ตลอดได้ จึงต้องมีการใส่และถอดสายธนูทุกครั้งที่ทำการยิง โดยใช้ Bow Stringer



(ภาพประกอบที่ 2.16 : Bow Case)



(ภาพประกอบที่ 2.17: Bow Stand)



(ภาพประกอบที่ 2.18 : Quiver)



(ภาพประกอบที่ 2.19 : Chest Guard)

Bow Case

กระเป๋าสำหรับใส่ธนู recurve จะเล็กกว่ากระเป๋าธนู Compound เนื่องจากคันธนู Recurve สามารถถอดประกอบได้จะมีทั้งแบบที่เป็นกระเป๋าผ้า และกระเป๋าพลาสติกแข็ง แล้วแต่ความต้องการในการใช้

Quiver

ซองใส่ลูกธนู เวลาใช้จะคาดไว้ที่เอวแล้วเสียบลูกธนูใส่ไว้ ทำให้สะดวกในการหยิบลูกธนูมายิง

Bow Stand

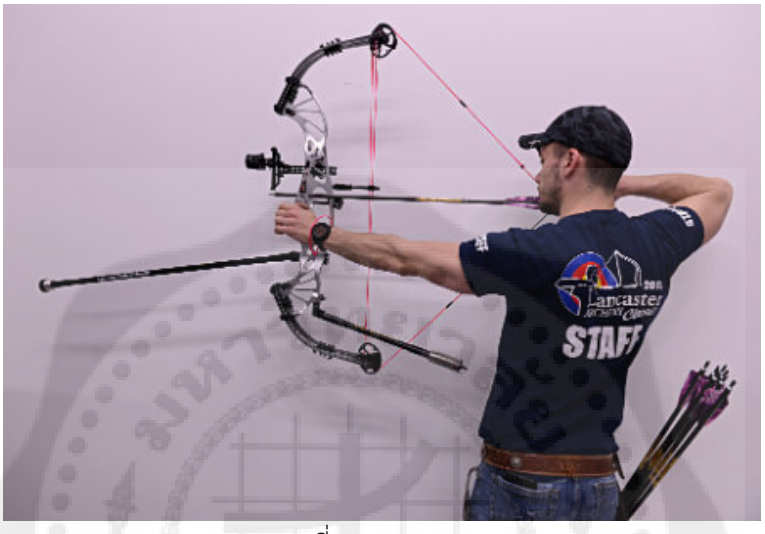
ขาตั้งคันธนู ใช้สำหรับวางคันเวลาที่เราไม่ได้ยิงหรือเดินไปเก็บลูกธนู

Chest Guard

เป็นอุปกรณ์ที่ใส่ทับเสื้อเพื่อป้องกันไม่ให้สายธนูตีกับเสื้อ โดยปกติแล้วจะใส่หรือไม่ก็ได้ แต่สำหรับการแข่งขัน การกันไว้ย่อมดีกว่าแก้ นักกีฬาส่วนใหญ่จึงนิยมใส่ เพราะถ้าหากเสื้อสะบัดเข้ามาอยู่ในแนวของสายจะทำให้แรงส่งลูกธนูผิดเพี้ยนไป โดยเฉพาะการยิงในที่ที่ลมแรง การใส่ Chest Guard จะเป็นทางเลือกที่ดี

อุปกรณ์เพิ่มเติม

Stabilizer เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญมากสำหรับการแข่งขันยิงธนู เพราะว่าอุปกรณ์ชิ้นนี้มีประโยชน์ที่สำคัญ 2 อย่างด้วยกัน นั่นคือ เป็นตัวช่วยที่ทำให้นักยิงธนูสามารถถือคันธนูและเล็งได้นิ่งยิ่งขึ้น ทำหน้าที่เป็นตัวถ่วงน้ำหนัก ย้ายน้ำหนักให้ไปอยู่ด้านหน้าของคันธนู สร้างสมดุลในการถือเล็ง เมื่อเล็งได้นิ่งขึ้น ความแม่นยำก็จะมากขึ้น อีกประโยชน์ของ Stabilizer ก็คือช่วยลดแรงสั่นสะเทือนและเสียงของคันธนู ส่งผลให้ควบคุมคันธนูได้ง่ายในจังหวะปล่อยสาย ให้ความรู้สึกในการยิงที่นุ่มสบาย



(ภาพประกอบที่ 2.20 : Stabilizer)

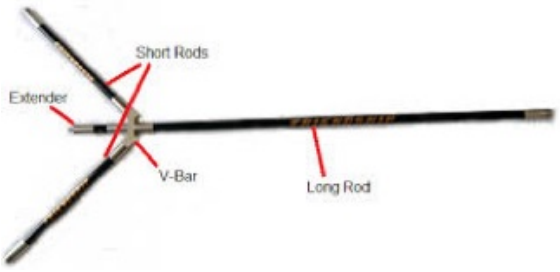
อุปกรณ์เพิ่มเติมสำหรับแข่งขัน

ในการยิงธนูเพื่อการแข่งขัน เราก็จำเป็นที่จะต้องใช้อุปกรณ์ในกลุ่มนี้เพื่อช่วยเพิ่มความแม่นยำในการยิงครับ การที่จะใช้อุปกรณ์ในกลุ่มนี้ให้ได้เต็มประสิทธิภาพควรได้รับคำแนะนำจะผู้ที่มีความรู้ครับ เพราะการใช้งานที่ไม่ถูกต้อง แทนที่จะช่วยให้แม่นยำขึ้น จะทำให้ยิงได้แย่ลงครับ

1. Stabilizer



(ภาพประกอบที่ 2.21 : Stabilizer)



(ภาพประกอบที่ 2.22 : Stabilizer)

Stabilizer คือก้านถ่วงน้ำหนัก ซึ่งตัว Stabilizer จะช่วยให้เราสามารถเล็งได้นิ่งขึ้นแต่ว่าน้ำหนักที่เราต้องถือก็จะมากขึ้น การใส่ Stabilizer ควรจะทำให้เราเล็งได้นิ่งขึ้น แต่ถ้าใส่แล้วเวลาเล็งสั่นมากขึ้นก็ไม่ควรใส่เพราะอาจแสดงว่าแรงเรายังไม่พอ

2. Clicker

Clicker เป็นอุปกรณ์ที่กำหนดระยะดึงและจังหวะการปล่อยสาย เป็นอุปกรณ์ที่จะทำให้คนที่มีพื้นฐานการยิงดี ยิงได้ดีขึ้นแต่จะทำให้คนที่มีพื้นฐานการยิงไม่ดี ยิงได้แย่ลง



(ภาพประกอบที่ 2.23 : Clicker)

3. Slinger

เป็นเชือกที่ป้องกันคันล่วง เนื่องจากเราไม่ได้กำคัน และเวลาปล่อยสายคันจะพุ่งไปข้างหน้า มือใหม่ๆ ยังไม่มีความจำเป็นต้องใช้ครับ ต่อเมื่อยิงได้ระยะหนึ่ง ต้องการยิงแบบจริงจัง และใส่ Stab แล้วถึงจะเริ่มใช้



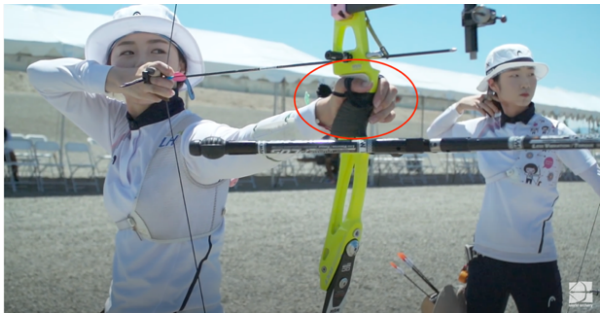
(ภาพประกอบที่ 2.24 : Slinger)



(ภาพประกอบที่ 2.25 : Slinger)



(ภาพประกอบที่ 2.26 : Slinger)



(ภาพประกอบที่ 2.27 : Slinger)

สนามแข่งขัน

แข่งขันในกีฬาโอลิมปิก 1900–1908, 1920, 1972 - ปัจจุบัน
ในกีฬาโอลิมปิก ได้มีการบรรจุกีฬายิงธนูเข้าแข่งขันเป็นครั้งแรกในโอลิมปิก 1900 จากนั้นมีแข่งขันในกีฬาโอลิมปิก 1904, 1908 และ 1920 ก่อนจะถูกออกไปนานหลายปี จนกระทั่งได้กลับเข้ามาบรรจุเป็นกีฬาในโอลิมปิกอีกครั้งในปี 1972 และยังได้มีการบรรจุกีฬายิงธนูประเภทหญิงเข้าแข่งขันอีกด้วย

สนามแข่งขันยิงธนูโดยมากจะเป็นสนามกลางแจ้ง มีระยะในการแข่งขันตั้งแต่ 30-90 เมตร โดยในโอลิมปิกปัจจุบันกำหนดแข่งที่ระยะ 70 เมตรเพียงระยะเดียว โดยการแข่งขันในสนามอาจจะมีลมกวนบ้าง รวมถึงแดดที่ค่อนข้างร้อน เป็นอุปสรรคต่อนักกีฬา

นอกจากการแข่งแข่งขันโอลิมปิกแล้วยังมีพาราลิมปิกแห่งประเทศไทย เปิดการแข่งขันกีฬายิงธนูในร่ม ระยะ 18เมตร นานาชาติในครั้งนี้ มีเหล่าโรบินฮู้ด จาก 9ชาติ ประกอบด้วย ญี่ปุ่น,ฮ่องกง ,ฟิลิปปินส์, สิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย, บรูไน, อินเดีย และ ประเทศไทย รวมกว่า 613คน

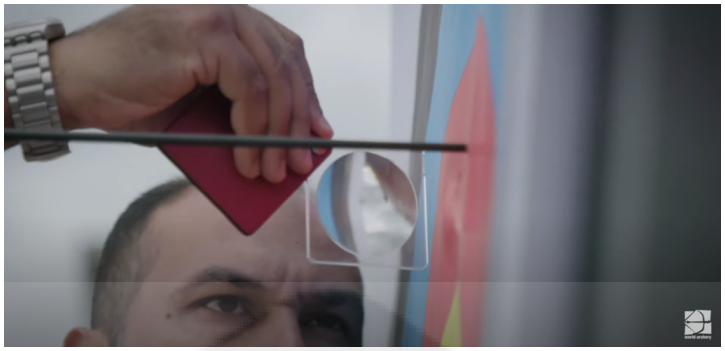
กำหนดเส้นสามเมตรข้างหน้าเส้นยิง เส้นพักจะอยู่ห่างจากเส้นยิงไม่ต่ำหว่า5 เมตร
นักกีฬา ญ ช ที่แข้งสนามเดียวกันจะต้องมีช่องแยกห่างหันอย่างน้อย 5 เมตร โดยเป้าหนึ่งจะยิงได้ไม่เกิน 3 คน ตีเส้นตั้งฉากกับช่องยิงให้เป็นช้อง ๆ เพื่อให้ดูเป็นช่องยิงของตัวเอง เพื่อตั้งเป้าเดียว2 เป้า

เส้น

ในการยิงโอลิมปิกจะมีพื้นที่ทำเครื่องหมายว่าพื้นที่นักกีฬา โดยจัดให้อยู่หลังเส้น1เมตรโดยมีพื้นที่สำหรับนักกีฬา3คน โดยครูผู้ฝึกจะอยู่ด้านหลังรวมถึงกรรมการทั้งสองฝ่าย

อุปกรณ์ของกรรมการการตัดสิน

ถ้าในกรณีที่ผู้เล่นยิงเข้าเป้าใกล้กันโดยตัดสินยากกรรมการจะเริ่มจากการใช้การใช้เลนส์ที่เป็นเหมือนแว่นขยายในการตรวจสอบ โดยแว่นขยายจะเริ่มจากการมองทางบนลงล่างเพื่อเช็คจุดของลูกศรและมองด้านข้างเพื่อเช็คความแม่นยำ



(ภาพประกอบที่ 2.28 : อุปกรณ์ธนู)



(ภาพประกอบที่ 2.29 : อุปกรณ์ธนู)

ไมโครมิเตอร์ (อังกฤษ: Micrometer) หรือไมโครมิเตอร์สกรูเกจ เป็นเครื่องมือวัดละเอียดชนิดหนึ่ง นิยมใช้ในการวัดความกว้างยาวหรือหนาของวัตถุที่มีขนาดเล็กและต้องการความละเอียด โดยจะวัดจากจุดกลึงกลางมายังตัวลูกศรถ้ามีดอกที่ใกล้เคียงก็จะล๊อคส่วนที่ใกล้เป้ามากที่สุด



(ภาพประกอบที่ 2.30 : อุปกรณ์ธนู)

รูปแบบการแข่งขันยิงธนู

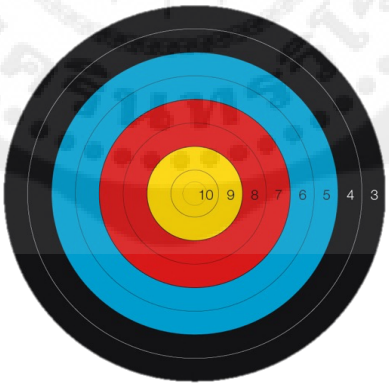
รูปแบบการแข่งขันนั้นอ้างอิงจาก world archery ซึ่งเป็นกฎแบบสากลที่ใช้กันทั่วโลกโดยแบ่งเป็นแต่ละประเภท ดังนี้

- Outdoor Archery คือการยิงธนูในที่กลางแจ้ง
- Indoor Archery คือการยิงธนูในที่ร่ม
- Field Archery คือการยิงธนูกับเป้าที่มีระยะที่แตกต่างกัน ส่วนมากมักยิงในป่า
- Para-Archery คือการยิงธนูสำหรับคนพิการ
- Run Archery คือการวิ่งไปยิงธนูตามจุดต่างๆ
- Clout Archer คือการยิงธนูให้เข้าใกล้ธงมากที่สุด โดยระยะของธงนั้นค่อนข้างไกล
- Flight Archery คือการยิงธนูระยะไกล โดยสนแค่ระยะอย่างเดียว
- Ski Archery คือการเล่นสกีไปยิงธนูตามจุดต่างๆ
- 3D Archery คือการยิงธนูในรูปแบบเป้าสามมิติ(เป้ารูปทรงเสมือนสัตว์)

การแข่งขันยิงธนูในประเทศไทยนั้นมักใช้รูปแบบการแข่งขันอยู่สองแบบก็คือ การแข่งขันแบบ Outdoor Archery กับ Indoor Archery โดยการแข่งขันทั้งสองแบบนี้แตกต่างกันที่ระยะเป้า ขนาดเป้า ขนาดลูกธนูที่ใช้ ดังนี้

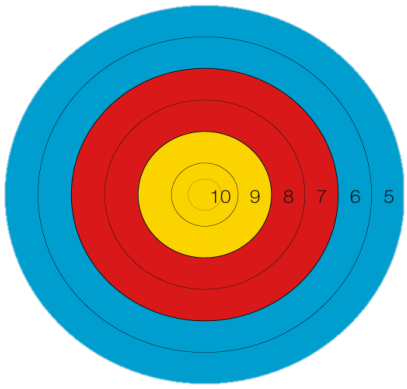
1 .Outdoor Archery

ธนูแบบRecurveยิงเป้าที่ระยะ70เมตร โดยขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของเป้านั้นอยู่ที่122เซนติเมตรมีวงแหวน10วงโดยไล่ลำดับคะแนนจากวงในสุดคือ10คะแนนไปจนนอกสุด1คะแนน



(ภาพประกอบที่ 2.31 : เป้าธนู)

ธนูแบบcompoundยิงเป้าที่ระยะ50เมตร โดยขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของเป้านั้นอยู่ที่80เซนติเมตรมีวงแหวน10วงโดยไล่ลำดับคะแนนจากวงในสุด10คะแนนไปจนสีฟ้าวงนอก5คะแนน ถ้ายิงโดนนอกวงสีฟ้าคือ0คะแนน ในการแข่งขันแบบนานาชาติตัวเป้านั้นจะมีแค่สีเหลืองแดงและน้ำเงิน เพราะว่าในการแข่งขันระดับนานาชาตินั้นผู้เล่นแต่ละคนมีความแม่นยำสูงจึงไม่จำเป็นที่จะต้องมีเป้าสีดำและสีขาว

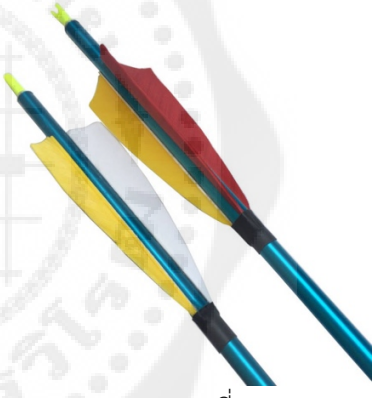


(ภาพประกอบที่ 2.32 : อุปกรณ์ธนู)

ลูกธนูที่ใช้ยิงแบบกลางแจ้งนั้นมักจะเป็นลูกธนูแบบลูกเล็ก เหตุผลก็เพราะว่าการยิงแบบกลางแจ้งนั้นมีปัจจัยเรื่องลม แรงต้านอากาศต่างๆ ที่ส่งผลต่อการยิงและระยะของเป้าก็ไกลถึง50เมตรและ70เมตร การยิงกลางแจ้งนักธนูมักใช้ลูกธนูเล็กติดปีกสั้นแบบ low-profile หรือแบบ shield cut เพื่อเน้นการลู่ลม ฝ่าฝนแหวกอากาศไปให้ได้ระยะที่ไกลมากที่สุด



(ภาพประกอบที่ 2.33 : Low-profile)



(ภาพประกอบที่ 2.34 shield cut)

2 .Indoor Archery

ธนูแบบRecurveและCompoundนั้นยิงเป้าที่ระยะ18เมตร โดยขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางของเป้านั้นอยู่ที่40เซนติเมตรและมีสามเป้าเรียงเป็นแนวตั้ง การนับคะแนนคือไล่จากนอกสุดคือสีฟ้า6คะแนนไล่ลำดับเข้ามาจนถึงตรงกลางสีเหลืองคือ10คะแนนถ้ายิงนอกวงสีฟ้าคือ0คะแนนโดยต้องยิงหนึ่งลูกในแต่ละเป้าโดยเรียงลำดับยังไงก็ได้ แต่มีข้อสังเกตระหว่างธนูแบบRecurveกับCompoundคือ แบบRecurveการที่ยิงได้10คะแนนคือวงสีเหลืองแต่เป็นวงนอกมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง4เซนติเมตร ส่วนแบบCompoundการที่ยิงได้10คะแนนคือวงสีเหลืองแต่เป็นวงในวงเล็กสุดมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง2เซนติเมตร



(ภาพประกอบที่ 2.35 : เป้าธนู)

ลูกธนูที่ใช้แข่งแบบในร่มนั้นมีขนาดที่ใหญ่กว่าแบบกลางแจ้งเพราะว่าการยิงธนูในร่มนั้นไม่ต้องสนปัจจัยเรื่องลม เรื่องระยะทางต่างๆ และสามารถใช้ลูกธนูได้ทั้งแบบคาร์บอน (Carbon) กับอลูมิเนียม (Aluminium) ซึ่งลูกธนูแบบใหญ่จะมีน้ำหนักมากกว่าแบบเล็กทำให้มีความแม่นยำมากขึ้นในระยะใกล้ความแตกต่างของลูกธนูแบบคาร์บอนและอลูมิเนียมคือ แบบคาร์บอนจะมีความทนทานและมีโอกาศงอน้อยกว่าเมื่อเทียบกับลูกธนูแบบอลูมิเนียม ลูกคาร์บอนจะให้แรงปะทะที่สูงกว่าลูกอลูมิเนียมแม้จะมีขนาดเล็กกว่าก็ตามเพราะน้ำหนักที่เบาทำให้สามารถใช้หัวลูกที่หนักกว่าได้ แต่ราคาของลูกธนูแบบคาร์บอนก็จะมีราคาที่แพงกว่า



(ภาพประกอบที่ 2.36 : ลูกธนู)

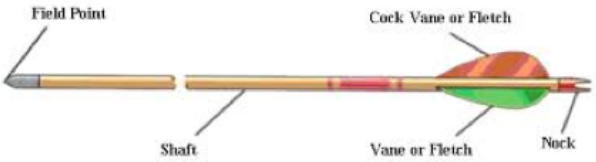
องค์ประกอบลูกธนู

มีส่วนประกอบหลักๆ 4 ด้วยกันคือ

1. Shaft หรือก้านลูกธนู 2. Nock หรือท้ายลูกธนู ใช้สำหรับเสียบเข้ากับสายธนู

3. Vane หรือปีกลูกธนูเป็นแผ่นพลาสติก ช่วยในการหมุนของลูกธนู

4. Point หรือหัวลูกธนู มักทำจากโลหะ และมีปลายแหลมเพื่อให้ปักเข้าเป้าได้



(ภาพประกอบที่ 2.37 : ลูกธน)

หน้าที่การเตรียมตัวของกรรมการ

การเตรียมการ ก่อนการแข่งขัน ในระหว่างการแข่งขัน หลังการแข่งขัน

- ดูข้อมูลผู้แข่งขัน
- การตัดสินงาน การตรวจสอบรูปแบบสนามและความปลอดภัยตรวจสอบระยะทาง
- การตรวจสอบเส้นและตำแหน่งการถ่ายภาพ
- การตรวจสอบใบหน้าเป้าหมายและการตั้งค่า
- ตรวจสอบก้นเป้าหมาย
- ตรวจสอบสัญญาณและอุปกรณ์การถ่ายภาพ
- การตรวจสอบเครื่องแบบ
- การตรวจสอบอุปกรณ์ของนักธนู

จัดการกับความล้มเหลวของอุปกรณ์

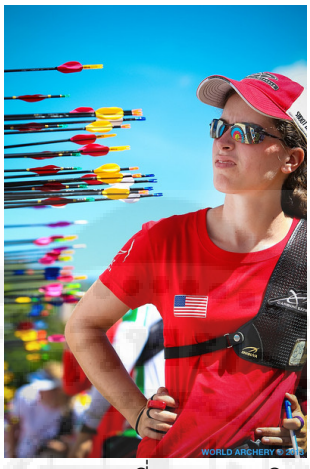
- ตรวจสอบเวลา (เครื่องช่วยเสียงและภาพ)
- ตรวจสอบความสูงของกล้องโทรทรรศน์
- ตรวจสอบตำแหน่งของพลธนูบนเส้น
- ตรวจสอบเครื่องหมายของรูลูกศร

หลังการแข่งจะเป็นการเช็คคะแนน

ชุดยิงธนู

ในปัจจุบันเสื้อแข่งขันจะแบ่งออกไปตามแต่ละประเทศที่ต่างกันอย่างเช่น

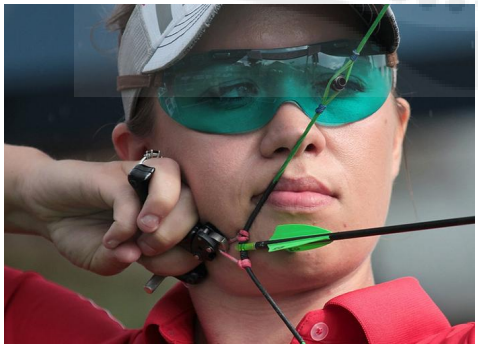
Team USA เป็นเสื้อสีแดงที่โยกมาตั้งแต่การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ลอนดอน 2012 และ โลโก้ที่ด้านหลังนั้นโดดเด่น ชาวอเมริกันให้คะแนนสำหรับสไตล์รักชาติของพวกเขา โดยแต่ละประเทศอย่างเม็กซิโก เนทอแลนด์ ออสซี่ แต่ทุกคนจะใส่ Chest Guard ทั้งสิ้น รวมถึงแว่นตากันลม กางเกงวอร์มหรือกันลม บางคนใส่ปลอกแขนกันแดดอีกด้วย



(ภาพประกอบที่ 2.38 : ชุดยิงธนู)

อุปกรณ์เครื่องแต่งกาย ส่วนขยายอื่นๆที่สามารถนำเข้าสนามแข่งได้

- แว่นสายตาหรือแว่นกันแดดธรรมดาสามารถนำมาใช้ได้แต่กระจกจะต้องเป็นชนิดที่นักธนูผู้นั้นใช้อยู่เสมอซึ่งจะต้องไม่มีรูไว้เล็งหรือเครื่องหมายใดๆบนกระจกที่ช่วยในการเล็ง
- ที่ป้องกันสายธนูตีแขน (arm guard) แผ่นรองนิ้ว (finger tab) ที่ป้องกันสายตีหน้าอก (chest guard) เข็มขัดซองใส่ลูกธนู (quivers) ขาตั้งกล้องส่องทางไกล(สามารถวางไว้บนเส้นยิงได้โดยไม่กีดขวางนักกีฬายิงธนูคนอื่น) ที่แสดงทิศทางลม(โดยไม่ใช้ไฟฟ้าหรืออิเล็กทรอนิกส์)ใช้ติดกับอุปกรณ์ที่ใช้ในเส้นยิง(เช่นเส้นริบบิ้นเบาๆ) ที่แสดงทิศทางลมด้วยไฟฟ้าให้อยู่หลังเส้นยิง



(ภาพประกอบที่ 2.39 : แว่น)



(ภาพประกอบที่ 2.40 : ที่ป้องกันสายธนูตีแขน)

2.5 โครงเรื่องแบบ 3 องก์ 3 Act Structure

โครงสร้างแบบ 3 องก์ 3 Act Structure ปัจจุบันมีการต่อยอดจากโครงสร้างนี้เป็นโครงสร้างเล่าเรื่องเฉพาะทางได้อีกหลายแบบมากมาย

คำว่าองก์ (Act) ในกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์ หรือ เขียนนิยายอะไรก็ตาม โดยทั่วไปการสร้างเรื่อง มักแบ่งเป็นสามองก์ ก็คือ ต้น กลาง และจบ

องก์ที่ 1 (Act 1)

จะเป็นเรื่องของการปูพื้นสร้างบรรยากาศ วางพื้นฐานให้แก่เรื่องราวนั้นๆ แนะนำตัวละครแต่ละตัวที่จะมามีบทบาทต่อไป โดยทั่วไปมักจะยาวประมาณ 1 ในสี่ของเรื่อง (ปัจจุบันมีคนบอกว่า ความอดทนของคนดูสั้นลง ส่วนนี้จึงถูกปรับให้น้อยลงตามไปด้วย) การจบองก์ก็มักจะจบด้วยจุดหักเห เรียกกันว่า Plot Point ที่ 1 มันคือจุดที่แสดงให้เห็นพล๊อต ดังเช่นตัวอย่าง ต่อไปนี้

ภาพยนตร์เรื่อง ID4 เปิดเรื่องมาเราจะเห็นการเปิดตัวละครมากมายเห็นความสัมพันธ์ของพวกเขา จนกระทั่ง มนุษย์ต่างดาวได้มาเยือน การมาถึงของมนุษย์ต่างดา และลำแสงตูมนั้น คือ Plot Point ที่ 1 ถ้าย้อนกลับไปที่ตอนที่วาง log line จะเห็นว่านี่คือส่วนสำคัญที่จะอยู่ใน log line ด้วย มันคือจุดหักเห มันเป็นจุดที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไป ทำให้คนดูอยากรู้ว่า จะเป็นอย่างไรต่อไป

องก์ที่ 2 (Act 2)

ส่วนนี้คือส่วนของการดำเนินเรื่อง เป็นช่วงของการเผชิญหน้า การวางปมปัญหาเป็นส่วนที่ยาวที่สุดในภาพยนตร์โดยประมาณก็คือ 2.5 ใน 4 ของเรื่อง และเป็นส่วนที่เขียนยากที่สุดเช่นเดียวกัน

ในบทที่เรียบง่ายที่สุด ถ้า Plot Point ที่ 1 คือการวางปมปัญหาใหญ่ การดำเนินเรื่องในองก์ที่ 2 มักจะเป็นเรื่องของการแก้ปัญหาใหญ่นั้น แต่การแก้ปัญหาใหญ่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาเล็กๆ ตามมา ต้องตามแก้กันไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายก็แก้ปัญหาใหญ่นั้นเสียไม่ได้ พร้อมกับการชนตอทุกด้าน จุดนี้จะเกิดจุดหักเหขึ้นเป็นจุดที่เรียกกันว่า Plot point ที่ 2 เช่นตัวละครพบวิธีแก้ปัญหานั้นแล้ว แต่ต้องแข่งกับเวลาด้วย ส่วนหลังนี้แหละ ที่เป็น Plot point ที่ 2 ซึ่งทำให้ผู้ชมอยากรู้เรื่องต่อไป อยากเดินหน้าต่อไป เพื่อก้าวเข้าสู่องก์ที่ 3 ที่เรียกกันว่า จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax)

จากตัวอย่างเดิมเรื่อง ID 4 หลังจากที่มนุษย์ต่างดาวได้ทำลายโลกไปส่วนหนึ่งแล้วนั้น ผู้คนก็พยายามหาวิธีโต้กลับ จนแล้วจนรอด ก็ยังเอาชนะมนุษย์ต่างดาวไม่ได้ซักที จนทุกคนเกิดความท้อแท้ และสิ้นหวัง และก้มหน้ายอมรับชะตากรรม จนกระทั่ง เดวิด หรือตัวละครเอก ได้พบวิธีปลดเกราะของมนุษย์ต่างดาวได้โดยบังเอิญ และรู้ว่าจะจัดการกับมนุษย์ต่างดาวอย่างไรแต่มันจะเป็นไปตามนั้นมั้ย ต้องติดตามกันต่อในองก์ที่ 3

องก์ที่ 3 (Act 3)

Climax และบทสรุป นี่คือส่วนที่สั้นที่สุด และจะเป็นส่วนที่ต้องสนุกที่สุดของภาพยนตร์ ความยาวจะมีเพียงแค่ 0.5 ใน 4 ส่วนของบทภาพยนตร์ ทางออกสุดท้ายของตัวละครและเรื่องราวจะถูกนำเสนอในช่วงนี้ หน้าที่ของนักเขียนบทภาพยนตร์ จำเป็นต้องทำให้คนดูลุ้น ตื่นเต้น และประทับใจไปกับตอนจบของเรื่องราว

ให้ได้ และถ้าจะมีการหักมุม มักจะเกิดขึ้นในช่วงท้าย ในองก์นี้คนดูจะได้เห็นผลของความพยายามทั้งหมด ในการแก้ปัญหาของตัวละคร และพบกับบทสรุปของเรื่องราว (Resolution)

แต่อย่างไรก็ตาม ไม่ควรให้ความสำคัญกับส่วนใดส่วนหนึ่งมากเกินไป ควรจะให้ความสำคัญกับทั้งสามส่วน เพราะมันไม่สามารถอยู่โดยแยกจากกันได้

นี่เป็นหลักการวาง เรื่องย่อ ของหนังสั้นขนาดยาว หรือหนังยาวเท่านั้น มันไม่สามารถใช้กับหนังสั้นที่สั้นกว่าหนัง 10 นาทีได้ เพราะมันจะทำให้เรื่องยาวจนเกินไป

สำหรับบทความนี้จะสรุปได้ว่า

องก์ที่ 1 = เปิดเรื่อง สร้างโลก ปูพื้น และ ปมปัญหา
องก์ที่ 2 = ดำเนินเรื่องการเผชิญหน้า และทางออก ของปมปัญหา
องก์ที่ 3 = Climax การแก้ปมปัญหา และบทสรุป

บทที่ 3
การพัฒนางานสร้างสรรค์

การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

ในส่วนของบทที่ 3 จะเป็นส่วนของข้อมูลตั้งแต่ การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) ตลอดจนถึงการทำงานหลังการถ่ายทำ (Post-Production) ซึ่งจะมีหัวข้อดังต่อไปนี้

3.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
3.2 แก่นความคิดของเรื่อง (Theme)
3.3 พล็อต (Plot)
3.4 บทภาพยนตร์ (Script)
3.5 วิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis)
3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง
3.7 ภาพแก่นความคิด (Concept Image)
3.8 Mood Board
3.9 กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอยฉาก
3.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย
3.11 การแต่งหน้าและทำผม (Make up & Hair)
3.12 การถ่ายทำภาพยนตร์
3.13 บทภาพ (Story Board)
3.14 งบประมาณ
3.15 ตารางวางแผนการทำงาน
3.16 ตารางการถ่ายทำ
3.17 ภาพยนตร์สำเร็จ
3.18 เบื้องหลังการถ่ายทำ
3.19 ภาพโปสเตอร์
3.20 การทำงานหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

3.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ มาจากสิ่งที่ผู้สร้างผลงานนั้นได้คลุกคลีและใช้ชีวิตร่วมกับธนู ตั้งแต่เด็ก และได้ประสบพบกับประสบการณ์มาด้วยตัวเอง ซึ่งนั่นก็คือ “กีฬายิงธนู” และอาการ “Target Panic” ซึ่งก็คือภาวะอาการทางจิตชนิดหนึ่งที่มักจะเกิดกับนักกีฬาประเภทยิงเป้าอย่างเช่น ยิงปืน หรือ ยิงธนู แต่ในกรณีนี้จะยกกรณีของการยิงธนูมาอธิบาย ซึ่งถ้าให้อธิบายอย่างง่ายที่สุดก็คือ “อาการกลัวเป้า” นั่นเอง โดยอาการนั้นสามารถเป็นได้หลายแบบ แต่ในรูปแบบที่ผู้กำกับประสบเจอนั้นคือการที่ “ไม่กล้ายิง” โดยอาการนี้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อเริ่มดึงสายธนูและเล็งเป้า โดยจะมีอาการสั่นและไม่กล้าปล่อยลูกออกไป โดยสาเหตุนั้นจะมาจากปัจจัยหลักๆ 2 ประการนั่นก็คือ ความคาดหวัง และ ความกดดัน โดยจะถูกจำแนกออกเป็น จากภายนอกนั่นก็คือสภาพสังคม สภาพครอบครัว และจากภายในนั่นก็คือความกลัว ความกังวล ความไม่มั่นใจ ที่

เกิดจากตัวเองนั่นเอง ซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดอาการเหล่านั้นและทำให้เกิดความผิดพลาด และความผิดพลาดนั้นฝังเข้าไปอยู่ในความทรงจำและจิตใต้สำนึก ทำให้เกิดความคาดหวัง และความกดดัน และจะเป็นวงจรแบบนี้ไปเรื่อยๆ ไม่จบสิ้น โดยการที่จะหลุดจากวงจรนี้ได้นั้นจะมีทางเดียวเท่านั้นก็คือการปล่อยวาง จึงจะสามารถหายได้จากอาการนี้ และบางครั้ง ถึงหาย ก็ไม่ครบ 100%

ในกีฬานี้ มีจำนวนไม่น้อยที่มีอาการนี้ และผู้กำกับก็เล็งเห็นว่าอาการนี้ถ้าให้เปรียบเทียบก็สามารถสื่อได้ถึงชีวิตประจำวันได้ว่าถ้าหากเราไม่มั่นใจ ลังเล กังวล และไม่ปล่อยวางความกลัวและความคาดหวัง เราก็จะไม่มีวันที่จะทำให้เป้าหมายสำเร็จได้ สิ่งที่จะทำให้เราไปถึงเป้าหมายได้ ก็มีแต่การลงมือทำเท่านั้น ผลลัพท์เป็นอย่างไร ไม่สำคัญ สำคัญที่ว่าเราได้ลงมือทำ นั่นคือจุดที่สำคัญที่สุด และนอกจากนี้ กีฬานี้ ไม่ค่อยเป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย และไม่ค่อยนำถูกมายกเป็นประเด็นในสื่อต่างๆ เช่นภาพยนตร์ และละครต่างๆ และความชื่นชอบส่วนตัวในภาพยนตร์ประเภทกีฬาของผู้กำกับ คณะผู้จัดทำจึงให้ความสนใจที่จะจัดทำวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าว เพราะฉะนั้น ภาพยนตร์ที่เหมาะที่จะสร้างสรรค์นั้นจึงควรเป็นภาพยนตร์แนว Sport - Drama ที่ได้นำความเข้มข้นของกีฬาและอุปสรรคของนักกีฬามาผสมกับความจริงจังในชีวิตมาบอกคนดูและหวังว่าจะสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนดูให้พร้อมที่จะสู้กับปัญหาเหมือนกับตัวละครในเรื่อง ทั้งนี้ทีมผู้สร้างสรรค์และคณะอาจารย์ได้ปรึกษาและได้ร่วมคิดค้นแก่นแท้ของภาพยนตร์ จนได้ประโยคที่ว่า... “You” Is your worst enemy หรือ ตัวเราเองคือศัตรูที่น่ากลัวที่สุด ซึ่งทำให้คณะผู้จัดทำสามารถเข้าใจและทำงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์เพื่อส่งสารให้ผู้ชมเป็นลำดับต่อไปและกลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นิพนธ์ขนาดสั้นเรื่อง “TARGET PANIC”

3.2 แก่นความคิดของเรื่อง (Theme)

You is your worst enemy (ศัตรูที่ร้ายกาจที่สุด คือ ตัวเราเอง)

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

“เวิร์ค” ว่าที่นักกีฬาธนูทีมชาติที่มีทักษะที่โดดเด่น ได้ไปพ่ายแพ้การแข่งขันโปรแกรมระดับประเทศที่เวิร์คมักจะชนะและเป็นแชมป์ทุกครั้งที่ลงแข่งแต่กลับมาแพ้ให้กับ “เท็น” นักกีฬาธนูหน้าใหม่ในรอบยิงตัดสินที่มีความกดดันสูง จนทำให้เวิร์คไม่สามารถกลับมายิงธนูได้มั่นคงและในรูปแบบเดิมได้อีก โดยเกิดอาการใจสั่นทุกครั้งที่ดึงคันธนูเล็งเป้า คันธนูหนักเหมือนมีโซ่หนักๆมาถ่วงคัน สายธนูดึงยากเหมือนมีคนรั้งมือไว้ไม่ให้ดึงสายธนูไม่ให้ดึงออก เกิดอาการไม่มั่นใจ ทำให้ไม่กล้ายิงออกไป ถึงยิงได้ก็ออกมาไม่ดีจนถูกวินิจฉัยว่าเป็นอาการ “Target Panic” ซึ่งมีโอกาสที่ทำให้อาจกลับไปยิงธนูไม่ได้อีก แต่ด้วยความมุ่งมั่นที่ตั้งใจจะเอาชนะและเอาตำแหน่งคืนมา โดยมีเวลา1 ปีในการรักษาอาการ Target panic ให้หาย และฝึกฝน จน 1 ปีผ่านไป ถึงวันแข่งอีกครั้ง โดยเข้าไปถึงรอบชิงเจอเท็นอีกครั้งหนึ่งและต้องยิงตัดสินอีกครั้งหนึ่ง โดยเวลาที่ยิงแข่งขัน เวิร์คมักจะมองว่าทุกอย่างต้องสมบูรณ์แบบ ทุกลูกที่ยิงต้องเข้ากลางเป้าและต้องเอาชนะให้ได้โดยหารู้ไม่ว่านี่คือการกดดันตัวเองเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดอาการ Target panic ขึ้นมา ทำให้เวิร์คคิดได้ว่า คนทำให้เกิดอาการนี้จนทำให้แพ้ไม่ใช่ตัวคู่แข่งอย่างเท็น แต่มันคือ “ตัวเอง” ต่างหากที่ทำให้แพ้ ทำให้ระลึกได้ว่าจริงๆแล้ว สิ่งที่ทำให้เวิร์คประสบความสำเร็จและยิงธนูจนมาถึงทุกวันนี้ได้ไม่ใช่ความสามารถและความอยากเอาชนะแต่มันคือ “ความสุข” ที่ได้ยิงธนูต่างหาก คือการที่ได้เอาชนะตัวเองในเมื่อวานได้เอาชนะความกลัวและก้าวผ่านอุปสรรคที่เข้ามาด้วยตัวเองต่างหาก ผลลัพธ์จะเป็นอย่างไรไม่สำคัญ ชนะหรือไม่ ไม่สำคัญ ถ้าเราทำปัจจุบันให้ดีที่สุด

ใส่ใจในสิ่งที่ทำและรักในสิ่งที่ทำ ทุกอย่างก็จะออกมาดีอาการของเค้าหายไปมาพร้อมกับการกลับมาของความมั่นใจที่เค้าห่างหายไปนาน และเค้าก็ได้ยิงธนูลูกสุดท้ายที่เป็นตัวตัดสินไปอย่างไม่ลังเลใจ

3.4 บทภาพยนตร์ (Script)

บทภาพยนตร์สั้นเรื่อง Target Panic

SCENE 0 D1/EXT/สนามแข่งธนู 2020

การแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทยปี 2020 รอบชิงชนะเลิศ “เวิร์ค” ได้ยิงแข่ง Shoot off กับ “เท็น” นักกีฬาหน้าใหม่ที่มาแข่งขันรายการนี้เป็นครั้งแรก เท็นได้ยิงไปก่อนแล้วโดยลูกปักอยู่ที่เส้น 10 คะแนน เวิร์คต้องยิงให้เข้าภายในวง 10 เท่านั้นเพื่อที่จะชนะความกดดันถาโถมเข้ามาอย่างหนัก สายตาที่กดดัน แขนที่จับคันสั่นจนแทบคุมไม่ได้ มือที่เหนี่ยวสายสั่นหมด เสียงหายใจที่ไม่เป็นจังหวะ จนทำให้เวิร์คคุมสติไม่ได้และพลาดเป้าไปในที่สุด

SCENE 1 D1/EXT/สนามแข่งธนู 2020 (กลางสนาม+Podium)

ศรขึ้นรับรางวัลอันดับสองบนโพเดี้ยมพร้อมกับเสียงประกาศ

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)

ตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 ... **“นาย วรวุธ วงศ์วุฒิไกร”**

เวิร์ครับเหรียญด้วยความเจ็บใจผ่านทางสายตา หลังจากที่รับเหรียญรางวัล ก็มีเสียงปรมือแทรกเข้ามาให้กำลังใจ

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)

และผู้สร้างตำนานบทใหม่ของเรานะครับ...

