

ผลงานวิจัย

เรื่อง

การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อ

นักเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพ

(ปีพ.ศ.2548-2551)



โดย

อาจารย์สุวรรณณี สุรชงชุมสัน

หลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
มิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
or educational use only, not allowed for commercial use.
content, and cite the document when use.

คำนำ

ผลงานวิจัย เรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพ(พ.ศ.2548-2551)” (ภาษาอังกฤษ) THE ANALYSIS OF QUALIFIED THAI SCREENPLAYS AND ITS FACTORS (2005-2008) เป็นผลงานวิจัยที่ได้เงินสนับสนุนจากเงินงบประมาณรายได้ ปีพ.ศ.2555 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นผลงานวิจัยเพื่อการเรียนการสอนในหลักสูตรภาพยนตร์ และ ดิจิทัล มีเดีย สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคณาจารย์และสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ โดยนางสาวสุวรรณี สุระเชษฐคมสัน อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาหลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพในช่วงปีพ.ศ.2548-2551 โดยเมื่อศึกษาวิเคราะห์สำเร็จแล้ว ผู้วิจัยสามารถนำผลการวิเคราะห์ที่สรุปผลแล้วมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนในหลักสูตรภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตลอดจนเผยแพร่องค์ความรู้ให้แก่ผู้สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์ต่อไป

นางสาวสุวรรณี สุระเชษฐคมสัน

รชท
ร 869ก
2548-2551

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน **137862**
วันเดือนปี **13 ต.ค. 2558**

b. 12701270
i.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

สารบัญ

| | | |
|----------|---|----|
| คำนำ | | |
| บทคัดย่อ | | |
| บทที่ 1 | บทนำ | 1 |
| | ความสำคัญและปัญหาของบทภาพยนตร์ไทย | 1 |
| บทที่ 2 | วรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 8 |
| | บทบาทหน้าที่ของนักเขียนบทภาพยนตร์ | 9 |
| | ความหมายของนักเขียนบทภาพยนตร์ | 9 |
| | หน้าที่นักเขียนบทภาพยนตร์ | 9 |
| | คุณสมบัติของการเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ที่ดี | 10 |
| | การเตรียมก่อนการเขียนบทภาพยนตร์ | 11 |
| | หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ | 14 |
| | การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise) | 14 |
| | ประเด็นของเรื่อง(Theme) | 14 |
| | คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ (Concept) | 15 |
| | โครงเรื่องย่อ(Plot) | 15 |
| | เรื่องสั้น (Synopsis) | 16 |
| | โครงเรื่องขยาย(Treatment) | 16 |
| | การกำหนดขอบเขตของเรื่อง (Outline Script) | 17 |
| | โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act-Structure) | 18 |
| | การสร้างตัวละคร (Character) | 25 |
| | ความขัดแย้ง (Conflict) | 34 |
| | จุดพลิกผัน (Turning Point) / จุดหักเหของเรื่อง (Plot Point) | 39 |
| | การสร้างจุดสำคัญสูงสุด (Climax). | 40 |
| | บทสนทนา (Dialogue) บทบรรยาย (Narration) | 41 |
| | การพัฒนาบทภาพยนตร์ (Screenplay Development) | 45 |
| | ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนบทภาพยนตร์ | 48 |
| | ประเภทของภาพยนตร์(Genre) | 48 |
| | เทคนิคการขายบทภาพยนตร์ | 54 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทาง
การค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้นำไปใช้เพื่อรับเขียนบทภาพยนตร์หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|-----------------|---|-----|
| บทที่ 3 | วิธีดำเนินงานวิจัย | 60 |
| บทที่ 4 | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 69 |
| | ผลการวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” (คุณจิระ มะลิกุล) | 71 |
| | ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัย ที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” | 71 |
| | ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ | 73 |
| | ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” | 97 |
| | ผลการวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมนิม” (คงเดช จาตุรันต์รัศมี) | 109 |
| | ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัย ที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมนิม” | 109 |
| | ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ | 111 |
| | ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “เงิมนิม” | 129 |
| | ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล) | 140 |
| | ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัย ที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” | 140 |
| | ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ | 142 |
| | ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” | 168 |
| บทที่ 5 | สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 171 |
| บรรณานุกรม | | 183 |
| ประวัติผู้วิจัย | | 186 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นไปที่ภาพยนตร์บันเทิงโดยศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการเขียนบทภาพยนตร์ โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาจากผลงานบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพที่ได้รับการยอมรับ เทียบเคียงกับหลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ จำแนกแยกย่อยโครงสร้างการเล่าเรื่อง แสดงวิธีการสร้างตัวละคร หลักการสร้างความขัดแย้ง เป็นต้นตลอดจนสรุปปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ไทย อาทิ ปัจจัยด้านการตลาด กลุ่มทุน และกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์บทภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ และ รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง (Bangkok Critics Assembly) จำนวน 3 เรื่อง ที่ฉายช่วงปี พ.ศ.2548-2551 ซึ่งเป็นช่วงที่ค่ายผลิตภาพยนตร์ไทยเปิดโอกาสในการนำเสนอเรื่องราวสำหรับสร้างเป็นภาพยนตร์ไทยได้หลากหลายขึ้นไม่จำกัดแต่เพียงเนื้อหาเรื่องราวที่ตอบสนองตลาดวัยรุ่นเพียงอย่างเดียว โดยมุ่งศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ วิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพ นำมาอ้างอิงและเทียบเคียงกับหลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาสำหรับการเรียนการสอนวิชาเขียนบทภาพยนตร์ในหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังตลอดจนผู้ที่สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์

ผลที่ได้รับแบ่งออกเป็นสามส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ผลสรุปเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงปีพ.ศ.2548-2551 ได้ผลลัพธ์โดยสรุปว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ไทยมาจากแรงบันดาลใจของนักเขียนบทภาพยนตร์แหล่งทุนสนับสนุนงานสร้างภาพยนตร์การตลาด และกลุ่มเป้าหมาย ส่วนที่ 2 ผลสรุปเรื่องการวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องที่หยิบยกมาใช้เป็นกรณีศึกษาได้ผลลัพธ์โดยสรุปว่าจากกรณีศึกษาทำให้สามารถมองเห็นหลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ได้แจ่มชัดขึ้นผ่านการวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพทั้ง 3 เรื่อง สามารถใช้เทียบเคียงกับหลักทฤษฎีองค์ประกอบสำหรับการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ (Premise, Log Line, Theme, Plot, Treatment) ทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act-Structure) ทฤษฎีการสร้างตัวละคร ทฤษฎีการสร้างความขัดแย้ง ทฤษฎีการใช้จุดพลิกผัน (Turning Point) หรือ จุดหักเห (Plot Point) ทฤษฎีการใช้จุดวิกฤติ (Crisis) และ จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) ทฤษฎีการใช้บทสนทนา(Dialog) และบทบรรยาย(Narration) ซึ่งรวบรวมหลักทฤษฎีต่างๆเหล่านี้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบทภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ ส่วนที่สามเป็นผลสรุปของบทภาพยนตร์จากภาพยนตร์ที่ออกฉายแล้ว ได้ผลลัพธ์โดยสรุปสามประเด็น คือ ผลตอบรับจากผู้ชมผลสำเร็จทางรายได้ และผลสำเร็จจากรางวัล

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลความเชื่อมโยงของทั้งสามส่วนได้ดังนี้ ส่วนที่ 1 เป็นปัจจัยสำคัญในการตั้งต้นการสร้างสรรคบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพโดยมีปัจจัยสำคัญสามส่วน คือ แรงบันดาลใจของนักเขียนบทภาพยนตร์ แหล่งทุนสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์ และกรวิเคราะห์ตลาดกับกลุ่มเป้าหมาย ส่วนที่ 2 เป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างสรรคบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพซึ่งอาศัยหลักการและทฤษฎีการเขียนบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ภาพยนตร์ ส่วนที่ 3 เป็นบทสรุปผลสำเร็จสามทาง ได้แก่ ผลตอบรับจากผู้ชม ผลสำเร็จทางรายได้ และผลสำเร็จจากรางวัล ซึ่งต่างสะท้อนและเชื่อมโยงให้เห็นภาพรวมของคุณภาพผลงานจากภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง

Abstract

This research is a qualitative Thai film screenwriting research focusing on screenwriting theories for entertainment films by gathering information from literature data, documents, and studies related to screenplay pedagogy. It is intended to demonstrate those theories in successful Thai feature films during 2005-2009 by analyzing on how to construct story, develop characters, and principles of conflict, as well as a summary of miscellaneous factors (marketing aspect, investors, audiences, etc.) for example that may affect Thai screenwriting processes. Three awarded Thai feature films (2005-2009) from National (Suphannahong) Film Award and Bangkok Critics Assembly Award have been selected demonstrating various story contents and different genres not focusing on meeting teenage market alone. The aim of this research is to deliver the theory of writing a screenplay and analysis of the quality of the screenplay through instructional screenwriting courses for students from Film and Digital Media Department at KMITL, as well as those interested in screenwriting.

The results have been divided into three parts. Part I is the summary of factors that influence the quality of the screenplay during 2005-2009 indicating that the key factors are the screenwriters' inspiration, funds, marketing plan, and target audience. Part II summarizes the results of the analysis of all three awarded feature films. The second part is about the analysis of screenwriting theories usage in three awarded Thai feature screenplays demonstrating the basic elements of screenwriting (Premise, Log Line, Theme, Plot, Treatment), theory of the Three-Act-Structure, theory of character, theory of conflict, theory of turning point/ plot point, theory of crisis/climax, and theory of dialog/narration. Information was gathered from national and international screenwriting experts. Part III is the summary of the screenplay of these three previously-shown films through data collection. The results were gathered from the response from the audiences, successful revenues, awards and achievements.

The researcher can conclude the linkage of these three aforementioned parts as follows: First, important factors in the creation of original, creative, and inspired movie quality are the writer's inspiration, funding source, and marketing team. Second, an important process in creating high quality movies relies on the principles and theories of screenwriting. Third, success of films can be measured through audience feedback, revenues and awards. All these parts reflect and link to the overall quality of these three studied films.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สำหรับภาพยนตร์บันเทิงคงปฏิเสธไม่ได้ว่าบทภาพยนตร์เป็นก้าวแรกและเป็นหัวใจสำคัญในการผลิตภาพยนตร์สักหนึ่งเรื่อง บทภาพยนตร์ที่ดีหมายถึงเรื่องราวที่มีเนื้อหาสะท้อนย้อนถึงผู้ชม มีประเด็นที่เข้มข้นแรงงพลังที่จะตราตรึงผู้ชมให้ติดตามใคร่รู้อยากดูไปจนจบเรื่องราว อีกทั้งสะท้อนความคิด ทศนคติ สภาพสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งด้วยบทบาทของตัวละครที่โลดแล่นอยู่ในบทภาพยนตร์ หากแต่อาชีพนักเขียนบทภาพยนตร์ หรือ คนเขียนบท นั้นกลับไม่ค่อยได้รับความนิยมนอกจากหลักฐานงานวิจัยหลายชิ้นได้บ่งชี้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังขาดแคลนบทภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ มีความพยายามจากหลายฝ่ายที่จะพัฒนาและสร้างนักเขียนบทเพื่อผลิตบทภาพยนตร์คุณภาพดีสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ทว่าความพยายามดังกล่าวยังต้องใช้ระยะเวลา องค์กรความรู้เชิงทฤษฎี และการให้ความสนับสนุนจากภาครัฐเข้ามาพัฒนาจุดอ่อนของบทภาพยนตร์ไทย แม้ว่าบทภาพยนตร์ไทยที่ดียังมีน้อยแต่ก็ยังคงปรากฏบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพที่ได้รับการประกันคุณภาพจากรางวัลต่างๆ ซึ่งนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพที่ได้รับการยอมรับเหล่านั้นก็มีจำนวนเพียงไม่กี่คนเท่านั้นในช่วงปี พ.ศ.2548-2551

ทำไมงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์ไปที่บทภาพยนตร์เป็นสำคัญ? บทภาพยนตร์ หรือ สคริปต์(Script) เปรียบเสมือนแผนที่เดินทางหรือแบบพิมพ์เขียนการก่อสร้าง การเขียนบทเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าขั้นตอนอื่น มีคำกล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เปรียบเหมือนโต๊ะสี่ขา จะขาดขาใดขาหนึ่งไม่ได้เพราะมันจะล้มครืนลงมา ขาทั้งสี่นั้นประกอบด้วย

1. บทภาพยนตร์
2. ภาพ
3. การกำกับ
4. การลำดับภาพและเสียง

จะเห็นได้ว่าบทภาพยนตร์เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการผลิตหนึ่ง เป็นกระบวนการแรกเริ่มสำหรับการสร้างหนัง "ไม่มีบท ไม่มีหนัง" อาจเป็นประโยคที่สามารถอธิบายความสำคัญของบทภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เพราะบทภาพยนตร์เป็นจุดเริ่มต้น เป็นแผนที่ความคิด เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเบื้องต้น เป็นเครื่องมือในการตัดสินใจสร้างเป็นภาพยนตร์จริง

อุตสาหกรรมสร้างภาพยนตร์มีมูลค่าทางธุรกิจมหาศาล การผลิตภาพยนตร์สักเรื่องต้องใช้ทั้งกำลังสมอง กำลังกาย และกำลังใจ ต้องอาศัยทีมงานที่มีคุณภาพทุกภาคส่วนเพื่อร่วมด้วยช่วยกันผลิตภาพยนตร์ให้ได้คุณภาพ มีความสนุกสนาน และให้สาระ เพราะมีอาจปฏิเสธได้ว่าภาพยนตร์คือสื่อบันเทิงที่มอบความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้ชม หากแม้ว่าผลงานภาพยนตร์ที่ได้รับการผลิตอย่าง

ปราณีตทั้งภาพและเสียง แต่ปราศจากสาระที่ดี ให้แง่คิดแก่ผู้ชมอย่างสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนั้นก็อาจเป็นเพียงภาพยนตร์สวยงามเรื่องหนึ่งที่มีอาจสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมได้

ไม่ว่าการณ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เราอาจตั้งคำถามกับตัวเองอย่างง่ายๆว่าในชีวิตของเราที่ผ่านมา มีภาพยนตร์สักกี่เรื่องที่เราประทับใจในความทรงจำเราอย่างมีรูปลักษณ์? เราอาจค้นพบว่าไม่มีเพียงภาพยนตร์ไม่กี่เรื่องที่เราระลึกได้โดยไม่ลังเลต่างๆที่เราผ่านการดูหนังมานับไม่ถ้วน เพราะอะไรเราจึงจดจำภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้ คำตอบนั้นส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ที่มีคุณภาพการผลิตสูง ให้อรรถรสความสนุกสนานอย่างเต็มเปี่ยม และแน่นอนว่าให้สาระแฝงไว้ด้วยชนิดที่บางครั้งเราอาจจะเลยมันไปด้วยซ้ำ(แต่มันได้ฝังลงไปใ้ในสามัญสำนึกของเราไปแล้ว) ดังนั้นแล้วอะไรคือภาพยนตร์ที่ดี? อะไรคือบทภาพยนตร์ที่ดี?

ภาพยนตร์ที่ดี หรือ บทภาพยนตร์ที่ดีในที่นี้มีความหมายต่างกัน ภาพยนตร์ที่ดีนั้นกว้างมาก ลองสังเกตจากเวทีการประกวดภาพยนตร์ระดับโลกอย่างเวทีออสการ์ เหตุใดกรรมการจึงมีการตั้งรางวัลไว้หลายแขนง อาทิ

รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม

รางวัลถ่ายทำยอดเยี่ยม

รางวัลเสียงยอดเยี่ยม

รางวัลตัดต่อยอดเยี่ยม

รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยม

รางวัลนักแสดงประกอบยอดเยี่ยม

เพราะภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงที่ 7 เป็นสื่อที่รวบรวมศาสตร์และศิลปะต่างๆไว้ด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว ได้แก่

วรรณศิลป์ (ด้านบท)

สถาปัตยกรรม (ด้านฉาก)

นาฏศิลป์ (ด้านการแสดง)

จิตรกรรม (ด้านภาพ)

ประติมากรรม (ด้านภาพ)

คีตศิลป์ (ด้านเสียงและดนตรี)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ทรงอำนาจและมีอิทธิพลต่อผู้คนจำนวนมาก ดังนั้นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลายด้าน บางเรื่องอาจดีหรือเด่นด้านใดด้านหนึ่ง แต่หากเรื่องใดที่มีความโดดเด่นสมบูรณ์ทุกๆด้านก็จะได้รับการยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ส่วนการพิจารณาว่าบทภาพยนตร์ดีหรือไม่นั้น เป็นองค์ประกอบเรื่องบทเพียงประการเดียวที่ต้องพิจารณา ภาพยนตร์บางเรื่องอาจมีบทภาพยนตร์ที่ไม่สมบูรณ์นักแต่มีการผลิตโดยใช้องค์ประกอบด้านอื่นมาเสริม เช่น เทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจ ฉากหรือสถานที่ถ่ายทำสวยงามแปลกตา นักแสดงดาราดัง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ปัญหาของบทภาพยนตร์ไทยคืออะไร? จากสถิติการเข้าชมภาพยนตร์ของคนไทยในช่วงพ.ศ. 2548-2551 พบว่าภาพยนตร์ต่างประเทศได้รับความนิยมเหนือกว่าภาพยนตร์ไทย จากงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเข้าชมภาพยนตร์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครของวิศรา ทองมาก มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ระบุว่า “พฤติกรรมการชมภาพยนตร์พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชอบชมภาพยนตร์ แนวแอคชั่น จะชมภาพยนตร์กับกลุ่มเพื่อน ในช่วงค่ำ เวลา 17.00-20.59 น. วันเสาร์-อาทิตย์ โดยเฉลี่ยจะชมภาพยนตร์เดือนละ 1 ครั้ง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ของต่างประเทศ และจะชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง” รวมถึงผลงานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ไทยที่มีผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครของจิระภา วร กิตติโสภณ และ สุมนา ธีรกิตติกุล กล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า “.....ภาพยนตร์ไทยก็ต้องเผชิญกับอุปสรรคที่สำคัญ คือ ภาพยนตร์ต่างประเทศได้เข้ามาแข่งขันกับภาพยนตร์ไทย จะมีภาพยนตร์ต่างประเทศเข้าฉายในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก และมีหลากหลายแนวภาพยนตร์ สาเหตุนี้จึงเป็นเหตุทำให้ ผู้บริโภคนิยมชมภาพยนตร์ต่างประเทศมากกว่าภาพยนตร์ไทยเพราะภาพยนตร์ต่างประเทศมีความน่าสนใจในด้านเนื้อหาของเรื่อง มีเทคนิคการถ่ายทำที่ทันสมัย มีการใช้เงินทุนในการสร้างภาพยนตร์ที่สูงเพื่อที่จะได้ให้ภาพยนตร์ออกมาถึงมือที่ดีที่สุด เพื่อดึงดูดใจผู้ชมภาพยนตร์ให้มีความสนใจใน ภาพยนตร์เรื่องนั้น และมีการวางแผนการตลาดที่ดี ไม่ว่าจะเป็นการทุ่มทุนการโฆษณาภาพยนตร์ และการใช้นักแสดงที่มีฝีมือ เป็นต้น ซึ่งปัญหานี้ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกที่ ภาพยนตร์ต่างประเทศมีคุณภาพที่สูงกว่าภาพยนตร์ไทย ทำให้ภาพยนตร์ไทยเริ่มสูญเสียส่วนแบ่งทางการตลาดของภาพยนตร์ไทยไปบ้าง...” จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความนิยมในการชมภาพยนตร์ของคนไทยว่ามีความนิยมในภาพยนตร์ต่างประเทศมากกว่าและปัจจัยสำคัญที่สร้างความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ต่างประเทศกับภาพยนตร์ไทยคือ คุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและการถ่ายทำ ดังนั้นเหตุผลสำคัญที่มีผลต่อการซื้อตัวชมภาพยนตร์ไทยของคนไทยคือ “ความคุ้มค่าของเงิน” เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งปัญหาด้านเนื้อหาก็คือปัญหาด้านบทภาพยนตร์

หลังจากปีพ.ศ.2551 เป็นต้นมา วงการภาพยนตร์ไทยได้ตระหนักถึงปัญหานี้มาโดยตลอด แต่ยังไม่มีการแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม จนกระทั่งภาครัฐมีนโยบายไทยเข้มแข็งผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นเอก รัตนเรือง และ นนทรี นิมิบุตร ผู้กำกับภาพยนตร์ระดับแนวหน้าของประเทศไทยจึงจัดโครงการ Thailand Script Project ขึ้นจำนวน 2 ครั้ง(ปีพ.ศ.2550 และปีพ.ศ.2554) โดยขอความร่วมมือสนับสนุนจากหน่วยงานของภาครัฐ คือ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (OKMD) โดยมีดร.ณรงค์ชัย อัครเศรณี เป็นกรรมการบริหาร(พ.ศ.2550) และมีวิเชียรสยามซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งในการกำกับดูแลของสำนักงานบริหาร และ พัฒนาองค์ความรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเขียนบทภาพยนตร์ไทย เนื่องจากเล็งเห็นปัญหาด้านเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ไทยที่ต้องได้รับการพัฒนาส่งเสริมให้มีคุณภาพสามารถต่อสู้กับคู่แข่งจากต่างประเทศได้ ซึ่งผลสำเร็จจากการผลิตบท

ภาพยนตร์จากโครงการนี้ได้ปรากฏสู่จอภาพยนตร์สองเรื่อง คือ “White Buffalo” เขียนบทและกำกับโดยสุมิตร เทียงตรงจิตร และ “กะปิ” เขียนบทและกำกับโดยนิติวัฒน์ ชลวณิชสิริ สร้างแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

กระเพื่อมตื่นตัวในการพัฒนาศักยภาพนักเขียนบทภาพยนตร์ไทย แต่ในที่สุดก็กลายเป็นคลื่นกระทบฝั่งที่จางหายไปอย่างน่าเสียดายเพราะขาดการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ขาดการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ที่มีคุณภาพเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการศึกษาเรียนรู้และฝึกฝน และขาดการวิเคราะห์ปัจจัยหรืออุปสรรคต่างๆของนักเขียนบทภาพยนตร์ไว้ให้ผู้สนใจได้ศึกษา

ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ และ ปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงระหว่างปีพ.ศ.2548-2551 โดยมุ่งศึกษาองค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยฝีมือดี โดยนำทฤษฎีด้านองค์ประกอบสำคัญสำหรับการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ การใช้โครงสร้าง 3 องค์ การสร้างตัวละคร การกำหนดจุดหักเห จุดพลิกผัน จุดวิกฤติ และจุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง มาวิเคราะห์เพื่อรวบรวมและสรุปเป็นองค์ความรู้สำหรับนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาด้านบทภาพยนตร์ไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพช่วงปีพ.ศ.2548-2551ไว้เป็นองค์ความรู้โดยใช้หลักการและทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์
2. เพื่อสรุปปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงปีพ.ศ.2548-2551 ไว้เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์
3. เพื่อสรุปผลและนำไปใช้เป็นการเรียนการสอนและเผยแพร่ให้แก่ผู้สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์

สมมติฐานของการวิจัย

ผลงานการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพ(พ.ศ.2548-2551)” สามารถนำหลักการและทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์มาใช้วิเคราะห์บทภาพยนตร์ของนักเขียนบทภาพยนตร์จำนวน 3 ท่าน ที่โดดเด่นในช่วงปีพ.ศ.2548-2551 และสามารถสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ของนักเขียนบทภาพยนตร์ทั้ง 3 ท่าน เพื่อนำองค์ความรู้และผลสรุปจากการวิจัยไปใช้ประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนของหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดียได้ ตลอดจนสามารถใช้เผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

1. ผู้วิจัยวางขอบเขตของการวิจัยโดยเลือกวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพที่โดดเด่นด้วยรางวัลในช่วงปีพ.ศ.2548-2551จำนวน 3 เรื่องคือ

1.1 “มหา’ลัยเหมืองแร่” เขียนบทและกำกับโดยคุณจิระ มะลิกุล(2548)

1.2 “เฉิม” เขียนบทและกำกับโดยคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี(2548)

1.3 “รักแห่งสยาม” เขียนบทและกำกับโดยคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล(2550)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

2. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เน้นการวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ
 - 2.1 สรุปปัจจัยและอุปสรรคต่างๆที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยในช่วงปีพ.ศ. 2548-2551
 - 2.2 การนำหลักการและทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์เทียบเคียงกับผลงาน ได้แก่ องค์ประกอบสำคัญสำหรับการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ การใช้โครงสร้าง 3 องค์ การสร้างตัวละคร การกำหนดจุดหักเห จุดพลิกผัน จุดวิกฤติ และจุดวิกฤติสูงสุดของบทภาพยนตร์
 - 2.3 ผลสำเร็จจากภาพยนตร์ 3 ทาง คือ ผู้ชม รายได้ และ รางวัล

ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์และปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2548-2551” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิธีวิจัยแบ่งออกได้ 5 ขั้นตอน

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1. ภาพยนตร์ไทยในรูปแบบดีวีดี หรือ วีซีดี
 - 1.2. หลักวิธีการเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.3. ประวัติและผลงานของนักเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม
 - 2.1. เก็บรวบรวมข้อมูลผลงานบทภาพยนตร์ไทย
 - 2.2. ออกแบบเครื่องมือวิจัยโดยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์จากหลักวิธีการเขียนบทภาพยนตร์
 - 2.3. สัมภาษณ์นักเขียนบทภาพยนตร์ในด้านการเขียนบทภาพยนตร์ วิธีคิด ขั้นตอนการพัฒนาบทภาพยนตร์ ปัญหาและอุปสรรค ตลอดจนทัศนคติที่มีต่อการพัฒนาบทภาพยนตร์ไทย จำนวนทั้งสิ้น 3 ท่าน คือ จิระ มะลิกุล, คงเดช จาตุรันดรัศรี และ ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
 - 3.1. นำผลงานบทภาพยนตร์ไทยมาวิเคราะห์ตามหลักเกณฑ์
 - 3.2. นำผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามท่านมาวิเคราะห์รวบรวม
4. การสรุปผลการศึกษา
 - 4.1. สรุปผลการศึกษาทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the ⁵ document when use.

4.2. นำเสนอข้อมูลผลการสรุป โดยแยกเป็นประเด็นต่างๆเพื่อให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย

5. การเสนอแนะ

5.1. เสนอผลงานในรูปแบบภาคเอกสาร

ข้อตกลงเบื้องต้น

นักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพ หมายถึง คนเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับมืออาชีพที่มีผลงานระดับคุณภาพมาอย่างต่อเนื่อง มีประสบการณ์และผลงานการเขียนที่ได้รับการยอมรับจากสังคม

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์และปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2548-2551” หมายถึง การศึกษาวิจัยเฉพาะด้านบทภาพยนตร์จากการคัดเลือกผลงานบทภาพยนตร์ที่โดดเด่นด้วยรางวัลจำนวน 3 เรื่อง จากนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพ 3 ท่าน ได้แก่ “มหา’ลัย เหมือนแร่”(จิระ มะลิกุล) รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมปีพ.ศ.2548 “เฌิม”(คงเดช จาตุรันต์รัศมี) รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมปีพ.ศ.2548 และ “รักแห่งสยาม”(ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล) รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และ รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมปีพ.ศ.2550

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเปิดเผยตัวละคร(Character Revealing)

ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องที่ต้องมีชั้นเชิงในการถ่ายทอดเรื่องราว ไม่ควรเผยเรื่องราวของตัวละครมากเกินไปในฉากเดียวเพราะจะทำให้ผู้ชมรู้และคาดเดาลักษณะนิสัยของตัวละครได้ว่ามีนิสัยที่แท้จริงอย่างไร ดังนั้นควรดึงรายละเอียดและค่อยๆเปิดเผยลักษณะที่จำเป็นก่อนและควรให้ผู้ชมค้นหาลักษณะนิสัยต่างๆของตัวละครไปพร้อมกับการเล่าเรื่อง โดยใช้แนวคิดทฤษฎีส่องสว่าง(Theory of Illumination) คือ การเผยลักษณะนิสัยตัวละครทีละส่วนเหมือนการเปิดแสงสว่างในห้องมืดทีละด้านซึ่งผู้ชมจะค่อยๆทราบลักษณะนิสัยของตัวละครแบบค่อยเป็นค่อยไปตลอดระยะเวลาการเล่าเรื่อง เมื่อเรื่องราวจบลงผู้ชมก็จะทราบลักษณะนิสัยของตัวละครได้อย่างหมดจดเหมือนกับแสงที่ส่องสว่างในห้อง มองเห็นห้องได้หมดทุกซอกทุกมุมเมื่อเปิดแสงครบทุกดวงแล้ว การเปิดเผยให้ผู้ชมรู้ลักษณะนิสัยของตัวละครก่อนล่วงหน้าจะทำให้ลดความสนุกสนานของการเล่าเรื่องราวลง

โครงสร้างบทภาพยนตร์ 3 องก์(Three-Act-Structure)

โครงสร้าง หรือ กรอบของเรื่องราวที่ประกอบขึ้นจากเหตุการณ์และตัวละครภายใต้เวลาและความตึงเครียดของสถานการณ์นำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) โครงสร้างของภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เหมือนกับวิธีการเล่าเรื่องของอริสโตเติล (Aristotle) ที่กล่าวถึง ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ประกอบขึ้นเป็น 3 องก์

โครงเรื่อง(Plot)

โครงเรื่องในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ของตัวละครที่ประกอบเรียงร้อยกันขึ้นมา และเหตุการณ์เหล่านี้ถูกถ่ายทอดโดยผู้กำกับ ทำให้เกิดความบันเทิง สนุกสนาน สร้างผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ชม ส่วนการวางโครงเรื่อง(Plotting) เป็นการพาผู้อ่าน ผู้ชมไปสู่ที่อันตรายเป็นเรื่อง เมื่อพบทางออกจะมีทางออกให้เลือกมากมายว่าทางไหนดีหรือถูกต้องมากที่สุด Pot จึงเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เขียนได้เลือก ออกแบบในช่วงเวลานั้นว่าจะนำเสนอส่วนไหน เพิ่มหรือตัดส่วนไหนออก ส่วนไหนไว้ ตอนต้นหรือตอนจบ เป็นต้น

จุดหักเห (Plot Point) / จุดพลิกผัน (Turning Point)

คือเหตุการณ์เข้มข้น รุนแรงที่ปรากฏอยู่ในช่วงท้ายขององก์ที่ 1 และช่วงท้ายขององก์ที่ 2 ของบทภาพยนตร์แนวโครงสร้าง 3 องก์ เช่น จุดหักเหหลักในตอนจบขององก์ที่ 1 เปิดเรื่องไปสู่สิ่งที่ไม่คาดฝันของตัวละครหลักว่าต่อจากจุดนี้ไปชีวิตของเขาจะไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป ส่วนจุดหักเหหลักในตอนจบขององก์ที่ 2 จะเป็นการ “ส่ง” เรื่องให้ไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ของภาพยนตร์

จุดวิกฤติ (Crisis)

เหตุการณ์ที่จะพาผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องราว มีพลังจับความสนใจของผู้ชมได้ อาจเป็นเรื่องลึกลับหรืออันตรายที่ตัวละครหลักเข้าไปติดอยู่ในเหตุการณ์นั้น สิ่งสำคัญของจุดวิกฤติ คือ ความขัดแย้งที่จะกลายเป็นจุดหักเหให้กับตัวละครหลักในเรื่องต่อไป

ตัวละครหลัก (Main Character)

ตัวละครสำคัญในการดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์

ตัวละครรอง (Secondary Character)

ตัวละครรองเป็นตัวละครเสริมตัวละครหลัก มี 2 แบบคือ เป็นผู้คอยช่วยเหลือ หรือ เป็นผู้สร้างอุปสรรคอันตราย

ประเภทของภาพยนตร์ (Genre)

“Genre” มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ประเภท ใช้สำหรับแบ่งประเภทวรรณกรรม เมื่อนำมาใช้กับ

ภาพยนตร์จึงเป็นการจัดประเภทของภาพยนตร์ที่มีอยู่มากมายตามรูปแบบของเนื้อเรื่อง สิ่งสำคัญของนักเขียนบทภาพยนตร์คือต้องทราบประเภทของภาพยนตร์ก่อนลงมือเขียน ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์และปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2548-2551 ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลประเภทเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. บทบาทหน้าที่ของนักเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.1. ความหมายของนักเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.2. หน้าที่นักเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.3. คุณสมบัติของการเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ที่ดี
 - 1.4. การเตรียมก่อนการเขียนบทภาพยนตร์
2. หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์
 - 2.1. การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise)
 - 2.2. ประเด็นของเรื่อง(Theme)
 - 2.3. คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ (Concept)
 - 2.4. โครงเรื่องย่อ(Plot)
 - 2.5. เรื่องสั้น (Synopsis)
 - 2.6. โครงเรื่องขยาย(Treatment)
 - 2.7. การกำหนดขอบเขตของเรื่อง (Outline Script)
 - 2.8. โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act-Structure)
 - 2.9. การสร้างตัวละคร (Character)
 - 2.10. ความขัดแย้ง (Conflict)
 - 2.11. จุดพลิกผัน (Turning Point) / จุดหักเหของเรื่อง (Plot Point)
 - 2.12. การสร้างจุดสำคัญสูงสุด (Climax)
 - 2.13. บทสนทนา (Dialogue) บทบรรยาย (Narration)
 - 2.14. การพัฒนาบทภาพยนตร์ (Screenplay Development)
3. ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนบทภาพยนตร์
 - 3.1. ประเภทของภาพยนตร์(Genre)
 - 3.2. หลักการขายบทภาพยนตร์
 - 3.3. หลักการและเทคนิคการรวบรวมความคิดสำหรับเขียนบทภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทบาทหน้าที่ของนักเขียนบทภาพยนตร์

1.1. ความหมายของนักเขียนบทภาพยนตร์

เฟรด ซินเนแมนน์(Fred Zinnemann) ผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิง ชาวอเมริกัน ให้ความเห็นในนิตยสาร Light and Sound ในหัวข้อเรื่อง “The Tenth Music in San Francisco” ฉบับ Autumn ปีค.ศ. 1995 ดังนี้ “นักประพันธ์ผู้เขียนบทภาพยนตร์เป็นผู้ที่มีความสำคัญมากที่สุดเมื่อเริ่มต้นงานระยะแรกของการสร้างภาพยนตร์ หน้าที่ของผมในฐานะผู้กำกับก็คือ การตีความและการถ่ายทอดความคิดเหล่านั้นออกมาเป็นภาพ ผมจะทำงานกับนักเขียนอย่างใกล้ชิด” จากความเห็นของเขาทำให้เราพอเข้าใจได้ว่านักเขียนบทภาพยนตร์เป็นบุคคลแรกที่ถ่ายทอดความคิดเรื่องราวสำหรับการสร้างภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์หรือ Screen Writer มีความสำคัญมากเพราะเป็นต้นความคิดของการเล่าเรื่อง หากไม่มีเรื่องก็ไม่มีการสร้างภาพยนตร์ และภาพยนตร์ที่ดีไม่อาจเกิดจากบทที่เล่าได้ นักเขียนบทภาพยนตร์คือนักเล่าเรื่อง คล้ายกับนักประพันธ์หนังสือแต่แตกต่างจากงานเขียนนวนิยายที่ต้องบรรยายหรือเผยให้เห็นแต่ความคิดของตัวละครเสียเป็นส่วนใหญ่ รศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมกล่าวไว้ในหนังสือนักสร้าง สร้างหนัง หนังสือสั้นความตอนหนึ่งว่า “...การเขียนบทภาพยนตร์จึงต้องเผยหรือแสดงภาพแฉ่คั้งของตัวละครว่ามีใครทำอะไร ที่ไหน บรรยากาศแวดล้อมเป็นอย่างไร เวลาอะไร และสถานที่ไหน ให้คนดูเห็น และที่สำคัญคือไม่ต้องเอาแต่บทพูดโต้ตอบกันไปมา (talking head)” หมายความว่านักเขียนบทภาพยนตร์จะต้องถ่ายทอดภาพเหตุการณ์ของเรื่องราวมากกว่าแสดงความคิดเห็นของตัวละคร(ซึ่งเป็นมโนคติ จับต้องไม่ได้ มองเห็นเป็นภาพไม่ได้) เพราะภาพยนตร์คือศาสตร์ของการเล่าเรื่องด้วยภาพ ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของเรื่องราวได้จากการรับชมภาพเคลื่อนไหวที่ตัดต่อเรียงร้อยเรื่องราวไว้ด้วยกันอย่างลงตัวชวนให้เกิดอารมณ์แล้วแต่ความตั้งใจของผู้กำกับที่จะควบคุมอารมณ์คนดูให้เป็น ไปทิศทางไหน กล่าวโดยสรุปนักเขียนบทภาพยนตร์คือผู้ประพันธ์เรื่องราวที่อธิบายการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครต่างๆเพื่อให้คนดูได้รับแก่นสารสำคัญของเรื่องราวที่ต้องการถ่ายทอดอย่างมีวรรคและมีศิลปะ

1.2. หน้าที่นักเขียนบทภาพยนตร์

หน้าที่หลักของการเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ คือ การเขียนเรื่องราวสำหรับสร้างเป็นภาพยนตร์ โดยจะต้องสร้างเรื่องราว สร้างตัวละคร สร้างประเด็นสำคัญตลอดจนประเด็นรองต่างๆที่สนับสนุนให้เรื่องราวดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน ต้องออกแบบปมปัญหา ความขัดแย้ง เงื่อนไข ตลอดจนสร้างสถานการณ์ต่างๆให้ตัวละครเผชิญหน้าและแก้ปัญหาจนลุล่วงลงในบทสรุปหรือตอนจบของเรื่องอย่างมีสีสัน สนุก ได้อรรถรสอารมณ์ตามแต่ประเภทหรือตระกูลของภาพยนตร์ที่นักเขียนบทได้กำหนดไว้แต่แรก ตลอดจนพัฒนาบทภาพยนตร์เป็นบทภาพยนตร์สำหรับการถ่ายทำ(Shooting Script) ในกรณีที่นักเขียนบทภาพยนตร์เป็นผู้กำกับเองก็จะทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

หน้าที่ในส่วนนี้ไปด้วยในตัว แต่หากไม่ได้เป็นผู้กำกับเองก็อาจสิ้นสุดหน้าที่การเขียนที่บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1.3. คุณสมบัติของการเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ที่ดี

แม้ว่านักเขียนบทภาพยนตร์ไทยอาจยังเป็นอาชีพที่จำกัดอยู่ในกลุ่มคนไม่กี่กลุ่ม และการผลิตภาพยนตร์ไทยของค่ายผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทยยังมีอาจเรียกได้เต็มปากนักว่าเป็นระบบอุตสาหกรรมแบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่จากการจัดงานพัฒนาคนเขียนบทของเป็นเอก รัตนเรืองร่วมกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร. หรือ OKMD) โครงการไทยแลนด์สคริปต์โปรเจกต์ (Thailand Script Project) ยังแสดงให้เห็นว่ามีคนไทยจำนวนไม่น้อยทั่วประเทศที่ใฝ่ฝันอยากเขียนบทภาพยนตร์ จากการส่งบทเข้าประกวดในปีแรกเกือบหนึ่งพันเรื่อง

การเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับอาชีพนั้นไม่ใช่มีเพียงแค่การอยากเขียน การอยากเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ต้องอาศัยคุณสมบัติอื่นๆประกอบด้วย คาร์ล อิกลิเซียส อาจารย์, นักแก้ไขบท, ที่ปรึกษาและนักเขียนบทภาพยนตร์ในลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้สรุปคุณสมบัตินักเขียนบทภาพยนตร์ไว้ดังต่อไปนี้

- ✓ มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นต้นฉบับ
- ✓ เป็นนักเล่าเรื่อง
- ✓ ทำงานได้อย่างโดดเด่นยล้าพั้ง
- ✓ เป็นนักสำรวจ
- ✓ รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- ✓ มีแรงปรารถนาในการเขียน
- ✓ เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง
- ✓ กระจายการอ่าน
- ✓ หลงใหลงานเขียน
- ✓ หลงใหลภาพยนตร์
- ✓ เคารพในอาชีพนักเขียนบทภาพยนตร์
- ✓ มีเป้าหมายที่มีคุณค่า ไม่ใช่แค่ความปรารถนา
- ✓ สนใจใฝ่ศึกษาหาความรู้
- ✓ ยอมอุทิศตนตั้ง
- ✓ มาตรฐานผลงานไว้สูง
- ✓ ช่างสังเกตและเก็บเกี่ยว
- ✓ ขยันหาความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ
- ✓ ตั้งคำถามที่ถูกต้องเพื่อคำตอบที่ชัดเจน
- ✓ ลงมือศึกษาค้นคว้าข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษายเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- ✓ มีจินตนาการแบบเด็ก
- ✓ ยอมตกเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว
- ✓ หมั่นจดบันทึก
- ✓ รู้จักกำหนดโครงสร้างของเรื่อง
- ✓ มีวินัย เวลา สถานที่สำหรับการเขียน
- ✓ มีขอบเขตและเป้าหมายในการเขียน
- ✓ สร้างสมดุลระหว่างงานเขียนและชีวิตส่วนตัวได้
- ✓ กำหนดแผนการและวันสิ้นสุดการเขียนได้
- ✓ อย่างล้าหลังร่างแรก
- ✓ อย่าอ่านทบทวน เขียนปรับปรุงในขณะที่ร่างแรกยังไม่

เสร็จ

- ✓ รู้จักเลือกอะไรดี อะไรไม่ดี
- ✓ เชื่อสัญชาตญาณตนเอง
- ✓ รู้ว่าเรื่องแบบไหนคือเรื่องที่ดี มีคุณภาพ
- ✓ รู้จักการขายบทให้กับนายทุน

เหล่านี้เป็นคุณสมบัติที่ผู้สนใจศึกษา และ ต้องการเป็นนักเขียนบท ภาพยนตร์ระดับอาชีพใช้ทดสอบกับตนเองเพื่อตอบคำถามให้กับตนเองได้ว่า พร้อมทั้งมีวินัยและทำงานหนักเพื่อเขียนบทภาพยนตร์หรือไม่

1.4. การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์

นักเขียนบทภาพยนตร์ควรศึกษาปัจจัย 3 อย่างนี้อย่างละเอียดก่อนการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ ได้แก่

1.4.1. การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์

สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยคงปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้กุมบทบาทสำคัญในการคัดเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างเป็นภาพยนตร์อยู่ที่กลุ่มนายทุนเป็นหลัก โดยมีวิธีคัดเลือกจากแนวโน้มด้านการสร้างผลกำไรจากสถิติความนิยมในการชมภาพยนตร์ของคนไทยเป็นสำคัญ ภาพยนตร์สามแนวหลักคือ ภาพยนตร์รักวัยรุ่น ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์แนวผีเขย่าขวัญสามารถสร้างรายได้ให้กับกลุ่มนายทุนต่อเนื่องมาเป็นสิบปีจากสถิติรายได้จากภาพยนตร์กลุ่มดังกล่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 1 สถิติรายได้จากภาพยนตร์สามแนวหลักที่สร้างรายได้สูงช่วงปีพ.ศ.2548-2551

| | | |
|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| ภาพยนตร์รักวัยรุ่น | เพื่อนสนิท(2548) | 80 ล้านบาท |
| | เพราะอากาศเปลี่ยน แผลงบ่อย (2549) | 72 ล้านบาท |
| | รักแห่งสยาม(2550) | 40.8 ล้านบาท |
| | ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว้าวุ่น(2551) | 83 ล้านบาท |
| ภาพยนตร์ตลก | หลวงพี่เท่ง(2548) | 141ล้านบาท |
| | เท่ง โท่ง คนมาหาเสีย(2549) | 86 ล้านบาท |
| | בודี้การ์ดหน้าเหลี่ยม 2(2550) | 90 ล้านบาท |
| | โท่ง เท่ง นักเลงภูเขาทอง (2551) | 100.5 ล้านบาท |
| ภาพยนตร์พีเชย่าขวัญ | บุปผาราตรี เฟส 2 (2548) | 72.23 ล้านบาท |
| | เด็กหอ(2549) | 52 ล้านบาท |
| | แฝด(2550) | 67.4 ล้านบาท |
| | สี่แพร่ง(2551) | 80 ล้านบาท |

ดังนั้น การคัดเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องศึกษาความต้องการของตลาดเป็นสำคัญ นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องรู้จักวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มทุนที่จะผลิตภาพยนตร์เพื่อสนองความต้องการทางรายได้ โดยจะต้องไม่ละเลยคุณค่าของการสร้างสรรค์เรื่องราวที่ดีสู่สังคมด้วย แม้ว่าการคัดเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์ของกลุ่มทุนจะยังจำกัดที่ตระกูลของภาพยนตร์ที่ค่อนข้างจำกัดความหลากหลายของแนวภาพยนตร์ไทยแต่นักเขียนบทที่ดีต้องฉลาดพอที่จะพลิกแพลงและผสมผสานเนื้อหาเพื่อสร้างแนวภาพยนตร์ไทยที่หลากหลายขึ้น ทั้งนี้เพื่อตอบสนองกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายไม่ได้จำกัดอยู่ที่กลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น

"Writer must learn as much as possible about industry."

“นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้มาก” (เอสเลียส กรูฟ: 2001)

1.4.2. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาด

ภาพยนตร์เป็นสินค้าทางอารมณ์ มีปัจจัยและตัวแปรผันผวนมาก คาดเดารายได้ที่แน่นอนจากการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องได้ยาก จึงจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและทำการตลาดให้ชัดเจน เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์เป็นวัตถุดิบชิ้นแรกที่ใช้ประเมินหรือคาดการณ์ความน่าจะเป็นประสบความสำเร็จของภาพยนตร์ เมื่อ

ภาพยนตร์เป็นสินค้า จึงมีหลักเกณฑ์ในการใช้วัดประเมินคุณค่าของสินค้า ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากทางมหาวิทยาลัยสุโขทัยวิทยาฯ หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อฝ่ายประชาสัมพันธ์ โทร. 081-000-0000

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

- แก่น/เนื้อหาต้องตอบสนองกึ่งใจคนดู
- แนวคิดหรือรูปแบบต้องเด่น
- สะท้อนรสนิยมความชอบของคนดู
- เข้าใจหนัง-เข้าใจคนดู (ผู้กำกับอารมณ์)
- เห็นคุณค่าของหนัง(value) Theme & content
- โน้มน้าวกลุ่มผู้ชมได้ก่อให้เกิดกระแสนิยม
- จุดจำชื่อเรื่องและเนื้อเรื่องโดยย่อได้
- เกิดทัศนคติที่ดี
- สอดคล้องกลมกลืนกับการสื่อสารอื่น
- การสร้างมีคุณภาพ

การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาด มีหลักเกณฑ์ ดังนี้

- ✓ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย/ผู้ชม
 - นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องรู้จักกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมของตนเอง จึงจะสามารถเอาชนะใจผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายได้
- ✓ ศึกษาวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายโดยละเอียด แบ่งเป็น
 - ลักษณะผู้ชมในทางประชากรศาสตร์ (Demographic)
 - ลักษณะผู้ชมทางจิตวิทยา (Psychographic)
 - ลักษณะผู้ชมทางการเลือกชมภาพยนตร์
- ✓ ศึกษาส่วนแบ่งการตลาดกับตระกูลของภาพยนตร์ แบ่งเป็น
 - การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)
 - การวิเคราะห์ส่วนแบ่งของธุรกิจ (Segmentation)

1.4.3. การค้นคว้าข้อมูลที่นักเขียนบทภาพยนตร์ควรเตรียม ได้แก่ ประเภทภาพยนตร์, ข้อมูลภาคทฤษฎี และภาคสนามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

การค้นคว้าข้อมูลก่อนการเขียนบทภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญมาก เปรียบเสมือนการทำอาหารอร่อยๆสักจาน พ่อครัวแม่ครัวจำต้องเตรียมวัตถุดิบ และ เครื่องปรุงให้พร้อมสรรพ วัตถุดิบที่ดียอมทำให้อาหารมีคุณภาพ เครื่องปรุงที่ครบครันจะช่วยชูรสอาหารให้อร่อยน่าประทับใจ ฉะนั้นการเตรียมข้อมูลก่อนลงมือเขียนบทภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ที่ดีควรมีการเลือกใช้ประเภทภาพยนตร์ให้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่แรกเริ่มเปรียบเหมือนการทำอาหารที่รู้ตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมวัตถุดิบแล้วว่าต้องให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่าย การค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาหารมีรสชาติอย่างไร รวมถึงการเตรียมข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและภาคสนามไว้ให้พร้อมเพื่อให้การเขียนบทดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

2.1. การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise / Log Line)

Premise / Log Line คือการกำหนดแกนหลักของเรื่อง เป็นการจำกัดเรื่องที่จะเขียนอย่างง่าย ย่อ กระชับ ด้วยประโยคสำคัญที่จะบอกเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว สำหรับการเสนอบทในฮอลลีวูดอาจเรียกว่า เรื่อง 25 คำหรือน้อยกว่านั้น มันคือการเล่าโครงเรื่องย่อหรือแกนเรื่องหลักหรือ Plot ซึ่งเป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวละครหลักหรือพระเอกของเรื่องว่าจะเผชิญกับภารกิจอะไร เขาจะภารกิจนั้นด้วยวิธีการอย่างไรและตอนจบของเรื่องเป็นอย่างไร ดังที่เอลเลียส กรูฟนิกอ่านผู้คัดกรองผลงานบทภาพยนตร์ในฮอลลีวูด ได้ให้รูปแบบการเขียนอย่างง่าย ๆ ดังนี้

นี่คือเรื่องราวของ...(บอกตัวละครหลัก หรือ พระเอก) ผู้ซึ่งต้องการ...(บอกภารกิจ/สิ่งที่เขาต้องการทำมากกว่าสิ่งใดในโลก). แต่...(บอกอุปสรรคสำคัญที่เขาไม่สามารถบรรลุภารกิจนั้น) และในที่สุด...(บอกตอนจบวิธีที่เขาบรรลุหรือไม่บรรลุภารกิจนั้น)

เทคนิคการเขียนอธิบายตัวละครหลัก หรือ พระเอก คือ ไม่ควรระบุชื่อ แต่เขียนบอกความเป็นตัวละครให้ชัด เช่น พนักงานแบงค์ที่เพิ่งตกงาน แม่หม้ายลูกสองหรือ คนขับแท็กซี่หัวใจเปลี่ยว ย่อมดีกว่าการเขียนบอกชื่อ เช่น สมชาย สมหญิง สมหวัง เพราะชื่อไม่สามารถอธิบายให้เห็นความเป็นตัวตนของตัวละครได้

เทคนิคการเขียนอธิบายอุปสรรคปัญหาที่ตัวละครต้องฝ่าฟัน นักเขียนอาจยังไม่สามารถระบุวิธีการที่เฉพาะเจาะจงได้ในการเขียนกำหนดแกนหลักของเรื่อง อาจพอละไว้ก่อนได้ แต่เมื่อถึงขั้นตอนสุดท้ายก่อนการลงมือเขียนบทควรต้องเขียนระบุไว้ให้ชัดเจน

2.2. แก่นเรื่อง หรือ ประเด็นของเรื่อง (Theme)

รศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมกล่าวถึง “ประเด็น” ในภาพยนตร์ไว้ดังนี้ “การเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ เราต้องมีเป้าหมายหรือเนื้อหาหลักเป็นจุดเริ่มต้นในการเขียน เราเรียกว่าประเด็น (Subject) ของเรื่องที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละครและแอ็คชั่น ดังนั้นนักเขียนบทภาพยนตร์ควรเริ่มจากจุดนี้พร้อมด้วยโครงสร้าง (Structure) ของบทภาพยนตร์” จะเห็นได้ว่าบุคคลที่จะต้องควบคุมทิศทางของเรื่องให้ตอบสนองประเด็นในภาพยนตร์คนแรกคือ นักเขียนบทภาพยนตร์ ในฐานะของผู้เรียบเรียงเรื่องราวเหตุการณ์น้อยใหญ่มาประกอบเป็นเรื่องราวสมบูรณ์จนนำไปสู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งผ่านการกำกับของผู้กับภาพยนตร์อีกคน และร้อยเรียงเหตุการณ์ทั้งหมดจากฟุตเตจเหล่านั้นโดยนักตัดต่อภาพยนตร์เป็นลำดับสุดท้าย ประเด็นเปรียบเสมือนเสาหลักของความคิดที่ปักไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และเนื้อหาบางส่วนอาจมีการเปลี่ยนแปลงโดยไม่แจ้งการล่วงหน้า การนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

เรื่องราวที่ยกขึ้นมาเล่าเป็นตัวอย่างผ่านสื่อภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของกิเลสที่ควบคุมไม่ได้กลายเป็นมหากาพย์การเดินทางหลายพิภพหลายกลุ่มเพื่อควบคุมกิเลสนั้นไม่ให้เกิดล้มทำลายล้างเผ่าพันธุ์ใน Lord of the Ring หรือการแสดงให้เห็นความสะท้อนใจจากความคิดเหยียดผิวอันคับแคบของพี่ชายที่ส่งต่อน้องชายจนนำไปสู่ความตายและการสูญเสียใน American History X เป็นต้น รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมกล่าวไว้อีกว่า “การคิดประเด็นของเรื่องในบทภาพยนตร์ของเราคืออะไร ให้กรองความคิดจนเหลือจุดที่สำคัญที่สุดมุ่งไปที่ตัวละครและแอ็คชั่นแล้วเขียนให้ได้สักสองสามประโยค ไม่ควรมากกว่านี้ และที่สำคัญไม่ควรกังวลในจุดนี้ว่าจะต้องทำให้บทภาพยนตร์ของเราถูกต้องในแง่ของเรื่องราว แต่ควรให้มันพัฒนาไปตามแนวทางขั้นตอนการเขียนจะดีกว่า” จากคำกล่าวนี้ จะเห็นได้ว่านักเขียนบทภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับประเด็นที่ตั้งไว้แต่แรกอย่างเคร่งครัดมากนัก แต่ควรปล่อยให้กระบวนการทำงานเขียนบทช่วยขัดเกลาจนทำให้เกิดเป็นประเด็นที่แข็งแรงและน่าสนใจได้ในที่สุด

2.3. คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ (Main Concept)