อันดับที่ 1 ... **“นาย ทินวุฒิ นวนาวากุล”** !!!!

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)

โอ้ว การแข่งขันวันนี้นี่ไม่ธรรมดาเลยจริงๆครับ

ดุเดือดมากจริงๆ จากหน้าใหม่ กลายเป็นแชมป์คนใหม่ น่าทึ่งจริงๆครับ

ด้วยความเจ็บใจผ่านทางสายตา หลังจากที่รับเหรียญรางวัล เวิร์คก็ลงมาจากโพเดี้ยมโดยมี “โค้ช” มารับ มาตบไหล่และพูดปลอบใจ เวิร์คหันไปมองที่คะแนนที่ติดที่เป้าธนูท่ามกลางเสียงฉลองของเท็นด้วยความเจ็บใจ

SCENE 2 D1/INT/ห้องเวิร์ค

เวิร์คเดินแบกธนูกลับมาที่หน้าหอพัก โดยมีเจ๋งพยายามขี่จักรยานอยู่ เจ๋งทักพี่เวิร์ค เวิร์คไม่ตอบ เดินต่ออย่างเงียบๆ

ตอนเย็นเวิร์คกลับมาที่ห้องตัวเองมาดูเหรียญที่แขวนไว้อยู่บนห้องที่เต็มไปด้วยเหรียญทอง

จากนั้นก็มาแขวน เหรียญเงินข้างๆเหรียญทองที่แขวนไว้ พร้อมกับมานอนแผ่บนเตียงด้วยความเหนื่อยและผิดหวัง

<u>SCENE 3</u> D2/EXT/สนามซ้อมธนู
เวิร์คเดินเข้ามาที่สนามโดยมีโค้ช ยืนรออยู่

เวิร์ค
ดีคับโค้ช

โค้ช
เออ ไปประกอบคันไป

เวิร์คประกอบคันเหมือนที่เขาทำมาตลอด
แต่เมื่อง้างแขนพร้อมจะยิง แขนเขากลับสั่น หน้าอกหนักอึ้ง จนไม่สามารถยิงออกไปได้ เขาลดแขนลง ทำสมาธิแล้วยิงใหม่ โค้ชเห็นเลยเดินเข้ามาดู

โค้ช
เกิดอะไรขึ้นเมื่อกี้

เวิร์ค
... ไม่รู้อะโค้ช

โค้ช
ยิงให้ดูอีกรอบ

เวิร์คยิงใหม่อีกครั้ง ยื้อและดึง แต่เมื่อยิงออกไป ลุกธนูกลับหลุดนอกเป้า ทำให้เวิร์คแพนิคอย่างมาก โค้ชจึงเดินเข้ามาหาและเรียกดึงสติ

โค้ช
เวิร์ค!

เวิร์คได้สติขึ้นมาแต่ก็ยังช้อคอยู่

โค้ช
ไปพักไป

เวิร์ค
(ตอบทันที)แต่ว่าผมยังไหว..

โค้ช
(พูดขัดทันที) ไปพัก

เวิร์คอึ้งแล้ววางคันลงเดินออกจากสนามไปพัก

<u>SCENE 4</u> D2/INT/สนามธนู
เวิร์คล้างหน้าดึงสติตัวเองแล้วมองกระจก พร้อมกับถามตัวเองว่าเราเป็นอะไรกันแน่

SCENE 5 D2/EXT/ม้านั่งสนามธนู

เวิร์คก็นั่งกังวลแล้วโค้ชก็เอาน้ำมาให้กิน โค้ชยังไม่ทันพูด เวิร์คก็พูดออกมา

เวิร์ค

ผมเป็นไรวะโค้ช

โค้ชนิ่งไปพักนึง

โค้ช

มึงหมายถึงไร

เวิร์ค

โค้ชไม่เห็นหรอ ผมแม่งเป็นไรไม่รู้ ตอนยิงแขนแม่งสั่น ปกติผมไม่เคยเป็นแบบนี้นะ

โค้ช

... โดนของป่าว

เวิร์ค

(เบรคเอี้ยดด) ไม่เล่นดิ เอาดีๆโค้ช ผมเป็นไร

โค้ช

มึงแค่กลัวหลุดเปล่า

เวิร์ค

แต่มันไม่ใช่แบบนี้ไงโค้ช นี่แม่งแบบแค่ขึ้นท่าแรกก็สั่นแล้วอะ

โค้ชหยุดคิดแปปนึง

โค้ช

เอางี้ ไอที่มึงเป็นเนี่ย มันหายได้ แต่ฝึกหนักนะ อยากหายไหม

เวิร์ค

(เวิร์คนิ่งคิดไปแปปนึง) มันจะมีหนักกว่าที่ผมเคยฝึกอีกหรอ

โค้ชยิ้ม

MONTAGE SEQUENCE 1

D2/INT/สนามธนู

เปิดมาเป็นเวิร์คกับโค้ชยืนคู่คุยกัน

โค้ช

มึงฟังกูนะ.. เป้ามันแค่แสดงผลลัพท์ของการกระทำมึง

“ทุกอย่างมันเริ่มต้นที่เส้นยิง ตัดทุกอย่างออกให้หมด”
นึกถึงสิ่งที่เราต้องทำ และสิ่งต่อไปที่เราจะต้องทำต่อเป็นขั้นตอน
จับคัน ใส่ลูก ยกคัน เหนี่ยวสาย เล็ง เร่งคัน ปล่อย..

เวิร์ค
และก็ Follow through ผมฟังมาหลายรอบละ

โค้ช
ก็รู้นิ แต่มีอีกอย่างที่มึงลืม

เวิร์ค
ไรอะ?

โค้ช
“มึงต้องกล้ายิง”... เลยที่มาของอันนี้

โค้ชยื่นผ้าปิดตา

โค้ช
ปิดตายิง

เวิร์ค
ห้ะ

เวิร์คมัดผ้าปิดตา

โค้ช VO.
ที่มึงเป็นอยู่ตอนนี้คือมึง Focus กับการยิงให้เข้าเป้ามากเกินไป
ถ้าตัดการมองเห็น ก็จะอยู่กับตัวเอง โฟกัสกับการยิงมากขึ้น

เวิร์คปิดตายิงธนูไปเรื่อยๆ

Dลอย/INT/ห้องเวิร์ค
ศรตื่นนอนแบบงัวเงียตั้งแต่เช้าเพื่อที่จะออกมาฝึก ศรผูกเชือกรองเท้ากีฬาและออกจากห้องไป

Dลอย/EXT/หน้าหอเวิร์ค
เวิร์คออกไปวิ่งตั้งแต่เช้าในช่วงที่พระอาทิตย์ขึ้น เจ๋งออกมาฝึกขี่จักรยานแต่เช้า เวิร์คกับเจ๋งทักทายกัน

Dลอย/EXT/ลานวิ่ง
ศรวิ่งต่อไปผ่านลุงที่นั่งพักตรงม้านั่งตอนเช้าอย่างเหนื่อยอ่อน ลุงส่ายหน้าเล็กๆ

โค้ช VO.
แรงก็เป็นเรื่องสำคัญ มีเก็บไว้ให้มากกว่าเดิม ทุกวัน วันละ 5 กิโล

เวิร์ค VO.
5 โลหนักไปมั้ยอะ

โค้ช VO.
ไม่ต้องบ่น วิ่งไป

Nลอย/EXT/ห้องเวิร์ค
เวิร์ควิดพื้นท่าปกติอยู่ในห้อง กับดึงยางเปล่าทุกๆวัน

โค้ช VO.
อย่าลืมเรื่องวิดพื้น ดึงยางอย่างละ 100 ครั้ง ห้ามขาด

Dลอย/EXT/สนามธนู
เวิร์คปิดตาซ้อมธนูจนเปิดตาออกมา

เวิร์ค
แล้วเมื่อไหร่จะได้ยิงเป้าอะโค้ช ฝึกแบบนี้มาจะ 4 เดือนละนะ

โค้ช
อยากยิงเป้าใช่มั้ย... ได้!

Dลอย/INT/สนามธนู
เปิดมาเป็นเวิร์คกับโค้ชยืนคู่กันมองอะไรบางอย่าง

เวิร์ค
เอาจริงดิ

โค้ช
เออ

ตัดมาเห็นขนาดเป้า

เวิร์ค
ประชดป่ะเนี่ย

โค้ช
อยากยิงไม่ใช่เหรอ กูก็ให้มึงยิงกลางเป้าจนกว่ามึงจะพอใจไง

เวิร์ค
ถ้ายิงหลุดไม่รู้จะว่าไงแล้วนะ

ตัดมาเห็นระยะเป้ากับเส้นยิง

เวิร์ค
โคตรใกล้เลย

โค้ช

ก็อย่าหลุดดิ จากนี้ไปเวลาซ้อม ยิงแบบนี้ทุกวันด้วย

เวิร์คเริ่มยิงธนูเรื่อยๆยังมีสั่น โดยมีโค้ชดูอย่างใกล้ชิด

Dลอย/EXT/หน้าหอเวิร์ค

เวิร์คออกไปวิ่ง เจ๋งออกมาฝึกขี่จักรยานแต่เช้า เวิร์คกับเจ๋งทักทายกัน เวิร์คดูแข็งแรงขึ้น

Dลอย/EXT/สนามธนู

เวิร์คยิงธนู มีอาการสั่นน้อยลง มีหลุดเป้าน้อยลง โค้ชนั่งมองอยู่ห่างๆ

Dลอย/EXT/หน้าหอเวิร์ค

เวิร์คออกไปวิ่ง เจ๋งออกมาฝึกขี่จักรยานแต่เช้า เวิร์คกับเจ๋งทักทายกัน เวิร์คดูแข็งแรงขึ้น

Nลอย/EXT/ห้องเวิร์ค

เวิร์ควิดพื้นท่ายากขึ้นอยู่ในห้อง กับดึงยางเปล่าทุกๆวัน

Dลอย/EXT/สนามธนู

โค้ชให้เวิร์คดูคลิปการยิงธนู เวิร์คยิงธนู มีอาการสั่นน้อยลง มีหลุดเป้าน้อยลง โค้ชนั่งมองอยู่ห่างๆ

<u>SCENE 6</u> D4/EXT/สนามธนู

เป้าปกติของเวิร์คยิงได้แม่นยำมากๆ ขณะที่เวิร์คกำลังซ้อมธนู จู่ๆเท็นก็เดินเข้ามา

เท็น

อ้าว พี่เวิร์ค หวัดดีคับ

เวิร์ค

(ตกใจ)อ่าว มาไงวะ

เท็น

อ๋อ พอดีผมแวะมาซื้อ Finger Tap ใหม่อะพี่ ร้านประจำผมไม่มียี่ห้อที่ผมอยากได้เนี่ย ตั้งแต่แข่งวันนั้นไม่เจอพี่เลยเนี่ย สบายดีนะพี่

เวิร์คพยักหน้าตอบอย่างส่งๆ

เท็น

พี่เวิร์ค วันนี้ไหนๆลองดวลกันสักแมทซ์ไหมพี่

ศร

ดวล?

เท็น

ใช่ เอาป่าว

เวิร์ค

...มาดิ

เวิร์คกับเท็นยิงดวลกันยิงไปชุดต่อชุด ลูกต่อลูกไปเรื่อยๆ ในขณะที่เวิร์คยิงไม่เข้าสีเหลืองแม้แต่ลูกเดียว เท็นยิงเข้าอยู่ในวงเหลืองทุกครั้ง เวิร์คเริ่มทนไม่ไหว ชุดสุดท้ายเวิร์คพยายามยิงภายในภาวะอาการสั่นนั้นแต่ก็กลับหลุดเป้าออกไป เท็นเห็นแล้วก็ยิงต่ออีกลูก เข้ากลางเป้า ทำให้เห็นว่าชุดสุดท้าย เวิร์คยิงไม่เข้าสักลูก แต่เท็นกลับยิงเข้ากลางเป้าทุกลูก ทำให้เวิร์คหน้าช็อค ยืน นิ่งไปขณะนึง เท็นเห็นเวิร์คสภาพไม่ค่อยดีเลยบอกเวิร์คขอแยกไปก่อน

เท็น

ผม...ไปเก็บลูกก่อนนะพี่

เท็นเดินออกไปเก็บลูกทิ้งเวิร์คไว้ที่เส้นยิงคนเดียว

SCENE 7 N4/EXT/**สนามธนู**

ในคืนหลังจากที่เวิร์คยิงดวลกับเท็น เวิร์คซ้อมธนูแบบหนักหน่วง ฝืนยิงด้วยอาการสั่นที่คุมไม่ได้ ยิงหลุดแค่ไหนก็จะยิงต่อ จนค่ำ จนดึกดื่น เวิร์คซ้อมอย่างบ้าคลั่ง แรงแขนไม่เหลือแล้วแต่ยังไม่ยอมหยุด โค้ชเริ่มเป็นห่วงจึงเดินเข้ามาดู

โค้ช

เวิร์ค มึงพักเหอะ ยิงประชดแบบนี้แม่งจะได้อะไรขึ้นมา

เวิร์คไม่ตอบ ยิงต่อ

โค้ช

เวิร์ค มึงได้ยินกูปะ

เวิร์ค

ไปเก็บลูกก่อนนะโค้ช

เวิร์คเดินไปเก็บลูกที่เป้า โค้ชเดินตามไป

โค้ช

ไปพัก พรุ่งนี้ค่อยเอาใหม่

เวิร์ค

เอาใหม่... แม่งเอาใหม่มากี่รอบแล้วอะ

โค้ช
เวิร์ค

เวิร์ค
(ดัง) โค้ชก็พูดได้ดิ เอาใหม่ พรุ่งนี้เอาใหม่ โค้ชไม่ได้มาเป็นผมอะ
โค้ชไม่รู้หรอกว่าแม่งเหี้ยแค่ไหนที่ต้องมาเป็นแบบนี้
ดูมือผมดิ แค่จับคันให้นิ่งๆยังทำไม่ได้เลย
ฝึกให้ตาย พรุ่งนี้ก็เป็นแบบเดิม

โค้ช
ทำไมกูจะไม่เข้าใจ นี่กูช่วยมึงอยู่นะเว้ย

เวิร์ค
จะช่วยผมทำไมวะ

โค้ช
ก็เพราะกูเคยเป็นแบบมึงไง!

ศรเงียบไป

โค้ช
..ตอนนี้มึงแม่งเหมือนกูสมัยก่อน กูเข้าใจว่าแม่งรู้สึกยังไงที่เป็นแบบนี้
กูแพ้มาเยอะแล้วเวิร์ค กูให้มึงแพ้อีกคนไม่ได้

เวิร์คอึ้ง และเดินออกจากสนามไปโดยทิ้งโค้ชไว้ในสนามตามลำพัง

SCENE 8 D5/INT/ห้องเวิร์ค
เวิร์คอยู่แต่ในห้องไม่ทำอะไร นอนซมอย่างไร้จุดหมาย กีฬาธนูที่เค้ารักนั้นกลายเป็นสิ่งที่เค้าไม่สามารถทำได้อย่างที่หวังไว้ แต่ด้วยนิสัยของศรที่อยู่นานๆไม่ได้ จึงตัดสินใจออกไปข้างนอก

SCENE 9 D5/EXT/หน้าหอของเวิร์ค
เวิร์คเดินออกมานอกหอพัก เจอเจ๋งที่พยายามขี่จักรยานสองล้อ

เจ๋ง
โอ้ย

เวิร์คที่กำลังเดินผ่านมาพอดี เห็นเจ๋งเหมือนจะเลิกขี่ จึงเดินเข้าไปหา

เวิร์ค

เจ๋ง เป็นไร

เจ๋ง

ตอนแรกว่าจะฝึกขี่จักรยานพี่ แต่ไม่ฝึกแล้ว

เวิร์ค

อ่าว ทำไมละ

เจ๋ง

มันไม่ได้อะ ไม่รู้ทำไม คนอื่นเค้าขี่เป็นกันหมดแล้ว

เวิร์ค

เห้ย อย่าเพิ่งป๊อดดิ มาๆพี่ช่วย

เวิร์คลากเจ๋งมาที่กลางถนน พร้อมจะสอนเจ๋งขี่จักรยานสองล้อ

เวิร์ค

จับคันให้แน่นๆ ทรงตัวให้ดี **“กล้าที่จะถีบ”** ตามองไปข้างหน้า
และ ถีบเล้ย

เจ๋งทำตามที่เวิร์คบอก และเจ๋งก็ขี่ได้ แต่ยังไม่คล่องและเหมือนจะล้ม

เจ๋ง

พี่ๆ จะล้มแล้วๆ

เวิร์ค

ไม่ต้องกลัว พี่จับอยู่ ถีบไป

เจ๋งเริ่มทรงตัวได้

เจ๋ง

เห้ยๆ ได้แล้ว

เวิร์คยืนมองเจ๋ง นึกถึงคำพูดตัวเองที่สอนเจ๋งออกไปเมื่อกี้ ทำให้เขาฉุกคิดอะไรได้บางอย่าง

SCENE 10 D5/EXT/สวน

เวิร์คออกมาเดินเล่นที่สวน บังเอิญเจอเท็น เท็นเดินเข้ามาหาเวิร์ค

เท็น

พี่เวิร์ค มาวิ่งหรอพี่

เวิร์ค

ป่าว

เท็น

วิ่งด้วยกันป่าวพี่

เวิร์ค

ไม่อะ

เท็น

พี่...โอเคปะเนี่ย

เวิร์ค

มึงอย่าเร้าหรือได้ปะ

เท็น

โหย พี่ แล้วรอบหน้าพี่แข่งปะ จะเอาคืนป่าว

เวิร์ค

นี่มึงท้ากูอ่อ

เท็น

ท้าไร ผมกับพี่อะนะ

เวิร์ค

ก็คราวที่แล้วมึงชนะกูไง

เท็น

เอาตรงๆปะพี่ ผมไม่เคยคิดจะแข่งกับพี่เลยนะ
พี่อะ ไอดอลผมนะ

เวิร์ค

.....มึงเวิ่นไรเนี่ย

เท็น

จริง พี่อะเป็นคนที่ทำให้ผมหันมายิงธนูเลย

ทั้งสองเดินตามทางไปเรื่อยๆ

เท็น

...ผมไปนะพี่ เจอกันชิงแชมป์

เท็นวิ่งออกไปทิ้งเวิร์คไว้คนเดียว เวิร์คนึกถึงคำพูดที่เท็นพูด ถึงมันจะมาจากปากเท็นที่เวิร์คคิดมาตลอดว่าเป็นคู่แข่ง แต่มันก็เป็นเรื่องจริง ทำให้เวิร์คเริ่มมีจิตใจที่คิดจะลุกขึ้นสู้อีกครั้ง

SCENE 11 D6/EXT/สนามธนู

เวิร์คกลับมาที่สนามธนูด้วยความรู้สึกที่อยากจะสู้อีกครั้ง เวิร์คเจอหน้าโค้ชที่รออยู่ที่สนาม เวิร์คเหมือนจะพูดอะไร บางอย่าง

เวิร์ค

โค้ช..คือ...

โค้ช

กูก็นึกว่ามึงจะทิ้งกูไปซะละ

ทั้งคู่ขำเล็กๆแหยๆ

โค้ช

ไปประกอบคันไป

MONTAGE SEQUENCE 2

Dลอย/EXT/สนามธนู

เวิร์คเดินข้ามาที่เส้นยิงพร้อมกับมองเป้าข้างหน้า ที่เป็นเป้าขนาดใหญ่ ศรต้องนับ 1 ใหม่อีกครั้งแต่เวิร์คก็ไม่ยอมแพ้และไม่ยอมที่จะหยุดอยู่ตรงนี้แล้วก็ยิงธนูออกไป ถึงจะมีอาการสั่นก็ตาม

Dลอย/INT/ห้องฟิตเนส

เดินเข้ามาในฟิตเนส เวิร์คยกเวทด้วยน้ำหนักดึงข้อขึ้นลง

Nลอย/EXT/สนามธนู

เวิร์คยิงธนูจนค่ำ โค้ชเดินเข้ามาดูเห็นว่าเวิร์คยิงธนูอย่างตั้งใจ ก็เอาขวดน้ำวางไว้แล้วก็เดินกลับไป

Dลอย/EXT/ห้องฟิตเนส

เวิร์คเล่นเวท หลายๆแบบ ยกดัมเบล ดึงข้อ เล่นเครื่อง แล้วลงมายืดกล้ามเนื้อเล็กน้อย

Dลอย/EXT/สนามธนู

เป้าขนาดใหญ่ถูกดึงออกไปแล้วติดเป็นเป้าขนาดเล็กเหมือนเดิม และถูกเลื่อนเป็นระยะปกติ โค้ชพยักหน้าให้เวิร์ค เวิร์คก็พยักกลับ จากนั้นก็ยิงต่อ เวิร์คยิงต่อไปเรื่อยๆจนลูกธนูเริ่มจับกลุ่มขึ้น เข้าที่ขึ้นจนสุดท้ายเข้ากลางเป้า

SCENE 12 N7/EXT/สนามธนู

1 วันก่อนแข่ง เวิร์คอยู่เป็นคนสุดท้ายในสนาม เตรียมเก็บของแล้วจะกลับไปพักผ่อน โค้ชก็เดินมาทัก

โค้ช

ซ้อมยันวินาทีสุดท้าย อ่านหนังสือหน้าห้องสอบอ่อเราอะ

เวิร์ค

เอ้า ก็ตั้งใจซ้อม ดีแล้วไม่ใช่หรอโค้ช

โค้ช

ซ้อมเยอะให้ชินมันก็ดี แต่มึงต้องพักด้วย กลับไปก็รีบนอน พรุ่งนี้จะได้พร้อมเต็มที่

เวิร์คพยักหน้าแล้วจะเดินกลับ โค้ชเลยทัก

โค้ช

เวิร์ค...

เวิร์คหันมาแบบงงๆ โค้ชยื่นเสื้อทีมใหม่ให้เวิร์ค

เวิร์ค

เห้ย โค้ช เสื้อแข่งใหม่หรอโค้ช

โค้ช

สีเหลือง เอาฤกษ์เอาชัยหน่อย

เวิร์คดูเสื้อแล้วชอบใจ

โค้ช

เวิร์ค.. เวลายิงมันมีทางเลือกอยู่สองทางคือ “ยิง” กับ “ไม่ยิง”
ถ้าเรายิง ผลก็คือเข้ากับไม่เข้า แต่ถ้าเราไม่ยิง มีอย่างเดียวก็คือไม่เข้า
จะเลือกแบบไหน อยู่ที่มึงแล้วนะ

โค้ชมองหน้าเวิร์คแล้วยิ้ม ก่อนที่จะมายีหัวแล้วเดินออกจากสนามไป ทิ้งเวิร์คไว้ในสนามกับความรู้สึกฮึกเหิม

SCENE 13 D9/INT/ห้องเวิร์ค

เวิร์คตื่นเช้ามืดที่ห้องของเวิร์คและใส่เสื้อตัวนั้น พบว่าเป็นเสื้อสีเหลืองสีที่เหมือนกับกลางเป้า
เวิร์คมองไปที่กระจกอย่างมุ่งมั่นว่าวันนี้ เป็นวันที่ตัดสินทุกอย่าง

SCENE 14 D9/EXT/สนามแข่ง2021

เช้าวันแข่ง มีคนกำลังประกอบคันเตรียมตัวอยู่เต็มไปหมด
เวิร์คฟังพร้อมกับหยิบคันธนูเพื่อเข้าเส้นยิง จากนั้น เท็นก็เดินเข้ามาข้างๆเวิร์คเพราะว่ายิงเป้าเดียวกัน
เท็นโบกมือทักทายเวิร์ค
เท็นยิ้มให้เวิร์ค เวิร์คยิ้มแล้วยักคิ้วให้เท็นแล้วหันกลับไป จากนั้นก็เริ่มยิงลูกแรกออกไป

MONTAGE SEQUENCE 3

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เวิร์คยิงแข่งกับคู่แข่งคนแรก เวิร์คชนะ 6-2

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เท็นยิงแข่งกับคู่แข่งคนแรก เท็นชนะ 6-0

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เวิร์คยิงแข่งกับคู่แข่งคนที่สอง เวิร์คชนะ 6-4

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เท็นยิงแข่งกับคู่แข่งคนที่สอง เท็นชนะ 6-2

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เวิร์คยิงแข่งกับคู่แข่งคนที่สาม เวิร์คชนะ 6-2

D8/EXT/สนามแข่ง2021

เท็นยิงแข่งกับคู่แข่งคนที่สาม เท็นชนะ 6-0

SCENE 15 **D9/EXT/สนามแข่ง2021**

ทั้งเวิร์คและเท็นต่างยิงด้วยผลงานที่ดีกันทั้งคู่จนสุดท้าย มาที่รอบชิงชนะเลิศ เป็น เท็นกับเวิร์คที่ต้องมาเจอกัน ทุกอย่างเหมือนกันเหตุการณ์ในปีก่อนหน้า เป้าเดียวกัน ตำแหน่งเดียวกัน คนล้อมกันดูอยู่ตรงหลังเส้นยิง และมีผู้พากย์กีฬาพากย์การแข่งอยู่

ผู้พากย์กีฬา 1

กลับมาอีกครั้งกับการแข่งขันกีฬายิงธนูชิงแชมป์ประเทศไทยปี 2021 นะครับ

ผู้พากย์กีฬา 2

ใช่ครับ และเหมือนว่าจะเกิดแมตช์ล้างตากันนะครับ ระหว่างแชมป์คนปัจจุบัน ดาวรุ่งแห่งวงการธนู

น้องเท็น **“นาย ทินวุฒิ นวนาวากุล”**

และแชมป์เก่าผู้ที่จะมาทวงบัลลังฆ์ของเค้าคืน

ศร **“นาย วรวุธ วงศ์วุฒิไกร”**

ทั้งคู่มองหน้ากัน

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)

หลังจากผ่านรอบคัดเลือกมาก็ฝ่าจนมาถึงรอบสุดท้ายแล้วนะครับ

จากนี้ไปจะเป็นการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ขอให้นักกีฬาทุกท่าน โชคดีครับ

เสียงออดดังขึ้น เวิร์คกับเท็นเดินเข้าเส้นยิงพร้อมกันพร้อมเสียงเชียร์

ทั้งสองคนยิง โดยที่คะแนนจี้กันตลอดเวลา เท็นยิงสลับกับเวิร์คและเห็นคะแนนที่จี้กันเรื่อยๆ

ป้ายคะแนน 2-0

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)
เปิดมาเซ็ทแรกก็ตื่นเต้นแล้วครับ

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)
ไม่มีใครยอมใครเลยจริงๆ

ทั้งคู่ยิงสลับกันต่อไปพร้อมกับคนดูที่นั่งลุ้น
เวิร์คยิงได้คะแนนดีกลับมา fist bump กับโค้ช
ป้ายคะแนน 2-2

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)
2-2 แล้วครับ แชมป์เก่าของเราก็ไม่ยอมฮะ

ทั้งเวิร์คและเท็นสีหน้าและเหงื่อออกอย่างเห็นได้ชัด
เวิร์คหันไปมองเท็น
ตัดไปที่เท็น เริ่มหอบ เริ่มจับคันไม่อยู่และเหลือบมองเวิร์ค
เวิร์คหันกลับมามองเป้า ราวกับว่าต้องลุยต่อให้จบแล้วแอบยิ้มเล็กๆ
ทั้งคู่กลับมายิงสลับกันอีกครั้ง
เท็นยิงหลุด 8 สีหน้าเท็นและคนดูเห็นว่าเสียดายอย่างเห็นได้ชัด

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)
8 ยิงหลุดเหลืองลูกแรกแล้วครับ

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)
เวิร์คเริ่มเอาคืนเป็น 4 ต่อ 2 แล้วครับ

ป้ายคะแนน 2-4
ทั้งคู่ยิงสลับกันอีกครั้ง คราวนี้เท็นยิงได้แม่นยำมากๆ

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)
ตอนนี้เสมอเป็น 4 ต่อ 4 แล้วครับ แหม่ ยิงดุเหมือนโกรธใครมา

ผู้พากย์กีฬา 1 (Off-Scene)
นั่งไม่ติดแล้วครับจังหวะนี้

โค้ชพยักหน้าและตบไหล่เวิร์คตบศรส่งเข้าเส้นยิงพร้อมกับเสียงออด
เวิร์คยิงก่อน ได้ 10
เท็นยิงต่อได้ 10
เวิร์คยิงต่อได้ 9

เท็นยิงต่อได้ 9
เวิร์คหายใจเข้าลึก ใช้เวลายิงนานกว่าปกติ แล้วยิงต่อได้ 10
เวิร์คและโค้ช ใจชื้นขึ้นเริ่มยิ้มออก
เท็นมองหน้าเวิร์คแล้วเริ่มใช้เวลายิงนานกว่าปกติแล้วก็ปล่อยลูกออกไปเข้า 10 พอดี

ผู้พากย์กีฬา 2
ในลูกสุดท้าย ไปแตะเส้น 10 พอดีครับ
คะแนนรวมของทั้งสองคนเท่ากัน เป็นเสมอกัน 5-5 **ต้องยิง Shoot-off ครับ!!!!**

เสียงเฮดังลั่น เท็นดีใจไม่คิดว่าโชคดีขนาดนี้

ผู้พากย์กีฬา 2 (Off-Scene)
เหนียวจริงๆครับแชมป์ของเรา และนี่เป็นอีกครั้งที่เกิดขึ้นระหว่างคู่นี้
โดยจะยิงตัดสินโดยการยิงคนละ 1 ลูก ในเวลา 20 วินาที ใครที่ใกล้กลางเป้ากว่าจะเป็นผู้ชนะครับ

เวิร์คเริ่มหน้าเสียที่เกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น เหมือนทุกอย่างย้อนกลับมาเหมือน 1 ปีที่แล้ว
เสียงออดดังขึ้น
เท็นยิงออกไปก่อน ได้9 คะแนน ติดเส้น 10 คะแนน เวิร์คจะชนะได้ก็ต่อเมื่อเวิร์คยิงตัดเส้น 10 หรือเข้ากลางเป้าเท่านั้น ทุกสายตามองมาที่เวิร์ค เวลานับถอยหลังลงเรื่อยๆ เวิร์คกำลังจะยกคันขึ้นมายิง มือสั่นใจสั่นจนต้องลดคันลง เวิร์คหันไปมองโค้ช โค้ชตบอกบอกให้กล้ายิง เวิร์คหันกลับและหลับตาลง ทำสมาธิ ภาพทุกการฝึกซ้อม คำพูดของเท็น และคำพูดของโค้ช **“เป้ามันแค่แสดงผลลัพท์ของการกระทำมึง ทุกอย่างมันเริ่มต้นที่เส้นยิง ตัดทุกอย่างออกให้หมด”**
และเวิร์คก็ลืมตาขึ้นมา

<u>SCENE 16</u> D9/EXT/สนามแข่ง2021 (ในหัวเวิร์ค)
เวิร์คก็ลืมตาขึ้นมา
ทุกอย่างเงียบไปหมด ไม่มีเสียง ไม่มีผู้คน มีแค่เวิร์คกับเป้าธนูข้างหน้าเท่านั้น เวิร์คเริ่มหยิบคันขึ้นมาท่าเตรียมที่จะยิง จู่ๆก็มีเงาโผล่มา เวิร์คเงยหน้าขึ้น เจอเวิร์คในปีที่แล้ว เวิร์คคนนั้นยืนขวางเป้ากับศรคนปัจจุบันอยู่ เวิร์คคนเก่าส่ายหน้าไม่ให้ยิง เพราะว่ายังไงก็ไม่เข้า เวิร์คตัวจริงจับคันแน่นขึ้น ไม่สั่น และ หันมามองเวิร์คคนเก่าอีกครั้งด้วยสายตาที่มั่นใจ
เวิร์คคนเก่าตัวจางหายไปแล้ว ไม่มีอะไรมาขวางระหว่างเวิร์คกับเป้าแล้ว เวิร์คจึงทำสมาธิทำตามลำดับท่าที่ต้องยิงทุกท่า และยิงลูกธนูลูกสุดท้ายออกไปอย่างไม่ลังเล

- END –

3.5 วิเคราะห์ตัวละคร Character Analysis

<u>การวิเคราะห์ตัวละคร เวิร์ค-วรวุธ วงศ์วุฒิไกร</u>

ด้านกายภาพ

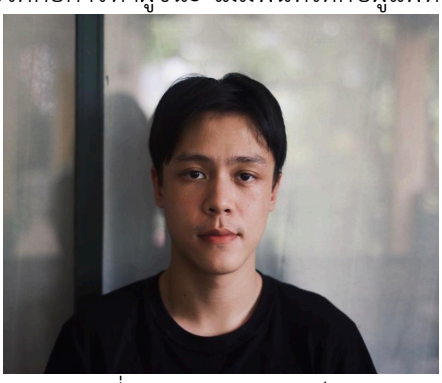
- เพศชาย
- อายุ 20 ปี
- ผิวสองสี
- รูปร่างสูงและสมส่วน
- เฮฮา โผงผาง แสดงออกความรู้สึก คิดอย่างไรก็แสดงออก ตรง จริงใจ

ด้านสังคม

- ชนชั้น: เกิดมาในครอบครัวชนชั้นกลาง ได้รับเงินเดือนจากพ่อและแม่ในแต่ละเดือนเป็นรายได้หลัก
- อาชีพ: นักศึกษาโควตานักกีฬาชั้นปีที่3 เป็นนักกีฬาของมหาวิทยาลัยรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ
- สภาพครอบครัว: ลูกชายคนเดียว พ่อแม่แยกทางกันตั้งแต่ศรอยู่ป.1 ศรอยู่กับฝั่งพ่อ ศรเล่นธนูตั้งแต่เด็กด้วยความที่เห็นพ่อเล่นแล้วเกิดอยากเล่นขึ้นมา
- การศึกษา: ปริญญาตรีในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา
- สถานภาพในชุมชน: เป็นคนที่รู้จักในชุมชนและแวดวงนักกีฬายิงธนู
เป็นนักกีฬายิงธนูที่ค่อนข้างท็อปฟอร์ม แข่งการแข่งขันใดๆก็ชนะและได้รางวัลเสมอๆ
- งานอดิเรก: เขาเล่นกีฬายิงธนูเป็นหลัก รวมถึงไตรกีฬา

ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป: เป็นคนมุ่งมั่น ดื้อ กวน ทำอะไรจะทำเต็มที่สุดความสามารถ ยึดติดกับชัยชนะเข้มงวดกับตัวเองมากๆ เป็นคนข้างนอกทำเหมือนไม่มีอะไร แต่ลึกๆข้างในไม่มีความมั่นใจในตัวเอง มักยึดติดกับคำพูดของคนอื่น คาดหวังในตนเองสูง ฉลาด ต้องการเป็นที่ยอมรับจากคนรอบข้างมากๆ ทำให้ต้องการแข่งขันอะไรก็ตาม เขาก็อยากชนะตลอด เพราะในความคิดของเวิร์ค ชัยชนะมีความหมายว่านั่นคือการที่เขาได้รับการยอมรับจากคนรอบข้างแล้วจริงๆ
- ภาวะทางอารมณ์: เป็นคนใจร้อน ใช้อารมณ์นำเหตุผลในเหตุการณ์ส่วนใหญ่ เป็นเด็กสมาธิสั้นแฝง โดยที่พ่อกับแม่ดูออก และ ตั้งใจให้ศรเล่นธนูเพื่อฝึกสมาธิ อาการสมาธิของเขาดีขึ้นเรื่อยๆ แต่ยังไม่ได้หายขาด หากมีอะไรมาจี้จุดเขา
- ทัศนคติต่อชีวิต: การใช้ชีวิตคือการหาผู้ชนะ ไม่มีพื้นที่ให้กับผู้แพ้หรือที่สอง



(ภาพประกอบที่ 3.1 : การวิเคราะห์ตัวละคร เวิร์ค)

<u>การวิเคราะห์ตัวละคร เท็น-ทินวุฒิ นวนาวากุล</u>

ด้านกายภาพ

- เพศชาย
- อายุ 18 ปี
- ผิวขาวเหลือง
- รูปร่างสูงและสมส่วน
- อัธยาศัยดี ชอบเข้าหาคน เป็นมิตรยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นคนไม่เก็บความรู้สึก มุ่งมั่นตั้งใจ

ด้านสังคม

- ชนชั้น: เกิดมาในครอบครัวฐานะค่อนข้างสูง ได้รับเงินจากพ่อและแม่ในแต่ละเดือนเป็นรายได้หลัก
- อาชีพ: เป็นเฟรชชี่นิสิตปี1ของมหาวิทยาลัยรัฐบาลชื่อดังในกรุงเทพฯด้วยโควตานักกีฬา
- สภาพครอบครัว: ลูกชายคนเล็ก มีพี่สาวสองคน ทำให้เท็นมีความละเอียดอ่อนมากกว่าผู้ชายทั่วไป
- การศึกษา: ปริญญาตรีชั้นปีที่1ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยรัฐบาลชื่อดังในกรุงเทพฯ ด้วยโควตานักกีฬา
- สถานภาพในชุมชน: เป็นนักกีฬาธนูที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมาก เนื่องจากพึ่งมาฝึกธนูได้ไม่นาน
- งานอดิเรก: เขาเล่นกีฬาหลากหลายประเภท รวมถึงธนูที่เพิ่งมาฝึกได้ไม่นาน

ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป: เป็นคนสู้ เป็นคนมองโลกในแง่ดี กระฉับกระเฉง ต้องการเป็นที่รักของทุกคนในสังคม โดยเฉพาะคนที่ตนใส่ใจ ทำให้
- ภาวะทางอารมณ์: เป็นคนที่ค่อนข้างใจเย็น และ ใช้เหตุผลในการใช้ชีวิต แต่ในบางครั้งเท็นอาจจะมองโลกในแง่ดีไปหน่อย ทำให้หลายครั้งคนอาจจะหัวเสียกับเขา เนื่องจากเท็นมองโลกในแง่ดีเกินไป
- ทัศนคติต่อชีวิต: ทุกปัญหามีทางออกเสมอ



(ภาพประกอบที่ 3.2 : การวิเคราะห์ตัวละคร เท็น)

<u>การวิเคราะห์ตัวละคร โค้ช-ชัย วิวิทยา</u>

ด้านกายภาพ

- เพศชาย
- อายุ50 ปี
- ผิวขาวเหลือง
- รูปร่างสูงและท้วม
- ผมสั้นสีดำหรือสีธรรมชาติ มีผมขาวบ้างตามวัย
- ดูดุและเข้มงวด หากมองครั้งแรกคนจะกลัว พูดจาโผงผาง

ด้านสังคม

- ชนชั้น: ชนชั้นกลาง
- อาชีพ: โค้ชฝึกสอนธนู
- สถานภาพในชุมชน: เป็นคนที่รู้จักในชุมชนและแวดวงนักกีฬายิงธนู

ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป: คนจริงจัง ทำอะไรทำจริง มี Passion สูงในสิ่งที่รัก เช่น ธนู เข้มงวดกับตัวเองและคนรอบข้าง แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีมุมขี้เล่น ไหวพริบดีและมองอะไรค่อนข้างขาด ตัดสินใจอะไรแล้วจะเด็ดขาดเลย ไม่เปลี่ยนใจง่ายๆ เข้าใจผู้อื่น รับฟัง จิตใจดี
- ภาวะทางอารมณ์: ลึกๆ เป็นคนใจร้อนมากๆ เพราะในอดีต โค้ชเคยเป็นนักกีฬายิงธนูทีมชาติฝีมือดีที่ลาวงการไปกลางคันในช่วงที่รุ่งที่สุด ไม่เคยออกให้สัมภาษณ์ว่าด้วยเหตุผลอะไร และ ทำไมถึงเลือกกลับมาเป็นโค้ชให้สโมสรอีกครั้ง แต่ที่จริงแล้วที่เขาวางมือลงไปเพราะป่วยเป็น Target Panic เป็นคนค่อนข้างเก็บตัวและไม่สุงสิงกับใคร แต่ถ้าใครมาหาเรื่องกับสิ่งหรือคนที่เขารัก เขาจะไม่ยอมปล่อยไปเด็ดขาด

-ทัศนคติต่อชีวิต: ชีวิตไม่มีอะไรแน่นอน เรามีหน้าที่ทำปัจจุบันให้ดีที่สุดด้วยสติ



(ภาพประกอบที่ 3.3 : การวิเคราะห์ตัวละคร โค้ช)

<u>การวิเคราะห์ตัวละคร เจ๋ง-รชต คงดำ</u>

ด้านกายภาพ

- เพศชาย
- อายุ 10ปี
- ผิวสองสีหรือผิวสีน้ำผึ้ง
- รูปร่างผอมและตัวเล็กกว่าเด็กวัยเดียวกัน
- ผมสั้นสีดำหรือธรรมชาติ
- ร่าเริงสดใส ใครได้คุยด้วยแล้วจะเอ็นดู

ด้านสังคม

- ชนชั้น: เกิดมาในครอบครัวชนชั้นกลาง
- อาชีพ: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- การศึกษา: ปริญญาตรีในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา
- สถานภาพในชุมชน: เป็นเด็กที่เป็นที่รู้จักในละแวกแถวหอพักของศร เพราะเป็นเด็กที่โตที่สุดในวัยใกล้เคียงกัน มองเวิร์คเป็นไอดอล และ ชอบเข้ามาหาเวิร์คเป็นประจำเมื่อเจอ

ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป: เก็บตัว แต่ถ้าสนิทกับใคร จะเข้าหาและพูดคุยทันที มีภาวะความเป็นผู้นำค่อนข้างน้อย ไม่มั่นใจในตนเองเท่าไหร่ แต่อันที่จริงเป็นคนจริงใจ ซื่อๆ อ่อนไหวและคล้อยตามคนที่อยู่ด้วยง่าย

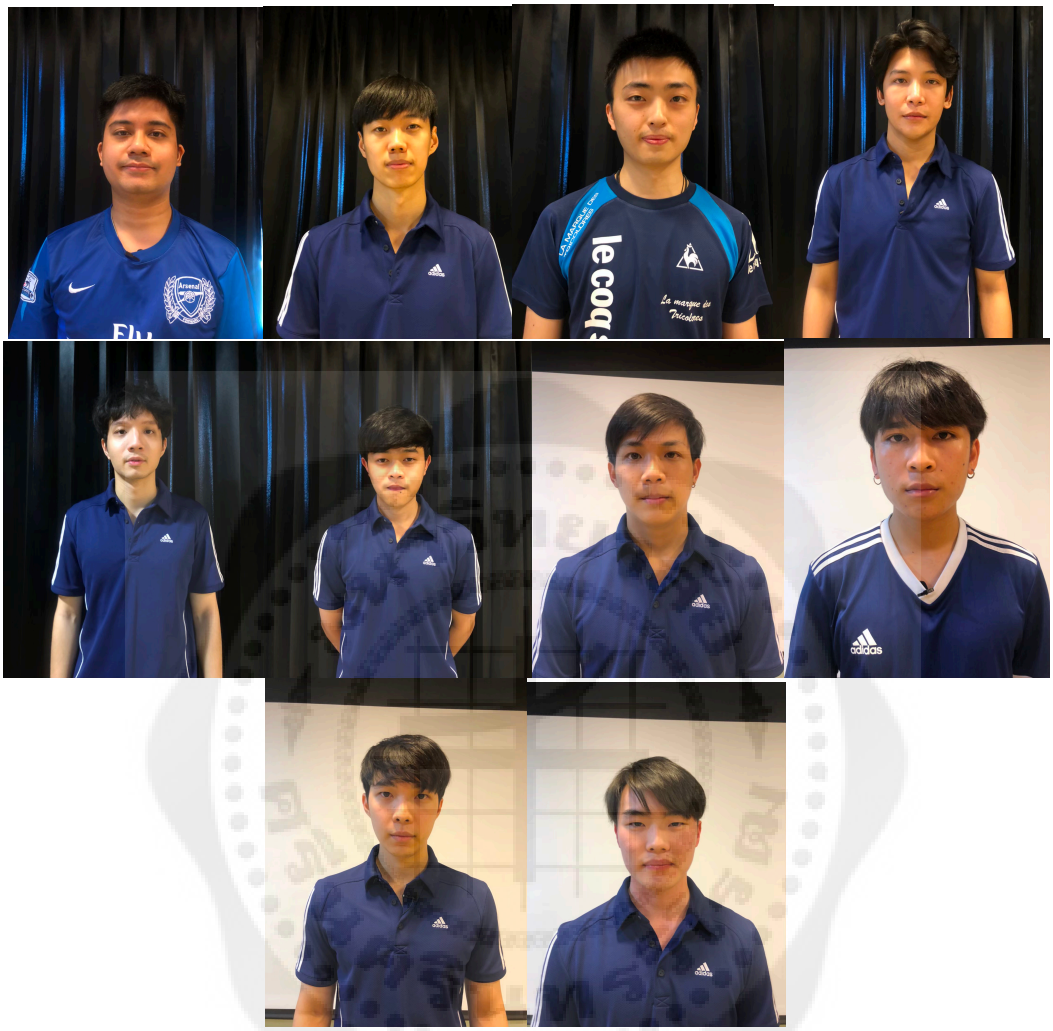


(ภาพประกอบที่ 3.4 : การวิเคราะห์ตัวละคร เจ๋ง)

3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

<u>การตัดสินใจเลือกนักแสดง</u>

การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เวิร์ค



(ภาพประกอบที่ 3.5 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท เวิร์ค)

หลังจากที่ได้บทสัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว ทางทีมผู้สร้างผลงานได้ทำการพิจารณารวมถึงปรึกษาคณาจารย์ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เวิร์ค ได้แก่



(ภาพประกอบที่ 3.6 :ผู้ที่มารับบท เวิร์ค)
ผู้ที่มารับบท เวิร์ค : กันต์ธีร์ วิรุฬห์ศรี (เวิร์ค)
อายุ 23 ปี น้ำหนัก 69 กิโลกรัม ส่วนสูง 174 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีบุคลิกภายนอกใกล้เคียงและเหมาะสมกับที่วิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด
2. เข้าใจทัศนคติ ความต้องการ และ ความกลัวของตัวละคร รวมถึงมีประสบการณ์ใกล้เคียงตัวละครมากที่สุด
3. เข้าใจและมีประสบการณ์ด้านอาการ Target Panic
4. สามารถยิงธนูได้ระดับดีมาก

การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เท็น



(ภาพประกอบที่ 3.7 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท เท็น)

หลังจากที่ได้บทสัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว ทางคณะผู้จัดทำได้ทำการพิจารณารวมถึงปรึกษาคณาจารย์ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เท็น ได้แก่



(ภาพประกอบที่ 3.8 :ผู้ที่มารับบท เท็น)

ผู้ที่มารับบท เท็น : กรวิชญ์ สารสิน (กำปั่น)

อายุ 25 ปี น้ำหนัก 67 กิโลกรัม ส่วนสูง 178 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

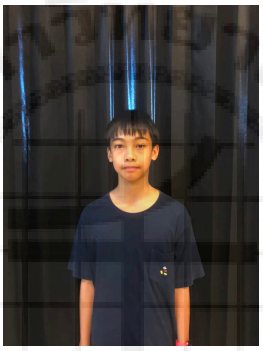
1. มีบุคลิกภายนอกใกล้เคียงและเหมาะสมกับที่วิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด
2. เข้าใจทัศนคติ ความต้องการ และ ความกลัวของตัวละครมากที่สุด
3. มีประสบการณ์ด้านการแสดง เนื่องจากนักแสดงมีอาชีพเป็นนักแสดงอยู่สังกัดช่องวัน 31
4. มีพื้นฐานกีฬาเล็กน้อย และ สามารถมาฝึกซ้อมธนูได้เป็นประจำ

การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เจ๋ง



(ภาพประกอบที่ 3.9 : ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท เจ๋ง)

หลังจากที่ได้บทสัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว ทางทีมผู้สร้างผลงานได้ทำการพิจารณารวมถึงปรึกษาคณาจารย์ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เจ๋ง ได้แก่



(ภาพประกอบที่ 3.10 : ผู้ที่มารับบท เจ๋ง)
ผู้ที่มารับบท เจ๋ง : ศิรสิทธิ์ โตแจ้ง (โอ๊ค)
อายุ 12 ปี น้ำหนัก 40 กิโลกรัม ส่วนสูง 152 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีบุคลิกภายนอกใกล้เคียงและเหมาะสมกับที่วิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด
2. เข้าใจทัศนคติ ความต้องการ และ ความกลัวของตัวละครรวมถึงมีประสบการณ์ใกล้เคียงตัวละคร

การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท โค้ช

ในส่วนของบทโค้ช ทางทีมผู้สร้างผลงานไม่ได้มีการจัดหานักแสดง เนื่องจากตั้งแต่ต้นกระบวนการผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ เราได้ทำการเลือกผู้ที่มารับบทโค้ชไว้ตั้งแต่ต้น ได้แก่



(ภาพประกอบที่ 3.11 : ผู้ที่มารับบท โค้ช)

ผู้ที่มารับบท โค้ช : เพชร มาร์

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีบุคลิกภายนอกใกล้เคียงและเหมาะสมกับที่วิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด
2. เข้าใจทัศนคติ ความต้องการ และ ความกลัวของตัวละครรวมถึงมีประสบการณ์ใกล้เคียงตัวละคร
3. มีทักษะด้านธนูและมีประสบการณ์สอนธนูเป็นอย่างดี

3.6.2 แผนทำงานกับนักแสดง

3.6.2.1 ทำความรู้จักกับนักแสดงและละลายพฤติกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย รวมถึงลดช่องว่างระหว่างนักแสดงและทีมผู้สร้างผลงาน ให้เกิดความเชื่อใจกันมากที่สุด ในฐานะผู้ฝึกสอนการแสดง สังเกตถึงจุดเด่นและจุดด้อยของนักแสดงแต่ละท่านจากพฤติกรรมการตอบสนองต่อกิจกรรมต่างๆที่ออกแบบมาเพื่อให้นักแสดงฝึกสมาธิ, ฝึกร่างกาย และ ทักษะต่างๆของการเป็นนักแสดง นอกจากนี้ทุกกิจกรรมยังนำไปสู่การทำงานเป็นกลุ่มของนักแสดง เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยและเชื่อใจกันในคณะนักแสดงให้มากที่สุด

3.6.2.2 ฝึกทักษะประสาทสัมผัสต่างๆ และจินตนาการในการเข้าถึงตัวละคร นักแสดงควรเข้าใจกลไกการทำงานของร่างกายและจิตใจซึ่งเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่สำคัญในการแสดง ทั้งนี้แบบฝึกหัดการเปิดโสตประสาทสัมผัสต่างๆจะช่วยให้นักแสดงผ่อนคลายขึ้น และเชื่อมต่อกันและกัน นอกจากนี้จินตนาการยังเป็นส่วนสำคัญในการแสดง แบบฝึกหัดจินตนากาสใสใสรจึงจำเป็นต่อการฝึกฝนนักแสดง เพื่อต่อยอดในส่วนที่นักแสดงไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมเช่นเดียวกับตัวละครที่ตนได้รับนั่นเอง

3.6.2.3 วิเคราะห์บทภาพยนตร์และวิเคราะห์ตัวละคร (Script and Character Analysis (Read Through)) อ่านบทภาพยนตร์ร่วมกัน เพื่อให้นักแสดงและทีมผู้สร้างผลงานทุกท่านเข้าใจและเข้าถึงตัวละครให้ได้มากที่สุด รวมทั้งวิเคราะห์ตัวละครในแต่ละตัวว่ามี ความคิด ทัศนคติ ภูมิหลังชีวิตอย่างไร

3.6.3 การเข้าสู่ตัวละคร

3.6.3.1ทำความเข้าใจและหาจุดร่วมให้นักแสดงทำความเข้าใจตัวละครแต่ละตัวอย่างละเอียด วิเคราะห์ทั้งความกลัว ความต้องการของตัวละครคืออะไร สิ่งไหนคือสิ่งขับเคลื่อนชีวิตตัวละคร และตัวละครให้คุณค่ากับอะไรในชีวิต ทั้งจากมุมมองของนักแสดงที่ได้รับบทนั้นเอง และรวมไปถึงนักแสดงท่านอื่นๆที่มีต่อตัวละครนั้นๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและการเข้าใจตัวละครร่วมกัน

3.6.3.2 การแสดงออกทางกายภาพ เมื่อนักแสดงเข้าใจความคิด ทัศนคติหรืออินเนอร์ (Inner) ภายในของตัวละครแล้ว ต่อไปเป็นการให้นักแสดงใช้กายภาพ (Physical) เพื่อดึงคาแรคเตอร์ของตัวละครมาใช้ รวมถึงออกแบบการปรากฏ บุคลิกและท่าทางของตัวละครด้วยว่า ตัวละครแต่ละตัว ต้องการให้โลกเห็นเขาเป็นแบบไหน และอยากโลกปฏิบัติต่อเขาอย่างไร นอกจากนี้เนื่องจากภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับอาการ Target Panic จึงใช้แบบฝึกหัดประสาทสัมผัสประยุกต์กับการแสดงออกทางกายภาพ และความกลัว เพื่อให้นักแสดงเข้าใจในภาวะอาการ Target Panic อีกด้วย

3.6.4 ซ้อมการแสดง

3.6.4.1 ปรับระดับการแสดงของนักแสดงแต่ละคู่ให้มีความเข้ากันมากขึ้น ทั้งการแสดงออก ระดับภาษา ระดับการใช้เสียง ไปในแนวทางที่ผู้กำกับต้องการ ฝึกซ้อมนักแสดงในฉากที่ค่อนข้างสำคัญและมีผลต่อเรื่อง เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยและลดอาการเกร็งให้มากที่สุด

3.6.5 การซ้อมการแสดง

ครั้งที่ 1 6 ธันวาคม 2563 เวลา 13.00 น. -15.00 น. (เจ๋ง)
จุดประสงค์ในการซ้อมครั้งที่ 1 ให้นักแสดงคุ้นเคย ทำความเข้าใจตัวละคร และเข้าใจการแสดงขั้นพื้นฐาน
ครั้งที่ 2 9 ธันวาคม 2563 เวลา 9.00 น. -16.00 น. (เวิร์ค เท็น และ โค้ช)
จุดประสงค์ในการซ้อมครั้งที่ 2 ให้นักแสดงคุ้นเคยซึ่งกันและกัน ทำความเข้าใจตัวละคร และ สร้างภูมิหลังตัวละครไปพร้อมกัน
ครั้งที่ 3 29 ธันวาคม 2563 เวลา 10.00 น.-16.00 น. (เวิร์ค เท็น โค้ช และ เจ๋ง)
จุดประสงค์ในการซ้อมครั้งที่ 3 สร้างความคุ้นเคยให้แก่นักแสดง ให้นักแสดงสนิทสนมกันเพื่อที่การถ่ายทำจะได้เป็นไปอย่างราบรื่น ซ้อมการแสดงในฉากที่ค่อนข้างสำคัญ เพื่อให้นักแสดงเข้าใจภาพรวมและทิศทางของแต่ละฉาก

ครั้ง	หัวเรื่อง	กิจกรรม	นักแสดง
1	-แบบฝึกหัดละลายพฤติกรรม (Breaking the Ice Exercise) -แบบฝึกหัดประสาทสัมผัส (Sensory Exercise) - แบบฝึกหัดความต้องการ/การเพ่งความสนใจ (Objective/Focus) -การซ้อมเข้าฉากเสมือนจริง (Scene Test)	1.เกมฝึกไหวพริบ (Zip Zap Zup) 2 แบบฝึกหัดการเห็นซ้ำ (Repetation) 3.แบบฝึกหัดการเดินเพื่อรักษาสมดุลและฝึกการเพ่งความสนใจ (Balancing Space Walk+Focus) 4.แบบฝึกหัดความต้องการ (Objective) 5.อ่านภาพยนตร์บทและวิเคราะห์ร่วมกับทีมผู้สร้างผลงาน	เจ๋ง
2	-แบบฝึกหัดละลายพฤติกรรม (Breaking the Ice Exercise) -แบบฝึกหัดประสาทสัมผัส (Sensory Exercise) - แบบฝึกหัดความต้องการ/การเพ่งความสนใจ (Objective/Focus) -การอ่านบทภาพยนตร์สั้นร่วมกัน/วิเคราะห์บทภาพยนตร์ (Read Through + Script Analysis) -การซ้อมเข้าฉากเสมือนจริง (Scene Test)	1.เกมฝึกไหวพริบ/เรียกพลังงาน/ไล่ระดับอารมณ์/กระจกสะท้อน (Zip Zap Zup / Energy / Emotional Steps/ Mirror) 2.แบบฝึกหัดการเห็นซ้ำคู่และกลุ่ม (Repetation in pair and group) 3.แบบฝึกหัดการเดินเพื่อรักษาสมดุลและฝึกการเพ่งความสนใจ (Balancing Space Walk+Focus) 4.แบบฝึกหัดผ่อนคลายร่างกาย (Relaxtion) 5.หลับตาจินตนาการตามสถานการณ์ 5.อ่านบทภาพยนตร์สั้นและวิเคราะห์ร่วมกัน 6.เข้าฉากเพื่อซ้อมทำการแสดงเสมือนจริง	เวิร์ค เท็น โค้ช
3	-แบบฝึกหัดละลายพฤติกรรม (Breaking the Ice Exercise) -แบบฝึกหัดประสาทสัมผัส	1.เกมฝึกไหวพริบ/เรียกพลังงาน/ไล่ระดับอารมณ์/กระจกสะท้อน	เวิร์ค เท็น โค้ช เจ๋ง

3	(Sensory Exercise) -การอ่านบทภาพยนตร์สั้นร่วมกัน (Read Through) -การซ้อมเข้าฉากเสมือนจริง (Scene Test)	(Zip Zap Zup / Energy / Emotional Steps/ Mirror) 2.แบบฝึกหัดการเห็นซ้ำคู่และกลุ่ม (Repetation in pair and group) 3.แบบฝึกหัดการเดินเพื่อรักษาสมดุลและฝึกการเพ่งความสนใจ (Balancing Space Walk+Focus) 4.อ่านบทภาพยนตร์สั้นและวิเคราะห์ร่วมกัน 5.เข้าฉากเพื่อซ้อมทำการแสดงเสมือนจริง	เวิร์คเท็นโค้ชเจ๋ง

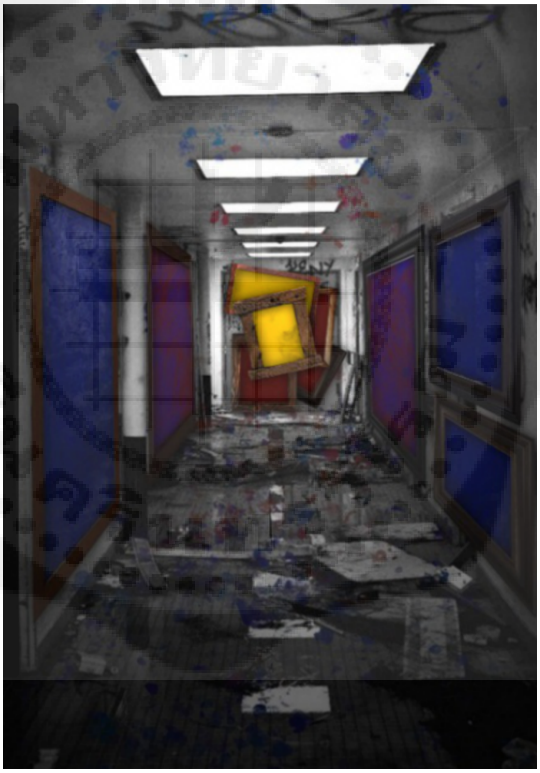
3.6.6 การพัฒนาการของนักแสดง

วัน/เดือน/ปี	ครั้ง	นักแสดง	พัฒนาการ/ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไข
6 ธ.ค. 63	1	เจ๋ง	นักแสดงไม่มีประสบการณ์ด้านการแสดงมาก่อน ทำให้เกิดความเกร็งเมื่ออยู่หน้ากล้อง ทำให้ต้องนัดมาฝึกซ้อมการแสดงแยก ต้องใช้เวลาประมาณหนึ่ง ถึงเริ่มสร้างความคุ้นเคยให้นักแสดงได้	ให้ทำเวิร์คชอปเดี่ยวมากกว่านักแสดงท่านอื่น และทำการนัดนักแสดงมาเจอนักแสดงท่านอื่นอีกครั้ง
9 ธ.ค. 63	2	เวิร์ค	นักแสดงไม่ค่อยมีประสบการณ์ด้านการแสดง แต่เข้าใจตัวละครเป็นอย่างดี และพร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ๆ แต่ยังมีความเกร็งอยู่บ้างเล็กน้อย แต่นักแสดงยังมีปัญหาด้านการออกเสียง ส เสือ	ให้การบ้านนักแสดงฝึกการออกเสียง และ ปรับรูปปากในการพูด
		เท็น	นักแสดงไม่ค่อยมีปัญหาด้านการแสดง และสามารถเข้าใจตัวละครได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังพร้อมเปิดรับกิจกรรมต่างๆ แต่ยังมีความเกร็งอยู่บ้างเล็กน้อย ทั้งนี้นักแสดงยังไม่สันทัดด้านกีฬายิงธนู	ทำการนัดฝึกซ้อมกีฬายิงธนูให้นักแสดง สัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง
		โค้ช	นักแสดงไม่มีปัญหาด้านการแสดง แต่ด้วยความที่มีช่องว่างเรื่องวัยที่ค่อนข้างต่างกัน ทำให้นักแสดงท่านอื่นยังมีความไม่คุ้นชินกับนักแสดงท่านนี้ แต่เมื่อใช้เวลาปรับตัว นักแสดงทุกท่านก็เริ่มคุ้นเคยกันมากขึ้น	
29 ธ.ค. 63	3	เวิร์ค	พัฒนาการด้านการออกเสียงดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ส่วนเรื่องการแสดง ทำให้เห็นพัฒนาการในทางที่ดี มีการรับส่งกับคู่เล่นมากขึ้น เมื่อคู่เล่นมีปัญหา ก็พร้อมจะเข้าไปช่วยและสร้างความเชื่อใจให้แก่คู่เล่น ทั้งนี้ทักษะด้านธนูและทักษะด้านกีฬาของนักแสดงยังคงต้องฝึกซ้อมเพื่อความแม่นยำ	ให้นักแสดงฝึกซ้อมกีฬาธนูและออกกำลังกายอย่างน้อย สัปดาห์ละ 3 ครั้ง
		เท็น	พัฒนาการด้านการแสดงดีขึ้น การเข้าคู่กับนักแสดงท่านอื่นๆก็ดีขึ้น คุ้นเคยมากขึ้น และทำให้เห็นถึงความสามัคคีของคู่เล่นในกิจกรรมการฝึกซ้อม ทั้งนี้ทักษะด้านธนูและทักษะด้านกีฬาของนักแสดงยังคงต้องฝึกซ้อมเพื่อความแม่นยำ	ให้นักแสดงฝึกซ้อมกีฬาธนูและออกกำลังกายอย่างน้อย สัปดาห์ละ 3 ครั้ง
		โค้ช	นักแสดงมีความผ่อนคลายมากขึ้นในการฝึกซ้อม ทำให้บรรยากาศและการทำงาน การฝึกซ้อมเป็นไปอย่างราบรื่น มีการเสนอ	

			ความเห็นแนวความคิดพื่อให้นักแสดงคนอื่นเข้าใจกีฬาธนูมากยิ่งขึ้น	
		เจง	ในช่วงแรก นักแสดงยังไม่คุ้นชิน จึงต้องใช้เวลาจึงจะเปิดใจ และเชื่อใจนักแสดงท่านอื่นๆ เมื่อนักแสดงเริ่มเชื่อใจ พัฒนาการแสดงจึงค่อยๆดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด	

3.7 ภาพแก่นความคิด (Concept Image)

ภาพแก่นความคิด (Concept Image) จากอารมณ์ แก่นความคิดของเรื่อง ศัตรูที่น่ากลัวที่สุดคือตัวเราเอง โดยส่งผลให้เกิดอารมณ์คือ ความกลัว เป็นอารมณ์ที่เราสร้างขึ้นมาเองโดยศัตรูมันคือความกลัวในจิตใจของเราเอง ทำให้เรานึกถึงภาพภาพที่เป็นการซ่อนทับกันไปเรื่อยๆ ไม่หยุดหย่อน ทับถมกันไปกันมารู้สึกอึดอัด ทำให้เกิดเป็นภาพภาพนี้



(ภาพประกอบที่ 3.12 : ภาพแก่นความคิด)

อารมณ์แก่นความคิดของเรื่องที่ใช้คำว่าความกลัว จึงตีความออกมาเป็นการสร้างพื้นที่ความกลัวภายในจิตใจของตัวเอง ในภาพนี้แทนห้องสี่เหลี่ยมคือพื้นที่ที่ตัวละครนั้นสร้างขึ้นมาแล้วกักเก็บความกลัวไว้ในห้อง รูปภาพคือความกลัวของตัวละคร ความกลัวของตัวละครก็คือความคาดหวังและสิ่งที่ตัวละครคาดหวังก็คือชัยชนะจากการยิงธนู เราเลยใช้สีของเป้าธนูแทนความคาดหวังของตัวละครเพราะสีบนเป้าเป็นตัวกำหนดชะตาของตัวละคร

ส่วนเรื่ององค์ประกอบภาพการใช้เส้นที่ใช้เป็นเปอร์สเปคทีฟ (Perspective) ให้เส้นมันพุ่งเข้าหาตรงกลางและการวางภาพตรงกลางแบบสะเปะสะปะเพราะอยากจะสื่อว่าความกลัวข้างในจิตใจที่ตัวละครสร้างขึ้นมันเพิ่มขึ้นเรื่อยๆทุกวันจนเกิดเป็นการสะสมที่มากขึ้น ทำให้ภายในใจมีแต่ความอึดอัดและต้องแบกรับสิ่งที่กลัวอยู่ตลอดเวลา โดยสุดท้ายแล้วร่อยรอยที่เกิดขึ้นจากความกลัว แล้วทำให้เกิดเป็น design concept “อึดอัด” ซึ่งความอึดอัดมันเป็นผลกระทบจากการกระทำของความกลัวทั้งหมด ไม่ว่าจะทำอะไรก็เกิดเป็นความอึดอัดทั้งหมดทั้งการใช้ชีวิตที่ไม่ได้มีความสุขเหมือนเดิมการสนทนากับคนรอบข้างก็มีความอึดอัดเข้าครอบงำรวมถึงสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการพราดความสุขของเราไปนั้นเองสิ่งที่ลืมไปสำหรับการยิงธนูคือความสุขที่ไม่เกิดขึ้นเหมือนเดิม

3.8 Mood Board



(ภาพประกอบที่ 3.13 : Mood Board)

Mood board นี้ประกอบไปด้วย รูปทรงสี่เหลี่ยมที่ซ้อนทับกันหลาย ๆ รูปโดยในรูปสี่เหลี่ยมนั้นก็เต็มไปด้วยทรงเหลี่ยมอีกทีที่รูปทรงและองค์ประกอบทั้งหมดนี้ร่วมทำให้เกิดความอึดอัด ๆ ที่มาจากการออกแบบความคิด (design concept) มี ความแข็งกระด้างเป็นรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ได้มาจากธรรมชาติ โดยทั้งหมดมีสามสี ถ้าเรามองไกลๆ จะเห็นว่ามันคือสีของเป้าธนูที่ ประกอบไปด้วยสีฟ้า น้ำเงิน และเหลือง โดยสีที่อยู่ตรงกลางคือสีที่นำสายตามากที่สุด ทำให้เราโฟกัสไปที่จุด ๆ เดียว เปรียบเสมือนสิ่งที่ตัวละครกำลังโฟกัสไปที่เป้านั้นเอง

3.9 กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ฝ่ายศิลป์ได้ดำเนินงานในขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์และขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ดังนี้ ฝ่ายศิลป์ได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ดราม่า กีฬา โดยมีค้นคว้าเบื้องต้นผ่านทางอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เข้าใจชีวิตของนักกีฬาที่เคยเกิดอาการของโรคนี้ จากนั้นก็ทำการสัมภาษณ์ นักกีฬาที่ยิงธนูอยู่เป็นประจำถึงอาการที่เคยเกิดขึ้น และรวมถึงนักกีฬาที่ยังเป็นอยู่ จากสมาคมนักกีฬายิงธนูและพี่ ๆ ที่ รู้จัก ผ่านทางโทรศัพท์จนได้รู้จักและอาการของและการรับมือของโรคนี้เป็นอย่างดีหลังจากที่สรุปข้อมูล ทั้งหมดที่มีก็นำวิถีชีวิตของนักกีฬาจากที่ได้ทำการสัมภาษณ์มาปรับให้เข้ากับบทภาพยนตร์และสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อ โดย

ในภาพยนตร์นี้จะมีสถานที่หลักคือ สนามแข่งธนู (การกีฬาแห่งประเทศไทย)เป็นสนามที่แข่งขันกันอย่างเป็นทางการในรอบชิงชนะเลิศแต่สุดท้ายมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์โควิด เป็น สนามยิงธนู archery pro บางแคต่อมาเป็นสนามธนู AF (ซ้อม+แข่งเล็ก) โดยใช้เป็นการแข่งขันรอบเล็กในตอนที่แข่งขันแพ้รอบก่อนหน้าที่จะเป็นโรคนี้ โยตัวเรื่องหลัก ๆ จะประกอบเรื่องกันในสนามยิงธนูทั้งสิ้นแต่มีบางสถานที่ในตัวเรื่องตัวเรื่องด้วยโดยจะหยิบยกมาดังนี้

รายชื่อสถานที่ (Location list)

- สนามแข่งธนู (archery pro สนามแข่งขันใหญ่) 2020+2021
- สนามธนู AF (ซ้อม+แข่งเล็ก)
- หน้าหอพัก
- ห้องพัก
- ห้องออกกำลังกาย (Fitness)
- สวนออกกำลังกายลานวิ่ง

Reference Location



(ภาพประกอบที่ 3.14 : สนามยิงธนู)



(ภาพประกอบที่ 3.15 : สนามยิงธนู)

- **สนามแข่งธนู (archery pro สนามแข่งขันใหญ่) 2020+2021**

เป็นสนามยิงธนูที่ ใช้ในการแข่งขันใหญ่รอบนัดชิงโดยเป็นสนามที่อยู่ไม่ได้ใกล้จากหอพักของตัวละครเท่าไหร่โดยสนามนี้ได้ใช้ในการแข่งขันรอบตัวสิน เป็นสนามที่มีขนาดใหญ่และอุปกรณ์ภายในสนามที่สามารถแข่งขันอย่างเป็นทางการได้เลย โดยตัวละครเองก็คุ้นเคยกับการแข่งขันมานักต่อนักแล้วกับสนามแบบนี้ โดยนักกีฬาคนอื่นที่มาแข่งก็ไม่ใช่ว่าจะแข่งกันได้ง่ายๆเพราะเป็นสนามที่มีไว้สำหรับแข่งขันใหญ่ๆ เท่านั้น



(ภาพประกอบที่ 3.16 : สนามยิงธนู)



(ภาพประกอบที่ 3.17 : สนามยิงธนู)

- **สนามธนู AF (ซ้อม+แข่งเล็ก)**

เป็นสนามแข่งขันเล็กที่ตัวละครได้แข่งขันในตอนต้นโดยสนามแข่งขันนี้มีขยาดที่เล็กกว่าสนามแข่งขันหลักไม่สามารถใช้เป็นสานมแข่งขันรอบชิงชนะได้โดยเป็นสถานที่ที่ตัวละครมักจะมาซ่อมยิงและฝึกฝนกับโค้ชเสมอระยะทางจะไม่ไกลจากหอพักขอเขามาก โดยสนามจะมีนักกีฬาที่ยิงธนูเป็นประจำอยู่แล้วมาฝึกซ้อมด้วย



(ภาพประกอบที่ 3.18 : หอพัก)



(ภาพประกอบที่ 3.19 : หอพัก)

- **หน้าหอพัก** เป็นหน้าหอพักของเวิร์ค ซึ้งเป็นที่ที่เวิร์คจะผ่านทุก ๆ วันโดยมาจะเจอคนเด็กแถวละแวกนั้นซึ่งก็รู้จักเวิร์คเป็นอย่างดีโดยบางรั้งเวิร์คก็ออกมาเปลี่ยนชุดเพื่อวิ่งแถวหน้าหออีกด้วย



(ภาพประกอบที่ 3.20 : ภายในหอพัก)



(ภาพประกอบที่ 3.21 : ภายในหอพัก)

ห้องพัก

เป็นห้องพักของเวิร์คซึ่งตัวห้องพักจะเป็นหอน้องซึ่งอยู่ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัยของเขาตัวห้องก็จะไม่ได้หรูมากแต่ก็ไม่ได้ถูกจนเกิดไปเนื่องจากเขาจะต้องซ่อมยิงธนูและพัฒนาร้างกานบ่อย ๆ ทำให้ต้องอยู่หอที่กฎการเข้าออกไม่เข้มงวดมากและส่วนตัวเวิร์คเป็นคนนิสัยที่ชอบอยู่อยู่คนเดียวมากกว่ามีรูเมท



(ภาพประกอบที่ 3.22 : ฟิตเนส)



(ภาพประกอบที่ 3.23 : ฟิตเนส)

ห้องฟิตเนส

เป็นฟิตเนสที่ตัวละครมักจะออกมาพัฒนาร่างกายตัวเองอยู่เสมอ ตัวฟิตเนสเองมีสภาพเครื่องเล่นค่อนข้างครบครันและไม่ได้มีราคาสูงมากไปกับฐานะตัวละครทำให้ตัวละครสามารถเล่นที่นี่ได้โดยปกติในขณะเล่นก็อาจจะมีบุคคลอื่นที่อยู่ละแวกหอมาเล่นออกกำลังกายด้วยอยู่เป็นประจำ



(ภาพประกอบที่ 3.24 : สวนออกกำลังกาย)



(ภาพประกอบที่ 3.25 : สวนออกกำลังกาย)

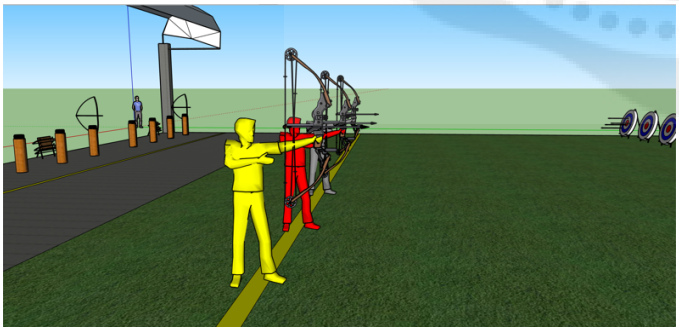
สวนออกกำลังกาย

เป็นสวนออกกำลังกายโดยจะเป็นลานวิ่งด้วยโดยเป็นที่ที่เวิร์คมักจะชอบออกมาวิ่งและพัฒนาตัวเองอยู่เสมอและเวลาแข่งแพ้ก็มักจะวิ่งเพื่อให้ร่างกายกลับไปฟิตและพร้อมแข่งใหม่ในนัดต่อไปโดยสวนนี้อยู่ไม่ไกลจากหอพักและนักและมีคนสาธารณะออกมาใช้บริการที่แห่งนี้จำนวนมาก