นักเขียนควรกำหนดคอนเซ็ปต์หรือแนวทางเฉพาะของบทตนเอง ส่วนใหญ่การกำหนดคอนเซ็ปต์ของบทมักมาจากการจับเอาตระกูลของภาพยนตร์มาใช้เป็นแนวทาง เช่น หนึ่งตลกดราม่าอย่าง Forest Gump แล้วนำมาพลิกแพลงโดยจับเอาแนวทางแบบ Forest Gump มาเป็น The Green Mile กลายเป็น Forest Gump ในภาคจริงจึงสุขุมดราม่าลุ่มลึกแต่ยังแฝงความเป็นน่าสงสารของตัวละครหลัก ภาพยนตร์ที่กำหนดแนวทางไว้เช่นนี้เรียกว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีคอนเซ็ปต์สูง ทำให้มองเห็นหน้าหนังได้ชัดเจนง่ายต่อการนำเสนอต่อการรับรู้ของผู้ผลิต

2.4. โครงเรื่องย่อ (Plot)

ชาร์ลี มอริตซ์ อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เมโทรโพลิแทน ให้คำจำกัดความโครงเรื่องย่อ หรือ Plot ในภาษาอังกฤษไว้ดังนี้ การเปิดเผยแสดงออกซึ่ง(Exposition)ความยุ่งยากสับสน(Complication)และนำไปสู่บทสรุปได้(Resolution)โดยที่บทสรุปอาจจบแบบปิดหรือแบบเปิดก็ได้ โครงเรื่องย่อคือเรื่องย่อๆสามสี่บรรทัดที่สามารถเล่าแกนหลักของเรื่องและตัวละครได้แจ่มชัดว่าตัวละครต้องเผชิญกับเรื่องยุ่งเหยิงและจัดการกับมันได้(หรือไม่ได้) ความสำคัญของโครงเรื่องย่อคือการจำกัดความคิดในการเล่าเรื่องราวโดยสามารถระบุตัวละครหลัก เวลาและสถานที่หลัก ปัญหาหลักของตัวละคร การเผชิญหน้ากับปัญหาและการแก้ไขปัญหานั้นให้ลุล่วงลงได้ของตัวละคร โดยสามารถเขียนสรุปเป็นโครงเรื่องย่อลงได้ภายใน 3-4 บรรทัด กระชับ ไม่เยิ่นเย้อ เห็นภาพการกระทำ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นเรื่องราวของใคร(ตัวละคร) ทำอะไร(พฤติกรรมของตัวละคร) ที่ไหน(เวลาและสถานที่) อย่างไร(การเผชิญหน้าและการแก้ปัญหของตัวละคร) เพื่ออะไร(แสดงให้เห็นการเอาชนะปัญหาของตัวละคร การก้าวผ่านอุปสรรค หรือความขัดแย้งที่ตัวละครเผชิญ) ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความเป็นประเด็นของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี การก๊อปปี้ผ่านปมในใจ หรือความขัดแย้งที่ตัวละครเผชิญ) ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจและสรุปความเป็นประเด็นของ

เรื่องได้ ตัวอย่างโครงเรื่องย่อจากภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Ring โฟรโดและผองเพื่อนทุกภพต้องนำแหวนศักดิ์สิทธิ์ไปทำลายก่อนที่อำนาจของแหวนจะย้อนทำลายเขาและทุกพิภพ เขาตกอยู่ในอันตรายจากทั้งโซโลมอนและกอลลัมเพื่อนที่ทรยศเพราะอำนาจแหวนแต่โฟรโดและผองเพื่อนก็สามารถนำแหวนไปทำลายทิ้งได้ ก่อนที่โซโลมอนจะเรืองอำนาจยึดครองทุกพิภพด้วยอำนาจแห่งแหวนนั้น นักเขียนควรเขียนโครงเรื่องย่อให้เห็นตัวละครหลัก ภารกิจหลัก และ การกระทำ(Action) ให้แจ่มชัดเพื่อควบคุมความคิดไม่ให้ไขว้เขวและสามารถตรวจสอบด้วยตัวเองได้ว่าเป็นเรื่องที่ควรลงมือเขียนในขั้นตอนต่อไปได้หรือยัง ยังขาดอะไรอีกบ้าง

2.5. เรื่องสั้น (Synopsis)

เอลเลียส กรูฟ นักอ่านผู้คัดกรองผลงานบทภาพยนตร์ในฮอลลีวูด กล่าวอธิบาย Synopsis หรือเรื่องสั้นไว้ว่า ควรมีความยาวไม่เกินหนึ่งหน้ากระดาษ (a4) ใช้สำหรับสรุปเรื่องราวของภาพยนตร์อย่างย่อ ใช้ในการนำเสนอขายเรื่องให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์ ประกอบด้วยแก่นเรื่องหลัก ตัวละครหลัก เล่าเรื่องที่สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ประเด็นหรือแก่นเรื่องได้ อาจจะละตอนจบไว้เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านติดตามอ่านต่อในบทภาพยนตร์ที่จะเสนอขายในลำดับต่อไป

2.6. เรื่องขยาย (Treatment)

Treatment หรือเรื่องขยาย เป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่ง เรื่องขยายควรมีความยาวไม่เกิน 4-5 หน้ากระดาษ (a4) เพื่อใช้ในการขยายความจากโครงเรื่องย่อหรือจากเรื่องสั้น เพื่อนำเสนอขายต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ค่ายหนังไทยจะพิจารณาเรื่องสำหรับผลิตภาพยนตร์จากทั้งเรื่องสั้นและเรื่องขยาย หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง เรื่องขยายประกอบด้วย เนื้อเรื่องที่มีรายละเอียด แนะนำตัวละครหลักทุกตัว อธิบายความเป็นตัวละครแต่ละตัวให้ผู้อ่านรู้จักและสัมผัสได้ เห็นวิธีการดำเนินเรื่องผ่านฉากหลักๆหรือสถานการณ์สำคัญๆซึ่งทำให้อ่านหรือนายทุนเห็นภาพและรายละเอียดความน่าสนใจของภาพยนตร์เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการตกลงซื้อบทภาพยนตร์ในลำดับต่อไป (เอลเลียส กรูฟ:2001)

โครงเรื่องขยายมีความสำคัญคือมันช่วยขยายรายละเอียดของเรื่องให้เห็นเหตุการณ์สำคัญตลอดจนวิธีการลำดับเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบได้อย่างมีอรรถรส ได้อารมณ์เสมือนการอ่านเรื่องสั้นหนึ่งเรื่องที่สามารถทำให้อ่านสามารถรับรู้ ซึมซับ และจินตนาการเรื่องราวได้ โครงเรื่องขยายมีความสำคัญทางธุรกิจการผลิตภาพยนตร์เป็นอันดับแรกเพราะโครงเรื่องขยายเป็นใบเบิกทางในการตัดสินใจลงทุนสร้างภาพยนตร์ในขั้นตอนต่อไป นั่นหมายความว่าโครงเรื่องขยายต้องสามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างสนุกสนาน เห็นองค์ประกอบของเรื่องตั้งแต่ตัวละคร ฉาก ปมความขัดแย้งหรือปมปัญหาที่ตัวละครต้องแก้ไข พฤติกรรมหรือวิธีการที่ตัวละครใช้ในการแก้ปมความขัดแย้งหรือปัญหานั้น ตลอดจนวิกฤติสูงสุดหรือโคลแม็กซ์ที่ตัวละครต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ โดยที่ผู้อ่านอ่านจนแล้วเกิดความประทับใจในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุที่เบี่ยงเบนหรือต้องอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7. การกำหนดขอบเขตของเรื่อง

การกำหนดขอบเขตของเรื่องก่อนลงมือเขียนจะช่วยการวางแผนเอกเช่น การเขียนรูปต้องมีเฟรม นักเขียนก็ต้องมีขอบเขตในการเขียน ปัจจัยสำคัญสองสิ่งที่จะช่วยวางกรอบเนื้อเรื่อง คือ เมื่อไหร่ และ ที่ไหน อาจกำหนดจากองค์ประกอบเหล่านี้

2.7.1. ฤดูกาล / เมื่อไหร่

ในภาพยนตร์ฝรั่งมีการนำเอาฤดูกาลมาใช้เชื่อมโยงซึ่งผลทางจิตวิทยาของตัวละคร ดังนี้

- ฤดูร้อน - ตัวละครรู้สึกกระปรี้กระเปร่า อิศระเสรี
- ฤดูใบไม้ร่วง - ตัวละครอยู่ในภาวะเสื่อมถอย
- ฤดูหนาว - ตัวละครอยู่ในจุดที่ตกต่ำที่สุด
- ฤดูใบไม้ร่วง - ฤดูกาลแห่งการกำเนิด ผลิบาน

สำหรับภาพยนตร์ไทยเนื่องจากบ้านเรามีฤดูกาลที่ไม่ชัดเจนอย่างฝรั่ง แต่ใช้ว่าเราไม่มีฤดูกาลให้นำมาใช้เป็นแนวทางในการวางกรอบเรื่องราว

เมืองไทยมี 3 ฤดู

- ฤดูร้อน - ความเบิกบานเรีงร่า ช่วงปิดเทอม ความยาวนาน เช่น ปิดเทอมใหญ่หัวใจว่าอุ่น
- ฤดูฝน - ความชุ่มฉ่ำ การกำเนิด ฤดูแห่งการเกษตร เช่น มหาลัยเหมืองแร่
- ฤดูหนาว - ความเหน็บหนาว ความเหงา ความโดดเดี่ยว การแสวงหาความอบอุ่นความรัก เช่น เพื่อนสนิท

นักเขียนสามารถตีความและเลือกฤดูกาลให้เหมาะสมกับเรื่องของตนได้ วันหยุดหรือเทศกาล การกำหนดเรื่องราวในช่วงวันหยุดหรือเทศกาลหรือวาระต่างๆจะช่วยวางกรอบเนื้อเรื่องให้มีขอบเขตชัดเจนขึ้น เช่น ช่วงเทศกาลสงท่ายปีเก่าขึ้นปีใหม่ วันเกิดของตัวละครสักตัว ช่วงวันหยุดพักผ่อนสามวัน เป็นต้น จะช่วยทำให้นักเขียนรู้ว่าเรื่องควรจะสิ้นสุดตอนไหน

2.7.2. สถานที่

การกำหนดสถานที่เกิดเรื่อง นักเขียนต้องรู้ก่อนว่าจะเขียนเนื้อหาว่าด้วยเรื่องอะไร ยกตัวอย่างเช่น เรื่อง Leaving Las Vegas ซึ่งมีเนื้อหาว่าด้วยคนเมืองที่เบื่อและผิดหวังกับสังคมเมืองใหญ่ หากเรื่องนี้ถูกกำหนดสถานที่ที่ไม่ใช่ลาสเวกัส แต่กลับเป็นชนบทธรรมดาและทิศทางของเรื่องนี้จะ

เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and its use in any document when use.

2.8. โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act-Structure)

การกำหนดโครงสร้างเรื่องเป็นขั้นตอนสำคัญที่นักเขียนจะกำหนดทิศทางของเรื่องและรู้ว่าเรื่องราวที่จะเล่าต่อไปนี้ตัวละครจะต้องเผชิญกับอะไรบ้าง เปรียบเหมือนการสร้างบ้านก็ต้องมีโครงสร้างมีฐานรากมีเสาเข็มคานเพื่อยึดโยงเข้ากันไว้เป็นหนึ่งเดียว บทภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน จากการศึกษาด้านปรัชญากรีกผสมผสานกับหลักการอริสโตเติลของซิด ฟิลด์ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ได้ค้นพบโครงสร้างที่ยึดโยงเรื่องไว้ด้วยกัน นั่นคือ โครงสร้าง 3 องก์ ประกอบด้วย

- ตอนต้น(Beginning)
- ตอนกลาง(Middle)
- ตอนจบ(Ending)

ฮอลลีวูดได้ใช้หลักการโครงสร้าง 3 องก์นี้มาตั้งแต่ปีค.ศ.1974 เป็นต้นมา แต่หลักการนี้เป็นหลักการโครงสร้างที่ใช้สำหรับการเขียนเรื่องทุกชนิดโดยเฉพาะบทละครเวที การเขียนแบบ 3 องก์ จะมีการแบ่งช่วงแต่ละช่วงไว้อย่างชัดเจน คนดูจะรับรู้ได้อัตโนมัติเมื่อจบองก์แล้วด้วยการวางเรื่องให้จบลงเป็นช่วงๆ แต่สำหรับบทภาพยนตร์นั้นแตกต่างออกไป บทภาพยนตร์ที่ดีควรลื่นไหลเชื่อมโยงเป็นเนื้อเดียวกันทั้งหมด แต่ใช้ว่าบทภาพยนตร์ปฏิเสธโครงสร้าง 3 องก์ แต่ใช้โครงสร้าง 3 องก์แล้วเชื่อมแต่ละองก์เข้าด้วยกันอย่างแนบเนียนเปรียบเหมือนน้ำแข็งที่มีรูปร่างแต่เมื่อละลายก็กลายเป็นน้ำมองไม่เห็นรูปร่างอีกต่อไป (รักสานต์ : 2014)

เอลเลียส กรูฟได้บันทึกไว้เมื่อคราวพบกับซิด ฟิลด์ในงานเทศกาลภาพยนตร์ปีค.ศ.1995 ว่า "ซิดเองก็รู้สึกว่ โครงสร้าง 3 องก์ ที่เขาเคยเขียนลงหนังสือนั้นมันเสียแล้ว เขาต้องการโครงสร้างของเรื่องที่ลื่นไหลและพัฒนาไปกว่านี้ เขาได้ศึกษาและค้นพบโครงสร้างเรื่องที่จะพัฒนาไปได้ไกลเลยทีเดียวในภาพยนตร์แม็กซิกกัน" อย่างไรก็ตามแม้ว่าโครงสร้าง 3 องก์อาจดูล้าสมัยไปแล้วสำหรับผู้ชมที่มีทักษะการรับรู้รับชมภาพยนตร์มากกว่าในอดีต แต่โครงสร้าง 3 องก์ยังสามารถใช้เป็นหลักการพื้นฐานสำคัญสำหรับนักเขียน

ไมเคิล ฮัลเพอริน นักเขียน ที่ปรึกษา 20th Century Fox Televisionและมีประสบการณ์การเขียนบทรายการทีวีมากมายได้กล่าวไว้ว่า "ชีวิตคนเรามีด้วยกันสามช่วงใหญ่คือ เกิด(Birth) ใช้ชีวิต(Life) และตาย(Death)" เท่ากับว่ามีตอนเริ่ม (Beginning) ตอนกลาง(Middle) และตอนจบ(End) สำหรับบทภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน มีด้วยกันสามช่วงใหญ่ แม้ว่าในภาพยนตร์บางเรื่องอาจฉีกกฎเกณฑ์จากโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 ช่วงหรือ 3 องก์ออกไป แต่เมื่อชำแหละดูให้เหลือแต่โครงสร้างก็ยังพบว่าโครงสร้างใหญ่ๆแบบสามองก์นี้อยู่ดี "โครงสร้างสามองก์" (Three-Act-Structure) เป็นโครงสร้างคลาสสิกที่ใช้กันมานาน ได้แก่ องก์แรกเป็นการกำหนดตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ เป้าหมายความขัดแย้ง นำไปสู่องก์สอง เป็นตอนที่ตัวละครหลักพบกับปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากฝ่ายตรงข้ามหรือผู้ร้าย ความขัดแย้งนี้จะค่อยๆทวีความรุนแรงและซับซ้อนมากขึ้นจนนำไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์(Climax) ในองก์สามตอนจบ ก่อนจบท้ายด้วยบทสรุปของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ห้ามเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามนำเนื้อหาไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า

(Resolution) เป็นส่วนที่คลี่คลายความขัดแย้งและมักจะเต็มไปด้วยความสุขในแบบฉบับของภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไป(รักศานต์:2014) ในงานวิจัยฉบับนี้จึงนำเอาโครงสร้างแบบสามองก์ซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานมาใช้ในการวิเคราะห์

2.8.1. องก์ที่ 1 เปิดเรื่อง (The Beginning)

ตอนต้นหรือช่วงเปิดเรื่องเป็นองก์ที่สำคัญที่สุดสำหรับการขาย การดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหรือผู้ชม กล่าวกันว่าโปรดิวเซอร์ผู้คัดเลือกภาพยนตร์ในฮอลลีวูดจะอ่านเพียงสิบหน้าแรกเท่านั้น หากสิบหน้าแรกนั้นมีพลังดึงดูดเขาไว้ได้เขาจะอ่านที่เหลือจนจบ แต่ถ้าไม่...บทฉบับนั้นก็จะได้โดนโยนทิ้งไปอย่างไม่ใยดีไม่ว่านักเขียนจะใช้เวลาทั้งชีวิตเพื่อบทร่างนั้นก็ตาม

เป้าหมายของการเขียนองก์ 1

- **แนะนำตัวละคร หรือ พระเอกของเรื่อง**
การเปิดตัวละครหรือพระเอกมีความสำคัญมาก สามารถชี้ชะตาของหนังว่าจะประสบความสำเร็จได้หรือไม่ 3 วิธีการหลักๆในการเปิดตัวละครมีดังนี้
 1. Running start หรือเปิดตัวละครด้วยแอ็คชั่น
วิธีนี้นักเขียนต้องเปิดตัวละครด้วยแอ็คชั่นหรือพฤติกรรมที่บ่งบอกสิ่งที่ตัวละครจะต้องเผชิญต่อไปตลอดทั้งเรื่อง วิธีการนี้มักใช้ในภาพยนตร์แอ็คชั่น ผจญภัย เปิดตัวเรื่องด้วยการที่ตัวละครหนีอะไรสักอย่างหรือต่อสู้หรือเผชิญกับวิกฤติที่จะนำไปสู่การดำเนินเรื่องในองก์ต่อไป
 2. Family/Community start หรือเปิดตัวละครด้วยครอบครัวหรือสังคมที่ตัวละครอยู่
วิธีนี้นักเขียนต้องการระบุนความสัมพันธ์ของพระเอกกับตัวละครอื่นๆ เปิดตัวเรื่องแบบเรียบง่ายดูเหมือนทุกอย่างปกติสุขแต่เรารู้ว่ามีสิ่งผิดปกติที่ตัวละครจะต้องเผชิญ วิธีนี้มักใช้ในภาพยนตร์ดราม่า ตลก โรแมนติก เขย่าขวัญ สะเทือนขวัญ
 3. Slow burn หรือการเปิดตัวละครแบบเนิบนาบ
วิธีนี้นักเขียนยังไม่ต้องการผลิผลามแนะนำตัวละคร แต่ปล่อยให้เรื่องเดินไปอย่างช้าๆให้คนดูซึมซับรับรู้ตัวละครไปพร้อมกับเรื่องราวและชั้นเชิงของนักเขียน
- **บอกช่วงเวลาและทิศทาง การดำเนินเรื่อง**
ตั้งแต่หน้าแรกของการเขียนองก์1 สามารถบอกผู้อ่านได้ทันทีว่าเรื่องราวต่อไปนี้จะด้วยเรื่องราวอะไรหรือรูปแบบไหน เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ห้ามเผยแพร่หรือใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากมีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ว่าเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นดำเนินเรื่องเร็ว แต่หากนักเขียนใช้
เพียงไม่กี่ฉากต่อจำนวน 3-4 หน้ากระดาษผู้อ่านก็จะคาดว่าเป็น
ภาพยนตร์ดราม่าโรแมนติก

- **บอกประเด็นของภาพยนตร์**

ประเด็นของภาพยนตร์ไม่ใช่เรื่องราวของภาพยนตร์ นักเขียน
ส่วนใหญ่เขียนเรื่องมาก่อนประเด็น ประเด็นจึงไม่ใช่เรื่องที่
เขียนแต่เป็นกาวที่เชื่อมเรื่องราวทั้งหมดไว้เป็นหนึ่งเดียวและ
บอกผู้ชมว่าเรื่องราวทั้งหมดเหล่านี้เป็นเรื่องอะไร "การต่อต้าน
มลพิษ" ไม่ใช่ประเด็น แต่ "ความโลภของเจ้าของโรงงานที่
ลักลอบทิ้งของเสียลงแม่น้ำเพื่อลดค่าใช้จ่าย" ต่างหากที่เป็น
ประเด็น นี่คือนิยามของภาพยนตร์เรื่อง Erin Brockovich
สำหรับการเริ่มต้นการเขียนประเด็นนั้นยาก นักเขียนไม่
จำเป็นต้องยึดประเด็นหรือตั้งหน้าตั้งตาคาดค้นประเด็นให้ได้
ตั้งแต่แรกเริ่มเพราะมันอาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์ การ
เขียนเรื่องให้เป็นรูปเป็นร่างแล้วค่อยๆพัฒนามันไปจะช่วยให้
ค้นหาประเด็นได้ชัดเจนขึ้นได้ อีกทั้งนักเขียนยังสามารถเสริม
เติมแต่งความคมชัดของประเด็นได้อีกเมื่อเรื่องเกือบสมบูรณ์
เทคนิคการสร้างประเด็นให้แจ่มชัดวิธีหนึ่งคือ การร่าง
ภาพประกอบที่แสดงคอนเซ็ปต์ของเรื่องหรือหน้าหนังสือหรือ
โปสเตอร์ นักเขียนอาจไม่มีความสามารถในการวาดรูปที่ดี ไม่
ต้องกังวลว่าภาพที่วาดจะไม่สวยงามแต่ควรมุ่งความสำคัญไปที่
การประมวลผลความคิดที่กระจุกกระจายจากการเขียนเรื่อง
ให้สามารถบอกเล่าผ่านภาพหนึ่งภาพได้อย่างง่าย วิธีนี้จะช่วย
จำกัดความคิดให้ชัดเจน มองเห็นประเด็นของเรื่องได้ง่ายขึ้น
ในบทภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในการขายส่วนใหญ่มัก
สรุปประเด็นไว้ในหน้าที่ 3 เช่น บทหน้าที่ 3 ในภาพยนตร์
เรื่อง China Town ซึ่งมีบทสนทนาระหว่างตัวละครหลักสอง
ตัว Curly และ Gittes ตอนหนึ่งดังนี้

Curly

"พวกมันไม่ฆ่าคนแบบนั้นหรอก"

Gittes

"อ้อ...ไม่ละ?"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Curly

"อย่างน้อยก็ไม่ฆ่าเมียคุณ แบบนั้นมันกฎเถื่อนชัดๆ"
Gittes โยนรูปภาพลงไปในบโตะพร้อมกับตะโกนเสียงดัง

Gittes

"ผมจะบอกให้! ไอ้กฎเถื่อนที่คุณว่า...ไอ้ลูกหมา!!
ถ้าคุณรวบพอที่จะฆ่าใครซักคน คุณก็จะทำ!!
ถ้าคุณเป็นคนพรรคนั้น คุณคิดว่าคุณจะไม่ทำนั่นรี!!"
จากบทสนทนาที่ผู้อ่านพอจะคาดเดาได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง
China Town เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องอะไร?

องค์ประกอบในการเขียนองค์ 1

- ✓ โลกของตัวละคร
- ✓ ใครคือพระเอกและเขาต้องการอะไร
- ✓ สร้างความรู้สึกเห็นอกเห็นใจในตัวละคร
- ✓ ระเบิดเวลา
- ✓ การสับเปลี่ยนอารมณ์
- ✓ การสร้างวิกฤติและการหักมุม
- ✓ การปฎิภามหลัง
- ✓ แผนการของตัวละคร
- ✓ จุดอ่อนของตัวละคร
- ✓ การคาดการณ์คาดเดาของผู้อ่าน
- ✓ การสะท้อนตัวละครหลักจากตัวละครเสริม

7 วิธีเปิดเรื่อง สรุปลงไว้โดยไมเคิล โฮจด์ อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ
ด้านบทภาพยนตร์ในฮอลลีวู้ด

1. เปิดเรื่องด้วยฉากแอ็คชั่นของตัวละครหลัก (The Action Hero Introduction) เช่น Saving Private Ryan, The Fast and The Furious
2. เปิดเรื่องด้วยชีวิตประจำวันของตัวละครหลัก (The Everyday Hero Introduction)
3. เปิดเรื่องด้วยการมาถึงของสิ่งใหม่ (The New Arrival) เช่น Julie & Julia บางครั้งการมาถึงของสิ่งใหม่ไม่จำเป็นต้องเป็นการเปิดตัวตัวละครหลักเสมอไป แต่เป็นการแนะนำสิ่งใหม่นั้นเพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

นำไปสู่ตัวละครหลัก เช่น Collateral

4. *เปิดเรื่องด้วยแอ็คชั่นภายนอก(Outside Action)*
คือการเปิดเรื่องโดยผสมแบบที่1และแบบที่2ไว้ด้วยกัน เช่น The Matrix ที่เปิดเรื่องด้วยฉากแอ็คชั่นของทรินิตี้แล้วค่อยนำไปสู่ชีวิตประจำวันของนีโอซึ่งเป็นตัวละครหลัก
5. *เปิดเรื่องด้วยบทนำ (The Prologue)* คือการเปิดเรื่องที่เล่าเหตุการณ์สำคัญที่นำไปสู่เรื่องหลัก เหมาะสำหรับการนำผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในโลกของการละคร เช่น Star Trek, Inception, The Sixth Sense (แสดงเหตุการณ์สำคัญคือมัลคอม โคลว์กำลังถูกยิง)
6. *เปิดเรื่องด้วยภาพเหตุการณ์ในอดีต (The Flashback)*
7. *เปิดเรื่องด้วยตอนจบของเรื่อง (Bookends).*
การเปิดเรื่องแบบนี้คล้ายคลึงกับการเปิดเรื่องด้วยภาพเหตุการณ์ในอดีต(The Flashback) แต่ใช้ตอน(ใกล้)จบของเรื่องมาเปิดเรื่อง เช่น American Beauty, Fight Club และมักจะใช้ภาพเหตุการณ์ในอดีตมาร่วมด้วย เช่น Titanic (เปิดเรื่องที่โรสตอนแก่ซึ่งเป็นปัจจุบันแล้วย้อนกลับไปเล่าเรื่องวัยสาวในอดีต)

2.8.2. องก์ 2 ตอนกลาง หรือตอนดำเนินเรื่อง (The Middle)

องก์ที่ 2 ตอนกลาง (Middle) หรือ ตอนดำเนินเรื่องหรือตอนเผชิญหน้ากับปัญหา (Confrontation) หากปราศจากการเปิดเรื่องในองก์1ซึ่งได้แนะนำตัวละคร โลกของตัวละคร ปมความขัดแย้ง (Conflict) ที่ตัวละครจะต้องเผชิญ เรื่องราวจะไม่อาจผลักดันเข้าสู่องก์ 2 ได้เนื่องจากองก์ที่ 2 เป็นองก์ที่ว่าด้วยการเผชิญหน้ากับปัญหาหรือปมความขัดแย้ง เป็นองก์ที่ตัวละครจะต้องแก้ปัญหา เจออุปสรรคต่าง ๆ นานา และบีบคั้นตัวละครจนนำไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเรื่องหรือจุดวิกฤติสูงสุดของเรื่องก่อนที่จะเข้าสู่องก์ 3 เป็นลำดับต่อไป ไมเคิล ฮัลเพอริน กล่าวไว้ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้สำหรับนักเขียนบทนั้น องก์ 2 คือการเปิดประตูเพื่อยกระดับเรื่องราวไปสู่โลกใบใหม่ของตัวละครซึ่งแสดงพฤติกรรม ความ

กดดัน ปมความขัดแย้ง ความโรแมนติก ความลึกลับ ความตลก
ซับซ้อน โศกนาฏกรรม ที่จะนำผู้ชมไปดื่มด่ำผจญภัยไปกับตัว
ละคร"

การเขียนองก์ 2 นั้นเป็นองก์ที่ทำทนายนักเขียนบทมาก
ที่สุดเนื่องจากเป็นองก์ที่ใช้เวลายาวนานที่สุดในสัดส่วนการเล่าเรื่อง
โดยปกติแล้วบทภาพยนตร์มีความยาวเฉลี่ย 90-115 หน้ากระดาษ
ซึ่งหนึ่งหน้ากระดาษมีความยาวในภาพยนตร์เฉลี่ยหนึ่งนาทีโดย
ประมาณ องก์ที่ 1 เริ่มตั้งแต่หน้าที่ 1- 35 องก์ที่ 2 เริ่มที่หน้า 35-
75,85 หรือ 90 องก์ที่ 3 เริ่มตั้งแต่หน้าที่ 90-115 หรือ 120 จะ
เห็นได้ว่าองก์ที่ 2 เป็นองก์ที่มีความยาวมากกว่าองก์อื่นๆและเป็น
องก์ที่มีต้องดำเนินเรื่องอย่างสนุกสนานตามรสชาติของภาพยนตร์
เพื่อตรึงคนดูให้ติดตามเรื่องราวอย่างออกรส การละเลยองก์ที่ 2
จึงเป็นสิ่งที่ไม่พึงหลีกเลี่ยงและนักเขียนจะต้องทุ่มเทพลังพัฒนาขัดเกลา
องก์ที่ 2 ให้ดีที่สุดเพราะเป็นหัวใจหลักในการดำเนินเรื่องและบ่งชี้
ว่าเรื่องสนุกผู้ติดตามตรึงคนดูได้หรือไม่ ดังที่ลินดา เช็คเกอร์
ผู้เชี่ยวชาญด้านงานเขียนบทภาพยนตร์และที่ปรึกษาด้านบท
ภาพยนตร์ในอเมริกา ได้กล่าวไว้ว่า "องก์ 2 คือเนื้อเรื่องที่พัฒนา
เรื่องราว ความขัดแย้งให้เดินไปข้างหน้า ขยายประเด็นของเรื่อง
และสร้างสัมพันธ์ภาพต่างๆก่อนที่จะนำไปสู่ผลที่ตามมาในองก์ที่
3"

วลาดีเมียร์ พรอบบ นักวิจารณ์ชาวรัสเซีย ได้ให้ความเห็น
ไว้ว่า " หลายต่อหลายเรื่องมักเปิดเรื่องด้วยเป้าหมายที่ท้าทายตัว
ละครซึ่งตัวละครจะต้องเอาชนะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งปวงที่สกัดตัว
ละครจนบรรลุเป้าหมายที่เกือบจะเป็นไปไม่ได้" และ โคลด
เบรมีองด์ นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสได้ต่อยอดจากวลาดีเมียร์ว่า "ตัว
ละครจะต้องเผชิญกับเล่ห์กล การหลอกล่อ หรือกับดัก ซึ่งเมื่อไรก็
ตามที่ปรากฏสิ่งเหล่านี้จะทำให้เรื่องราวสามารถดำเนินต่อไปและ
หักเหเปลี่ยนแปลงทิศทาง"(อ้างอิงโดยไมเคิล ฮัลเพอริน: 2000) ซึ่ง
ทฤษฎีของเบรมีองด์ ตรงกับโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบซับซ้อน
(Complex Narrative) เพราะมันนำไปสู่ความเป็นไปได้ที่
หลากหลายขึ้นในบทภาพยนตร์ นักเขียนบทอาจนำเอาทฤษฎีผู้
ตรงข้ามในโครงสร้างการเล่าเรื่องมาใช้ในการออกแบบเรื่องราวใน
องก์ 2 เพื่อเพิ่มความเข้มข้นและพลิกความคาดหมายของคนดู

เป้าหมายขององก์ที่ 2

- ตัวละครต้องรับมือกับปัญหา หรือ ความขัดแย้ง ตั้งแต่ปัญหาใหญ่
เช่นเรื่องไททานิคชนภูเขาน้ำแข็ง อุกกาบาตตกใส่โลก ระบบทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในระบบของสถาบันการศึกษาเท่านั้น การนำเอกสารนี้ไปใช้
นิตยในรูปแบบซูเปอร์มาร์เก็ตที่กำลังคุกคามครอบครัวร้านค้าปลีก การค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงไปจนถึงเรื่องคู่รักที่มีเหตุให้ต้องพลัดพรากสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- นักเขียนบทต้องออกแบบอุปสรรค กับดัก หลุมพราง วิธีการเอาชนะอุปสรรคเหล่านั้นของตัวละคร อย่างชาญฉลาด หลอกล่อคนดู พลิกความคาดหมายของคนดูเพื่อก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจและลุ้นไปกับตัวละครและเรื่องราว
- ตอบสนองอรรถรสหรือรสชาติของภาพยนตร์ ตามที่นักเขียนตั้งเป้าหมายไว้ เช่น หากนักเขียนตั้งเป้าหมายไว้ว่าต้องการเขียนบทภาพยนตร์ตลก(Comedy) องค์กร 2 ก็ต้องตอบอรรถรสความตลกได้เป็นต้น
- สถานการณ์ หรือ ฉากต่างๆจะถูกออกแบบให้มีความกดดันบีบคั้นตัวละคร มากขึ้นเรื่อยๆจนนำไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง
- ออกแบบจุดพลิกผัน (Turning Point) หรือ จุดหักเห (Plot Point) ของเรื่อง เพื่อผลักดันเรื่องเข้าสู่องค์ที่ 3 (อ่านเพิ่มเติมใน 2.11)

รูปแบบการต่อสู้เพื่อเอาชนะอุปสรรคของตัวละครในองค์ที่ 2

ในองค์ที่ 2 เนื้อหาสำคัญคือการกำหนดให้ตัวละครเผชิญหน้ากับปัญหาขัดแย้ง อุปสรรคนานัปการ และออกแบบวิธีการที่จะต่อสู้เอาชนะเพื่อบรรลุเป้าหมาย ในบทภาพยนตร์ทั่วไปมักกำหนด "ความจริง" ที่ถูกปิดเอาไว้ให้ตัวละครและคนดูค้นหาซึ่งสามารถสรุปเป็นรูปแบบใหญ่ๆได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

- ค้นหาความจริง ความจริงสำหรับตัวละครคืออะไรก็ได้ที่นักเขียนจะสร้างขึ้นมาให้กับตัวละคร ความจริงนั้นเป็นสิ่งที่ตัวละครยังไม่รู้ จนกระทั่งเข้าสู่องค์ที่ 2 ตัวละครจะพยายามค้นหาความจริงเพื่อแก้ปัญหาและเอาชนะอุปสรรคต่างๆเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ยากจะเป็นไปได้ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ใช้รูปแบบนี้ ให้ตัวละครค้นหาความจริงซึ่งถูกจุดประกายมาจากความขัดแย้งที่ได้ปูไว้ในองค์ที่ 1 เช่น Lord of The Ring, Harry Potter
- ความจริงเป็นสิ่งที่น่าตกใจ หรือ ซ็อกตัวละคร รูปแบบนี้มักใช้ในภาพยนตร์แอ็คชั่นเขย่าขวัญ เมื่อเข้าสู่องค์ที่ 2 ตัวละครค้นพบความจริงที่น่าตกใจและนำตัวละครลงไปยังจุดที่เลวร้ายขึ้นเรื่อยๆ จนแทบจะหาทางออกไม่พบเลยว่าตัวละครจะเอาชนะอุปสรรคปัญหาไปได้อย่างไร วิธีนี้นักเขียนบทต้องแสดงความสามารถของตัวละครทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และจิตใจ เป็นการทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ชีวิตจำกัดของตัวละครบีบคั้นให้คนดูตื่นเต้นลุ้นไปกับเรื่องราว เช่น Seven, Sew, old boy

- **ความจริงที่ถูกซ่อนเร้น** วิธีนี้มักใช้ในภาพยนตร์รักโรแมนติก เปิดเรื่องด้วยการที่พระเอกกับนางเอกไม่ถูกกัน และพัฒนาความสัมพันธ์ภายใต้สถานการณ์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ คนดูที่เปรียบเหมือนคนนอกรู้ดีซึ่งความจริงที่ว่าพระเอกกับนางเอกรักกัน แต่ปัญหาใหญ่ของพระเอกนางเอกคือทั้งคู่ไม่รู้ตัว จนเรื่องราวได้พัฒนาความสัมพันธ์ของทั้งคู่จนถึงจุดวิกฤติสูงสุด ทั้งคู่จึงได้ค้นพบความจริงที่ถูกซ่อนไว้ ความสนุกจึงอยู่ที่คนดูพยายามบอกรหัสลับและพยายามเอาใจช่วยให้ทั้งคู่รู้ตัวกันเสียที. เช่น You've Got Mail, When Harry Met Sally นักเขียนอาจเลือกรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหรืออาจผสมผสานรูปแบบทั้งสามเข้าด้วยกัน

2.8.3. องค์กรที่ 3 ตอนจบ (Ending) หรือ บทสรุปของเรื่อง (Resolution)

หลังจากที่ตัวละครได้พบกับจุดพลิกผัน (Turning Point) หรือจุดหักเห (Plot point) ที่อยู่ในช่วงปลายขององค์กรที่ 2 ตัวละครกำลังถูกกดดันให้ตกอยู่ในวิกฤติ (Crisis) เพื่อฝ่าฟันจุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง (Climax) นั้นหมายความว่าเรื่องกำลังดำเนินเข้าสู่องค์กรที่ 3 ตอนจบ หรือบทสรุปของเรื่องที่จะต้องสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม เปรียบเทียบให้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่แสดงไว้ในองค์กรที่ 1 สรุปประเด็นของเรื่องได้ชัดเจน เก็บรายละเอียดโจทย์ต่างๆ ที่นักเขียนโยนคำถามทิ้งไว้กับคนดู และเพื่อให้ผู้ชมได้มีเวลาเตรียมตัวออกจากโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์บางเรื่องเปิดเรื่องและดำเนินเรื่องมาอย่างสนุกสนานจนถึงจุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง แต่นำเสนอบทสรุปหรือตอนจบของเรื่องไม่น่าประทับใจอาจสร้างความผิดหวังซ่อนหมองในใจให้กับผู้ชม กล่าวโดยสรุป

องค์กรที่ 3 มีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ

- จุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง (Climax)
- บทสรุปของเรื่อง (Resolution)

2.9. การสร้างตัวละคร (Character)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์สักเรื่องก็เหมือนการเล่าเรื่องทั่วไปที่มักจะสั้นไหลมาจากเรื่องย่อๆ (Plot) กับตัวละคร (Character). ถ้าจะถามว่าอะไรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากกว่ากันระหว่างเรื่องย่อกับตัวละคร อริสโตเติลแสดงคำตอบไว้แจ่มชัดว่า คือการคลี่คลายเรื่องราว นั้นหมายถึงโครงเรื่องในขณะที่ อิกิริแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์และนักเรียนเพื่อการศึกษานานาชาติเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ขึ้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

"Every great literary work grew from character, even if the author planned the action first. As soon as his characters were created they took precedence, and the action had to be reshaped to suit them."
(Egri: 1960)

แต่สำหรับชาร์ลี มอร์ริส อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เมโทรโพลิแทน เขาเชื่อว่าทั้งตัวละครและโครงเรื่องต่างต้องเติมเต็มด้วยกันทั้งสองอย่างมันอาจจะเริ่มจากอย่างใดอย่างหนึ่งแต่ในที่สุดเมื่อสร้างตัวละครขึ้นมาเราก็ต้องหาวิธีสร้างเรื่องหรือพฤติกรรมให้กับตัวละครนั้นเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ การกระทำและเรื่องราวเหล่านั้น และทั้งสองปัจจัยนี้ต่างเป็นกระบวนการสำคัญที่จะทำให้เกิดความชัดเจน หลักการสร้างตัวละครที่ดีในงานบทภาพยนตร์ เทคนิคในการเริ่มต้นสร้างตัวละครของนักเขียนบทภาพยนตร์อาจมีความคล้ายคลึงกับการสร้างตัวละครในงานเขียนประเภทอื่น แต่งานสร้างตัวละครสำหรับบทภาพยนตร์ต้องความชัดเจนแจ่มแจ้งเห็นภาพความเป็นตัวละครมากกว่าเนื่องจากงานภาพยนตร์ต้องนำเสนอเนื้อหาของตัวละครเชิงพฤติกรรมการกระทำมากกว่าเชิงความรู้สึกนึกคิด ซึ่งความรู้สึกนึกคิดของตัวละครจะสะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมหรือการกระทำนั่นเอง ผู้วิจัยได้รวบรวมเทคนิคการเตรียมการสร้างตัวละคร การสร้างตัวละคร และการพัฒนาตัวละครสำหรับบทภาพยนตร์จากหนังสือต่างๆไว้ ดังนี้

2.9.1. การเตรียมการสร้างตัวละคร

✓ **ภารกิจของตัวละคร**

นักเขียนต้องกำหนดภารกิจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งเป็นภารกิจหลักที่ตัวละครจะต้องบรรลุในภาพยนตร์ ซึ่งจะปรากฏในตอนกลางของเรื่อง เป็นภารกิจหลักที่ตัวละครจะต้องต่อสู้ฝ่าฟันผ่านการกระทำต่างๆ(action) หากนักเขียนสามารถกำหนดภารกิจของตัวละครได้ดี จะทำให้ตอยอดมองเห็นการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคของตัวละครได้แจ่มชัดขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่องThelma and Louise ตัวละครออกเดินทางด้วยรถยนต์ ซึ่งเป็นภารกิจหลักที่ตัวละครต้องทำ ปัญหาและอุปสรรคของตัวละครคือการตัดสินใจและสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ตลอดการเดินทางนั้น

✓ **คุณสมบัติของตัวละคร**

ตัวละครควรมีคุณสมบัติอันเป็นข้อจำกัดทั้งด้านดีและด้านไม่ดีที่จะมีผลต่อภารกิจ เช่น ความอิจฉาริษยา ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเนื้อหาไปเผยแพร่หรือใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเนื้อหาไปเผยแพร่หรือใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต

ตัวละครพีงมี หากนักเขียนสามารถสร้างคุณสมบัติที่แข็งแกร่งให้กับตัวละครได้มากเท่าไร ตัวละครก็จะเป็นตัวละครที่น่าสนใจมากเท่านั้น

- ✓ จุดอ่อนทางร่างกาย จิตใจ และ ศักยภาพของตัวละคร เรื่องสนุกๆมักกำหนดให้ตัวละครมีความหลากหลายทั้งด้านร่างกายและจิตใจ เช่น Forest Gump คนทึม อัจฉริยะ The Hulk ไอ้ตัวยักษ์เขียวใจดี The Venice Merchant คนโลกถือทิฐิตัวละครที่มีจุดอ่อนย่อม น่าสนใจกว่า ตัวละครที่มีความอ่อนแอทางจิตใจย่อม น่าสนใจกว่า เพราะผู้ชมต้องการชมความบันเทิงที่มาพร้อมสาระชีวิต การสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่บ่งพร่องออกมา บนจอฉายภาพยนตร์และแสดงให้เห็นศักยภาพอันน่ามหัศจรรย์ของตัวละครในฐานะมนุษย์คนหนึ่งย่อมสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม

2.9.2. การสร้างตัวละคร

- **ตั้งชื่อตัวละคร**

นักเขียนบทมือใหม่อาจตัดสินใจได้ยากมากกว่าจะตั้งชื่อที่เหมาะสมให้กับตัวละคร เทคนิคการตั้งชื่อให้ตัวละครควรฟังดูเป็นธรรมชาติ ไม่จงใจยึดเย็ดและยังไม่ต้องกังวลถึง การสร้างความหมายเฉพาะพิเศษให้กับตัวละครมากนัก ควรมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบุคลิกลักษณะเฉพาะต่างๆ และความเป็นคนแบบต่างๆที่ต้องการสร้างเป็นตัวละครขึ้นมา โดยอาจศึกษาจากบุคคลใกล้ตัว เพื่อน ญาติพี่น้อง คนรู้จักเพื่อใช้เป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจ

- **ชีวิตและปมหลัง มองให้ทะลุความเป็นตัวละคร**

เมื่อได้ชื่อตัวละครแล้ว ควรสร้างภาพความเป็นตัวละครให้แจ่มชัด ด้วยการมองเห็นชีวิตของตัวละครตัวนี้ตั้งแต่เกิดจนตาย สืบเสาะจากบุคคลในชีวิตจริงนำมาเขียนเป็นประวัติชีวิตของตัวละครตั้งแต่ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น วันเดือนปีเกิด สถานที่เกิด อายุ เพศ การศึกษาส่วนสูง น้ำหนัก อาศัยอยู่ที่ไหน ทำงานที่ไหน ทำงานอะไร ไปช้อปปิ้งที่ไหน ไปเที่ยวเล่นที่ไหน กิจกรรมงานอดิเรกคืออะไร ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นอย่างไร มีลูกไหม ประสบการณ์ในชีวิตเป็นมาอย่างไร เช่น ประวัติสมัยเรียน หนังสือ ประวัติความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ประวัติอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เจ็บป่วย ประวัติการประสบอุบัติเหตุ ทศนคติความเชื่อ ทศนคติของชีวิต ความหวัง ความมุ่งมั่นใฝ่ฝันที่ต้องการ วิกฤตการณ์ของชีวิต เป็นต้น เขียนทั้งหมดนี้เป็นโน้ตสั้นๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องกวดขันตัวเองให้เขียนเสร็จภายในเร็ววัน แต่ค่อยบรรจงสร้างตัวละครขึ้นมาให้มีความเป็นคนในชีวิตให้มากที่สุด และอย่ากลัวที่จะแก้ไขเพิ่มเติมเอาออก เพื่อให้ตัวละครสมบูรณ์ ข้อควรระวังสำหรับนักเขียนมือใหม่คือการสร้างปมหลัง หรือเรื่องราวชีวประวัติของตัวละครเกินความเป็นจริงเพียงเพราะต้องการให้ตัวละครมีความพิเศษ และมีนัยยะที่อาจจะดูยึดเยียดมากเกินไป นักเขียนควรเคารพ และซื่อสัตย์ต่อตัวละครที่ตนสร้างขึ้น จนเชื่อมั่นว่ามีความเป็นตัวละครสมกับความเป็นคนแล้ว หากนักเขียนได้เก็บข้อมูลด้านตัวละครและนำมาใช้อย่างลงตัว นักเขียนอาจใช้เคล็ดลับการสร้างชีวประวัติของตัวละครโดยการสร้างตัวละครที่ใกล้ชิดสนิทสนมกับตัวละครหลักขึ้นเพื่อให้การสร้างตัวละครมองเห็นภาพเรื่องราวของตัวละครได้แจ่มชัดขึ้น เช่น เพื่อนสนิท คนรัก พ่อแม่ พี่น้อง สัตว์เลี้ยง เป็นต้น

- **ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร**

การสร้างลักษณะทางกายภาพของตัวละครเป็นวิธีการมโนภาพให้ตัวละครมีความแจ่มชัดมากขึ้น นักเขียนต้องจินตนาการตัวละครให้เป็นรูปเป็นร่าง จะสูงต่ำดำหรือขาว มีความสมบูรณ์ของร่างกายมากน้อยเพียงใด มีความพิกลพิการหรือไม่ ถ้ามีเกิดจากอะไร หากนักเขียนยังมองไม่เห็นความสำคัญของลักษณะทางกายภาพเหล่านี้ของตัวละคร ควรศึกษาบุคลิกภาพของผู้คนในชีวิตจริง ลองหาความสัมพันธ์ด้านลักษณะทางกายภาพกับจิตใจ จะพบว่าลักษณะทางกายภาพสามารถสัมพันธ์กับสภาพภายในจิตใจได้อย่างเหลือเชื่อ เช่น ตัวละครเคลื่อนไหวอย่างไร เดินช้าเดินเร็ว เดินอาดๆ เดินทอดน่อง เหล่านี้เป็นกริยาอาการที่จะบ่งบอกความเป็นตัวละครโดยเฉพาะว่าเขาเป็นคนอย่างไร กระฉับกระเฉง กระตือรือร้น เอื่อยเรื้อยเปื่อย สุภาพหรือดุดัน การศึกษาลักษณะภายนอกของตัวละคร นักเขียนพึงสังเกตพฤติกรรมของผู้คน

- **นิยามตัวตนของตัวละครอย่างสั้นๆ**

การนิยามตัวตนของตัวละครเป็นอีกวิธีหนึ่งในการจำกัดความเป็นตัวตนของตัวละครและสร้างภาพความเป็นตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษามาก่อน ไม่เอามาเผยแพร่ในที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา

การคัดเลือกของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยการกำหนดหน้าที่ และบทบาทของตัวละคร Stereo type สามัญทัศน์หรือ รูปแบบการเหมารวมว่าเป็นคนประเภทไหน จาก ภาพลักษณ์และการรับรู้ทั่วไป เช่น นักการเมืองขี้ฉ้อ แม่ หม้ายวัยทอง กระหรีผีขนุน จิกโก๋ปากชอย เป็นต้น เป็น รูปแบบของคนประเภทต่างๆที่เราพูดถึงแล้วนี่ก็ออกได้ ทันทิว่าน่าจะมีหน้าที่และบทบาทรวมถึงบุคลิกภาพนิสัย ใจคอเบื้องต้นอย่างไร หน้าที่ เช่น ครูอาจารย์ นักเรียน นัก ศึกษา นักเรียน ผู้จัดการ พี่ชายน้องชาย เป็นต้น เหล่านี้ ย่อมบอกความหมายสามัญในการรับรู้ของสังคมโดยสากล ว่ามีหน้าที่ บทบาท ศีลธรรม จรรยาบรรณอย่างไร สังคม คาดหวังต่อบุคคลที่มีหน้าที่เหล่านั้นอย่างไร ส่วนบทบาทใน ตัวละครนั้นย่อมแสดงทัศนคติภายในตัวละคร ตัวตนที่เขา เป็น สามัญสำนึกเบื้องต้นที่เขาเป็น ซึ่งจะให้เรา สามารถจำกัดความเป็นตัวละครให้เห็นภาพชัดเจนได้ ง่ายคายขึ้น การกำหนดหน้าที่และบทบาทของตัวละคร ตามรูปแบบสามัญทัศน์ซึ่งเป็นเทคนิคอีกวิธีหนึ่งในการ สร้างตัวละครให้เป็นรูปร่างเป็นตัวเป็นตน

- **เติมความขัดแย้งในตัวละคร**

คนเราทุกคนย่อมมีดีมีเลวปะปนกันภายในคนคนเดียวกัน บางครั้งเรามีศีลธรรมในขณะที่เรายังมีกิเลส บางครั้งเรามี จรรยาบรรณ แต่มีเงื่อนไขให้ต้องกระทำในสิ่งที่ผิดต่อ อาชีพ ความขัดแย้งไม่ลงตัวสมบูรณ์แบบในทิศทาง เดียวกันแสดงถึงความเป็นคน เป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์ มี ความผันผวนปรวนแปร ดังสุนทรภู่มหากวีไทยนิพนธ์บท กลอนไว้ว่า "แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์ มันแสนสุดลึกล้ำ เหลือกำหนด ถึงแถววัลย์พันเกี่ยวอันเลี้ยวลด ก็ไม่คด เหมือนหนึ่งในน้ำใจคน"

- **เสริมคุณสมบัติพิเศษของตัวละคร ความสามารถพิเศษ**

เติมคุณสมบัติพิเศษให้กับตัวละคร ช่วยเสริมสร้างให้ตัว ละครมีบุคลิกลักษณะเฉพาะ เสริมเรื่องให้แข็งแรงขึ้น

- **ชีวประวัติ**

เริ่มต้นสร้างตัวละครให้มีตัวตนเป็นคนที่สมมติ นักเขียน ควรเขียนชีวประวัติของตัวละครตั้งแต่เกิดจนตาย เขียน

บรรยายเหตุการณ์สำคัญๆในช่วงชีวิตของตัวละครที่อาจ จุดประกายหรือนำไปใช้ต่อยอดในการเขียนบท เช่น ตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตัวละครถือกำเนิดบนโลกใบนี้มีอะไรมากกว่าที่คิดหรือไม่นั่ง
ดั่งเช่น จัน ในเรื่อง จัน ดาราที่เกิดมาบนความเกลียดชัง
ของผู้เป็นพ่อจนนำไปสู่เรื่องราวโศกนาฏกรรมอิโรติก
หรือชีวิตช่วงอื่นๆของตัวละคร เช่น ชีวิตในวัยเด็กที่ไม่
สมประกอบ ขาดพ่อ ชีวิตในช่วงวัยรุ่นที่โหยหาความรัก
ชีวิตช่วงวัยเรียนที่กำลังสับสน ชีวิตช่วงวัยทำงาน ฯลฯ
ตัวอย่างที่น่าสนใจในการใช้ชีวิตประวัติของตัวละครเล่า
เป็นภาพยนตร์ ได้แก่ Forest Gump, Gandhi

- **อาชีพและบทบาท**

ตัวละครควรมีอาชีพ และ บทบาทที่แสดงสถานภาพใน
สังคม การกำหนดอาชีพและบทบาทในสังคมของตัวละคร
จะช่วยให้นักเขียนจินตนาการตัวละครได้ชัดเจนขึ้น และ
สามารถระบุสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ และความคิด
อ่านเบื้องต้นหรือทัศนคติของตัวละครได้แจ่มชัดขึ้น

- **ฝันร้ายของตัวละคร**

ในภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์ฮอลลีวูดมักมีการ
กำหนดฝันร้ายของตัวละครไว้ชัดเจนแล้วนำมาใช้เป็น
จุดอ่อนของตัวละครเพื่อสร้างวิกฤติและผลักดันให้เรื่อง
สนุกขึ้น เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Seven กำหนดให้ตัว
ละครหลักนายตำรวจ เดวิด มิลลัส (แบรด พิตท์) มีฝัน
ร้ายเกี่ยวกับความล้มเหลวของตนเองซึ่งเป็นจุดอ่อนที่
กลับมาทิ่มแทงเขาอย่างแสนเจ็บปวด เป็นต้น

- **นิสัยด้านดี ด้านร้ายของตัวละคร**

ตัวละครเปรียบเหมือนมนุษย์คนหนึ่ง การกำหนดนิสัยทั้ง
ด้านดีด้านร้ายจะช่วยให้ตัวละครมีมิติ กลมกลืน ดึงดูดให้
คนดูเชื่อและคล้อยตามตัวละครว่าสมจริง เป็นคนที่มี
ตัวตนจริงๆได้ เพราะไม่มีมนุษย์คนไหนมีแต่นิสัยด้านดี
หรือ ด้านชั่วเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง

- **ทักษะความเชี่ยวชาญ**

คนดูจะรู้สึกสนุกขึ้น เมื่อได้เห็นทักษะความเชี่ยวชาญ
เฉพาะด้านของตัวละคร ช่วยสร้างให้ตัวละครน่าเชื่อถือ
และทำให้เรื่องมีความละเอียดลึกซึ้งมากขึ้น เช่น
ภาพยนตร์ที่ว่าด้วยอาชีพมือปืน เมื่อคนดูได้เห็นฉากการ
ฝึกซ้อมวิธีการเป็นมือปืนระดับเทพ คนดูย่อมรู้สึก
เพลิดเพลินและได้รับความรู้ไปด้วย การใส่ทักษะความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติเท่านั้น มิใช่เอกสารที่เผยแพร่สู่สาธารณะ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **สามัญทัศน์ stereotype**

หลีกเลี่ยงความคุ้นชิน หรือ ภาพจำ นักเขียนควรแต่งเสริมเติมเข้าไปหรือพลิกแพลงตัดแปลง จะได้ตัวละครรสชาติใหม่ เช่น นางเอกในภาพจำของการรับรู้ทั่วไปคือ ต้องสวย หวาน เรียบร้อย แต่ในภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง My Sassy Girl เปลี่ยนภาพจำของนางเอกใหม่เป็น นางเอกที่ร้าย เปรี้ยว ตรงกันข้ามอย่างสุดขั้วกับภาพนางเอกโดยทั่วไป

2.9.3. การพัฒนาตัวละคร

- **เป้าหมายของตัวละคร**

ส่วนใหญ่เรื่องทุกเรื่องมีเป้าหมายให้ตัวละครมีชีวิตที่ดีขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น แต่เป้าหมายของตัวละครในบทภาพยนตร์ต้องมีความชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากกว่า การต้องการให้ชีวิตดีขึ้น หรือ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น นักเขียนควรกำหนดเป้าหมายของตัวละครให้ชัดเจน เป็นรูปธรรม เช่น นิโคลัส เคจใน Leaving Las Vegas เป็นตัวละครที่ต้องการตายไปจากโลกอันหมดหวังของเขา ด้วยการดื่มเหล้าจนตาย เป้าหมายของตัวละครคือการละทิ้งโลกที่ไม่น่าอยู่อีกต่อไปสำหรับมุมมองของตัวละคร และความเป็นรูปธรรมของการบรรลุเป้าหมายคือการดื่มเหล้าจนตาย

- **ปมปัญหาภายในใจ**

จากเรื่อง Leaving Las Vegas ตัวละครหลักมีปมปัญหาภายในใจเรื่องความล้มเหลวในชีวิตและต้องการตายจากไป เพื่อหนีปมปัญหาในชีวิตของตนเอง ภารกิจของตัวละครคือการดื่มเหล้าให้ตายไปอย่างช้าๆ โดยระหว่างการปฏิบัติภารกิจนั้นเขาได้ค้นพบว่าชีวิตอันหมดหวังไร้อนาคตของเขานั้นยังมีคุณค่าและรักแท้ให้เขาได้สัมผัส แม้ว่าเป้าหมายของเขานั้นได้บรรลุลงด้วยการตายจากโลกนี้ไปจริงๆ แต่นั่นเท่ากับว่าตัวละครได้ชำระลบล้างปมในใจตนเองก่อนที่จะบรรลุเป้าหมายซึ่งทำให้เรื่องราวคลี่คลายลงอย่างน่าประทับใจ หากนักเขียนสามารถระบุปมปัญหา

ภายในใจตัวละครได้ จะสามารถมองเห็นเป้าหมายที่ตัวละครควรพิชิต แต่แค่ระบุปมปัญหานั้นอาจยังไม่เพียงพอ

- **แรงจูงใจ**

มนุษย์ทุกคนล้วนมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นรูปธรรมหรือจะเรียกว่าเป็นเป้าหมายภายนอก เช่น การอยากประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน ความรัก ครอบครัว ฯลฯ แต่ความอยากต่อเป้าหมายเหล่านั้นจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างไร แม้ว่าตัวละครจะรู้เป้าหมายในใจของตน แต่ขาดแรงผลักดันซึ่งเราเรียกมันว่าแรงจูงใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันให้ตัวละครลงมือปฏิบัติการอะไรสักอย่างเพื่อคลี่คลาย บรรลุเป้าหมายหรือความต้องการภายนอกอย่างเป็นรูปธรรมตลอดจนแก้ปัญหาภายในใจของตนลงได้ นักเขียนส่วนใหญ่เรียนรู้ที่จะรู้จักตนเอง สำนึกความคิดและตัวตนของตนมากกว่าผู้อื่น การตั้งปมปัญหาในใจของตัวละครอาจมาจากตนเองเพราะเป็นสิ่งที่นักเขียนรู้จักดีที่สุด เข้าใจและตระหนักมันมากที่สุด

- **แผนการของตัวละคร**

ตัวละครควรมีการวางแผนการที่ชัดเจน เพื่อบรรลุเป้าหมาย แผนการนั้นอาจเป็นแผนการที่เป็นรูปธรรมชัดเจน เช่น แผนการเดินทางในภาพยนตร์ผจญภัยทั่วไป หรือการวางแผนของตัวละครที่จะบรรลุเป้าหมายเช่นอยากรวย อยากได้เงินทางลัด วิธีการคือการปล้น และแผนการคืออรวางแผนปล้น ปล้นที่ไหน ธนาคารใจกลางเมือง หรือธนาคารต่างจังหวัด ซึ่งควรระบุให้ชัดเจนเพราะมีผลต่อการวางแผนการ หรือการวางแผนการแบบนามธรรมส่วนใหญ่จะปรากฏในภาพยนตร์รักโรแมนติกซึ่งเป็นการวางแผนการในใจเพื่อพิชิตความรักผ่านการปฏิบัติการที่จะเอาชนะใจคนรัก เป็นต้น การกำหนดแผนการให้กับตัวละครจะให้นักเขียนมองเห็นการกระทำของตัวละครชัดเจนขึ้น เห็นแนวทางในการสร้างเรื่องง่ายและชัดเจนขึ้น

- **การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร**

นักเขียนมือใหม่มักกละเลยหรือไม่พยายามสร้างตัวละครเสริม ทั้งๆที่ตัวละครเสริมจะช่วยทำให้ตัวละครหลักมี

ความชัดเจนขึ้นเหมือนการเติมเต็มซึ่งกันและกัน เปรียบ
เหมือนมนุษย์ย่อมมีสองด้าน การสร้างตัวละครเสริมก็คือ
การสร้างตัวละครคู่ตรงข้ามกับตัวละครหลัก ตัวอย่างที่ดี
และมีชั้นเชิงอย่างน่าอัศจรรย์คือภาพยนตร์เรื่อง Fight
Club ตัวละครหลักผู้ซึ่งอ่อนแอสิ้นหวังท้อแท้ กับตัวละคร
เสริมผู้ซึ่งเข้มแข็งแข็งแกร่งดุรัน และนำมาใช้ในการหัก
มุมเรื่องด้วยการเฉลยว่าตัวละครทั้งสองต่างเป็นคนคน
เดียวกันเอกเช่นมนุษย์ที่มีทั้งด้านดีและด้านร้าย เติมเต็ม
ซึ่งกันและกันทั้งด้านความคิด พฤติกรรมศีลธรรม
จรรยาบรรณ นอกจากนี้ตัวละครเสริมยังเป็นดั่งเช่น

กระจกสะท้อนด้านที่ตัวละครหลักมองไม่เห็นอีกด้วย เช่น
ในภาพยนตร์เรื่อง American History X เดเรค (เอ็ด
เวิร์ด นอร์ดัน) เป็นตัวละครหลักที่รังเกียจคนผิวสีอย่างสุด
ชั่วจนเขาได้ไปพบกับเพื่อนร่วมคุกผิวดำ ตัวละครเสริมที่
เติมเต็มมุมมองคนผิวดำให้กับตัวละครหลักที่มองด้าน
เดียวมาทั้งชีวิตจนทำให้ตัวละครหลักสามารถปรับเปลี่ยน
ความคิดและพฤติกรรมได้ในที่สุด

● การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร

ตัวละครที่ดีควรมีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเมื่อเดินเรื่องจน
จบ คนเราชมภาพยนตร์สักเรื่องเพื่อดูชีวิตของมนุษย์
ประเภทเดียวกับเราหรือประเภทที่แตกต่างจากเรา และ
ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงของคนแต่ละประเภทผ่าน
เหตุการณ์ สถานการณ์ต่างๆที่ได้ประสบ ไม่ว่าจะตัวละครจะ
เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือเลวลง ย่อมแสดง

อุทาหรณ์ แง่คิดทิ้งไว้ให้กับผู้ชม ตัวละครจึงควรมี
พัฒนาการการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนจากคนไม่เอาไหน
ไม่ได้เรื่องกลายเป็นผู้เป็นคนที่มีความสามารถเป็นที่ยอมรับ
เช่น Forest Gump, I am Sam ที่มองเห็น
พัฒนาการของตัวละครอย่างชัดเจนค่อนข้างเป็นรูปธรรม
หรือจะเปลี่ยนแปลงความคิดแบบนามธรรมของตัวละคร
ก็ย่อมได้ เช่น The Venice Merchant อัลปาซิโนผู้รับ
บทเป็นยิวหน้าเลือด ผู้ไม่ยอมลดละทิฐิ จนนำไปสู่การ
สูญเสียอันยิ่งใหญ่ในชีวิตมนุษย์ซึ่งไม่ใช่สิ่งของลาภยศ แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนช่องทางออนไลน์
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10. ความขัดแย้ง (Conflict)

รศ.ดร.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้อธิบายไว้ว่าความขัดแย้งเป็นสาเหตุสำคัญของความยุ่งยากวุ่นวายของมนุษย์ แต่ความขัดแย้งสามารถนำมาสร้างเป็นความบันเทิงได้ในโลกของภาพยนตร์ ดังนั้นจึงมีใจเรื่องแปลกที่ความขัดแย้งเป็นหัวใจสำคัญของโลกแห่งความจริงและโลกแห่งการแสดงซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่าย หากปราศจากความขัดแย้ง เรื่องราวนั้นจะไม่น่าติดตามเลย เพราะไม่มีปัญหาให้ต้องแก้ไข ความขัดแย้งจึงเป็นหัวใจสำคัญในการผูกเรื่องให้สนุก น่าติดตาม ขวนให้คนดูช่วยคิด ช่วยลุ้น เข้ามามีส่วนร่วมกับภาพยนตร์ ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Star War หากสกายวอล์คเกอร์ต้องการครอบครองอาณาจักรทั้งหมด และ ดาร์ธไวเดอร์ยอมแพ้ ก็จะไม่เกิดศึกสงครามอย่างแน่นอน และจะไม่มีภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาเลย ไมเคิล ไฮจด์ อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านบทภาพยนตร์ในฮอลลีวูดได้กล่าวไว้ว่า "หัวใจสำคัญของนักเขียนนักเล่าเรื่องคือ การล้วงเอาอารมณ์ความรู้สึกออกมา และอารมณ์ความรู้สึกนั้นจะถูกถ่ายทอดผ่านความขัดแย้ง(Conflict) ไม่ใช่แรงปรารถนา(Desire)"

2.10.1. องค์ประกอบของความขัดแย้ง

ความขัดแย้งทุกประเภทประกอบด้วยการโจมตี (Attack) และ การตอบโต้ (Counterattack) การที่จะพัฒนาเรื่องราวให้ก้าวผ่านความขัดแย้งได้นั้น เราสามารถรับรู้ความรู้สึกได้ด้วย จุดเปลี่ยน(Transition) ซึ่งเป็นตัวยกระดับความขัดแย้งให้สูงขึ้น(Raising Conflict) จุดเปลี่ยนจะถูกกำหนดโดยตัวละครแต่ละคน เมื่อคนหนึ่งถูกโจมตี เขาจะกลายเป็นผู้ที่ไม่ชอบจุดเปลี่ยนและนำไปสู่การตอบโต้ เป็นความขัดแย้งที่เป็นผลมาจากความไม่ชอบตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีความคิดไม่ตรงกัน เพราะตัวละครที่เหมือนกันสองคน ไม่อาจเกิดพร้อมกันได้ในโลกแห่งการละคร เนื่องจากมันจะไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งอื่นๆตามมาจากกลายเป็นเรื่องเป็นราว นักเขียนควรสร้างตัวละครที่มีความขัดแย้งยกย่อนซึ่งกันและกัน เพื่อสร้างจุดเปลี่ยน นำไปสู่ความขัดแย้งอื่นๆ และทำให้เหตุการณ์ซับซ้อนไปข้างหน้าอย่างเข้มข้นออกรส ความขัดแย้งไม่จำเป็นต้องเป็นความรุนแรงเสมอไป เราสามารถจำแนกความขัดแย้งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Leaving Las Vegas
2. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล เช่น ภาพยนตร์เรื่อง American History X

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

3. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Fight Club
4. ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Twister

2.10.2. กฎของความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง คือ การเล่าเรื่องคล้ายเสียงดนตรี ทั้งเรื่องราวและดนตรีต่างเป็นศิลปะที่มีจังหวะ เป็นงานที่ยากที่สุดงานหนึ่งของศิลปินในการใช้จังหวะของเวลาดึงดูดและตรึงสมาธิผู้ชม ผู้ฟัง เรื่องราวและดนตรีคือศิลปะที่พาผู้ชมผู้ฟังผ่านกาลเวลาระหว่างชมระหว่างฟังอย่างเพลิดเพลินโดยไม่รู้ตัว นักเขียนบทภาพยนตร์ก็เปรียบดั่งนักดนตรีที่สามารถสร้างตัวละครที่มีความซับซ้อนน่าสนใจที่ซ่อนลึกอยู่ในตัวละครออกมาบรรเลงเป็นท่วงทำนองเฉกเช่นเสียงดนตรี การสร้างความขัดแย้งลงไปในตัวละครจึงมีความสำคัญ เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะโน้มน้าวให้ผู้ชมติดตาม เราสามารถกำหนดความขัดแย้งในตัวละครได้(รักศานต์: 2014) ดังนี้

✓ ระดับของความขัดแย้ง

ระดับของความขัดแย้งในตัวละคร มี 3 ระดับ คือ

1. ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) เช่น ขัดแย้งทาง ร่างกาย,จิตใจ,อารมณ์
2. ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) เช่น ขัดแย้งกับ พ่อแม่ เพื่อน คู่รัก ครอบครัว
3. ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอกอื่น (Extra-Personal Conflict) เช่น สถาบันสังคมกับปัจเจกบุคคล รัฐบาลกับประชาชน วัดกับอุบาสก อุบาสิกา บริษัทผู้ปลุกค่า ตำรวจกับ อาชญากร นายจ้างกับลูกจ้าง ลูกค้ำกับ พนักงานบริการ หมอกับคนไข้ หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นกับธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

✓ ระดับความขัดแย้งที่กำหนดลงในบทภาพยนตร์ มี 2 ระดับ คือ

1. ความขัดแย้งแบบยุ่งยากระดับธรรมดา (Complication) คือ การกำหนดความขัดแย้งในตัวละครระดับใดระดับหนึ่ง
2. ความขัดแย้งแบบยุ่งยากซับซ้อน (Complexity) คือ การนำเอาความขัดแย้งในตัวละครทั้ง 3 ระดับมาสร้างสรรค์

✓ ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ (Cause and Effect)

1. ความขัดแย้งประเภทหยุดนิ่ง (Static Conflict) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร แต่ตัวละครไม่ตอบโต้ กลับนิ่งเฉยและไม่มีที่ท่าว่าจะมีพลังใดๆที่จะกระตุ้นให้ตัวละครกระทำการโต้ตอบ
2. ความขัดแย้งประเภทกะทันหัน (Jumping Conflict)

ความขัดแย้งประเภทนี้ สร้างปัญหาให้กับนักเขียนบทภาพยนตร์มากที่สุด เพราะขาดความต่อเนื่องและพัฒนาการของตัวละคร เช่น ไม่มีใครเป็นใจรื้อฟื้นที่ชั่วข้ามคืน ไม่มีใจที่กลายเป็นคนซื่อสัตย์ได้ในเวลาเดียวกัน (Egri: 1988) (อ้างอิงในการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิงของรศ.ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม) การสร้างความขัดแย้งแบบกะทันหันนี้จะสร้างจุดอ่อนให้ตัวละครดูไร้เหตุผลอย่างรุนแรง ซึ่งเป็นวิธีที่นักเขียนบทภาพยนตร์ควรหลีกเลี่ยง หากต้องการสร้างความขัดแย้งประเภทนี้ ควรสร้างแรงจูงใจ และ แสดงพัฒนาการเปลี่ยน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

นำให้เกิดความเชื่อถือในการเปลี่ยนแปลงของตัวละครแบบสุดขั้วนี้

3. *ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict)* ความขัดแย้งส่วนใหญ่มาในรูปแบบของคลื่นที่ค่อยๆยกระดับสูงขึ้นจนกระทั่งมีกำลังมากจนไม่อด้านทานได้ นั่นหมายความว่าตัวละครจะประสบกับความขัดแย้งที่นำไปสู่การแก้ปัญหาเผชิญหน้ากับอุปสรรคมากขึ้นเรื่อยๆจนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

4. *ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุ (Foreshadowing Conflict)*

ลางบอกเหตุล่วงหน้าเป็นเทคนิคของการจัดการเหตุการณ์ และ เนื้อหาในการเล่าเรื่องของวรรณกรรม ที่นักประพันธ์ได้นำมาใช้อธิบายโครงเรื่อง (Plot) ว่าจะมีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นล่วงหน้าเป็นการเตือนคนดูให้เกิดการติดตาม การลุ้น การเอาใจช่วยตัวละคร ในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องมีการใช้ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุนี้ เป็นการบอกและเร่งเร้าให้คนดูรู้สึกได้ถึงหายนะ ที่ตัวละครกำลังจะเผชิญโดยที่ตัวละครอาจจะยังไม่ทันรู้ตัว ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์คลาสสิกเรื่อง Psycho ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ก็มักจะมีลางบอกเหตุล่วงหน้าให้กับคนดูได้ลึ้นว่า ตัวละครกำลังตกอยู่ในภาวะอันตราย

2.10.3. พื้นที่ของความขัดแย้ง

พื้นที่ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยยกระดับความเข้มข้นของเรื่องราวและการต่อสู้ ฝ่าฟันของตัวละคร โดยทั่วไปมี 4 ระดับ ดังนี้

1. *ความขัดแย้งภายในของตัวละคร*

(*Internal Conflict*)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เป็นความขัดแย้งที่เริ่มจากภายในตัวละครก่อน เป็นอันดับแรก ก่อให้เกิดพื้นที่ความขัดแย้งกับตนเองจนนำไปสู่การต่อสู้ครั้งแรก เพื่อเปลี่ยนแปลงความขัดแย้งนั้น

2. ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม

(Personal Conflict)

การต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงในครั้งแรกนั้นกลับพบอุปสรรคหรือความขัดแย้งเพิ่มเติมจากบุคคลอื่น ทำให้ตัวละครมีตมม

3. ความขัดแย้งจากสังคม (Social Conflict)

ตัวละครยังคงได้รับความขัดแย้งเพิ่มเติมอีกจากสังคมอีก การพยายามเอาชนะความขัดแย้งในตนเองนั้นยังไม่สำเร็จลง ตัวละครก็ต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งทั้งจากบุคคลอื่น และ สังคม ก่อให้เกิดการต่อสู้ในพื้นที่ที่เข้มข้นขึ้น กลายเป็นจุดวิกฤติที่ตัวละครไม่อาจหวนคืน (Point of No Return)

4. ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม

(Environmental Conflict)

ขณะนี้ตัวละครได้เดินทางมาถึงระดับสูงสุดของพื้นที่ความขัดแย้ง ตัวละครอยู่ในจุดที่มีอาจหวนคืนแต่กลับพบว่า ยังต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมที่บีบให้ตัวละครต้องจำต่อสู้ในพื้นที่นั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ตัวละครจำต้องสู้ครั้งสุดท้าย เป็นตายเท่ากัน นำไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง (Climax) ที่ตัวละครจะชี้ชะตาว่า จะบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการหรือไม่ จะเห็นได้ว่าพื้นที่ความขัดแย้งมีหลายระดับ

นักเขียนบทภาพยนตร์อาจกำหนดให้เกิดในระดับใดระดับหนึ่ง หรืออาจเกิด 2 ระดับ หรือ 3 ระดับ พร้อมกันได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องที่ได้กำหนดไว้

2.10.4. จุดไม่หวนคืน (Point of No Return)

เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการยกระดับ

ความเข้มข้นของเรื่องราวและตัวละครก่อนที่จะนำไปสู่

จุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง (Climax) จากความพยายามครั้ง

แล้วครั้งเล่าที่ตัวละครต้องเอาชนะความขัดแย้งทั้งจาก

และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา

ภายในตนเองและจากบุคคลอื่นหรือจากสังคม แต่มันกลับส่งผลให้เหตุการณ์หักเหไม่เป็นไปตามหวังและเปลี่ยนตัวละครไปโดยสิ้นเชิง ตัวละครได้ก้าวล่วงถลาลึกจนยากที่จะถอยกลับไปนับหนึ่งใหม่ นั่นคือตัวละครถูกกำหนดให้ตกอยู่ในจุดที่อาจหวนคืนและต้องเดินหน้าลุยต่อไปในจุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง (Climax) ที่เข้มข้นสูงสุด ที่ซึ่งตัวละครจะต้องตัดสินใจ และกระทำอย่างเด็ดขาดเพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเอง ซึ่งเราจะเห็นลักษณะการเล่าเรื่องเช่นนี้ในภาพยนตร์บันเทิงแทบทุกเรื่อง

กล่าวโดยสรุป ความขัดแย้งเป็นหัวใจสำคัญของบทภาพยนตร์ หากปราศจากความขัดแย้งก็จะไม่เกิดตัวละคร หากปราศจากตัวละครก็จะไม่เกิดแอ็คชั่น หากปราศจากแอ็คชั่นก็ไม่มีเรื่องราว หากปราศจากเรื่องราวก็จะไม่มีบทภาพยนตร์ (รักศานต์:2014)

2.11. จุดพลิกผัน/จุดหักเหของเรื่อง (Turning Point / Plot Point)

"A good story always is interesting from beginning to end. It retains interest because of unpredictable and intriguing twists and turns in the action along the way to its climax." (Linda Seger: 2010)

"เรื่องที่ดีมักน่าสนใจตั้งแต่ต้นจนจบ มันน่าสนใจเพราะเห็นการคาดเดาและพลิกผันหักเหจนนำไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง" (ลินดา เซ็คเกอร์: 2010)

ในบทภาพยนตร์สักเรื่องอาจมีจุดพลิกผันจุดหักเหของเรื่องนับไม่ถ้วนเพื่อสร้างความเข้มข้นของเรื่องราวให้สนุกสนานน่าติดตาม แต่จุดพลิกผันสำคัญที่จำเป็นต้องมีอย่างยังมี 2 จุดใหญ่ๆคือ

1. จุดพลิกผัน / จุดหักเหที่ 1 ตรงนาที่ที่ 30 โดยประมาณ เป็นจุดหักเหสำคัญที่เชื่อมองก์ 1 เข้าสู่องก์ที่ 2 (ตัวละครรับรู้ความขัดแย้งนำไปสู่จุดเปลี่ยนที่เจอแรงปะทะหรือวิกฤติที่ทำให้ตัวละครไม่สามารถบรรลุภารกิจได้และเกิดความพยายามในการพิชิตความขัดแย้งนั้น)
2. จุดพลิกผัน / จุดหักเหที่ 2 เกิดขึ้นในนาที่ที่ 85-90 หลังจากที่เรื่องดำเนินเข้าสู่องก์ที่ 2 แล้ว ประมาณ 20 - 30 นาที เพื่อผลักเรื่องให้ดำเนินสู่จุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง (Climax) ในองก์ที่ 3 (ตัวละครพยายามแก้ความขัดแย้งที่ส่งมาจากจุดหักเหที่ 1 ในองก์ที่ 1 แต่ก็ยังมีดมนหรืออาจแก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ความขัดแย้งได้ แต่ภารกิจก็ยังไม่บรรลุ แล้วกลับไปไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

พบว่ามิจุดหักเหทำให้การบรรลุมารกิจนั้นยิ่งยาก
ขึ้นไปอีกจนนำไปสู่ฉากสำคัญสูงสุดของเรื่องที่จะ
พิสูจน์ตัวละครว่าจะสามารถบรรลุมารกิจนั้นได้
สำเร็จหรือไม่)

- **หน้าที่ของจุดพลิกผัน / จุดหักเหของเรื่อง** มีดังต่อไปนี้
 - ผลักพฤติกรรมของตัวละครไปสู่ทิศทางใหม่
 - ยกระดับโจทย์สำคัญของตัวละครและกระตุ้นคนดูให้สนใจใคร่รู้
 - ต้องการการตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งจากตัวละครหลัก
 - ยกระดับเป้าหมายของตัวละคร
 - ผลักดันเรื่องราวเข้าสู่องค์ต่อไป
 - พาผู้ชมไปสู่สมรภูมิใหม่ของตัวละคร พื้นที่ซึ่งตัวละครจะต้องกำหนดทิศทางในการเอาชนะฝ่าฟันใหม่
- สำหรับจุดพลิกผัน / จุดหักเหที่ 2 จะมีการเร่งเร้ามากขึ้นเป็นภาวะฉุกเฉินภาวะที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องตัดสินใจพิชิตภารกิจให้จงได้ เป็นสถานะที่เป็นชี้ตายของตัวละคร

นอกจากจุดพลิกผัน / จุดหักเหทั้งสองนี้แล้ว ยังมีจุดพลิกผัน / จุดหักเหที่อยู่ตรงกลางเรื่องเรียกว่า มิตพ้อยท์ (Mid Point) เกิดขึ้นหน้าที่ที่ 60 หรือกลางองค์ที่ 2 หรือ กลางเรื่อง

กล่าวโดยสรุป จุดพลิกผัน / จุดหักเหของเรื่องเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีความสำคัญเรื่องการสร้างแรงผลักดันให้เรื่องเคลื่อนที่ไปข้างหน้า หากขาดปัจจัยนี้ไปเรื่องราวจะขาดอรรถรสที่จะเร้าคนดูให้สนใจติดตาม

2.12. จุดวิกฤติ (Crisis) / จุดสำคัญสูงสุด (Climax)

จุดวิกฤติ (Crisis) / จุดสำคัญสูงสุด (Climax) ของเรื่อง เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องต้องมี หากเป็นกราฟ จุดวิกฤติกำลังพาคคนดูไต่ขึ้นสู่ยอดเขาซึ่งก็คือจุดสำคัญสูงสุดหรือจุดที่สูงที่สุดของกราฟ เป็นการนำคนดูเข้าไปมีส่วนร่วมทางอารมณ์กับตัวละครผ่านวิกฤติที่ต้องเอาชนะครั้งสุดท้ายก่อนจบเรื่องอย่างเข้มข้นบีบคั้นและมีเงื่อนไขบงคับ

จุดวิกฤติมักเป็นสถานการณ์หรือภาวะอันตราย ฉุกเฉิน เร่งด่วน ในภาพยนตร์จะนำเสนอเป็นฉากต่างๆที่ตัวละครจะถูกผลักดันให้ตกอยู่ในภาวะวิกฤติอันไม่อาจหนีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังเป็นสัญญาณบ่งบอกว่าตัวละครถูกบีบให้เข้าสู่การตัดสินใจครั้งสุดท้ายและใช้ความ

พยายามหมดหน้าตักเพื่อพิชิตเป้าหมายที่ต้องการบรรลุในฉากโคลแม็กซ์หรือฉากสำคัญสูงสุดของเรื่อง ฉากนี้จะขมวด แก่ และคลี่คลายปมความขัดแย้งสำคัญที่ตัวละครแบกมาตลอดเรื่อง เมื่อฉากสำคัญสูงสุดของเรื่องหรือฉากโคลแม็กซ์สิ้นสุดลง ผู้ชมจะเริ่มผ่อนคลายเพราะตัวละครได้จัดการปมความขัดแย้งลง(อาจสำเร็จ หรืออาจไม่สำเร็จ)แล้วค่อยนำเข้าสู่บทสรุปของเรื่อง

2.13. บทสนทนา (Dialogue) และ บทบรรยาย (Narration)

บทสนทนาและบทบรรยายเป็นปัจจัยหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในภาพยนตร์ เนื่องจากมนุษย์ใช้ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนในการสื่อสาร บทบาทของบทสนทนา และ บทบรรยายจึงมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับภาพยนตร์

2.13.1. *บทสนทนา* หมายถึง เสียงพูด บทเจรจาของตัวละครที่ถูกกำหนดขึ้นหรือจัดเตรียมไว้ในบทภาพยนตร์สำหรับให้ตัวละครพูดในฉากต่างๆเป็นส่วนประกอบสำคัญของตัวละครที่ช่วยเสริมการกระทำหรือลักษณะนิสัยของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น บทสนทนายกับตัวละครจึงต้องไปด้วยกัน มีความสัมพันธ์กลมกลืนและไม่ขัดแย้งกัน ฉะนั้นปัจจัยแรกก่อนที่จะเริ่มเขียนบทภาพยนตร์ คือ ต้องรู้จักตัวละครเป็นอย่างดีก่อน การรู้จักตัวละครจะช่วยให้การเขียนบทสนทนายราบรื่นและง่ายเพื่อช่วยให้เรื่องดำเนินต่อไปข้างหน้าได้(รัก ศานต์: 2014)

สำหรับนักเขียนบทภาพยนตร์อาจเริ่มจากการเขียนฉากระบุงเหตุการณ์ว่าเกิดขึ้นที่ใด จากนั้นใส่ตัวละครที่ 1 เข้ามาในฉาก เริ่มใส่คำพูดให้กับตัวละครที่ 1 จากนั้นตัวละครที่ 2 ตอบโต้ หากนักเขียนสามารถเริ่มต้นบทสนทนาของตัวละครแล้ว จงปล่อยให้มันลื่นไหลไป ไม่ต้องกังวล อย่าหยุดแก้ไขระหว่างที่บทสนทนานั้นกำลังพรุ่งฟู มิฉะนั้นจะเกิดภาวะชะงักงันและขาดความต่อเนื่อง และนักเขียนสามารถกลับมาตัดต่อแก้ไขได้ในภายหลังเสมอและในขณะเดียวกันนักเขียนอาจเจอภาวะเขียนไม่ออก ไม่รู้ว่าจะตัวละครที่สร้างขึ้นควรจะทำอะไรกัน ภาวะแบบนี้ซื้อคนเขียนได้ง่ายๆ แต่จงจำไว้ว่าบทสนทนาไม่ใช่ส่วนที่สำคัญที่สุดในบทภาพยนตร์ บทสนทนามีความสำคัญน้อยกว่าพัฒนาการของตัวละครและโครงเรื่อง และท้ายที่สุดผู้กำกับภาพยนตร์ที่ซ้ำของจะเป็นคนที่สามารถเปลี่ยนบทสนทนาให้เป็นเรื่องง่ายตาย(ไม่เคลิ โสจด์: 1988) การเขียนบทสนทนาจึงไม่ใช่เรื่องที่ต้องกังวลว่ามันจะออกมาเง่าหรือจงใจให้มันฉลาดเพราะบางครั้งบทสนทนาที่ฉลาดอาจดูฉลาดเกินไปและไม่เข้ากับบทภาพยนตร์

• *วัตถุประสงค์ของบทสนทนา*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ *บทสนทนา* ที่มีค้ำความหมายและส่งเสริมตัวละครหลักต้นด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา *เรื่องราวมถึงสร้างความน่าติดตามให้กับผู้ชม* ไร.ศ.ดร.รักปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ศานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้กล่าวสรุปหน้าที่และความสัมพันธ์
ของบทสนทนาไว้ดังนี้

- **หน้าที่ของบทสนทนา** มีดังต่อไปนี้
 - ✓ ทำให้เรื่องราวดำเนินไป
 - ✓ สื่อสารข้อมูลกับคนอ่านหรือผู้ชม
 - ✓ เปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร
 - ✓ เชื่อมความสัมพันธ์กับตัวละคร
 - ✓ ให้ข้อคิด
 - ✓ ใช้เชื่อมระหว่างฉาก ความสัมพันธ์ของบท
สนทนากับปัจจัยต่างๆ
- **บทสนทนายสัมพันธ์กับตัวละคร** : คือความสัมพันธ์ของ
คำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ
และอารมณ์ของตัวละครต้องเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ
- **การใช้บทสนทนาเผยลักษณะตัวละคร** : บทพูดของตัว
ละครเพียงไม่กี่ประโยคสามารถบอกลักษณะนิสัยของตัว
ละครรวมถึงระดับความสัมพันธ์และความขัดแย้งที่จะ
เกิดขึ้นในฉากต่อไปได้ การใช้บทพูดเพื่อเผยนิสัยตัวละคร
ไม่ควรใช้มากเกินไปเพราะเป็นการให้ข้อมูลคนดูมากเกินไปจนอาจขาดความน่าสนใจติดตาม
- **บทสนทนาการเชื่อมฉาก** : นักเขียนอาจใช้เทคนิค
เชื่อมฉากไม่กี่ฉากเข้าด้วยกันด้วยการทิ้งท้ายบทพูดที่ยัง
ไม่ได้รับคำตอบในฉากแรกแล้วดำเนินเรื่องรูตไปยังฉาก
ต่อไปจึงค่อยไปเฉลยคำตอบและให้ข้อมูลใหม่ในขณะ
เดียวกัน วิธีนี้จะช่วยให้เรื่องกระชับไม่เยิ่นเย้อ
- **บทสนทนาสร้างและคลายความตึงเครียด** : บทพูด
สัมพันธ์กับระดับอารมณ์ของตัวละคร สามารถสร้าง
สภาวะตึงเครียดจากการระเบิดคำพูดรุนแรงไปจนถึงการ
คลายความตึงเครียดด้วยการหักมุมเป็นเรื่องขบขัน
ตัวอย่างเช่นบทสนทนาในภาพยนตร์ เรื่อง Life is
Beautiful
- **บทสนทนาการกับเสียงประกอบ** : การผสมผสานระหว่าง
เสียงกับบทสนทนายกับเสียงประกอบสามารถส่งผลด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือใช้เพื่อการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา อารมณ์สูงและเข้มข้นขึ้นได้ ภาพยนตร์บางเรื่องจึงใจไม่ใส่ใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เสียงสนทนาแต่เน้นแค่เสียงประกอบอย่างเดียว สามารถทำให้ฉากนั้นโดดเด่นขึ้นมาทันที เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Graduate ฉากพ่อแม่จัดงานวันเกิดให้เบน (ดัสติน ฮอฟแมน) บังคับให้สวมชุดประดาน้ำโดยที่ไม่เต็มใจ ผู้ชมได้ยินแค่เสียงลมหายใจของเบนกับเสียงหัวเราะสนุกสนานของแขกหรือแสดงให้เห็นความแปลกแยกโดดเดี่ยวของเบนได้เป็นอย่างดี

- **บทสนทนาจับความจริง** : บทพูดคือการให้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและความจริงกับคนดู การค้นคว้าข้อมูลเรื่องอายุ เพศ เชื้อชาติ การศึกษา ความเชื่อ ทัศนคติของตัวละครอย่างละเอียดจึงเป็นสิ่งที่ต้องทำให้บทพูดมีความสมจริงและสื่อสารความจริงกับผู้ชมได้ลุ่มลึก
- **บทสนทนามากเกิน (Talking Head)** : บทพูดหรือบทสนทนาต้องไม่ซ้ำซ้อนในสิ่งที่ภาพอธิบายอยู่แล้ว ภาพในภาพยนตร์มีความสำคัญกว่าเสียงพูดที่บอกความหมายเดิม หากใช้บทพูดมากเกินไปจะทำให้คนดูไม่คิด แต่หากใช้ภาษาภาพมากกว่าใช้บทพูดน้อยกว่าจะสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมจินตนาการและใช้ความคิดมากกว่า ดังนั้นบทพูดในภาพยนตร์จึงมีความสำคัญน้อยกว่าบทพูดทางโทรทัศน์ที่มีการตัดสลับการสนทนาไปมา(Talking Head) อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้ Talking Head อย่างจงใจเพื่อให้ข้อมูลกับผู้ชม แต่การเขียนบทสนทนาแบบนี้ไม่ควรมีความยาวต่อเนื่องกันเกินสามหน้ากระดาษ

2.13.2. **บทบรรยายหรือคำบรรยาย (Narration)** บทบรรยายหรือคำบรรยายในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปส่วนมากหมายถึง เสียงพูดของตัวละคร ผู้เล่าเรื่องในตอนเปิดหรือปิดเรื่อง หรือตอนใดตอนหนึ่งของเรื่องราวที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เสียงพูดนี้หากเห็นตัวละครเรียกว่า "On- Screen" หากไม่เห็นตัวละครและตัวละครมีได้อยู่ในฉากนั้นเรียกว่า "Voice-Over" แต่ถ้าตัวละครอยู่ในฉากนั้นแต่ไม่เห็นตัวละครเพราะอยู่นอกเฟรมเรียกว่า "Off-Scene" หรือ "Off Camera" สามารถจำแนกออกได้ 2 ประเภทดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่ **บทบรรยายถ่ายทอดความรู้สึกภายใน** ไปใช้บทพูดของตัว **งานการคำ** ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา **ละครคนเดียวหรือส่วนตัวในเหตุการณ์ของเรื่อง** เป็นการ **บับใช้**

ถ่ายทอดความในใจ การสารภาพบางสิ่งบางอย่างของผู้พูดหรือบรรยายเพื่อช่วยเน้นเรื่องในด้านความลึกซึ้ง อารมณ์ที่ลุ่มลึก หรือ การเปิดเผยความรู้สึกในเรื่องนั้น ตามที่นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องการสร้างความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด หรือ ทำหน้าที่เป็นหน้าต่างที่อยู่ระหว่างผู้ชมกับภาพเรื่องราว

- **บทบรรยายถ่ายทอดความรู้สึกภายนอก** : การบรรยายของนักเขียนบทภาพยนตร์ที่ต้องการให้ผู้ชมมองเห็นภาพกว้างรอบๆเหตุการณ์ โดยมีลักษณะการเขียนคำบรรยายเป็นการยืมมาจากการเขียนรายงานข่าว หรือ การออกอากาศทางวิทยุ ภาษาที่ใช้มักคล้ายภาษาที่เป็นทางการ มีรูปแบบ หรือ วิธีพูดตามโลกแห่งความเป็นจริงจากข้อมูลสาระที่เป็นวิทยาศาสตร์ สถิติ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ การใช้บทบรรยายแบบใดหรือประเภทใดนั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องในแต่ละฉากซึ่งสามารถเลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองอย่าง

2.13.4. เทคนิคการเขียนบทสนทนา

ไมเคิล โสจด์ ได้ให้เทคนิคในการเขียนบทสนทนาสำหรับนักเขียนที่ตกอยู่ในภาวะเขียนไม่ออกไว้ ดังนี้

- กำหนดเป้าหมายของฉาก
- กำหนดตอนจบของฉาก
- กำหนดเป้าหมายของตัวละครแต่ละตัวในแต่ละฉาก
- กำหนดทัศนคติของตัวละครแต่ละตัวในฉาก
- กำหนดตอนเริ่มฉาก/เปิดฉาก

กล่าวโดยสรุป บทสนทนา บทบรรยายเป็นส่วนประกอบที่สัมพันธ์กับตัวละครอย่างแนบแน่นเพราะมนุษย์พูดได้ มีภาษาพูดเป็นเครื่องมือสื่อสารที่จะบอกข้อมูล อารมณ์ ความรู้สึกที่อาจยากต่อการนำเสนอด้วยภาษาภาพ การใช้ภาษาพูดในบางบริบทให้ความลึกซึ้งลุ่มลึกกว่า แต่นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องตระหนักว่าภาพยนตร์คือศิลปะการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ หากภาพนั้นอธิบายได้ชัดเจนด้วยตัวเองแล้ว ภาษาพูดก็ไม่มีความจำเป็น ดังนั้นนักเขียนบทภาพยนตร์จึงต้องสร้างสมดุลในการเลือกใช้บทสนทนา บทบรรยาย ประกอบภาพในการเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อเป้าหมายสำคัญคือการพิชิตอารมณ์ของผู้อ่าน ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และเนื้อหาบางส่วนอาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือไม่เกี่ยวข้องกับการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

2.14. การพัฒนาบทภาพยนตร์ (Screenplay development)

การพัฒนาบทภาพยนตร์คือการอ่านบททวนบทที่ได้เขียนไว้และการเขียนปรับปรุง ดังที่ผู้ศึกษาการเขียนบทภาพยนตร์มักได้ยินคำพูดที่ว่า "Script's never been written, it's always rewritten" นั้นหมายความว่าบทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์นั้นไม่มีวันเสร็จ มีแต่การเขียนร่างแรกให้เสร็จและบททวนเขียนปรับปรุงใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่า งานเขียนบทภาพยนตร์จึงมิใช่การเขียนที่จบแค่การเขียนร่างแรก บทภาพยนตร์ที่ดีส่วนมากใช้เวลาเขียนปรับปรุงนานนับเดือนนับปี เมื่อนำเอาบทร่างแรกมาเปรียบเทียบกับบทร่างฉบับต่อๆมาจนถึงฉบับสุดท้ายจะเห็นพัฒนาการของบทภาพยนตร์และนี่คือการพัฒนาบทภาพยนตร์

นักเขียนบทภาพยนตร์ที่รู้จักงานของตนเองเป็นอย่างดีจะเขียนร่างแรกให้เสร็จแล้วทิ้งไว้เพื่อกลับมาอ่านบททวนใหม่อีกครั้ง การปล่อยให้มีความเห็นจะค้นพบจุดบกพร่องและความไม่สมเหตุสมผลจนนำไปสู่การเขียนปรับปรุงใหม่ รศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้กล่าวสรุปไว้ดังนี้

2.14.1. การอ่านบททวน (Review)

การอ่านบททวน หมายถึง การอ่านบทภาพยนตร์ร่างแรกโดยอ่านรวดเดียวจบอย่างรวดเร็ว ไม่ควรหยุดและยังไม่ควรลงรายละเอียด หลีกเลี่ยงการเขียนบันทึกแก้ไข ไม่มีการประเมินว่าดีหรือไม่ดีในระหว่างการอ่าน และสิ่งสำคัญคือการอ่านเสียงดังจะช่วยค้นหาข้อบกพร่องได้ง่ายขึ้น เมื่ออ่านบททวนเสร็จเรียบร้อยแล้วควรพิจารณาประเด็นต่างๆดังต่อไปนี้

- ความรู้สึกที่มีต่อบทภาพยนตร์
- เรื่องราวตบวัตถุประสงค์หรือไม่ ถ้าไม่ ทำไม่จริงเป็นเช่นนั้น
- เรื่องราวล่อใจมีเสน่ห์ต่อผู้ชมส่วนใหญ่หรือไม่
- เรื่องราวของตัวละคร "ฉีก" หรือ "ซ้ำซาก" กับเรื่องอื่นที่เคยมีมาหรือไม่
- เรื่องราวมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เป็นไปได้หรือไม่
- เรื่องราวสามารถเข้าใจได้โดยง่ายหรือโดยยาก
- การซ่อนเงื่อนงำกับการสร้างความประหลาดใจสามารถผสมผสานกันได้ลงตัวหรือไม่
- ผู้ชมสามารถเดาเนื้อเรื่องได้หรือไม่
- ฉากใดของเรื่องที่ทำให้เรื่องอืด น่าเบื่อ ขาดความน่าสนใจแล้วหาทางปรับปรุงแก้ไข
- บทภาพยนตร์ตลก ทำให้เราขำ หัวเราะหรือไม่ หรืออย่างน้อยที่สุดทำให้เรายิ้มออกหรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ มีข้อยกเว้นให้ใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเว็บไซต์เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- บทภาพยนตร์มีความชัดเจนในตอนเริ่มต้น
ตอนกลางและตอนจบหรือไม่
- เรื่องมีการพัฒนาอารมณ์ไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของ
เหตุการณ์(Climax) ของเรื่องหรือไม่
- ส่วนสำคัญใดของบทภาพยนตร์ที่ควรมีการ
เปลี่ยนแปลงแก้ไข

2.14.2. การเขียนปรับปรุง (Rewrite)

การเขียนปรับปรุงคือการเพิ่มเติมรายละเอียดหลังการอ่านบทภาพยนตร์ เป็นการอ่านลักษณะฉากต่อฉาก องค์กรต่อองค์กร โดยบทพูดแต่ละฉากอย่างละเอียด ตรงไปตรงมา ไม่เข้าข้างตนเองและควรตัดสิ่งที่ทำให้เรื่องยืดออกออกไป เช่น คำพูด 4-5 ประโยคเหลือเพียง 2 ประโยคได้หรือไม่ คัดเลือกสิ่งที่เป็นจำเป็น ตรวจสอบเนื้อเรื่องหลักว่านำไปสู่จุดจบของเรื่องได้อย่างราบรื่นหรือไม่ ประการสำคัญ ปัญหาความขัดแย้ง หรือ วัตถุประสงค์ของเรื่องได้รับการแก้ไขหรือสามารถบรรลุจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์หรือไม่ ประเด็นการตรวจสอบในการเขียนปรับปรุงมี ดังนี้

- โครงเรื่อง (Plot) : ความชัดเจน, ความเข้มข้นที่นำไปสู่จุดสำคัญสูงสุด, จุดวิกฤติที่นำไปสู่จุดจบ, พัฒนาการสมเหตุสมผล, มีกับดักแก่ผู้ชม
- ตัวละคร (Character) : มีลักษณะพิเศษ, เป็นที่รักของผู้ชม, การเปิดตัวละครหลักอยู่ในองก์ที่ 1 หรือตอนแรก, กำจัดตัวละครที่ไม่สำคัญ, รวมตัวละครที่เหมือนหรือคล้ายกัน, สร้างอารมณ์ร่วมห่วงใยตัวละคร, มีอุปสรรคเพียงพอ, ทำให้เรื่องเดินไปข้างหน้า, ตัวละครหลักอยู่ในเกือบทุกฉาก, ตัวละครผู้ร้ายเก่งกว่าหรือเท่าเทียมกับตัวละครหลัก, ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลง, ตัวละครหลักจัดการปัญหาในฉากโคลแม็กซ์, ตัวละครหลักเผชิญหน้าและแก้ไขความขัดแย้งในตอนแรก, ตัวละครรอน่าสนใจ, ตัวละครทุกตัวมีเป้าหมาย, ตัวละครมีพลัง, ต้องตัดหรือเพิ่มตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดียวกันเข้าด้วยกัน, บรรลุเป้าหมาย, เริ่มต้นในจุดที่เหมาะสม, มีจุดที่จบสมบูรณ์, สร้างอารมณ์ร่วม, นำติดตามไปสู่ฉากถัดไป, แยกออกเป็นหลายฉากหากฉากยาวเกินไป, มีความขัดแย้งที่ลงตัว

- บทสนทนา (Dialogue) : ตัดทอน, สั้น ง่าย ตรง ประเด็น, เป็นภาษาพูด, เข้ากับตัวละคร, พูดและฟังง่าย, ไม่พูดมากเกินไป, สื่อด้วยภาพหรือพฤติกรรมแทนหากสามารถทำได้, หลีกเลี่ยงบทพูดที่แข็งทื่อ ชัดเจน ตรงเกินไป, มีความหมายซ่อนเร้น, ไม่ซ้ำซาก จำเจ, สร้างความบันเทิง, ไม่ซ้ำซ้อนกับภาพ

หากนักเขียนภาพยนตร์ลงมือแก้ไขปรับปรุงบทแล้วพบว่า ปัญหาของเรื่องส่วนใหญ่อยู่ในตอนหลังของเรื่อง ให้กลับไปแก้ไขที่ตอนเปิดเรื่องหรือองก์ที่ 1 เนื่องจากฉากเปิดหรือตอนเปิดเรื่องเป็นตอนสำคัญและมีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขมากที่สุดในการเขียนบทภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องทบทวนการเปิดเรื่องเพื่อที่จะดึงดูดอารมณ์คนดูให้มากที่สุด เพื่อให้คนดูได้เริ่มต้นเดินทางผจญภัยไปกับตัวละคร จากนั้นจึงค่อยแก้ไขปรับปรุงต่อเนื่อง ฉากต่อฉาก จังหวะต่อจังหวะ จนถึงตอนจบของเรื่อง จะช่วยให้บทภาพยนตร์มีชีวิตชีวาขึ้น

ยิ่งอ่านทบทวนและเขียนปรับปรุงมากเท่าใด บทภาพยนตร์จะยิ่งพัฒนามากขึ้นเท่านั้น โดยการแก้ไขปรับปรุงจะทำกี่ครั้งก็ได้แล้วแต่ความพึงพอใจของนักเขียนบทภาพยนตร์และผลตอบรับจากผู้อ่าน นักเขียนควรใช้วิจารณ์ญาณและเป็นกลาง เอาตนเองออกมาจากงานเขียนตนเองเวลารับฟังความคิดเห็น คำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อ่านอื่นๆ นำความคิดเห็นเหล่านั้นมาปรับปรุงอย่างมีสติและสมเหตุสมผลจะช่วยให้บทภาพยนตร์แข็งแรงสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนบทภาพยนตร์

3.1. ประเภทของภาพยนตร์

การกำหนดแนวของภาพยนตร์ หรือ ประเภทของภาพยนตร์ รศ.ดร.รัก ศานต์ วิวัฒน์สินอุดม กล่าวไว้ว่า Genre มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ประเภทของภาพยนตร์ ใช้สำหรับแบ่งประเภทรรณกรรม เมื่อนำมาใช้กับภาพยนตร์จึงเป็นการจัดประเภทของภาพยนตร์ที่มีอยู่มากมายตามรูปแบบของเนื้อเรื่อง สิ่งสำคัญของนักเขียนบทภาพยนตร์คือต้องทราบประเภทของภาพยนตร์ก่อนลงมือเขียน เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์ เพื่อให้เป็นที่คุ้นเคยสำหรับผู้ดู อย่างน้อยเป็นเบื้องต้นว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีลักษณะเนื้อหาเป็นอย่างไร แบ่งเป็นประเภทกว้างๆได้ ดังนี้

- ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) (Melodrama) เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนเรื่องราวชีวิตของตัวละครที่ต้องฝ่าฟันพบเจออุปสรรคต่างๆ พัฒนามาจากละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) ซึ่งมักจะเสนอเรื่องราวจริงจัง และการกระทำของมนุษย์ ที่แสดงการต่อสู้เพื่อความหมายในชีวิต เน้นความทุกข์ต่างๆของมนุษย์ และเป็นการต่อต้านพลังที่อยู่เหนือมนุษย์ หรืออยู่เหนือธรรมชาติ เช่นชะตากรรม หรือพรหมลิขิตที่มีอำนาจเหนือมนุษย์
- องค์ประกอบของภาพยนตร์ชีวิตมี ดังนี้
 - ✓ สะท้อนแง่มุมของชีวิตทั้งด้านสุขและด้านทุกข์
 - ✓ ให้แง่คิดมุมมองที่ดีแก่ชีวิต เป็นกำลังใจให้ผู้ชม
 - ✓ อาจนำมาจากเรื่องจริง เหตุการณ์จริง
 - ✓ สะท้อนอารมณ์ผู้ชม ก่อให้เกิดความเข้าใจชีวิตในมิติต่างๆ
- ภาพยนตร์รัก (Romantic) เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นสำคัญว่าด้วยเรื่องราวความรัก ไม่ว่าจะเป็นความรักวัยรุ่น หนุ่มสาว ผู้ใหญ่ ต่างวัย ต่างเพศ หรือเพศเดียวกัน
- องค์ประกอบของภาพยนตร์รักมี ดังนี้
 - ✓ นำเสนอเนื้อหาว่าด้วยความรักในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง
 - ✓ มีฉากรักที่น่าประทับใจ ทำให้คนดูเกิดความรู้สึกร่วมละเพื่อฝันอยากเป็นดังตัวละคร
- ภาพยนตร์ตลก (Comedy) เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวขบขันตั้งแต่เบาสมองไปจนถึงเสียดสีสังคมระดับลึก
- องค์ประกอบของภาพยนตร์ตลกมี ดังนี้
 - ✓ ตลกด้วยบุคลิกตัวละคร
 - ✓ ตลกด้วยเหตุการณ์
 - ✓ ตลกด้วยอารมณ์ร้าย แซงเสียดสีความเสื่อมของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

✓ ตลกอย่างใดอย่างหนึ่งดังที่กล่าวไว้ข้างต้น

- ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) มีลักษณะการรวบรวมแนวทางต่างๆไว้มาก เช่น ภาพยนตร์สงคราม, ภาพยนตร์ตลก, ภาพยนตร์ต่อสู้ หรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความหายนะ แม้ว่าจะดูมีความแตกต่างกันอยู่แต่ถ้ามองในแบบแผนของเหตุการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่คล้ายคลึงกัน

องค์ประกอบของภาพยนตร์ผจญภัย ได้แก่

✓ ตัวละครเอกมีทักษะความสามารถพิเศษ และใช้ความสามารถนั้นฝ่าฟันอันตรายไปได้

✓ ใช้ “เวลา” และ “สถานที่” เป็นจุดดึงดูดให้โดดเด่น โดยดึงดูดย้อนกลับไปในเวลาอดีตอันห่างไกล หรือไปในสถานที่ที่ไม่เคยมีใครพบเห็น มีเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่เกินชีวิตจริง เพื่อเพิ่มอัตราความบันเทิงให้มากที่สุดและให้ตัวแสดงได้ใช้ความสามารถพิเศษนั้นฝ่าฟันสถานการณ์ไปได้

✓ ออกแบบฉาก หรือ สถานการณ์ที่น่าสนใจ

✓ ออกแบบตัวร้าย หรือ อุปสรรคได้แปลกใหม่ ไม่ซ้ำ

ภาพยนตร์ผจญภัยจะมีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่ 2 ประเด็นคือ

✓ ให้ความสำคัญกับวีรบุรุษ ตัวเอกอาจเป็นผู้มีความสามารถพิเศษมีความคิดที่แตกต่างจากระบบสังคม เป็นผู้ล้มล้างระบบสังคมที่ยุติธรรม ซึ่งต้องต่อสู้รวบรวมพรรคพวกเพื่อต่อต้านผู้นำชั่ว นำความสงบสุขสู่ดินแดนนั้น

✓ การผจญภัยเพื่อรอดชีวิตซึ่งแตกต่างจากประเด็นแรกที่พระเอกมีความสามารถพิเศษ ลักษณะนี้เป็นสถานการณ์ที่ตัวเอกอยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องเอาชีวิตรอดและพาพรรคพวกหนีตายออกมาได้ เช่น เครื่องบินตกหรือเรือล่ม ซึ่งในเรื่องมักสอดแทรกเรื่องความกล้าหาญ ความเห็นแก่ตัวหรือธาตุแท้ในจิตใจมนุษย์

ภาพยนตร์ผจญภัยมักสามารถสนองความต้องการคนดูได้อย่างเต็มที่ เพราะสามารถนำคนดูลึกหนีความเป็นจริงในโลกไปสู่สถานที่แปลกประหลาดน่าตื่นตา มีฉากรัก ฉากต่อสู้ ที่สนองความรู้สึกต่างๆภายในใจคนดูได้อย่างวิเศษ โดยเฉพาะมีภาพความหายนะให้สนองอย่างเต็มอิมตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Twister (1996), Volcano, Dante's Peak