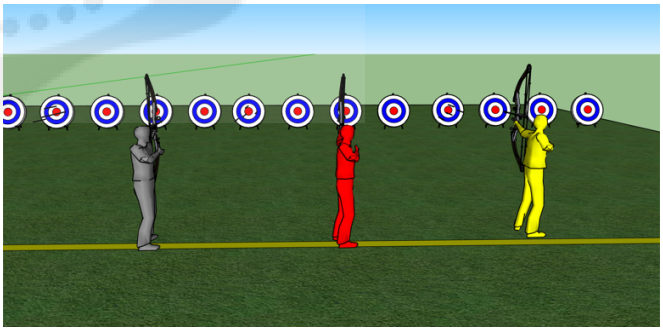
การออกแบบสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์

จากการออกแบบความคิด (Design Concept) แผลเป็นทำให้การออกแบบสถานที่และการจัดวางวัตถุเพื่อใช้เล่าเรื่องตามบริบทของภาพยนตร์เป็นการเลือกใช้สิ่งของที่ไม่ได้อยู่ในสภาพดีอาจมีบางอย่างผุพังบ้างแต่ทุกอย่างก็ยังสามารถใช้งานได้อยู่

- สนามแข่งธนู (archery pro สนามแข่งขันใหญ่) 2020+2021
- สนามธนู AF (ซ้อม+แข่งเล็ก)

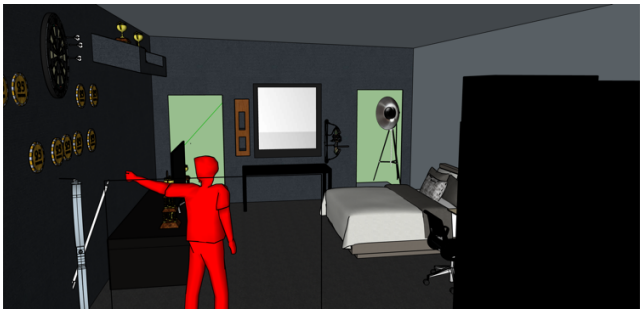


(ภาพประกอบที่ 3.26 : ภาพร่างสนามธนู)



(ภาพประกอบที่ 3.27 : ภาพร่างสนามธนู)

สนามยิงธนูถูกออกแบบให้มีความคล้ายกับสนามธนูจริงโดยการยิงเป้าอะไรจะมีความเหมือนกับสนามแข่งขันจริง ๆ เลยโดยเราจะมีการตีเส้นเพิ่มให้หลอกเป็นเหมือนการแข่งขันใหญ่ ๆ ของนักกีฬายิงธนู



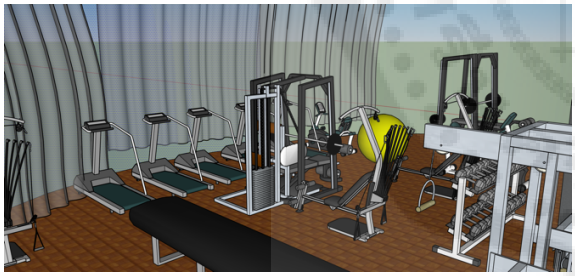
(ภาพประกอบที่ 3.28 : ภายในหอพัก)



(ภาพประกอบที่ 3.29: ภายในหอพัก)

Design ห้องเวิร์ค

ห้องเวิร์ค มีการดีไซน์ให้มีความเป็นระเบียบโดยการถอดมาจากนิสัยของเวิร์คที่เป็นคนค่อนข้างเฟอร์เฟคห้องจะไม่รกมีการจัดระเบียบห้องให้ออกมาสำหรับพักผ่อนโดยเฉพาะไม่เหมาะกับการพาเพื่อนมาเท่าไหร่เนื่องจากตัวเวิร์คเป็นคนที่มุ่งมั่นที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จตัวห้องจะไม่ได้มีรวดรายเยอะแต่สีโทนของห้องจะไม่ได้สบายตาปลอดโปร่ง โดยผสมกับ design concept ที่มีความอึดอัดของห้องที่ดูมืด ๆ ดาร์ก ๆไม่ได้มีสิ่งประดับเพิ่มความสดชื่นมีแต่อุปกรณ์และเหรียญที่โฟกัสแต่เป้าหมาย



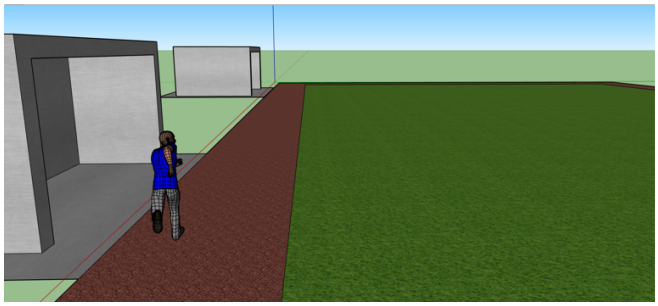
(ภาพประกอบที่ 3.30: ฟิตเนส)



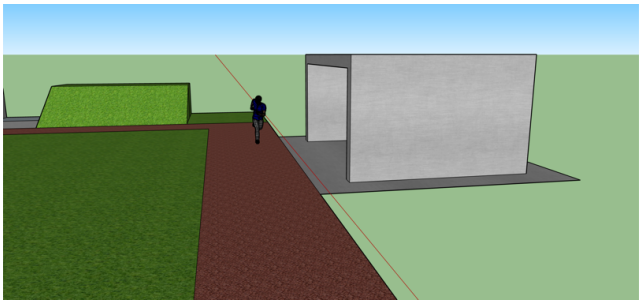
(ภาพประกอบที่ 3.31 : ฟิตเนส)

ห้องฟิตเนส

ห้องฟิตเนส มีการดีไซน์ให้ออกแบบโดยมีความ ดูแออัดโดยหยิบหยกสไตล์มาจากdesign concept ให้ดูอึดอัด โดยมีของกองๆกันเยอะแยะทุกอย่างดูแน่นไปหมดแต่ไม่ให้มันแน่นจนเกิดไปจนเกิดความไม่จริง รวมถึงเครื่องฟิตเนสเราจะมีการหลอกมุมต่าง ๆ



(ภาพประกอบที่ 3.32 : สนามวิ่ง)



(ภาพประกอบที่ 3.33 : สนามวิ่ง)

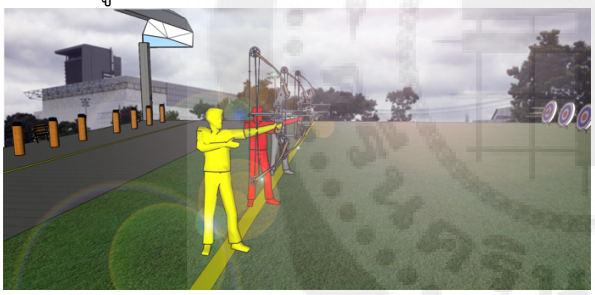
สวนออกกำลังกายลานวิ่ง

สวนออกกำลังกายมีการออกแบบให้ตามสถานที่จริงโดยจะเป็นลานวิ่งออกกำลังกายจริงๆ โดยองค์ประกอบฉากจะไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนอะไรสักเท่าไหร่

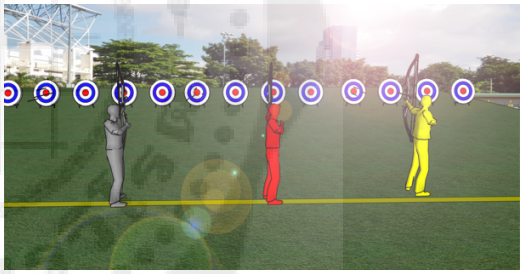
สถานที่จริงใช้ถ่ายทำ

KEY VISUAL: Location Set

- สนามแข่งธนู (archery pro สนามแข่งขันใหญ่) 2020+2021
- สนามธนู AF (ซ้อม+แข่งเล็ก)



(ภาพประกอบที่ 3.34 : สนามยิงธนู)

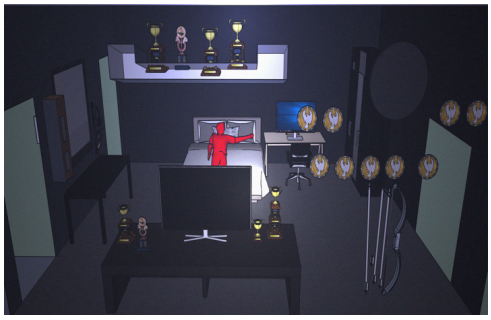


(ภาพประกอบที่ 3.35 : สนามยิงธนู)

สนามแข่งยิงธนู เราออกแบบ Key Visual ให้มี Mood แบบตอนกลางวันแดดไม่จัดมาก สถานที่จะใช้เป็นสนามยิงธนูจริงๆ ตามเรื่องโดยการแข่งจะเป็นแสงที่สาเข้ามาหานักแสดงทำให้ดูอารมณ์การแข่งกีฬา และสถานที่มีการจำลองให้ดูสมจริงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ



(ภาพประกอบที่ 3.36 : ภายในหอพัก)



(ภาพประกอบที่ 3.37 : ภายในหอพัก)

ห้องพัก

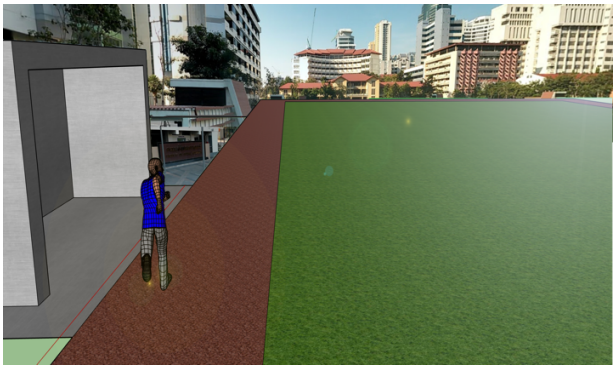
เรามีการออกแบบห้องพักของเวิร์คตาม Mood ที่อยากให้เป็นโดยมีการจัดองค์ประกอบให้ทุกอย่างมันดูอึดอัดโดยตัวห้องเองแสงจะไม่ได้เข้ามานักโทนสีจะออกไปทางมืดๆ ไม่สดใสมีความหม่นๆ หมองๆ ทำให้รู้สึกมีความกดดัน และตัวละครเองก็จะโฟกัสอยู่แค่กับตัวถ้วยเหรียญที่เป็น Prop หลักๆ ในเรื่องส่วน Prop อย่างอื่นจะไม่ได้มีความสำคัญเท่าไหร่



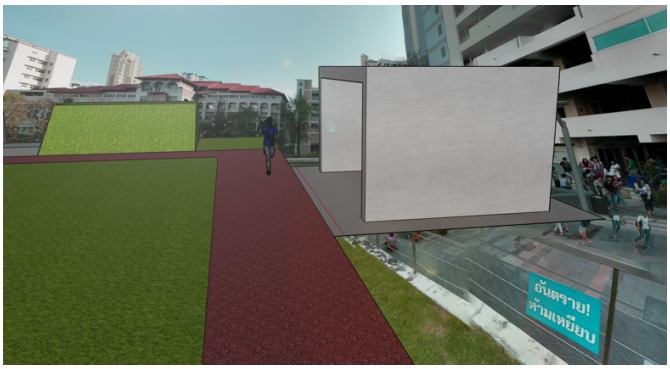
(ภาพประกอบที่ 3.38 : ฟิตเนส)

ห้องฟิตเนส

โดยการออกแบบมีการเปลี่ยนแปลงไปตมสถานการณ์โควิด19 ทำให้ Mood ที่วางไว้มีการเปลี่ยนเล็กน้อยแต่โดนรวมตั้งใจให้ภาพออกมาดูมีความหม่นๆ ตามเรื่องโดยมีแสงเข้าทางใดทางหนึ่งและมีความรกๆ ของเครื่องเล่นฟิตเนส



(ภาพประกอบที่ 3.39 : สวนออกกำลังกาย)



(ภาพประกอบที่ 3.40 : สวนออกกำลังกาย)

สวนออกกำลังกายลานวิ่ง

เป็นสถานที่จริงโดยให้ความรู้สึกเหมือนเวลาออกไปลานวิ่งออกกำลังกายเลย ซึ่งใน Mood ก็จะไม่แดดจัดจนเกินไปมีร่มเงาบ้างส่วนอารมณ์จะออกไปทางมีความหวังแดดอ่อนๆ



(ภาพประกอบที่ 3.41 : แสตนดี้)

ตัวแสตนดี้นั้นเป็นการถอดแบบมาจากสนามยิงธนู ซึ่งผู้สร้างผลงานจะนำเป้าธนูจริงและคันธนูมาวางไว้ข้างกับเป้าเพื่อให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเป้ารวมถึงในภาพเป็นฉากสุดท้ายให้ความรู้สึกที่เข้ากับตัวหนังของทีมผู้สร้างผลงานคือดูหม่น ให้เหมาะกับเป็นภาพยนตร์ชีวิต นอกจากนี้ ตัวเป้ายังมีลูกธนูที่ไม่เข้าเป้า เพื่อเป็นการสื่อสารให้เข้าใจถึงความรู้สึกและมุมมองของตัวละคร นอกจากนั้นข้างหน้าจะมีหญ้าเทียมลองอยู่เพื่อให้คนดูสามารถยืนถ่ายรูปกับแสตนดี้ของเราและอารมณ์เหมือนอยู่ในสนามยิงธนู

อุปกรณ์ประกอบฉาก

สนามยิงธนู ตอนแรก



(ภาพประกอบที่ 3.42 :อุปกรณ์ประกอบฉาก)

1. เหรียญทอง / เหรียญเงิน
2. ป้ายไวนิล

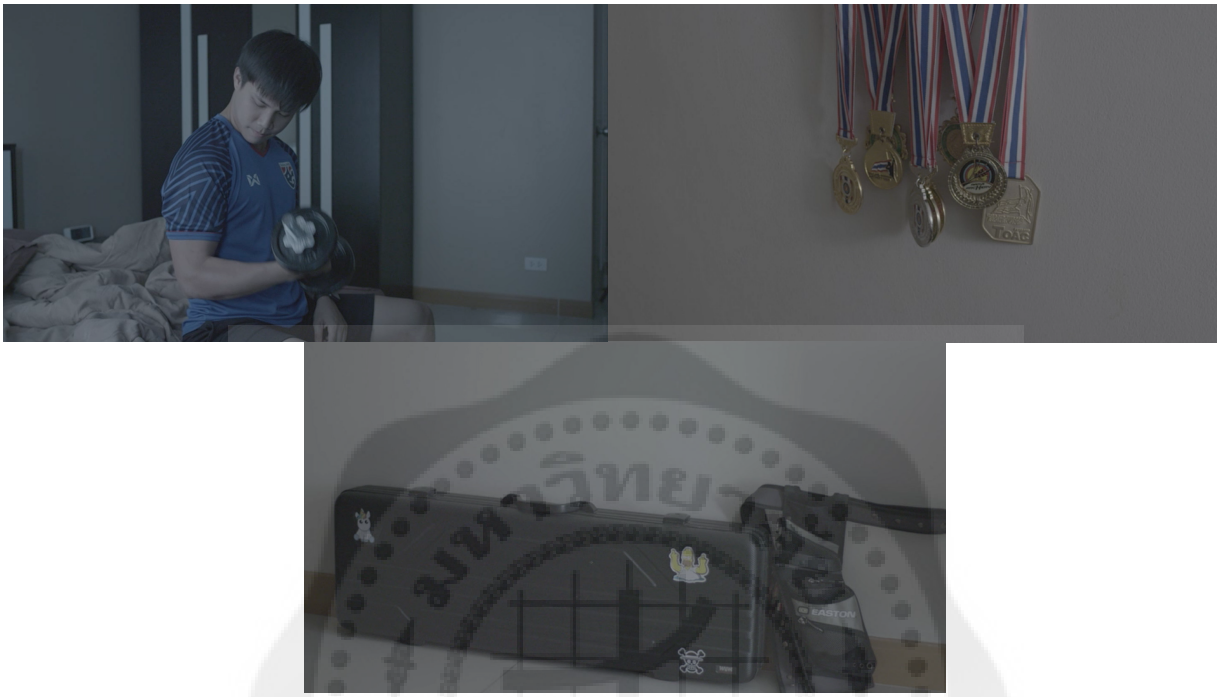
หน้าหอพัก



(ภาพประกอบที่ 3.43 :อุปกรณ์ประกอบฉาก)

1. จักรยาน
2. ซองใส่ลูกธนู
3. กล่องใส่คันธนู

ห้องนอน



(ภาพประกอบที่ 3.44 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)

1. เหรียญทอง / เหรียญเงิน
2. ดัมเบล
3. นาฬิกาปลุก
4. กล่องใส่คันธนู
5. ซองใส่ลูกธนู

สนามยิงธนู ซ้อม



(ภาพประกอบที่ 3.45 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.46 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.47 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)

1. คันธนู
2. Armguard
3. ซองใส่ลูกธนู
4. ลูกธนู
5. เป้าธนูอันเล็ก / เป้าธนูอันใหญ่
6. ผ้าปิดตาสีดำ
7. MacBook
8. เสื้อแข่งสีเหลือง

สนามยิงธนู แข่งรอบสุดท้าย



(ภาพประกอบที่ 3.48. : อุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.49 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)

1. ไวนิลสปอนเซอร์ / ไวนิลโลโก้สนามยิงธนู / ไวนิลรายการแข่งขัน
2. คันธนู
3. Armguard
4. Chest guard
5. ซองใส่ลูกธนู
6. กล่องใส่คันธนู
7. หูฟัง
8. เป้าธนูระยะ 18 เมตร
9. ลูกธนู
10. Score board
11. ไมโครโฟน

3.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

แนวคิดการออกแบบโลโก้

ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะมีโลโก้บนเสื้อของทั้งสามตัวละครไม่ว่าจะเป็นเวิร์ค เท็น และก็โค้ชซึ่งโลโก้เหล่านี้เป็น สัญลักษณ์ที่บ่งบอกสังกัดและความเป็นตัวละครนั้นๆ

1. B.A.C โลโก้ของเวิร์คกับโค้ช B.A.C นั้นย่อมาจากBangkok Archery Club ซึ่งอีกความหมายหนึ่งที่ ต้องการจะสื่อคือการเล่นกับคำว่าBAC(Back) คือตัวละครเวิร์คนั้นพยายามแก้ไขปัญหากับสิ่งที่อยู่ข้างหน้าแต่ไม่เคยมองกลับมาที่ตัวเองเลย ซึ่งปัญหาที่แท้จริงคือตัวเองที่ไม่สามารถ เอาชนะได้หากเพียงมองย้อนกลับมาแก้ไขที่ตัวเองก่อนทุกอย่างก็จะดีขึ้น

2. Arrowheadz โลโก้ของเท็น การออกแบบโลโก้ของเท็นนั้นจะใส่ลูกเล่นความสนุกสนานและความมั่นใจลงไปเหมือนกับนิสัยของตัวละคร และการใช้สีน้ำเงินกับสีเหลืองในโลโก้ก็เพื่อให้ตัดกับสีเสื้อของเท็นที่เป็นสีแดง พออยู่บนเสื้อก็จะมีสีบนเป้าธนูครบทั้งสามสีอยู่ด้วยกัน



(ภาพประกอบที่ 3.50 : โลโก้ B.A.C)



(ภาพประกอบที่ 3.51: โลโก้ Arrowheadz)

เครื่องแต่งกายเวิร์ค

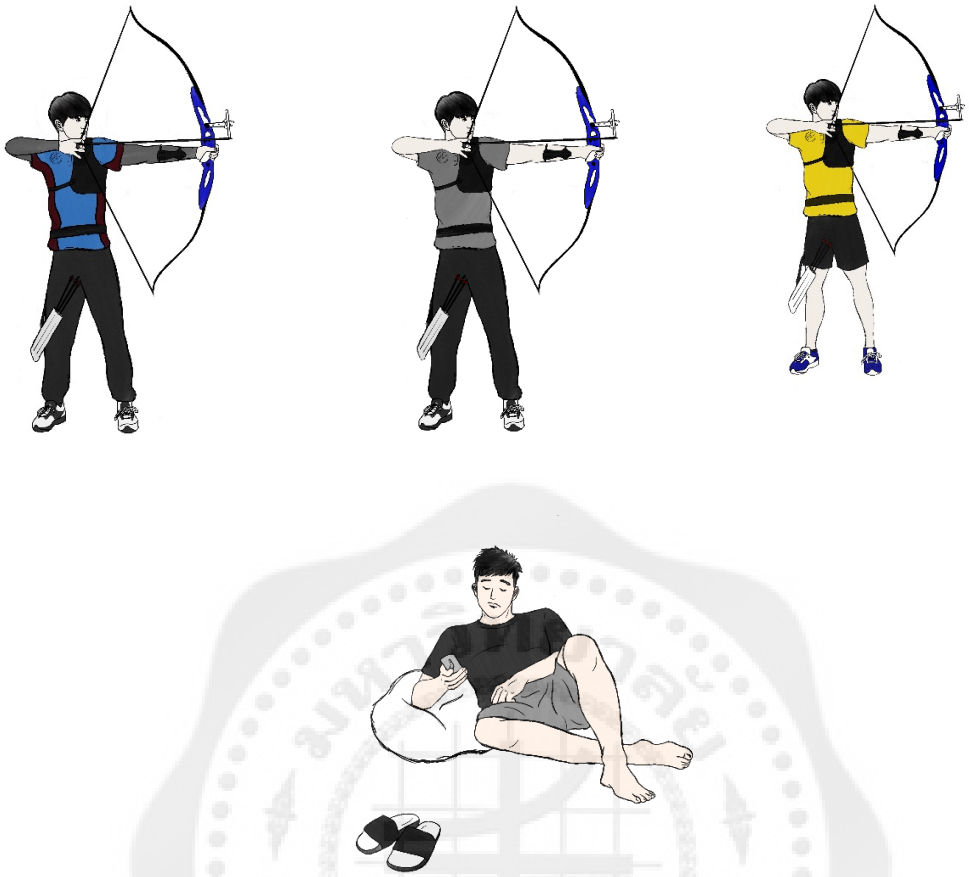
เครื่องแต่งกายของเวิร์คในการออกแบบนั้น หลักๆ ก็จะมีทั้งหมด4ชุด

1. ชุดสีน้ำเงิน ในชุดสีน้ำเงินชุดแรกได้หยิบสีบนเป้าธนูมาดีไซน์กับสีเสื้อคือสีน้ำเงิน เพื่อที่ต้องการจะสื่อว่าตัวละครนั้นยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาเพื่อไปถึงจุดหมายได้(สีน้ำเงินคือสีนอกสุดของเป้าธนู) และเป็นคนเก็บความรู้สึกไว้ข้างในโดยสื่อสารผ่านปอกแขน กางเกงขายาวที่แต่งตัวมิดชิด

2. ชุดสีเทา ในชุดนี้เป็นชุดซ้อมยิงธนูซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยากลำบากของตัวละครในการฝึกตนให้เก่ง ขึ้นจึงหยิบสีเทามาเป็นสีเสื้อ

3. ชุดสีเหลือง เป็นชุดแข่งนัดชิงโดยการหยิบสีบนเป้าธนูมาดดีไซน์อีกครั้งแต่เป็นสีเหลือง (สีตรงกลาง เป้าธนู)เพราะตัวละครนั้นได้ก้าวข้ามปัญหาที่ตัวเองพบเจอมาได้ระดับหนึ่งก็เหมือนตัวละครนั้นได้ เข้าใกล้ตรงกลางเป้าธนูมากขึ้น และตัวละครนั้นก็มีความมั่นใจมากขึ้นจากแต่ก่อน

4. ชุดอยู่ห้อง ในช่วงที่เวิร์คอยู่ห้องเขามักจะผิดหวังจากการแข่งมา จึงดีไซน์เป็นเสื้อแขนสั้นกับกางเกงขาสั้นและเสื้อสีดำกางเกงสีเทา เพื่อต้องการจะสื่อถึงความผิดหวังของตัวละคร



(ภาพประกอบ 3.52 : เครื่องแต่งกายเวิร์ค)

เครื่องแต่งกายของเท็น

ตัวละครเท็นนั้นจะใส่เสื้อสีแดงมาแข่งทุกครั้ง ในการดีไซน์ชุดของตัวละครนี้ต้องการให้ชุดแสดงถึงความมั่นใจและสนุกสนานเหมือนกับนิสัยของตัวละคร จึงใช้เป็นเสื้อสีแดงแต่อีกความหมายหนึ่งก็คือแทนความเป็นอุปสรรคของเวิร์คซึ่งสีแดงคือสีที่ขั้นระหว่างสีฟ้ากับสีเหลือง ซึ่งเวิร์คที่ไม่สามารถก้าวข้ามไปจุดหมาย (สีเหลือง) ได้เพราะมีเท็น (สีแดง)เป็นอุปสรรค ตัวละครนี้จะไม่ใส่ปอกแขนและสวมกางเกงขาสั้นเพื่อแสดงถึงความมั่นใจและใช้chest guardเป็นสีน้ำเงินเพื่อแสดงออกถึงความสนุกสนานของตัวละคร



(ภาพประกอบ 3.53: เครื่องแต่งกายเท็น)

เครื่องแต่งกายของโค้ช

ตัวละครนี้เป็นคนที่คอยขับเคลื่อนเวิร์คให้สามารถพ้นจากปัญหาและพัฒนาฝีมือขึ้น เพราะเขาเคยเป็นอาการเดียวกับเวิร์คในสมัยหนุ่มๆ เขาจึงใส่ใจกับเวิร์คมากๆ ในการดีไซน์ชุดนั้นใช้สีดำเป็นสีเสื้อของโค้ช เพราะต้องการจะแสดงให้เห็นถึงความหนักแน่นของโค้ชที่ไม่ย่อท้อต่อปัญหา ส่วนวันแข่งรอบชิงนั้นให้โค้ชใส่เสื้อแจ๊คเก็ตสีขาวเพราะอยากให้โค้ชเป็นเหมือนแสงสว่างที่คอยช่วยเหลือและซัพพอร์ตเวิร์คในช่วงที่เวิร์คนั้นกดดันที่สุด



(ภาพประกอบที่ 3.54 : เครื่องแต่งกายโค้ช)

เครื่องแต่งกายของเจ๋ง

เจ๋งนั้นเป็นเด็กที่รักสนุก ชอบออกไปพบเจอผู้คนแต่สิ่งที่ทำให้เขาไม่สามารถทำตามความต้องการได้อย่างเต็มที่เพราะเขายังปั่นจักรยานไม่เป็น เจ๋งนั้นพยายามฝึกด้วยตัวเองแต่ก็ไม่เป็นผลจนเวิร์คได้เข้ามาช่วยจึงทำให้เจ๋งสามารถปั่นจักรยานได้ ในการดีไซน์ชุดนั้นต้องการนำเสนอความสนุกสนานของตัวละครจึงดีไซน์เสื้อเจ๋งเป็นสีฟ้ากางเกงขาสั้นรองเท้าแตะ และจักรยานสีเหลือง ในสีของจักรยานนั้นใช้เป็นสีเหลืองเพราะเจ๋งนั้นเป็นเหมือนกลไกหนึ่งที่ทำให้เวิร์คคิดได้ว่าอันที่จริงแล้วแล้วปัญหานั้นเกิดจากอะไร สีเหลืองเหมือนเป็นสีของความสำเร็จที่เวิร์คนั้นใฝ่หา



(ภาพประกอบที่ 3.55 : เครื่องแต่งกายเจ๋ง)

3.11 กระบวนสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม

การแต่งหน้าของตัวละครเวิร์ค เท็น โค้ชและก็เจ๋งนั้นเน้นความเป็นธรรมชาติเพราะต้องการความสมจริงเหมือนกับการแข่งขันธนูจริงๆโดยมีการเติมแต่งเพื่อกลบจุดบกพร่องเฉพาะจุด เช่นรอยสิว และใช้แป้งฝุ่นแบบไม่มีสีทาในระหว่างถ่ายทำเพื่อลดความมันบนใบหน้า

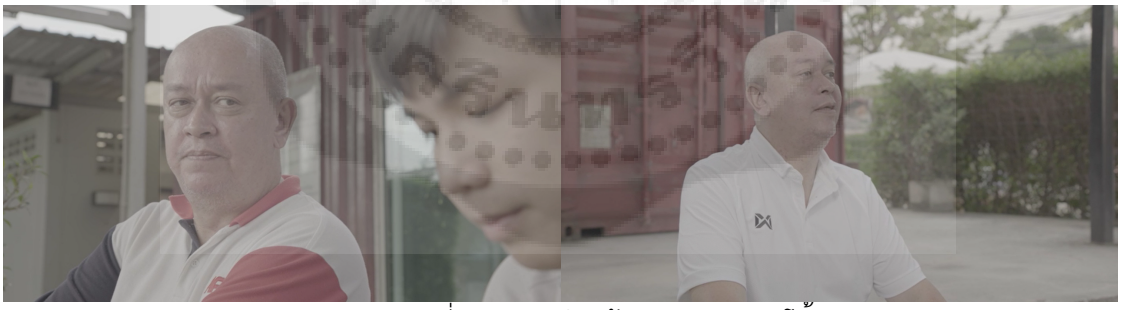
ทรงผมของตัวละครเป็นทรงผมที่ไว้ได้อย่างอิสระ มีการตัดให้เข้าทรงตามความเหมาะสมกับใบหน้านักแสดงมีการจัดแต่งทรงผมเล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับวัยของนักแสดง



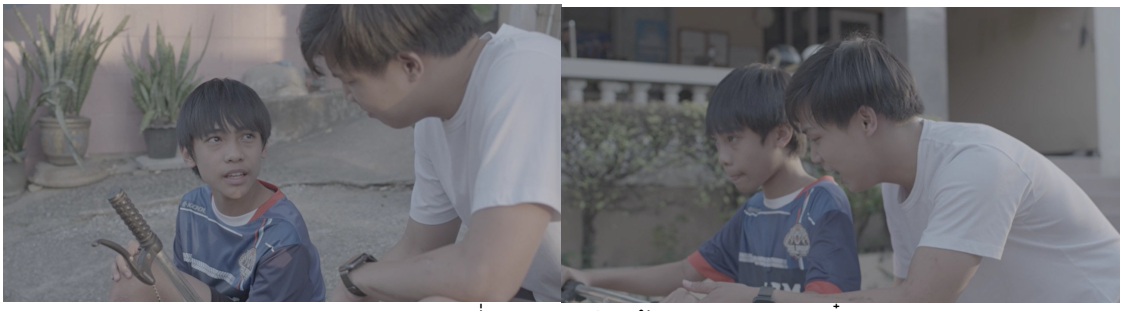
(ภาพประกอบที่ 3.56 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเวิร์ค)



(ภาพประกอบที่ 3.57 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเท็น)



(ภาพประกอบที่ 3.58 : แต่งหน้าทำผมตัวละครโค้ช)



(ภาพประกอบที่ 3.59 : แต่งหน้าทำผมตัวละครเจ๋ง)

ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์



(ภาพประกอบที่ 3.60 : ภาพเครื่องแต่งกายเวิร์คที่ปรากฏในภาพยนตร์)



(ภาพประกอบที่ 3.61 : ภาพเครื่องแต่งกายเท็นที่ปรากฏในภาพยนตร์)



(ภาพประกอบที่ 3.62: ภาพเครื่องแต่งกายโค้ชที่ปรากฏในภาพยนตร์)



(ภาพประกอบที่ 3.63: ภาพเครื่องแต่งกายเจ๋งที่ปรากฏในภาพยนตร์)

การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ในการประกอบฉาก

การเลือกสรรและออกแบบอุปกรณ์

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากหลักๆนั้นออกแบบโดยอ้างอิงจากความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นคันธนู ลูกธนู ซองใส่ลูกธนู จักรยาน เหรียญทอง เป็นต้น โดยแบ่งออกตามสถานที่ดังนี้

1. สนามยิงธนู
    - คันธนู
    - อุปกรณ์ป้องกันแขน
    - อุปกรณ์ป้องกันหน้าอก
    - ซองใส่ลูกธนู
    - กล่องใส่คันธนู
    - ลูกธนู
    - เป้าธนู
    - ป้ายคะแนน
    - เหรียญทอง
    - ป้ายไวนิล
    - ไมโครโฟน
    - ผ้าปิดตาสีดำ
    - เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดสมุดบันทึก

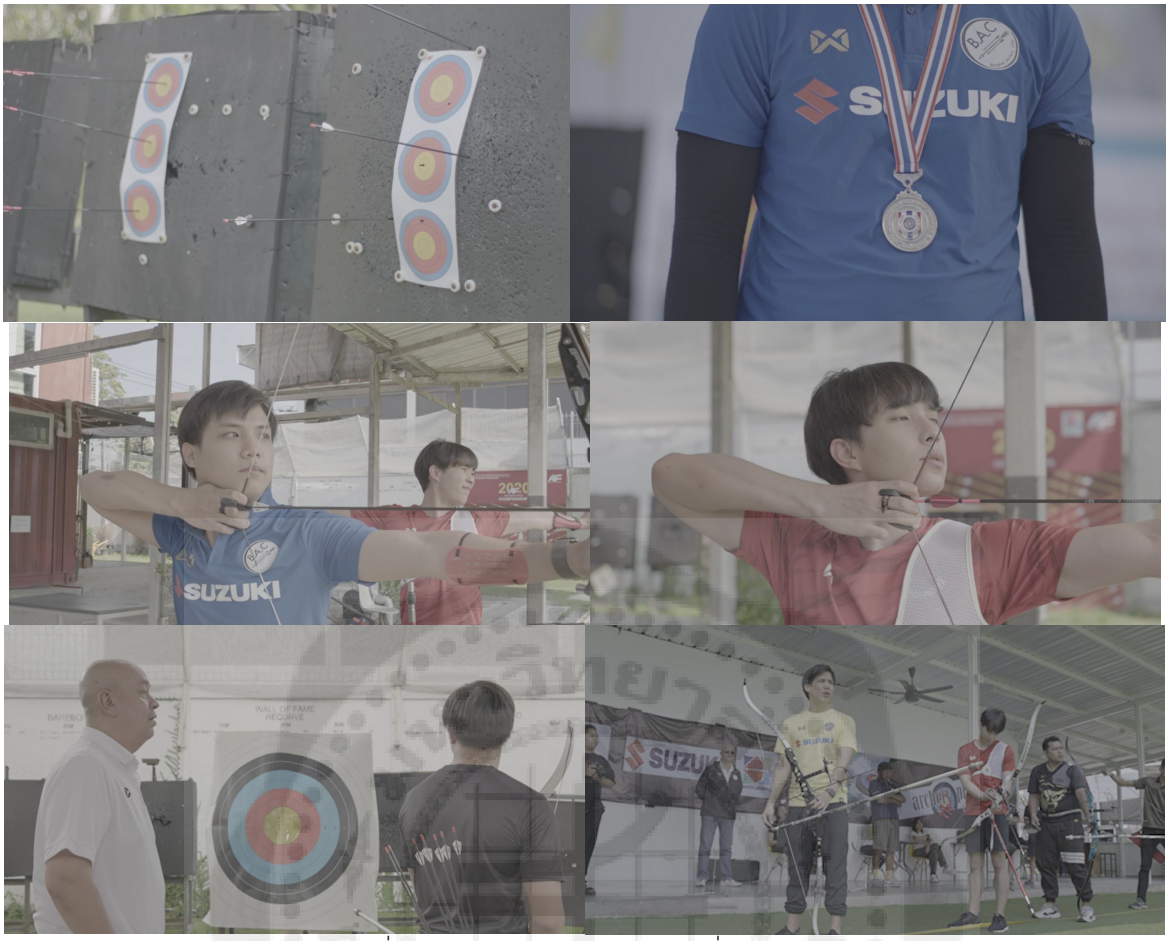
โดยบรรยากาศสนามธนูนั้น ผู้สร้างผลงานต้องการความสมจริงเหมือนกับการแข่งขันยิงธนูจึงไม่ได้แต่งเติมอะไรให้ดูผิดแปลกไป แต่ผู้สร้างผลงานนั้นใช้สีที่หลากหลายเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ



(ภาพประกอบที่ 3.64 : แหล่งอ้างอิงอุปกรณ์ประกอบฉากสนามยิงธนู)



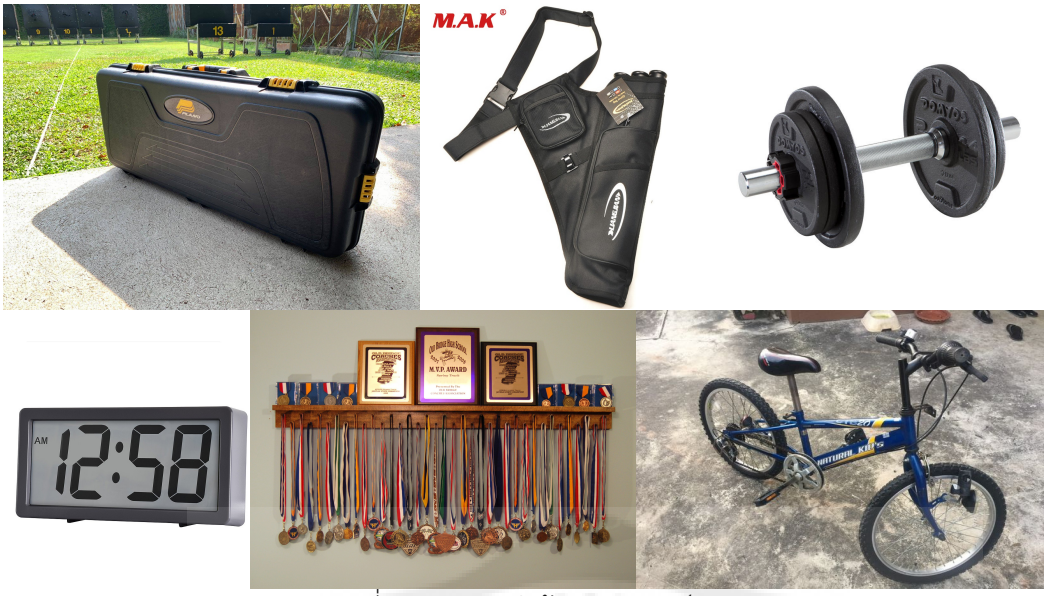
(ภาพประกอบที่ 3.65 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.66 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์)

2. หอพัก
   - จักรยาน
   - ซองใส่ลูกธนู
   - กล่องใส่คันธนู
   - เหรียญทอง / เหรียญเงิน
   - ที่ยกน้ำหนัก
   - นาฬิกาปลุก

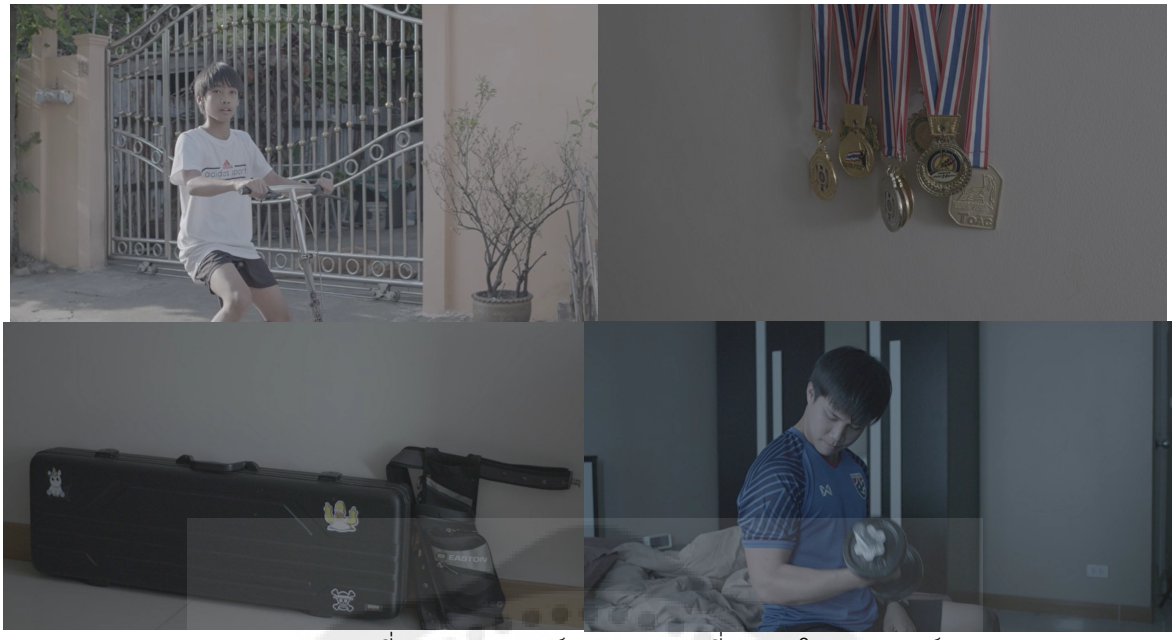
ในฉากหอพักของเวิร์คนั้น ผู้สร้างผลงานต้องการออกแบบให้บรรยากาศในห้องนั้นดูซึมเศร้า เหงา หม่นหมอง เหมือนกับจิตใจของตัวละครที่ต้องทนทุกข์อยู่กับความพ่ายแพ้และอาการที่แก้ไม่หายจึงเลือกใช้สีที่ไม่โดดเด่น



(ภาพประกอบที่ 3.67 : แหล่งอ้างอิงอุปกรณ์ประกอบฉากสนามยิงธนู)



(ภาพประกอบที่ 3.68 : อุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.69 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์)

3.12 การถ่ายทำภาพยนตร์

หลังจากที่พัฒนาบทและส่วนต่างๆ ในขั้นตอนการเตรียมงานถ่าย (Pre – Production) เสร็จแล้ว ต่อมาก็จะเป็นขั้นตอนการถ่ายทำ(Production)หรือขั้นตอนการถ่ายทำ ซึ่งในขั้นตอนนี้ ต้องคำนึงถึงหลายๆ ส่วน ไม่ว่าจะเป็น การจัดองค์ประกอบภาพ การเคลื่อนกล้อง Mood & Tone การจัดแสง รวมถึงอุปกรณ์การถ่ายทำด้วย เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและความสะดวกในการถ่ายทำ และเพื่อการส่งเสริม สื่อสารและถ่ายทอดเนื้อหาของภาพยนตร์ออกมาให้ได้มาที่สุด ตามที่ตามที่ทีมผู้สร้างผลงานต้องการ

การจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเล่าเรื่อง

ในส่วนของการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเรื่อง ผู้กำกับภาพได้เลือกใช้ขนาดภาพหลายแบบ โดยที่การใช้ภาพแบบกว้าง (Establishing Shot) เพื่อเป็นการเปิด Scene นั้นๆ เพื่อให้เห็นว่าสถานที่ที่กำลังเกิดเหตุการณ์คือที่ไหน และการเปิด Scene อีกประเภทที่เลือกใช้ คือการใช้ภาพแบบแคบและถ่ายไปที่วัตถุ เพื่อบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังทำอะไรอยู่ เมื่อต้องการแสดงถึงการสนทนากันระหว่างตัวละคร จะใช้ภาพขนาดกลาง (Medium) และ Medium Close-Up และเมื่อถึงฉากที่ต้องแสดงถึงความกดดันและความ Panic ของตัวละคร จึงเลือกใช้ภาพขนาดแคบ (Close-Up) ไปจนถึงระยะแคบมาก (Extreme Close-Up) เพื่อแสดงถึงความสับสน ความกดดัน และอารมณ์ของตัวละคร

การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเล่าเหตุการการแข่งขันการยิงธนู

จุดสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการยิงธนู เพราะฉะนั้นจึงต้อง Focus กับฉากนี้เป็นพิเศษโดยที่ฉากการยิงธนู ไม่ว่าจะเป็นตอนซ้อม หรือการแข่งขันใหญ่ จะต้องมีอาการ Panic ของตัวละคร ในส่วนนี้ ภาพแบบ Extreme Close-Up ช่วยในการบอกความรู้สึกสับสนของตัวละคร และเป็นการเน้นให้เห็นถึงอาการ Panic ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายแววตาที่ไม่มั่นใจ มือที่ดึงสาย รวมไปถึงมือที่จับคันธนูที่สั่น และเพื่อให้เห็นอุปกรณ์ต่างๆ ของธนู จึงเลือกใช้ภาพแบบ Close-Up เพื่อให้เห็นองค์ประกอบทุกส่วนของธนู

การเคลื่อนกล้อง

การตั้งเฟรมบนขาตั้งกล้อง

การถ่ายแบบตั้งเฟรมบนขาตั้งกล้องเพื่อถ่ายแบบ Static จะใช้ในฉากที่มีการสนทนา การ Insert ภาพ ใช้ในการเปิด Scene รวมทั้งใช้ในการถ่ายช่วงเวลาในการฝึกซ้อมและบางช่วงของการแข่งขันการยิงธนู ใช้การแพนกล้องแบบสะบัด เพื่อเพิ่ม Movement ในการสนทนาระหว่างตัวละครอีกด้วย

การเคลื่อนกล้องด้วยอุปกรณ์

ใน Intro ของฉากบางฉากเลือกใช้ Dolly และ Crane ในการถ่ายทำ เพื่อให้ภาพมี Movement ของกล้องเพิ่มขึ้น เพื่อให้เนื้อหาไม่ดูน่าเบื่อจนเกินไป และนอกจากนี้ยังใช้ Dolly ในการทำ Vertigo Shot ในฉากที่แสดงถึงอาการ Panic ของตัวละคร เพื่อให้ภาพสื่อออกมาถึงความสับสนและควบคุมตัวเองไม่ได้ของตัวละคร ในช่วงที่อยากให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร ใช้วิธีการเคลื่อนกล้องแบบอาร์ค (Arking) และใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย เพื่อให้เห็นพัฒนาการของตัวละครและเวลาที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว ในฉากที่เป็นการปะทะอารมณ์กันระหว่างโค้ชและเวิร์ค เป็นการถ่ายทำแบบ Long Take โดยในฉากนี้เป็นการเซ็ตกล้องเข้ากับ Gimbal และเคลื่อนกล้องแบบ Hand-Held เพื่อเคลื่อนภาพตามตัวละครและสื่ออารมณ์ของตัวละครออกมา ให้ความรู้สึกฉุนเฉียว อึดอัด หมดหวัง และการปะทะอารมณ์กัน

Mood & Tone



(ภาพประกอบที่ 3.70 : Mood & Tone)

การจัดแสง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนว Sport - Drama ซึ่งเกี่ยวกับการยิงธนูเป็นหลัก ส่วนมากจึงเป็นการถ่ายกลางแจ้ง เราจึงใช้แสงธรรมชาติในการถ่ายทำ เราจึงมีการใช้ Diffusion ในการกระจายแสงเพื่อให้แสงออกมาละมุน ใช้ Cutter ในการทำ Negative Fill เพื่อทำ Contrast ให้แสงไม่แบนเกินไป และใช้เฟรมขาวขนาด 4x4 เพื่อการกระจายและ Bounce แสงในเฟรมกว้าง และใช้ไฟประเภท HMI เพราะเป็นไฟที่ให้แสงแบบ Day Light

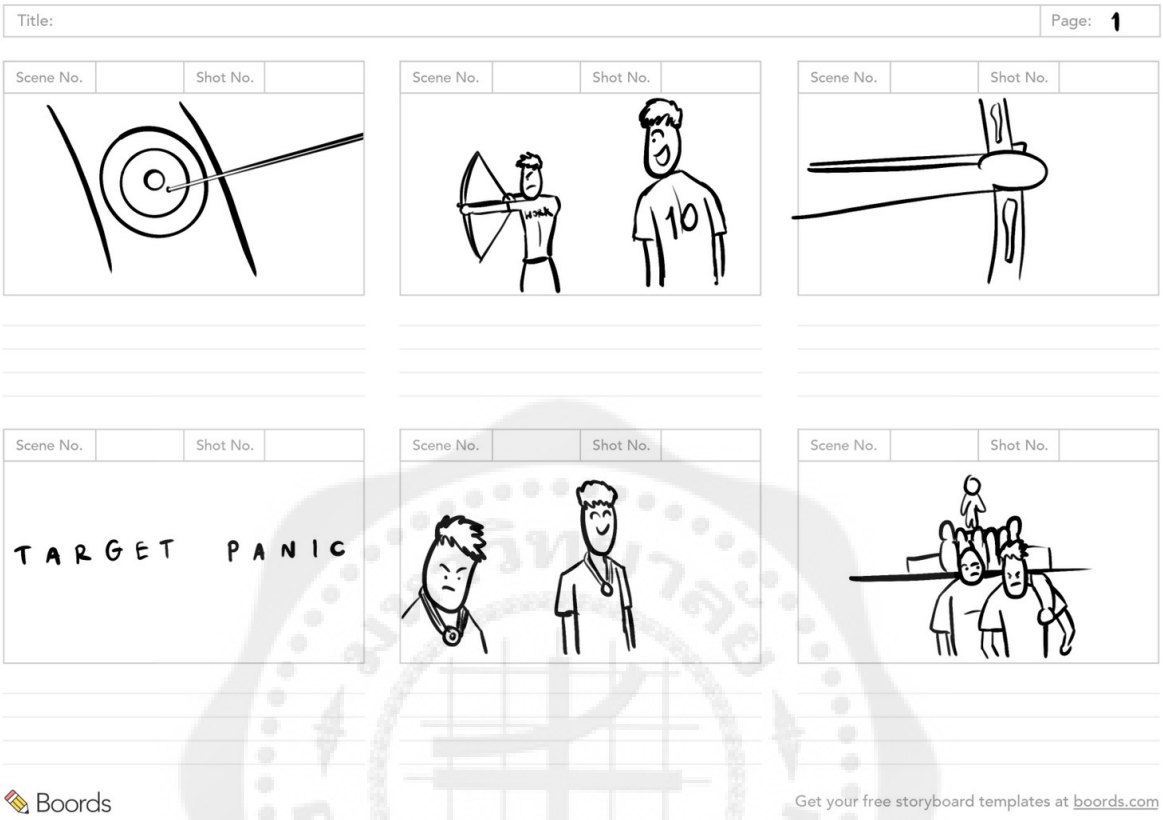
และเป็นไฟที่สามารถทำงานร่วมกับแสงพระอาทิตย์ได้ ใช้ขนาด 2.5 K ในการเพิ่มความสว่างเป็นหลัก และใช้ 1.2 K ในการเพิ่มมิติแสงให้กับนักแสดง

อุปกรณ์ในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ เลือกใช้กล้อง Sony FS7 และ Sony A7 SIII ซึ่งกล้องหลักที่ใช้ในการถ่ายทำ คือ กล้อง Sony FS7 เหตุผลที่เลือกใช้เพราะกล้องตัวนี้เป็นกล้องที่อยู่ในระบบของวิทยาลัย และได้ไฟล์ภาพที่ดี ความละเอียดสูงตามที่ต้องการ สามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำ อีกทั้งยังมีชุดเลนส์ขนาด 18mm 24mm 35mm 50mm 85mm มาให้ด้วย เหตุผลที่เลือกใช้ Sony A7 SIII เพราะกล้องตัวนี้สามารถให้ภาพออกมาคุณภาพได้ใกล้เคียงกับ Sony FS7 สะดวกต่อการถ่ายทำ และสามารถร่นระยะเวลาในการถ่ายทำได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีขนาดเล็ก สามารถขึ้นเซ็ตบน Gimbal ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังมีน้ำหนักเบา สามารถลดแรงและช่วยให้การถ่ายทำเป็นไปได้อย่างสะดวก

3.13 บทภาพ (Story Board)

Scene 0



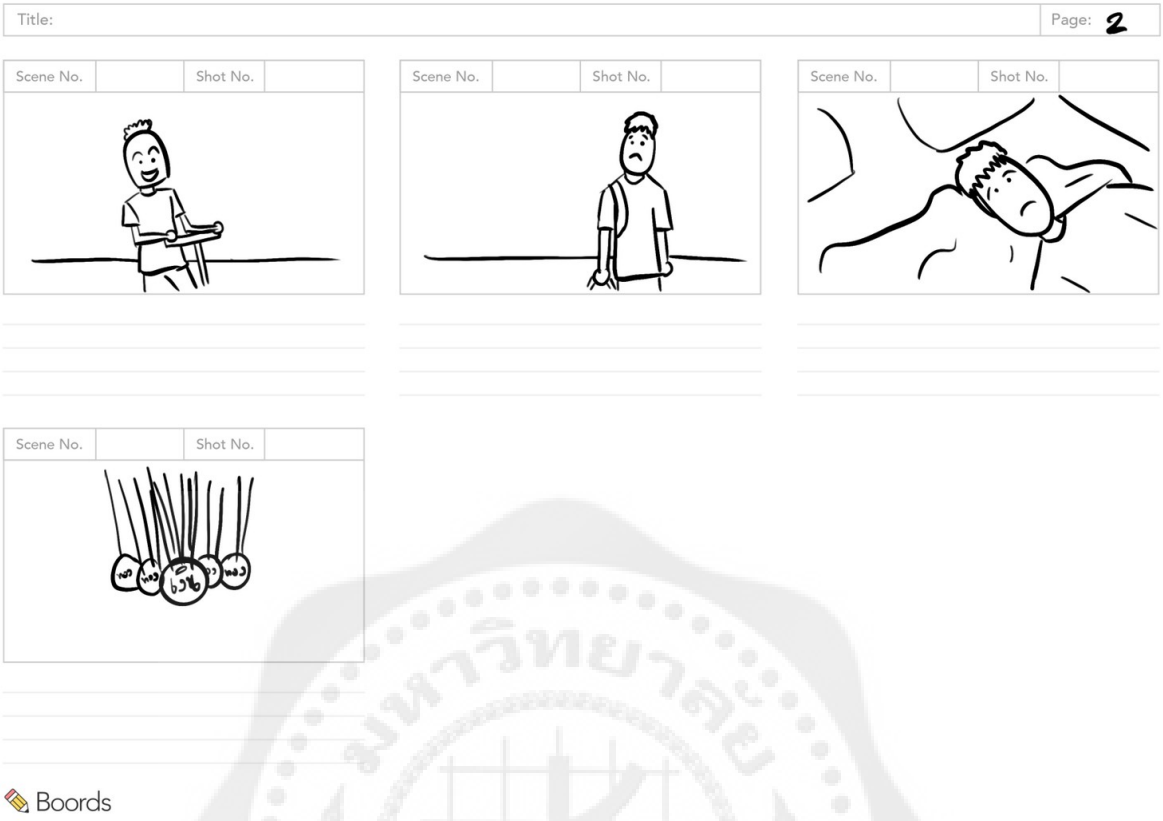
(ภาพประกอบที่ 3.71 : Story Board)

การแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทยปี 2020 รอบชิงชนะเลิศ เวิร์คได้ยิงแข่ง Shoot off กับเท็น นักกีฬาหน้าใหม่ที่มาแข่งขันรายการนี้เป็นครั้งแรก เท็นได้ยิงไปก่อนแล้ว โดยลูกปักอยู่ที่เส้น 10 คะแนน เวิร์คต้องยิงให้เข้าภายในวง 10 เท่านั้น เพื่อที่จะชนะความกดดันที่ถาโถมเข้ามาอย่างหนัก สายตาที่กดดัน แขนที่จับคันสั่นจนแทบควบคุมไม่ได้ มือที่เหนี่ยวสายสั่นหมด เสียงหายใจที่ไม่เป็นจังหวะ จนทำให้เวิร์คคุมสติไม่ได้และพลาดเป้าไปในที่สุด

Scene 1

เวิร์คขึ้นรับรางวัลอันดับสองบนโพเดี้ยม พร้อมกับเสียงประกาศว่าตัวเองได้อันดับ 2 เวิร์ครับเหรียญด้วยความเจ็บใจ หลังจากที่รับเหรียญรางวัล เวิร์คลงมาจากโพเดี้ยม โดยมีโค้ชมารับ ตบไหล่ และพูดปลอบใจ

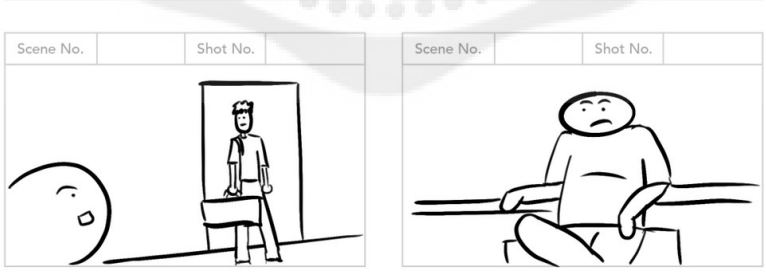
Scene 2



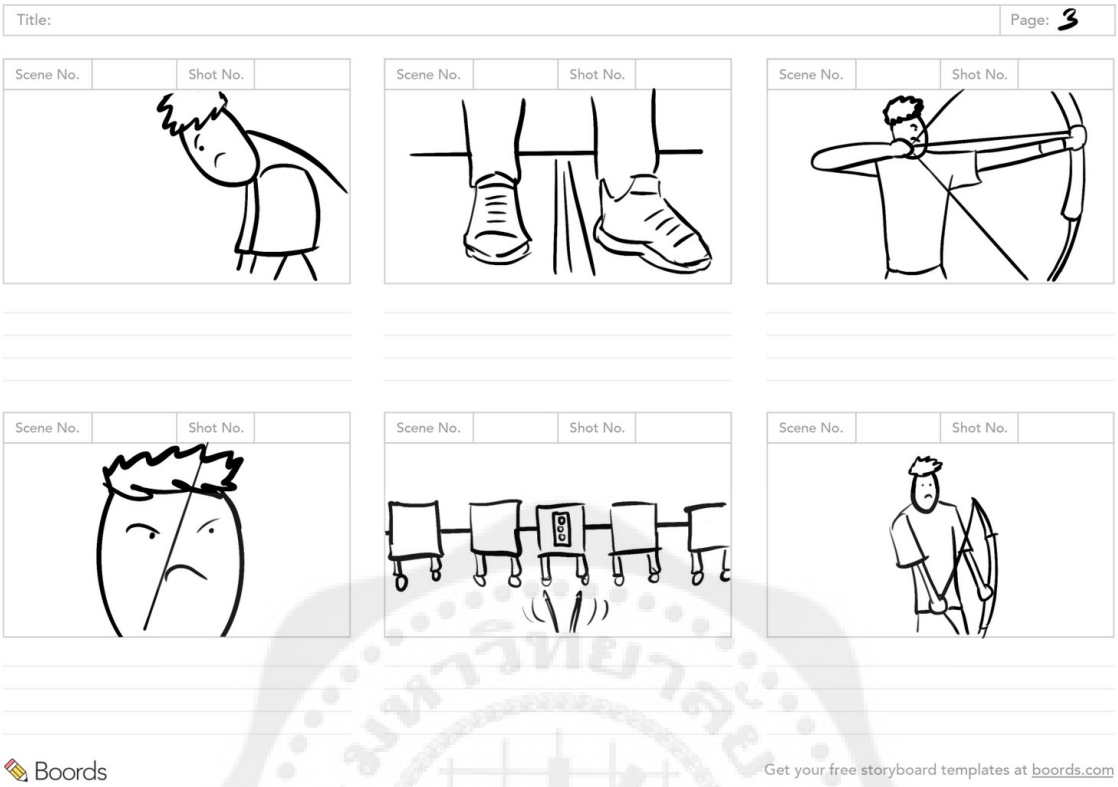
(ภาพประกอบที่ 3.72 : Story Board)

เวิร์คเดินแบกธนูกลับมาที่หอพัก โดยมีเจ๋งพยายามขี่จักรยานอยู่ เจ๋งทักเวิร์ค เวิร์คไม่ยิ้มตอบ เดินต่ออย่างเงียบๆ เวิร์คกลับมาที่ก้องตัวเองและดูเหรียญที่เต็มไปด้วยเหรียญทองที่แขวนไว้ จากนั้นเวิร์คแขวนเหรียญเงินเพิ่มเข้าไป พร้อมกับมานอนแผ่บนเตียงด้วยความเหนื่อยและผิดหวัง

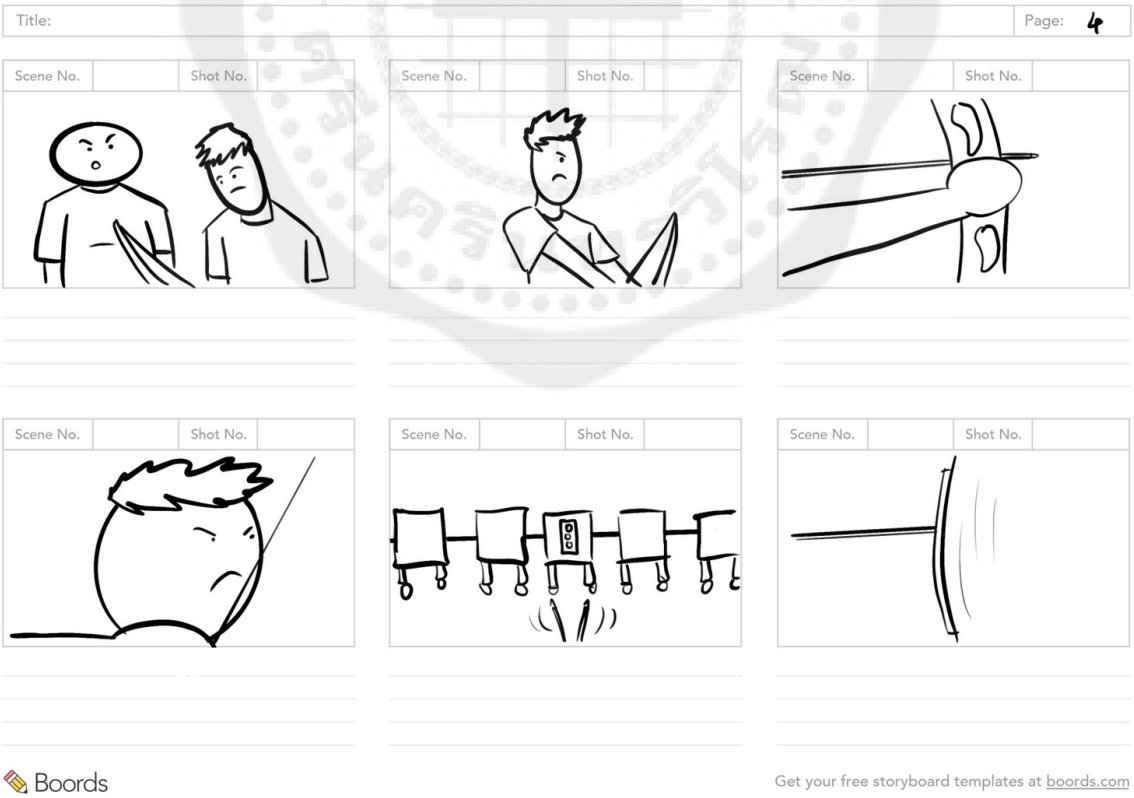
Scene 3



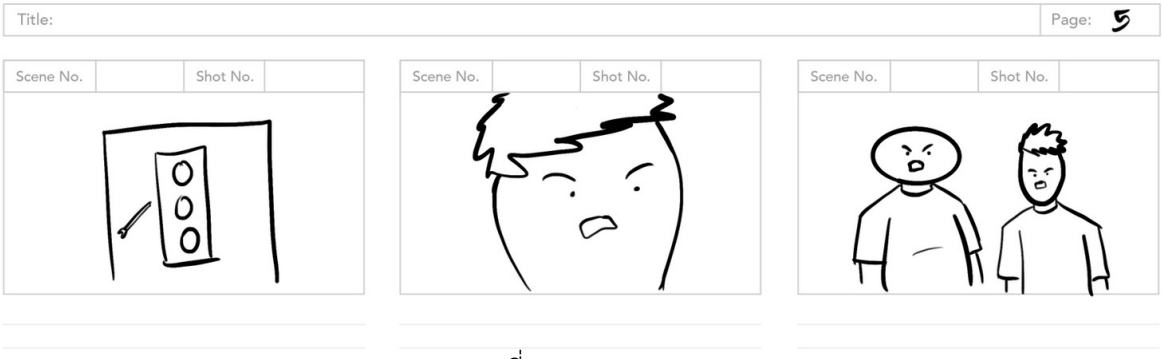
(ภาพประกอบที่ 3.73 : Story Board)



(ภาพประกอบที่ 3.74 : Story Board)



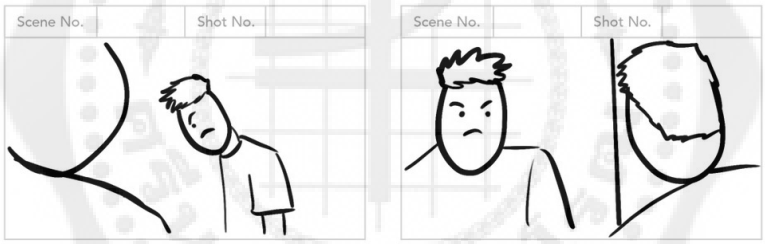
(ภาพประกอบที่ 3.75 : Story Board)



(ภาพประกอบที่ 3.76 : Story Board)

เวิร์คเดินเข้ามาสนามโดยมีโค้ชรออยู่ เวิร์คประกอบคัน แต่เมื่อง้างแขนพร้อมจะยิง แขนกลับสั่น จนเวิร์คไม่สามารถยิงออกไปได้ เขาลดแขนลง ทำสมาธิ แล้วยิงใหม่ โค้ชเห็นเลยเดินเข้ามาดู เวิร์คยิงใหม่อีกครั้ง แต่ลูกธนูกลับหลุดออกนอกเป้า ทำให้เวิร์คแพนิคเป็นอยากมาก โค้ชเดินเข้ามาเตือนสติ เวิร์ควางคันลงและเดินออกนอกสนาม

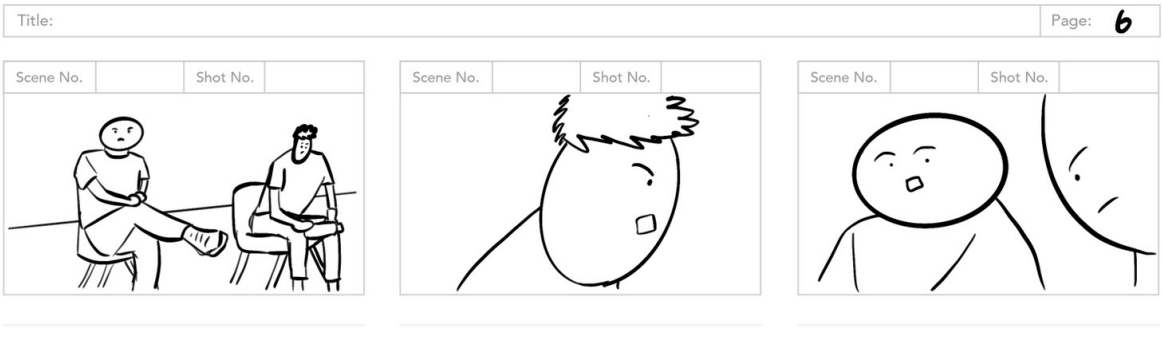
Scene 4



(ภาพประกอบที่ 3.77 : Story Board)

เวิร์คล้างหน้า ดึงสติตัวเองแล้วมองกระจก

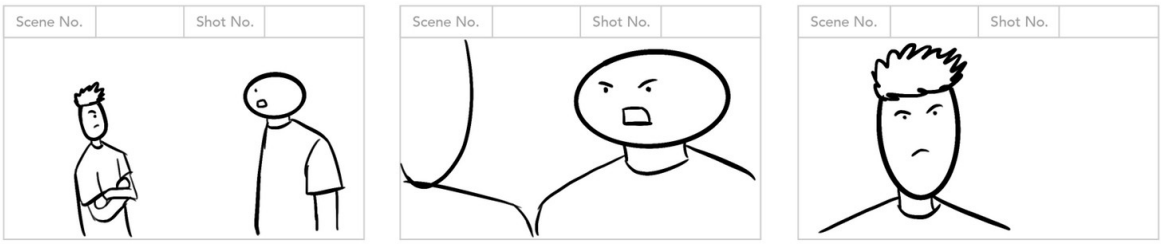
Scene 5



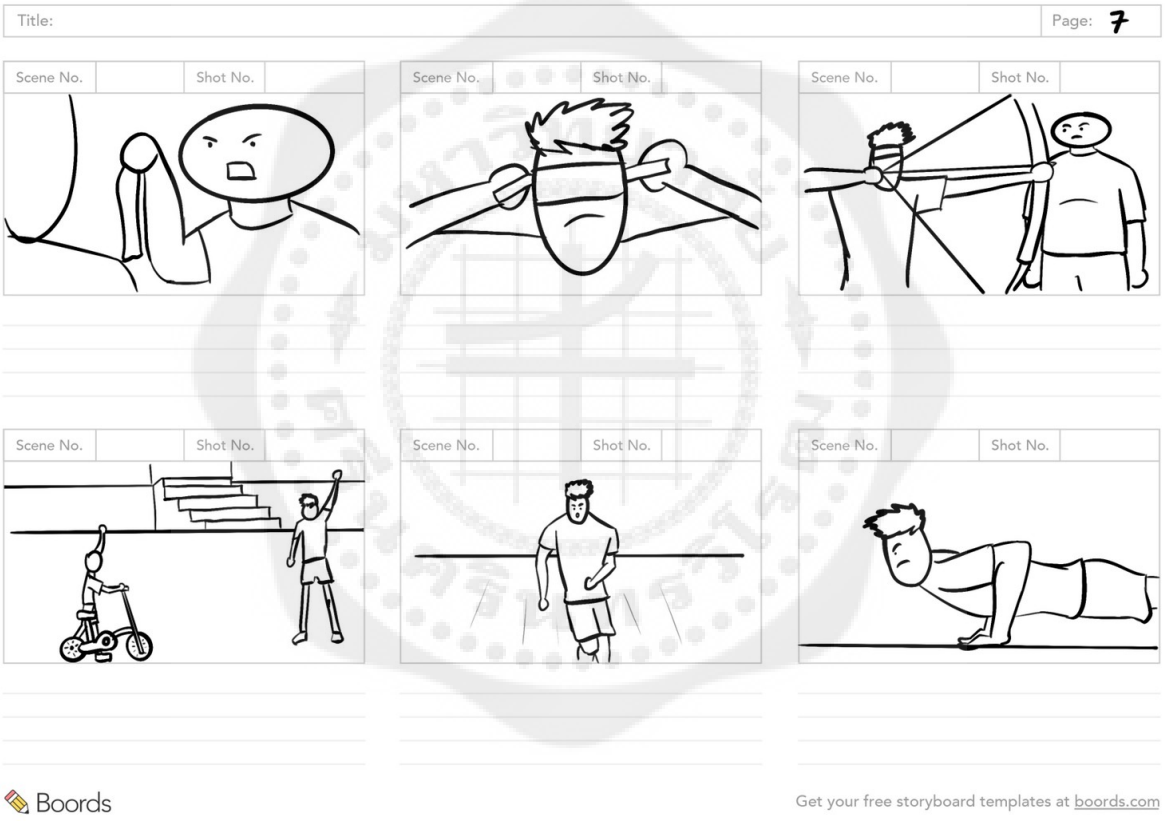
(ภาพประกอบที่ 3.78 : Story Board)

เวิร์คนั่งกังวลแล้วโค้ชเอาน้ำมาให้กิน เวิร์คกับโค้ชคุยกัน

Montage Sequence 1



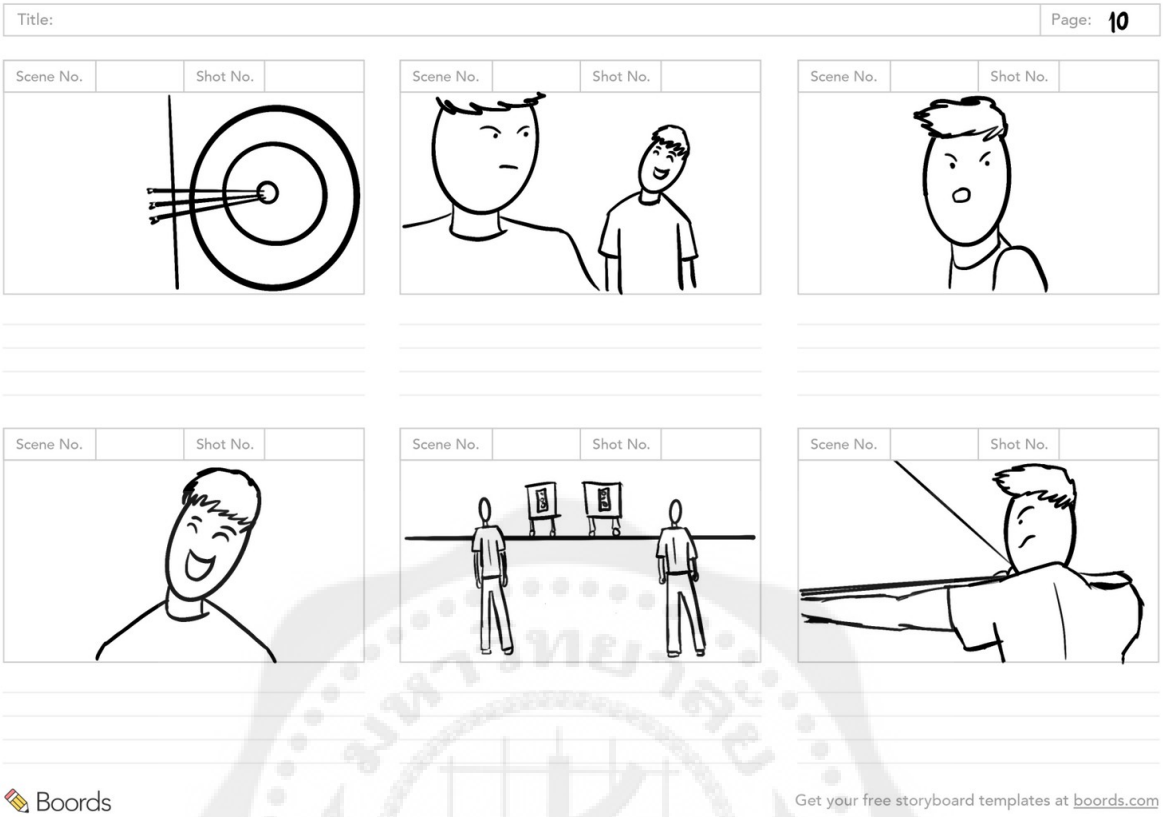
(ภาพประกอบที่ 3.79 : Story Board)



ภาพประกอบที่ 3.80 : Story Board)

เวิร์คกับโค้ชยืนคุยกัน โค้ชยื่นผ้าปิดตา เวิร์คมัดผ้าปิดตา เวิร์คปิดตายิงธนูไปเรื่อยๆ / เวิร์คตื่นมาแบบงัวเงีย ตั้งแต่เช้าเพื่อออกมาฝึก เวิร์คผูกเชือกรองเท้าและออกจากห้องไป / เวิร์คออกไปวิ่ง เจ๋งออกมาฝึกขี่จักรยาน เวิร์คและเจ๋งทักทายกัน / เวิร์ควิ่งผ่านลุงที่นั่งพักตรงม้านั่งตอนเช้าอย่างเหนื่อยอ่อน ลุงส่ายหน้าเล็กๆ / เวิร์ควิดพื้นอยู่ห้อง / เวิร์คปิดตาซ้อมธนูจนเปิดตาออกมา / เวิร์คกับโค้ชยืนคู่กัน มองอะไรบางอย่าง เห็นขนาดเป้าธนู เห็นระยะเป้าธนูกับเส้นยิง เวิร์คเริ่มยิงธนูเรื่อยๆ โดยมีโค้ชดูอยู่อย่างใกล้ชิด

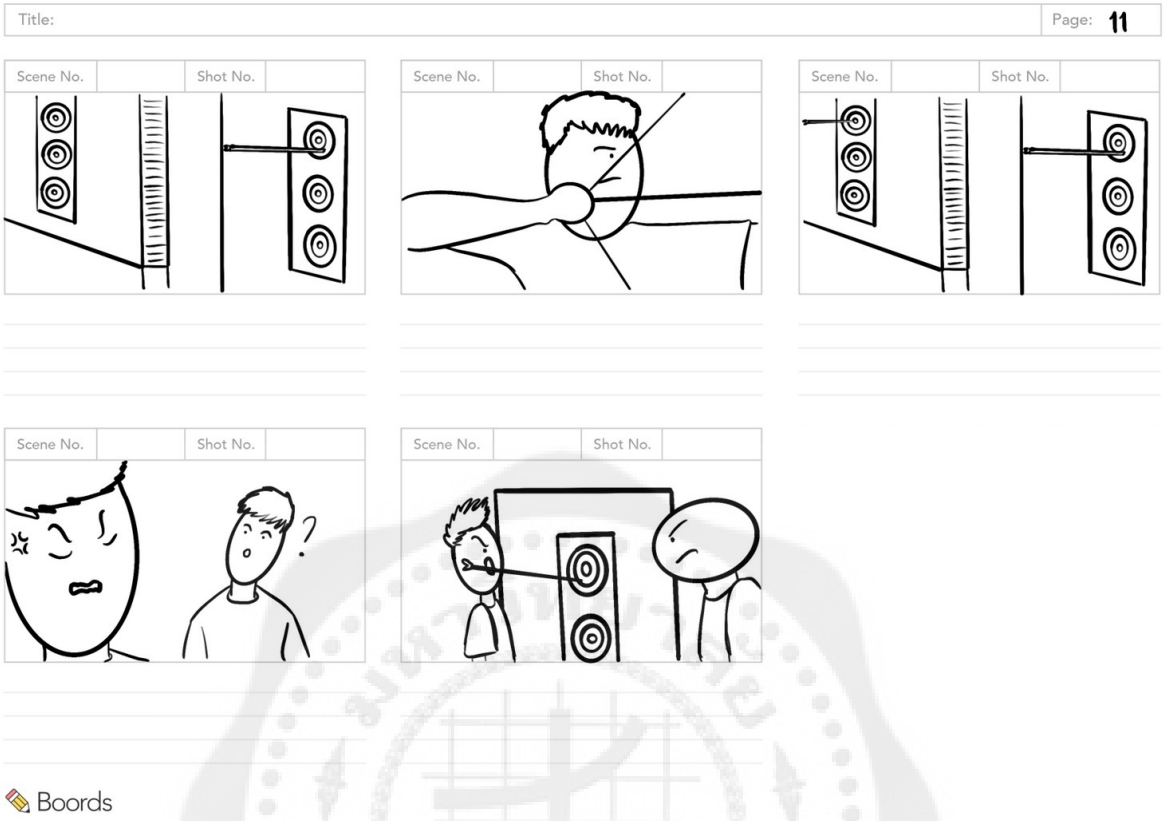
Scene 6



(ภาพประกอบที่ 3.81 : Story Board)