ล้วนประสบความสำเร็จด้านรายได้ เพราะภาพยนตร์แสดงภาพความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาดูเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

พายุถล่ม แผ่นดินไหว ผู้คนล้มตาย ภูเขาไฟระเบิด กวาดบ้านเรือนพังพินาศ ได้อย่างสมใจคนดู

- ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) มีความเกี่ยวเนื่องกับแนวอารมณ์ลึกลับ ตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller) นำเสนอเรื่องราวความสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน เพื่อทำให้คนดูตกใจกลัว

องค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญ / ลึกลับ / เขย่าขวัญ ได้แก่

- ✓ ตัวเอกมักมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ฆ่าหรือ ผู้ล่า ในรูปแบบของ ผี ปีศาจ สัตว์ดุร้าย ฆาตกรโรคจิตหรือสิ่งมีชีวิตต่างดาว
- ✓ มีการฆาตกรรม
- ✓ มีปมลึกลับซับซ้อน
- ✓ หลอกล่อคนดูให้คาดเดาได้ยาก
- ✓ อาจมีส่วนผสมกับภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์

- ภาพยนตร์เพลง (Musicals) กำเนิดขึ้นจากละครเวทีซึ่งมีบางสิ่งที่น่าสนใจกับภาพยนตร์ เช่น การแสดงเกินจริง ฉากเป็นจินตนาการ แสดงออกถึงความสนุกสนานบันเทิงมากกว่าความสมจริงของอารมณ์ องค์ประกอบของภาพยนตร์เพลง ได้แก่

- ✓ นำเสนอโลกความจริงของตัวละครกับโลกจินตนาการขณะร้องเพลงและเต้นรำ
- ✓ ตัวละครหลักมีความสามารถด้านการร้องเพลงและเต้นรำ

- ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) มีประเด็นมาจากการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยนักวิทยาศาสตร์ซึ่งส่งผลกระทบต่อมนุษย์ เช่น การเดินทางไปดาวอังคาร การข้ามมิติเวลา การทำให้สัตว์กลายเป็นหุ่นยนต์ หรือทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนไป

องค์ประกอบของภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ได้แก่

- ✓ นำเสนอจินตนาการถึงโลกอนาคต เทคโนโลยีใหม่ล้ำสมัย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey (1968)
- ✓ มีปมปัญหา หรือ ความขัดแย้งที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์กับมนุษย์ในมุมมองต่างๆ
- ✓ จำเป็นต้องสร้างความน่าเชื่อถือหรือหลักกลไกทางวิทยาศาสตร์

- ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film) เป็นตระกูลที่ยากในการให้คำจำกัดความบางครั้งมีความคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ แต่สิ่งที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบในภาพยนตร์แฟนตาซีมี ดังนี้

- ✓ ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์มากนัก
- ✓ นำเสนอโลกแห่งจินตนาการด้วยการออกผจญภัย
- ✓ พยายามสร้างแก่นเรื่องในเชิงปรัชญามากกว่าเป็นภาพยนตร์เพื่อ
ฝันสำหรับเด็กเท่านั้น
- ✓ มีตัวละครหลัก 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ
 1. บุคคลที่มีอำนาจเหนือมนุษย์อย่างซูเปอร์แมน
อาจมีตัวร้ายซึ่งมีพลังพิเศษด้วย
 2. วีรบุรุษที่เป็นเด็กน้อยซึ่งต้องต่อสู้ในโลกผู้ใหญ่
ตามลำพัง ด้วยความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาทำให้มี
พลังเหนือธรรมชาติและเอาชนะทุกสิ่งได้ด้วย
ความดีความไร้เดียงสา
 3. ผู้มีพลังพิเศษและคอยให้คำแนะนำหรือสอนตัว
เอกให้เอาชนะทุกสิ่งได้

- ภาพยนตร์สงคราม (The War Film) การจำแนกภาพยนตร์สงคราม แบ่ง
ออกเป็นภาพยนตร์ต่อต้านสงคราม (Antiwar) กับภาพยนตร์เชิดชูนักรบ
(Patriotic)

องค์ประกอบในภาพยนตร์สงครามมี ดังนี้

- ✓ มีฉากสำคัญที่หนีไม่พ้นคือ สนามรบ , สงครามกลางเมือง, ป่า,
หาดทราย , ท้องทะเล หรือท้องฟ้า อุปกรณ์ประกอบอย่างฉากเช่น
รถถัง , ปืนใหญ่, เฮลิคอปเตอร์, เครื่องบินรบ เป็นต้น
- ✓ เนื้อหามักพูดถึงผลเสียจากการเกิดสงครามในมุมมองต่างๆ
- ✓ มีตัวละครหลักที่เป็นตัวแทนของวีรบุรุษ
- ภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Films) หรือ ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ เป็น
การนำเสนอเรื่องราวในอดีตให้กลับมาโลดแล่นมีชีวิตอีกครั้งบนจอ
ภาพยนตร์

องค์ประกอบของภาพยนตร์ย้อนยุคมี ดังนี้

- ✓ เหตุการณ์เกิดขึ้นในอดีต ระบุช่วงเวลาเพื่อบ่งบอกยุคสมัย
- ✓ เนื้อหาอาจเป็นเรื่องราวชีวิตประวัติของบุคคล หรือ ปรากฏการณ์
สำคัญในอดีตที่มีผลต่อคนในยุคปัจจุบัน เช่น 2499 อันธพาลครอง
เมือง (1999), Titanic (1997)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film) กำเนิดขึ้นจากภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western Film) หรือที่ทั่วไปเรียกว่า “หนังคาวบอย” ซึ่งมีส่วนผสมของภาพยนตร์ผจญภัยด้วย เน้นอนว่าต้นตำรับนำมาจากวัฒนธรรมอเมริกัน เป็นเรื่องราวความรุนแรงของกลุ่มชาย ข้อแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองแนวนี้คือเวลาและสถานที่ ภาพยนตร์คาวบอยใช้บรรยากาศอันเงียบสงบ พื้นที่เปิดโล่งและสว่างไสว เหตุการณ์เกิดในระยะเวลาที่ห่างไกลกับปัจจุบัน ส่วนภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ใช้บรรยากาศสังคมเมืองวุ่นวาย มีตม่น อีต้อด คับแคบ มักมีท้องเรื่องหรือสถานการณ์ที่อยู่ในเวลาใกล้เคียงกับปัจจุบัน ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ในปัจจุบันเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ชีวิตของอาชญากร (Crime Drama)

องค์ประกอบในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์มี ดังนี้

- ✓ ตัวละครส่วนใหญ่เป็นชายที่ยึดมั่นในศักดิ์ศรี ทำงานหนักรักพวกพ้อง เป็นผู้นำครอบครัวรักครอบครัว ใช้ชีวิตอยู่กับกลุ่มเพื่อน มิถนาศีพ
- ✓ มีรูปแบบชีวิตของคนที่อยู่ในส่วนมืดของเมือง เช่น ตรอกซอย ย่านมิถนาศีพ ถนนเปลี่ยวที่กฎหมายเข้าไปไม่ถึง ซึ่งทำให้อาชญากรรวมกลุ่มตั้งตนเป็นแก๊งสเตอร์ขึ้นมา
- ✓ มีฉากส่วนใหญ่ที่เป็นแหล่งรวมตัวของมิถนาศีพคือ ร้านเหล้าคลับ บาร์ ร้านขายของซึ่งมีแต่คนไม่น่าไว้วางใจ หลังร้านขายของมีชีวิตอย่างหลบซ่อน มักเป็นที่นัดหมายในการพบเจอวางแผน แม้จะทำงานกลางวันปรกติเหมือนคนทั่วไปแต่ชุมชนนี้มีอำนาจมืดอยู่เบื้องหลังธุรกิจ
- ✓ มีฉากที่เกี่ยวข้องกับการฉ้อฉล ยาเสพติด เพศและความรุนแรง

- ฟิล์มน์ัวร์ (Film Noir) คือภาพยนตร์ที่นำเสนอด้านมืดของเรื่องราวและบรรยากาศ

องค์ประกอบของฟิล์มน์ัวร์มี ดังนี้

- ✓ โลกของฟิล์มน์ัวร์มักเป็นเวลากลางคืน
- ✓ ตัวละครในฟิล์มน์ัวร์มักเป็นคนโกหกหลอกลวงและฆ่าผู้อื่น
- ✓ เรื่องราวในฟิล์มน์ัวร์ประกอบด้วยโลกอาชญากร ด้านมืดของคน ความไม่บริสุทธิ์ ชายและหญิงที่พัวพันด้วยกิเลสตัณหา มักลงเอยด้วยการทรยศหักหลัง หลอกลวงและฆาตกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- ✓ ใช้องค์ประกอบภาพที่มีน้ำหนักภาพแบบมืด (Low Key) เน้นฉากกลางคืน ใช้แสงเงาจัด (High Contrast) ดูแข็งกระด้างอันแสดงถึงความรุนแรง ลึกลับและความจริงที่สกปรก
 - ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film) กฤษดา เกิดดี (2543:151-15) ได้ให้คำจำกัดความของภาพยนตร์ศิลปะว่า ภาพยนตร์บันเทิงส่วนใหญ่มีลักษณะงานเพื่อการค้าซึ่งเรียกว่า “งานพาณิชย์ศิลป์” โดยมีจุดมุ่งหมายในการผลิตงานเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดเป็นหลัก ผู้กำกับภาพยนตร์ส่วนมากไม่ได้สร้างงานจากแรงบันดาลใจ จินตนาการ และประสบการณ์ของตนไปสู่คนดูอย่างเช่นศิลปิน แต่สร้างงานตามเงื่อนไขบริษัทผู้สร้างว่าภาพยนตร์จะมีรูปแบบอย่างไร มีกลุ่มผู้ดูเป็นใคร การมีแผนงานชัดเจนย่อมทำให้ผลงานมีความห่างไกลจากความเป็นศิลปะมากขึ้น ซึ่งเป็นข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์เชิงพาณิชย์กับภาพยนตร์ศิลปะ
- องค์ประกอบของภาพยนตร์ศิลปะมี ดังนี้
- ✓ มีลักษณะการทำงานที่เรียกว่า “ผู้กำกับเป็นใหญ่” นั่นคือผู้กำกับจะมีบทบาทสูงสุดในการทำงาน เป็นเจ้าของงานอย่างแท้จริง
 - ✓ เป็นผลงานที่แสดงทัศนะ ความคิด ประกาศจุดยืนและมุมมองในฐานะศิลปิน เน้นแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้กำกับ
 - ✓ ผู้ชมต้องอาศัยความรู้ด้านศิลปะ หลักปรัชญา การเข้าใจสไตล์ศิลปะและพื้นฐานทางภาพยนตร์ ในการดูภาพยนตร์ภาพยนตร์ศิลปะ
 - ✓ มักนำเสนอเรื่องความเป็นจริงมากกว่าภาพยนตร์บันเทิงที่พยายามให้คนดูหลีกเลี่ยงเห็นความเป็นจริง
 - ✓ มักพูดถึงประเด็นที่มีความละเอียดซับซ้อนซึ่งภาพยนตร์บันเทิงมักไม่เข้าไปแตะต้อง
 - ✓ มีการหยิบยืมรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ จากงานจิตรกรรม ละครและวรรณคดี
 - ✓ ใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายและบ่อยครั้งที่ใช้การเปรียบเทียบ (Metaphor) เพื่อการสื่อสารไปยังแก่นเรื่อง
 - ✓ ใช้การเล่าเรื่องที่ผิดแปลกจากการดำเนินเรื่องแบบเดิมๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

3.2. เทคนิคการขายบทภาพยนตร์

ไม่มีศิลปินคนใดไม่ต้องการแสดงผลงาน ไม่มีนักเขียนคนใดไม่ต้องการให้ผลงานตนเองถูกตีพิมพ์ และไม่มีนักเขียนบทภาพยนตร์คนใดไม่ต้องการเห็นบทภาพยนตร์ถูกนำไปสร้างภาพยนตร์ เป้าหมายสูงสุดของการสร้างสรรค์ผลงานทุกประเภทล้วนต้องการการยอมรับ สำหรับนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด นักเขียนบทภาพยนตร์ล้วนต้องศึกษาระบบและมาตรฐานของบทภาพยนตร์ที่จะได้รับการซื้อจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ทั้งสิ้น ซึ่งมีเรื่องการตลาด กระบวนการและมาตรฐานชัดเจนกว่าระบบการซื้อขายบทภาพยนตร์ในประเทศไทยเนื่องจากอาชีพนักเขียนบทภาพยนตร์ในประเทศไทยยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักแพร่หลาย ส่วนใหญ่ยังจำกัดอยู่ในวงการผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งโดยมากนักเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งเป็นเจ้าของเรื่องจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เสียเอง กระบวนการซื้อขายบทภาพยนตร์ในประเทศไทยมักอยู่ในรูปแบบแพ็คเกจซึ่งพอสรุปได้ 2 รูปแบบใหญ่ คือ รูปแบบคนเขียนบทและกำกับภาพยนตร์เอง กับ รูปแบบค่ายผลิตภาพยนตร์ตกลงว่าจ้างคนเขียนบทและว่าจ้างผู้กำกับ อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาการเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ที่ขายได้อาจนำรูปแบบมาตรฐานแบบในฮอลลีวูดมาใช้เป็นแนวทางการขายผลงานของตนเอง

เอลเลียส กรู๊ป นักอ่านบทภาพยนตร์ผู้ตัดสินใจซื้อบทภาพยนตร์และคร่ำหวอดอยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ให้คำแนะนำไว้พอสังเขปดังนี้

- หากคนอ่านที่สามารถเขียนคำแนะนำเข้าสู่วงการภาพยนตร์ได้ ในอังกฤษและสหรัฐอเมริกา มีนักอ่านที่มีชื่อเสียงรับอ่านบทและเขียนรายงานเพื่อนำมาให้กับบริษัทสร้างภาพยนตร์(คิดค่าธรรมเนียม) นักเขียนต้องส่งบทร่างที่เชื่อมั่นว่ามั่นใจเยี่ยมยอดระดับที่นักอ่านจะยินดีเขียนคำแนะนำให้กับบริษัทสร้างภาพยนตร์เพราะนักอ่านย่อมต้องการเครดิตเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือในอาชีพของตนเองด้วยเช่นกัน ดังนั้นนักเขียนควรตรวจสอบและมั่นใจว่าบทภาพยนตร์ของตนเองจะเป็นบทภาพยนตร์ที่สร้างรายได้ และ/หรือ รางวัล
- ควรเข้าร่วมสมาคมกับนักเขียน ผู้กำกับภาพยนตร์ คนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์
- เรียนรู้ ศึกษาและสังเกตลักษณะเฉพาะของบริษัทสร้างภาพยนตร์
- ศึกษาเรื่องลิขสิทธิ์
- ศึกษาสถิติ ความนิยมของภาพยนตร์แต่ละประเภท
- ศึกษาการตลาดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้แก่ แนวภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมกลุ่มผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

นักเขียนบทภาพยนตร์จึงควรมีลิ้นชักสะสมความคิด
ต่างๆเหล่านั้น แยกหมวดหมู่ และคัดกรองความคิดที่มีความ
เป็นไปได้เก็บไว้ เมื่อถึงเวลาที่ความคิดตกตะกอนจากการสั่งสมที่
เพียงพอ เรื่องราวในลิ้นชักเหล่านั้นจะถูกนำมาใช้โลดแล่นบนบท
ภาพยนตร์

3.3.2. การจัดการความคิด

ความคิดเป็นนามธรรม และฟุ้ง จนวนบางครั้งอาจจะไม่
สามารถจัดการความคิดให้เป็นระบบและไม่สามารถนำความคิดที่
กระจัดกระจายเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ นักเขียนบท
ภาพยนตร์อาจต้องปล่อยให้ความคิดฟุ้งในช่วงแรกเริ่ม จากนั้นจึง
ทดลอง หรือ ทดสอบความคิดนั้นกับผู้อื่นก่อนนำมาสรุปบันทึก
เก็บไว้ การจัดการความคิดให้เป็นระบบนั้นสามารถกระทำได้
หลายวิธี เช่น

- **การทำแผ่นการ์ดความคิด (Index Card) :** เหมาะสมสำหรับการเริ่มต้นค้นหาความคิด

นักเขียนอาจมีความคิดที่ยังกระจัดกระจายไม่
เป็นกลุ่มก้อนเป็นจำนวนมาก การทำแผ่นการ์ด
ความคิดบันทึกไว้เป็นโน้ตสั้นๆ อาจเขียนลงใน
กระดาษแผ่นเล็กๆ (Post It) เก็บไว้ แล้วค่อย
นำมาแยกหมวดหมู่ในภายหลัง จะช่วยจัดการ
ความคิดที่กระจัดกระจายฟุ้งไปฟุ้งมาให้เข้าที่เข้า
ทางได้

- **การทำแผนที่ความคิด (Mind Map) :** เหมาะ

สำหรับการค้นหาความคิดแบบภาพรวม รวบรวม
หลังจากที่นักเขียนเริ่มมีความคิดบางอย่างแล้ว
และต้องการสร้างเรื่องราวอย่างรวดเร็ว นักเขียนบท
ภาพยนตร์ควรมีกระดาษแผ่นใหญ่ มีสมาธิ
รวบรวมความคิดแล้วจดบันทึกลงไปบนกระดาษ
แผ่นนั้นโดยไม่จำเป็นต้องสนใจว่าความคิด
เหล่านั้นจะเป็นเรื่องราวเดียวกันหรือเป็นไปได้ใน
ทิศทางเดียวกันหรือไม่ จดบันทึกความคิดลงไป
ให้มากที่สุดจนกว่าความคิดที่พรุ้งพรูลิ้นไหลนั้น
จะหมดก็อก เสร็จแล้วจึงนำมาอ่านทบทวนแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา แยกหมวดหมู่ ทำเครื่องหมายเชื่อมโยงความคิดด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารที่นำมาใช้

อีกครั้ง วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของความคิดที่ถูกนำมาเชื่อมโยง บางครั้งความคิดที่จัดหมวดหมู่ไว้ด้วยกันอาจเป็นไปได้ในทิศทางเดียวกันจนขาดความสนุก หรือ รสชาติใหม่ นักเขียนสามารถกลับไปสำรวจความคิดต่างหมวดหมู่ซึ่งบางครั้งอาจเป็นความคิดที่หลุดโลก แต่อาจนำมาใช้สร้างสีสันและรสชาติใหม่ให้กับเรื่องได้

3.3.3. รวบรวมความคิดและลงมือเขียน

- **การทำโครงร่าง (Outline) :** บางครั้งนักเขียนอาจยังไม่สามารถจินตนาการเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างสมบูรณ์ แต่สามารถจินตนาการบางช่วงไว้ได้แล้ว เช่น ช่วงเปิดเรื่อง นักเขียนสามารถเริ่มเขียนโครงร่างขององก์ที่ 1 ตอนเปิดเรื่องได้ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง American

เปิดเรื่องที่ภาพกลางดึกของเมืองที่สงบสุข เห็นรถวัยรุ่นผิวดำขับมาตุลดาเลาหน้าบ้านเดเร็ค ภายในบ้านเดเร็ค เห็นเดวิดชายของเดเร็คยังนอนไม่หลับได้ยินเสียงการทำร่วมรักของพี่ชาย(เดเร็ค) เดวิดเปิดม่านหน้าต่างเห็นภาพวัยรุ่นผิวดำกำลังจัดรถเดเร็คที่หน้าบ้าน เหตุการณ์วัยรุ่นผิวดำกำลังจัดรถเดเร็คที่หน้าบ้านเดวิดวิ่งไปเคาะประตูเรียกเดเร็คที่กลางเข้า ด้ายเข้าเข้กับกิจกรรมร่วมรัก เดวิดตัดสินใจเปิดประตูเข้าไปเพื่อเรียกพี่ชาย เดเร็คหัวเสีย เดวิดบอกว่ามีพวกคนดำกำลังจัดรถอยู่ เดเร็คคว้าปืนและรีบรุดลงไปหน้าบ้านเพื่อจัดการกับคนดำ ภาพเหตุการณ์เดเร็คจัดการยิงคนดำอย่างแข็งกร้าวไม่มีที่ท่าความหวาดกลัวแม้แต่น้อย สายตาและท่าทางเต็มไปด้วยความเกลียดชังคนดำและปราศจากความรู้สึกผิด ทั้งหมดอยู่ในสายตาของเดวิดน้องชาย ที่กำลังมองเหตุการณ์ที่นำเดเร็คพี่ชายของเขาไปสู่คุก

เพียงเท่านั้น นักเขียนก็สามารถลงมือเขียนขั้นตอนต่อไปได้ หรือหากยังไม่สามารถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ปะติดปะต่อเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างต่อเนื่อง
นักเขียนควรเขียนโครงร่างที่คิดได้แล้วเก็บไว้แล้ว
ค่อยนำมาเรียงร้อยต่อกันในภายหลัง

- **การเขียนเรื่องสั้น (Treatment) :** นักเขียนบทภาพยนตร์บางคนอาจเริ่มจากการเขียนเป็นเรื่องสั้น(Treatment) ประมาณ 8-10 หน้ากระดาษ สำหรับบทภาพยนตร์บันเทิงความยาวประมาณ 120 นาที การเขียนเรื่องสั้นได้ นักเขียนต้องกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง(Premise/Log Line) ให้ได้เสียก่อน อาจจะยังไม่ใช่ประเด็น(Theme)ที่ชัดเจนนัก เช่น เรื่องราวความขัดแย้งระหว่างคนขาวกับคนดำในประวัติศาสตร์อเมริกา(American History X) และสามารถมองเห็นทิศทางของเรื่องราวและตัวละครได้ การเขียนเรื่องสั้นจะช่วยให้นักเขียนได้ตรวจสอบความสมเหตุสมผลของเรื่อง ค้นหาจุดสำคัญสูงสุดของเรื่อง(Climax) และโครงสร้างที่สำคัญต่างๆขององค์ประกอบเรื่องที่ดี
- **การเขียนชีวประวัติตัวละคร (Bibliography) :** บางครั้งการเขียนเรื่องสั้น(Treatment) อาจทำให้นักเขียนบทภาพยนตร์พบว่า เรื่องสั้นนั้นยังขาดรายละเอียดของตัวละคร และเหตุผลอย่างมาก นักเขียนจึงควรเขียนเรื่องราวชีวประวัติของตัวละครแต่ละตัวทั้งด้านกายภาพ และ มโนภาพ อาจเขียนโดยแทนตัวเองเป็นตัวละครนั้น หรือเขียนโดยเล่าผ่านบุคคลที่สาม จะช่วยให้นักเขียนสร้างตัวละครที่เหมาะสมลงตัวไปกับเรื่องราวได้ดีขึ้น
- **การศึกษาค้นคว้าข้อมูล (Research) :** การศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง จะช่วยขยายความคิดของนักเขียน ก่อให้เกิดความคิดใหม่ ข้อมูลใหม่ จินตนาการใหม่ ที่จะเติมเต็ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ส่วนที่ขาดหายไปของเรื่องราวและตัวละคร และ
สร้างความสมจริงสมเหตุสมผล

กล่าวโดยสรุป ทั้งหมดนี้เป็นเพียงหลักการและเทคนิคที่สามารถนำไปใช้จัดการ
ความคิดได้เบื้องต้น นักเขียนบทภาพยนตร์ยังต้องใช้ความอดุสาหะ ความมีวินัยต่อตนเอง ใน
การพัฒนาฝีมือการเขียนอย่างสม่ำเสมอโดยการใช้ความคิด จินตนาการ และกระดาคชจาก
รูปแบบและเทคนิคอื่นๆที่นักเขียนพึงแสวงหา การสร้างสรรค์ความคิดไม่ได้มีรูปแบบตายตัว
เพียงรูปแบบเดียว สิ่งสำคัญคือนักเขียนต้องใฝ่รู้ ใฝ่งาน และช่างสังเกต รู้จักนำความคิดที่
ได้รับการกระทบมาขัดเกลาเป็นเรื่องราว เป็นตัวละคร เป็นพฤติกรรม และอย่าลืมนำงาน
เขียนบทภาพยนตร์ต่างจากงานวรรณกรรม งานภาพยนตร์ต้องการการนำเสนอเรื่องราวที่
เป็นรูปธรรม เป็นภาพเหตุการณ์ เป็นการกระทำของตัวละคร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพ (พ.ศ.2548-2551) นี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เพื่อหาโครงสร้าง วิธีการ รูปแบบและปัจจัยต่างๆที่มีผลต่องานเขียนบทภาพยนตร์ไทย ซึ่งได้แบ่งวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารและผลงาน
2. การกำหนดประชากรและตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารผลงาน

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากรอบความคิด กรอบโครงสร้าง วิธีการ รูปแบบ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ไทย ในส่วนผลงานการเขียนบทภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้เลือกสื่อภาพยนตร์ไทยที่ฉายช่วงปี พ.ศ.2548-2551 ซึ่งเป็นช่วงที่ค่ายผลิตภาพยนตร์ไทยเปิดโอกาสในการนำเสนอเรื่องราว สำหรับสร้างเป็นภาพยนตร์ไทยหลากหลายขึ้น ไม่จำกัดแต่เพียงเนื้อหาเรื่องราวที่ตอบสนองตลาดวัยรุ่นเพียงอย่างเดียว โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมผลงานภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์ดังนี้

1. รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง (Bangkok Critics Assembly) เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ของไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ ในแต่ละปี โดยได้จัดให้มีพิธีมอบรางวัลนี้เป็นครั้งแรก เมื่อ พ.ศ. 2534 โดยชมรมวิจารณ์บันเทิง ซึ่งประกอบด้วยนักวิจารณ์ภาพยนตร์จากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ มีประธานชมรมคือ นายนคร วีระประวัติ การประกาศผลรางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง มีขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2534 รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง ออกแบบเป็นรูปพีรามิด บนฐานกลมและสี่เหลี่ยม มีความหมายว่าเป็น ปลายปากกา
2. งานรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ หรือ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ ในแต่ละปี โดยได้จัดให้มีพิธีมอบรางวัลนี้เป็นครั้งแรก เมื่อ พ.ศ. 2535 ประจำปี 2534 จัดโดยสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (The Federation of National Film Association of Thailand : FNFAT) เป็นการรวมกันของสาขาอาชีพต่างๆ ในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เพื่อเป็นศูนย์รวมของความคิดเห็น การพัฒนา การดำรงไว้ ซึ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์แห่งชาติ และเพื่อร่วมกันสร้างสรรค์โรงภาพยนตร์ให้มีการเติบโตยิ่งขึ้นมั่นคงสืบไป โดยมี 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

สาขาผู้จัดจำหน่าย สาขาผู้กำกับ สาขาดารา-นักแสดง สาขาทีมงานสร้าง สาขานักพากย์ สาขาตัดต่อ สาขาผู้สื่อข่าวบันเทิง สาขานักวิชาการภาพยนตร์ สาขาผู้ผลิตและจำหน่ายวีดีทัศน์ โดยมีคณะกรรมการสมาคมและคณะกรรมการบริหารสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ เข้ามาบริหารจัดการองค์กร

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมมาจำนวน 3 เรื่อง โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลด้านการเขียนบทภาพยนตร์และด้านความสมบูรณ์แบบของภาพยนตร์จากรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมด้วยการตัดสินภาพยนตร์ 2 สถาบัน เหตุผลที่ต้องหยิบยกรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมมาเทียบเคียงด้วยเนื่องจากบทภาพยนตร์บางเรื่องแม้จะไม่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแต่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมย่อมได้รับการประกันคุณภาพด้านเนื้อหาบทภาพยนตร์ไปด้วยในตัวอยู่แล้ว ดังเช่นภาพยนตร์เรื่องมหา'ลัย เหมือนแระที่ไม่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแต่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมประจำปี.ศ.2548 บทภาพยนตร์ 3 เรื่องที่นำมาวิจัยในครั้งนี้ได้รับรางวัลจาก 2 สถาบัน ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลสรุปผลรางวัลของภาพยนตร์เรื่องมหา'ลัยเหมือนแระ, เฉิม และ รักแห่งสยาม

| สถาบันที่ให้รางวัล | มหา'ลัย เหมือนแระ (2548) | เฉิม (2548) | รักแห่งสยาม (2550) |
|--------------------------|--|--|---|
| รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง | - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม : จรัส เพ็ชรเจริญ (สีเทา) - กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม : เอก เอี่ยมชื่น | - บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม : วรณช วงษ์สวรรค์ | - บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม : สินจัย เปล่งพานิช - นักแสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม: เอมมาลย์ บุญยศักดิ์ - ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม กิตติ เศรีอมณี |
| รางวัลสุพรรณหงส์ | - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับภาพยนตร์ | | - ผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับผู้ที่ทำงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ขึ้นสู่สาธารณะด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกไปลงนิตยสาร และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารให้ครบถ้วนทุกครั้ง

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | | |
|--|---|--|---|
| | ยอดเยี่ยม - นักแสดง สมทบชาย ยอดเยี่ยม : สนธยา ชิตมณี - บันทึกเสียง ยอดเยี่ยม : นเรศ สรา ภัสสรและห้อง บันทึกเสียง รามอินทรา - กำกับศิลป์ ยอดเยี่ยม : เอก เอี่ยมชื่น - ออกแบบ เครื่องแต่งกาย ยอดเยี่ยม: อภิญญา ชวรารังกูร | | เยี่ยม - นักแสดงสมทบ หญิงยอดเยี่ยม: เฉมมาลย์ บุญยศักดิ์ |
|--|---|--|---|

ในขณะเดียวกัน แม้ว่าบทภาพยนตร์บางเรื่องที่น่ามาวิจัยนี้ จะไม่ได้รับรางวัลด้านบทภาพยนตร์เลย แต่เจ้าของบทภาพยนตร์เป็นนักเขียนบทระดับมืออาชีพที่สร้างสรรค์ผลงานมาอย่างต่อเนื่องและได้รับการยอมรับจากวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ว่าเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ฝีมือดี จึงขอแสดงตารางผลงานของนักเขียนบทที่หยิบยกมาใช้สำหรับการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลงานเขียนบทภาพยนตร์ของนักเขียนบทภาพยนตร์ที่หยิบยกมาใช้ในงานวิจัย

| จิระ มะลิกุล | คงเดช จาตุรันต์รัศมี | ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล |
|-----------------------------|--|---|
| 15 คำเดือน 11(2545) | สยิว(2546) | คน ผี ปีศาจ(2547) |
| มหาลัยเหมืองแร่(2548) | เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก (2547) | 13 เกมสยอง(2549) |
| ควบคุมดูแลบทภาพยนตร์ | เหมื้ม(2548) | บอดี้...ศพ#19(2550)-ร่วมกับ |
| ทุกเรื่องของค่ายGTH | ต้มยำกุ้ง(2548) | เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ |
| ตั้งแต่ก่อตั้งจนถึงปัจจุบัน | หนูหิน เดอะมูฟวี่(2549) | รักแห่งสยาม(2550) |
| | Me...Myself ขอให้รักจงเจริญ (2550) | ช็อคโกแลต(2551) |
| | กอด(2551) | โสม ความรัก ความสุข ความ ทรงจำ(2555) |
| | ปืนใหญ่จอมสลัด(2551)-เขียน ร่วมกับวินทร์ เลียววาริน | เกรียน พิคชั่น(2556) |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกไปทำ และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | |
|--|--|--|
| | Happy Birthday(2551) สโนว์(2552) สวัสดีบางกอก ตอน ผีมะขาม (2552) แต่เพียงผู้เดียว(2555) เอกโค่ จีวัก้องโลก(2555)- ร่วม เขียน ตั้งวง(2556) | |
|--|--|--|

ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทภาพยนตร์จากเจ้าของผลงานที่ได้รับการยอมรับและพัฒนางานอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันมาใช้ในการวิเคราะห์และทำการวิจัย โดยบทภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้มีความโดดเด่นในแง่การเขียนบทภาพยนตร์แตกต่างกันออกไป ดังจะได้อธิบายในบทต่อไป

การกำหนดประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลจากผลงานภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่อง ได้แก่

1. คุณจิระ มะลิกุล

ที่อยู่ บริษัทจีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด(จีทีเอช) 104 ถนนสุขุมวิท 31(สวัสดี) คลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

ประวัติ เกิดปี พ.ศ. 2504 จังหวัดกรุงเทพมหานคร จบชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตปทุมวัน จบชั้นระดับปริญญาตรีจากจุฬาลงกรณ์ คณะนิเทศศาสตร์

ประสบการณ์การทำงาน ทำงานเป็นผู้กำกับมิวสิกวิดีโอ ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณา ก่อตั้งบริษัทผลิตภาพยนตร์โฆษณาชื่อว่า “บริษัท หับ ให หิ้น จำกัด” เริ่มเขียนบทและกำกับภาพยนตร์ไทยในปีพ.ศ.2545 เรื่อง 15 คำเดือน11 ต่อมาร่วมทุนก่อตั้งบริษัทผลิตภาพยนตร์ไทยในนาม “บริษัทจีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด(จีทีเอช)” ประกอบด้วย 3 บริษัท คือ บริษัทแกรมมี่ จำกัด(มหาชน) บริษัทไทเอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด และบริษัท หับ ให หิ้น จำกัด ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์

ตารางที่ 4 ผลงานของคุณจิระ มะลิกุล

| มิวสิกวิดีโอ | ภาพยนตร์โฆษณา | ภาพยนตร์ไทย |
|--|---|--|
| เพลงกล้วยไข่(2529) วงเฉลียง รางวัล ชนะเลิศมิวสิกวิดีโอ ดีเด่นจากรางวัล โทรทัศน์ทองคำ | โฆษณาชุด “คำสั้มคำหัง ที” สิ้นคำผงชูรสตราขญา | 2545-15 คำ เดือน 11 2546- แฟนฉัน 2547-ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ สายล่อฟ้า แจ๋ว 2548- มหา'ลัยเหมืองแร่ วัยอลวน 4 ต้ม โอ้ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>รีเทิร์น เพื่อนสนิท 2549-เด็กหอ แก๊งชะนีกะอีแอบ โกยเถอะโยม Season Change เพราะ อากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย หมากเตะ รีเทิร์น เก่า เก่า 2550-Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ แฝด ตัดสูฟุด สายลับจับบ้านเล็ก บอดี้...ศพ#19 2551-กอด ปิดเทอมใหญ่ หัวใจว่าวุ่น สี่แพร่ง รัก/สาม/เศร้า โปรแกรมหน้า วิญญาณ อาฆาต 2552-ความจำสั้น แต่รักฉันยาว หนีตามกาลิเลโอ ห้าแพร่ง รถไฟฟ้า...มาทานะเธอ 2553-บ้านฉัน...ตลกไว้ก่อน(พ่อ สอนไว้) กวน มึน โฮ กระดืบ 2554-Suck Seed ห่วยขั้นเทพ ลัดดาแลนด์ Top Secret วัยรุ่น พันล้าน 2555-ATM เออรัก เออเร่อ รัก 7 ปี ดี 7 หน เคาท်ดาวนั 2556-พี่มาก...พระโขนง 2557-คิดถึงวิทยา</p> |
|--|--|--|

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงแหล่งเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

2. คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

ที่อยู่ บริษัทบาแรมยู จำกัด บ้านสวนสีตรง วังทองหลาง กรุงเทพฯ

ประวัติ เกิดปี พ.ศ.2515 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร จบชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จบชั้นระดับปริญญาตรีจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม

ประสบการณ์การทำงาน เป็นสมาชิกวงดนตรี “สี่เต่าเธอ” ตั้งแต่ยังศึกษาระดับปริญญาตรี เมื่อจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ทำงานเป็นนักเขียนคำโฆษณา(Copy Writer) เป็นนักอ่าน สปอตโฆษณา(Advertising Announcer) เป็นนักแต่งเพลงประกอบโฆษณาและ ภาพยนตร์ เริ่มกำกับภาพยนตร์จากโครงการประกวดหนังสือ “ส่งฝันสู่ฟิล์ม” จัดขึ้นโดย นิตยสารซีเนแมค โดยกำกับร่วมกับเกียรติ ศงสันทน์ เพื่อนสมัยระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

ตารางที่ 5 ผลงานของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

| ผลงานเพลง | ภาพยนตร์โฆษณา | ภาพยนตร์ไทย |
|--------------------------|---------------|--------------------------------|
| อัลบั้มรวมฮิตปีทอง(2538) | | สยิว(2546) |
| สี่เต่าเธอ ได้แก่ | | เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก |
| เพลงเธอ เธอ เธอ เธอ | | (2547) |
| เพลงอวกาศ | | เหมิ(2548) |
| เพลงยังจำ | | ต้มยำกุ้ง(2548) |
| เพลงจืด ตืด จืด | | หนูหีน เดอะมูฟวี่(2549) |
| เพลงโหดร้าย | | Me...Myself ขอให้รักจงเจริญ |
| เพลงพัฒนาพงศ์ | | (2550) |
| เพลงหอมกลิ่น | | กอด(2551) |
| เพลงตา | | ปืนใหญ่จอมสลัด(2551)-เขียน |
| เพลงเธอน่ารัก | | ร่วมกับวินทร์ เลียววาริน |
| เพลงควบบอย | | Happy Birthday(2551) |
| เพลงอวกาศ(Mercury-Mixed) | | สโนว์(2552) |
| เพลงยังจำ(Acoustic) | | สวัสดีบางกอก ตอน ฝั่งมะขาม |
| | | (2552) |
| | | แต่เพียงผู้เดียว(2555) |
| | | เอคโค่ จิวก็้องโลก(2555)- ร่วม |
| | | เขียน |
| | | ตั้งวง(2556) |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

3. คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

ที่อยู่ บริษัทสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด อาคารเอสพี ชั้น 9 ถนนสามเสนใน
พญาไท กรุงเทพฯ

ประวัติ เกิดปี พ.ศ. 2524 ที่จังหวัดเชียงใหม่ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนมงฟอร์ต
วิทยาลัย จบระดับปริญญาตรีจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาภาพยนตร์
และภาพนิ่ง

ประสบการณ์การทำงาน

คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล เริ่มสร้างชื่อเสียงจากการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ยังเรียนอยู่ระดับปริญญาตรีที่
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีนายทุนชักชวนให้สร้างภาพยนตร์ทุนต่ำเรื่อง “คน ผี ปีศาจ” ซึ่ง
ประสบความสำเร็จด้านรายได้ จากนั้นจึงเริ่มเข้าสู่วงการผลิตภาพยนตร์เต็มตัวจนถึงปัจจุบัน

ตารางที่ 6 ผลงานของคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

| ผลงานเพลง | ภาพยนตร์ไทย |
|---|--|
| 2543-เพลงคืนอันเป็นนิรันดร์ (เพลง ประกอบละครเวทีในเทศกาลจุฬา) | 2547-คน ผี ปีศาจ 2549-13 เกมสยอง |
| 2550-เพลงกันและกัน และ เพลง Ticket (เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม) | 2550-บอดี้...ศพ#19(ร่วมกับเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์) 2550-รักแห่งสยาม |
| 2551-อัลบั้ม Radiodrome วง The August Band ได้แก่ เพลงเข้า-เย็น เพลงRadio เพลงจำได้ไหม เพลงยังคง เพลงอาจจะเป็น เพลงฉันและเธอ เพลงอย่าไปเสียใจ เพลงยังหายใจ | 2551-ชื่อคนโกหก 2555-โอม ความรัก ความสุข ความทรงจำ 2556-เกรียน ฟิคชั่น |

การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาคเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือวิจัย
โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In depth Interview) และการวิเคราะห์บทภาพยนตร์โดยใช้
หลักทฤษฎีผสมผสานแนวคิดของรศ.ดร.รักชานต์ วิวัฒน์สินอุดม, Elliot Grove, Charlie Moritz, Dr.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาและวิจัยเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 7 หลักการและวิธีวิเคราะห์บทภาพยนตร์

| | |
|---|---|
| <p>ส่วนที่ 1 : การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ ได้แก่</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ) 2. แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์ |
| <p>ส่วนที่ 2 : การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ ได้แก่</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์โดยใช้ องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise/Log Line) - ประเด็น(Theme) - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ (Concept) - โครงเรื่องย่อ(Plot) - เรื่องสั้น(Synopsis) - โครงเรื่องขยาย(Treatment) 2. การวิเคราะห์บทภาพยนตร์ <ul style="list-style-type: none"> - โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure) - ตัวละคร(Character) - ความขัดแย้ง(Conflict) - จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point) - จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) - การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration) - การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ (Screenplay Development) |
| <p>ส่วนที่ 3 : บทสรุปจากภาพยนตร์</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. ความสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม 2. ความสำเร็จจากรายได้ 3. ความสำเร็จจากรางวัล |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 67

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการวิจัยนี้ จะเป็นการเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัว ซึ่งใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดวิธีการเขียนบทภาพยนตร์ตั้งตารางข้างต้น โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์

คำถามที่ 1 การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์ (แรงบันดาลใจ)

คำถามที่ 2 แหล่งทุนสนับสนุน/ ช่องทางขายบทภาพยนตร์/ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์

ส่วนที่ 2 การปฏิบัติงานเขียนบทภาพยนตร์

คำถามที่ 1 การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

คำถามที่ 2 การผลิตงาน หรือการพัฒนาบทภาพยนตร์

คำถามที่ 3 ผลสัมฤทธิ์งานเขียนบทภาพยนตร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 ส่วนคือ

1. ข้อมูลจากผลงานภาพยนตร์ รวมทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” (2548) โดยจิระ มะลิกุล ภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” (2548) โดยคงเดช จาตุรันต์รัศมี และภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (2550) โดยชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล
2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคล โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์เองกับนักเขียนบทภาพยนตร์ทั้ง 3 ท่าน โดยจะรวบรวมประเด็นคำถามจากที่กำหนดในข้างต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การรวบรวมข้อมูลผลงานและภาคเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลงานกับข้อมูลการสัมภาษณ์นักเขียนบทภาพยนตร์
2. นำผลการวิเคราะห์มาเรียบเรียงให้เห็นกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์แต่ละเรื่องแสดงให้เห็นประเด็นหลักของภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์ การใช้ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ การพัฒนางานเขียนบทภาพยนตร์จนไปสู่บทภาพยนตร์สำหรับการถ่ายทำ และผลสัมฤทธิ์การเขียนบทภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์บทภาพยนตร์และปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ ได้แก่

- เรื่องที่ 1: ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่” (จิระ มะลิกุล)
เรื่องที่ 2: ภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม” (คงเดช จาตุรันต์รัศมี)
เรื่องที่ 3: ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

โดยมีหลักการและวิธีวิจัยภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์
- 1.1 การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)
 - 1.2 แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์
- ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์
- 2.1 องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์โดยใช้องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้
 - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง(Premise/Log Line)
 - ประเด็น(Theme)
 - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์(Concept)
 - โครงเรื่องย่อ(Plot)
 - เรื่องสั้น(Synopsis)
 - โครงเรื่องขยาย(Treatment)
 - 2.2 การวิเคราะห์บทภาพยนตร์
 - โครงสร้าง 3 องก์(Three-Act-Structure)
 - ตัวละคร(Character)
 - ความขัดแย้ง(Conflict)
 - จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)
 - จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)
 - การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย(Narration)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์(Screenplay Development)

ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์

- 3.1 ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม
- 3.2 ผลสำเร็จจากรายได้
- 3.3 ผลสำเร็จจากรางวัล

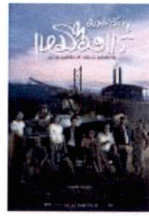


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ผลการวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” (จิระ มะลิกุล)



ภาพที่ 1 ภาพประกอบภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” และ คุณจิระ มะลิกุล

ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่”

1.1 การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)

คุณจิระ มะลิกุล ได้อ่านบทประพันธ์ “เหมืองแร่” ผลงานเรื่องสั้นจำนวน 142 ตอน ของคุณอาจินต์ ปัญจพรุค (ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ปีพ.ศ.2534) ตั้งแต่เด็ก และมีความใฝ่ฝันที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ จากกระแสสัมภาษณ์มีความตอนหนึ่งคุณจิระ ได้เล่าไว้ดังนี้ “มันเป็นเรื่องของความบังเอิญ ในตอนผมเรียนจบใหม่ๆ ผมเคยพูดกับเพื่อนว่าถ้าผมได้ทำหน้าที่ไทยสักเรื่องผมจะทำเรื่องเหมืองแร่เพราะผมชอบเรื่องนี้ แต่ผมไม่คิดที่จะมันจริงๆหรอก เพราะคำนำในหนังสือเรื่องเหมืองแร่เล่มหนึ่งเขียนเอาไว้ว่า *ผมไม่คิดที่จะขายเหมืองแร่เป็นภาพยนตร์ เพราะเหมืองแร่มันเป็น ความรู้สึก ไม่ใช่ การแสดง* ทำให้ผมรู้ว่าคุณอาจินต์นั้นไม่คิดที่จะขาย แต่พอเวลาผ่านไปสักพัก ผมได้มาทำภาพยนตร์เรื่อง สตรีเหล็ก แล้วได้ไปให้สัมภาษณ์กับนิตยสารเล่มหนึ่ง แล้วผมบอกว่ายากทำเรื่องเหมืองแร่ ทำให้มันกลายเป็นกระแสในกลุ่มคนรุ่นคุณอาจินต์ และข่าวได้ไปถึงคุณอาจินต์ หลังจากนั้นผมได้ทำเรื่อง 15 คำ เดือน 11 จนเสร็จแล้วได้ไปงานของคุณเชิด ทรงศรี และได้พบกับคุณอาจินต์ ผมจึงเข้าไปขอลายเซ็นของเขา แล้วคุณอาจินต์ถามว่าผมชื่ออะไร แล้วผมก็ได้บอกชื่อของผมไป แล้วคุณอาจินต์ก็ทักขึ้นมาว่า *คุณคือ จิระ มะลิกุล ที่อยากจะทำเรื่องเหมืองแร่ของผมหรือ?* แล้วก็ได้คุยต่อกันให้หลายเรื่องๆ และก็ได้นัดคุยกันในวันหลัง คุณอาจินต์ได้พูดขึ้นมาว่า *ผมได้ดู 15 คำ เดือน 11 ของคุณแล้ว ผมไม่รักมัน แต่ผมชอบแฟนฉันมาก ผมจะขายให้คุณ* ซึ่งในตอนนั้นผมลังเลมากกว่าจะทำดีหรือไม่ เพราะมันยากมากที่จะทำ แต่ผมก็คิดได้ว่ามันมีประโยชน์ต่อคนรุ่นหลัง ผมไม่ได้อยากทำหน้าที่ประวัติศาสตร์ให้คนซาบซึ้งกับการทำเหมืองแร่ แต่ผมรู้สึก ว่า 4 ปี ในเหมืองแร่ของคุณอาจินต์มันมีประโยชน์กับคนรุ่นต่อไปที่ต้องการพิสูจน์ตนเอง แล้วก็ได้พี่เอก เอี่ยมชื่น ที่ชื่นชอบหนังสือเรื่องเหมืองแร่เหมือนกันมาช่วยทำ PRODUCTION DESIGN ให้ มาสร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เคยเห็นให้มีขึ้นมาจริงๆ คุณเอกเขาทำเหมือนกับในหนังสือเขียนไว้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นถนน ร้านกาแฟ ออฟฟิศหรือแม้กระทั่งต้นพริกข้างร้านกาแฟ แล้วก็ได้เสนอวิธีถ่ายหนังเรื่องนี้กับผู้ช่วยของผมว่า ให้วาง BRAKEDOWN ตามขั้นปีของตัวละคร อย่างกระโดดข้ามขั้นปี ผลที่ได้คือ ทุกๆอย่างเริ่มมีอายุมากขึ้นตามกาลเวลา ไม่ใช่แค่ฉากแต่รวมไปถึงนักแสดงและทีมงานด้วยทำให้เหมือนทุกๆคนค่อยๆขึ้นตามขั้นปีไปด้วยกัน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้บนเว็บไซต์ของงานวิชาการ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

กล่าวโดยสรุป คุณจิระ มะลิกุลมีความชื่นชอบในบทประพันธ์ชุด “เหมืองแร่” ของคุณ อาจินต์ ปัญจพรวงศ์มาตั้งแต่เด็ก เมื่อเติบโตขึ้นได้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์และประสบความสำเร็จจึงมีโอกาสได้ติดต่อขอรับบทประพันธ์ชุดนี้มาผลิตเป็นภาพยนตร์เพราะเห็นคุณค่าของเนื้อหาจากบทประพันธ์ เล็งผลสำเร็จของภาพยนตร์จากการประเมินกลุ่มเป้าหมายและการตลาดโดยสำรวจความคาดหวังจากแฟนคลับของบทประพันธ์ และตัวผู้กำกับ

1.2 แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์

คุณจิระ มะลิกุลประสบความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 และ แพนชัน ซึ่งสร้างรายได้งามให้กับบริษัท จีทีเอช จำกัด ทางคณะกรรมการผู้จัดการบริษัทต่างมีความเห็นพ้องต้องกันที่จะให้โอกาสคุณจิระ มะลิกุล ได้เลือกภาพยนตร์ที่จะสร้างเรื่องต่อไปด้วยตนเอง แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะใช้ทุนมากก็ตาม คุณจิระ มะลิกุล ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ตอนหนึ่งว่า “เรื่องทุนผมว่ามันขึ้นอยู่กับเรื่องจังหวะและโอกาส ความสำเร็จของมันขึ้นอยู่กับโอกาสที่จะได้ทำในเรื่องต่อไป ผมทำเรื่อง 15 ค่ำ ไว้ในระดับที่ค่อนข้างดี การขอทุนมาทำเรื่องนี้จึงไม่ยาก แต่มีปัญหาตอน PRODUCTION เพราะในการทำเรื่องชุดลำหนึ่งนั้นใช้งบเยอะมาก ทำให้ค่า PRODUCTION นั้นเกินจากที่กำหนดไว้เยอะ”

กล่าวโดยสรุป จากคำสัมภาษณ์นี้แสดงให้เห็นว่าแหล่งทุนสนับสนุน และ ช่องทางการขายบทภาพยนตร์สำหรับ ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” มาจากการต่อยอดผลงานที่เคยทำไว้ให้กับบริษัท จีทีเอช จำกัด โดยมีการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์เรื่องนี้จากการคาดการณ์กลุ่มแฟนคลับของคุณจิระ มะลิกุล จากภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำเดือน 11 ว่าจะสามารถทำรายได้อย่างน้อย 52 ล้านบาทไม่รวมกับแฟนคลับของคุณอาจินต์ ปัญจพรวงศ์ โดยมีจุดคุ้มทุนที่ 65 ล้านบาท ซึ่งเป็นการประเมินเบื้องต้นก่อนการฉายภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

2.1 องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่”

ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” เป็นการเขียนบทภาพยนตร์จากบทประพันธ์ การตีความจากบทประพันธ์เป็นกระบวนการที่สำคัญยิ่ง เป็นตัวชี้วัดว่านักเขียนบทภาพยนตร์จะนำเสนอมุมมองที่ยังคงไว้ซึ่งอรรถรสดั้งเดิมของบทประพันธ์ไว้หรือไม่ การตีความเรื่องราวของคุณอาจินต์ ปัญจพรรค์ จากเรื่องสั้นชุด “เหมืองแร่” จำนวน 142 ตอนนั้น คุณจิระ มะลิกุล ได้เล่าถึงกระบวนการการตีความไว้ดังนี้

“หนังสือเรื่องเหมืองแร่นั้นมีทั้งหมด 142 ตอน ซึ่งในแต่ละตอนนั้นไม่มีการประติดประต่อกัน ไม่เรียงลำดับเวลา จึงขึ้นอยู่กับผมที่เป็นคนทำแล้วว่าจะเลือกมุมมองไหนมานำเสนอ เพราะมีเรื่องราวมากมายให้ทำ ผมเลือกจาก

- ทุกอย่างในหนังสือเรื่องเหมืองแร่นั้นจะมีการเปรียบเทียบตลอดซึ่งคมชัดมาก เป็นการเปรียบเทียบแบบคมคาย เพราะฉะนั้นสิ่งหนึ่งที่ผมคิดว่าจะต้องถ่ายทอด คือ การเปรียบเทียบแบบในหนังสือเล่มนี้
- ผมจะเลือกจากเรื่องที่ผมชอบ 142 ตอน ผมจึงตีกรอบความคิดขึ้นมาเอง โดยได้มาจากประสบการณ์ในการทำงานครั้งแรกๆของชีวิต โดยผมรู้สึกว่าจะไม่ว่าเราจะเป็นใคร มาจากไหน ไม่สามารถช่วยอะไรได้เลยนอกจากการทำงานอย่างหนักเพื่อที่จะพิสูจน์ตนเอง ซึ่งมันเหมือนกับตัวละครอาจินต์ในหนังสือเรื่องเหมืองแร่ ที่ต้องทำงานหนักเพื่อที่จะพิสูจน์ตนเองในเมือง ผมจึงได้ตีกรอบความคิดขึ้นมาว่า “เกียรตินิยมต้องขุดเอง” แล้วจึงเลือกเรื่องที่อยู่ในกรอบนี้

สำหรับเรื่องเวลาในการทำบท ที่จีทีเอสนั้นใช้เวลาไม่ต่ำกว่า 8 เดือน ผมจะซีเรียสมากกับเรื่องของบท จึงใช้เวลาไปค่อนข้างเยอะ เริ่มจากเรื่องที่เล่าได้จบภายในแค่สองบรรทัดคืออะไร จะเริ่มยังไง ใครอยู่ในเรื่อง และจบยังไง แค่นี้อาจจะใช้เวลามากถึง 3-4 เดือน แล้วจึงนำไปทำทริตเม็มท์ ซึ่งใช้เวลามากและหาคนทำยาก แล้วค่อยนำไปใส่ Dialogue ปัญหาที่ยากในการทำที่ GTH คือ เราต้องหาคนที่มีความสามารถในการเห็นเป็นหนังยังไม่ได้ คนที่เขียนเก่งมักมองเป็นนิยาย ความแตกต่างของหนังกับนิยาย คือ นิยายจะบรรยายความรู้สึกของตัวละครออกมาทั้งหมด แต่พอเป็นบทภาพยนตร์จะไม่มีคำพวกนี้เลย จะมองว่าตัวละครกำลังจะทำอะไร โดยในตัวบทของมหา’ลัยเหมืองแร่ ตั้งแต่ต้นจนถึง SHOOTING SCRIPT ผมเป็นคนทำเองทั้งหมดคนเดียวทั้งหมด 140 หน้า พอนำมาตัดต่อก็ต้องนำบางส่วนนั้นออกโดยจะเลือกเป็นซีนไป ที่ตัดออกจะมีประมาณ 1-2 ซีน และเรื่องของการดัดแปลงตัวบทที่อิงมาจากเรื่องจริงโดยที่ตัวละครนั้นยังมีชีวิตอยู่นั้นเป็นอีกเรื่องที่ค่อนข้างยุ่งยากมาก ทั้งตัวละครเอกและเครือญาติของเขา เพราะพอดัดแปลงเรื่องของเขาแล้ว เขาก็อาจจะไม่พอใจในการเปลี่ยนแปลง เช่น การสร้างตัวละครนางเอกในเรื่องมหา’ลัยเหมืองแร่ คุณอาจินต์และครอบครัวอาจจะไม่พอใจได้ จึงต้องเข้าไปคุยกับเขาเพื่อความพึงพอใจของทุกฝ่าย”