เวิร์คยิงเป้าปกติได้อย่างแม่นยำ ในขณะที่เวิร์คฝึกยิงธนู เท็นเดินเข้ามา เวิร์คกับเท็นยิงธนูดวลกัน หลังจากยิงเสร็จเท็นเดินออกไปเก็บลูก ทิ้งเวิร์คไว้ที่เส้นยิงคนเดียว

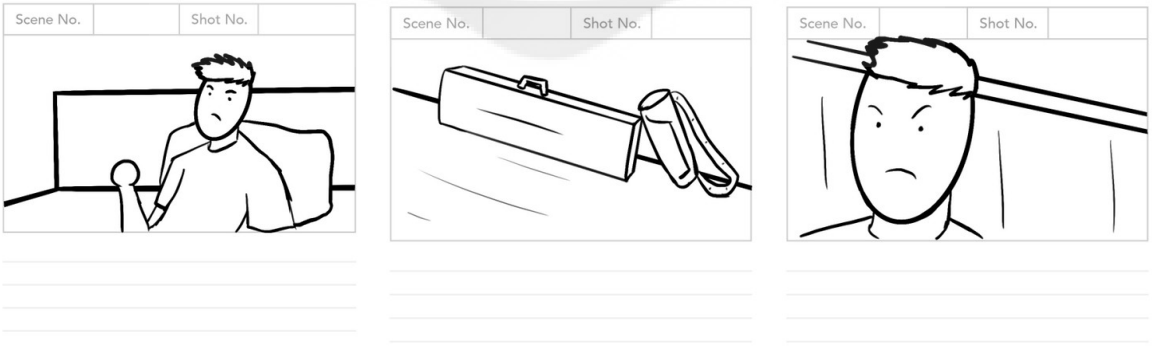
Scene 7



(ภาพประกอบที่ 3.82 : Story Board)

ในคืนหลังจากเวิร์คยิงดวลกับเท็น เวิร์คซ้อมธนูแบบหนักหน่วง ฝึกซ้อมอย่างบ้าคลั่ง โค้ชเริ่มเป็นห่วงจึงเดินมาดู เวิร์คเดินไปเก็บลูกธนูที่เป้า โค้ชเดินตามไป หลังจากคุยกันหน้าเป้าธนูจบ เวิร์คอึ้งและเดินออกจากสนามไปโดยทิ้งโค้ชไว้ในสนามเพียงลำพัง

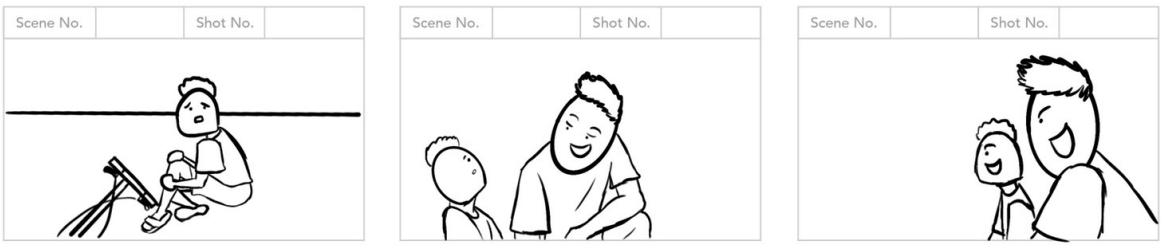
Scene8



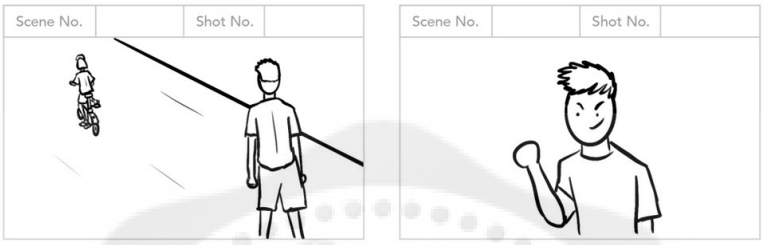
(ภาพประกอบที่ 3.83 : Story Board)

เวิร์คอยู่แต่ในห้อง ไม่ทำอะไร นอนซมอย่างไร้จุดหมาย แต่ด้วยนิสัยของเวิร์คที่อยู่นานๆไม่ได้จึงตัดสินใจออกไปข้างนอก

Scene 9



(ภาพประกอบที่ 3.84 : Story Board)



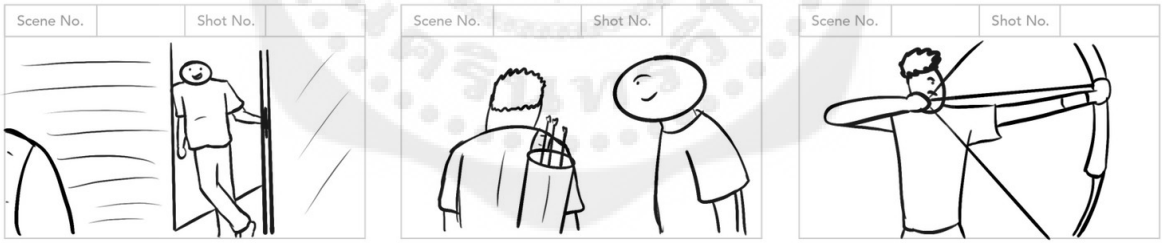
(ภาพประกอบที่ 3.85 : Story Board)

เวิร์คเดินออกมาหน้าหอพัก เจอเจ๋งที่พยายามขี่จักรยานสองล้อ เวิร์คเดินเข้าไปหาและสอนเจ๋งขี่จักรยาน

Scene 10

เวิร์คออกมาเดินเล่นที่สวน บังเอิญเจอเท็น เท็นเดินเข้ามาหาเวิร์ค ทั้งสองเดินตามทางไปเรื่อยๆและพูดคุยไปด้วย หลังจากคุยเสร็จ เท็นวิ่งออกไปทิ้งเวิร์คไว้คนเดียว

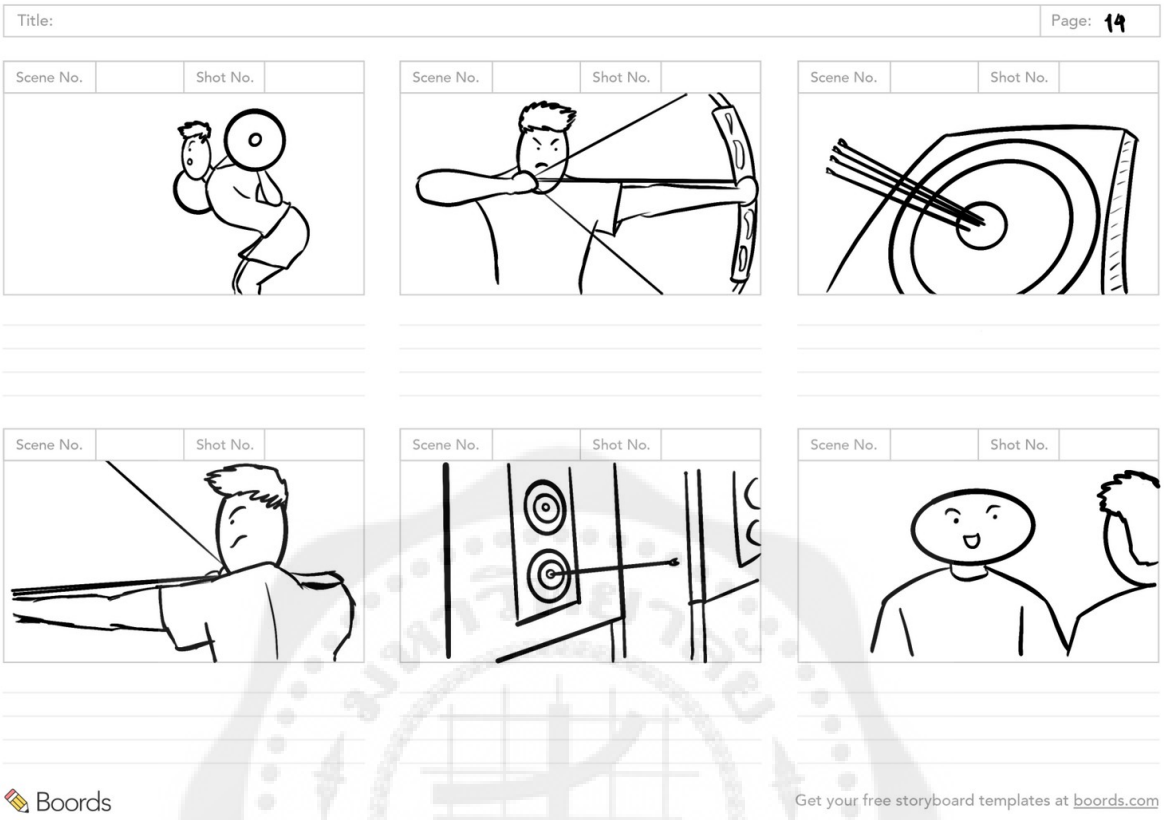
Scene 11



(ภาพประกอบที่ 3.86 : Story Board)

เวิร์คกลับมาที่สยามด้วยความรู้สึกอยากสู้อีกครั้ง เวิร์คเจอโค้ชอยู่ที่สนาม

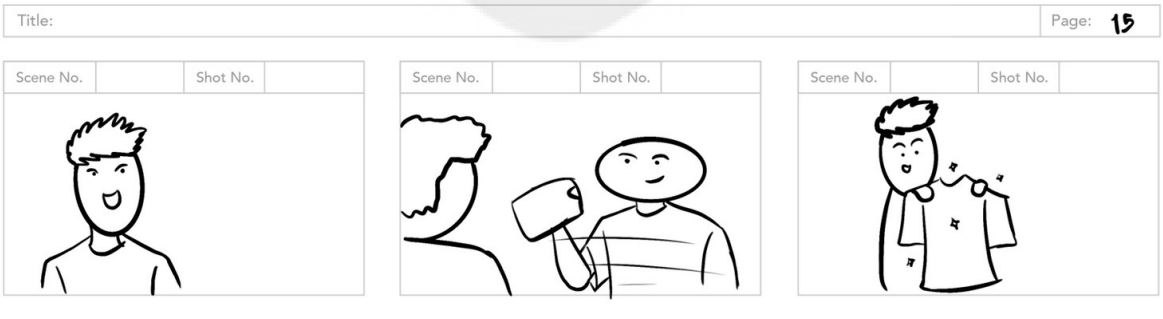
Montage Sequence 2



(ภาพประกอบที่ 3.87 : Story Board)

เวิร์คเดินเข้าเส้นยิงพร้อมมองเป้าข้างหน้า เวิร์คเข้าฟิตเนส ซ้อมยิง และออกกำลังกายวนไปเรื่อยๆแบบนี้ทุกวัน

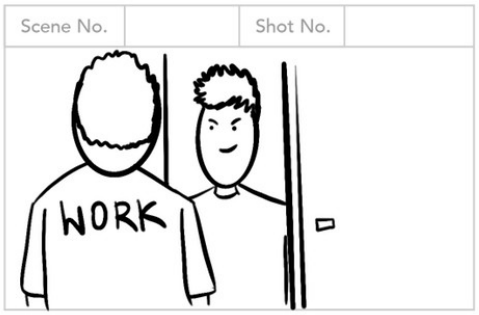
Scene 12



(ภาพประกอบที่ 3.88 : Story Board)

ศรอยู่เป็นคนสุดท้ายของสนาม เตรียมเก็บของแล้วกลับไปพักผ่อน โค้ชเดินเข้ามาทักเพื่อเอาเสื้อแข่งตัวใหม่มาให้แล้วเดินจากไป

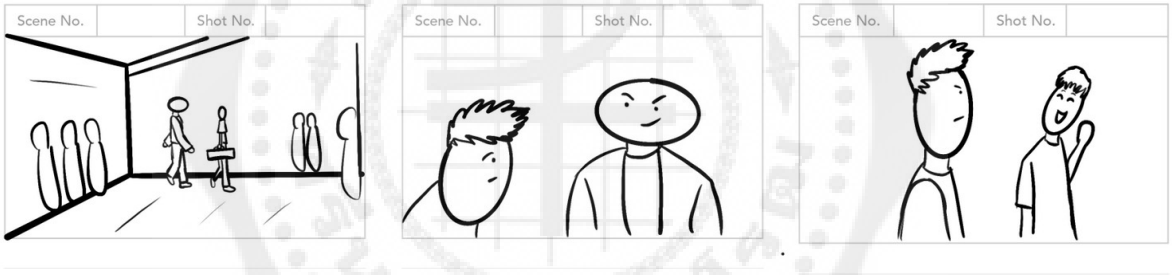
Scene 13



(ภาพประกอบที่ 3.89 : Story Board)

เวิร์คตื่นเช้ามืดและหยิบเสื้อแข่งตัวใหม่มาใส่ มองไปที่กระจกอย่างมุ่งมั่น

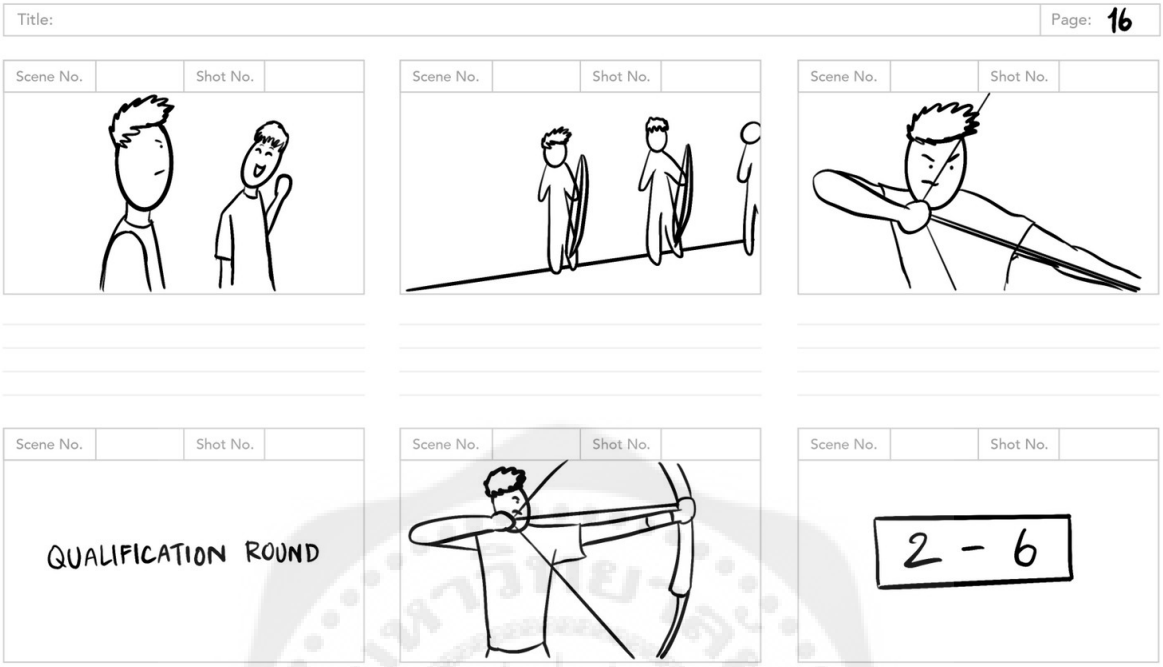
Scene 14



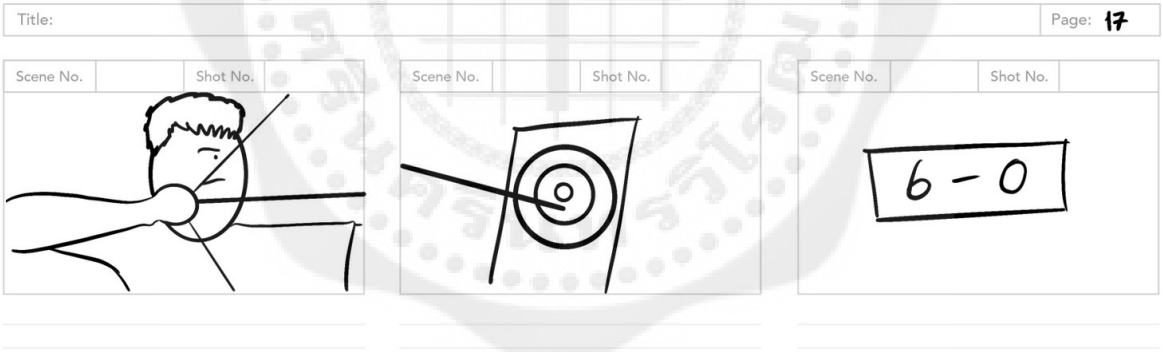
(ภาพประกอบที่ 3.90 : Story Board)

เช้าวันแข่ง มีคนประกอบคันเตรียมตัวอยู่ในสนามเต็มไปหมด เวิร์คหยิบคันธนูเข้าเส้นยิง จากนั้นเท็นเดินเข้ามาข้างๆเวิร์คเพราะต้องยิงเป้าเดียวกัน เท็นโบกมือทักทายและยิ้มให้เวิร์ค เวิร์คยิ้มทักทายกลับ จากนั้นเริ่มยิงลูกแรกออกไป

Montage Sequence 3



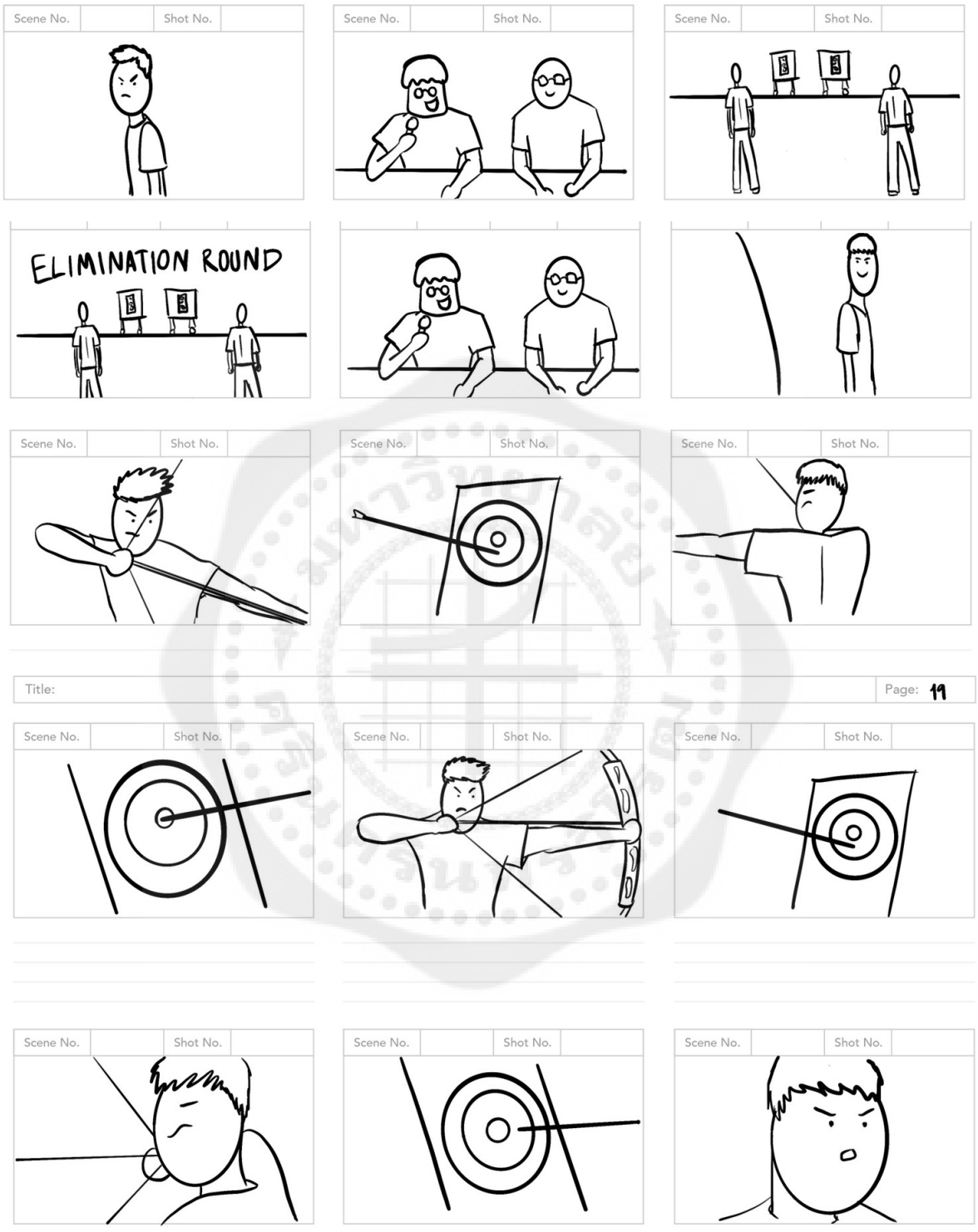
(ภาพประกอบที่ 3.91 : Story Board)



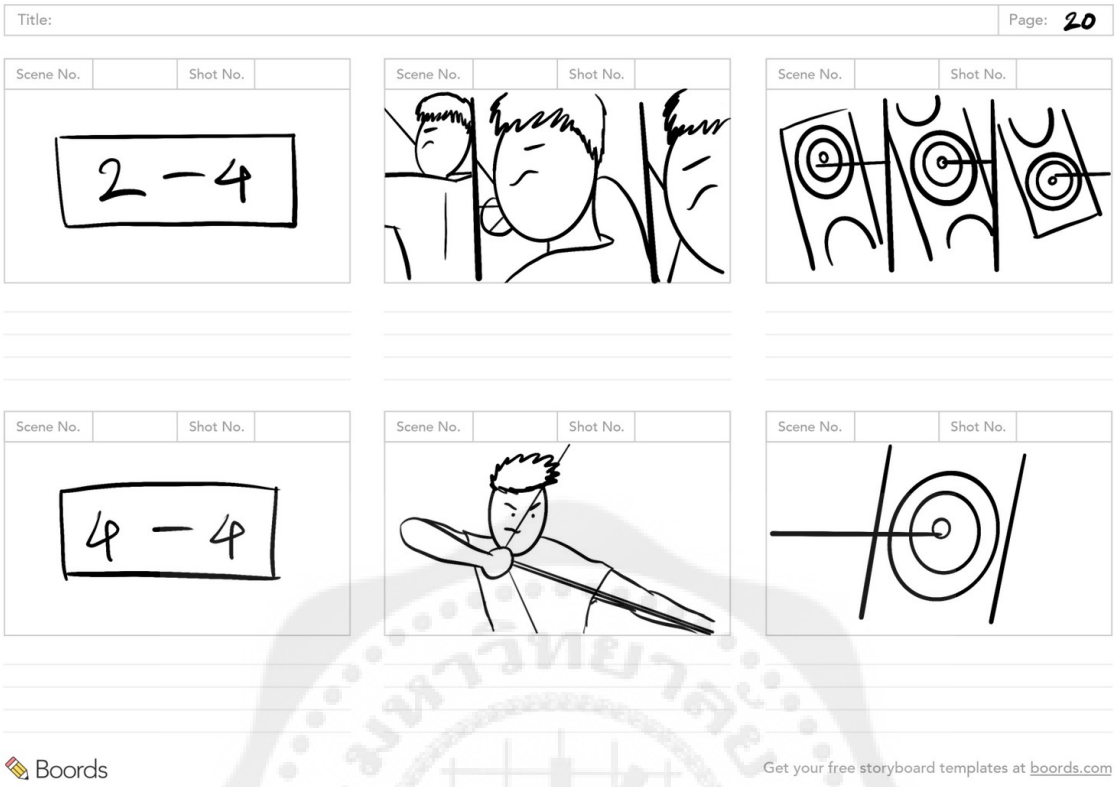
(ภาพประกอบที่ 3.92 : Story Board)

ภาพตัดสลับระหว่างเท็นและเวิร์คยิงธนูกับคู่แข่งแต่ละคน และคะแนนของเท็นและเวิร์ค

Scene 15



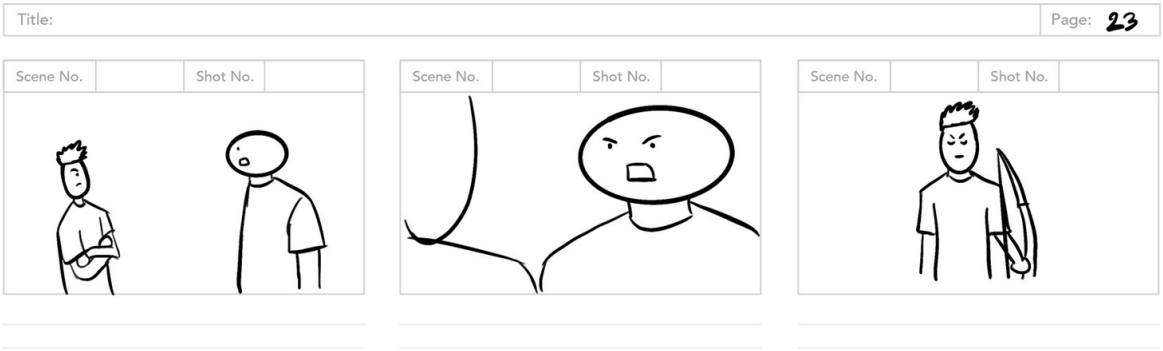
(ภาพประกอบที่ 3.93: Story Board)



(ภาพประกอบที่ 3.94 : Story Board)



(ภาพประกอบที่ 3.95 : Story Board)



(ภาพประกอบที่ 3.96 : Story Board)

สุดท้ายเท็นและเวิร์คต้องมาเจอกันในรอบชิงชนะเลิศ ทุกอย่างเหมือนเหตุการณ์ในปีก่อนหน้า ทั้งคู่มองหน้ากัน และจากนั้นเริ่มยิงแข่งกัน คะแนนของทั้งคู่สูสีกัน เวิร์คหันไปมองเท็น เห็นเท็นเริ่มมีอาการจับคันไม่อยู่ แต่ด้วยคะแนนที่จี้กันเรื่อยๆ ทำให้สุดท้าย เวิร์คและเท็นต้องยิง Shoot-off แข่งกัน

Scene 16



(ภาพประกอบที่ 3.97 : Story Board)

เวิร์คลืมตาขึ้นมา ทุกอย่างเงียบไปหมด ไม่มีเสียง ไม่มีผู้คน มีแค่เวิร์คกับเป้าธนู เวิร์คหยิบคันขึ้นมาเตรียมจะยิง พอเวิร์คเงยหน้าขึ้นมา อยู่ๆก็เจอเวิร์คคนเมื่อปีที่แล้วมายืนขวางเป้าอยู่ เวิร์คตัวจริงจับคันแน่น ไม่สั่น และหันมามองเวิร์คคนเก่าอีกครั้งด้วยสายตาที่มั่นใจ เวิร์คคนเก่าจางหายไป ไม่มีอะไรมาขวางเวิร์คกับเป้าธนูอีกแล้ว จึงทำสมาธิตามลำดับท่าที่ต้องยิงทุกท่าและยิงลูกธนูลูกสุดท้ายออกไปอย่างไม่ลังเล

3.14 งบประมาณ

หลังจากจบสิ้นกระบวนการถ่ายทำ มีค่าใช้จ่ายทั้งหมด ดังต่อไปนี้

	Description		จำนวนเงินที่ใช้
Pre-Production	Scout Location		500
	Art		400
	Workshop		660
	Etc.		3,343
Production	Cast	Main Cast	9,000
		Support Cast	500
	Location	Archery Pro บางแค	5,000
		Diamond Place	1,950
	Props		6,694
	Production Equipment	Cinema Base	16,533
		ฝูงบินเล็ก	14,000
		Hard disk	4,570
		Etc.	13,350
	Catering and welfare		20,000
	Transport		14,000
Post-Production	Sound Mixer		3,500
	Color Grading		5,000
	กู้ข้อมูล Harddisk		18,000
Grand Totals			**137,000**

เนื่องจากในขั้นตอน Post-Production ได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขึ้น คือ จานบันทึกแบบแข็ง (Harddisk) ที่ใช้เก็บข้อมูลมาก่อนหน้านี้ ไม่สามารถใช้การได้ ทำให้ต้องไปจ้างร้านข้างนอกกู้ข้อมูล จากการสอบถามทางร้านแล้ว ตัวจานบันทึกแบบแข็ง (Harddisk) เสีย ไม่สามารถซ่อมได้ จึงต้องทำการกู้ข้อมูลทางเดียว ทำให้ต้องเสียเงินเพิ่มอีก 18,000 บาท ทางทีมผู้สร้างผลงานได้ลงความเห็นกันว่าไม่มีวิธีแก้ทางอื่น จึงจำเป็นต้องยอมเสียเงินจำนวน 18,000 บาทนี้ เพื่อให้สามารถทำงานต่อได้สำเร็จ

การขอรับการสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงานได้มีการขอรับการสนับสนุนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ชื่อหน่วยงานที่สนับสนุน	จำนวน
บริษัท อรรถสิทธิ์ปิโตรเลียม จำกัด	สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 10,000 บาท
บริษัท บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด จำกัด	สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 20,000 บาท
สนามยิงธนู AF Archery	เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำ มูลค่า 20,000 บาท
บริษัท ซูซูกิ มอเตอร์ (ประเทศไทย) จำกัด	สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 20,000 บาท
ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์	เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำ มูลค่า 5,000 บาท
บริษัท เอ็ม วอเตอร์ จำกัด	สนับสนุนผลิตภัณฑ์น้ำดื่ม B'lue มูลค่า 3,600 บาท
บริษัท วอริกซ์ สปอร์ต จำกัด	สนับสนุนชุดกีฬา มูลค่า 2,000 บาท
บริษัท เซ็ปเป้ จำกัด (มหาชน)	สนับสนุนผลิตภัณฑ์น้ำดื่ม Sprinkle มูลค่า 450 บาท
เครื่องสำอาง MTI	สนับสนุนผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง มูลค่า 10,000 บาท
เครื่องดื่ม 53Nakarn	สนับสนุนผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มโกโก้ มูลค่า 1,180 บาท

การบริหารจัดการงบประมาณ

หลังจากการขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ แล้ว ทำให้สามารถหักค่าใช้จ่ายในแต่ละส่วนออกไปได้เป็นจำนวนเงิน 26,000 บาท และมีการเก็บจากสมาชิกอีกคนละ 15,000 บาท จำนวน 6 คน และ 3,000 บาท จำนวน 1 คน เนื่องจากสมาชิกได้ลาออกไป 1 คน รวมเป็นเงิน 93,000 บาท ซึ่งเป็นเงินสำหรับใช้จ่ายในการถ่ายทำรวมถึงค่าใช้จ่ายฉุกเฉินต่าง ๆ อีกด้วย เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้น จึงมีการสรุปงบประมาณ เงินในแต่ละส่วนเป็นไปตามที่จัดสรรไว้ในการประเมินงบประมาณโดยเฉลี่ยทุกรายการแล้ว และมีการคืนเงินให้กับสมาชิกในกลุ่มคนละ 1,000 บาท จำนวน 6 คน เป็นจำนวนเงิน 6,000 บาท

งบประมาณ	จำนวนเงิน (บาท)
เงินจากสมาชิกกลุ่ม	93,000
จำนวนเงินจากผู้สนับสนุน	50,000
จำนวนเงินที่ใช้ในการทำภาพยนตร์สั้นทั้งหมด	137,000
เงินคงเหลือ	6,000

3.15ตารางวางแผนการทำงาน

ตารางวางแผนการทำงานตลอดปี

Month	Day	Description
กันยายน	14	นำเสนอหัวข้อเกี่ยวกับเรื่องที่จะทำ
	28	นำเสนอหัวข้อการวิจัย (Research)
ตุลาคม	19	นำเสนอ โครงเรื่อง / ตัวละคร (Character) / แผนการทำงาน
	20	ดูสถานที่ (Scout Location)
พฤศจิกายน	9	นำเสนอบทภาพ (Story Board)
	15	ส่งบทภาพยนตร์ (Screenplay)
	16,18	วันคัดเลือกนักแสดง (Casting Day)
	24	ดูสถานที่ (Scout Location)
	30	การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำครั้งที่ 1 (Pre-Production 1)
ธันวาคม	4	ดูสถานที่ (Scout Location)
	9,29	ซ้อมเข้าตัวละคร (Workshop)
	16	การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำครั้งที่ 2 (Pre-Production 2)
	22,27	การหามุมสำหรับการถ่ายทำ (Blockshot)
มกราคม	5-6,11	วันถ่ายทำ (Shooting)
กุมภาพันธ์	6,20	ดูสถานที่ (Scout Location)
มีนาคม	1,9	ดูสถานที่ (Scout Location)
	15,17	วันถ่ายทำ (Shooting)
		การตัดต่อ (Editing)
เมษายน	8	ภาพยนตร์สั้นฉบับร่าง ครั้งที่ 1 (Rough Cut 1)
		การตัดต่อและทำสี (Editing / Color Grading)
	26	ภาพยนตร์สั้นฉบับร่างครั้งที่ 2 (Rough Cut 2)
		การตัดต่อ/ทำสี/ทำเสียง (Editing / Color Grading / Sound Mix and Design)
พฤษภาคม	10-12	ภาพยนตร์สั้นเสร็จสมบูรณ์ (Final)

ในช่วงเดือนมกราคม ได้เกิดการแพร่ระบาดของ โควิด 19 ทำให้จากตอนแรกที่วางแผนไว้ว่าจะถ่ายทำให้เสร็จภายในเดือนมกราคม จะเลื่อนไปจนถึงเดือนมีนาคม เนื่องจากสถานที่ที่ทำการติดต่อไว้ไม่สามารถให้เข้าไปถ่ายทำได้เลยสักที่ จึงทำการหาสถานที่ใหม่ และได้ถ่ายทำจนแล้วเสร็จในเดือนมีนาคม

กันยายน 2563

AUGUST 2020
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

กย 2563

OCTOBER 2020
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14 First Present	15	16	17	18	19
20	21	22 Deadline Research	23 Meeting	24	25 Meet อ.อุ้ย	26
27 Plot & Theme	28 Present	29	30 Meeting			

7calendar.com/th/

ตุลาคม 2563

SEPTEMBER 2020
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30

ตค 2563

Scout Location
-AF Archery
-Recurve Archery

NOVEMBER 2020
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
				1	2	3
4 Update Online	5	6	7 Meeting	8	9	10
11	12 Meeting อ.กุ๋ย	13	14	15 Deadline ส่งข้อมูล ทำ slide	16	17
18 Recheck	19 Present	20 Scout Location	21	22	23	24
25	26 Meeting	27	28	29	30	31 3,000฿

7calendar.com/th/

พฤศจิกายน 2563

OCTOBER 2020

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

พย 2563

DECEMBER 2020

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
1	2 Meeting อ.ป่าน	3 Meeting	4	5	6 Meeting จองห้อง Casting	7 ส่งงาน ทำ Slide
8	9 Present	10	11	12	13	14
15 Screenplay	16 Casting	17	18 Casting	19	20	21
22	23 Meeting	24 Scout Location	25 Meeting อ.เก๋	26	27 Meeting อ.อุ้ย/อ.ป่าน	28 ส่งงาน ทำ Slide
29	30 Pre-Production 1	5,000฿				

7calendar.com/th/

ธันวาคม 2563

NOVEMBER 2020

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Scout Location & Blockshot
-AF Archery
-Diamond place

ธค 2563

JANUARY 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
		1	2	3	4 Scout Location	5
6	7 Update	8	9 Workshop	10	11	12
13	14 Meeting	15 Blockshot	16 Pre-Production 2	17	18	19
20	21	22 Blockshot	23	24	25	26
27 Blockshot	28	29 Workshop	30	31 7,000฿		

7calendar.com/th/

มกราคม 2564

DECEMBER 2020

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Shooting
5/3-6/3: AF Archery
11/3: Diamond Place

มค 2564

FEBRUARY 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
3	4 ยืมของมอ	5 Shooting	6	7 คืนของ	8	9
10 Set	11 Shooting	12 คืนของ	13	14	15	16
17	18	19	20 Meeting	21	22	23
24	25	26	27	28 Online Update	29	30
31						

7calendar.com/th/

กุมภาพันธ์ 2564

JANUARY 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Scout Location
-ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์
-Recurve Archery

กพ 2564

MARCH 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
	1	2 Meeting	3	4	5	6 Scout Location
7	8	9	10 Meeting	11	12	13
14	15	16 Meeting	17	18	19	20 Block shot Scout Location
21	22	23	24 Meeting	25	26	27
28						

7calendar.com/th/

มีนาคม 2564

FEBRUARY 2021
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28

Shooting
15/3: Archery Pro บางแค
18/3: ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์

มีค 2563

APRIL 2021
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
	1 Scout Location	2	3	4	5 Meeting	6
7	8	9 Block shot	10	11 Meeting	12	13
14	15 Shooting	16	17 ยืมของมอ	18 Shooting	19	20
21	22	23 คืนของ	24	25	26	27
28	29	30	31			

7calendar.com/th/

เมษายน 2564

MARCH 2021
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31

เมย 2564

MAY 2021
อา. จ. อ. พ. พฤ. ศ. ส.
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
				1 Meeting	2	3
4	5	6 Deadline Rough cut/ Ref. Poster	7	8 Rough cut 1	9	10
11	12 Meeting	13	14	15	16	17
18	19	20	21 Meeting	22	23	24
25	26 Rough cut 2	27	28	29	30	

7calendar.com/th/

พฤษภาคม 2564

APRIL 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUNE 2021

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

พฤษภาคม 2564

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
						1
2	3	4	5 Meeting	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Final Thesis

Production book

7calendar.com/th/

เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ได้แพร่ระบาดเป็นครั้งที่ 2 และ 3 ในช่วงเดือนมกราคม และเมษายน ทำให้คิวถ่ายในเดือนมกราคมจำเป็นต้องเลื่อนการถ่ายทำไปจนถึงเดือนมีนาคม และในเดือนเมษายน การแพร่ระบาดของโควิด 19 ทำให้ไม่สามารถเข้าไปเรียนที่มหาวิทยาลัยได้ จึงต้องทำการเรียนออนไลน์และส่งงานผ่านระบบออนไลน์ทั้งหมด ทำให้การส่งงานต้องเลื่อนออกไปกว่าที่กำหนดไว้ในตอนแรก

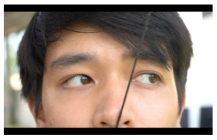
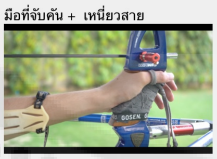
3.16 ตารางการถ่ายทำ

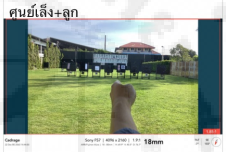
คิวที่ 1 : การถ่ายทำที่สนามยิงธนู AF Archery เจ้าของสนามได้อำนวยความสะดวกให้ทางทีมงานอย่างเต็มที่ และทางทีมงานได้มีมาตรการการออกกองแบบ New Normal เพื่อความป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด 19 อย่างมีประสิทธิภาพ

Breakdown TARGET PANIC	Date: วันอังคารที่ 5 มกราคม 2564	พระอาทิตย์ขึ้น 06:43 น. พระอาทิตย์ตก 18:04 น	UNIT CALL 04.30 ACTOR CALL 06.00	**Q1**
Director: ตาต้น 086-539-9691	Time: 05.00-18.00			
Producer: มีน 062-298-9855 อ๊ะ 088-240-8674	Location: สนามAF	H 32°// L 20°		

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
1	7:30 - 10:30	3	1	Static	D2	เวิร์ค / โต้ช	ESTABLISH LOGO สนาม 	สนามAF	EXT	DAY
2			2	Static	D2	เวิร์ค / โต้ช	เจอโต้ชไล่เวิร์คไปประกอบคัน 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
3	7:30 - 10:30	3	3	Tracking	D2	เวิร์ค / โต้ช	ประกอบคัน + หน้าเวิร์ค ประกอบคัน  	สนามAF	EXT	DAY
4			4	Static	D2	เวิร์ค / โต้ช	เวิร์คยืนบนเส้นยิง เตรียมยิง 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
5	7:30 - 10:30	3	5	Tracking	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คน้าวสาย 	สนามAF	EXT	DAY
6			6	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	สีหน้า สายตา 	สนามAF	EXT	DAY
7			7	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	มือที่จับคัน + เหนี่ยวสาย 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
8	7:30 - 10:30	3	9	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	ศูนย์เล็ง+ลูก 	สนามAF	EXT	DAY
9			10	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คเอาคันลง สงสัยว่าเกิดอะไรขึ้นแล้ว ตึงใหม่ + เวิร์คช็อค โค้ชเตือนสติแล้วไล่ไปพัก 	สนามAF	EXT	DAY
10			12	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	โค้ชเตือนสติ + ไล่ไปพัก 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
11	7:30 - 10:30	3	13	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	รับเวิร์ค 	สนามAF	EXT	DAY
12			8	Zoom in เล็กน้อย	D2	เวิร์ค / โค้ช	 เป้าธนู	สนามAF	EXT	DAY
13			11	Handheld	D2	เวิร์ค / โค้ช	ลูกธนูหลุดเป้า 	สนามAF	EXT	DAY
เปลี่ยน Set 10:30 - 11:00										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
14	11:00 -12:00	5	1	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คนั่งอยู่ที่ม้านั่ง โค้ชให้กำลังใจ 	สนามAF	EXT	DAY
15			3	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	รับหน้าเวิร์ค 	สนามAF	EXT	DAY
16			4	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	รับหน้าเวิร์ค 	สนามAF	EXT	DAY

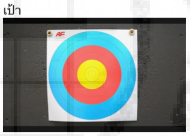
No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
17	11:00 -12:00	5	2	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	ยื่นน้ำ (tie in ได้) 	สนามAF	EXT	DAY
พักกินข้าว + เปลี่ยน Set 12:00 - 12:45										
18	ระหว่างเบรค	M1	5	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	Insert ขั้นตอนการยิงธนู	สนามAF	EXT	DAY
19			6	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	Insert ขั้นตอนการยิงธนู	สนามAF	EXT	DAY
20			7	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	Insert ขั้นตอนการยิงธนู	สนามAF	EXT	DAY
21			8	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	Insert ขั้นตอนการยิงธนู	สนามAF	EXT	DAY
เปลี่ยน Set										
22	12:45 - 14:00	M1	1	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คกับโค้ชยืนคุยกัน 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
23	12:45 - 14:00	M1	2	Dolly out	D2	เวิร์ค / โค้ช	โค้ช 	สนามAF	EXT	DAY
24			3	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์ค 	สนามAF	EXT	DAY
25			4	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	INSERT ผ้าปิดตา 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
26	12:45 - 14:00	M1	9	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คมัดผ้าปิดตาจากข้างหลัง 	สนามAF	EXT	DAY
27			10	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คมัดผ้าปิดตา 	สนามAF	EXT	DAY
28			11	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	2 Shot ยิงปิดตา โค้ชจับแขนให้ยิงถูกเป้า 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
29	12:45 - 14:00	M1	12	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	ยิงปิดตา(หลายมุม) 	สนามAF	EXT	DAY
เปลี่ยนชุด 10 นาที										
30	14:10 - 15:10	M1	20	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คยิงปิดตาจนเบื่อหันไปหาโค้ช 	สนามAF	EXT	DAY
31			21	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	wipe รับหน้าโค้ช 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
32	14:10 - 15:10	M1	22	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	2shot เวิร์คกับโค้ชยืนคุยกันดูอะไรบางอย่าง 	สนามAF	EXT	DAY
33			23	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	เห็นเป้าที่ใหญ่มาก (จากด้านหลัง) 	สนามAF	EXT	DAY
34			24	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	เห็นระยะคนกับเป้า 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
35	14:10 - 15:10	M1	25	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	ศรซ้อมยิงธนู (หลายมุม) 	สนามAF	EXT	DAY
36			26	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	เป้า 	สนามAF	EXT	DAY
37			27	Handheld	Dลอย 2	เวิร์ค / โค้ช	Reaction หน้าศร 	สนามAF	EXT	DAY
เปลี่ยน Set 15:10-15:30										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
38	15:30 - 16:00	4	1	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	ก๊อกน้ำ 	ห้องน้ำ	INT	DAY
39			2	Static	D2	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คล้างหน้าที่ sink + มองตัวเองในกระจก 	ห้องน้ำ	INT	DAY
เลิกกอง Wrap up + สรุป 16:00 - 18:00										

(ภาพประกอบที่ 3.99 : ตารางการถ่ายทำคิวที่1)

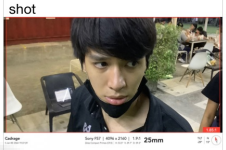
คิวที่ 2 : ยังคงถ่ายทำที่สนามยิงธนู AF Archery คิววันนี้มีการถ่ายทำถึงช่วงกลางคืน เนื่องจากมี Night scene ทำให้ต้องรอแสงหมดก่อนถึงจะถ่ายทำได้ ทางทีมงานต้องเร่งถ่ายทำให้เสร็จก่อน 22.00 น. ตามที่เจ้าของสนามกำหนดไว้

Breakdown TARGET PANIC	Date: วันพุธที่ 6 มกราคม 2564	พระอาทิตย์ขึ้น 06:03 น. พระอาทิตย์ตก 18:04 น	UNIT CALL 07:30 ACTOR CALL 09.00	**Q2**
Director: ตาต้น 086-539-9691	Time:08.00-21.00			
Producer: มีน 062-298-9855 อ๊ะ 088-240-8674	Location: สนามAF	H 31°// L 20°		

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
1		15	1	Tracking	D6	เวิร์ค / โค้ช	MS หน้าเวิร์คเดินเข้าร้าน 	สนามAF	EXT	DAY
3	10.00 - 11.00	15	3	Static	D6	เวิร์ค / โค้ช	MCU ผ่านไหล่เวิร์ค เห็นโค้ชอยู่ข้างหน้า 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
2		15	2	Static	D6	เวิร์ค / โค้ช	CU เวิร์คเดินเข้าร้าน (foreground เป็นโค้ช) 	สนามAF	EXT	DAY
4	10.00 - 11.00	15	4	Static	D6	เวิร์ค / โค้ช	MCU รับโค้ช 	สนามAF	EXT	DAY
พัก + เปลี่ยน Set 15 นาที										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
5	11.15 - 12.15	6	1	Dolly out	D4	เวิร์ค / เห็น	1. เวิร์คซ้อมคนเดียว + เห็นเดินเข้ามาทักเวิร์ค  	สนามAF	EXT	DAY
6	11.15 - 12.15	6	11	Handheld	D4	เวิร์ค / เห็น	2. เห็นขอแยก กิ่งๆ2shot	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
7	11.15 - 12.15	6	4	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	3. รับหน้าเท็น cu master ต้นจนจบ 	สนามAF	EXT	DAY
8	12.15 - 13.30	6	3	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	4. รับหน้าเวิร์ค cu master ต้นจนจบ 	สนามAF	EXT	DAY
9		6	10	Handheld	D4	เวิร์ค / เท็น	5. ยิงแบบPanic + เวิร์คช็อค weird shot 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
10	12.15 - 13.30	6	5	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	6. 2 Shot ทั้งคู่ยิง ถ่ายจากข้างหลัง 	สนามAF	EXT	DAY
11		6	6	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	7. เท็นยิง(ถ่ายหลัง) 	สนามAF	EXT	DAY
12		6	7	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	8.เวิร์คยิง (ถ่ายหลัง) 	สนามAF	EXT	DAY

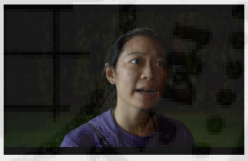
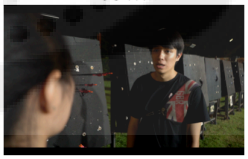
No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
13	12.15 - 13.30	6	8	Handheld	D4	เวิร์ค / เท็น	9. เป้าเวิร์ค 	สนามAF	EXT	DAY
14		6	9	Handheld	D4	เวิร์ค / เท็น	10. เป้าเท็น 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
15	12.15 - 13.30	6	13	Static	D4	เวิร์ค / เท็น	11. กล้องหลบอยู่ข้างหน้า 	สนามAF	EXT	DAY
16		6	12	Handheld	D4	เวิร์ค / เท็น	12.เท็นเดินออกทิ้งเวิร์คไว้ที่เส้นยิง 	สนามAF	EXT	DAY
พัก + เปลี่ยน Set 10 นาที										
20	13.40 - 14.10	M2	8	Handheld	Dลอย	เวิร์ค	MS ถ่ายยิงเป้าเล็ก (เชื่อมจาก Invincible cut Shot 6) 	สนามAF	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
19	13.45 - 15.10	M2	5	Static	Dลอย	เวิร์ค	CU ลูกเข้าเป้าหน้าเป้าใหญ่ 	สนามAF	EXT	DAY
เปลี่ยนชุด 10 นาที										
22	15.20 - 15.50	M1	28	Static	Dลอย	เวิร์ค	MS ศรซ้อมยิงธนูหลังดูฟอร์ม (ซ้ำๆ) 	สนามAF	EXT	DAY
23		M1	29	Static	Dลอย	เวิร์ค	CU คลิปในโทรศัพท์/คอม	สนามAF	EXT	DAY
24		M1	30	Static	Dลอย	เวิร์ค / โค้ช	MS ทั้ง 2 คนดูคลิปจาก/คอม	สนามAF	EXT	DAY
พัก + เปลี่ยน Set										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
25	16:00 - 16:30	M2	3	Static	Nลอย	เวิร์ค / โค้ช	MS ยิงธนูจนถึงค่ำ + เอาน้ำให้เวิร์ค 	สนามAF	EXT	NIGHT Or DAY
26		M2	4	Static	Nลอย	เวิร์ค / โค้ช	MCU โค้ชเดินมาดู 	สนามAF	EXT	NIGHT Or DAY
พัก + เปลี่ยน Set										
27	18:10 - 19:10	12	1	Static	N7	เวิร์ค / โค้ช	MFS เวิร์คเก็บของ + โค้ชเดินเข้ามา 	สนามAF	EXT	NIGHT

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
28	18:10 - 19:10	12	2	Static	N7	เวิร์ค / โค้ช	CU โค้ชพูดกับเวิร์ค รับโค้ช รับเสื้อ 	สนามAF	EXT	NIGHT
29		12	3	Static	N7	เวิร์ค / โค้ช	CU โค้ชพูดกับเวิร์ค รับเวิร์ค รับเสื้อ 	สนามAF	EXT	NIGHT
เปลี่ยนชุด										
30	19:20 - 20:20	7	2	Static	N4	เวิร์ค / โค้ช	Insert เป้าธนูที่ลูกไม่เข้าเป้า	สนามAF	EXT	NIGHT

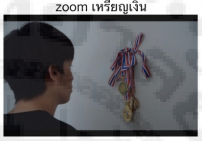
No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
31	19:20 - 20:20	7	4	Tracking/Handheld	N4	เวิร์ค / โค้ช	MS เวิร์คเดินไปเก็บลกธนู 	สนามAF	EXT	NIGHT
32	19:20 - 20:20	7	5	Static	N4	เวิร์ค / โค้ช	CU โค้ช 	สนามAF	EXT	NIGHT
33	19:20 - 20:20	7	6	Static	N4	เวิร์ค / โค้ช	CU เวิร์ค 	สนามAF	EXT	NIGHT

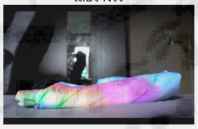
No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
34	19:20 - 20:20	7	7	Static	N4	เวิร์ค / โค้ช	เวิร์คออกจากสนาม ทิ้งโค้ชไว้คนเดียว 	สนามAF	EXT	NIGHT
เลิกกอง + WRAP UP Till 21:00										

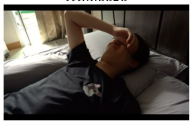
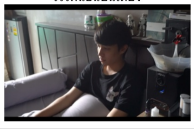
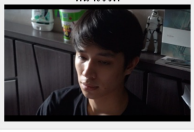
(ภาพประกอบที่ 3.100 : ตารางการถ่ายทำคิวที่ 2)

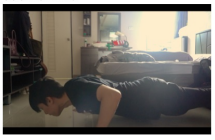
คิวที่ 3 : ถ่ายทำที่ Diamond Place ซึ่งเป็นหอของตัวละครในเรื่อง ทางทีมงานได้ทำการเช่าห้องเป็นจำนวน 1 วันในการถ่ายทำ ซึ่งจะต้องเป็นไปด้วยความระมัดระวังและทำให้เกิดเสียงดังน้อยที่สุด เนื่องจากมีผู้พักอาศัยท่านอื่นๆ อยู่ด้วย จากนั้นจึงย้ายสถานที่ไปถ่ายทำแถวปุณณวิถีริมถนนในซอยกันต่อ

Breakdown TARGET PANIC	Date: วันจันทร์ที่ 11 มกราคม 2564	พระอาทิตย์ขึ้น 06:44 น. พระอาทิตย์ตก 18:07 น	UNIT CALL 06.00 ACTOR CALL เวิร์ค 07.00 เจิง 12.00
Director: ตาตั้น 086-539-9691	Time: 06.00-18.00	H 34°// L 23°	**Q3**
Producer: มีน 062-298-9855 อ๊ะ 088-240-8674	Location: หอDiamond Place		

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
1	8:00 - 8:45	2	4	Handheld	D1	เวิร์ค	เวิร์คเดินมาที่เตียง ล้มตัวลงนอน 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY
2			5	Pan+Tilt		เวิร์ค	เวิร์คดูเหรียญที่แขวนไว้ 	ห้องเวิร์ค	INT	
3			6	Static / Zoom In		เวิร์ค	เวิร์คแขวนเหรียญแล้วเดินผ่านกล้อง/ zoom เหรียญเงิน 	ห้องเวิร์ค	INT	

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
4	8:00 - 8:45	2	7	Static	D1	เวิร์ค	หน้าเวิร์ค 	ห้องเวิร์ค	INT	
เปลี่ยนชุด 10 นาที										
5	8:55 - 9:15	13	1	Static	D9	เวิร์ค	เสื้อวางไว้ 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY
6			2	Static		เวิร์ค	เวิร์คใส่เสื้อ 	ห้องเวิร์ค	INT	
เปลี่ยนชุด 10 นาที										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
7	9:25 - 9:35	M1	13A	Static	D ลอย	เวิร์ค	เวิร์คตื่นนอน 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY
เปลี่ยนชุด 10 นาที										
8	9:45 - 10:15	8	1	Static	D5	เวิร์ค	เวิร์คนอนบนเตียง 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY
9			2	Static		เวิร์ค	หน้าเวิร์ค 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
10	9:45 - 10:15	8	3	Static	D5	เวิร์ค	กระเป๋าคันธนู 	ห้องเวิร์ค	INT	DAY
SET ไฟ 10 นาที										
11	10:25 - 10:45	M1	18	Static	D ลอย	เวิร์ค	เวิร์ควิดพื้น 	ห้องเวิร์ค	INT	N (D for N)
12	10:25 - 10:45		19	Static		เวิร์ค	ดึงยางซ้อม 	ห้องเวิร์ค	INT	N (D for N)
BREAK ย้าย LOCATION 2:30 ชม (150 นาที)										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
13	13:15 - 14:00	2	1	Handheld	D1	เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คเดินกลับมาเจอเจ๋ง 	หน้าหอ	EXT	DAY
14			2	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	คุยกับเจ๋ง 	หน้าหอ	EXT	DAY
15			3	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	หน้าเวิร์ค (คุยกับเจ๋ง) 	หน้าหอ	EXT	DAY
เปลี่ยนชุด 10 นาที										

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
16	14:00 - 16:00	13	1	Handheld	D5	เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คเดินออกมาเจอเจ๋ง 	หน้าหอ	EXT	DAY
17			2	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	เจ๋งนั่งงอแง 	หน้าหอ	EXT	DAY
18			3	Handheld (ขึ้นขาแล้วคลึงเฟรม)		เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คนั่งยองคุยกับเจ๋ง (Master) 	หน้าหอ	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
19	14:00 - 16:00	13	4	Handheld	D5	เวิร์ค / เจ๋ง	รับเจ๋ง 	หน้าหอ	EXT	DAY
20			5	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คสอนเจ๋งขี่จักรยาน + เจ๋งขี่ได้   	หน้าหอ	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
21	14:00 - 16:00	13	6	Handheld	D5	เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คมองเจ๋ง คิดได้ 	หน้าหอ	EXT	DAY
22			7	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คมองเจ๋ง เจ๋งขี่ได้ 	หน้าหอ	EXT	DAY
23			8	Handheld		เวิร์ค / เจ๋ง	Insert มือจับ Handle+ขาพาดบันได 	หน้าหอ	EXT	DAY
เปลี่ยนชุด 10 นาที										

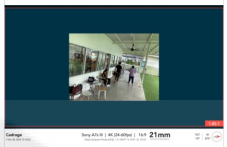
No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
24	16:00 - 17:00	M1	13B	Static	D ลอย	เวิร์ค / เจ๋ง	เวิร์คออกมาวิ่ง ทักทายเจ๋ง (หลายวัน) 	หน้าหอ	EXT	DAY
WRAP UP + เก็บของ										

(ภาพประกอบที่ 3.101 : ตารางการถ่ายทำคิวที่3)

คิวที่ 4 : เป็นการถ่ายทำในเดือนมีนาคม หลังจากที่กองถ่ายต้องเลื่อนคิว เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ถ่ายทำกันที่ สนามยิงธนู Archery Pro บางแค ในวันที่สนามยิงธนูปิด ทางทีมผู้สร้างผลงานได้หาสนามยิงธนูมาหลายที่ และสรุปว่าจะต้องใช้สถานที่นี้ เนื่องจากมีความใกล้เคียงกับที่ต้องการมากที่สุด

Breakdown TARGET PANIC	Date: วันศุกร์ที่ 15 มีนาคม 2564	พระอาทิตย์ขึ้น 06:05 น. พระอาทิตย์ตก 18:31 น H 34°// L 26°	UNIT CALL 04.30 - 05.00 ACTOR CALL 06.00
Director: ตาต้น 086-539-9691	Time: 07.00-18.00		
Producer: มีน 062-298-9855 อ๊ะ 088-240-8674	Location: ARCHERY PRO บางแค		

Q4

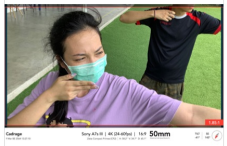
No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
1	7:00 - 9:30	14	1	Crane	D9	เวิร์ค /โค้ช	สนามแข่ง Hollywood shot + เวิร์ค และโค้ชเดินเข้าสนาม 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
2			2	Tracking	D9	เวิร์ค /โค้ช	เวิร์คเดินเข้าสนาม 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
3			3	Static	D9	EXTRA	extra ประกอบคัน 1 (INSERT)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
4	7:00 - 9:30	14	4	Static	D9	EXTRA	extra ประกอบคัน 2 (INSERT)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
5			5	HANDHELD	D9	เวิร์ค / เท็น / โค้ช	เวิร์คนั่งฟังเพลง ทำสมาธิ โค้ชเดินเข้ามาเรียกแล้วเข้าเส้นยิง    	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
6	7:00 - 9:30	14	6	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คยืนที่เส้นยิง เท็นอยู่ข้างๆ 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
7			7	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เท้าเวิร์คเดินเข้าสนาม 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
8			8	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์ค+เท็นเริ่มยิง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
9	7:00 - 9:30	14	9	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คยิงธนู 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
10			10	Static	D9		ท้องฟ้า (INSERT)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
พัก										
13	10:00 -13:00	15	1	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คกับเท็นอยู่ประจำที่ตัวเอง	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
11		15	5	Shift Focus	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์ค มองเท็น 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

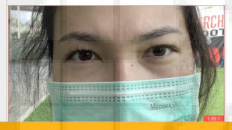
No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
12	10:00 -13:00	15	6	Shift Focus	D9	เวิร์ค / เท็น	เท็นมองเวิร์ค +เดินเข้าเส้นยิง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
14		15	7	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	ทั้งคู่เริ่มยิง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
		15	2	Static	D9	นักพากษ์	2 shot นักพากย์กีฬา (ถ่ายยาว)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
		15	3	Static	D9	นักพากษ์	คนพากย์ 1 (ถ่ายยาว)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
		15	4	Static	D9	นักพากษ์	คนพากย์ 2 (ถ่ายยาว)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
15	10:00 -13:00	15	8	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เท็นยิง (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
16		15	10	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คยิง (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
17	10:00 -13:00	15	14	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	หน้าเท็นเหนื่อย 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
18		15	15	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เท็นรู้สึกโชคดี ดีใจ 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
19		15	13	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คเหนื่อย 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
20	10:00 -13:00	15	16	Static	D9	เวิร์ค / เท็น / โค้ช	เวิร์คกับโค้ชหน้าเหวอ+กังวล 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
21		15	17	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คดึงดัน 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
22		15	18	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	มือสั่น 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
23	10:00 -13:00	15	19	Static	D9	เวิร์ค / เท็น / โค้ช	เวิร์คหน้าเครียด หันไปมองโค้ช  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
24		15	20	Static	D9	โค้ช	รับโค้ช 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

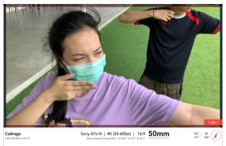
No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
25	10:00 -13:00	15	21	Dolly in To STATIC	D9	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คหลับตาแล้วลืมตา  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
เคลียร์คนออกจาก SET + กินข้าว										
26	13:30 - 15:30	16	1	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คอยู่คนเดียว  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

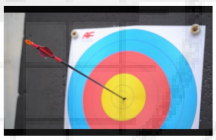
No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
27	13:30 - 15:30	16	5	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คเตรียมยิง แต่พอเงยหน้า เจออะไรบางอย่าง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
28		16	6	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คอีกคนยืนขวางเป้า + เป้าว่าง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
29		16	7	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คปัจจุบันมองหน้าเวิร์คอดีต 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
30	13:30 - 15:30		8	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คอดีตมองหน้าเวิร์คปัจจุบัน 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
31			9	Static	D9	เวิร์ค	จัดท่ายืน 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
32		16	10	Static	D9	เวิร์ค	หน้าเวิร์ค 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

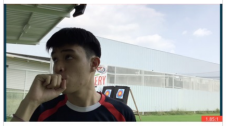
No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
33	13:30 - 15:30	16	11	Static	D9	เวิร์ค	มือที่จับคันแน่น 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
34		16	12	Static	D9	เวิร์ค	มือเหนี่ยวสาย 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
35		16	13	Static	D9	เวิร์ค	เวิร์คเล็ง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
36	13:30 - 15:30	16	14	Static	D9	เวิร์ค	Clicker ลั่น > cut ดำ 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
37		16	10	Vertigo	D9	เวิร์ค	เป้าว่าง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
38	13:30 - 15:30	M3	1	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	เวิร์คยิง (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
39	13:30 - 15:30	M3	2	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	เห็นยิง (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
40	15:30 -16:30	15	9	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	 เป้าเห็น(รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
41		15	11	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	 เป้าเวิร์ค (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
42	15:30 -16:30	M3	3	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	 เป้าเวิร์ค (รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
43		M3	4	Static	D9	เวิร์ค / เห็น	 เป้าเห็น(รวบถ่ายหลายๆอิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
44	15:30 -16:30	M3	5	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	React เวิร์ค เท็น (รวบถ่ายหลายๆ อิริยาบท ถ่ายยาว) INSERT  	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
45		M3	6	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	ป้ายคะแนน 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
46		M3	7	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	ตารางการจับคู่ (อาจใช้เป็นรูปแทน)	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
47	16:30 - 18:00	0	1	Static	D1	เวิร์ค / เท็น	เปิดด้วยลูกของเท็นปักเส้น 10 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
48			2	Static	D1	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คหันมองเป้าเท็นและหันกลับมามองของตัวเอง 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	
49			3	Zoom in	D1	เวิร์ค / เท็น	เป้าของศรที่ว่างเปล่า 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
50	16:30 - 18:00	0	4	Static	D1	เวิร์ค / เท็น	หน้าศรที่มีเหงื่อ (เริ่ม panic 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
51			5	Tilt down	D1	เวิร์ค / เท็น	มือที่สั่น > ปล่อยลูก 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
52		1	1	Static	D1	เวิร์ค / เท็น	เหรียญเงินห้อยที่คอเวิร์ค 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC #	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
53	16:30 - 18:00	1	2	Shift Focus	D1	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คไม่พอใจ หันมองเท็น 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
54			3	Tracking	D1	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คเดินลงจากแท่นอันดับ 	ARCHERY PRO บางแค	EXT	DAY
WRAP UP ให้เสร็จก่อน 19:30										

(ภาพประกอบที่ 3.102 : ตารางการถ่ายทำคิวที่4)

คิวที่ 5 : คิวสุดท้ายถ่ายทำกันที่ ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์ ซึ่งเป็นการถ่ายทำที่ไม่ได้มีขนาดใหญ่มากนัก ทีมผู้สร้างผลงานได้หาสถานที่ที่ใกล้เคียงกับที่ต้องการ แต่ก็มีหลายที่ที่ไม่สามารถไปถ่ายทำได้ ทำให้ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด แม้จะผู้คนมาออกกำลังกายกันตอนเย็น แต่ก็ไม่เป็นปัญหามากนัก

Breakdown TARGET PANIC	Date: วันพุธที่ 18 มีนาคม 2564	พระอาทิตย์ขึ้น 06:24 น. พระอาทิตย์ตก 18:29 น	UNIT CALL 08.00 ACTOR CALL เวิร์ค 09.00 กำปั่น 13.00
Director: ตาตั้น 086-539-9691	Time: 08.00-16.00		
Producer: มีน 062-298-9855 อ๊ะ 088-240-8674	Location: ศูนย์กีฬาประชานิเวศน์	H 36°// L 27°	**Q5**

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
1	10.00 - 11.00	M1	14.1 14.2 14.3	Static	D ลอย	เวิร์ค	เวิร์ควิ่ง (เหนื่อย/ปกติ/แข็งแรง) 	สนามวิ่ง	EXT	DAY
2			16.1 16.2 16.3	Static		เวิร์ค / ลุง	วิ่งผ่านลุง (เหนื่อย/ปกติ/แข็งแรง) 		EXT	
3			17.1 17.2 17.3	Static		เวิร์ค / ลุง	ลุงส่ายหน้า/หน้านิ่ง/ยิ้ม 		EXT	

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
4	10.00 - 11.00	M1	15.1 15.2 15.3	Tracking	D ลอย	เวิร์ค	วิ่งรับหลัง 	สนามวิ่ง	EXT	DAY
ย้าย SET + SET ฉาก										
5	11:30 - 12:00	M2	2.1 2.2 2.3	Static	D ลอย	เวิร์ค	ศรเล่นเวท ดึงข้อ (ถ่ายซัก 2-3 SHOT)	ฟิตเนส	INT	DAY
ย้าย SET + SET ฉาก										
6	12:30 - 13:30	15	2	Static	D9	นักพากษ์	2 shot นักพากย์กีฬา (ถ่ายยาว) 	MOCK (ARCHERY PRO บางแค)	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
7	12:30 - 13:30	15	3	Static	D9	นักพากษ์	คนพากย์ 1 (ถ่ายยาว) 	MOCK (ARCHERY PRO บางแค)	EXT	DAY
8			4	Static	D9	นักพากษ์	คนพากย์ 2 (ถ่ายยาว) 	MOCK (ARCHERY PRO บางแค)	EXT	DAY
ย้าย SET + SET ฉาก										
9	14.00 - 15.30	10	1	Static	D6	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คเจอเท็นที่สวน 	สวน	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
10	14.00 - 15.30	10	2	Static		เวิร์ค / เท็น	รับหน้าเท็นทักทาย 	สวน	EXT	DAY
11			3	Static	D6	เวิร์ค / เท็น	รับหน้าเวิร์ค 	สวน	EXT	DAY
12			4	Static		เวิร์ค / เท็น	เท็นวิ่งออกไป 	สวน	EXT	DAY

No	SHOOT TIME	SC#	SHOT	MOVEMENT	DAY	CAST	DESCRIPTION	LOCATION	EXT/ INT	TIME
13	14.00 - 15.30	10	5	Static	D6	เวิร์ค / เท็น	เวิร์คมองเท็น 	สวน	EXT	DAY
ย้าย SET + SET ฉาก										
14	15:40 - 16:00	M3	7.1 7.2	Static	D9	เวิร์ค / เท็น	ตารางการจับคู่ของเวิร์ค+เท็น	MOCK (ARCHERY PRO บางแค)	EXT	DAY
- ปิดกอง -										

(ภาพประกอบที่ 3.103 : ตารางการถ่ายทำคิวที่5)

3.17 เบื้องหลังการถ่ายทำ



(ภาพประกอบที่ 3.104 : ทีมกล้องตั้งค่ากล้อง)



(ภาพประกอบที่ 3.105 : ทีมกล้องปรึกษากัน)



(ภาพประกอบที่ 3.106 : ผู้อำนวยการสร้างเช็คตารางการถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.107 : ทีมฝ่ายศิลป์ดูแลอุปกรณ์ประกอบฉาก)



(ภาพประกอบที่ 3.108 : ทีมผู้กำกับนั่งดูภาพจากการถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.109 : ทีมถ่ายทำกำหนดตำแหน่งของการยืน)



(ภาพประกอบที่ 3.110 : ทีมงานนั่งดูภาพจากการถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.111 : ทีมการถ่ายทำประชุมทีมก่อนเริ่มถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.112 : ทีมกล้องเตรียมการถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.113 : ช่างแต่งหน้าแต่งหน้าให้นักแสดง)



(ภาพประกอบที่ 3.114 : ทีมไฟติดตั้งอุปกรณ์ในการถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.115 : ช่วงทำผมจัดแต่งทรงผมให้นักแสดง)



(ภาพประกอบที่ 3.116: ทีมงานและนักแสดงเตรียมถ่ายทำ)



(ภาพประกอบที่ 3.117 : ผู้กำกับและผู้ช่วยเช็คภาพจากจอ)



(ภาพประกอบที่ 3.118 : ช่างแต่งหน้าแต่งหน้าให้นักแสดง)



(ภาพประกอบที่ 3.119 : ทีมถ่ายทำประชุมระหว่างพักดื่มน้ำ)



(ภาพประกอบที่ 3.120 : ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพปรึกษากัน)



(ภาพประกอบที่ 3.121: ผู้ทำเสียงถืออุปกรณ์บันทึกเสียง)

3.18 ภาพออกแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ (Poster)



(ภาพประกอบที่ 3.122 : ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์)

แนวความคิดของโปสเตอร์นี้คือต้องแสดงให้เห็นถึงความสิ้นหวังของตัวละคร และการนำอาการสั่นของตัวละครในเรื่องมาประยุกต์ใช้กับตัวหนังสือบนโปสเตอร์ การใช้เบลอกับตัวอักษรของชื่อเรื่องเป็นการออกแบบให้เหมือนมีความสั่นและคำโปรยหนังก็ใช้เบลอทุกตัวอักษร ถึงแม้จะนำเบลอมาใช้แต่ก็ยังสามารถอ่านได้อยู่ โดยสิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการจะสื่อคือถึงแม้จะสิ้นหวังแค่ไหนมันก็ยังมีหวังอยู่เสมอจะเห็นได้จากแสงที่ส่องมาจากด้านบนกระทบกับตัวละคร ความผิดหวังย่อมมาพร้อมกับความหวังใหม่ๆอยู่เสมอและการติดเป้าบนแป้นเพื่อต้องการให้เสื้อตัวละครนั้นเด่นขึ้นมา และอยากจะสื่อสารต่อผู้ชมว่าเป้าหมายสูงสุดที่ต้องพิชิตไม่ใช่เป้าข้างหน้าแต่เป็นที่ตัวเราเอง(จากสีเสื้อของตัวละครคือสีตรงกลางบนเป้าธนู)

3.19 การทำงานหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

การตัดต่อภาพยนตร์

ในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์(Post - Production) จะเกี่ยวกับทางด้าน การตัดต่อ การย้อมสี และการทำเสียงต่างๆ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้ประชุมและวางแผนกันไว้ตั้งแต่ต้นจุดเริ่มต้นของการทำงานว่าควรมีแนวทางเป็นไปอย่างไรทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้มีการนำเนื้อเรื่องและบทภาพยนตร์ทั้งหมด แปลงมาเป็นบทภาพ (Storyboard) เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post - Production) มากขึ้นอีกทั้งยังช่วยในช่วงของการทำงานระหว่างการถ่ายทำอีกด้วย โดยช่วงเริ่มต้นการตัดต่อ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้ทำการตัดต่อตามบทภาพ (Storyboard) ที่ได้วางแผนกันไว้ หลังการถ่ายทำภาพยนตร์(Post - Production) ทางผู้ตัดต่อใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2021 เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ผู้ตัดต่อมีความถนัดและเชี่ยวชาญสามารถจัดการกับข้อมูลได้อย่างเป็นระเบียบ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานมากที่สุดและเกิดประสิทธิภาพในการตัดต่อผู้ตัดต่อได้ใช้เทคนิคต่างๆในแต่ละฉาก (Scene) โดยที่แต่ละช่วงของหนังก็จะมีอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป (Sequence) ทำให้ต้องมีเทคนิคในการตัดต่อที่หลากหลายเพื่อให้เกิดผลที่มีประสิทธิภาพตามความเหมาะสมของแต่ละฉาก (Scene) เพื่อทำให้เป็นไปตามต้องการของทีมผู้สร้างสรรค์ โดยแต่ละเทคนิคมีดังนี้

การตัดต่อ

J Cut

เป็นการตัดต่อที่ใช้เสียงเป็นตัวเชื่อม โดยที่ J Cut คือการใช้เสียงขึ้นมาก่อนภาพ ผู้สร้างได้ใช้ J Cut ในการเล่าเรื่อง เพื่อบ่งบอกว่าสถานการณ์ ณ ตอนนั้นเกิดอะไรขึ้น และตัวละครกำลังเผชิญกับอะไรอยู่

Fade Out

ภาพในฉากนั้นค่อยๆเลือนหายไป จางหายสู่ความมืด โดยที่ใช้การ Fade out เพื่อเปลี่ยนเหตุการณ์หรือบอกถึงการจบสิ้นของเหตุการณ์

Montage

เป็นการตัดภาพหลายๆเหตุการณ์มาต่อกัน การตัดต่อแบบนี้ช่วยกระชับเวลาในการเล่าเรื่อง ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครและระยะเวลาที่ผ่านไป และเพื่อให้รับรู้เรื่องราวและความเป็นไปของตัวละครได้ในเวลาอันรวดเร็ว

Rhythmic Montage

การตัดภาพและนำมาต่อกันโดยยึดจากภาพหรือการกระทำของตัวละคร และนำมาใส่ให้เข้ากับจังหวะดนตรีในฉากนั้น

Cut Away

การตัดต่อภาพไปยังภาพอื่นโดยที่เหตุการณ์นั้นยังดำเนินอยู่ โดยภาพที่แทรกเข้ามาจะมีความเกี่ยวข้องกับภาพหลัก ใช้เพื่อย่อหรือข้ามฉากที่มีความยาว เพื่อช่วยให้การเล่าเรื่องมีความกระชับมากยิ่งขึ้น

เสียงในภาพยนตร์

เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เสียงบรรยากาศของภาพยนตร์เรื่องนี้จะประกอบไปด้วยเสียงบรรยากาศในสนามธนู เสียงบรรยากาศบริเวณหน้าหอพัก และเสียงบริเวณลานวิ่ง โดยเสียงบรรยากาศสนามธนูในวันแข่งประกอบไปด้วยเสียงผู้คนพูดคุยกัน เสียงเชียร์ และเสียงผู้คนแสดงความยินดี บริเวณลานวิ่งประกอบไปด้วยเสียงรถที่ขับผ่านไปมา ใบไม้ตามพื้น และเสียงนก บริเวณหน้าหอพักประกอบไปด้วยเสียงมอเตอร์ไซค์ เสียงนก รวมถึงเสียงสุนัขบริเวณนั้นด้วย

เสียงประกอบฉาก (Foley)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการเล่าเรื่องการยิงธนูเป็นหลัก เสียงประกอบฉากหลักๆจึงเป็นเสียงธนู ประกอบไปด้วยเสียงออดให้สัญญาณยิงธนู เสียงประกอบคัน เสียงการดึงสาย เสียงยิงธนู และเสียงลูกธนูปักลงที่เป้าธนู รวมถึงเสียงหายใจที่แสดงอาการ Panic ด้วย

เสียง Voice Over

เนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดในภาพยนตร์มีการแข่งขันการยิงธนูแมตช์ใหญ่ เป็นการแข่งขันประจำปี จึงมีเสียง Voice Over ของนักพากย์เข้ามาในระหว่างการแข่งขันด้วย เพื่อช่วยเล่าเหตุการณ์ที่เกิดอยู่ในขณะนั้นพร้อมกับภาพ