จากเรื่องสั้นที่มีจำนวนมากและใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบจบในตอน ทำให้ โจทย์สำคัญของคุณจิระ มะลิกุล ในฐานะคนเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” จำเป็นต้องคัดสรร และ ตัดต่อเรียบเรียงลำดับเรื่องราวใหม่ทั้งหมด ดังที่ คุณจิระ มะลิกุล ได้ให้

สัมภาษณ์ไว้ความว่า “ปัญหาอีกอย่างหนึ่งที่พบ คือ ผมไม่สามารถนำเรื่องสั้นมาต่อกันได้ สิ่งที่ต้องทำคือการทำลาย TIMELINE ในหนังสือเรื่องเหมืองแร่ โดยการจัดวันที่ให้เนื้อเรื่องใหม่ทั้งหมด ตั้งแต่วันแรกจนวันสุดท้าย เพื่อให้ IDEA ของเรื่องการเรียนรู้มันแสดงออกมา เลยจัดให้เป็น 4 ปี โดยนำเรื่องที่ขอบแบ่งออกเป็น เรื่องในปีที่ 1,2,3 และ 4 โดยอาศัยความรู้สึกในตอนอยู่มหาลัยเป็นตัวแบ่งเนื้อเรื่อง โดยในชั้นปีที่ 1 จะเป็นเรื่องที่มีความรู้สึกที่แปลก เป็นความรู้สึกแบบเด็กๆ ชั้นปีที่ 2 จะเป็นปีที่ให้ความรู้สึกยาวนาน นำเปื้อ ปีที่ 3 เป็นปีที่เริ่มสนใจกับหน้าที่การงานของตนเอง เริ่มมีความไว้วางใจ และปีที่ 4 เป็นปีที่เหมืองแร่ของเขาล่ม ชีวิตเหมือนจะดีขึ้นเรื่อยๆแต่ก็ประสบเหตุการณ์ต่างๆ”

กล่าวโดยสรุป การเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงจากบทประพันธ์ของคุณจิระ มะลิกุล คือการคงไว้ซึ่งอรรถรสจากบทประพันธ์ไว้ให้มากที่สุด โดยเฉพาะภาษา คำคมที่สละสลวยของคุณอาจินต์ ปัญจพรรค เนื่องจากบทประพันธ์เรื่องสั้นชุด “เหมืองแร่” มีผู้อ่านติดตามอยู่เป็นจำนวนมาก แต่การนำเรื่องสั้นจำนวน 142 ตอนมาขมวดเป็นภาพยนตร์ความยาว 120 นาทีนั้น คุณจิระ มะลิกุล จำเป็นต้องมีกระบวนการ ดังนี้

1. ค้นหาประเด็นหลักของเรื่อง
ประเด็นหลัก คือ เกียรติยศต้องขูดเอง
2. มีกรอบมุมมองในการเล่าอย่างคร่าวๆ
กำหนดการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลักคนเดียว(อาจินต์)
กำหนดคอนเซ็ปต์หลัก(Concept): 4 ปีในมหา'ลัยเหมืองแร่
3. จัดการลำดับวันเวลาที่เกิดเรื่องราวต่างๆขึ้นใหม่
กำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่อง(Outline Script) ที่จะเล่าโดยใช้ปฏิทินเวลา
4. คัดเลือกเฉพาะเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อการจบการเล่าเรื่อง
5. ตัด และ/หรือ ผสม เรื่องราวให้กระชับขึ้น
6. คำนี้ถึงความพึงพอใจของตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ เนื่องจากบทประพันธ์มาจากเรื่องจริง

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งรวบรวมจากหลักทฤษฎีของรศ.ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม เอลเลียส กรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 8 วิเคราะห์การใช้องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เทียบเคียงกับกระบวนการทำงานของคุณจิระ มะลิกุล

| องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบท | กระบวนการของคุณจิระ มะลิกุล |
|--|-----------------------------|
| ภาพยนตร์ตามหลักทฤษฎีการเขียนบท | |
| ภาพยนตร์ของรศ.ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สิน | |
| อุตุม เอลเลียส กรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์ | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังหวังให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|---|---|
| - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise/Log Line) | ใช้การกำหนดประเด็น |
| - ประเด็น(Theme) | ค้นหาประเด็นหลักของเรื่อง ประเด็นหลัก คือ เกียรติยศต้องขูดเอง |
| - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์(Concept) | มีกรอบมุมมองในการเล่าอย่างคร่าวๆ กำหนดการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลักคนเดียว(อาจินต์) กำหนดคอนเซ็ปต์หลัก(Concept): 4 ปีในมหา'ลัยเหมือนแร่ |
| - โครงเรื่องย่อ(Plot) | สรุปเรื่องย่อจากบทประพันธ์ |
| - เรื่องสั้น(Synopsis) | ไม่จัดทำ |
| - โครงเรื่องขยาย(Treatment) | จัดการลำดับวันเวลาที่เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นใหม่กำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่อง (Outline Script) ที่จะเล่าโดยใช้ปฏิทินเวลา คัดเลือกเฉพาะเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อกรอบการเล่าเรื่อง ตัด และ/หรือ ผสม เรื่องราวให้กระชับขึ้น คำนึงถึงความพึงพอใจของตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ เนื่องจากบทประพันธ์มาจากเรื่องจริง |

2.2 การวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา'ลัย เหมือนแร่”

- โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure)

ภาพยนตร์โดยทั่วไปมักใช้โครงสร้าง 3 องก์ ในการจัดการเนื้อหา เรื่องราวให้มีการเข้าอารมณ์ผู้ชมตามระดับที่ต้องการซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานมาตั้งแต่ยุคการละครสมัยกรีก แต่โครงสร้างการเล่าเรื่องอาจมีได้มากกว่า 3 องก์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “มหา'ลัย เหมือนแร่” สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ คุณจระมะลิกุล ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ โดยนำกรอบความคิดหลักจากคำว่า “มหา'ลัย” มาใช้ในการจำแนกเป็นองก์ต่างๆ 4 องก์ด้วยกัน เนื่องจาก การศึกษาระดับปริญญาตรีของประเทศไทยมีระยะเวลาในการศึกษาเป็นเวลา 4 ปี และพ้องกับระยะเวลาที่คุณอาจินต์ ปัญจพรศรีได้ใช้ชีวิตในเหมือนแร่เป็นระยะเวลา 4 ปี โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ จึงถูกนำมาใช้ล่อกับจำนวน การศึกษาในมหาวิทยาลัยจำนวน 4 ปี ดังนี้

องก์ที่ 1 = นักศึกษาปีที่ 1

องก์ที่ 2 = นักศึกษาปีที่ 2

องก์ที่ 3 = นักศึกษาปีที่ 3

องก์ที่ 4 = นักศึกษาปีที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ทำซ้ำเนื้อหา และต่อยอดเชิงพาณิชย์ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | |
|---|---|
| - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise/Log Line) | ใช้การกำหนดประเด็น |
| - ประเด็น(Theme) | ค้นหาประเด็นหลักของเรื่อง ประเด็นหลัก คือ เกียรติยศต้องขูดเอง |
| - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์(Concept) | มีกรอบมุมมองในการเล่าอย่างคร่าวๆ กำหนดการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลักคนเดียว(อาจินต์) กำหนดคอนเซ็ปต์หลัก(Concept): 4 ปีในมหา'ลัยเหมือนแร่ |
| - โครงเรื่องย่อ(Plot) | สรุปเรื่องย่อจากบทประพันธ์ |
| - เรื่องสั้น(Synopsis) | ไม่จัดทำ |
| - โครงเรื่องขยาย(Treatment) | จัดการลำดับวันเวลาที่เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นใหม่กำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่อง (Outline Script) ที่จะเล่าโดยใช้ปฏิทินเวลา คัดเลือกเฉพาะเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อกรอบการเล่าเรื่อง ตัด และ/หรือ ผสม เรื่องราวให้กระชับขึ้น คำนึงถึงความพึงพอใจของตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ เนื่องจากบทประพันธ์มาจากเรื่องจริง |

2.2 การวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา'ลัย เหมือนแร่”

- โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure)

ภาพยนตร์โดยทั่วไปมักใช้โครงสร้าง 3 องก์ ในการจัดการเนื้อหา เรื่องราวให้มีการเข้าอารมณ์ผู้ชมตามระดับที่ต้องการซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานมาตั้งแต่ยุคการละครสมัยกรีก แต่โครงสร้างการเล่าเรื่องอาจมีได้มากกว่า 3 องก์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “มหา'ลัย เหมือนแร่” สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ คุณจระมะลิกุล ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ โดยนำกรอบความคิดหลักจากคำว่า “มหา'ลัย” มาใช้ในการจำแนกเป็นองก์ต่างๆ 4 องก์ด้วยกัน เนื่องจาก การศึกษาระดับปริญญาตรีของประเทศไทยมีระยะเวลาในการศึกษาเป็นเวลา 4 ปี และพ้องกับระยะเวลาที่คุณอาจินต์ ปัญจพรศรีได้ใช้ชีวิตในเหมือนแร่เป็นระยะเวลา 4 ปี โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ จึงถูกนำมาใช้ล่อกับจำนวน การศึกษาในมหาวิทยาลัยจำนวน 4 ปี ดังนี้

องก์ที่ 1 = นักศึกษาปีที่ 1

องก์ที่ 2 = นักศึกษาปีที่ 2

องก์ที่ 3 = นักศึกษาปีที่ 3

องก์ที่ 4 = นักศึกษาปีที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ทำซ้ำเนื้อหา และต่อยอดเชิงพาณิชย์ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | และอารมณ์โรแมน ติกให้กับภาพยนตร์ | เหมืองกระโสม |
|--|---|--|--|
| เหตุการณ์สำคัญในแต่ละองค์ | | | |
| <p>องค์ที่ 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - ถูกปฏิเสธก่อนพบ นายฝรั่ง - การหุงหาอาหารไม่เป็น - การเจอผีหลอก - การรอคอยจดหมายจากคนรัก - การได้รับบาดแผลที่มือจากการทำถังขยะจากถังน้ำมัน 200 ลิตร - การไปที่เรือชุดครั้งแรก - การได้รับมอบหมายให้เป็นวิศวกรเรือชุดสำรวจและสิ่งวัสดุผิดพลาด - ความผูกพันกับมิสเตอร์แซม การสอนงาน น้ำใจ - การเปิดตัวพีจอน - การแนะนำร้านกาแฟ สังคมคนเหมืองหลังเลิกงาน - การได้รับมอบหมายให้จับขโมยนาฬิกาที่ 36 - การตัดสินใจลาออก | <p>องค์ที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - การมาของไอ้ไข่กับภารกิจรังวัดพื้นที่ - การแก้ปัญหาหลักเขตที่ล้ำแดนมาจากนายเคล็อม - การไปดูหนึ่งในเมืองโดยรถยนต์ฝรั่ง - การได้รับการแต่งตั้งงานจากคนรัก - มิตรภาพระหว่างอาจินต์กับตาแดง การออกหัก อดีตคือความฝัน ปัจจุบันคืออด อนาคตคือตาย / หน | <p>องค์ที่ 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - การตรากตรำทำงานกับการออกหัก - หนีสินจากการตีหม่มไม่อยู่ ตีมกับนายฝรั่ง - ทะเลาะกับคนออฟฟิศ เกียงนายฝรั่ง จนตัดสินใจลาออก - นายหม่มกลับมาตัดผมไอ้ไข่ไม่เสร็จ - คนดง ยาแดงของอาโก การสำนึกผิด ละความเค็ม - เปิดตัวแม่ละเอียด - ความสัมพันธ์กับแม่ละเอียด - บาดแผลเดียวกัน - ผนตคนัก อาจินต์ฝาน้ำป่าไหลหลากไปเอารถจนทำให้เครื่องมือรังวัดบวมน้ำ - นายฝรั่งซื้อใจอีกครั้ง - อาจินต์ได้รับการเลื่อนระดับมาทำแผนที่ | <p>องค์ที่ 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - การหายไปจากสังคมครอบครัว เพื่อนฝูง - บ้านพักเริ่มทรุดโทรม - การนำเรือชุดเข้าไปในพื้นที่เสี่ยงต่อการติดแหง็ก 3 เดือน เพราะคิดว่ามีแร่จำนวนมาก - ทอม น้องชายแซมลาออก - พบความสะเพร่าของคนคัดลอกแผนที่ - รั่ววิศวกร นอร์แมน คนใหม่ - พีจอนลาออก - นายเลิศเข้ามาแทน - การซื้อใจของนายเลิศ ลงไปเก็บตุ้มรังวัด - ชุดแร่ได้มาก แต่บันไดเรือหัก - สนง.ใหญ่สั่งเลิกกิจการ - ทุกคนแยกย้าย - บทสรุปของตัวละคร : อาจินต์ พี่ก้อง ตาแดง อาโก แม่ละเอียดกับไอ้ไข่ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ทศพลเพื่อให้บริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่” ใช้รูปแบบโครงสร้างแบบ 4 องก์ โดยการแบ่งตามจำนวนปีการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 4 ปี ใช้วิธีเปิดเรื่องแบบบทนำ (Prologue) ตามหลักทฤษฎีการเปิดเรื่อง 7 วิธี ของไมเคิล ไฮจด์ เกริ่นความที่มาของเรื่องราว นั่นคือ อาจินต์ถูกรีไทร์ออกจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อันเป็นสาเหตุหลักของการเริ่มต้นเรื่องราวในมหา’ลัย เหมือนแร่ โดยสอดคล้องกับองค์ประกอบในการเขียนองก์ที่ 1 ดังนี้

องค์ประกอบในการเขียนองก์ 1

- ✓ โลกของตัวละคร
- ✓ ใครคือพระเอกและเขาต้องการอะไร
- ✓ สร้างความรู้สึกเห็นอกเห็นใจในตัวละคร
- ✓ ระเบิดเวลา
- ✓ การสับเปลี่ยนอารมณ์
- ✓ การสร้างวิกฤติและการหักมุม
- ✓ การปฎิเสธ
- ✓ แผนการของตัวละคร
- ✓ จุดอ่อนของตัวละคร
- ✓ การคาดการณ์คาดเดาของผู้อ่าน
- ✓ การสะท้อนตัวละครหลักจากตัวละครเสริม

และเมื่อเข้าสู่องก์ 2 การดำเนินเรื่อง บทภาพยนตร์เรื่องมหา’ลัย เหมือนแร่ ได้ใช้วิธีการดำเนินเรื่องที่สอดคล้องกับแนวคิดของ ไมเคิล อัลเพอริน คือเป็นการเปิดประตูเพื่อยกระดับเรื่องราวไปสู่โลกใบใหม่ของตัวละครซึ่งแสดงพฤติกรรม ความกดดัน ปมความขัดแย้ง ความโรแมนติก ความลึกลับ ความตลกขบขัน หรือ ไศกนาฏกรรมที่จะนำผู้ชมไปดื่มด่ำจจญภัยไปกับตัวละคร โดยบทภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การดำเนินเรื่อง หรือ ตอนกลางของเรื่องสององก์ด้วยกัน คือ องก์ที่ 2 และ องก์ที่ 3 และสามารถตอบเป้าหมายของตอนกลางของเรื่องได้ในระดับปานกลาง ดังนี้

- ✓ ตัวละครต้องรับมือกับปัญหา หรือ ความขัดแย้ง
- ✓ นักเขียนบทต้องออกแบบอุปสรรค กัดัก หลุมพรางวิธีการเอาชนะอุปสรรคของตัวละคร
- ✓ ตอบสนองอารมณ์หรือรสชาติของภาพยนตร์
- ✓ สร้างสถานการณ์ต่างๆเพื่อกดดันบีบคั้นตัวละครมากขึ้นเรื่อยๆจนนำไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง
- ✓ ออกแบบจุดพลิกผัน(Turning Point) หรือ จุดหักเห(Plot Point) เพื่อผลักดันเรื่องเข้าสู่องก์สุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ส่วนองค์สุดท้าย หรือบทสรุปของเรื่อง บทภาพยนตร์เรื่องนี้ได้วางโคลแมกซ์หรือจุดวิกฤติสูงสุดไว้ในตอนจบของเรื่องก่อนที่จะนำผู้ชมไปสู่บทสรุปของการปิดหม้อ และการแยกย้ายตามเส้นทางของตัวละครแต่ละตัว

- **ตัวละคร(Character)**

การสร้างตัวละคร

การเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงจากบทประพันธ์ มีข้อดีคือนักประพันธ์เรื่องดั้งเดิม (คุณอาจินต์ ปัญจพรรค์) ได้สร้างตัวละครต่างๆไว้ครบถ้วนแล้ว คุณจิระ มะลิกุล มีหน้าที่ตีความตัวละครแต่ละตัวจากบทประพันธ์ให้เป็นตัวละครที่มีชีวิตโลดแล่นบนภาพยนตร์ให้ได้ อุปสรรคสำคัญของการตีความตัวละครจากบทประพันธ์เรื่องนี้ คุณจิระ มะลิกุล ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ ดังนี้ “สิ่งที่ผมต้องทำคือการแก้ไขเนื้อเรื่อง เพราะตัวละครในเนื้อเรื่องนั้นเยอะมาก ผมจึงจำเป็นที่จำต้องทำให้ตัวละครนั้นลดน้อยลงให้ได้มากที่สุด จึงต้องโยกย้ายสิ่งที่ตัวละครทำไปใส่ในอีกตัวละครหนึ่งแทน จึงใช้เวลาในการทำค่อนข้างมาก ตัวละครที่เหลืออยู่นั้น หลักๆก็จะอยู่ที่ตัวละครรอบๆตัวอาจินต์ (ตัวละครที่อยู่ใน POSTER ทั้งหมด) เช่น นายฝรั่ง ไอโซ โกตอง ช่างเชื่อม เป็นต้น และอีกตัวละครหนึ่งที่สำคัญและผมต้องสร้างขึ้นมาก็คือ นางเอกจริงๆแล้วในหนังสือคุณอาจินต์ไม่ได้เขียนถึงเรื่องราวความรักของตัวเขาเท่าไร เขาบรรยายแค่ว่าเขาติดต่อกับผู้หญิงคนหนึ่งที่กรุงเทพฯ แล้ววันหนึ่งก็มีจดหมายส่งมาถึงเป็นการตีพิมพ์แต่งงาน ผมจึงต้องทำนางเอกมาจากตัวประกอบตัวหนึ่งในบทตอนหนึ่งเข้ามา เพื่อที่จะยึดเรื่องราวนี้ออกไป ซึ่งตอนบทเสร็จแล้ว ผมไปนั่งอ่านให้คุณอาจินต์ฟัง เขาขอร้องให้ผมตัดออก เพราะว่าเกรงใจภรรยา ผมจึงจำเป็นต้องขอร้องเขากลับเพราะไม่มันเรื่องมันจะไปต่อไม่ได้”

กล่าวโดยสรุป การตีความตัวละครจากบทประพันธ์และการถ่ายทอดความเป็นตัวละครจากตัวหนังสือออกมาสู่ภาพยนตร์ของ คุณจิระ มะลิกุล มีกระบวนการ ดังนี้

1. อ่านบทนวนบุคคลิกลักษณะของตัวละครจากบทประพันธ์
2. คัดเลือกและกำหนดตัวละครหลัก ตัวละครเสริม
3. ตัด และ/หรือ ผสม ตัวละครหลายตัวจากบทประพันธ์เป็นตัวละครตัวเดียวในภาพยนตร์
4. เพิ่มตัวละครเสริมเนื้อเรื่อง คือ “แม่ละเอียด” เพื่อเพิ่มเรื่องราวให้สมบูรณ์ขึ้น เนื่องจากในบทประพันธ์ดั้งเดิมไม่ได้กล่าวไว้

ตัวละครหลักที่ถูกตีความมาจากบทประพันธ์ ได้แก่

1. อาจินต์ เด็กหนุ่มเมืองกรุงผู้ถูกรังแกออกจากมหาวิทยาลัยไปแสวงหาชีวิตในเมืองแร่
2. นายฝรั่ง “มิสเตอร์แซม” เจ้านายคนแรกในชีวิตของอาจินต์ ผู้เพาะบ่มฝึกสอนงานและน้ำใจในเมืองแร่
3. พี่จอน พี่ใหญ่ในเมืองแร่ที่สอนความเป็นลูกพี่ให้กับอาจินต์

4. โกตอง เจ้าของโรงกษาปณ์ผู้ที่ยึดอาจินต์ด้วยความแค้น
5. ไอโซ ลูกน้องคนแรกๆของอาจินต์ที่แสนขยันแต่เปี่ยมน้ำใจใส่ชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรณียกเว้นลิขสิทธิ์ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครเสริม ได้แก่

1. ออฟฟิศบอย ผู้รับส่งจดหมาย
2. ตาแดง ผู้เฒ่าผู้ปลอบประโลมอาจินต์
3. พี่ก้อง ช่างพืด คนทำงานผู้ทำหยาความถูกผิดให้อาจินต์
4. พี่เหวง ช่างเชื่อม คนทำงานผู้สอนงานให้อาจินต์
5. นายเคลือบ เจ้าของที่ดินผู้มีพระดี
6. แม่ละเอียด สาวงามผู้เติมกำลังให้อาจินต์
7. นายเลิศ ผู้มาแทนที่ พิสูจน์คนจริง ด้วยงาน ด้วยน้ำใจ

ผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์ตัวละครหลัก “อาจินต์” ได้ผลสรุปโดยใช้หลักทฤษฎีการสร้างตัวละครของชาร์ลี มอร์ริส ดังนี้

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลัก “อาจินต์” จากภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแระ”

| การสร้างตัวละคร | การตั้งชื่อตัวละคร | ใช้ชื่อตัวละครจากบทประพันธ์ |
|--|---------------------------|--|
|  | ชีวิตและปูมหลัง | เกริ่นนำตั้งแต่เปิดเรื่อง |
| | ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | ระบุชัดเจน เป็นวัยนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คนกรุงเทพฯ ไม่เคยตากแดดตากฝนกรำงานหนัก |
| | นิยามตัวตนของตัวละคร | นักศึกษาวិเศษส์ผู้ถูกรีไทร์ เปราะบางแบบคนเมืองหลวง |
| | ความขัดแย้งในตัว | ความล้มเหลวจากการเรียนมหาวิทยาลัยกับการพิสูจน์ตนเองในการใช้ชีวิตในเมืองแระเยี่ยงกรรมกร |
| | คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | คนเมืองท่ามกลางคนจริง |
| | | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|-----------------|--|--|
| | อาชีพและบทบาท | เด็กหนุ่มผู้ไร้ซึ่งประสบการณ์ชีวิตกับอาชีพตั้งแต่ กรรมกร วิศวกรสำรวจ ช่างรังวัด ไปจนถึงคน คัดลอกแผนที่ |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | ความล้มเหลวจากชีวิตมหาวิทยาลัย |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้าย ของตัวละคร | นิสัยด้านดี : อดทน ตั้งใจ มุ่งมั่น นิสัยด้านร้าย : ขี้เมา ยังไม่โตเป็นผู้ใหญ่ |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัว ละคร | พิสูจน์ตนเอง |
| | ปมปัญหาภายในใจ | ความล้มเหลวจากมหาวิทยาลัย |
| | แรงจูงใจ | ความล้มเหลวจากมหาวิทยาลัย |
| | แผนการของตัวละคร | พิสูจน์ตนเองด้วยการทำงานหนัก |
| | การสร้าง ความสัมพันธ์ของตัว ละคร | ใช้ตัวละครหลักอื่นๆและตัวละครเสริมอื่นๆ สนับสนุนให้ตัวละครหลักแสดงพฤติกรรมต่างๆเพื่อ พิสูจน์ตนเอง |
| | การเปลี่ยนแปลงของ ตัวละคร | ตัวละครมีพัฒนาการตั้งแต่ปี 1 ไปจนถึงปี 4 เติบโตทางความคิดมากขึ้น มีทักษะความเชี่ยวชาญเชิงอาชีพสูงขึ้น |

- ความขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งหลักของภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่” คือ ความขัดแย้ง
ภายในใจของอาจินต์ที่เชื่อมโยงกับความขัดแย้งภายนอก กล่าวคือ

ความขัดแย้งภายใน = ความรู้สึกเจ็บปวดของอาจินต์จากความล้มเหลว
ของชีวิตนักศึกษา

ความขัดแย้งภายนอก = อาจินต์เด็กหนุ่มจากเมืองหลวงผู้เปราะบางที่
จะต้องเอาชนะความยากลำบากของการดำรง
ชีวิตในเมืองแร่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปตั้งราคาหรือดำเนินการค้า
ความขัดแย้งทั้งสองส่วนนี้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ยึดโยงเรื่องราวทั้งหมดไว้
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การใช้ทฤษฎีความขัดแย้งของไมเคิล โจนส์ โดยสรุปเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 11 ผลสรุปการวิเคราะห์การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแระ”

| ทฤษฎีความขัดแย้ง | การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแระ” |
|---|--|
| องค์ประกอบของความขัดแย้ง ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง - ความขัดแย้งระหว่างบุคคล - ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม - ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ | การใช้องค์ประกอบของความขัดแย้ง <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง (อาจินต์) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างบุคคล (อาจินต์ กับ ตัวละครอื่นๆ) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ(ตัวละครหลัก/รอง กับธรรมชาติในเมืองแระ) |
| พื้นที่ของความขัดแย้ง ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม - ความขัดแย้งจากสังคม - ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม | การใช้พื้นที่ของความขัดแย้ง <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ใช้ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม |
| กฎของความขัดแย้ง ระดับของความขัดแย้งในตัวละคร มี 3 ระดับ ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอกอื่น (Extra-Personal Conflict) | การใช้กฎของความขัดแย้ง ระดับของความขัดแย้งในตัวละคร <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) จากการนำเสนอมุมมองภายในใจของตัวละครหลักอาจินต์ผ่านเสียงบรรยายความคิด(Voice Over) - ใช้ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไป |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ หากมีการนำออกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งแบบยุ่งยาก ระดับธรรมดา (Complication) - ความขัดแย้งแบบยุ่งยาก ซับซ้อน (Complexity) <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งประเภทหยุดนิ่ง (Static Conflict) - ความขัดแย้งประเภทกระโดด (Jumping Conflict) - ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) - ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุ (Foreshadowing Conflict) | <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งแบบยุ่งยาก ระดับธรรมดา (Complication) <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ความขัดแย้งแบบยกระดับสาเหตุและผลกระทบ แต่เป็นการยกระดับแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่มีการเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลัน |
| <p>จุดที่ไม่หวนคืน(Point of No Return)</p> | <p>จุดที่ไม่หวนคืน (อาจินต์อกหักจนติดเหล้าเป็นหนี้สินจากการดื่ม ไม่สามารถถอนตัวจากเหมืองแร่ไปไหนได้ และ วิกฤติเรือขุดติดอยู่ในง่ามเขา จนทำให้เหมืองต้องถูกปิดกิจการลง)</p> |

● จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)

จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point) ในภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” สามารถจำแนกตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 12 ผลการจำแนกจุดพลิกผัน (Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point)ในแต่ละองก์

| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 | องก์ที่ 4 |
|---|--|----------------------------|---|
| <p>- การได้รับมอบหมายให้เป็นวิศวกรเรือขุดสำรวจและสร้างสุสานศพ</p> | <p>- การแก้ปัญหาหลักเขตที่ล้ำแดนมาจากนายเคลือม</p> | <p>- เปิดตัวแม่ละเอียด</p> | <p>- การนำเรือขุดเข้าไปในพื้นที่เสี่ยงต่อการติดแหง็ก3เดือน เพราะคิดว่ามีแร่จำนวนมาก</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | | |
|--|--------------------------------|---|--------------------------------|
| - การได้รับมอบหมายให้จับขโมยนาฬิกาที่ 36 | - การได้รับบัตรแต่งงานจากคนรัก | - ฝนตกหนัก อาจินต์ฝ่าน้ำป่าไหลหลากไปเอารถจนทำให้เครื่องมือรั้งวัตบวมน้ำ | - ชุดแร่ได้มาก แต่บันไดเรือหัก |
|--|--------------------------------|---|--------------------------------|

กล่าวโดยสรุป การเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” แม้ว่าจะใช้โครงสร้างแบบ 4 องก์ แต่การกำหนดจุดพลิกผัน/จุดหักเหเป็นสิ่งที่ละเอียดมีได้ บทภาพยนตร์เรื่องนี้จึงได้กำหนดจุดพลิกผัน/จุดหักเหให้ตอบสนองหน้าที่ดังต่อไปนี้

- ✓ ผลักพฤติกรรมของตัวละครไปสู่ทิศทางใหม่
- ✓ ยกกระดับโจทย์สำคัญของตัวละครและกระตุ้นคนดูให้สนใจใคร่รู้
- ✓ ต้องการการตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งจากตัวละครหลัก
- ✓ ยกระดับเป้าหมายของตัวละคร
- ✓ ผลักดันเรื่องราวเข้าสู่องก์ต่อไป
- ✓ พาผู้ชมไปสู่สมรภูมิใหม่ of ตัวละคร พื้นที่ซึ่งตัวละครจะต้องกำหนดทิศทางในการเอาชนะฝ่าฟันใหม่

- จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)
จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) อยู่ในองก์สุดท้ายของเรื่อง คือ องก์ที่ 4 สามารถสรุปได้ ดังนี้

จุดวิกฤติ(Crisis) = เหตุการณ์เรือชุดแร่ติดอยู่ในงำเขาเป็นเวลานานถึงสามเดือนจนมิสเตอร์แซมน้องชายนายฝรั่งลาออกไป บริษัทต้องให้คนงานคุ้ยขี้แร่ท้ายเหมืองไปขายเพื่อนำเงินมาจุนเจือบริษัท

จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) = สำนักงานใหญ่จากปิ่นนึ่งเล็กกิจการเหมือง

กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” ไม่มีลักษณะการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ เนื่องจากกำหนดไว้เป็นภาพยนตร์ดัดแปลงจากเรื่องสั้นจำนวนมากถึง 142 ตอนและพยายามคงไว้ซึ่งอรรถรสทางภาษาของบทประพันธ์ ทำให้อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมในองก์สุดท้ายไม่ได้รับการปลุกเร้าให้เกิดความรู้สึกสะเทือนอารมณ์รุนแรงแบบภาพยนตร์แนวชีวิตเท่าที่ควร

- การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)
ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้ “ภาษา” ในการถ่ายทอดเป็นหลัก โดยถ่ายทอดผ่านสองรูปแบบ คือ การใช้บทสนทนา(Dialogue) และ บทบรรยาย (Narration)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทสนทนา(Dialogue)

เนื่องจากบทภาพยนตร์ได้ถูกดัดแปลงมาจากบทประพันธ์ที่มีภาษาสละสลวย คมคาย ลึกซึ้ง กินใจ และให้ความหมายเชิงปรัชญาสูง ทำให้บทภาพยนตร์จำเป็นต้องคงไว้ซึ่งอรรถรสสำคัญนี้ไว้ หน้าที่ของคุณจิระ มะลิกุล ในฐานะคนเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงจากบทประพันธ์ “เหมืองแร่” ต้องหยิบยกภาษาจากบทประพันธ์มาใส่ลงไปในบทสนทนาซึ่งพบเจออุปสรรค ดังนี้

1. ภาษาจากบทประพันธ์เป็นภาษาเขียน อาจไม่เหมาะกับการนำมาพูด ต้องขัดเกลาเป็นภาษาพูดแต่คงความหมายเดิมไว้
2. การเชื่อมฉาก หรือ เหตุการณ์เข้าด้วยกัน จำเป็นต้องเพิ่มคำบางคำลงไปในบทเพื่อที่จะปิดฉากการสนทนานั้นให้ได้
3. ต้องทำให้เรื่องมีจุดพัก เพราะถ้านำเรื่องมาต่อๆกัน ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนเริ่มใหม่เรื่อยๆ จึงจำเป็นต้องปล่อยไหลบางฉาก เพื่อผ่อนคลายผู้ชม

การใช้บทสนทนาในบทภาพยนตร์เรื่อง “มหาลัยเหมืองแร่” สามารถทำหน้าที่ของบทสนทนาได้ตามหลักทฤษฎีการใช้บทสนทนาของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมดังต่อไปนี้

- ✓ ทำให้เรื่องราวดำเนินไป
- ✓ สื่อสารข้อมูลกับคนอ่านหรือผู้ชม
- ✓ เปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร
- ✓ เชื่อมความสัมพันธ์กับตัวละคร
- ✓ ให้ข้อคิด
- ✓ ใช้เชื่อมระหว่างฉาก

ตารางที่ 13 ตัวอย่างฉากแสดงความสัมพันธ์ของบทสนทนายกับปัจจัยต่างๆ

| ความสัมพันธ์ของบทสนทนายกับปัจจัยต่างๆ | ตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง “มหาลัยเหมืองแร่” |
|--|--|
| <p>บทสนทนาสัมพันธ์กับตัวละคร :</p> <p>คือความสัมพันธ์ของคำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ และอารมณ์ของตัวละครต้องเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ</p> <p>ฉากการมาของเอ็นจิเนียริงคนใหม่ทำให้พีเจนอนต้องตัดสินใจลาออกเพื่อรักษาเกียรติภูมิของคนทำงานเหมืองแบบ</p> | <p>ฉาก เอ็นจิเนียริงคนใหม่มาถึง/ เรือชุด/ กลางวัน (เสียงบรรยาย : งานนั้นเราเอาเรือชุดออกมาได้แต่เราจำต้องรับเอาเอ็นจิเนียริงคนใหม่เข้ามาด้วย)</p> <p>พีเจนอนส่งลูกเรือชุดเข้าแถวรอรับ นายจอน</p> |
| <p>นอกจากนี้เขา จากบทสนทนาในฉากนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของคำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ และ</p> | <p>ไม่อนุญาตให้ “แถวตรง” โยชน์ด้านการค้า (เสียงบรรยาย : เขาเชื่อว่ามิสเตอร์ นอร์</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สนทนาในฉากนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของคำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ และ

| | |
|--|---|
| <p>อารมณ์ของตัวละครได้ดี</p> | <p>แมน) อาจินต์ “คนนี้เธอจะมาเป็นเอ็นจিনিเย คนใหม่ ของพวกเรา” พี่จอน “บริษัทประกันภัยที่ปีนัง แม่จะรับ ทำประกัน แต่เหมืองที่มีฝรั่งแทยอย่างน้อย 2 คน” เอ็นจিনিเยฝรั่งคนใหม่ รูปร่างอ้วนกลม เดินสี่นทก ล้มหกลุกไปมาระหว่างทางเดินมาลงเรือ เล็กเพื่อซื้อ เรือชุด อาจินต์ “เฮ้อ! รับทั้งที่ จัน...นี่พี่ไม่ลำบากแยะ เหนือต้อง มาสอนงานมัน” พี่จอน “ลำบาก?... ไซ้...ตอนที่จะไปหางาน เหมือง อื่นนะสิ” อาจินต์หันมองพี่จอน ฉนวนสงสัย พี่จอน “ถ้าผมไม่ออก หัวปีกซีโต้จะถ่มน้ำลาย ใส่หัวผม ว่าไอ้จอนหมดฝีมือ เห็นเบี้ยยาไส้ ยอม ก้มหัวให้ คนไม่รู้งาน” อาจินต์มองเอ็นจিনিเยฝรั่งกำลังยืนโยก เยกไม่มั่นคงส่งางามบนเรือเล็กข้ามน้ำ มายังเรือชุด</p> |
| <p>การใช้บทสนทนาเผยลักษณะตัวละคร : บทพูดของตัวละคร เพียงไม่กี่ประโยคสามารถบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงระดับความสัมพันธ์และความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นในฉาก ต่อไปได้ การใช้บทพูดเพื่อเผยนิสัยตัวละครไม่ควรใช้มาก</p> | <p>ฉาก ออฟฟิศ ห้องจ่ายเงิน / กลางวัน ตัวละคร อาจินต์ ชาวเรือคนอื่นๆ วันเงินเดือนออกทุกคนพากัน เดือนต่อคิวรับเงิน อาโกเดินมาเก็บเงินค่า เหล้าที่ติดเอาไว้</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูผู้ใช้งานเพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงแหล่งที่มาทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|--|
| <p>เกินไปเพราะเป็นการให้ข้อมูลคนดูมากเกินไปจนอาจขาดความน่าสนใจติดตาม</p> <p>จากบทพูดของอาโก เจ้าของร้านกาแฟเพียงประโยคเดียวสามารถเปิดเผยลักษณะของตัวละครได้</p> | <p>(เสียงบรรยาย : แล้วไอ้หนังสือที่เกิดจากตี้อย่าง เพลิดเพลินนี่เอง ได้กลายมาเป็นกรงเล็บไม่ให้ผมกระดิกกระเดี้ยไปไหนได้)</p> <p>อาโก</p> <p>“พอจะกินทำตาเศร้าเหมือนขอทาน พอจะจ่ายเงินทำตาแข็งเหมือนโจร”</p> <p>ว่าแล้วก็คว้าเงินจากมือทุกคนไป</p> |
| <p>บทสนทนากับการเชื่อมฉาก : นักเขียนอาจใช้เทคนิคเชื่อมฉากไม่ก็ฉากเข้าด้วยกันด้วยการทิ้งท้ายบทพูดที่ยังไม่ได้รับคำตอบในฉากแรกแล้วดำเนินเรื่องชุดไปยังฉากต่อไปจึงค่อยไปเฉลยคำตอบและให้ข้อมูลใหม่ในขณะเดียวกัน วิธีนี้จะช่วยให้เรื่องกระชับไม่เยิ่นเย้อ</p> <p>ฉากอาจินต์ทำไม้รั้งวัดของรักของนายฝรั่งบวมหน้า เขาพยายามขอมก่อนที่นายฝรั่งจะกลับมาจากภูเก็ทด้วยความกังวลว่านายฝรั่งจะต่อว่า ถูกเชื่อมเข้ากับฉากนายฝรั่งกลับมาแล้วเรียกอาจินต์เข้าพบโดยไม่ต่อว่าเรื่องนี้สักคำ หากแต่แสดงความห่วงใยออกมาแทน เป็นการเชื่อมกระชับฉากสองฉากเข้าด้วยกัน</p> | <p>ฉาก เรือชุด / กลางวัน</p> <p>ตัวละคร ชาวเรือชุด อาจินต์ นายจอน นายฝรั่ง</p> <p>ที่เรือชุดทุกคนช่วยกันพยายามดึงไม้วัดระดับน้ำออกมา</p> <p>ทุกคน</p> <p>“หนึ่ง สอง สาม”</p> <p>พี่ก็อง</p> <p>“เฮ้ย ช่วยละเว้ย ไม้มันบวมน้ำว่ะ”</p> <p>นายจอน</p> <p>“นายโคตรรักเลย ไมโคตรแพงเนี่ย”</p> <p>พี่เหวง</p> <p>“นายจะกลับจากภูเก็ทก็ไมง คุณจะช่วยหาวิธีทำให้ไม้แยกออก</p> <p>หึ่งดิ่งหึ่งกระทุ้ง ไม่ว่าจะทำอย่างไรก็ไม่</p> <p>แยก ผมไปทำงานนะครับ”</p> <p>อาจินต์หน้าเจื่อนด้วยไม้รั้งวัดของรักของนายฝรั่งเสียหาย ทุกคนพยายามช่วยขอมจนกระทั่งนายฝรั่งกลับมา ทุกคนจำต้องแยกย้ายไปทำงานต่อ</p> <p>ฉาก อีกด้านหนึ่งของเรือชุด / กลางวัน</p> <p>นายฝั่งเรียกอาจินต์เข้าไปคุย</p> <p>นายฝรั่ง</p> <p>อาจินต์</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ "ฝนตกมากเมื่อวานนี้" นการการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|--|
| | <p>“ครับ” นายฝรั่ง “ดีแล้วที่เข้ามามาได้” (เสียงบรรยาย : ด้วยความรู้ครึ่งๆกลางๆ จากมหาวิทยาลัย ผมเรียนงานจาก คนงาน และเรียนวิธีถนอมน้ำใจคนจาก นายฝรั่ง จากวันนั้นผมผู้สะเพร่าในชีวิต จริ่งกลายมาเป็นคนที่ละเอียดละออที่สุด บนโต๊ะแผนที่ ผมต้องทำงานเพื่อรายงาน แก่ตัวเองว่าเราไม่ใช่กาฝากของที่นี่)</p> |
| <p>บทสนทนาสร้างและคลายความตึงเครียด : บทพูดสัมพันธ์ กับระดับอารมณ์ของตัวละคร สามารถสร้างสภาวะตึงเครียด จากการระเบิดคำพูดรุนแรงไปจนถึงการคลายความตึงเครียด ด้วยการหักมุมเป็นเรื่องขบขัน</p> <p>ฉากริมลำธาร ท่ามกลางการสนทนาและดื่มสุรานอกเวลางาน การถกเถียงเรื่องความสำคัญระหว่างคนงานเหมืองกับคน ออฟฟิศของอาจินต์ คนออฟฟิศ และนายฝรั่ง นำไปสู่การ ระเบิดอารมณ์ของอาจินต์จนแสดงกิริยาไม่เหมาะสมต่อ นายจ้าง(ซึ่งจะนำไปสู่ฉากถัดไปคือการขอลาออกของอาจินต์) ปิดฉากการสนทนาด้วยคำพูดติดตลกของนายฝรั่ง เป็นการ หักอารมณ์ของขึ้นลงด้วยเสียงหัวเราะด้วยความเมาของทุกๆ คน</p> | <p>ฉาก ริมลำธาร / กลางวัน ตอนเย็น ตัวละคร อาจินต์ ไข่ นายฝรั่ง พีจอน คนออฟฟิศ</p> <p>หลังจากที่ทั้งสามคนแอบมาดู ผู้หญิงอาบน้ำหรือริมลำธาร พวกที่เหมือง เดินมาตามทางเดินยาวเพื่อไปเรือขุด ทุก คนนั่งดื่มเหล้าคุยกัน</p> <p>พีจอน “คนออฟฟิศแหม่สบายกว่าคนเรือขุด คน ออฟฟิศไปแหงหายที่หัวหินสบาย คนเรือ ขุดนั่งทำงานกันงกๆ”</p> <p>คนออฟฟิศ “แต่ออฟฟิศเป็นหัวใจของบริษัท”</p> <p>นายฝรั่ง “ซำยๆ ถ้าไม่มีออฟฟิศเหมืองก็ หยุต”</p> <p>อาจินต์ “ถ้าไม่มีคนเอชุดหาแร่ แล้วคนออฟ ฟิศจะเอา เงินมาจากไหน”</p> <p>คนออฟฟิศ “คนออฟฟิศต้องจับปิ้ง แล้วไอ้จอนมึง จับอะไร มาระ เต้ไอ้อาจินต์ มึงจับมา..จับเห!”</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|---|---|
| | <p>“อย่าเถียง! ฉันทันเป็นนาย” อาจินต์ “นี่มันนอกเวลาทำงาน” นายฝรั่ง</p> <p>“นอกเวลางาน แต่อยู่ในที่ดินฉัน บ้านฉัน เสื้อผ้า ก็เงินเดือนฉัน” ด้วยความโกรธ อาจินต์ถอดเสื้อผ้าโยนทิ้งลงน้ำเหลือแต่กางเกง นายฝรั่ง</p> <p>“แล้วทำไมไม่ถอดกางเกงด้วย” ทุกคนหัวเราะเยาะอาจินต์</p> |
| <p>บทสนทนากับเสียงประกอบ : การผสมผสานระหว่างเสียงบทสนทนากับเสียงประกอบสามารถส่งผลด้านอารมณ์สูงและเข้มข้นขึ้นได้ ภาพยนตร์บางเรื่องจึงใจไม่ใส่เสียงสนทนาแต่เน้นแค่เสียงประกอบอย่างเดียว สามารถทำให้ฉากนั้นโดดเด่นขึ้นมาทันที</p> <p>ฉากผีหลอกในบ้านพักในปีแรกที่อาจินต์ใช้พำนัก เป็นการใช้เสียงประกอบส่งเสริมอารมณ์และอารมณ์สให้กับฉากนี้โดยไม่ต้องใช้บทพูด</p> | <p>ฉาก บ้านพักอาจินต์ / กลางดึก ผีสาวตายท้องกลมม้ายืนอยู่ปลายเท้า อาจินต์ผวาตื่นตกใจขึ้น พบว่าเป็นเพียงความฝันที่เขาปะติดปะต่อเรื่องจากที่ได้รับฟังมา บ้านพักเงียบสงบ อาจินต์ข่มตาหลับอีกครั้ง พลันมีเสียงเคาะประตูดังขึ้น ถึหนัก ความกลัวพุ่งเข้าจู่โจมอาจินต์ แต่เขารวบรวมสติ ฉวยไฟฉายเดินกล้าๆ กลัวๆ ไปเปิดประตู...ปัง!!! อาจินต์หลับตาปี เสียงเคาะประตูยังดัง เขาลืมตาขึ้น เห็นกะปาดตัวหนึ่งพยายามกระโดด มันกระโดดชนประตูเสียงดังราวเสียงเคาะประตู</p> |
| <p>บทสนทนากับความจริง : บทพูดคือการให้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและความจริงคนดู การค้นคว้าข้อมูลเรื่องอายุ เพศ เชื้อชาติ การศึกษา ความเชื่อ ทศนคติของตัวละครอย่างละเอียดจึงเป็นสิ่งที่ต้องทำเพื่อให้บทพูดมีความสมจริงและสื่อสารความจริงกับผู้ชมได้ลุ่มลึก</p> <p>ฉากออกหักของอาจินต์ที่แสดงออกด้วยการตีแม่เหล้าเมากับตา</p> | <p>ฉาก เฟิงพักยาม / กลางคืน ตัวละครอาจินต์ ตาแดง อาจินต์มาตีแม่เหล้าเมาอยู่ที่เฟิงพักยามของตาแดงในมือถือการ์ดแต่งงานของหญิงคนรักที่ส่งมาจากกรุงเทพฯ ตาแดง “เผาะชะเถอะ”</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไข ใดๆ ภายใต้นามการค้า
ฉากออกหักของอาจินต์ที่แสดงออกด้วยการตีแม่เหล้าเมากับตา

แดงคร่ำครวญและเคียดแค้นความรัก ถูกแสดงออกผ่านบทสนทนาระหว่างอาจินต์กับตาแดง สื่อความจริงที่อาจินต์ต้องยอมรับให้ได้ผ่านถ้อยคำสละสลวยกินใจ อีกทั้งแสดงทัศนคติระหว่างคนหนุ่มกับคนชรา

“ไม่เผาะ! จะเก็บไว้เหมือน
ไว้”
ที่ผมเก็บเส้นผมของเค้า

ตาแดง

“ลืมไปเลย”

อาจินต์

“ไม่ลืม จะจำมันไว้ให้เป็นที่ระลึก
ของความ

เลวของผู้หญิง”

ตาแดง

“ความเลวไม่มีที่ระลึก ความเลวของ
คุณก็มี

เหมือนกัน ผมยังไม่เก็บมาเป็นที
ระลึกเลย”

อาจินต์

“แล้วผมมันเลวยังไง?”

ตาแดง

“อ้าว...ก็คุณว่าแกงจืดของผมอย่างนั้น
อย่างนี้

แถมยังเททิ้ง ใช้นั้นเป็นของไม่ตีมัน
ทำให้คุณ

กลุ่มใจจะเก็บไว้ทำไม?”

อาจินต์นึกคิดได้ เมาการ์ดทิ้ง แล้วล้มตัว
ลงนอน

(เสียงบรรยาย : คินนั้นคำตอบของการที่
ไม่ได้รับจดหมายจากกรุงเทพฯหลาย
เดือน ก็ได้ถูกเฉลยขึ้นและในคินนั้นผมคิด
ว่าความรักเป็นสิ่งเดียวเท่านั้นของอนาคต
คนเรา ชีวิตของผมใกล้จะพังทลายลง
แล้ว)

ตาแดงเดินไปหยิบจานกลับมา เห็นอา
จินต์ กำลังเขียนชอล์กบนกำแพงสังกะสี
ตาแดงอ่าน

ตาแดง

“อดีตคือความฝัน ปัจจุบันต้องอด
อนาคตต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ที่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรณีไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | |
|--|--|
| | <p>ตาย ...จะอะไรนักหนาไอ้หนูเอ๊ย...”</p> <p>ฉาก เฟิงพักยาม / เข้าตรู๋</p> <p>ในตอนเช้าอาจินต์ตื่นมาเห็นข้อความที่โดนตาแดงแก่</p> <p>อดีตคือความฝัน ปัจจุบันต้องอด...ทน</p> <p>(เสียงบรรยาย : แต่พร้อมๆกันนั้นอย่างไม่รู้ตัว มิตรราภาพระหว่างคนแกชราบ้านนอก กับหนุ่มผู้แหลกเหลวจากมหาวิทยาลัยได้ขยายตัวขึ้นอย่างแน่นแฟ้นในเฟิงพักยามแท้ๆ)</p> |
|--|--|

บทบรรยาย(Narration)

จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การใช้เสียงบรรยายความคิดของตัวละครหลัก (Voice Over) บทภาพยนตร์ตั้งใจให้ผู้ชมรับชมเรื่องราวผ่านตัวละครหลักตัวเดียว (อาจินต์) เสมือนตัวละครได้เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆให้ผู้ชมฟังด้วยตนเอง เป็นการใช้ บทบรรยายถ่ายทอดความรู้สึกภายใน ซึ่งเป็นบทพูดของตัวละครคนเดียวหรือส่วนตัวในเหตุการณ์ของเรื่อง เป็นการถ่ายทอดความในใจ การสารภาพบางสิ่งบางอย่างของผู้พูดหรือบรรยายเพื่อช่วยเน้นเรื่องในด้านความรู้สึกซึ่ง อารมณ์ที่ลุ่มลึก หรือ การเปิดเผยความรู้สึกในเรื่องนั้นตามที่นักเขียนบทภาพยนตร์ต้องการสร้างความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด หรือ ทำหน้าที่เป็นหน้าต่างที่อยู่ระหว่างผู้ชมกับภาพเรื่องราว บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” จึงใช้บทบรรยายผ่านเสียงเล่าของอาจินต์ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง มีเนื้อความดังนี้

“นั่นคือผมเอง เด็กหนุ่มผู้ไร้ไทรจากมหาวิทยาลัยเมื่อปี 2492 ยากจน ไร้งาน ท้อแท้ แหย และใกล้จะออกหัก กระดาษแผ่นนี้เป็นสมบัติที่มีค่าที่สุดในบรรดาสมบัติที่ไม่มีค่าเลยของผม แม้ว่ามันจะแสดงภูมิแก่ วิศวะปี 2 ก็ตาม ไม่มีใครรู้หรือทราบดีว่า ในวันนั้นความหวังของผมอยู่ที่นั่น เหมืองแร่คือตุ๋นใส่กับข้าวใบสุดท้าย ที่ประคองให้ผมนำกระเพาะอันอืดโรยไปหามันเมื่อตอนเด็กๆ อำเภอดะกั่วทุ่งมีความสำคัญสำหรับเราเพียงพื้นที่เล็กน้อยที่คนเขียนแผนที่ไม่แยแส และตำบลกระโสมก็ไม่มีมีความสำคัญมากพอที่คนทำแผนที่จะบรรจุลงในแผนที่เลยด้วยซ้ำ แต่เดี๋ยวนี้มันกำลังเป็นสถานัดสันดาน ที่พ่อสั่งให้ผมไปอยู่ มันไม่ใช่สถานที่สำหรับเที่ยวเตร่หรือผจญภัยเพื่อหากำไรให้แก่ชีวิตใครทั้งนั้น

แล้วปีเดือนอันหยาบกร้าน ก็ได้เริ่มลากเส้นของมัน ใจหนึ่งมันนึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับหาญ ที่จะสู้งานอันหนักหนาย้อยอย่างลูกผู้ชาย แต่อีกใจหนึ่ง มันก็อดด้านการค้าไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อ้อ น ออเสาะ จะกลับกรุงเทพเสียให้ได้ และแล้ววันรับน้องก็ถึงเข้ามาถึง
ถึงน้ำมัน เขาต้องการน้ำมันให้เป็นถึงขยะ และผมก็มีหน้าที่ทำงานนี้
เหมือนดีบุกสำหรับผมมันหมายถึงโลกอีกโลกหนึ่ง มันเป็นคนละโลกกับ
ภายนอก โดยมีระยะทางนับสิบกิโลจากแผ่นดินเป็นพรมแดน

ผมโดนสอบเกินคะแนนครั้งแรก เมื่อเอ็นจินีเรียเรือชุดลาพักร้อน
นายฝรั่งให้ผมทำหน้าที่ตัวสำรอง ด้วยการเขียนใบเบิกเป็นภาษาอังกฤษ
เอาสิวะ วัสดุก่อสร้าง บัญชี ภาษาอังกฤษ ก็เรียนมาแล้วจากวิศวะ เสีย
อย่างเดียวที่มันเรียนไม่จบเท่านั้นแหละ

ผมเริ่มจะรักนายฝรั่งชาวออสเตรเลียคนนี้แล้วสิคับ แกเป็นคนเปิด
ประตูเหมืองให้ผม ผมอยากบอกแกว่า ผมพร้อมเสมอสำหรับแก นาย
ฝรั่งชื่อมิสเตอร์แซม อายุ 56 แกเป็นแบบฉบับชีวิตที่ผมอยากจะมีคือ
ความรักสนุก ความใจกว้าง ความใจดี รถเก๋งของแกราวกับรถมูลนิธิช่วยคน
เดินดิน แกเป็นคนทีคนไทยทุกคนภูมิใจยิ่งกว่าที่พวกฝรั่งพวกเดียวกันจะรู้
เมื่อไหร่ที่นายฝรั่งกินเหล้าเป็นกระสือ แกจะโชว์ของที่ระลึกจากสงคราม
โลกให้พวกเราดู นายฝรั่งทำงานร่วมกับน้องชายชื่อมิสเตอร์ทอม ซึ่งดูแล
งานกลางแจ้งและคุมเรือชุดในตำแหน่งเอ็นจินีเรีย แต่มีอยู่อย่างหนึ่งที่พี่น้อง
ตกลงกันไม่ได้จริงๆ นั่นก็คือ พี่ชายรับคนเข้าทำงานไม่เลือกหน้า เพราะ
ฤทธิ์เมา ขณะที่น้องชายเป็นคนไล่วกนนั้นออกทีละคน

นายฝรั่งผู้นี้เป็นเทพบุตรแห่งการทำงาน ผู้สอนให้ผมรู้จักคำว่าตาย
คางาน วันที่ลูกกลิ้งเรือชุดหลุดลงน้ำทำให้เรือต้องหยุดทำงาน พวกเราเข้า
ผลัดทำงานกันถึงเก้าผลัด ในขณะที่แกอยู่โยงคนเดียวถึง 72 ชั่วโมงรวด
โดยไม่นอนเลย

เหมืองแร่ของเราเริ่มทำอีกครั้งโดยแม่ทัพชาวออสเตรเลียคนนี้
และขุนพลเอกของเหมืองแห่งนี้ นั่นก็คือ พี่จอน นายแห่งนายเรือชุด การ
ยืนของพี่จอนได้แสดงถึงอำนาจ และศักดิ์ศรีของนายงงานผู้เอาจริง ซึ่งใน
อีกอดีตใจเนี่ยแกจะไปเป็นจอมวงการ ทุกภาษาที่พี่จอนพ่นออกมาเนี่ยคล่อง
ปรืออย่างกะเอาพัดลมไปยัดไว้ในปาก แกกินเหล้าดีกว่าเรามาก สิบบุหรี่คูณ
กว่าพวกเรา กินข้าวแกก้กินจุกว่า พอเวลาขึ้นเนี่ยแกก็ขึ้นนานกว่า แต่ไม่มีอะไร
หยุดยั้งความห่ามของแกได้ โดยเฉพาะเมื่ออยู่กันครบทีมกับนักรบคู่บารมี
อย่างพี่กองช่างไฟและพี่หวงช่างเชื่อม โดยมีผมขอสมัครเป็นน้องคน
สุดท้ายอย่างเต็มใจ ฟ้าส่งพี่จอนมาให้เหมืองของเราแล้ว แต่ก็ไม่ลืมที่จะส่ง
พี่ยี่มาเป็นเครื่องแนมด้วย

อยู่ในเหมืองแร่เนี่ย ที่พักของเราเป็นเพียงที่นอนสำหรับหลบฝน
ห้องส้วมของเราก็อยู่ในพุ่มไม้ ห้องกินข้าวอยู่ที่ท่าบขมจิ้น และที่ห้อง
รับแขกนั้นเราก้จัดมันขึ้นอย่างฉลาดในร้านกาแฟ มันคือสโมสร มีอาโกว
จอมหน้าเลือดคนหนึ่งเป็นนายกลสโมสร มันคือโรงมหรสพ มันเป็นกรม

ประชาสัมพันธ์ และตอนนี้โรงกาแฟกำลังจะเป็นศาลตัดสินคดี ที่สำคัญโรง
กาแฟยังแปรสภาพเป็นบ่อนการพนันได้ด้วย โดยตัวเจ้าของร้านเป็นทั้งคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ส่วนตัวเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่หรือ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปดแปลงเนื้อหา และต้องอยู่
ของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

ริเริ่ม คนชวนและเป็นเจ้ามือ เกมที่ฮิตที่สุดคือ การทายทุเรียนพันธุ์เม็ดใน เกมตีกระป๋องปลาซาติน เกมทายลายดอกจันทร์ที่กันลูกมั่งคุด เกมทาย น้ำหนักนมกระป๋อง ทายความยาวของเทียน แล้วโรงกาแฟมันก็คือ โรงพยาบาลรักษาประสาทอันเสื่อมโทรมด้วยโรคคิดถึงบ้านของผมแต่ เพียงผู้เดียว

มหาวิทยาลัยสอนความรักชาติ แต่เหมือนแระสอนความรักชีวิต จาก วันนั้น เหมือนแระ ได้กลายเป็นโลกที่ผมภูมิใจ เรามาจากคนละถิ่นคนละ โรงเรียน ฟังนิทานตอนเด็กมาคนละเรื่อง หัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตที่ทำให้เรา เดินมาสู่เมืองแระ ก็เป็นคนละมุม แต่เราก็อยู่ด้วยกันเหมือนครอบครัว ยิ่ง กว่าจะรู้สึกว่ามีมาทำงาน มีความเป็นญาติอยู่ในคำเรียก อี้ อี้ มีความเป็น กันเองและเปิดเผย และมีความหวังดีต่อกัน อยู่ในเรียวยาวในยามที่ช่วยกัน ออกแรงคนละมุม

ทั้งๆที่ผมผ่านปี 1 เมืองแระมาได้ ด้วยตำแหน่งที่หลายๆคนริษยา แต่พวกเขาไม่รู้หรอกว่า ความเจ็บเหงาก็ทำคะแนนได้ดีมันความท้อแท้ใน หัวใจของผม - ปีใหม่ของผมปีนี้ไม่มีการเดินโซโยโห่ร้องแล้วเยียวรดกำแพง ตึกแถววังบูรพา หรือการแหงนหน้ามองดูดาวอย่างปีก่อนๆแน่นอน ไม่ว่า วันไหนวันไหนในเมืองแระ เราอยู่กับคนมากกว่าธรรมชาติ เราไม่มีเวลาชม พระอาทิตย์ขึ้น หรืออาทิตย์ตกดิน เราได้แต่ชมกันเองว่าใครที่มาทำงานเข้า คววจจันทร์นะไม่มีความหมายหรอก เดือนตะหากที่มี แต่ไม่ใช่เดือนบน ท้องฟ้า หากเป็นเดือนในปฏิทิน เราไม่มีเวลาชมจันทร์นอกชายคา แต่เราก็ ไปมดวงจันทร์ที่กันแแก้วกัน วันเดือนปีในเมืองแระ ซึมเข้ามาในร่างกายผม ทีละชั่วโมงทีละวัน ในขณะที่จดหมายจากหญิงคนรักจากกรุงเทพน้อยฉบับ ลงทุกที ผมนอนหลับในกระท่อมอันวิ้งเวงยามดึก โดยมีเสียงตึกคักของเรือ ชุด ลอยล่องมาเป็นเพลงกล่อม ผมยืนทำงานอยู่บนแผ่นดิน ซึ่งลมหายใจ ของแระตีบุงฟุ้งขึ้นมาจากใต้ธรณี ผมยืนตากฝน ที่เศษซี่เ้าจากปล่องเรือชุด ละลายปนลงมา วันนี้ผมพร้อมจะเผชิญทุกอุปสรรค แล้ววันนี้ฝนเมืองแระก็ ชะเอาเพื่อนร่วมชะตากรรมมาให้ผมคนหนึ่ง

ไอ้ไอ เป็นเด็กหนุ่มผู้ไม่มีอะไรเลยในชีวิตนอกจากร่างกายของมัน มันเป็นคนที่ไม่รู้จักความทุกข์โศก ปากของมันเนี่ยคือบ่อแห่งการยิ้ม ทุก ตารางเมตรในแผนที่อยู่ใถ่ภาชนะอันหนักใจของผม ผู้ซึ่งเป็นช่างแผนที่ไม่ใช่นักเที่ยวป่า เพราะฉะนั้นจึงไม่มีสิทธิ์ที่จะเลือกแต่ป่าที่สวยงามเท่านั้น ทุกๆ วันชาวบ้านแถวนั้นจะได้เห็นภาพประชาธิปไตยของเรา ขามามันแบก ขากลับผมแบก แต่มันก็ทดแทนด้วยสิ่งที่ทำให้ผมปลื้ม มันเป็นลูกน้องผมใน เวลากลางวัน และเป็นหมอนวดประจำตัวผมในเวลากลางคืน ผมนึกเสมอ ว่ามันเป็นลูกชาย แต่อีกใจหนึ่งก็เห็นว่ามันเป็นพ่อ แล้วมันก็กลายเป็น คู่ทุกข์คู่ยากของผมในเมืองแระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ส่วนตัวเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้า
คตินั้นคำตอบของกฎไม่ได้รับจดหมายจากกรุงเทพมาหลายเดือน
ก็ได้ถูกเฉลยขึ้นและในคตินั้นผมคิดว่าความรักเป็นสิ่งเดียวเท่านั้นสำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนาคตของคนเรา ชีวิตของผมได้กำลังจะได้พังทลายลงแล้ว แต่พร้อมๆกันนั้นอย่างไม่รู้ตัว มิตรภาพระหว่างคนแก่ชราบ้านนอกกับหนุ่มผู้แปลกหลวจากมหาวิทยาลัยได้ขยายตัวขึ้นอย่างแน่นแฟ้นในเพลิงพักยามแท้ๆ

วันเดือนปีของพวกเราชาวเรือขุดมันก็เป็นไปอย่างงี้ มันเข้ามาทางหัวเรือแล้วก็ผ่านไปเป็นอดีตอยู่ท้ายเรือ ผิดดินที่เราขุดวันนี้ก็จะกลายเป็นตัวหนังสือในสมุดรีพอร์ทในวันพรุ่งนี้ ปีเดือนอันลุ่มๆดอนๆ ค่อยๆรมชีวิตของผมให้กร้านและเกรียม เอาความบ้าบิ่นทำงานใส่มือไว้ เพื่อปลอบใจว่าเราไม่ใช่ผู้ชายที่เกียจคร้าน เอาการโลดโผนมาสลักกันไว้เป็นมหรสพ แล้วเอาเหล้าคอกกลั้วไว้ไม่ให้มันเหือดแห้งจนเกินไป แล้วไอ้หนี่ลึนที่เกิดจากการตี้อย่างเพลิดเพลินนี้เอง ได้กลายมาเป็นกรงเล็บ ที่บีบให้ผมไม่กระดิก กระเดี้ยไปไหนได้ ผมกินเหล้า มันเป็นมายากลที่คอยช่วยให้ผมเห็นข้างเล็กเท่าหมี มันเป็นความบังเอิญสำหรับคนในที่กั้นดาร์ มันเป็นทั้งวิ他命ให้แก่ร่างกายอันเมื่อยล้าและมันยังเป็นเทพธิดาส่องแสง ให้แก่ดวงใจอันว่าเหวด้วย

นี่คือมโนธรรมของอาโก เจ้าของร้านรวงอันต้อยต่ำกลางป่าดง ความเค็มที่แกอูดสำหรับรักษามาเลียตั้งนานเพิ่งจะมาจืดจาง ก็ตรงนี่นี่เอง

ด้วยความรู้ครึ้งๆกลางๆจากมหาวิทยาลัย ผมเรียนงานจากคนงาน และเรียนวิธีถนอมน้ำใจคนจากนายฝรั่ง จากวันนั้น ผมผู้สะเพร่าในชีวิตจริง ก็กลายเป็นคนที่ละเอียดละออที่สุด เมื่อได้นั่งโต๊ะแผนที่ ผมต้องทำงานเพื่อรายงานแก่ตัวเองว่า เราไม่ใช่กาฝากของที่นี่

ในปีนั้นเป็นปีที่ 4 ที่ผมกลายเป็นบุคคลสาปสูญของเพื่อนและพี่น้องในกรุงเทพฯ ปีที่ 4 ก็ได้ก้มหน้าและชีวิตของผมให้เหมือนเพื่อนร่วมลมหายใจในตำบลนั้น 4 ปีที่นั้นไม่ใช่การนั่งรถเมลไปทำงาน ไปเข้าเย็นกลับ แต่มันคือการเดินตากแดดตากฝน ระหว่างเรือขุดที่คืบหน้าไปทุกชั่วโมงกับบ้านพักซึ่งทรุดโทรมลงไปทุกวัน ผมนี่นี่ตลกพรวดติดต่อกันได้เป็น 10 วัน มันตลกเสียจนเราเบื่อและรำคาญ ภูเขาเปียกจนละลาย ดอกไม้โง่หัวไม้ขึ้น ผนปักษ์ใต้ทำให้ได้ความคิดว่า ถ้าเราจะเปลี่ยนอาชีพมาเป็นคนร่อนน้ำฝนขาย สงสัยคงจะรวยกว่าทำเหมือง ในที่สุดเราจึงทำตัวเป็นลูกน้องของธรรมชาติไปเลย เราต้องเป็นคนของป่า เป็นลูกอ่อนของความหนาว แล้วก็ก็เป็นเพื่อนกับผน ในเมื่อพวกเรายู่ด้วยกันที่กันแอง กำแพงภูเขาที่ปิดฝาด้วยทองฟ้าที่มีแต่ผน ดังนั้น ชะตาชีวิตของพวกเราจึงคล้ายกับอยู่บนเส้นชีวิตเดียวกันด้วย

แล้วเส้นทางชีวิตของเหมืองแร่ก็ตึงเขม็งขึ้นมาอีกครั้ง เมื่อเราขุดแร่กันมาจนถึงที่ดินสำคัญ เรือเข้าไปติดแหง็กอยู่ในนั้น จากเดือนเป็นสองเดือน จนจะสามเดือน แร่ที่หวังก็ไม่มี เราขุดแต่โคลนจนเงินถึงกับจะหมด

ออฟฟิศ ต้องระดมคนงานคู้ยี่แร่หลังโกดิง มาล้างเอาเนื้อแร่ไปขาย เพื่อเอาเงินมาจนเจือ นายฝรั่งปรึกษางานกับเหล่าและคิดว่าเหว ในขณะที่ยื่นเงินให้น้องชายเจียบลงทุกวันจนลาออกไป แล้วผมก็พบว่ามันเป็นความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ส่วนตัวเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 94

สะพานของคนทำแผนที่สำรวจแร่ เมื่อเขาคัดจุดสำรวจแร่จุดหนึ่ง ซึ่งเขียนเลขฝรั่งว่ามีแร่ 0.01 ซึ่งต่อตารางฟุต เป็น 6.01 งานนั้นเราเอาเรือขุดออกมาจากง่ามเขาได้ แต่เราจำเป็นต้องรับเอาเอ็นจินีเยฝรั่งคนใหม่เข้ามาด้วย เขาชื่อมิตเตอร์นอร์แมน

วันเวลาเดินตามหลังพระอาทิตย์ไปอย่างไม่คลาดเคลื่อน รายวิชาในปี 4 ของผมก็เริ่มยากขึ้นเรื่อยๆ หลังจากที่พี่จอนแสดงความโลดโผนของชีวิตออกมาด้วยการลาออกไป วันหนึ่งนายหวนคนงานเรือขุด ก็ต้องอุทิศขาข้างหนึ่งให้กับเรือขุด นายเจียงเพื่อนนักดูเมฆของผม ก็ต้องจากไปอีกคนด้วยน้ำป่าจากภูเขา แล้ววันนี้นายเล็กก็คือโจทย์ที่ยากจะแก้ ผมเปลี่ยนความคิดถึงพี่จอนเป็นการเอาเข็มทิศไปสำรวจเนื้อดินหน้าเรือขุดทุกวัน เพื่อจะหาให้ได้ว่าพี่จอนเดินเรือขุดเก่งกว่าคนมาใหม่ ผมจำวินาทีนั้นได้แม่น วินาทีที่พี่เล็กลงไปดำเอาอาวุธที่ผมนำมาประหารเขาโดยไม่รู้ตัวเลย ในระยะนี้เขาอยู่กับอย่างมีนซึมเต็มที ด้วยที่ดินที่เราจะขุดเหลือน้อยลงเรื่อยๆ แต่พี่เล็กสามารถเอาชนะใจเรามากขึ้นทุกวัน จนที่กองเรียกพี่เล็กว่านายหัวอย่างเต็มปาก

จากอุบัติเหตุที่จู่โจมเราอย่างไม่มีใครได้ทันตั้งตัว คำสั่งจากบริษัทแม่ที่ป็นัง ก็เดินทางมาถึง พร้อมหัวใจที่เฝ้ารอคำตอบอย่างใจจดใจจ่อของพวกเราชาวเหมืองทุกคน เหมืองเราล่มลงอย่างยับเยิน เรือขุดร้างและวังเวงราวกับโรงเก็บศพโรงใหญ่ที่ทำด้วยเหล็ก ออฟฟิศเปิดหน้าต่างน้อยบานลงทุกวัน ในที่สุดก็เหลือแต่คนยาม พวกเราที่อยู่ด้วยกันมาหลายปี ต้องแยกย้ายเหมือนฝูงแกะร้าง พวกเราต้องกลายเป็นคนพเนจรอีกครั้ง

เข้าสู่คหายุที่เหมืองแร่ของผม บรรยากาศเหมืองแร่ไม่มีอีกต่อไป นายฝรั่งซื้อตัวเครื่องบินกลับกรุงเทพฯ ให้ผม เป็นรางวัลชิ้นสุดท้าย ผมกลับออกจากเหมืองด้วยเงินเหมือนเมื่อกับแรกที่เข้าไป คือศูนย์บาท เหมืองแร่คือความหลังที่ผมหวงแหน เพราะมันได้เอาอดีตส่วนหนึ่งของผมไปครอบครองไว้ คงจะไม่มีผมที่นี่อีกต่อไป เพราะแม้แต่เงาก็ยังคงเดินตามผมเข้ากรุงเทพฯ ส่วนอนาคตที่ยังสร้างไม่เสร็จของผม ก็ล้มครืนลงเป็นขี้ฝุ่นของอดีตไปแล้ว ผมเอาชีวิตไปหั่นในเหมืองแร่เสีย 4 ปีเต็มๆ เป็น 4 ปีที่คนธรรมดาจะเรียนจบมหาวิทยาลัยไปได้สบายๆ แต่ที่เหมืองแร่สำหรับผมแล้วมันไม่มีใบคู่มือรับรองใดเลย นอกจากแผลคู่มือ ที่คนอื่นไม่มีวันรู้เลยว่า มันเกิดจากอะไร”

กล่าวโดยสรุป บทบรรยายในภาพยนตร์เรื่องเล่าเรื่องราวเกือบทั้งหมดของภาพยนตร์ เป็นการใช้เสียงบรรยายเล่าเรื่องอย่างเต็มที่เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวละครหลัก (อาจินต์) ข้อดีคือ สามารถคงภาษาสละสลวยจากบทประพันธ์ไว้ได้อย่างเต็มที่ ข้อเสียคือ ลดบทบาทความสำคัญของภาษาภาพลง อนึ่ง ธรรมชาติสำคัญของการชมภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” คือการซึมซับอ้อมเอมไปกับภาษาอันสวยงามจากบทประพันธ์ ซึ่งคุณจิระ มะลิกุล สามารถถ่ายทอดได้ดี แม้ว่าเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่สำหรับผู้ใดที่จะไปใช้เพื่อการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

จะถูกตัดทอน วันเวลาจะคลาดเคลื่อนไปจากความจริง ตัวละครจะถูกผสมผสาน ซึ่งอาจสร้างความผิดหวังจากผู้ชม คอหนังสือ แฟนคลับ คุณอาจินต์ ปัญจพรรค์ แต่บทสรุปสั้นๆ ง่าย ๆ “มันไม่เหมือน...แต่...ใช่” จากการศึกษาคุณจิระ มะลิกุล ได้ส่งให้เจ้าของบทประพันธ์ (คุณอาจินต์ ปัญจพรรค์) ตรวจสอบแล้วนั้น ถือเป็นบทพิสูจน์การเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงของคุณจิระ มะลิกุลได้ในระดับที่น่าพอใจ

- การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์
บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่” ใช้เวลาพัฒนาความคิดและเขียนบทภาพยนตร์เป็นเวลา 8 เดือน และปรับปรุงบทภาพยนตร์ระหว่างถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่”

3.1 ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม

ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแร่” จากเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นผลตอบรับและคำวิพากษ์วิจารณ์ต่อบทภาพยนตร์เรื่องนี้โดยบอกเล่าผ่านการเขียนวิจารณ์จากผู้ชมโดยตรง ดังนี้

ความคิดเห็นที่ 1 โดยคุณ Vir (นามแฝงจากเว็บBloggang.com) “ผมได้ในสิ่งที่ผมอยากได้จากหนังแล้วในเรื่องของบทที่ทำออกมาได้กระชับ แม้ว่า จะตัดมาจากบททั้ง 140 กว่าตอนของคุณอาจินต์ แสดงแกนของเรื่องได้ครบ แต่มันทำให้เกิดปัญหาในเรื่องว่า หนังเป็นจุดสนใจทั้งเรื่อง มีปรัชญาแฝงทั้งเรื่อง ตัวละครมีความเป็นปัจเจกสูง แสดงถึงความโดดเด่นในตัวเอง ทำให้หนังเรื่องนี้ขายได้ยากในวัฒนธรรมการเสพหนังของ คนในอารยธรรมปัจจุบันที่ต้องการจุดสนใจ จุดเปลี่ยน จุดหักเห ที่เด่นชัดกว่าจุดอื่น เหมือนเป็นหนังดีที่คนไม่อยากเสพ ตัวละคร แม่ละเอียดที่มาเติมเต็มเรื่อง ถูกทำให้คิดว่า ควรจะมีบทบาทมากไปกว่านี้ แต่อาจจะเพราะข้อจำกัดทางด้านเวลา และอื่นๆ ทำให้เธอถูกละเลย ซึ่งเธอควรจะมีบทบาทเด่นมากกว่าการเป็นคนกล่าวการเปลี่ยนแปลง

ความคิดเห็นที่ 2 โดยคุณ It ซิยู (นามแฝงจากเว็บไซต์พันธุทิพย์) “คาดว่าหลายๆ ท่านคงมีอาการและความรู้สึกคล้ายๆ กับผม นั่นคือ เรียนยังไม่ทันจะรู้เรื่องรู้ราวอะไรเลยก็จบเสียแล้ว ...แล้วอย่างนี้จะเอาอะไรไปทำมาหากินกับเขา? แต่กระนั้น รุ่นพี่หลายๆ ท่าน ก็ได้ให้คำชี้แนะกับผมว่า การเรียนการสอนในรั้วมหาวิทยาลัยเป็นเพียงการเรียนรู้ขั้นแรกของเราเท่านั้น มันคือจุดเริ่มต้นที่ช่วยจัดระบบระเบียบวิธีคิดของเราให้เข้าที่เข้าทาง มิได้มุ่งหวังให้เรา ‘รู้’ และ ‘เข้าใจ’ ในทุกๆ สิ่งแต่อย่างใด ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เนื่องมาจาก เมื่อเราก้าวเข้าสู่โลกกว้างภายนอก เราก็จำต้องเรียนรู้ใหม่อย่างไม่มีที่สิ้นสุดอยู่ดี (หรือถ้าให้ Miss Canada ; Miss Universe คนล่าสุดตอบ ก็น่าจะได้คำตอบประมาณว่า ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยเปรียบเสมือนความรู้ครึ่งแก้ว ซึ่งอีกครึ่งแก้วที่เหลือ ก็ต้องไปหาเอาจากโลกภายนอกเอง ในคราแรก ที่ผมได้รับฟังคำกล่าวเหล่านี้ สารภาพว่าผมรู้สึกกินแหนงแคลงใจกับถ้อยเหล่านี้อยู่มากครับ เนื่องจากตอนนั้น ผมเชื่อว่าระบบการศึกษาที่ “รัฐ” สู้สุดส่วหวังรากฐานมาอย่างยาวนาน !? (จนตอนนี้ก็จะมี Admission แล้วเหวอ!) น่าจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้มากกว่านี้ทั้งหมดที่เราสู้สุดส่วหาเรียนมากกว่า 16 ปี (เป็นอย่างน้อย) ให้ผลลัพธ์เพียงแค่การจัดระบบ ระเบียบความคิดของเราเท่านั้นหรือ? แต่ตอนนี้ จากประสบการณ์ที่ผมได้พบพานมากกว่า 2 เดือน ก็ทำให้ผมได้รู้แล้วครับ ว่า สิ่งที่ทุกคนบอกผมมา ‘ไม่เกินจริง’ เลย จากการฝึกงาน ทำให้ผมเข้าใจสภาพการทำงานจริง กับโลกคนละโลกที่ช่างไม่เหมือนตำราเรียนเอาเสียเลย หลายครั้งหลายครา ทฤษฎีที่เราได้ร่ำเรียนมา ก็มีอาจนำมาใช้กับงานหลายๆ อย่างได้ เราจำต้องประยุกต์ ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับองค์กรหรือบริษัทไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งทั้งนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่หนักหนาสาหัสสำหรับผมเป็นอย่างยิ่งเออ...กว่าจะผ่านมันมาได้ ต้องใช้ไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิทธิ์

ความอดทนมากพอสมควร อย่างไรก็ตามนี่คือโลกในออฟฟิศเท่านั้น ผมไม่มีใครจะมีโอกาสได้ออกไปดูงานในภาคสนามมากนัก ด้วยปัจจัยหลายๆ อย่างที่มีอาจเปิดเผยได้ แต่ช่างน่าขันเหลือเกินครับ ที่ผมกลับเรียนรู้สภาพการทำงานในภาคสนามได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้แทน กับภาพยนตร์ที่มีชื่อว่า “มหา’ลัย เหมืองแร่” มหา’ลัย เหมืองแร่ เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องราวของเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่มีชื่อว่า “อาจินต์ ปัญจพรรค” เด็กหนุ่มที่เชื่อแน่ว่า ใครหลายคนต่างก็รู้สึกอิจฉาเขา ด้วยเพราะคณะและสถาบันที่เขาเข้าเรียน คือ หนึ่งในคณะที่เด็กหนุ่มส่วนใหญ่ในประเทศนี้ใฝ่ฝันจะเข้าศึกษา แต่นั่นก็เป็นแค่เปลือกเท่านั้นครับ ตอนนี้ อาจินต์ถูกไล่ออก!!! จากเด็กหนุ่มผู้มีอนาคตก้าวไกล กลับต้องประกอบกระเพาะอันอดโรยไปทำงานในเหมืองแร่, จากเด็กหนุ่มผู้ใฝ่ฝันจะเป็นวิศวกร ผู้มีหน้าที่สั่งงานกรรมกร กลับต้องระหกระเหเร่ร่อน ไปทำงานเป็น ‘กรรม’กรเสียเอง มองๆ ดูแล้วก็อดนึกถึงคำพูดนี้ใน Norwegian Wood ไม่ได้ “ช่วงชีวิตตอน 19 หรือ 20 ปี เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของชีวิต บุคลิกเฉพาะตัวจะก่อตัวขึ้นมาในช่วงนี้ หากปล่อยให้ภาพนั้นบิดเบี้ยวผิดรูปร่าง ภาพนั้นจะตามหลอนคุณเมื่ออายุมากขึ้น”จริงสินะ ด้วยพฤติกรรมเหนียวล้า กับระบอบการเล่าเรียนในระดับอุดมศึกษา คือ ปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมให้อาจินต์มีสภาพ “บิดเบี้ยว” “ผิดรูปผิดร่าง” จนถูกคัดให้ออกจากมหา’ลัย อย่างที่เราเห็น อย่างไรก็ตาม ในความ ‘บิดเบี้ยว’ ของอาจินต์ กลับทำให้เขาได้พบกับประสบการณ์อันล้ำค่า ที่เด็กมหา’ลัยน้อยคนนักจะได้พบเจอ ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยที่มองไม่เห็น ได้ขีดเส้นให้ความบิดเบี้ยวของอาจินต์มีรูปร่างที่งดงามยิ่ง ซึ่งเมื่อผมได้มองภาพอาจินต์บนจอสีขาวเบื้องหน้าแล้ว ก็อดอิจฉาเขาไม่ได้ ทั้งนี้ก็เนื่องจากผมเชื่อว่า ‘วิศวกร’ หรือผู้มีอาชีพออกแบบ วิเคราะห์ วางแผนนั้น ก่อนที่จะสามารถสั่งการใคร่ได้ สิ่งสำคัญที่สุดที่จะต้องมียกคือ “รู้” และ “เข้าใจ” สภาพการทำงานเหล่านั้นจริงๆ แต่ด้วยรากฐานทางการศึกษาที่ถูกออกแบบมาเป็นอย่างดี? มันตอบสนองพวกเราได้เพียงแค่ระดับพื้นผิวเท่านั้นครับ - ในห้อง Lecture เรามีเคสอุดมคติให้เห็น, ในห้อง Lab เรามีอุปกรณ์ดีๆ ให้ใช้, ในงานภาคสนาม หรือการออก Field เราสามารถแก้ไขได้ใหม่ ถ้าหากทำผิด สิ่งเหล่านี้ ล้วนแล้วแต่ทำให้เราไม่เข้าใจสภาพการทำงานจริงๆ (แม้กระทั่งโลกของการฝึกงาน ก็ไม่เหมือนโลกแห่งการทำงานจริงเสียทีเดียว เพราะยังคงมีพี่ๆ คอยให้ความช่วยเหลืออยู่) เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง จะไม่มีครูมาคอยตักเตือนเราอีกแล้ว แต่สำหรับ ‘อาจินต์’ การที่เขาได้เริ่มงานตั้งแต่ระดับรากหญ้าอย่าง ‘กรรม’กร ไปจนถึงคนทำแผนที่ กลับกลายเป็นสิ่งผลักดัน ทำให้เขาเข้าใจถึงสิ่งที่เห็นและเป็นไปได้ดีกว่าเด็กมหา’ลัยทั่วไป และนี่แหละครับ ที่ผมเห็นว่า เขาได้เปรียบผมไปเต็มๆ พ้นจากนี้ การได้ใช้ชีวิตในรั้วมหา’ลัยที่มองเห็น 2 ปี กับมหา’ลัยชีวิตที่มองไม่เห็นอีก 3 ปี 11 เดือน ก็ยังเป็นอีกหนึ่งข้อที่ช่วยผลักดันให้อาจินต์มีลักษณะไม่เหมือนใคร **ในรั้วมหา’ลัย สอนให้เขาได้จัดระบบระเบียบความคิด** จริงอยู่ แม้เขาจะจำไม่ได้ว่า Nut ต้องคู่กับ Bolt, จริงอยู่ที่เขาจะสะกดคำว่า Pearl ไม่เป็น แต่กระนั้น วิชาที่เติมไปด้วยสูตรไร้สาระมากมายอย่าง เคมี ฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ ก็กลับกลายเป็นสิ่งที่ทำให้อาจินต์ “คิด” เป็น เป็นสิ่งที่ทำให้เขาต่างจากชาวบ้านทั่วไป เพราะมันทำให้อาจินต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การแจ้ง ผู้พอกันโลกที่เขาเท่านั้น ผมอนุมุติหนึ่งเป็นประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนรู้งานได้เร็ว – การ ‘เป็น’ งานของอาจินต์จนได้เลื่อนขั้นเป็น Surveyor ภายในระยะเวลาเพียงหนึ่งปีคือบทพิสูจน์! ในรื้อมหา’ลัยชีวิตที่มองไม่เห็น ได้ทำให้เขารู้จักกับคำว่า ‘การเรียนรู้’ ชาวบ้าน หรือ คนงานต่างๆ อาจมีความรู้ในเรื่องราวบางอย่างมากกว่าอาจินต์ – ออฟฟิศบอยมีภูมิปัญญาชาวบ้านเรื่องกรรมวิธีห้ามเลือดโดยใช้น้ำมันซีไล้, พี่จอน มีความรู้ ความชำนาญในการคุมงานและเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรือชุด, พี่เลิศมีทักษะในการมองสิ่งต่างๆ ได้เฉียบคม (เช่นเรื่องเข็มทิศ) ทั้งหมดนี้ คือปัจจัยที่เกื้อหนุนให้อาจินต์เข้าใจและได้ ‘เรียนรู้’ ในหลายๆ สิ่ง มันคือสิ่งที่ห้องเรียนไม่เคยสอนเรา มันคือสิ่งที่ได้กมหา’ลัยส่วนใหญ่ละเลย ไม่คิดจะรับรู้ถูกรอบทางการศึกษาจะครอบเราเอาไว้ในกะลาเสี้ยกระมัง แต่เอาเถอะนั่นมันได้เป็นประเด็นสำคัญแต่อย่างใด เพราะการเรียนรู้ในโลกกว้างของอาจินต์ยังมีมากกว่านั้น มันมิได้หมายถึง “ความรู้” จากคนรอบข้างแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายรวมถึงสิ่งที่เรียกว่า “มิตรภาพ” ด้วย หลังจากที่ผมได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นครั้งที่ 2 ก็ทำให้ผมรู้สึกได้ถึงความรื่นรมย์ใจเป็นอย่างยิ่งครับ แม้ว่าจะไม่เคยอ่านหนังสือเรื่องเหมืองแร่มาก่อน แต่ผมก็สัมผัสได้ถึงความงามงดของหนังเรื่องนี้ได้มาก ผมค่อนข้างชอบกับแนวทางการดำเนินเรื่องอยู่มาก แม้ว่ามันจะเป็นหนัง Coming of Age หรือพูดถึง ‘การก้าวพ้นวัย’ อย่างที่หลายๆ คนคุ้นชิน แต่กระนั้น มันก็ไม่ได้ซ้ำซาก หรือเหมือนกับหนังในตระกูล (Genre) นี้ทั้งหมด ยกตัวอย่างง่ายๆ เทียบกับหนังดังเมื่อช่วงต้นปีอย่าง The Motorcycle Diaries สองเรื่องนี้มีจุดร่วมหลายๆ อย่างที่คล้ายคลึง กัน : เป็นหนัง Coming of Age เหมือนกัน , พูดถึงตัวละครหลักที่เป็นเพื่อนซี้สองคนคล้ายๆ กัน, มีโชว์รูปถ่ายตอนจบเหมือนกัน, แถมยังมีเรื่องคนรักหนีไปแต่งงานก่อนคล้ายๆ กันอีก แต่ทว่าในความเหมือน กลับมีความต่างอยู่มาก ในขณะที่ The Motorcycle Diaries เลิกที่จะบอกเล่าเรื่องราวของวีรบุรุษอย่างเซ กวาร่า ผู้เปลี่ยนโลก อย่างที่สโลแกนหนังบอกเราว่า “Let the world change you ... And you can change the world” แต่มหา’ลัย เหมืองแร่ กลับเป็นเรื่องของคนตัวเล็กๆ ธรรมดาๆ คนหนึ่งเท่านั้น – คนธรรมดาๆ ที่ไม่อาจเปลี่ยนโลกของใครๆ ได้ทั้งสิ้น นอกจากโลกของตัวเอง! (อาจเทียบเคียงได้กับคำกล่าวที่ว่า “If you can’t change the world, change your world” จากภาพยนตร์ Head-On) ซึ่งนี่แหละ ที่ทำให้มหา’ลัย เหมืองแร่ ดูจะมีสไตล์เป็นของตัวเอง อีกทั้ง เราจะเห็นว่า แต่ละภาพที่คุณแก๊งเลือกสรรถ่ายทอดออกมานั้น ช่างสอดคล่องและสอดรับกับธีมของหนัง (ในส่วนของการเล่นภาพฉายของชีวิตคน) เสียเหลือเกิน ...มันเป็นภาพของคนตัวเล็กๆ ธรรมดาๆ คนหนึ่ง – มีทั้งเหงา เศร้า และสุข คละเคล้ากันไป อาจดูกระจัดกระจาย ไม่ต่อเนื่อง หรือเป็น Fragment ไปบ้าง แต่นั่นก็มิได้เป็นปัญหาเลยแม้แต่น้อย ทั้งนี้ ก็เนื่องมาจาก ผมเห็นว่า นี่แหละคือกลวิธีฉายภาพสะท้อนของโลกแห่งความเป็นจริงได้ดีที่สุดบ้างก็ขาดตอน บ้างก็ต่อเนื่อง บ้างก็เปรี้ยว บ้างก็ขม แต่กระนั้น เรากลับไม่สามารถแยกชิ้นส่วนที่แตกหักเหล่านี้ออกจากกันได้เลย เพราะในความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้คือ

ชิ้นส่วนที่ก่อให้เกิดเอกภาพของ ‘ความเป็นคน’!! นอกจากนี้ ภายใต้ความธรรมดาสามัญ เรียบง่าย ที่หนังนำเสนอ ก็เป็นอีกสิ่งที่ทำให้เรา “สัมผัส” และ “เข้าถึง” กับไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุผลเบื้องหลัง และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มันได้ง่ายกว่าหนังสือหลายๆ เรื่อง (เช่น ความคิดของเออร์เนสโตใน Motorcycle Diaries อาจไกลตัวเรามากเกินไป) ผมชอบที่คุณเก่ง เลือกที่จะให้นักแสดงออกเสียงภาษาได้กันสุดๆ (เหมือนกับที่เขาเคยทำมาใน 15 คำ เดือน 11) มันทำให้เราสัมผัสได้ถึงบรรยากาศท้องถิ่น แบบ ‘บ้านๆ’ แท้ๆ ที่ดูแล้วชื่นใจยิ่ง ...บรรยากาศเป็นกันเองแบบนี้ ช่างยากเหลือเกินที่จะหาได้ในเมืองหลวงอย่างกรุงเทพฯ ของเรา ภาพการกินเหล้าสรวลเสเฮฮา หลังจากการกรำงานหนัก / ภาพความสนุกสนานของคณงาน ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่สอดรับเข้ากับบรรยากาศ และ เป็นกันเองอย่าง ที่หนังสือต้องการนำเสนอ แม้ว่าอาจจะดูเมาละเหะ คล้ายพวกขี้เมาหย่าเปไปบ้าง แต่นั่นก็เป็นเพียงแค่การมองในระดับผิวเผินเท่านั้น เพราะหากใครที่เคยผ่านประสบการณ์แบบนี้มา คงบอกได้ว่า นี่แหละ คือ การแสดงออกซึ่งคำว่า “มิตรภาพ” อย่างแท้จริง * (ต้องออกตัวก่อนว่า โดยส่วนตัว ผม ‘ไม่เคย’ กินเหล้า เน้นว่าไม่เคยจริงๆ เพราะไม่มีใครบังคับ และถ้ามีคนบังคับ ก็จะใช้วิชานินจาหนีหายไป ฮา! แต่กระนั้นเราก็จำเป็นต้องเข้าใจนัยยะและบริบทของสังคมในอีกแง่มุมหนึ่งด้วยครับ) สาระ มิตรภาพ และเรื่องราวความผูกพันดีๆ ที่หนังสือให้ มุกตลกเล็กๆ น้อยๆ ที่มีให้เห็นกระจุกกระจาย (ตั้งแต่มุกสั้นหกล้ม มุกตลกขบขันที่แปลกเล็กน้อยถึงปานกลาง ไปจนถึงมุก worm digger, Water Carrier ที่ได้ใจมากๆ) เมื่อผนวกเข้ากับเพลงประกอบเพราะๆ ที่ช่วยเร่งเร้าอารมณ์ทั้งหลาย (ทั้งเพลงบรรเลงอย่าง “กรุงเทพฯไกลเหลือเกิน” หรือจะเป็นเพลงคลาสสิกสุดลือชื่อของ Jimmy Davis อย่าง You’re My Sunshine ก็ล้วนแล้วแต่ช่วยเติมเต็มอารมณ์ของหนังสือได้เป็นอย่างดี) ผ่านคำพูดบรรยาย (Narrating) อันสละสลวย (แม้ว่าพระเอกจะอ่านได้แข็ง และไร้อารมณ์ไปบ้างก็ตาม) แค้นนี้ก็เพียงพอแล้วครับ ที่จะทำให้ผมหลงรักหนังสือเล่มนี้เต็มๆ เป็นหนังสือไทยที่คุณไม่ควรพลาดเลยจริงๆ”

ความคิดเห็นที่ 3 จากคุณ Joblovenuk (นามแฝงจากเว็บ Pantown.com) “สำหรับผมหลังจากที่ดูภาพยนตร์เรื่องนี้จบลงผมให้คำตอบตัวเอง ได้ สองคำตอบ....ข้อแรก ภาพยนตร์ที่ดูเหมือนจะเป็น ธรรมดาจริงๆ เรื่องนี้ จริงๆแล้วเป็นหนังที่ " บันเทิง " มาก อย่างไม่น่าเชื่อข้อสอง เรื่องนี้เป็นหนังที่ Feel Good และให้อารมณ์ฉวีลาอดีต ได้แบบซึ่งๆและงดงามในความรู้สึก แรงของความบันเทิง ไม่ต้องปฏิเสธเลยว่า นี่คือนักเขียนที่สอบผ่านด้วยคะแนนสวยงามครับ แต่ว่าในแง่ของคุณค่าสาระ หนังสือเล่มนี้ยังค่อนข้างเป็นที่ กังขา อยู่พอสมควร (ในสายตาผม) ด้วยความที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ เล่าโดยลักษณะ ใช้เสียงบรรยาย ตลอดเรื่อง ทั้งที่เป็นสื่อภาพยนตร์ จริงๆ หนังสือเล่มนี้ น่าจะเล่าเรื่องด้วยภาพได้ โดยไม่ต้องใช้คำพูดยัดปากตัวละครตลอดเวลา เห็นได้ชัดว่า คุณเก่ง ยังไม่กล้าพอที่จะฉีกเรื่องราวให้ออกมาในรูปแบบที่ต่างจากหนังสือ ตัวละครของคุณอาจจินต์ ก็มีหลายจุดที่ผมดูแล้วรู้สึกสงสัยอยู่จริงๆ เพราะหนังสือไม่ได้ให้แบคราวน์มาเท่าที่ควร หนังสือบอกว่า คุณอาจจินต์ ยากจน ?? แต่ก็ไม่ได้บอกเหตุผลตรงๆว่า ทำไมคุณอาจจินต์ ถึงได้ตัดสินใจมาอยู่ เมืองแรแห่งนี้ (จะว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในวงการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่าย หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต การนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต ถือว่าผิดกฎหมาย และจะดำเนินการดำเนินคดีตามกฎหมายต่อไป

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite 100 document when use.

เตรียมตัวล่วงหน้า แทบไม่น่าเชื่อว่า จะปรับตัวเข้ากับชีวิตกรรมกรเหมืองแร่ ได้ง่าย และรวดเร็วปานนั้น (ไม่มีแม้แต่ช่วงเวลาที่คุณอยากกลับบ้านเลยหรือ??) ภาพยนตร์เรื่องนี้ บอกว่า ตัวละครได้เรียนรู้ชีวิต แต่ผมกลับรู้สึก ว่า สิ่งที่น่าพิศวง เป็นเรื่องของ "นามธรรม" ไม่ใช่ "รูปธรรม" อธิบายง่ายๆ ผมรู้สึกสงสัยว่า ตัวละครในหนัง เรียนรู้และเติบโตขึ้นยังไงบ้างจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวละครมีพัฒนาการอย่างไร และคนดูได้มีโอกาสซึมซับอะไร และเรียนรู้อะไรไปพร้อมกับตัวละครบ้าง?? เพราะเท่าที่เห็น ตัวละครพูดๆ แล้วก็เล่าๆๆ แต่กลับไม่ค่อยทำให้คนดู " เห็น " เท่าไหร่สัก สุดท้ายแล้ว สิ่งที่คุณอาจจินต ได้จาก เหมืองแร่ ที่เป็นรูปธรรมคืออะไร?? เพราะแม้แต่วิชาการที่ได้ศึกษามา คุณอาจจินตก็ไม่ได้นำมาใช้ในชีวิต (เอ หรือนำมาใช้ หนังก็ไม่ได้บอกต่อเสียด้วย) เพราะหนังบอกว่า คุณอาจจินตมาเป็น นักเขียน?? อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจไม่ได้ก็คือ หนังเรื่องนี้ถูกถ่ายทอดออกมาอย่าง ปรารถนา เห็นได้ชัดถึงความตั้งใจ ทุ่มเท ลงทุนลงแรง และผ่านกระบวนการทาง ความคิดอย่างมหาศาล ก่อนจะออกมาเป็นภาพให้เห็น งานกำกับภาพและโปรดักชั่น ดีไซน์รวมถึงดนตรีประกอบ และรายละเอียดอื่นๆ อยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม แม้ตัวละคร อาจจะไม่เด่นชัดนัก แต่ก็มีฉากที่เหมือนเหมาะกับบทอย่างมาก สรุปให้ 2 ดาว ครั้งครับ”

ความคิดเห็นที่ 4 โดยคุณ Merveillesx (นามแฝงจากเว็บBloggang.com) “มหา’ลัย เหมืองแร่ – เกียรติที่ต้องซุด มิตรภาพที่ต้องถักทอ ปี พ.ศ. 2492 เด็กหนุ่มวัย 22 ปี นามว่า อาจินต์ ปัญจพรรค์ ถูกรีไทร์ออกจากคณะวิศววะ จุฬาฯ จนทำให้พ่อของเขาตัดสินใจส่งเขาไปทำงานที่เหมืองแร่ในจังหวัดพังงาเพื่อการเป็นการตัด สิ้นदान เด็กหนุ่มรู้สึกตั้งถูกส่งไปอีกโลกที่แสนไกล เหมือนถูกรีไทร์ซ้ำสองจากความ ศิวิไลซ์ที่ง่วง ที่แห่งนั้นมีเพียง ฝนผง โคลน ชี้เถ้า และฝนปักษ์ใต้ที่เทสาดลงมา อย่างไม่รู้จบรู้อิ้น เขาชีวิตอยู่ในที่นั่นเกือบสี่ปีเต็ม และห้าสิบหกปีต่อมาชีวิตของเด็ก หนุ่มคนนั้นกำลังถูกถ่ายทอดสู่จอภาพยนตร์ ฟังดูแล้ว หนังเรื่องนี้จะต้องเต็มไปด้วย ภาพแห่งความหดเหลือทนของเด็กหนุ่มที่จากเมืองหลวงไปตรากตรำระกำลำบาก ในเหมืองแร่กันดาร พาลให้เราจินตนาการไปถึงภาพหยาดเหงื่อและคราบน้ำตา อุปสรรคนานับประการที่ถาโถมโหมเข้ามาในชีวิต รวมถึงความรู้สึกแปลกแยก เดียวดายตายทั้งเป็น ...แต่เปล่าเลย นี่ไม่ใช่สิ่งที่หนังเรื่อง ‘มหา’ลัย เหมืองแร่’ เน้น ย้ำหรือใช้เป็นจุดสร้างอารมณ์ต่อคนดู ทั้งๆที่มันเอื้อให้ผู้กำกับทำได้อย่างสบาย หนัง กลับใช้วิธีเล่าแบบบรรยายด้วยเสียงวอยซ์โอเวอร์เป็นเสียส่วนใหญ่ ถ้อยคำจากปาก ของตัวละคร (dialog) มีเพียงคำสามัญธรรมดาหาใช่คำพูดกระแทกอารมณ์คนดู แต่ ประโยคสละสลวยหรือกลุ่มคำที่เป็นเนื้อความของอารมณ์ความรู้สึกกลับปรากฏอยู่ ในบทบรรยาย อันเป็นสำนวนภาษาของอาจินต์ซึ่งมีความสมบูรณ์แบบอยู่ในตัวทั้ง ด้านสุนทรียภาพและด้านสื่อความรู้สึก ผมคิดว่าผู้กำกับเลือกใช้วิธีนำเสนอแบบนี้ เพราะต้องการกันคนดูมิให้กระโจนเข้าไปในเหมืองแร่ แต่หากให้เราเป็นผู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในเนื้อหาทั้งหมด ไม่ควรนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หากมีข้อสงสัยประการใด กรุณาติดต่อฝ่ายกฎหมาย โทร. 02-2537461

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

อีโมชันของการอ่าน ไม่ใช่แค่ชั้นของภาพยนตร์” การชมภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนกับการอ่านนิยายประกอบภาพ แต่เป็นภาพที่สวยงามถูกตัดสรรมาอย่างประณีตบรรจง บรรยากาศในหนังไม่ใช่ความเข้มข้นแบบดราม่าคั่นอารมณ์ แต่ถูกครอบคลุมนด้วยความตลกขบขันด้วยพฤติกรรมของตัวละคร (การแสดงของ สนธยา ชิตมณี หรือ สน-The Star เป็นสิ่งที่น่าจับตาอย่างยิ่ง) และการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์อย่างไม่เกินเลย พร้อมกับการเล่าเรื่องราว 4 ปีที่ผ่านมาของเด็กหนุ่มผู้คนหนึ่ง เขาเริ่มกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม สิวของเขาดำคล้ำใกล้เคียงเพื่อนสนิทเข้าไปทุกวัน สำเนียงภาษาใต้ของเขาเริ่มชัดเจน ผมคิดว่ามหา’ลัย เหมือนแร่ เป็นดั่งบทบันทึก ความทรงจำ ความรู้สึก ของเด็กหนุ่มคนนั้น กาลเวลาที่ผันผ่านไป 4 ปี ก่อประสบการณ์ให้แก่เขามากมาย จนทำให้ ‘สถานดัดสันดาน’ แห่งนี้แปรสภาพเป็นสถาบันการศึกษาที่ยิ่งใหญ่อย่าง ‘มหา’ลัยชีวิต’ มหา’ลัยที่เขาไม่ถูกรังไร มหา’ลัยที่ไม่มีใบปริญญาให้ แต่มันสอนให้เขารู้จักรักชีวิตของตนเอง และรู้ซึ่งกับคำว่า ‘อดทน’ ตามที่อาจินต์กล่าวไว้ว่า “ไม่มีบทเรียนในเมืองแร่ มีแต่ความอดทน แล้วชีวิตที่ผ่านแต่ละปีจะทอดเป็นบทเรียนให้เรา” ผมเชื่อว่าอาจินต์นั้นทั้งรักทั้งชังเมืองแห่งนี้ เช่นเดียวกับมหา’ลัยโดยทั่วไป ที่ทั้งให้และฉกชิงบางสิ่งไปจากเรา อาจินต์บอกว่า 4 ปีให้เมืองแร่นั้นเป็น “ความหลังที่มีทั้งความภูมิใจและอับอาย” แต่ถึงกระนั้นภาพถ่ายในท้ายเรื่องของหนังก็เป็นสิ่งบอกย้ำถึงวิถีทางของมนุษย์ในการอยู่ร่วมกับความทรงจำ แม้ว่าบางทีมันจะทำร้ายเราอย่างหนักหน่วง แต่การเยียวยาชีวิตต่อไปก็คือการเลือกเก็บความทรงจำที่ดีคู่ไปกับการใช้ชีวิต — ผู้กำกับ จิระ มะลิกุล ให้สัมภาษณ์ว่าสิ่งที่เขาได้จากการอ่านนิยายชุดมหา’ลัย เหมือนแร่คือประโยคที่ว่า “เกียรติของคนต้องขุดเอง” การชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ผมคิดว่าคงยากต่อผู้ชมที่จะเข้าถึงความรู้สึกแบบนั้นได้ ด้วยทั้งรูปแบบการนำเสนอที่ไม่ใช่การเร้าอารมณ์ หรือการตัดต่อที่เป็นเหมือนลูกกระโดดในหนัง ด้วยการเฟดภาพจอตลอดภาพไปยังท้องฟ้าอยู่บ่อยครั้ง แต่ผมคิดว่า การขุดเกียรติยศของมนุษย์นั้นเป็นบทเรียนที่อยู่นอกจอ จากการศึกษาชีวิตของมนุษย์สองคน รายแรกก็คืออาจินต์ ปัญจพรรค ผู้ขุดประสบการณ์ในชีวิตของตนเองมาถ่ายทอดเป็นตัวหนังสือ ว่ากันว่าตัวอักษรของเขานั้นเปี่ยมไปด้วยความเมตตาเพราะการผจญกับความลำบากมากมายในเมืองนั้น เขาเขียนนิยายชุดนี้มาตลอด 30 ปีเต็ม รวมถึง 142 ตอน จนได้เกียรติยศที่เป็นรูปธรรมก็คือการได้รับเลือกเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ใน พ.ศ.2534 รายที่สองก็คือ จิระ มะลิกุล เขาให้สัมภาษณ์อย่างชัดเจนว่าเขารู้ซึ่งถึงประโยคที่ว่าจากการทำหนังเรื่องนี้ อาจินต์อนุญาตให้เขาเอาเมืองแร่มาทำเป็นหนังได้ ก็เพราะเขาเคยทำหนังอย่าง ‘15 คำเดือน 11’ ...เพราะเคยเกี่ยวข้องกับหนัง ‘แฟนฉัน’ หรือ ‘สตรีเหล็ก’ จึงทำให้เขาสามารถทำหนังในสเกลมหัพดารขนาดนี้ได้ สิ่งที่เคยทำมาแล้วแล้วแต่เป็นเครื่องพิสูจน์ตัวเอง เป็นบันไดที่ทอดยาวไปสู่ความฝันสูงสุดในชีวิตของเขา ในส่วนของตัวผมเองแล้ว สิ่งที่ผมขุดได้จากภาพยนตร์เรื่อง ‘มหา’ลัย เหมือนแร่’ ดูเหมือนจะเป็นเรื่องของ ‘มิตรภาพ’ ตัวหนังแสดงหลากหลายแง่มุมของคำๆนี้

ทั้งมิตรภาพของคนต่างถิ่น ต่างที่มา แต่ต้องอยู่ร่วมในสถานที่ ในสถานการณ์เดียวกัน มิตรภาพของคนต่างวัยต่างอายุ หรือแม้กับคนแปลกหน้า ...หนังเรื่องนี้บอกไม่ว่าการณ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ย้าว่าความเป็นเพื่อนนั้นเป็นสิ่งที่หาได้ง่ายที่สุด และสูญเสียมันไปได้ยากที่สุด เพราะหากเกียรติยศของคนต้องลงแรงกันถึงขนาดต้องขุดเอา แต่มิตรภาพนั้นอาศัยเพียงแค่การถักทอ บทสรุปของหนังเรื่องนี้คือการบอกถึงความหมายของมิตรภาพที่ไม่เสื่อมสลายกับกาลเวลา ความรักนั้นอาจจางหายเมื่อเวลาผ่านไป ความแค้นเคืองอาจสิ้นสลายเมื่อเดือนปีผ่านไป แต่ดูเหมือนว่า ‘มิตรภาพ’ จะเป็นสิ่งที่อยู่เหนือกาลเวลา และเป็นคำเดียวที่คู่ควรกับคำว่า ตลอดกาล...”