การใช้ความเงียบ

ในช่วงที่เกิดอาการ Target Panic เสียงจะมีการใช้ความ Muffled และมีเสียงวิ้ง มาใช้เพิ่มบรรยากาศเพื่อสร้างความอึดอัดและความกดดันในตัวภาพยนตร์ และจะใช้ความเงียบในการเล่าเรื่องในช่วงที่ตัวเอกสามารถตัดทุกอย่างออกจากหัวได้ แสดงถึงความสงบชั่วคราวและสมาธิที่ตัวเอกสร้างขึ้นมาด้วยตัวเองได้สำเร็จ

บทที่ 4
สรุปผลและการอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-Drama ในบทที่ 4 ซึ่งเป็นการสรุปผลและการอภิปราย จะนำเสนอหัวข้อดังนี้

4.1 สรุปผลการศึกษา

4.2 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท (Director / Screenwriter)

4.3 สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง (Producer)

4.4 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ (Director of Photography)

4.5 สรุปการศึกษาของผู้จัดหานักแสดง / ผู้กำกับการแสดง / ผู้ช่วยผู้กำกับ (Casting / Acting Coach / Assistant Director)

4.6 สรุปการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design)

4.7 สรุปการศึกษาของผู้ลำดับภาพ / อุปกรณ์ประกอบฉาก / เครื่องแต่งกาย (Editor / Props / Costumes)

วัตถุประสงค์

1.เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-Drama

2.เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะใจตนเอง

4.1 สรุปผลการศึกษา

จากการที่ได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเพื่อนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ทีมผู้สร้างสรรค์ได้มีการศึกษาทั้งในด้านทฤษฎีและจากประสบการณ์จริงของสมาชิก เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ และศึกษาจากตัวอย่างรูปแบบ Sport-Drama เพื่อนำมาเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์สั้น เพื่อนำไปสู่กระบวนการถ่ายทำต่อไป โดยมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และได้มีการเปลี่ยนแปลงปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ เพื่อให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพและทำให้ภาพยนตร์สั้นมีความสมบูรณ์มากที่สุด

ในการนำเสนอภาพยนตร์สั้นนี้ ได้รับความคิดเห็นจากอาจารย์หลายๆ ท่าน โดยส่วนมาก อาจารย์ให้ความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ที่ทำออกมายังไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครสักเท่าไร และยังมีข้อบกพร่องของภาพที่ใช้ซ้ำกัน ทำให้ดูไม่ออกว่าภาพนี้เป็นเป้าธนูของใคร อีกทั้งอาจารย์ได้ให้คำแนะนำว่าการใช้เสียงสามารถช่วยให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากขึ้น ทางทีมผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงน้อมรับและนำไปพัฒนาปรับปรุงแก้ไขต่อ เพื่อให้ภาพยนตร์สั้นออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด

โดยสุดท้ายแล้วทีมผู้สร้างสรรค์ได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ทั้งหมด คือ

1.เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการ Target Panic ในรูปแบบ Sport-drama

2.เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะใจตนเอง

4.2 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท (Director / Screenwriter)

ปัญหาที่พบของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท

ปัญหาจากผู้สร้างผลงานเอง ต้องยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้รับหน้าที่ในการเขียนบทและกำกับด้วยตัวเอง (ณ ที่นี้หมายถึงต้นคิดและจุดเริ่มต้น) ซึ่งแน่นอนว่าผู้สร้างผลงานขาดประสบการณ์ในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำงานที่ค่อนข้างจะติดขัด, ประสบการณ์ที่ไม่มากพอในการเขียนบท, ภาวะความเป็นผู้นำที่ยังไม่มากพอ และทักษะการสื่อสารที่ยังมิได้มีประสิทธิภาพมากพอ ซึ่งนั่นเป็นอุปสรรคอย่างมากในการทำงานนี้

ปัญหาจากปัจจัยภายนอก ในปลายปี พ.ศ. 2562 จนถึงปัจจุบัน ปี พ.ศ. 2564 ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 นั้นสร้างปัญหาให้กับโลกและประเทศ ไม่มากก็น้อย กองถ่ายทำภาพยนตร์ของเราก็เช่นเดียวกัน การระบาดของเชื้อไวรัสนี้ได้ทำให้อะไรหลายๆอย่างที่ทางเราได้วางแผนไว้ คลาดเคลื่อนไปหมด ไม่ว่าจะเป็นวันที่ในการถ่ายทำที่จะต้องเลื่อนถ่ายออกไปถึง 2 เดือนจากแผนการถ่าย ณ ตอนแรก, สถานที่ถ่ายทำที่ต้องเปลี่ยนไปเนื่องจากนโยบายการใช้สถานที่สนามกีฬายิงธนูในการกีฬาแห่งประเทศไทย และ ในมหาวิทยาลัยศรีนครินรวิโรฒ เปลี่ยนแปลงไปจึงได้ใช้สถานที่ที่เล็กกว่า และไม่ค่อยตรงกับภาพที่วางไว้ นักแสดงบางคนที่ต้องเปลี่ยนคนแสดงเนื่องจากการย้ายวันเวลาในการถ่ายทำเนื่องจากการระบาด และนักแสดงสมทบที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการในการถ่ายทำ

การแก้ไขปัญหาของผู้กำกับภาพยนตร์/เขียนบท

แต่วิธีแก้ปัญหาปัจจัยภายในนั้นก็กลับอยู่ใกล้ตัวอย่างที่คิด นั่นก็คือการลงมือทำ ลองผิดลองถูก เอาตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์แล้วบีบบังคับให้ตัวเองแก้ไขปัญหาออกมาให้ได้ ดั่งคำพูดที่ว่า “เมื่อคุณแก้ไขปัญหาต่างๆมากพอแล้ว ทุกอย่างจะสำเร็จ” ซึ่งนั่นก็ทำให้ผลงานออกมาได้ลุล่วง นอกจากนี้ก็มีการปรึกษาผู้มีประสบการณ์ คนใกล้ตัว และพูดคุยสื่อสารกันมากขึ้นเพื่อสร้างความเข้าใจกับทีมงาน เพื่อที่จะสร้างความเข้าใจภาพรวมในการทำงานและสถานการณ์ในกลุ่ม ณ ในช่วงเวลาปัจจุบันเพื่อที่จะแก้ไขและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้สร้างผลงาน หรือ ทั้งทีมผู้สร้างผลงานตาม และที่สำคัญที่สุดนั่นก็คือการวางแผน ยิ่งวางแผนไว้รัดกุมมากเท่าไหร่ ปัญหาที่จะเกิดในสถานการณ์จริงนั้นก็จะแก้ไขได้ง่ายขึ้นเท่านั้น แต่ถึงอย่างนั้นก็ต้องมีความยืดหยุ่นในการทำงานเข้ามาด้วยเช่นเดียวกัน

วิธีแก้ปัญหาจากปัจจัยภายนอกนั้นก็คือสิ่งที่ผู้สร้างผลงานได้กล่าวไว้ข้างต้นนั่นก็คือ “การวางแผน” และ “ความยืดหยุ่น” ในช่วงที่เลื่อนออกไปถึง 2 เดือน ทางกลุ่มผู้จัดทำได้ทำการวางแผนการถ่ายทำที่มีความรัดกุมมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะไม่ให้มีโอกาสผิดพลาดและเกิดเหตุไม่คาดคิดที่เกิดจากการระบาดของเชื้อไวรัส นอกจากนี้ก็คือความยืดหยุ่นที่นำพาไปสู่การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการตามหาสถานที่ถ่ายทำใหม่ และนักแสดงที่มาแทนคนเก่าในฉาก และการนำทีมงานในกองมาช่วยกันเป็นนักแสดงสมทบซึ่งรวมถึงผู้สร้างผลงานด้วยก็เช่นเดียวกัน อาจจะมีปัญหาระหว่างทางบ้าง แต่ก็ทำให้งานผ่านพ้นไปด้วยดี ผู้สร้างผลงานก็อยากจะขอขอบคุณทุกคน ณ ที่นี้ด้วย

สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท

ในฐานะที่ผู้สร้างผลงานนั้นเป็นผู้กำกับ ถ้าพูดว่าได้รับประสบการณ์ก็อาจจะดูสิ้นคิด แต่มันก็เป็นแบบนั้นจริงๆ ผู้สร้างผลงานที่เป็นคนที่รับความกดดันไม่ได้ดีพอ กลายเป็นคนที่มีความใจเย็นมากขึ้นและแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดีขึ้นอย่างที่ไม่ลน ในแต่ละวันที่ทำการถ่ายทำ ผมที่ไม่ใช่คนที่มีความมั่นใจในการทำ

อะไรหลายๆอย่างก็มีความมั่นใจมากขึ้นในการทำงานและสื่อสารกับคนอื่น ถึงแม้ว่าสถานการณ์จะบีบบังคับให้ผู้สร้างผลงานทำก็ตาม และผู้สร้างผลงานก็สามารถที่จะสื่อสารกับคนในกลุ่มผู้จัดทำได้มากขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ถึงแม้ว่าตอนแรกจะมีปัญหาในการสื่อสารและทำให้เกิดการกระทบกระทั่งในการทำงานก็ตามซึ่งเกิดจาก อารมณ์ ความกดดัน และ ความคลาดเคลื่อนในการสื่อสารในฝั่งใดฝั่งหนึ่ง แต่นั่นก็ทำให้ผู้สร้างผลงานมองโลกในแง่มุมที่กลมขึ้น มีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น มีความมั่นใจมากขึ้น และมีความเป็นผู้ใหญ่ขึ้น ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ผู้สร้างผลงานจะสร้างขึ้นมาได้แค่ผู้เดียว แต่เกิดจากการทำงานร่วมกันกับคณะผู้จัดทำ นักแสดง ทีมงาน บุคลากรที่ให้การสนับสนุน ให้คำปรึกษา เพื่อน ครอบครัว และคนที่เรารักช่วยกันสร้างและสั่งสมเป็นประสบการณ์ที่อาจจะมีแค่หนึ่งครั้งในชีวิตเท่านั้น ผู้สร้างผลงานขอขอบพระคุณจากใจจริงที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่เติบโตขึ้น ขอขอบคุณจริงๆครับ

4.3 สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง (Producer)

ปัญหาที่พบของผู้อำนวยการสร้าง

การถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ พบปัญหาที่ทำให้ต้องเลื่อนวันถ่ายทำ เนื่องจากเป็นช่วงเวลาของการกลับมาระบาดของโควิด 19 ทำให้สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำ ไม่อนุญาตให้เข้ามาถ่ายทำได้ จึงจำเป็นต้องเลื่อนวันถ่ายทำออกไปในบางคิว ส่วนบางคิวถ่ายที่ทางสถานที่ยังสามารถอนุญาตให้ถ่ายทำได้อยู่ ก็ต้องมีการจำกัดคนตามพื้นที่ของสถานที่ แสกนไทยชนะ และทำงานกันอย่างเว้นระยะห่าง ใส่หน้ากากอนามัยตลอดเวลา เพื่อความปลอดภัยทั้งทางทีมงานและทางสถานที่ถ่ายทำ

ปัญหาเรื่องงบประมาณ เนื่องจากเดิมทีทีมผู้สร้างผลงานมีทั้งหมด 7 คน แต่มีคนหนึ่งที่มีความจำเป็นต้องออกจากกลุ่มไป ทำให้งบประมาณที่คำนวณไว้ตอนแรกต้องลดลง ประกอบกับช่วงโควิด 19 กำลังระบาด ทำให้การขอสนับสนุนเป็นจำนวนเงินค่อนข้างยากลำบาก จึงลองคำนวณจัดสรรแบ่งงบประมาณเท่าที่มีให้พอ ทีมผู้สร้างผลงานมีความต้องการที่จะใช้กล้อง Rental และอุปกรณ์ Production บางส่วน ทำให้ต้องใช้งบประมาณกับค่า Production มากกว่าส่วนอื่น ๆ แต่เมื่อปรึกษากันในกลุ่มแล้ว เพื่อผลลัพธ์ที่ดีของงาน สรุปได้ว่าทางเลือกนี้เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด จึงจำเป็นต้องใช้งบประมาณกับส่วนนี้ไป

ปัญหาเรื่องของสถานที่ เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้การถ่ายทำซึ่งควรจะแล้วเสร็จในเดือนมกราคมมีความจำเป็นต้องเลื่อนการถ่ายทำออกไป เพราะสถานที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายทำ หลังจากนั้นได้มีการติดต่อทางสถานที่เรื่อย ๆ เพื่อหาวันที่จะสามารถเข้าไปถ่ายทำได้ แต่ทางสถานที่ไม่อนุญาตให้เข้าไปถ่ายทำ ทางผู้สร้างสรรค์จึงติดต่อหาสถานที่อื่น ๆ อีก เพื่อใช้ถ่ายทำแทนสถานที่เดิม และอีกหนึ่งปัญหาคือสถานที่ที่ได้ทำการติดต่อขอเข้าไปถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว เกิดไม่ทราบว่าจะมีกองถ่ายเข้ามาถ่ายทำ จึงต้องทำการเจรจาและตกลงกับทางสถานที่เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

ปัญหาในระหว่างการออกกอง มีคิวถ่ายทำคิวหนึ่งที่ได้ติดต่อเรื่องอาหารตอนเช้าภายในกองเรียบร้อยแล้ว แต่ทางร้านอาหารที่ติดต่อไว้ ทำไม่ทันจึงได้รับอาหารช้ากว่าที่กำหนด และในตอนบ่ายซึ่งเป็นเวลาของอาหารมื้อที่สอง ร้านอาหารที่ติดต่อไว้ได้ขอยกเลิกกะทันหัน ทำให้ต้องหาร้านอื่นแทน เวลาอาหารจึงช้ากว่าที่กำหนดไปอีก ส่งผลต่อเวลาการถ่ายทำตามแผนที่วางไว้

การแก้ไขปัญหาของผู้อำนวยการสร้าง

การแก้ไขปัญหาสามารถแก้ไขได้ จากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้ทางผู้อำนวยการสร้างต้องจัดทำเอกสารมาตรการการถ่ายทำภาพยนตร์ในสถานการณ์โควิด 19 และกำชับทางทีมงานทุกคนให้ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่น และเพื่อความสบายใจของทางเจ้าของสถานที่

ในส่วนของงบประมาณ ทางผู้กำกับได้ใช้เส้นสายกับคนรู้จักในการขอรับการสนับสนุนเป็นจำนวนเงิน อีกทั้งยังได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากทางครอบครัวของสมาชิกในกลุ่มอีกด้วย และนอกจากนี้ทางผู้อำนวยการสร้างได้ติดต่อขอรับการสนับสนุนจากร้านอาหาร เครื่องดื่ม และขนมต่าง ๆ ทำให้สามารถประหยัดงบประมาณไปได้ค่อนข้างมาก

ในส่วนของสถานที่ ทางผู้อำนวยการสร้างได้ตัดสินใจว่าจะไม่รอสถานที่เดิมที่เคยติดต่อไว้ จึงได้ทำการหาสถานที่ถ่ายทำใหม่ และเร่งให้ผู้กำกับตัดสินใจเลือกสถานที่ถ่ายทำ เพื่อให้การถ่ายทำดำเนินต่อไป ส่วนสถานที่ที่มีปัญหาเรื่องการไม่ทราบถึงกองถ่ายที่จะเข้ามาถ่ายทำตามวันที่กำหนด ทั้งที่ได้ทำการติดต่อและตกลงเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้ทำการเข้าไปเจรจาและสามารถตกลงถ่ายทำได้ในที่สุด

ในส่วนของปัญหาระหว่างการออกกอง จากการที่อาหารได้ช้ากว่าตามกำหนด ทางผู้อำนวยการสร้างได้ตัดสินใจให้ทางทีมงานเลื่อนเวลาถ่ายทำเข้ามาแทน และเลื่อนเวลาทานอาหารออกไป เพื่อไม่ให้เป็นการเสียเวลาในการถ่ายทำ ในระหว่างที่ถ่ายทำหากมีทีมงานหรือนักแสดงหิว ผู้อำนวยการสร้างได้จัดเตรียมอาหารว่างและเครื่องดื่มไว้ให้ทางทีมงานเรียบร้อยแล้ว

สิ่งที่ได้รับของผู้อำนวยการสร้าง

สิ่งที่ผู้อำนวยการสร้างได้รับจากการทำงานครั้งนี้ คือ เป็นครั้งแรกที่รู้สึกว่าได้เรียนรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของผู้อำนวยการสร้างมากขึ้น บางอย่างก็ไม่เคยรู้ ไม่เคยทำ ก็ได้มาลองทำในงานนี้ อาจจะมีผิดพลาดบ้าง ก็ทำให้ได้เรียนรู้ว่าครั้งต่อไปจะต้องเตรียมรับมืออย่างไร แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่างไร รวมไปถึงการดูแลเอาใจใส่คนอื่น ใส่ใจความรู้สึกคนอื่น สิ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นผู้อำนวยการสร้างอย่างหนึ่งเลยคือ การมีวาทศิลป์ รู้จักใช้คำพูดในการพูดกับผู้ใหญ่ การเข้าหาผู้ใหญ่ การวางตัว การขอความช่วยเหลือหรือการสนับสนุน เพื่อให้งานดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น

4.4 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ (Director of Photography)

ปัญหาที่พบของผู้กำกับภาพ

จากการทำงานในหน้าที่ DP ที่ผ่านมา ปัญหาแรกที่ได้พบเลยคือ ด้วยความที่ผู้สร้างผลงานเองเป็นคนที่ค่อนข้างมี Reference ในหัวค่อนข้างน้อย ทำให้เวลา Design shot ทำออกมาได้ไม่ดีเท่าที่ควร หลังจากผ่านขึ้นตอน Pre Production ไปแล้ว เข้าสู่การทำงานด้าน Production ในตอนแรกคิดว่าน่าจะพบปัญหาเยอะในการทำงานขั้นตอนนี้ แต่พอถึงเวลาถ่ายทำจริง รู้สึกโชคดีมากๆที่กลุ่มเราไม่ค่อยพบเจอปัญหาระหว่างถ่ายทำเลย เนื่องจากการเตรียมตัว การดีลแต่ละฝ่ายมาอย่างดีพร้อม ทำให้ไม่ค่อยพบปัญหาใหญ่ๆ มีเพียงปัญหาเล็กๆที่เป็นเรื่องปกติที่จะเกิดขึ้นได้ในการถ่ายทำ โดยที่คิวแรกของการถ่ายทำ ปัญหาหลักที่พบคือ เราไม่สามารถถ่ายทำได้ตาม Breakdown ที่วางไว้ ในส่วนของคิวที่ 3 เป็นคิวที่ต้องถ่ายทำที่หอพักย่านห้วยขวางและบริเวณหน้าหอพักของเวิร์คที่สถานที่ถ่ายทำจริงอยู่ที่ปุณวิถี ถึงแม้สถานที่จะไกลกันแต่ไม่ได้มีปัญหาในเรื่องเวลา เพราะหอพักถ่ายช่วงเช้า และหน้าหอถ่ายตอนเย็น ทำให้มีเวลาพัก เดินทาง และเซ็ตในช่วงกลางวัน เวลาถ่ายทำจริงพบปัญหาเรื่องเสียงและคนที่สัญจรไปมา เนื่องจากเราใช้พื้นที่ถ่ายทำเป็นถนนหน้าหอพัก ซึ่งอยู่ในซอย ทำให้มีผู้คนที่ต้องใช้ถนนสัญจรไปมา บางเทคใช้ไม่ได้เพราะคนชลอรถ(เพื่อดู)เอย บางคนก็จอดดู

เอย และปัญหาเสียงปั๊มน้ำจากข้างบ้าน เลยทำให้เสียเวลากับเทคพวกนี้ไป ทำให้ต้องแข่งกับเวลาก่อนที่พระอาทิตย์จะตก หลังจาก 3 คิวนี้ผ่านไป ช่วงนั้นโควิดเริ่มกลับมาระบาดอีกทำให้ต้องยกเลิกอีก 2 คิวที่เหลือไปก่อนเนื่องจากปัญหาสถานที่ ทำให้เราต้องพักกองไปก่อนและรอดูสถานการณ์ เนื่องจากอยากใช้สถานที่นั้นมากๆ แต่เวลาผ่านไปก็ยังไม่สามารถใช้ได้ ตอนแรกคิดว่าคิวที่ 4-5 อาจมีปัญหา เนื่องจากเว้นมานาน และในเรื่องความพร้อมต่างๆไม่พร้อมเท่าคิวแรก ด้านสถานที่ไม่มีปัญหาเนื่องจากเราเลือกถ่ายทำวันที่สนามธนูปิด คิวที่ 4 ไม่ค่อยมีปัญหา มีแค่ช็อตที่ต้องถ่ายค่อนข้างเยอะมากๆ ส่วนคิวสุดท้าย เนื่องจากมีปัญหาเรื่องสถานที่ ที่ตอนแรกคุยกันไว้แล้วว่าใช้ได้ แต่ไปถึงวันนั้น อยู่ดีๆกลับไม่อนุญาตให้ใช้ ด้วยความที่ถ่ายทำในสนามกีฬาซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะ ในช่วงเช้าและช่วงบ่ายไม่มีปัญหาอะไรมาก มีปัญหาเรื่องเสียงแม่บ้านที่เดินผ่านไปผ่านมา แต่ตอนเย็นเป็นช่วงที่คนเริ่มมาใช้พื้นที่ออกกำลังกาย จึงทำให้คนเยอะขึ้น อาจรบกวนการถ่ายทำ และคทัสุดท้ายถ่ายเป็นการถ่าย Long take ทำให้ใช้เวลาถ่ายค่อนข้างหลายเทค นอกจากต้องถ่ายออกมาให้ดี ยังต้องแข่งกับเวลาด้วย

การแก้ไขปัญหาของผู้กำกับภาพ

จากปัญหาที่ผู้สร้างผลงานมี Reference ในหัวน้อย เราจึงได้กลับไปทำการบ้าน และศึกษาเรื่อง Shot และ Camera Movement ให้มากขึ้น และนอกจากนี้คือต้องกลับไปดูภาพยนตร์อีกเยอะขึ้นมากๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์แนว Sport - Drama ดูวิธีการเล่าเรื่องราวผ่านภาพจากหนังประเภทนี้ ว่าเวลาต้องการเล่าเรื่องเป็นนี้ เราควรจะใช้ภาพแบบไหน Movement ของกล้องต้องเป็นยังไงถึงจะเล่าออกมาได้ดี และหลังจากที่เริ่มถ่ายคิวแรก เนื่องจากถ่ายตามเบรคไม่ทัน จึงแก้ปัญหาโดยการยกบาง Scene ไปถ่ายทำในคิวที่ 2 แทน เนื่องจากคิว 1 และ 2 ใช้สถานที่เดียวกัน จึงทำให้ไม่มีปัญหาในการย้ายของและไม่ต้องเสียเวลาเซ็ตเท่าวันแรก และจากเบรควันที่ 2 ที่มีเวลาว่างช่วงเย็นอยู่แล้ว (เนื่องจากต้องรอถ่าย Scene Night) จึงทำให้สามารถโยคย้ายเบรคไปไว้คิวที่ 2 ได้ ในคิวที่ 3 เนื่องจากปัญหาเหล่านี้มาจากผู้คน จึงทำให้สามารถจัดการกับปัญหาตรงนี้ได้เพราะสามารถเข้าไปคุยกับผู้คนที่ผ่านไปมา และคนข้างบ้านได้ คิวที่ 4 และ 5 มีปัญหาเนื่องจากโควิด จึงทำให้ต้องหาสถานที่กันใหม่ และได้วางคิวถ่ายกันอีกทีในช่วงกลางเดือนมีนาคม เนื่องจากคิวที่ 4 มีช็อตที่ต้องถ่ายค่อนข้างเยอะ จึงต้องเร่งถ่ายและต้องตัดบางช็อตออก บางช็อตรวบเอาได้ คิวที่ 5 มีปัญหาด้านสถานที่ ทำให้ต้องเลื่อนเวลาถ่ายทำออกไปอีก 1 ชั่วโมง เพราะต้องรอติดต่อพูดคุยเพื่อเคลียร์เรื่องสถานที่อีกครั้ง จนสุดท้ายใช้ได้จึงรีบเริ่มถ่ายทำ ช่วงเย็นคนเริ่มเยอะขึ้นเรื่อยๆ จึงต้องรีบถ่ายก่อนที่คนจะมาเยอะและด้วยความที่คัทสุดท้ายเป็น Long take ทำให้ใช้เวลาถ่ายค่อนข้างหลายเทค แต่สุดท้ายก็ถ่ายเสร็จทันเวลาและผ่านไปได้ด้วยดี

สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพ

ยอมรับเลยว่าค่อนข้างหนักใจมากๆตอนรับหน้าที่ DP เพราะผู้สร้างผลงานไม่เก่งและไม่ถนัดในการทำงานหน้าที่นี้เลย ระหว่างทำงานมีหลายครั้งมากที่รู้สึกว่ามันหนักและท้อมากๆ รู้สึกว่าทำเท่าไหร่มันก็ไม่ดีอย่างที่ต้องการเลย ระหว่างช่วง Pre-Production เป็นช่วงเวลาที่รู้สึกว่ายากลำบากมากๆ แต่โชคดีที่ทีมผู้สร้างผลงานทุกคนเข้าใจและคอย ช่วยเหลือกันตลอด พอได้ทำงานในหน้าที่นี้ทำให้ผู้สร้างผลงานได้มีประสบการณ์มากขึ้น ได้รู้จุดด้อยของตนเอง และได้รู้ว่าควรจะพัฒนาอะไร ถึงแม้ว่าระหว่างทำงานจะทำไม่ได้อย่างที่ต้องการ แต่พอมองกลับไปทำให้เราได้รู้ว่าเราควรจะทำอะไร ถึงแม้จะไม่เคยคิดเลยว่าภาพยนตร์นิพนธ์จะได้ทำหน้าที่นี้ เพราะปกติทำหน้าที่ผู้อำนวยการสร้างมาโดยตลอด พอได้ลองทำจริงทำให้ได้เปิดประสบการณ์มากพอตัว อีกอย่างที่รู้สึกดีเลยคือ ทีมผู้สร้างผลงานทุกคนคุยกันได้ อาจมีตำหนิกันบ้าง แต่ทุกคนก็รับฟังกัน เคยกันเพื่อที่จะให้งานออกมาได้ดี รู้สึกดีใจที่ทางทีมผู้สร้างผลงานคุยกันและช่วยเหลือกันตลอด

4.5 สรุปการศึกษาของผู้จัดหานักแสดง (CASTING) / ผู้กำกับการแสดง (ACTING COACH) และ ผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant Director)

ปัญหาที่พบของผู้จัดหานักแสดง / ผู้กำกับการแสดง และ ผู้ช่วยผู้กำกับ

ในส่วนของการจัดหานักแสดง การหานักแสดงเรื่องนี้ค่อนข้างมีความท้าทาย เนื่องจากนักแสดงหลักของเรื่องได้ เวิร์ค และ เท็น ต้องมีทักษะการยิงธนูที่ค่อนข้างดี ทำให้ทีมงานต้องเจาะหานักแสดงในวงแคบ แต่ในขณะเดียวกันเพราะถือว่าเป็นข้อดี เพราะทำให้ผู้สร้างผลงานสามารถกะขอบเขตลักษณะนักแสดงที่ต้องการได้ นอกจากนี้ บทตัวละคร เจ๋ง ค่อนข้างหายาก เนื่องจากลักษณะของตัวละคร ค่อนข้างแคบ ทำให้ มีผู้สนใจและเข้ามาติดต่อทำการคัดเลือกค่อนข้างน้อย เมื่อเลือกนักแสดงบทน้องเจ๋งได้ แต่เมื่อมาดูคลิปคัดเลือกนักแสดง ทำให้มีการคัดเลือกนักแสดงอีกครั้งหนึ่ง แต่ก็ได้นักแสดงท่านเดิม จึงทำให้มีตัวเราในฐานะแอคติ้งโค้ชด้วย ต้องวางแผนในการเวิร์คชอปใหม่ แต่ในส่วนของบทตัวละครของโค้ช ทางทีมงานได้ตกลงความเห็นกันถึงการเลือกนักแสดงอยู่แล้ว จึงไม่มีปัญหาใดๆ

ในส่วนของการกำกับการแสดง เนื่องจากอ้างอิงจากในเนื้อเรื่อง ตัวละครมีภูมิหลังที่ผูกพันกันมาค่อนข้างนาน อีกทั้งมีนักแสดงที่ไม่เคยมีประสบการณ์การแสดงมาก่อน ได้แก่ นักแสดงบทเวิร์คและน้องเจ๋ง ทำให้ต้องมีการออกแบบเวิร์คชอปที่ต่างไปจากตอนแรกที่เคยวางแผนไว้

ในส่วนของผู้ช่วยผู้กำกับ สำหรับผู้สร้างผลงาน หน้าที่ผู้ช่วยผู้กำกับค่อนข้างเป็นสิ่งที่ผู้สร้างผลงานไม่คุ้นชิน เนื่องจากไม่เคยรับทำหน้าที่มาก่อน ทำให้ผู้สร้างผลงานค่อนข้างตื่นเต้น ท้าทายและกังวลเป็นอย่างมากว่าจะทำออกมาได้ไม่ดี ระหว่างกระบวนการดำเนินการ ผู้สร้างผลงานจึงพยายามสอบถามผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอคำแนะนำ และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนมาช่วยทำหน้าที่นี้ในวันถ่ายทำ เนื่องจากตนเองมีหลายหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ ณ วันถ่ายทำ

การแก้ปัญหาของผู้จัดหานักแสดง / ผู้กำกับการแสดง และ ผู้ช่วยผู้กำกับ

เนื่องจากหลังจากการคัดเลือกนักแสดงในส่วนของบทเวิร์คและเท็นมา บทเวิร์ค นักแสดงไม่เคยมีประสบการณ์การแสดงมาก่อน ทำให้ต้องเวิร์คชอปอยู่หลายครั้งเพื่อให้ตัวนักแสดงเข้าใจและเข้าถึงในการแสดง

ในส่วนของการกำกับการแสดง ครั้งแรกของการเวิร์คชอป นักแสดงที่มาร่วมได้มีเพียงแค่นักแสดงบทเวิร์ค, เท็น และ โค้ช มาได้ แต่การเวิร์คชอปก็ดำเนินไปได้ด้วยดี และนักแสดงดูเข้าใจและเข้าถึงตัวละครมากขึ้น รวมถึงมีการแบ่งปันมุมมองของตัวเองต่อตัวละครอีกตัวละครด้วยเช่นกัน เพื่อให้นักแสดงที่ได้รับบทในแต่ละบทนั้น เข้าใจตัวละครในหลากหลายมิติด้วย และจากการเวิร์คชอปครั้งแรกค่อนข้างทิ้งช่วงระยะเวลาห่างจากการถ่ายทำค่อนข้างนาน จึงมีการทำเวิร์คชอปครั้งที่2ขึ้น โดยในครั้งนี้ นักแสดงสามารถมาร่วมได้ทุกคน และผลลัพธ์ก็ออกมาค่อนข้างดี นักแสดงมีเริ่มคุ้นชินกันมากขึ้น

เมื่อพูดถึงการถ่ายทำ เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้การถ่ายทำต้องแบ่งเป็น2ช่วง คือช่วงต้นเดือนมกราคม และ ช่วงต้นเดือนมีนาคม ทำให้นักแสดงอาจจะหลงลืมตัวละครไปบ้าง จึงมีการพูดคุยให้นักแสดงเข้าใจความต้องการและลักษณะภายในของตัวละครก่อนการถ่ายทำ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการทำงาน

ในส่วนของหน้าที่ผู้ช่วยผู้กำกับ การแก้ไขปัญหาคือ การที่กล้าจะถามและร้องขอความช่วยเหลือในสิ่งที่ตนเองไม่มั่นใจและไม่ถนัด เพราะเนื่องจากเวลาที่ค่อนข้างจำกัด และ บทบาทของคนในทีมที่ค่อนข้างมี

สมาชิกน้อย ทำให้ไม่ว่าจะทำหรือตัดสินใจอะไร ต้องวางแผนและไตร่ตรองให้ดี นอกจากนี้ต้องประมาณการณ์ว่า เราสามารถทำได้ถึงขอบเขตไหน ถ้าเกินความสามารถของเรา ก็กล้าที่จะขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างที้เชี่ยวชาญได้

สิ่งที่ได้รับของผู้จัดหานักแสดง / ผู้กำกับการแสดง และ ผู้ช่วยผู้กำกับ

สิ่งแรกที่ได้เรียนรู้จากทั้งสามหน้าที่คือ กล้าที่จะขอความช่วยเหลือ อย่าคิดว่าการขอความช่วยเหลือเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่ต้องรู้จักประมาณตนและรู้ขอบขีดความสามารถของตัวเอง ต่อมา คือการยืดหยุ่นและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเนื่องจาก จากการทำงานในโครงการนี้ ค่อนข้างมีปัญหาที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นพอสมควร ทำให้เราต้องปรับตัวตลอดเวลา และต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นไปตามแต่ละสถานการณ์ นอกจากนี้อีกสิ่งหนึ่งที่ได้เรียนรู้จากการครั้งนี้คือการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการทำงานกลุ่ม เนื่องจากเราต้องทำงานกันเป็นกลุ่ม ดังนั้นการสื่อสารจึงสำคัญมากๆ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ควรสื่อสารให้สมาชิกรับรู้ เพื่อให้เข้าใจและดำเนินไปพร้อมๆกัน

4.6 สรุปการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design)

ปัญหาที่พบของผู้ออกแบบงานสร้าง

มีปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการภายในกองอย่างเรื่องเวลาบางตำแหน่งมาก่อนบางตำแหน่งมาช้า ทำให้งานล่าช้าลงไปและมีการสื่อสารกันน้อยทำให้เกิดความเข้าใจผิดและไม่ได้รับข้อมูลที่ครบถ้วนรวมถึงฝั่งอาร์ทก็มีปัญหาในด้านการเตรียมอุปกรณ์ที่ไม่ครบที่ให้งานออกมาไม่ดีเท่าที่ควรรวมถึงการซื้อของราคาอาจจะค่อนข้างสูงไปในการซื้อบางชนิด

วิธีการแก้ไขปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

วิธีการแก้ปัญหาคือเปิดอกคุยกันในช่วงแรกทำให้ข้าใจปัญหาในแต่ละฝ่ายว่าเป็นยังไงบางคนมีปัญหาส่วนตัวที่ไม่สามารถจัดการได้แต่เราก็พยายามทำความเข้าใจและคอยช่วยหลือกันไป

สิ่งที่ได้รับของผู้ออกแบบงานสร้าง

ได้ประโยน์หลายอย่างมากอย่างแรกต้องพูดถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อน ถึงแม้ว่าต่างคนต่างมีทักษะในการทำงานที่ต่างกันแต่ทุกคนก็เคารพซึ่งกันและกันช่วยเหลือกันได้สำเร็จต่างฝ่ายต่างช่วยเหลือกันในหน้าของกันและกันและทำให้เราโตขึ้นไปอีกด้าน

4.7 สรุปการศึกษาของผู้ลำดับภาพ / อุปกรณ์ประกอบฉาก / เครื่องแต่งกาย (Editor / Props / Costumes)

ปัญหาของอุปกรณ์ประกอบฉาก (props)

ปัญหาหลักๆของอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ เรื่องงบประมาณและก็เรื่องการหาของซึ่งในช่วงก่อนถ่ายทำผู้กำกับมักจะขอให้หาของประกอบฉากเพิ่มแต่ก็ไม่ได้เป็นของใหญ่โตอะไร จึงทำให้ต้องใช้เงินในการซื้อของสิ่งๆนั้น

การแก้ไขปัญหาของอุปกรณ์ประกอบฉาก

วิธีแก้ไขปัญหา คือ พยายามคุยกับผู้กำกับว่าของสิ่งนั้นจำเป็นมากน้อยแค่ไหน สมควรใช้เงินกองกลางในการซื้อหรือไม่ ถ้าสิ่งไหนจำเป็นจริงๆก็ซื้อถ้าสิ่งไหนไม่จำเป็นก็ตัดออก

ปัญหาของเครื่องแต่งกาย (costume)

ปัญหาหลักๆของเครื่องแต่งกาย คือ ในฉากการแข่งขันจะมีผู้เข้าแข่งขันหลายคนรวมทั้งมีผู้ชมที่เพิ่มเข้ามา อาจทำให้สีชุดของตัวละครหลักจะไม่ค่อยเด่นมากนัก

การแก้ไขปัญหาของเครื่องแต่งกาย

วิธีการแก้ไขปัญหา คือ ให้นักแสดงที่เป็นผู้ชมกับผู้เข้าแข่งขันนั้นใส่ชุดที่ไม่โดดเด่นมากอย่างเช่น สีขาว สีน้ำตาล เป็นต้น แต่ก็อาจจะดูยัดเยียดเกินไปจึงให้ชุดของผู้ชมคนนึงเป็นสีน้ำเงินเพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพมากยิ่งขึ้น

สิ่งที่ได้รับของผู้ลำดับภาพ / อุปกรณ์ประกอบฉาก / เครื่องแต่งกาย (Editor / Props / Costumes)

สิ่งที่ได้รับจากการทำภาพยนตร์ครั้งนี้ คือ ได้เรียนรู้หน้าที่ของตนเองมากขึ้นได้รู้วิธีการวางแผนเพื่อให้งานนั้นเกิดปัญหาอย่างน้อยที่สุด ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆและทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาการ target panic ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน ได้พบเจอเพื่อนใหม่จากต่างมหาลัยได้มิตรภาพที่ดีจากคนรอบข้าง รู้สึกว่างานนี้เราเต็มที่กับมันแม้ในบางครั้งอาจมีข้อผิดพลาดแต่ก็นำข้อผิดพลาดนั้นนำมาปรับปรุงและแก้ไขเพื่อไม่ให้ผิดพลาดแบบเดิมอีก

เอกสารอ้างอิง

คุณพ่อพิชัย.//(2560).//**พิชัย ธนูไทยโบราณ**.//สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2563,/จาก/https://mmme.ml/

นพดล ชัยประดิษฐ์.//(2561).//**โครงเรื่องแบบ 3 องก์ 3 Act Structure**.//สืบค้นเมื่อ 2 พฤษภาคม 2564,/ จาก/http://moviediy.net/home/2018/screenwriting/โครงสร้างแบบ-3-องก์-3-act-structure/.

ArcheryThai.//สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2563,/จาก/https://archerythai.com/

Archery01175117.//(ม.ป.ป.).//**ประวัติของธนูและการยิงธนู**.//สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2563,/จาก https://sites.google.com/site/archery175117/prawati-khxng-thnu-laea-kar-ying-thnu.

James Zanstra.//(2020).//**What is Target Panic**.//สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2563,/จาก/ https://www.bowgahunting.com/blog/target-panic.

MOVIE.//(2562).//**ว่าด้วยแนวหนัง Drama**.//สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2563,/จาก/ http://moviediy.net/home/2019/directing/ว่าด้วยแนวหนัง-drama/

Thainarak.//(ม.ป.ป.).//**รวมลิสหนังกีฬาที่จะทำให้คุณลุ้นในทุกแมตการแข่งขัน**.//สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2563,/จาก/https://www.thainarak.net/movies-list-best-sport-comedies.html.