ความคิดเห็นที่ 5 โดยคุณรุ่งรัตน์ เฟื่องขจร “ภาพยนตร์เรื่องนี้ เปิดฉากโดยการเล่าถึงพระเอก ซึ่งพ้นสภาพการศึกษาจาก คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จากเหตุการณ์นี้ถือเป็นปมปัญหาเริ่มต้นของเรื่อง กล่าวคือ เหตุการณ์นี้ทำให้พ่อของตัวละครเอก ส่งไปตัดนิสียโดยให้ไปภาคใต้เพื่อไปทำงาน ซึ่งตัวเอกเลือกไปที่ อ.ตะกั่วป่า จ.พังงา และไปสมัครงานที่เหมืองกระโสม และเมื่อวิเคราะห์ดูจากสถานที่ ว่าเพราะอะไรตัวเอกจึงไปอยู่ที่นั่นทั้งๆที่ไม่มีคนรู้จักเลย อาจเป็นไปได้ว่าพ่อของตัวเอกต้องการให้เขาได้เรียนรู้ชีวิตอย่างแท้จริง เหมือนกับการส่งลูกหลานไปเรียนต่างจังหวัดของคนทั่วไป และอีกประการหนึ่งน่าจะมาจากผลกระทบทางเศรษฐกิจในขณะนั้นที่ตำแหน่งงานในเมืองกรุงคงไม่มีที่ว่างพอให้คนที่เรียนไม่จบอย่างเขาได้แสดงฝีมือ การดำเนินเรื่องโดยใช้น้ำเสียงของตัวเอกเป็นผู้นำเรื่อง ทำให้รู้สึกเหมือนกับเรากำลังฟังเพื่อนเล่าประสบการณ์ชีวิตให้ฟัง แตกต่างตรงที่หากเรานั่งฟังเพื่อนเล่าเรื่อง หน้าที่ของเราก็คือต้องจินตนาการตามไปด้วย ซึ่งบางสถานการณ์ การไม่มีประสบการณ์ร่วมจึงทำให้เราจินตนาการไม่ถึง และสูญเสียสุนทรียภาพในการฟัง แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้บรรยายภาพไว้ทุกสถานการณ์ ทำให้เราเพลิดเพลิน และคล้อยตามตัวละครไปอย่างไม่รู้ตัว ซึ่งสิ่งนี้คือลักษณะที่ดีของงานศิลปะ ที่สามารถทำให้ผู้เสพเข้าไปอยู่ในภวังค์และมีอารมณ์ร่วมกับงานนั้นๆ เช่นเมื่อตัวละครกล่าวถึงเหมืองแร่ ก็จะมีฉากเกี่ยวกับเหมืองแร่ ทำให้ผู้ที่ไม่รู้จักกับเหมืองแร่มาก่อนเห็นภาพจริงของสถานที่ได้ ดนตรีที่ใช้ประกอบภาพยนตร์เรื่องนี้ สามารถทำให้หัวใจพองโตทุกครั้ง เสมือนเป็นปฏิกิริยาตอบรับกับสารที่ผู้สร้างงานศิลปะต้องการสื่อออกมา เช่น ตอนที่นายฝรั่งพาพระเอกไปยังเหมืองแร่ครั้งแรก ดนตรีที่ประกอบก็ให้ความรู้สึกที่ตื่นตาตื่นใจ แะหนึ่งว่าเราเป็นตัวละครเอกเสียเอง หรือเพลงที่คุ้นหูหลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ เพลง you're my sunshine ที่นายฝรั่งนำมาสอนคนงานที่เหมือง ก็เป็นบรรยากาศที่น่าประทับใจ และรับรู้ได้ถึงความอบอุ่นที่เจ้านายมอบให้กับรุ่นน้องหากเปรียบเหมืองแร่เป็นมหาวิทยาลัย ดิฉันคิดว่านายฝรั่งเป็นอาจารย์ที่ตีประจํามหาวิทยาลัยอย่างแน่นอน เสน่ห์อีกสิ่งหนึ่งของเรื่องนี้ที่จะไม่กล่าวถึงไม่ได้ ก็คือภาษาอันสละสลวย เป็นที่ทราบกันดีว่าผลงานเรื่องนี้ นำมาจากงานเขียน และที่สำคัญไปกว่านั้นคืองานเขียนของศิลปินแห่งชาติด้านวรรณศิลป์ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ตัวละครจะดำเนินเรื่องด้วยภาษาอันมีศิลปะ หรือวรรณศิลป์นั่นเอง เช่น บทพูดตอนเริ่มเรื่อง ที่พระเอกกล่าวว่า “ใบพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาเป็นสมบัติที่มีความมากที่สุด ในบรรดาสมบัติที่ไม่มีค่าเลยของผม” หรือจากคำพูดที่สร้างภาพพจน์ประชิดฝนตกว่า “ฝนตกมากจนภูเขาละลาย ไปไม่ไ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่เพื่อเผยแพร่ไปยังผู้อื่นด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

หัวไม่ขึ้น” เป็นต้น การลำดับเรื่องของตัวละคร ใช้การเปรียบเทียบสีปีในเหมืองแร่ เหมือนกับสีปีในมหาวิทยาลัย โดยเล่าถึงปี ๑ ของตัวเอกว่าไม่ต่างกับเด็กหอที่เพิ่ง สอบติดทั่วไป ซึ่งต้องคิดถึงบ้านเป็นเรื่องธรรมดา นอกจากนี้ยังมีการเล่าว่ามี เหตุการณ์รับน้อง เป็นต้น ในส่วนปี ๒ และปี ๓ เป็นภาพที่พระเอกกำลังปรับตัวได้ดี เริ่มอยู่กับเพื่อนมากขึ้น และเกิดมิตรภาพขึ้นมากมาย จนเรื่องดำเนินมาถึงปีสุดท้าย ที่ดิฉันรู้สึกใจหายไปกับตัวละครด้วย เพราะเรื่องกำลังอบอุ่น แต่เหมืองก็ต้องมาปิด การลำดับเรื่องในลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น เป็นสิ่งที่ดี เพราะสามารถทำให้คนดูลำดับ ความคิดตามได้ง่าย เข้าใจถึงแก่นเรื่องได้รวดเร็ว ไม่ต้องตีความและเหมาะกับผู้ชม ทุกวัย เพราะความหมายของสารสามารถสื่อได้โดยตรง โดยไม่ต้องอาศัยการตีความ มากนัก ในตอนท้ายของเรื่องที่พระเอกต้องใช้หนี้ให้อาโก เจ้าของร้านซาก็ให้ ความรู้สึกที่เจ็บเหงา จนมาถึงตอนจบที่มีเพลง you're my sunshine ขึ้นพร้อมกับภาพบรรยากาศของตัวละครต่างๆในเรื่องแล้วภาพเคลื่อนไหวก็กลายเป็นรูปภาพ ขาวดำ และตัดภาพไปที่ตัวละครเอกสองตัวที่ยังมีชีวิตอยู่กลับมาพบกัน มานั่งคุยกัน ได้แก่ อาจันต์ และไซ่ ลักษณะเช่นนี้เราคงเคยพบแล้วกับภาพยนตร์เรื่องไททานิค ตรงนี้ดิฉันคิดว่าเป็นเทคนิคที่ดีมาก เพราะเป็นการเพิ่มอารมณ์ให้เข้าถึงเรื่องได้มากขึ้น หรือภาษาพูดก็คือ รู้สึกอิน กับภาพยนตร์ ลักษณะเช่นนี้เหมือนกับการก่อไฟ พอ ไฟติดดีแล้ว ก็เพิ่มถ่านไปให้ไฟมันร้อนแรงขึ้น และดิฉันไม่ยากให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ จบ ยังต้องการอิมเมจกับความประทับใจอีกเมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของ ภาพยนตร์ดังที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดความน่าสนใจก็ปรากฏไม่น้อย และยังเมื่อได้ ศึกษาจากเนื้อเรื่องก็ยิ่งเพิ่มความน่าสนใจอีกเป็นทวีคูณ เพราะแก่นเรื่องและข้อคิดที่ ได้จากเรื่องนี้ ล้วนแต่มีความหมายเป็นอย่างยิ่ง แก่นเรื่องที่ปรากฏคือ ปริญาไม่ใช่ สิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตเสมอไป หากแต่ว่าประสบการณ์ และมิตรภาพต่างหากที่เป็น สิ่งที่สำคัญที่สุดในเนื้อเรื่องนี้ ในส่วนของข้อคิดในเรื่องอันสะเทือนใจ มีปรากฏหลาย แห่งเช่นเดียวกัน เช่นคำพูดของชายชราเพื่อนต่างวัยของพระเอก มักจะมีคำพูดดีๆ มาสอนพระเอกเสมอ เช่น “ความทุกข์ไม่มีที่ระลึก” หมายความว่าไม่ต้องการเห็น พระเอกนั่งทุกข์กับความผิดหวังในความรัก หรือในตอนจบที่ชายชราผู้นั้นนั่งผ้าขาวม้า กลับตัวเดียว เพราะบอกว่ามาแค่ไหนก็อยากกลับไปแค่นั้น เป็นต้น สิ่งที่น่าปรับปรุง ของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ นักแสดงนำชาย หรือพระเอก เนื่องจากในบางอารมณ์ นักแสดงผู้นี้ยังเข้าไม่ถึงบท แต่ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาก็ เป็นได้ มหา’ลัยเหมืองแร่ เป็นภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพอีกเรื่องหนึ่ง (ในบรรดาไม่กี่เรื่อง เท่าที่เคยดูและรู้สึกชอบ) เข้าใจว่าบทภาพยนตร์คงถูกตัดให้สั้นลงจากในหนังสือมาก เนื้อเรื่องเลยเดินแบบกระชับ แต่ไม่ทำให้รู้สึกว่าเนื้อหามันขาดตอนหรือไม่ต่อเนื่อง ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุผลที่แปลกประหลาด และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความคิดเห็นที่ 6 “โดยคุณ Jerrywoody (นามแฝงจากเว็บWordpress.com)

“มหา’ลัยเหมืองแร่ เป็นภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพอีกเรื่องหนึ่ง (ในบรรดาไม่กี่เรื่อง เท่าที่เคยดูและรู้สึกชอบ) เข้าใจว่าบทภาพยนตร์คงถูกตัดให้สั้นลงจากในหนังสือมาก เนื้อเรื่องเลยเดินแบบกระชับ แต่ไม่ทำให้รู้สึกว่าเนื้อหามันขาดตอนหรือไม่ต่อเนื่อง ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุผลที่แปลกประหลาด และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และถึงแม้จะเกิดช่วงเจียบในหนังอยู่บ้าง แต่ก็ไม่ทำให้ความรู้สึกมันวังเวง ตัวละครที่ว่ามีไม่น้อย ก็ค่อยๆ ทะยอยเข้ามาแบบไม่ได้รู้สึกที่กำลังถูกยึดเยียด หนังไม่ทำให้เกิดอารมณ์หดหู่อย่างที่คิด แต่กลับแฝงไปด้วยอารมณ์ขันเป็นระยะๆ หน้าตาของผู้ชมก็ต้องตามมุขตลกที่หล่นเกลื่อนๆ ให้อ่าน แล้วจะรู้สึกที่หนังเรื่องนี้มีเสน่ห์เพิ่มขึ้นอีกเยอะเลย ยอมรับว่าในส่วน Production ทำได้ถูกใจแล้ว ภาพประกอบฉากก็ดูพิถีพิถันดี เพียงแต่ชื่อเรื่องไม่ค่อยน่าดึงดูดซักเท่าไร นี่ถ้าไม่เห็นคำวิจารณ์ในแง่บวกจากหลายๆ ที่ ก็คงไม่คิดอยากจะดูแล้วสิ”

ความคิดเห็นที่ 7 โดยคุณนีนุง นีนุง (นามแฝงจากเว็บPropcornfor2.com) “จากภาพยนตร์ 15 คำ เดือน 11 อันเป็นงานชิ้นแรกของพีแก้ง จิระ มะลิกุล ที่เรียกว่าสอบผ่านทำคะแนนติดจนเกือบได้เกียรตินิยม มาถึงผลงานในเรื่องที่สองซึ่งว่ากันตามเนื้อผ้าแล้ว การหยิบเอา “มหา’ลัย เหมือนแร่” ของคุณ อาจินต์ ปัญจพรรค์ มาทำเป็นหนังนั้น เห็นชัดๆ ว่าคนที่คิดจะทำถ้าไม่บ้าก็คงเมา หรือไม่ก็คงออกหักอยากฆ่าตัวตายต่อหน้าคนทั้งประเทศกันเห็นๆ ด้วยเหตุที่ว่าหนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือที่ทรงคุณค่าในทุกๆ ด้านจนเป็นยิ่งกว่าตำราเรียนประจำชาติของเด็กไทยกันเลยทีเดียว ก่อนที่ผู้ที่คุ้นเคยกับผมจะหาว่าผมดัดจริตทำอวดรู้ ผมก็ต้องออกตัวอีกครั้งว่าผมยังไม่ได้อ่านหนังสือรวมเรื่องสั้นเล่มนี้ของคุณอาจินต์เลย แต่กระนั้น ผมรับรู้เรื่องราวคุณค่า และชื่อเสียงอันเป็นที่พูดถึงมานานจากปัจจัยแวดล้อมรอบๆ ตัว มาตั้งแต่ผมยังเป็นนักเรียนหัวเกรียน (ใช่ครับ มัน ‘ไม่กี่ปี’ มานี่เอง...ฮา) หากคุณเข้าไปชมหนังเพียงวลีแรกของคำบรรยายกับภาษาที่ใช้กัน คุณจะได้เห็นว่าหนังสือเล่มนี้ “ไม่ธรรมดา” หลังจากที่ถูกติดตามจ้องตามตื้อขอซื้อเรื่องจากคุณอาจินต์อยู่นาน จนเมื่อโครงการนี้ผ่านออกมาเป็นหนังจนสำเร็จ ผมคงบอกได้คำเดียวว่าภาพยนตร์ มหา’ลัย เหมือนแร่ ที่สร้างจากหนังสือที่ขึ้นชื่อว่า เป็น “1 ใน 100 หนังสือที่คนไทยควรอ่าน” กลายมาเป็น “1 ใน 100 หนังไทยที่คนไทยควรดู” อย่างเต็มภาคภูมิจากฝีมือของ จิระ มะลิกุล คนนี้

หากนำ มหา’ลัย เหมือนแร่ ไปเปรียบเทียบกับ 15 คำ เดือน 11 หนังดรามาสุดยอดประทับใจเรื่องหนึ่งในชีวิตการชมหนังไทยของผม นั้น ผมค่อนข้างประหลาดใจ (ปกติใจ) ที่พีแก้งทำ มหา’ลัย เหมือนแร่ ออกมาได้เหนือกว่าหนังเรื่องที่แล้วในทุกๆ ด้าน เห็นกันชัดๆ ว่า มหา’ลัย เหมือนแร่ มีเรื่องราวที่นำมาเล่ายากกว่า ด้วยความที่ต้นฉบับเป็นเรื่องสั้นร้อยกว่าตอน หากตีโจทย์ของแก่นเรื่องไม่แตกแต่แรกแล้ว หนังที่ออกมาคงขาดเอกภาพและทะเยอทะเยอ เล่าเรื่องนั้นมาปะเรื่องนั้นกันให้วุ่นเป็นแน่ แม้ว่าช่วงครึ่งชั่วโมงแรกของหนังจะออกมาดูเหมือนว่ามันจะไปแบบนั้นก็ตามที แต่เมื่อ ชมต่อไปจนจบจะเข้าใจว่าพีแก้งทำได้ดีที่สุดแล้วกับโจทย์ที่ได้รับมา ซึ่งผลที่ออกมานั้นไม่มีเศษเสี้ยวของความน่าผิดหวังปะปนอยู่เลยแม้แต่น้อย ผมคิดมาตลอดว่าในการวัดระดับของหนังดีกับหนังที่ไม่ดี(หรืออาจเข้าขั้นเลว) อยู่ตรงที่คนทำใส่ใจที่จะทำการบ้านของตัวเอง พุ่มเทความคิดอย่างเต็มที่ และยอมเหนื่อยก่อนจะลงมือ

ทำอย่างจริงจังหรือไม่ และกับงานที่ออกมาคงไม่ต้องบอกว่าคนทำ มหา’ลัย เหมือนแร่ ได้ทำทุกอย่างที่ผมกล่าวมาจนเต็มกำลังเท่าที่องค์ประกอบในทุกๆ ด้านจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปใช้เพื่อการค้า หรือทำกำไรใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่หรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อำนวยความสะดวกๆ ก็ตรงฉากซ้ำๆ ตลกๆ ใน มหา'ลัย เหมือนแร่ ก็แล้วกัน จะเห็นว่า ทุกๆ ความซ้ำ ทุกๆ เสียงหัวเราะที่ผู้ชมได้รับจากหนังล้วนมาจากบทภาพยนตร์ที่ดี มีการวางบุคลิกตัวละครไว้แน่นอนหนาและมีมิติจนผู้ชมสัมผัสได้ และหากคุณลองสังเกตดูอาจพบว่าไม่มีจุดซ้ำจุดใดในหนังเลยที่เกิดจาก “มุขตลก” ที่จงใจยึดเยียดเข้ามาเพื่อเรียกความฮาเหมือนเราได้ชมกันตามคาเฟ่หรือในหนังตลกทั่วไป ผู้ชมหัวเราะเพราะไอ้ไขมันเป็นคนทะเลโมนแบบนี้ ผู้ชมฮาเพราะนายจอนห้ามอย่างที่เขาเป็น และผมแอบยิ้มเพราะว่านายอาจินต์เป็นคนชื่อที่น่าคบหา ใช้แล้วครับ คำตอบคือ หนังทำให้ผู้ชม “ใส่ใจ” ในตัวละครทุกๆ ตัวที่หนังพูดถึงได้ภายในครึ่งชั่วโมงแรก ด้วยเหตุนี้ ผมถือว่าหนังประสบความสำเร็จในตัวมันเองไปเรียบร้อยแล้ว โดยไม่ต้องรอกการโกยเงินในวันแรก ไม่ต้องรอนักวิจารณ์คนไหนจะมาพูดเชียร์เหมือนกับที่นาย อาจินต์ พบกับวิถีที่ถูกที่ควรในการดำเนินชีวิตแล้วจากมหา'ลัย เหมือนแร่ แห่งนี้โดยที่ตลอดชีวิตของหลายๆ คนที่จบมหา'ลัยปกติอาจจะไม่ได้คิดถึงเลยด้วยซ้ำไปด้วยความที่ตัวหนัง “ได้ใจ” ผู้ชมไปแล้วนี่เอง ทำให้ พี่แก๊ง สนุกสนานในการลากผู้ชมทั้งโรงร่วมขิ้นเขาลงห้วยทางอารมณ์ไปกับตัวละครต่างๆ ที่โลดแล่นอยู่ในนั้น นำแปลกใจที่หนังโดยรวมออกมาในโทน comedy สนุกสนานมากมายเกินคาด ซึ่งจุดนี้เองที่ทำให้ผมเผลอคิดไปเองว่าคำว่า “ความเก่า” นั้นอาจถูกบัญญัติขึ้นมาเพราะคนที่คิดคำๆ นี้เคยทำงานร่วมกับพี่แก๊งมาก่อน!! ทำไมหรือครับ? เพราะท่ามกลางความขบขันที่หนังยื่นให้ผู้ชมอยู่นั่นเอง ณ วินาทีใดที่พี่แก๊งต้องการ “ความอึ้ง” จากผู้ชม ผมบอกได้เลยครับว่า “พี่แก๊งได้สิทธิ์นั้นเต็มวัน!!” เรียกว่าทำเอาคนดูตั้งตัวไม่ติดนั่งร้องไห้ทั้งๆ ที่ยังฮาไม่เสร็จอยู่ตรงนั้นเอง...เก่า ครับ เก่าล้วนๆ..ไม่มีพุน้ำหรือซาตินมาเจือปนเลย ความที่บทภาพยนตร์เขียนขึ้นมาจากเรื่องสั้นเกือบ 150 เรื่อง จึงเลียงไม่ได้จริงๆ ที่ตัวหนังจะเหมือนเป็นการจับเอาเหตุการณ์ยิบย่อยมากมายมาตัดๆ ต่อๆ เรียงๆ กันจนเหมือนจะหาอารมณ์ร่วมไม่เจอ แต่ด้วยการลำดับเรื่องที่ดี การเล่าเรื่องอย่างมีเป้าหมาย รวมถึงการแสดงชั้นยอดจากนักแสดงหน้าใหม่เกือบทั้งหมด ผู้ชมหลายๆ คนอาจพบว่าหนังทำให้คุณนั่งชมพร้อมน้ำตาแห่งความสะเทือนใจในช่วงท้ายอย่างไม่มีสาเหตุ ทั้งๆ ที่ตลอดเรื่องที่ผ่านมา ก็ยังไม่เห็นจะอินอะไรไปกับตัวละครตัวไหนสักเท่าไรเลย ...เชื่อเถอะครับ ว่าคุณอินกับหนังไปตั้งนานแล้ว เพียงแต่โทนสนุกสนานของหนังหลอกให้คุณเชื่อว่าคุณยังไม่ผูกพันกับมันเท่านั้นเอง ที่กล่าวมานี้เป็นคุณค่าทางด้านความเป็นภาพยนตร์ที่ดีซึ่งต้องบอกว่ายังไม่ถึง 10% ของรายละเอียดที่ตัวหนังมี ทั้งยังไม่ได้ลงรายละเอียดไปถึงการถ่ายภาพเหนือมาตรฐาน และดนตรีประกอบจากวงออเคสตรา ที่ทำหน้าที่อย่างดีเยี่ยมและเพลงซิม You are my sunshine ที่แสนน่ารักและเข้ากับเรื่องเหลือเกิน ทั้งนี้ สิ่งสำคัญอย่างมากมายนมหาศาลที่ทำหนัง มหา'ลัย เหมือนแร่ เป็นหนังชั้นยอดที่อยู่เหนือหนังชั้นเยี่ยมเรื่องอื่นๆ ขึ้นไปอีกขั้นคือคุณค่าทางความคิดที่สอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่อง โดยผมเหมารวมว่า สิ่งที่พูดถึงในหนังเกี่ยวกับวิถีทางการดำเนินชีวิต (น่าจะ)ยกเอามาจากหนังสือทั้งหมด คุณค่าต่อการดำเนินชีวิตที่หนังบอกกับผู้ชมล้วนแต่มีคุณค่ามากมาย จนคิดว่าคนไทยทุกคนน่าจะเป็นหนี้บุญคุณต่อคุณอาจินต์ ไม่มากก็น้อยที่ท่านแลกเปลี่ยนปัญหาเหล่านี้มาด้วยชีวิต 4 ปีในเมืองของท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปใช้ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ต่อผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

...4 ปีที่เสียไป(จริงหรือ?) ของท่านกับเส้นทางชีวิตที่เดินไปอย่างมีคุณค่าตลอดชีวิตของผู้อ่านหนังสือเล่มนี้อีกเป็นแสนๆ คนนับว่าเป็นการแลกที่ได้กำไรเกินคาด ที่ผมพูดแบบนี้เพราะผมเห็นในคุณค่าของบทเรียนชีวิตเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นความอดทน ความถ่อมตน การให้ออกาสผู้อื่น ไม่ตัดสินคนก่อนจะเรียนรู้เขาให้ถ่องแท้ ฯลฯ ผมเชื่อเต็มอกว่าหากผู้ใดทำตามบทเรียนเหล่านี้อย่างเคร่งครัด คุณไม่เพียงจะประสบความสำเร็จในเส้นทางชีวิตของคุณเท่านั้น แต่มันจะทำให้คุณเป็นคนที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเอง คนรอบข้างรวมถึงต่อโลกใบนี้ เหมือนอย่างที่บทเรียนในหนังสือบทหนึ่งกล่าวไว้ประมาณว่า “จงทำงานให้เต็มแรง อย่าให้ได้ชื่อว่าเราเป็นกาฝากเขา”...คงไม่มีใครอยากเป็น “กาฝาก” ของสังคมหรือของโลกใบนี้ใช่ไหมครับ? สุดท้าย ผมเชื่อว่าตัวหนังสือยังมีข้อให้ติติงอยู่บ้าง แต่ถ้าถามผม ผมคงตอบว่า ณ ขณะนี้เขียนนี้ “ผมยังนึกไม่ออก!!!”...นอกจากนี้ผมยังเชื่อเป็นการส่วนตัวว่าจากงานที่ออกมาชิ้นนี้ ไม่น่าจะมี ผกก.คนไหนในปัจจุบันที่จะทำมหา’ลัย เหมือนแระ เรื่องนี้ให้ออกมามีพลัง ทรงคุณค่า และสมบูรณ์ไปกว่านี้ได้อีกแล้ว...ย่านะครับ “1 ใน 100 หนังสือที่คนไทยควรดู” ครับ...นี่อุลงแล้ว ยอดเยี่ยมมากครับ!!!

ความคิดเห็นที่ 8 โดยคุณ Kaidenchi (นามแฝงจากเว็บพันธุทิพย์)"เหมืองแร่"
ดำเนินเรื่องช้า ไม่มีจุด peak มุขฮาก็ไม่เห็นจะฮา เหมือนแระ ดำเนินเรื่องช้าแต่ทุกๆวินาทีของหนัง ก็ค่อยๆสอนให้รู้จักตัวละคร(ที่เยอะจริงๆ) ไปเรื่อยๆ ยิ่งดูซ้ำๆ ก็ยิ่งเห็นรายละเอียด เล็กๆน้อยๆ ที่จะไม่พบถ้ามีแต่ฟังบทพูด หรืออ่าน sub ไทยด้านล่าง ซึ่งไ้อรายละเอียดตรงนี้ ก็คงแล้วแต่พื้นเพ ประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคนดูอีก ว่าจะดูเห็นมันรีเปล่า สำหรับผม ที่แม่ไม่ได้โตมาในเมือง ในป่าเหมือนในหนัง แต่ก็มีโอกาสได้เป็นเด็กควน(น. หนูสะกดจริงๆ นะ) ในช่วงวัยเด็กอยู่พักนึง เกร็ดเล็กๆน้อยๆ ที่เคยเจอ ช่วงที่ไปอยู่ป่าก็ได้ ผลุดขึ้นมาเป็นระยะๆ พี่แก๊งแก๊งบ รายละเอียดได้มากเลยทีเดียว มุขฮาๆในหนัง นี้ก็ไม่มีอันที่เรียกว่าฮาชี้แตกชี้แดนได้ ซักอัน แต่ทุกๆอัน ก็ทำเอาผมนั่งอมยิ้มอยู่คนเดียวได้เกือบทั้งเรื่อง ดูแล้วนึกถึงลุงๆ น้าๆ เพื่อนๆ ที่รู้จักกันตอนเด็กๆ บรรยากาศที่ยังงงผมก็ไม่มีวันพบในกรุงเทพฯ และแม้จะเป็นบ้านที่ป่าๆได้ ณ ปัจจุบัน ผมก็ไม่รู้ว่าผมจะยังได้มี ความรู้สึกทำนองนั้นอีกซักครั้งได้รีเปล่า ไม่ใช่เพียงเพราะว่าที่นั่นเปลี่ยนไป แต่เป็นเพราะตัวผมเองก็เปลี่ยนไป เขาว่า "เหมืองแร่" ไม่มีจุด peak เรียบๆไปจนจบ แม้กระทั่งในฉาก ที่เรือขุดประสบเหตุ มีอันต้องพังครืน ถ้าเป็น Amagedon คงจะถูกทะเลหูกกันแน่นอน แต่นี่อยู่ก็พัง มีรายละเอียดอีกไม่กี่วินาที ผมกลับนึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตเราจริงๆ เหมือนอย่างที่คนเขียน Big Heart บอกไว้ ชีวิตจริงมันไม่มีหมดไม้ตาย เหมือนในการ์ตูนหรือก และหมดไม้ตายที่มันไม่มีอยู่จริง ก็ซัดผมเข้าไปให้โครมใหญ่ จุด peak ที่เกิดขึ้นมาเอง โผล่มาในตอนทีตัวละครต่างๆ ค่อยๆทยอย ย้อนมาพร้อมกับภาพที่อาจินต์(ในเรื่อง) ได้ถ่ายไว้ ช่วงนี้นั่งๆอยู่ มันก็ขลุ่ยขึ้นมาเองซะงั้น ท่าทางจะอินจัด แฮะๆ บางท่านอาจจะรู้สึกว่ามันก็เป็นแค่ ภาพยนตร์น่าเบื่อๆ เรื่องนี้ แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

กล่าวโดยสรุป จากความคิดเห็นทั้ง 8 ท่าน บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” มีคุณค่า สร้างความประทับใจให้ผู้ชม เพราะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวจากบทประพันธ์ไปสู่ภาพยนตร์ได้กระชับ คงสำนวนภาษาต้นแบบบทประพันธ์ไว้ได้เป็นอย่างดี แม้ว่าการดำเนินเรื่องจะเรียบง่ายจนขาดการเร้าอารมณ์หนักๆตามแบบฉบับภาพยนตร์ตระกูลชีวิต(Drama)ก็ตาม

3.2 ผลสำเร็จจากรายได้

เป็นภาพยนตร์ที่ไม่ประสบความสำเร็จเรื่องรายได้ ออกฉาย 10 วัน 19 ล้านบาท ต้นทุน 50 ล้านบาท

3.3 ผลสำเร็จจากรางวัล

ผลรางวัลภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมชมรมวิจารณ์ 2548

ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม : “มหา’ลัย เหมืองแร่” โดย จีทีเอช

แสดงสมทบชายยอดเยี่ยม : “จรัล เพ็ชรเจริญ (สีเทา)” จาก “มหา’ลัย เหมืองแร่”

กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม : “มหา’ลัยเหมืองแร่”

ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม : “มหา’ลัย เหมืองแร่”

กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม : “เอก เอี่ยมชื่น” จาก “มหา’ลัย เหมืองแร่”

ผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 15 ประจำปี 2548

ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม : มหา’ลัยเหมืองแร่

ผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม : จิระ มะลิกุล จาก มหา’ลัยเหมืองแร่

นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม : สนธยา ชิตมณี จาก มหา’ลัยเหมืองแร่

บันทึกเสียงยอดเยี่ยม : นเรศ สราภัสสร และห้องบันทึกเสียงรามอินทรา จาก มหา’ลัยเหมืองแร่

กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม : เอก เอี่ยมชื่น จาก มหา’ลัยเหมืองแร่

ออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม: อภิญญา ชวรางกูร จาก มหา’ลัยเหมืองแร่

กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัยเหมืองแร่” เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นปีพ.ศ.2548 แม้จะไม่ประสบความสำเร็จเรื่องรายได้ แต่ได้รับคำนิยมมากมาย และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ระดับคุณภาพ มีคุณค่าแก่สังคมไทย เป็นตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ที่ตัดแปลงจากบทประพันธ์ได้ดีและแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้รับรางวัล บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม แต่ก็คว้าหลายรางวัลจากหลายเวที อีกทั้งเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ถูกส่งเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ผลการวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “เหมิ่” (คงเดช จาตุรันต์รัศมี)



ภาพที่ 2 ภาพประกอบภาพยนตร์เรื่อง “เหมิ่” และ คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “เหมิ่”

1.1 การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)

ภาพยนตร์เรื่อง “เหมิ่” มีชื่อเดิมว่า “มิดไนท์ เพลงรัก” เขียนบทภาพยนตร์และกำกับภาพโดยคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี จุดเริ่มต้นของความคิดในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มต้นจากแรงบันดาลใจที่ถูกกระทบสังขมจากชีวิตประจำวันของนักเขียนบทภาพยนตร์โดยตรง โดยคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมีได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “ผมตั้งคำถามกับชีวิต แล้วผมก็เอาคำถามมาเป็นคอนเซ็ปต์ของหนัง เสร็จแล้วผมก็...ให้ตัวละครในนี้เดินตามกันไปตามเส้นทางเพื่อหาคำตอบ แล้วผมก็ได้คำตอบบางอย่างเหมือนกันนะ ทำหนังเรื่องนี้มันทำให้ชีวิตเราเข้าใจอะไรบางอย่างมากขึ้น จริง ๆ โอ๊ยโอเคเดี๋ยว ผมเก็บไว้เนิ่นนานแล้ว ตอนที่ผมขับไปกลางสุขุมวิทเนี่ย ผมมีก้อนโอเคเดียอยู่ในหัว แต่ที่ผมยังไม่รู้ว่าจะทำออกมาเป็นหนังยังไง แต่มันมีอยู่คืนหนึ่ง...โอ๊ย...ผมขับรถกลับจากอยุธยาประมาณ ติ 3 เสร็จแล้วผมก็เปิดช่องนี้ฟังอยู่..ช่อง AM เนี่ยฮะ แล้วเค้าก็เปิดเพลง “ปองใจรัก” คือเป็นเพลงริมของหนังเรื่องนี้ ที่ใช้เปิดปิดหนังเรื่องนี้ คือตอนนั้นผมจำไม่ได้ว่า มันเป็นเพลงอะไร แต่ผมรู้ว่าไม่ได้ยินมาเป็นสิบปีแล้ว คือมันเป็นเพลงเศร้า แล้วผมก็พอจำช่วงเวลาหนึ่งเนี่ย มองไปรอบตัว บนไฮเวย์ที่ผมขับ มีรถผมอยู่คันเดียวเลย...หายไปไหนกันหมด...คือผมมองไปสุดลูกหูลูกตาเลย ถนนมันมืดมากเลยแล้วก็ไม่มีสิ่งมีชีวิตใด ๆ เลย ผมเหวี่ยงจับจิตเลย แล้วก็นี่ก็เศร้ามาก แล้วจู่ ๆ เรื่องทั้งหมดมันก็ก็พุ่งเข้ามาในหัวเลยนะ แล้วผมก็ขับรถรีบกลับบ้านแล้วรีบเขียนบทหนังเรื่องนี้ขึ้นมา มันพูดยากนะฮะ มันเป็นเวลาทำาประมาณ... (หัวเราะ) และผมบูชาเคาร์เจอร์ของวิทยุ AM เพราะว่าผมเสพติดมาก่อน ก่อนที่จะทำหนังเรื่องนี้ โลกวิทยุ AM มันยังค่อนข้างสวยงามอยู่ มันค่อนข้างจะอุดมคติ แล้วผมรู้สึกว้า... ไอ้สิ่งเนี่ยที่เราต้องรักษามันไว้โลกของเรามีอุดมคติ เพราะว่าทุกวันนี้ เรามักจะเจออะไรที่มันจริงมาก ช่างร้าย ๆ ในสังคม แล้วเราก็แบบ...จะเฉยชา ต่อมาเรานั้นจะชินแล้ว แล้วผมรู้สึกแบบว่า ...ไม่ยอม... ทำหนังเรื่องนี้เพื่อที่จะบอกว่า...เฮ้ย!..มันต้องรักษาอุดมคติเอาไว้ มันต้องรักษาเอาไว้ว่า “ทำได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” เป็นสิ่งที่อาจจะบอกว่าเซย์ แล้วก็แบบว่า มันไม่จริงหรอก โลกนี้มันโหดร้ายเกินกว่านั้น แต่จริง ๆ แล้วยังต้องยึดมั่นในสิ่งนั้น”

กล่าวโดยสรุป แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานบทภาพยนตร์เรื่อง “เหมิ่” โดยคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การตั้งคำถามกับตัวเองในสิ่งที่ตนสงสัย
 2. การได้รับการกระทบจากประสบการณ์ตรงซึ่งสอดคล้องกับคำถามที่ตั้งไว้
- ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การผสมผสานความคิด ความชอบ และ ประสบการณ์เข้าด้วยกัน ด้วยความเป็นนักคิด นักเขียน และนักทำของคุณคงเดชส่งผลให้งานสร้างสรรค์ของเขา ออกมาในหลายรูปแบบ ทั้งงานเพลง งานภาพยนตร์ และงานโฆษณา ซึ่งวิธีการดำรงชีวิตในแต่ละวันมีผลต่อความคิด ความรู้สึกของเขาเป็นสำคัญ ตลอดจนเป็นแหล่งความคิดสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาอีกด้วย

1.2 แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” ได้รับโอกาสในการสร้างเป็นภาพยนตร์จาก บริษัทสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด และการสนับสนุนจาก คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว (บริษัท บาแรมยู จำกัด) ในการเสนอขายบทภาพยนตร์ คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมีได้ให้สัมภาษณ์ถึงการได้รับโอกาสนี้ว่า “เราเป็นคนโชคดีตลอดเลย ตอน สยิว ไอ้พล็อตอย่างนี้เราว่าแม่งมันไม่ใช่แบบเนื้อเรื่องที่ขายง่ายนะ แต่ตอนนั้นบาแรมยูเพิ่งเริ่มแล้วก็แบบ พี่ปรัชญา ปิ่นแก้ว มีโปรเจกต์ในมือแล้ว ตอนนั้นแก็กซ์พบจา พนม แล้วยกก็จะทำโปรเจกต์คองค้บาก เป็นโปรเจกต์ของแก ตอนนั้นแก็กซ์กำลังพูดกับเสี่ย พอดีใจ แล้วแก็กซ์จะมีโปรเจกต์นั้นนั่นแหละ แล้วแก็กซ์ได้อ่านสยิวแล้วบอก “อ๊ะ มาพ่วงด้วยกัน” เวลาแกขายแกจะขายแบบเหมาแข่ง คือมีโปรเจกต์นี้ ได้ตั้งค้บแก็กซ์เสี่ย มีองค้บาก มี7ประจัญบาน มีบอบหวัดสยอง แล้วก็สยิวเล็กๆ ใช้ตั้งค้บแก็กซ์ไม่เยอะหรอก เสี่ยก็โอเค ตอนทำสยิวเป็นหนังราคาถูกที่ไม่ได้เจ็ง มันแบบประมาณเสมอตัว แต่ว่าคนแบบก็ซ้บกันเยอะ สำหรับเราแล้วเครดิตของเราที่ซ้บกับพี่ปรัชก็ถือว่าโอเค แล้วเราก็พอทำสยิวเสร็จมีพล็อตเรื่องนี้เสร็จปุ้บนี้เราก็ให้พี่ปรัชอ่าน แล้วเรอบอกว่า ตั้งแต่เขียนทริตเมนต์เราก็เห็นแต่ภาพพี่หม่าอยู่ในหัว เรายากเอาพี่หม่ามาเล่น ตราม่า แต่เรายังไม่ได้นางเอก เรากียื่นไปให้พี่ปรัช เราได้ดูลองค้บาก ตัวละครที่พี่หม่าเล่นตอนท้าย เรารู้สึกแบบ...แกดราม่าได้นี่หว่า เราก็ใช้แกเป็นตุ๊กตาในบท พี่ปรัชก็เลยเอาไปขายเสี่ย เสี่ยเป็นคนไม่อ่านบท แกคิดว่าแบบ เอ้ย เป็นหมอนวด แท้ก็ซ้บหมอนวดไรอย่างงี้ เอ้ย ไ้่นนี้เป็นแบบบ้าเพลงเก่า พี่หม่าเล่น เอ่อทำ ก็เลยได้ทำเฉยเลย”

กล่าวโดยสรุป คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ได้รับการสนับสนุนเรื่องช่องทางขายบทภาพยนตร์และการหาแหล่งทุนจากคุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ซึ่งเคยร่วมงานกันมาก่อน ได้รับโอกาสสร้างภาพยนตร์เรื่องแรก คือ “สยิว” กับบริษัทสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด สร้างชื่อเสียงในระดับดี จึงได้รับการต่อยอดให้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” กลุ่มเป้าหมายและการตลาดถูกคาดการณ์ว่าจะเป็นภาพยนตร์ตลกโรแมนติกซึ่งจะสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นและแฟนคลับของหม่า (เพชรทาย วงศ์คำเหลา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

2.1 องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน”

บทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน” เป็นการเขียนบทภาพยนตร์จากจินตนาการ หรือ การแต่งเรื่อง ต้องอาศัยแรงบันดาลใจ ความชอบ ประสบการณ์ หรือจิตวิทยาที่นักเขียนขบคิดจนตกผลึก บทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน” เป็นบทภาพยนตร์ที่แต่งขึ้นจากจินตนาการและประสบการณ์ของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก สามารถสรุปวิธีการสร้างเรื่องได้ดังนี้

1. เพาะบ่มความคิด ความชอบ และประสบการณ์
2. ผึกฝนทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษาเขียน
3. ตกผลึกทางความคิดจากการเพาะบ่มและสัมผัสประสบการณ์เหล่านั้น
4. เขียนโครงเรื่องอย่างรวดเร็วหลังจากความคิดได้ตกผลึกเป็นประเด็นแล้ว
ประเด็นหลัก = โลกไม่อนุญาตให้มนุษย์ฝังตัวอยู่กับโลกอุดมคติ
ความดีคืออุดมคติ ทำดีได้ดีจึงไม่มีอยู่จริงในสังคม และการอยู่ในโลกอุดมคติ
5. พัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โดยคำนึงถึงภาษาภาพเป็นสำคัญ

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งรวบรวมจากหลักทฤษฎีของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม เออลีเยส กรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 14 วิเคราะห์การใช้องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เทียบกับกระบวนการทำงานของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

| องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ | กระบวนการของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี |
|--|---|
| - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง(Premise/Log Line) | กำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง “คนเราสามารถอยู่ในโลกอุดมคติตลอดไปได้หรือไม่” |
| - ประเด็น(Theme) | สรุปประเด็นหลักของเรื่อง ประเด็นหลัก คือ โลกไม่อนุญาตให้มนุษย์อยู่ในโลกอุดมคติ เพราะโลกมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา |
| - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์(Concept) | วางคอนเซ็ปต์หลักของเรื่องไว้เป็นภาพยนตร์แนวชีวิตสะท้อนสังคม โดยใช้นักแสดงตลกชื่อดังเป็นตัวละครหลัก |
| - โครงเรื่องย่อ(Plot) | ตกผลึกความคิดที่เพาะบ่มไว้เป็นปี สรุปเป็นโครงเรื่องย่อโดยใช้เวลาเพียงหนึ่งคืน |
| - เรื่องสั้น(Synopsis) | จัดทำเรื่องสั้นเพื่อเสนอต่อนายทุน |
| - โครงเรื่องขยาย (Treatment) | เขียนโครงเรื่องขยายก่อนลงมือเขียนเป็นบทภาพยนตร์ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม”

- โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure)

ภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม” ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องพื้นฐานแบบ 3 องก์ สามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์โครงสร้าง 3 องก์ จากภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม”

| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 |
|--|--|---|
| เปิดเรื่องที่เกิดวาระการขับแท็กซี่ของสมบัติ ดิพร้อม แสดงภาพพฤติกรรมกรรมกรแสดงออกถึงบุคลิก ลักษณะของตัวละครซึ่งเป็นคนเขย เนียบ พุดน้อย เหงา และชอบเพลงสุนทราภรณ์ ละครวิทย์ที่ซึ่งตั้งสมบัติให้ดื่มค้ำอยู่ในโลกอุดมคติสวนทางกับโลกความจริงที่ต้องทำงานหาเช้ากินค่ำในฐานะคนขับแท็กซี่ที่มีคดียาคนตายติดตัว(ยังไม่เปิดเผยให้คนดูรับรู้ที่เกิดจากสาเหตุอะไร) เรื่องดำเนินไปพาให้สมบัติได้พบกับนวล หญิงสาวอาชีพขายบริการอาบ อบ นวด | สมบัติเริ่มมีเป้าหมายในชีวิตมากขึ้นหลังจากได้พบนวล กิจกรรมทุกวันทีี่ซ้ำๆของเขาเริ่มเปลี่ยนไป เขาเริ่มมีหวังในขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับนวลเริ่มก่อตัวดีขึ้นทีละน้อย ชีวิตตัวละครดูเหมือนดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีหวัง ความหวังของนวลที่อยากจะมีร้านหนังสือ ความหวังของสมบัติที่อาจจะมีชีวิตคู่อีกครั้ง แต่ตัวละครไม่อาจพบแต่ความโชคดี บนเส้นทางความสัมพันธ์ที่ดูเหมือนราบรื่น สมบัติกลับต้องพบวิกฤติหลายครั้ง ตั้งแต่รถโดนชนเสียหาย การถูกโกงเงินก้อนสุดท้าย การยื่นหยัดทำความดีด้วยการเก็บกระเป๋ามีเงินจำนวนมากคืนเจ้าของ การถูกจี้ปล้นเอาความหวังสุดท้ายไป และแม้กระทั่งการถูกทำร้ายจากบุคคลที่เขาเชื่อว่าเป็นคนดี จนนำไปสู่การฆ่าคนตายอีกครั้ง (เฉลยสาเหตุการติดคุกครั้งแรกของบัตติ)และลงเอยในคุกอีกหน | ชีวิตที่ไม่ดีพร้อมของสมบัติถูกนำไปใช้ในคุกอีกหลายปี ในขณะที่เรื่องราวของนวลก็เลือนหายเพราะทั้งสองถูกโชคชะตาที่แสนบัดซบพรากทั้งคู่ออกจากกัน ในขณะที่นวลต้องเลือกเส้นทางใหม่ ออกจากอาชีพหมอนวดประจำอ้างไปเป็นเมียเก็บเสียซอลฟ์แวร์ ชีวิตเธอดูเหมือนจะไปได้ดี แต่โชคชะตาก็ไม่อาจปล่อยให้เธอสุขสบายด้วยการพรากเสียผู้เลี้ยงดูเธอไป ในขณะที่ที่ตัวละครทั้งคู่ สมบัติและ นวล ดูเหมือนจะมีจุดจบในชีวิตที่แสนเศร้า แต่ความหวังในชีวิตยังมี โชคชะตานำพาทั้งคู่มาเจอกันได้อีกในตอนจบของเรื่อง |
| เหตุการณ์สำคัญในแต่ละองก์ | | |
| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 |
| - กิจกรรมประจำวันกับการขับแท็กซี่ของสมบัติ - รับผู้โดยสารเป็นวัยรุ่น | - สมบัติกับนำหมูเอาเงินมาลงทุนกับฟิวเจอร์เพอร์เฟ็ค | - นวลกลับห้องมาเจอซองเงิน - สมบัติติดคุกหลายปี |

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|--|---|---|
| <p>สองคนล้วงควักกันในรถแท็กซี่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจอด่านตรวจ พบบยาเสพติดอยู่ในรถ - เพื่อนคนขับแท็กซี่คุยก๊วย เรื่องสมบัติเคยติดคุกคดีฆ่าคนตายสวนกับพฤติกรรมของสมบัติ - สมบัติพบนวนที่อาบอบนวดเป็นครั้งแรก - สมบัติได้ไปกินข้าวกับนวน - สมบัติไปเที่ยวห้างกับนวนพลัดหลง และได้กินแม่โคโดนัล | <ul style="list-style-type: none"> - สมบัติกับน้ำหมูโดนโกงเงินลงทุน - สมบัติพบภรรยาเก่าโดยบังเอิญ - สมบัติเจอกระเป๋าเงินตกอยู่ในรถเอาไปคืนเจ้าของได้รางวัลเป็นเงินก้อนงาม - สมบัติโดนปล้น - นวลรอหลายวันไม่พบจึงเปลี่ยนอาชีพไปอาศัยในคอนโดที่เสียชื่อให้ - น้ำหมูถูกคนทวงหนี้ฆ่าตายเพราะหนี้หนี้ - สมบัติมาหานวนที่คอนโดแต่ถูกไล่ - สมบัติเอาจดหมายมาให้ อาธัมรงค์อ่านแล้วพบว่าอ่าไม่อยู่ตอนกลางคืนเป็นเพียงเสียงบันทึก - สมบัติพบลุงใจดีเจ้าของกระเป๋าที่เคยตบรางวัลให้ - สมบัติถูกคุณลุงมอมยาพาไปข่มขืน - สมบัติปลั่งมือฆ่าลุงตาย - สมบัติไปหานวนโดนไล่จับก่อนถูกรถชนและถูกจับ - เสียถอยยิงตาย | <ul style="list-style-type: none"> - สมบัติออกจากคุกเริ่มชีวิตใหม่เป็นช่างซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า - นวลลงจากแท็กซี่ เกิดอุบัติเหตุรถเฉี่ยวชน ทำให้ทั้งคู่ได้พบกันอีกครั้ง |
|--|---|---|

กล่าวโดยสรุป บทภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” เขียนโดยคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ใช้โครงสร้างพื้นฐาน 3 องค์ในการเล่าเรื่อง ใช้วิธีเปิดเรื่องด้วยฉากแอ็คชั่นแสดงพฤติกรรมของตัวละครหลักซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการเปิดเรื่อง 7 วิธี ของไมเคิล ไฮจด์ โดยการแนะนำตัวละครหลัก “สมบัติ” ให้คนดูรู้จักคุ้นเคยผ่านพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่างๆที่บ่งบอกลักษณะนิสัยตลอดจนเผยเงื่อนไขอันเป็นปมหลังบางอย่างไว้ ดำเนินเรื่องบนความสัมพันธ์ด้านความเหงาและไร้เป้าหมายของคนขับแท็กซี่ผู้ติดอยู่กับโลกละครวิทยุและเพลงเก่า และชีวิตอันไร้จุดหมายของตัวละคร “นวน” หญิงขายบริการอาบ อบ นวด องค์นี้สามารถตอบสนอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ✓ บอกช่วงเวลาและทิศทางของการดำเนินเรื่อง
- ✓ บอกประเด็นของภาพยนตร์

เมื่อเข้าสู่องค์ที่ 2 คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ได้ใช้หลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ กลางคือ องค์ที่ 2 คือเนื้อเรื่องที่พัฒนาเรื่องราว ความขัดแย้งให้เดินไปข้างหน้า ขยาย ประเด็นของเรื่องและสร้างสัมพันธ์ภาพต่างๆก่อนที่จะนำไปสู่ผลที่ตามมาในองค์ที่ 3 ชีวิต ของตัวละครหลัก “สมบัติ” มีเป้าหมายชัดเจนขึ้น ด้วยความสัมพันธ์ด้านความรักที่มีต่อตัว ละคร “นวล” ทำให้โลกของสมบัติเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ดำเนินด้วยดีแต่เกิดอุปสรรค ต่างๆนานาที่ทำให้ทั้งคู่ต้องพรางจากกัน ไม่สมหวังอันเป็นความขัดแย้งหลัก ประกอบกับ การสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆ เพื่อขยายประเด็นของเรื่องให้ แจ่มชัดขึ้น โดยสามารถตอบสนองเป้าหมายของการเขียนองค์ที่ 2 ได้ ดังนี้

- ✓ ตัวละครต้องรับมือกับปัญหา และความขัดแย้ง
- ✓ นักเขียนบทต้องออกแบบอุปสรรค กับดัก หลุมพราง วิธีการเอาชนะอุปสรรคของตัวละคร
- ✓ ตอบสนองอรรถรสหรือรสชาติของภาพยนตร์
- ✓ ออกแบบสถานการณ์ หรือฉากต่างๆให้มีความกดดันบีบ คั้นตัวละครมากขึ้นเรื่อยๆจนนำไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดของ เรื่อง
- ✓ ออกแบบจุดพลิกผัน(Turning Point) หรือ จุดหักเห(Plot Point) ของเรื่องเพื่อผลักดันเรื่องไปสู่องค์ที่ 3

จากนั้นจึงเข้าสู่องค์ที่ 3 อันเป็นบทสรุปว่าทั้งคู่จะสมหวังหรือไม่ คุณคงเดช จาตุรันต์ รัศมีเน้นน้ำหนักของเรื่องราวไปที่ตัวละครหลัก “สมบัติ” โดยใช้ตัวละคร “นวล” เป็น แรงจูงใจสำคัญในการผลักดันเรื่องราว

● **ตัวละคร(Character)**

การสร้างตัวละครของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ในภาพยนตร์เรื่อง “เงิม” เป็นการ ใช้วิธีการสร้างตัวละครโดยตั้งคอนเซ็ปต์ของตัวละครไว้ หรือ นิยามตัวละครไว้อย่างย่อ ดังที่ ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ความตอนหนึ่งว่า “...ผมแค่วางไว้ว่า ผู้ชายคนนี้กลัวความเปลี่ยนแปลง ผู้ชายคนนี้อาจจะเชื่อในโลกที่เป็นอุดมคติ เพราะว่าเค้าหลบหนีอยู่ในโลกอุดมคติที่เขา สามารถลอบโยนใจเขาได้ มันยังมีความหวังดี ๆ รอเขาอยู่อะไรอย่างนี้ แต่ว่ามันก็ได้รับการ ทดสอบอย่างรุนแรง ว่าแบบ... มึงเลิกเชื่อในอุดมคติเถอะ เพราะมันไม่มีอะไรดีหรอก แต่จริง ๆ ก็ยังนึกถึงอะไรบางอย่าง สุดท้ายมันก็ได้ผลตอบแทน” ซึ่งการสร้างตัวละครหลัก โดยวิธีการนี้ นำมาซึ่งประเด็นหลักและคอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ นอกจากการนิยามตัว ละครไว้แล้ว คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมียังใช้การสร้างตัวละครโดยนำนักแสดงจริงมาใช้เขียน เรื่อง ดังที่ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ความว่า “ตั้งแต่ผมเขียนทริตเมนต์ ผมเห็นแต่หน้าพี่หมีม้า คือ ผมเห็นเป็นหน้าพี่หมีม้าตลอด แล้วนุ่นเนี่ยผม..เออ..มาเจอทีหลัง คือผมมาแคสทีหลังแล้ว ค่อยเจอว่า.. เฮ้ย!!!..นุ่นก็ตีเหมือนกัน ตอนแรกก็อย่างที่บอก ผมก็ไม่ค่อย... ไม่แน่ใจว่า นุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารช่วยไปหรือเปล่า? แต่ปรากฏว่านุ่นมีศักยภาพสูงมาก คือผมต้องการนักแสดงสองคนในเรื่องนี้ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 114

นี่เดินเรื่องหลัก ผมมีความรู้สึก ว่า ต้องเป็นคนที...แบบมีเสน่ห์พอที่จะให้คนดูจับจ้องใจได้ตลอด แล้วก็สองคนนี้ก็แบบ... ทำได้ดี”

ฉะนั้น การเขียนบทภาพยนตร์ของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี จึงมีภาพตัวละครไว้ค่อนข้างชัดเจน ทำให้การเขียนเหตุการณ์เรื่องราวต่างลื่นไหลได้ดีขึ้น

กล่าวโดยสรุป การสร้างตัวละครของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมีคือการสร้างตัวละครจากค่านิยมความหมายของตัวละครแต่ละตัวไว้ ประกอบกับการจินตนาการจากการใช้ต้นแบบที่เป็นนักแสดงในชีวิตจริง

ผู้วิจัยสามารถสรุปตัวละครหลัก และตัวละครเสริมจากบทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน” ได้ ดังนี้

ตัวละครหลัก 2 ตัว ได้แก่


1. “สมบัติ ดีพร้อม” ผู้ติดอยู่ในโลกอุดมคติ
2. “นวล” หญิงผู้ไม่มีทางเลือกในชีวิต

ตัวละครเสริม 4 ตัว ได้แก่

1. “น้ำหมู” ผู้ทันสมัย โง่ และโลก
2. “ต๋อย” 18มงกุฏ
3. “ลุงเอื้ออาทร” เกย์เฒ่าในคราบผู้ใหญ่ใจดี
4. “คเซนทร์” เสี่ยซอลฟ์แวร์ ผู้ร่ำรวยอย่างผิดกฎหมาย

ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ตัวละครหลักจากบทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน” สามารถสรุปผลโดยใช้หลักทฤษฎีการสร้างตัวละครของชาร์ลี มอร์ริสได้ ดังนี้

ตารางที่ 16 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “สมบัติ ดีพร้อม” จากบทภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน”


| | | |
|---|---------------------------|---|
| การสร้างตัวละคร | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “สมบัติ” นามสกุล “ดีพร้อม” จงใจตั้งชื่อตัวละครหลักแบบเสียดสี |
|  | ชีวิตและปมหลัง | เผยไว้เป็นเงื่อนไขให้คนดูสงสัยในองก์ที่ 1 เฉลยปมหลังของตัวละครในองก์ที่ 2 ซึ่งมี ความสัมพันธ์กับเหตุการณ์สำคัญที่กำลัง เกิดขึ้นในองก์นี้ |
| | ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | ผู้ชาย หน้าตาบ้านนอก เซย จน แต่ง ตัวเนียบ สะอาด |
| | นิยามตัวตนของตัวละคร | คนดีที่ถูกรักษา |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปแจ้งประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|--------------------------------|--|
| | ความขัดแย้งในตัวละคร | ตัวละครขัดแย้งกับสังคม |
| | คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | เป็นคนดี เขย สุภาพ |
| | อาชีพและบทบาท | คนขับรถแท็กซี่ บทบาทขับรถได้ไม่ดีนัก เพราะติดอยู่ในโลกละครวิทยุและเพลงเก่า |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | คดีฆ่าคนตาย |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้ายของตัวละคร | นิสัยด้านดี : จิตใจดี สุภาพ เขย นิสัยด้านร้าย : ฆ่าคนตายได้ |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | มีชีวิตอยู่ในโลกอุดมคติ มีคนรัก มีชีวิตสมบูรณ์ |
| | ปัญหาภายในใจ | ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงไปของโลก |
| | แรงจูงใจ | พบคนรัก “นวล” |
| | แผนการของตัวละคร | เก็บเงินเพื่อสร้างอนาคตที่ดีให้กับนวล |
| | การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร | สร้างตัวละคร “นวล” เพื่อเป็นแรงจูงใจให้กับสมบัติ |
| | การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร | สร้างตัวละคร “น้ำหนู” “ต๋อย” “ลุงเอื้ออาทร” เพื่อทดสอบจิตใจของสมบัติ |
| | | ตัวละครได้เรียนรู้และพัฒนาในองก์ที่ 3 |

ตารางที่ 17 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “นวล” จากภาพยนตร์เรื่อง “เงิ้ม”

| | | |
|---|--------------------|---|
| การสร้างตัวละคร | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “นวล” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่สนใจให้เกิดความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง |
|  | ชีวิตและปมหลัง | เผยในองก์ที่ 1 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่เผยแพร่เพื่อให้บริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|--------------------------------|---|
| | ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | ผู้หญิง สวย หน้าตาดี รูปร่างดี |
| | นิยามตัวตนของตัวละคร | หญิงสาวผู้ไม่มีทางเลือกให้กับชีวิตมากนัก |
| | ความขัดแย้งในตัวละคร | ตัวละครขัดแย้งกับตัวละครอื่น |
| | คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | มีความใฝ่ฝันอยากเปิดร้านหนังสือ |
| | อาชีพและบทบาท | ผู้หญิงขายบริการทางเพศ บทบาททำตามหน้าที่เพื่อเงินส่งเสียให้ครอบครัว |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | การเป็นผู้หญิงขายบริการทางเพศ |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้ายของตัวละคร | นิสัยด้านดี : น่ารัก อ่อนหวาน ขี้เล่น นิสัยด้านร้าย : เอาแต่ใจตนเอง |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | เก็บเงิน สร้างตัว |
| | ปมปัญหาภายในใจ | การเป็นผู้หญิงขายบริการทางเพศ |
| | แรงจูงใจ | ผู้ชายดี ๆ สักคน |
| | แผนการของตัวละคร | ทำงานหนัก เพื่อเก็บเงินให้เร็วที่สุด |
| | การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร | ใช้ตัวละคร “สมบัติ” ชับแน่นให้เห็นสภาวะภายในใจของนวน ใช้ตัวละคร “คเซนทร์” เสียซอลฟ์แวร์เป็นตัวละครเสริมให้เห็นสภาวะภายในใจของนวน |
| | การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร | ตัวละครค่อยๆเปลี่ยนแปลงตั้งแต่องค์กรที่ 2 จนถึงองค์กรที่ 3 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

● ความขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งหลักของภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม” คือ ความขัดแย้งภายในใจของสมบัติที่เชื่อมโยงกับความขัดแย้งภายนอก กล่าวคือ

ความขัดแย้งภายใน = ความชื่นชอบในโลกละครวิทยุ เพลงสุนทราภรณ์ ที่นำสมบัติออกห่างจากโลกความจริงที่โหดร้าย และประสบการณ์ปมหลังในชีวิตที่ทิ้งบาดแผลในใจให้สมบัติ

ความขัดแย้งภายนอก = สมบัติมีความขัดแย้งกับสังคมสูง เขาเก็บตัว ไม่สู้สิ่งกับใคร อยู่ในโลกอุดมคติมากกว่าที่จะยอมรับโลก หรือ สังคมแห่งความเป็นจริง

ความขัดแย้งทั้งสองส่วนนี้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ยึดโยงเรื่องราวทั้งหมดไว้

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การใช้ทฤษฎีความขัดแย้งของไมเคิล โจนด์ โดยสรุปเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 18 ผลสรุปการวิเคราะห์การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม”

| ทฤษฎีความขัดแย้ง | การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “เหมิม” |
|--|---|
| องค์ประกอบของความขัดแย้ง ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง - ความขัดแย้งระหว่างบุคคล - ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม - ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ | การใช้องค์ประกอบของความขัดแย้ง <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง (สมบัติ) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างบุคคล (สมบัติ กับ ตัวละครอื่นๆ) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม(ตัวละครหลัก/รอง/สังคม) |
| พื้นที่ของความขัดแย้ง ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม - ความขัดแย้งจากสังคม - ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม | การใช้พื้นที่ของความขัดแย้ง <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ใช้ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม - ใช้ความขัดแย้งจากสังคม - ใช้ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม |
| เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของงานเพื่อการศึกษานี้ การนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่แจ้งถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ถือว่าผิดกฎหมาย | การนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่แจ้งถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ถือว่าผิดกฎหมาย |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของงานเพื่อการศึกษานี้ การนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่แจ้งถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ถือว่าผิดกฎหมาย

| | |
|---|---|
| <p>มี 3 ระดับ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอกอื่น (Extra-Personal Conflict) <p>ระดับความขัดแย้งที่กำหนดลงในบทภาพยนตร์ มี 2 ระดับ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งแบบยุ่งยากระดับธรรมดา (Complication) - ความขัดแย้งแบบยุ่งยากซับซ้อน (Complexity) <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งประเภทหยุดนิ่ง (Static Conflict) - ความขัดแย้งประเภทกะทันหัน (Jumping Conflict) - ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) - ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุ (Foreshadowing Conflict) | <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) จากการนำเสนอมุมมองภายในใจของตัวละครหลักสมบัติผ่านเสียงบรรยายความคิด(Voice Over) และฉากละครวิทยุ - ใช้ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไป <p>ระดับความขัดแย้งที่กำหนดลงในบทภาพยนตร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งแบบยุ่งยากระดับธรรมดา (Complication) <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้ความขัดแย้งแบบยกระดับสาเหตุและผลกระทบ แต่เป็นการยกระดับแบบค่อยเป็นค่อยไป - ใช้ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุ(Foreshadowing Conflict) จากเหตุการณ์ที่ปะติดปะต่อกับฝันร้ายของตัวละครคือคดีฆ่าผู้รัก |
| <p>จุดที่ไม่หวนคืน(Point of No Return)</p> | <p>จุดที่ไม่หวนคืน (สมบัติไม่อาจกลับไปเป็นคนเดิมได้อีกหลังจากได้ฆ่าลุงเอื้ออาทรเสียชีวิต)</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)
จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point) ในภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” สามารถจำแนกตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 19 จุดพลิกผัน (Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point) ในโครงสร้าง 3 องก์

| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 |
|--|--|------------------------|
| - ดำรวจคดีฆาตกรรมของสมบัติ พบยาเสพติดอยู่ภายในรถ | - สมบัติกับน้ำหมึกถูกโกงจากการลงทุนฟิวเจอร์เพอร์เฟ็ค | - การได้พบนวนลอีกครั้ง |
| - สมบัติพบนวนล | - สมบัติถูกปล้น | |
| | - สมบัติถูกมอมยำนำไปสู่การฆาตกรรมลุงเอื้ออาหาร | |

กล่าวโดยสรุป การเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมีจึงได้กำหนดจุดพลิกผัน/จุดหักเหให้ตอบสนองหน้าที่ดังต่อไปนี้

- ✓ ผลักพฤติกรรมของตัวละครไปสู่ทิศทางใหม่
- ✓ ยกระดับเจตย์สำคัญของตัวละครและกระตุ้นคนดูให้สนใจใคร่รู้
- ✓ ต้องการการตัดสินใจกระทำบางอย่างใดอย่างหนึ่งจากตัวละครหลัก
- ✓ ยกระดับเป้าหมายของตัวละคร
- ✓ ผลักดันเรื่องราวเข้าสู่องก์ต่อไป
- ✓ พาผู้ชมไปสู่สมรภูมิใหม่ของตัวละคร พื้นที่ซึ่งตัวละครจะต้องกำหนดทิศทางในการเอาชนะฝ่าฟันใหม่

- จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)
จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) อยู่ในองก์สุดท้ายของเรื่อง คือ องก์ที่ 4 สามารถสรุปได้ ดังนี้

จุดวิกฤติ(Crisis) = เหตุการณ์สมัติพบกับลุงเอื้ออาหารอีกครั้งหลังจากได้รับเงินรางวัลค่านำกระเป๋ามาคืนและถูกจับปล้น สมบัติยังคงยึดมั่นในการทำควมดี แต่ควมดีที่สมัติยึดเหนี่ยวไว้นั้นกลับพังทลายลงจากลุงเอื้ออาหารเกย์เฒ่าในคราบผู้ใหญ๋ใจดีตลอดจนคุณอาธรรมรงค์ที่สมัติเคารพมาก เมื่อเขาถูกลุงเอื้ออาหารมอมยาและพยายามปลุกปล้ำข่มขืนจึงนำสมัติเข้าสู่จุดวิกฤติที่ซึ่งสมัติต้องพิสูจน์การทำควมดี

จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) = เหตุการณ์สมัติฆ่าลุงเอื้ออาหาร ควมดีที่สมัติเพียงกระทำได้ขาดสะบั้นลงอีกครั้งพร้อมๆกับการเฉลยคดีฆ่าคนตายที่เขาเคยทำไว้ในอดีต เกิดคำถามสองด้านว่าใครคือคนดี คนดีควรเป็นอย่างไร และสิ่งที่สมัติได้กระทำไปนั้นเป็นรูปแบบควมเลวหรือไม่ เป็นเหตุการณ์ที่สะท้อนประเด็นหลักชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 120

กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” มีลักษณะการเล่าอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะเทือนใจต่อโชคชะตาของสมบัติตั้งแต่เข้าสู่องค์ที่ 2 โดยกำหนดให้เรื่องที่ราบรื่นด้านความรักถูกอุปสรรคด้านอื่นเข้าแทรกแซงตลอดทั้งองค์จนนำไปสู่จุดวิกฤติและจุดวิกฤติสูงสุด ทำให้ผู้ชมรู้สึกทอถอนใจและสงสารตัวละครอย่างมาก ตลอดจนทำให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นหลักของภาพยนตร์ได้แจ่มชัดขึ้น

● การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)

การใช้บทสนทนาในบทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” สามารถทำหน้าที่ของบทสนทนาตามหลักทฤษฎีการใช้บทสนทนาของรศ.ดร.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้ดังต่อไปนี้

- ✓ ทำให้เรื่องราวดำเนินไป
- ✓ สื่อสารข้อมูลกับคนอ่านหรือผู้ชม
- ✓ เปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร
- ✓ เชื่อมความสัมพันธ์กับตัวละคร
- ✓ ให้ข้อคิด
- ✓ ใช้เชื่อมระหว่างฉาก

ตารางที่ 20 ตัวอย่างฉากแสดงความสัมพันธ์ของบทสนทนากับปัจจัยต่างๆ

| ความสัมพันธ์ของบทสนทนากับปัจจัยต่างๆ | ตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” |
|---|---|
| <p>บทสนทนาสัมพันธ์กับตัวละคร :</p> <p>คือความสัมพันธ์ของคำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ และอารมณ์ของตัวละครต้องเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ</p> <p>ฉากต่อมาชักชวนไอ้อวดการลงทุนกับพีวเจอร์เพอร์เฟ็คแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของบทสนทนากับตัวละคร ฉากนี้ใช้บทสนทนาที่แสดงศักยภาพด้านการโน้มน้าวใจของต้อยได้ดี แสดงท่วงทำนอง จังหวะ รูปแบบอาชีพ และอารมณ์ของต้อยได้อย่างเป็นธรรมชาติ</p> | <p>ตอน “ต้อย” ชักชวนร่วมลงทุนพีวเจอร์เพอร์เฟ็ค</p> <p>ฉาก ร้านหมูกระทะ/ หัวค้ำ</p> <p>สมบัตินั่งร่วมวงกับน้ำหมู จ๋อน และต้อย</p> <p>ต้อยโฆษณาเรื่องพีวเจอร์เพอร์เฟ็ค</p> <p>ต้อย</p> <p>“ตอนนี้ผมกำลังทำธุรกิจกับบริษัทที่ขายไอ้เนี่ยอยู่ กำลังตั้งเลยน้ำ ลองใช้ดูสิ”</p> <p>น้ำหมูรับเครื่องนวดไปลองทาบ แปล็บๆ</p> <p>น้ำหมู</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 “เอ๊ย...ไอ้ฉิบหาย มึงทำไรวะ”
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|---|---|
| | <p>ต๋อย</p> <p>“แหม ทำเป็นสะดุ้ง เครื่องนี้ระน้ำ มันช่วย นวดเพื่อผ่อนคลายเส้นประสาท ใช้อย่างเนี่ย จะทำให้ผิวหนังเต่งตึง ช่วยชะลอความแก่ด้วย ระน้ำ ตอนนี้พวกสาวแม่บ้านทั้งหลายกำลัง เหลอกันใหญ่เลยละ”</p> <p>น้ำหมู</p> <p>“ใช้ของพรรค์นี้ มันจะขายดีจริงหรือว้า”</p> <p>ต๋อย</p> <p>“ไอ้ฉันนะ ไม่สำคัญเท่าไหร่ออกหน้า ที่สำคัญ นะอยู่ที่ระบบการลงทุน”</p> <p>น้ำหมู</p> <p>“อะไรของมึงวะ”</p> <p>ต๋อย</p> <p>“ก็อย่างเงี้ยนี่ ถ้าสมมตินำลงทุนเป็นเงินก้อน กับบริษัทเรานะ เราจะมีเงินปันผลให้ทุกสัปดาห์ วัน แล้วถ้านำหาสมาชิกมาลงทุนเพิ่มด้วยเนี่ย น่ายิ่งสบาย ไม่ต้องทำอะไรเลย เพราะน้ำจะ ได้ส่วนแบ่งจากพวกสมาชิกในเครือข่ายของ น้ำ อย่างผมตอนนี้ เดือนๆไม่ต้องขายของก็ ได้ตั้งเป็นหมื่นๆ ถึงได้เลิกขับแท็กซี่งี้”</p> |
| <p>การใช้บทสนทนาเผยลักษณะตัวละคร :</p> <p>บทพูดของตัวละครเพียงไม่กี่ประโยค สามารถบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงระดับความสัมพันธ์และความขัดแย้ง ที่จะเกิดขึ้นในฉากต่อไปได้ การใช้บทพูด เพื่อเผยนิสัยตัวละครไม่ควรใช้มากเกินไป เพราะเป็นการให้ข้อมูลคนดูมากเกินไปจน</p> | <p>ตอนสมบัติมาส่งนวลที่อพาร์ทเมนท์ ฉาก หน้าอพาร์ทเมนท์ / ดึก</p> <p>สมบัติเดินมาส่งนวลหน้าอพาร์ทเมนท์ จอด แท็กซี่ไว้เบื้องหลัง นวลทำท่าจะเดินไปแต่ เปลี่ยนใจหันกลับมาคุยกับสมบัติ</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ การนำเอกสารนี้ไปใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น หากมีผู้ใดละเมิดลิขสิทธิ์และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|--|
| <p>อาจขาดความน่าสนใจติดตาม</p> <p>ฉากสมบัติมาส่งนวลที่หน้าอพาร์ทเมนท์ยามดึก นวลขอให้บัตติกอดและจูบเธอ แต่สมบัติยืนอึ้งแข็งทื่อ ในฉากนี้มีบทสนทนาจากนวลเพียง 3 ประโยคเท่านั้น แต่สามารถเผยลักษณะนิสัยของตัวละคร ความใส่ใจของตัวละครได้เป็นอย่างดี</p> | <p>นวล</p> <p>“กอดนวลหน่อย”</p> <p>สมบัติยืนแข็งทื่อ งง ไม่กล้าทำอะไรเธอ นวลเห็นบัตติเป็นเช่นนั้น นวลโผล่เข้าไปกอดบัตติเอง ชบลงที่อกของบัตติ บัตติทำอะไรไม่ถูก</p> <p>นวล</p> <p>“จูบนวลหน่อยนะ”</p> <p>สมบัติหน้ามีนสลดชีวิต งง ยืนแข็ง ไม่กล้าขยับเขยื้อน นวลหลับตาลง แต่บัตติก็ไม่ทำอะไร นวลยื่นหน้าเข้าไปใกล้บัตติจนริมฝีมือเกือบแตะกัน บัตติพยายามชินตัวเองไว้ ค่อยๆ แทะมือ นวลออกอย่างสุภาพ นวลลืมนวดขึ้นอย่างผิดหวัง ทั้งคู่ต่างก้มหน้า ไม่กล้ามองตากัน</p> <p>นวล</p> <p>“ทำไมล่ะ? พี่กลัวนวลเป็นโรคไข้มั้ย?”</p> <p>บัตติมองหน้านวลอย่างอึ้งๆ เจ็บ นวลมองหน้าบัตติอย่างไม่เข้าใจ นวลวิ่งขึ้นห้องไป เจ็บๆ ทั้งบัตติให้ยืนอึ้งอยู่ตรงนั้น</p> |
| <p>บทสนทนาจับการเชื่อมฉาก : นักเขียนอาจใช้เทคนิคเชื่อมฉากไม่ก็ฉากเข้าด้วยกันด้วยการทิ้งท้ายบทพูดที่ยังไม่ได้รับคำตอบในฉากแรกแล้วดำเนินเรื่องรูตไปยังฉากต่อไป จึงค่อยไปเฉลยคำตอบและให้ข้อมูลใหม่ในขณะเดียวกัน วิธีนี้จะช่วยให้เรื่องกระชับไม่เยิ่นเย้อ</p> <p>ตัวอย่างฉากอรับนวลของสมบัติเชื่อมต่อฉากการทำงานขับรถแท็กซี่ในชีวิตประจำวัน ใช้วิธีเชื่อมฉากจากบทสนทนาที่ทิ้งท้ายไว้ใน</p> | <p>ตอนสมบัติรอรับนวล แต่มีลูกค้าเมาขึ้นรถสมบัติปฏิเสธอย่างสุภาพ</p> <p>สมบัติ</p> <p>“เอ่อ...ขอโทษครับเสีย ผมนัดลูกค้าไว้แล้วครับ</p> <p>ลูกค้าเมาคิดว่าถึงที่หมายแล้วควักเงินจ่าย</p> <p>สมบัติ</p> <p>“เอ่อ.. ผมนัดลูกค้าไว้แล้วครับ”</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|---|
| <p>ฉากที่สมบัติไปรับนวลและนวลบ่นทิว เชื่อมต่อกันไปยังฉากในความคิดของตัวละครทั้งคู่โดยใช้การรับประทานอาหารเป็นองค์ประกอบในการเชื่อม และต่อเชื่อมฉากถัดไปด้วยเสียงสนทนาท้ายฉากรับประทานอาหารของเจี๊ลิ๊กลับ พาคนดูข้ามเวลาและเรื่องราวมาที่ชีวิตการทำงานประจำวันของสมบัติ</p> | <p>สมบัติยื่นเงินกลับคืนไปอย่างสุภาพ สมบัติมองผมตัวเองด้วยกระจกข้าง จัดแต่งตัวเองให้เรียบร้อย นวลเดินมา บัดเปิดประตูให้นวล</p> <p style="text-align: center;">นวล</p> <p style="text-align: center;">“ทิวแล้ว”</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ฉากร้านอาหารสุตหฐู (ภาพในความคิดของสมบัติ) โดยมีเสียงจากละครวิทยุ บรรยายถึงการออกเคหรับประทานอาหารค่ำระหว่างบัดกับนวลที่เป็นดั่งพระเอกนางเอกของเรื่อง เนื้อความพรั่าเพื่อความในใจของทั้งสองฝ่าย ในขณะที่อาหารอันแสนอร่อยวางอยู่เบื้องหน้า</p> <p style="text-align: right;">ตัดไป</p> <p>ฉากภายในรถแท็กซี่</p> <p style="text-align: center;">เจี๊ลิ๊กลับ</p> <p style="text-align: center;">“นี่ลื้อกินภาษาอะไรของลื้อนะ!”</p> <p>บัดหัวขวับไปมองในขณะที่เสียงละครวิทยุยังแว่วอยู่ ปรากฏเด็กอ้วนกินแฮมเบอร์เกอร์หกเลอะเทอะ เจี๊ลิ๊กลับกำลังใช้ทิชชูเช็ดเศษอาหารแล้วโยนทิ้งลงพื้นรถอย่างไม่ไยดี</p> |
| <p><i>บทสนทนาสร้างและคลายความตึงเครียด</i> : บทพูดสัมพันธ์กับระดับอารมณ์ของตัวละคร สามารถสร้างสภาวะตึงเครียดจากการระเบิดคำพูดรุนแรงไปจนถึงการคลายความตึงเครียดด้วยการหักมุมเป็นเรื่อง</p> | <p>ไม่มี</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 124

| | |
|--|---|
| <p>ขบขัน</p> | |
| <p>บทสนทนากับเสียงประกอบ : การผสมผสานระหว่างเสียงบทสนทนากับเสียงประกอบสามารถส่งผลด้านอารมณ์สูงและเข้มข้นขึ้นได้ ภาพยนตร์บางเรื่องจึงใจไม่ใส่เสียงสนทนาแต่เน้นแค่เสียงประกอบอย่างเดียว สามารถทำให้ฉากนั้นโดดเด่นขึ้นมาทันที เช่น ตัวอย่างฉากนวลเข้าอยู่ในคอนโดทรูของเสี่ยคเซนทร์ ฉากนี้ใช้บทสนทนาเพียงเล็กน้อยตอนเปิดฉาก หลังจากนั้นใช้เสียงประกอบตลอดฉาก ซึ่งสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละคร “นวล” ที่เปรียบตั่งงนกน้อยในกรงทอง</p> | <p>ตอนนวลย้ายมาอยู่คอนโดทรูของเสี่ยคเซนทร์ ฉาก ภายในห้องคอนโดทรู / กลางวัน</p> <p>นวลรับสายโทรศัพท์เสี่ยคเซนทร์ที่โทรมาเช็คความสะดวกสบาย เมื่อวางสาย นวลสำรวจห้องอันแสนกว้างขวาง และหยุดลงที่ชุดเครื่องเสียงหรรษา เต็มไปด้วยภาษาฝรั่ง นวลพยายามหาที่เปิดวิทยุ แต่ก็ไม่พบเป็นเพียงเสียงลำโพงดังซ่าเจี๊ยบๆ เพราะบีนแอมป์พลีไฟล์ เครื่องเล่นซีดีอย่างดี นวลถอนใจเดินออกไปยังระเบียงนอกชาน เห็นวิวเมืองจากมุมสูง นวลมองลงไปข้างล่างกล้าๆกลัวๆ</p> |
| <p>บทสนทนากับความจริง : บทพูดคือการให้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและความจริงคนดู การค้นคว้าข้อมูลเรื่องอายุ เพศ เชื้อชาติ การศึกษา ความเชื่อ ทศนคติของตัวละครอย่างละเอียดจึงเป็นสิ่งที่ต้องทำให้บทพูดมีความสมจริงและสื่อสารความจริงกับผู้ชมได้ลุ่มลึก</p> | |
| <p>บทสนทนามากเกินไป (Talking Head) : บทพูดหรือบทสนทนาต้องไม่ซ้ำซ้อนในสิ่งภาพอธิบายอยู่แล้ว ภาพในภาพยนตร์มีความสำคัญกว่าเสียงพูดที่บอกความหมายเดิม หากใช้บทพูดมากเกินไปจะทำให้คนดูไม่คิด แต่หากใช้ภาษาภาพมากกว่าใช้บทพูดน้อยกว่าจะสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมจินตนาการและใช้ความคิดมากกว่า ดังนั้นบทพูดในภาพยนตร์จึงมีความสำคัญน้อยกว่า บทพูดทางโทรทัศน์ที่มีการตัดสลับการสนทนาไปมา(Talking Head) อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้ Talking</p> | <p>ภาพในความคิดของสมบัติ โดยมีเสียงจากละครวิทยุ</p> <p>ฉากร้านอาหารสุดหรู/เย็น</p> <p>สมบัติแต่งตัวผู้ดีนั่งอยู่กับโต๊ะอาหารสุดหรู อาหารนานาชาติวางอยู่ครบครัน นวลแต่งตัวหรรหรานั่งอยู่ตรงข้าม</p> <p>นวล</p> <p>“คุณคเซนทร์ คุณคเซนทร์ที่เราแสนรักกำลังนั่งอยู่ตรงหน้าเรานี่แล้ว แต่เรากลับไม่กล้าเอื้อนเอ่ยความในใจออกไป ด้วยความที่เรา</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี การนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ว่ากรณีใดๆ จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

Head อย่างตั้งใจเพื่อให้ข้อมูลกับผู้ชม แต่การเขียนบทสนทนาแบบนี้ไม่ควรมีความยาวต่อเนื่องกันเกินสามหน้ากระดาษ

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ใช้บทสนทนา มากเกินหลายฉากอย่างตั้งใจ คือการใช้ฉากละครวิทยุแสดงความคิดภายในใจของตัวละคร โดยตั้งใจเลียนแบบอารมณ์ของละครวิทยุถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์โดยมิได้ตัดบทพูดที่มากเกินไปตามแบบฉบับของละครวิทยุออกไป หากแต่ใช้ประโยชน์จากบทพูดมากเกินไปแบบละครวิทยุอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังใช้เชื่อมฉาก และหักมุมอารมณ์

เป็นคนปากแข็ง และด้วยบุคลิกที่เราสร้างขึ้นทำ เป็นไม่สนใจใยดีเขามาโดยตลอด แต่ใครจะรู้ว่า ในใจเราแสนจะปริตาเพียงใด ที่ชายคนนี้ กลับมาอยู่ตรงหน้าเราแล้ว หลังจากเกิดเรื่องวุ่นวายโกลาหลทั้งหมด”

ใบหน้าสมบัติกำลังอินอย่างสุดซึ้ง

บัตติ

“คุณแพรวพราวที่เราแสนรัก การที่เราได้มานั่งทานอาหารอยู่กับเธอตรงนี้ ช่างเป็นเกียรติอันสูงส่งหาค่าเปรียบมิได้ เราเป็นเพียงชายที่มาจากโคลนตม ไร้ค่า แต่เฝ้าสู้ชีวิตมาจนประสบความสำเร็จถึงตอนนี้ เธอผู้เป็นนางในฝันของเราอยู่ตรงหน้านี้แล้ว แต่เรากลับไม่กล้าบอกความในใจออกไป”

นวลเก็บปอຍมอย่างเคอะเขิน

นวล

“เราหลุกหลิกอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน มือไม้ไม่รู้ว่าจะเก็บไว้ตรงไหน โธ่เอ๊ย ทั้งๆที่อยู่ในใจเราอยากจะทำอะไรออกไปให้เค้าได้รับรู้ว่าเรานั้นแสนรักเค้าเพียงใด”

สมบัติส่งสายตาสูดซึ้ง

บัตติ

“มือเราลั่น อาหารรสโอชาตรงหน้า ก็ไม่สามารถจะกินลงได้ เพราะความในใจมันคับอกไปหมด”

ทั้งคู่มองกันและกันแต่ก็ต้องเหอหราเมื่อมีเสียงลึกลับดังขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| |
|--|
| <p>เจี๊จ๊กลับ</p> <p>“นี่ ล้อกินภาษาอะไรของลื้อนะ”</p> |
|--|

บทบรรยาย

บทภาพยนตร์เรื่อง “เหมื้ม” ใช้เสียงบรรยายความคิดประกอบเรื่องได้อย่างน่าสนใจ โดยนำเอาเสียงบรรยายความคิดถ่ายทอดออกมาในรูปแบบละครวิทยุ สื่อถึงความคิดภายในใจและทัศนคติของตัวละครที่ติดอยู่ในโลกอุดมคติ อีกทั้งยังล้อเลียนการละครไทยถ่ายทอดออกมาเป็นฉากต่างๆในภาพยนตร์ซึ่งเป็นฉากที่คุ้นชินต่อการรับรู้ของผู้ชมคนไทยเป็นอย่างดี และใช้เสียงบรรยายความคิดเชื่อมโยงฉากต่างๆเข้าหากันตลอดจนสะท้อนความคิดประเด็นหลักของภาพยนตร์ไว้อย่างครบถ้วนบทบรรยายความคิดของสมบัติ ดิพรอม มีเนื้อความ ดังต่อไปนี้

“สวัสดีครับคุณอาชำมรงค์ ผมติดตามรายการเพลง เพลงอมตะของคุณอา มาหลายปีแล้ว แล้วก็ฟังช่อง ว.ป.ท.ตลอดทั้งวันทั้งคืนก็สนุกดีครับ มีทั้งละคร ข่าว ละครบ้านเมือง ที่สำคัญยามดึกๆแบบนี้ก็มีเสียงเพลงอมตะ ที่คุณอาเปิดให้ฟัง ผมอยู่คนเดียวมีอาชีพขับแท็กซี่กะดึก ตั้งนั้นเสียงเพลงของคุณอาจึงเป็นเพื่อนคลายเหงา ให้ผมนึก ให้มีความสุขทุกๆคืนเลยครับ เวลาส่วนใหญ่ถ้าไม่มีลูกค้าผมก็ต้องขับรถคนเดียว กินคนเดียว นอนคนเดียว มีบางครั้งดึกมาก ถนนก็ไม่มีรถเหลือเลย ผมนึกว่าเหลือผมอยู่คนเดียวจริงๆหรือ ก็ได้เสียงเพลงของคุณอาเนี่ยแหละครับ ทำให้ผมรู้ว่ายังมีเพื่อน คือคุณอาเนี่ยเองครับ อยากรเขียนกลอนให้คุณอาอ่านบ้าง แต่ความสามารถคงไม่ถึง ไว้โอกาสหน้าแล้วกันครับ สุดท้ายนี้หากจดหมายฉบับนี้ได้รับการออกอากาศ ผมขอขอบคุณคุณอาช่วย นำส่งครีမ်แต่งผมสกายแล็บ แต่งผมเรา หันใจเหมือนบินไปด้วยจรวด มาตามที่อยู่ข้างล่างนี้ละครับ”

“สวัสดีครับคุณอาชำมรงค์ วันนี้ผมได้รับความสุขใจอย่างมากอย่างไม่เคย ได้รับความสุขมาก่อนครับ เหมือนผมได้รับพรจากสวรรค์เลยทีเดียว คุณอาครับวันนี้ผมมีคนกินข้าวเป็นเพื่อน ผมมีความสุขมากครับ”

“สวัสดีครับคุณอา ผมอีกแล้วละครับ คนขับแท็กซี่คนเดิม ที่คุณอาอย่างไม่เคย อ่านจดหมายของผมออกอากาศซักที เคยมีคนบอกผมว่า ถ้าเราขับแท็กซี่ไปนานๆ เราจะเริ่มรู้จักไฟแดง ทุกสีแยกที่เราผ่าน สีแยกไหนดวงไฟแตก สีแยกน้ำถ้าฝั่งขวาไป ได้แล้วฝั่งไหนจะไปได้เป็นคิวต่อไป ถนนไหนควรระวังจะแซงซ้ายเมื่อไหร่ บางครั้งมองพื้นถนนเราก็รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง เมื่อขับไปนานแล้วถนนจะเป็นเพื่อนของเรา ทำไมผมไม่เคยรู้สึกอย่างนั้นสักที จนเมื่อไม่นานมานี้ผมพบเพื่อนที่ดีคนหนึ่ง อาชีพของเขาก็คล้ายกับของผมนี้แหละครับ คืออย่างนี้ครับ คือบางครั้งผมรู้สึกว้าหลังจากส่งลูกค้าเสร็จแล้วก็ไม่รู้ว่าจะไปไหนต่อ เพราะมันไม่ใช่จุดหมายของผม เพื่อนของผมก็คล้ายๆกันครับ คือต้องพาลูกค้าไปให้ถึงที่หมายให้ได้ แต่ตัวเองไม่รู้จะไปไหนต่อ งานของเค้าคงลำบากมาก เห็นแล้วทำให้ผมอยากช่วยเหลือเขา จากที่ผ่านผมได้แต่ใช้ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งชีวิตหมดไปวันๆแต่ตอนนี้ผมมีจุดหมายแล้วครับ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในองค์กรเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่ได้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากฝ่ายงานที่เกี่ยวข้อง

“สวัสดีครับคุณอาชำรงค์ที่เคารพ วันนี้ผมได้รับบทเรียนหลายอย่างเหลือเกิน วันนี้ผมได้ตัดสินใจทำความดีบางอย่างไว้ คนเราต้องยึดมั่นในการทำความดีใช่ไหมครับ แล้วผมก็ได้รับผลตอบแทนอย่างไม่น่าเชื่อจริงๆ ถ้าทุกคนในสังคมเราเป็นคนดีโลกเราก็น่าอยู่ขึ้นเยอะเลยใช่ไหมครับ ความดีไม่มีวันตาย เป็นคนดีผีจะคุ้มหัว แต่จะทำความดีได้ทุกคนจริงๆนั้นแหละครับ ผมเองต้องสารภาพตรงๆว่ายังคงเสียดายเงินในถุงนั้นไม่หาย เงินมากมายขนาดนั้น คงจะช่วยทั้งนวลและจำเทพได้สบายเลยที่เดียวครับ จะทำความดีให้ได้ตลอดขนาดนี้คงอยากจริงๆครับคุณอา ผมเองก็ไม่แน่ใจว่าจะทำได้ตลอดรอดฝั่งรึเปล่า คุณอาครับ แต่ถึงอย่างนั้นผมก็ต้องยึดมั่นทำความดีต่อไป ทำดีแล้วต้องได้ดีเป็นสิ่งแน่นอนไม่มีวันแปรเปลี่ยน สุดท้ายนี้ผมอยากให้คุณอาอ่านจดหมายของผมเร็วๆสักที ผมไม่ได้อยากได้ครีမ်ทาผมสกายแล็บหรอกนะครับ เพราะผมซื้อใช้เองเป็นประจำอยู่แล้ว ผมแค่อยากจะมีโอกาสฟังจดหมายของตัวเองออกอากาศบ้างสักครั้ง ไม่รู้ว่าชาตินี้จะมีความสุขได้ฟังหรือเปล่า”

“สวัสดีครับคุณอาผมอีกแล้วนะครับ เขียนมาตั้งหลายครั้งแล้วคุณอาก็ยังไม่เคยอ่านจดหมายผมออกอากาศสักที จดหมายผมอาจไม่ถึงมือคุณอาเองก็ได้ ผมจึงบอกกับตัวเองว่าจะเขียนจดหมายฉบับนี้เป็นฉบับสุดท้าย คุณอาครับผมติดตามรายการทุกรายการของช่องมาโดยตลอด แม้จะเป็นข่าวและละครทุกเรื่อง ทุกคณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการเครื่องเพลงอมตะของคุณอา ฟังแล้วผมก็มีความสุขเสมอ ไม่ต้องสนใจว่าชีวิตจริงจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง เหมือนเป็นอีกโลกหนึ่งที่ไม่ใช่โลกปัจจุบัน เป็นโลกที่ไม่ต้องมีอะไรวิตกกังวล เป็นโลกที่ทุกอย่างจะจบลงด้วยดี คุณอาครับ ฟังนี้ผมจะมีโอกาสสวยงามเหมือนวันเก่าๆมั๊ย ผมเคยคิดว่าจะหยุดตัวเองไว้กับโลกแบบนี้ ไม่เอาอย่างนี้ แต่ตอนนี้ดูเหมือนว่าผมจะต้องกลับสู่โลกแห่งความจริงแล้วละครับ เพราะผมพบว่าตัวเองไม่สามารถเป็นคนดี ทำแต่สิ่งสวยงามได้ตลอดเวลา อยากจะฝากกลอนให้คุณอาช่วยอ่านสักหน่อย ภาษาไม่ดีต้องขออภัยเพราะตั้งแต่เกิดมาผมยังไม่เคยเขียนกลอนมาก่อน”

| | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| ลำนำนี้เขียนขึ้นที่ห้องเหงา | ดวงใจเศร้าเพราะใจเราไร้จุดหมาย |
| ไร้เข็มทิศจะดำเนินเดินต่อไป | หมดอาลัยไร้ความหวังพังทลาย |
| เมื่อได้พบสิ่งที่ตามตามที่ฝัน | ก็อยากเก็บสิ่งนี้ไว้ให้ไม่หาย |
| แต่เมื่อวันผันเวียนเปลี่ยนแปลงไป | ที่ฝันไว้ก็กลับกลายมลายลง |
| อยากจะหยุดโลกไว้ไม่ให้หาย | เพราะยิ่งเร็วยิ่งวุ่นตามไม่ไหว |
| ยิ่งยื้อเหมือนยิ่งเร่งยิ่งหมุนไป | หยุดไม่ไหวไร้กำลังลำพังกาย |
| อยากจะเป็นคนดีมีศักดิ์ศรี | เพราะความดีไม่มีวันสลาย |
| แต่จะทำให้ดีตลอดไป | แต่จะทำอย่างไรถ้าหัวใจมันอ่อนแอ |

สวัสดีครับ”

● **การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์**

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ใช้เวลาพัฒนาความคิดและเขียนบทภาพยนตร์เป็นเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และปรับปรุงบทภาพยนตร์ระหว่างถ่ายทำ อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “เงิมนิรันดร์”

3.1 ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม

ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” จากเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นผลตอบรับและคำวิพากษ์วิจารณ์ต่อบทภาพยนตร์เรื่องนี้โดยบอกเล่าผ่านการเขียนวิจารณ์จากผู้ชมโดยตรง ดังนี้

ความคิดเห็นที่ 1 โดยคุณ "ผมอยู่ข้างหลังคุณ" (นามแฝงจากเว็บBloggang.com)

“เงิมนิรันดร์... , คุณ”สมบัติ” อาจไม่ “ดีพร้อม” แต่ก็ดีเพียงพอ

สมบัติ ดีพร้อม ชายหนุ่มผู้เคลื่อนไหวไปไม่พร้อมไปกับโลกที่หมุนอยู่รอบตัว ท่ามกลางเพลงและดนตรีป๊อปหรือสตริง เขายังอยู่ร่วมกับดนตรีของสุนทราภรณ์ ท่ามกลางคลื่นวิทยุ FM หลายหลากสถานี เขายังฟังอยู่กับคลื่น AM และละครวิทยุ ท่ามกลางสถานท่องเที่ยวบันเทิงเรีงรมย์ในโลกแห่งแสงสี ความสุขของเขา คือเข้าไปนั่งดูผู้คนเต้นลีลาศกันในร้านอาหาร ผู้คนรอบตัวต่างสื่อสารและพูดคุยกันถึงโทรศัพท์มือถือ แต่เขาไม่มีเพียงเพราะไม่รู้ว่าจะโทรศัพท์ไปหาใคร เขาเลือกจะกินอาหารมือเดิมนั้น เพราะเขาไม่มั่นใจว่า ถ้าเปลี่ยนแปลงสถานที่ ความสุขที่เคยมีหรือทุกสิ่งในชีวิตมันจะเปลี่ยนไปด้วยหรือไม่ ชีวิตที่เดินไปข้างหน้า แต่ไม่มีป้ายบอกที่หมายว่าจะไปยังที่ใด สิ่งยึดเหนี่ยวสิ่งเดียวที่เขามี ที่เขาระบายความรู้สึก และเป็นเหมือนเพื่อนในยามยากของเขา คือ ดีเจ อัมรงค์ แต่ ดีเจ อัมรงค์ก็ยังไม่ใช่คนที่ทำให้โลกสมบัติต้องเปลี่ยนไป จนเมื่อสมบัติมาเจอกับนวล

นวล ทำให้เขาเริ่มที่เคลื่อนไหวไปกับโลกใบนี้ (เขาตัดสินใจลงทุนทำธุรกิจ, เขากินแมคโดนัลด์ ฯลฯ)

นวล ทำให้เขามีเป้าหมายชีวิต มีปลายทางที่จะเดินไปให้ถึง

นวล คือ ใครบางคนที่ทำให้สมบัติรู้ว่าชีวิตในวันถัดไปเขาจะอยู่ไปเพื่ออะไร ทำให้เขารู้ว่าตัวเองอยากจะทำอะไร มากไปกว่าชีวิตที่หมุนรอบตัวเองอยู่ที่เดิมตลอดเวลา และผมเชื่อว่าถ้าสมบัติมีโทรศัพท์มือถือ ในตอนนี้เขาก็รู้แล้วว่า เขาจะโทรศัพท์ไปหาใคร

สมบัติ และ นวล ต่างก็เป็นคนเหงาในเมืองใหญ่ กรุงเทพฯ ไม่ใช่สถานที่ๆ ของเขาทั้งสองคน แต่ในซอกเล็กๆ ของเมืองนี้ การที่ทั้งคู่ได้เจอกัน มันก็แปรเปลี่ยนโลกของทั้งสองคน โลกของทั้งคู่มีอาชีพที่มีเป้าหมายคล้ายคลึงกัน นั่นคือ การพาลูกค้าไปให้ถึงที่หมาย แต่ทั้งคู่ต่างมีชีวิตที่เหมือนกัน คือ ทั้งคู่กลับไม่รู้เป้าหมายตัวเอง อยู่ณ.จุดใดบนโลกใบนี้ จนเมื่อทั้งสองคน ค้นพบโลกที่มีทั้งเขาและเธอยืนอยู่ร่วมกัน ทั้งคู่ก็รู้ว่าเป้าหมายในแต่ละวัน คืออะไร ทั้งคู่รู้ว่าในแต่ละวันรอคอยอะไร การมีบางสิ่งให้รอคอย ถึงจะต้องผิดหวัง มันก็ยังดีเสียกว่าชีวิตที่ไม่มีอะไรให้รอคอยในวันถัดไป

(ญ.) พี่คอย น้องคอย ต่างคน ต่างคอย แต่บุญเราไม่น้อยหน้า

(ข.) คอยเจ้า เจ้าไม่มา เจ้าหนีหน้า แก้วตาหนีพี่ไป

(ญ.) รักที่สุดที่อาวรณ์ รักจรรยาไกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ (ข.) อย่าเลย อย่าไป พี่หวงใจดวงใจ ขอให้พี่ได้เคียงครอง นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้เผยแพร่ไปยังผู้อื่น และต้องอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

(ช.) พี่ปอง น้องปอง ต่างคน ต่างปอง แล้วพี่จะครองคู่เอ๋ย ...

....คุณเคยเป็นบ้างไหม ใช้ชีวิตเข้าออกไปทำงาน เย็นกลับมากินข้าว คำกินนอน แต่ไร้ซึ่งเป้าหมายในชีวิต (Purpose) คุณเคยเป็นบ้างไหม มีบางสิ่งที่เป็นโลกของคุณ(เช่น บางสิ่งในโลกของสมบัติ คือ สุนทรภรณ์ ,ลีลาศ ,โบตัน ,คลื่นAM ฯลฯ) แต่สิ่งเหล่านั้นไม่ใช่โลกของคนรอบตัวคุณ คุณอาจชอบหรือหลงใหลบางสิ่ง บางสิ่งที่มีมันกลับกลายเป็นเรื่องตลกของคนรอบตัว สุนทรภรณ์เป็นตัวอย่างที่ดี เพราะรอบที่ผมดูเป็นตัวอย่างที่ชัดว่า มันไม่ใช่แค่สิ่งแปลกปลอมในโลกของสมบัติ แต่มันแปลกปลอมในโลกของคนดูด้วย เพราะในโรงก็มีเสียงหัวเราะเหมือนกับประหลาดใจในครั้งแรกที่ได้ยิน

....สมบัติ ดีพร้อม เป็นเหมือนตัวแทนส่วนหนึ่งของมนุษย์ในสังคมอย่างเราๆ คุณย่อมมีโลกตัวเองที่หมุนไปไม่พร้อมคนอื่น คุณย่อมมีความดี มีสิ่งที่ศรัทธาต่างจากคนอื่น คุณเองก็เคยมีความโกรธความรุนแรงที่อยากระบายออกมา คุณเองก็เคยมีความโลภความอยากได้ในสิ่งรอบตัว สมบัตีย่อมเคลื่อนไหวไปกับโลกและมีเป้าหมายเพราะความรัก และ สมบัติสูญสลายความศรัทธากับความดีเพราะความโกรธและผิดหวัง แต่อย่างน้อย สมบัติยังรู้จักตัวเองและมีโลกของตัวเอง สมบัติยังสามารถหาเป้าหมายในการใช้ชีวิตอยู่ แล้วคุณเองเคยรู้ตัวเองบ้างหรือยังว่า โลกของคุณจะเคลื่อนไหวไปอย่างไร จะเคลื่อนไปพร้อมกับโลกที่หมุนอยู่รอบตัวคุณ หรือ อยู่นิ่งไม่ไหวติง

คุณเคยหวนกลับมามองชีวิตบ้างหรือยัง ว่าเป้าหมายปลายทาง (Purpose) ในชีวิตคุณ นอกจากทำงานหาเงินไปในแต่ละวันคืออะไร? ..สังคมของเรามีความโหดร้ายอยู่เสมอ トラบเท่าที่เราได้รู้เห็นเราก็จะพบมัน แต่หากเราไม่เห็นความเลวร้าย ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่มีสิ่งที่สวยงามหรือเลิศเลอที่เราเจอเพียงครั้งเดียวมันยังคงสวยงามอย่างนั้นตลอดไป แต่ไม่ได้หมายความว่ามันจะดีเช่นนั้นจริงยั่งยืน เช่น ลุงเอื้อยังคงเป็นคนดีของสมบัติตลอดไปถ้าเพียงเขาเจอกันแค่ครั้งเดียว ดีเจฮ้างยังคงเป็นใครบางคนที่มีสมบัติผูกพันและมันคงไปตลอด ถ้าเพียงเขาไม่พยายามไปเจอตัวจริง ...หนึ่งไม่ได้บอกให้เราต้องหลอกตัวเองว่าโลกใบนี้สวยงาม แต่หนึ่งเผยแง้มุมให้เห็นว่าอย่ายึดติดกับความงามของโลกที่เราเห็น แม้แต่ความดีที่เราเชื่อมั่นมันก็สั่นคลอนได้เสมอ เมื่อมันเข้ามาอยู่ในใจของคนซึ่งมันแปรปรวนได้ตลอดเวลา ดังคำพูดที่ว่า"ความดีนั้นยังคงทน トラบที่ใจคนไม่อ่อนแอ" ...หนึ่งพยายามแสดงความจริงของสังคมเราแต่ด้วยวิธีการเสียดสี ความเหนือจริง (Surreal)มากกว่าใช้ความจริง (Reality) ตั้งแต่ชื่ออย่าง "สมบัติ ดีพร้อม", "เอื้อ อาทร" ที่ทั้งให้และขอคืนทบตันทบดอก , "Future Perfect" ที่ไม่ได้ perfect สมชื่อ , ละครวิทย์ที่เสมือนกับการหลุดออกไปสู่โลกจินตนาการ (escape fantasy) ของสมบัติ, คนแกใจดีพร้าบอกให้ทำดีกลายเป็นไซเบอร์กเม่าใจบาบ, ฉากที่เป็นส่วนจินตนาการทั้งหลายของสมบัติ, ความบังเอิญในตอนท้ายสุด ฯลฯ ...หนึ่งเล่าเรื่องหลายส่วนที่ผมมองว่า พยายามถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาให้เป็นภาพบนจอ ทั้งพยายามยั่วล้อเปรียบเทียบกับความจริงในเชิงอุดมคติ (ทำดีได้ดี) กับ ความจริงแท้ที่เกิดขึ้นได้ในชีวิต (ทำดีแต่กลับโดนตี) ไปพร้อมๆกัน ทำให้ผมหวนไปคิดถึงหนังไทยอีกเรื่องที่คล้ายคลึงกันอย่างมหานคร ในแง่ที่ว่า ตัวหนึ่งพยายามสื่อทั้งเรื่องสังคมและความรักของตัวละครไปพร้อมๆกัน โดยใช้ความเหนือจริงมาเล่าเรื่องราวที่ค่อนข้างมีความเป็นนามธรรมอยู่สูง (เช่น ความดี ความศรัทธา ความรัก ฯลฯ) จะต่างก็ตรงที่ เติมเล่าเรื่องโดยขยับเข้าใกล้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้เผยแพร่ในเชิงพาณิชย์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ดีกว่ามหานครผมชอบเรื่องนี้มากกว่า สยิว ที่เป็นงานของผู้กำกับคนเดียวกัน ในแง่ที่มัน ลงตัวกว่าและเข้าถึงคนดูได้ง่ายกว่ามาก ผมชอบบทในเรื่องนี้มากกว่า The Letter ที่เขา เขียนเพราะมันพุ่มพวยและจงใจบีบอารมณ์น้อยกว่า การกำกับนักแสดงและเรื่องราว ,การ ใส่เพลงและดนตรีประกอบ และ สารที่อยากจะสื่อออกมา สิ่งเหล่านี้คลุกเคล้ามาได้อย่างกลม กล่อม เป็นงานที่เห็นรอยต่อหรือรอยสะดุดของเรื่องรำน้อยมาก หากจะมีก็คงเป็นฉากใน ม่านรูดตอนท้ายที่ดูหลุดออกจากภาพรวมของหนัง ดังที่บอกข้างต้นหนังเรื่องนี้เลือกที่จะ ค่อนข้างมาทาง reality มากกว่า fantasy ส่วนต่างๆของหนัง เช่น จินตนาการที่เป็นละครวิทยุ ยังพอรับได้ แต่ส่วนไซเบอร์เควสที่มันรูดนี้ เป็นส่วนที่มันค่อนข้างไปทาง fantasy มากเกินไป และหลุดจากภาพรวมของหนังมากพอๆ หากฉากมันรูดแบบนี้จะไปโผล่ในมหานคร คนดู จะรู้สึกตะขิดตะขวงน้อยกว่าเพราะเรื่องนั้นค่อนข้างไปทาง fantasy หรือบางฉากที่ดูจงใจให้ตัว ละครพูดมากเกินไป เช่น ฉากคนขับแท็กซี่คุยกันเรื่องมือถือตอนต้นที่ผมว่ามันไม่เป็น ธรรมชาติ และเหมือนจงใจยึดเยียดสิ่งที่ผู้สร้างอยากจะเล่าออกมา

สิ่งที่ชอบ 1.หม่า ..เป็นดาบสองคมสำหรับคนไทยทุกคนที่รู้จักหม่าจากภาพยนตร์ตลก เพราะมันทำให้คนดูส่วนหนึ่งไม่เชื่อในสิ่งที่หม่าเป็น พร้อมกับบรว่าเมื่อไหร่หม่าจะตลก ในขณะที่อีกกลุ่มก็จะประทับใจในสิ่งที่หม่าแสดงออกมา และชื่นชมเขามากยิ่งขึ้น แต่หาก มองอย่างเป็นกลาง ถ้าคุณเป็นใครสักคนหรือเป็นชาวต่างชาติที่ไม่รู้จักหม่า จ๊กมก ผมคิดว่า การแสดงของหม่าในเรื่องนี้เป็นการแสดงที่สมควรได้รับคำชม ทั้งสีหน้าแววตาของผู้ชายชื่อ สมบัติ ดีพร้อม ที่ยึดมั่นความเชื่อและศรัทธาของตัวเองในโลกใบที่หมุนเร็วดุจจรวด ฉาก ใจสลายของสมบัติที่สถานีวิทยุ เป็นฉากที่ผมชอบมากที่สุดฉากหนึ่ง มันถ่ายทอดความรู้สึก ของคนที่พบว่า ที่พึ่งสุดท้ายของชีวิต พังทลายลงอย่างยับเยินต่อหน้าต่อตาได้เป็นอย่างดี รวมไปถึง ฉากตอนท้ายที่วิ่งไปยืนกลางถนน มันแสดงความสับสนในใจของสมบัติ เมื่อสิ่งที่ ศรัทธาและความดีที่เคยยึดมั่นแปรเปลี่ยนไป โลกที่เขาอยู่นอยู่ตรงกลางสี่แยก ไม่ใช่ โลกใบ เดียวกับที่เขาเคยอยู่ก่อนหน้านี้

2.นุ่น....ไม่เพียงก็ฉากที่ออกมา แต่ทุกฉากที่ออกมา นุ่นเรียกความรู้สึกคนดูได้เป็นอย่างดี หลายฉากที่ไม่ได้มีองค์ประกอบในการดึงอารมณ์คนดู แต่นุ่นสามารถดึงคนดูให้อารมณ์ร่วม ได้ เห็นชัดอย่างยิ่งกับฉากจบที่ละม้ายคล้ายคลึงกับเถียนมีมี ซึ่งผมเองก็อดเปรียบเทียบไป ด้วยไม่ได้ ในฉากนี้เป็นฉากที่ทำให้ผมมีความรู้สึกร่วมไปกับทั้งบัติและนวล ได้ด้วยการแสดง ของนุ่นเพียงคนเดียว และทำให้คนดูพร้อมที่จะให้อภัยในความคล้ายคลึงนี้

3.สุนทรภรณ์....คือตัวประกอบของหนังที่เด่นที่สุด จะมีสักก็เรื่องที่น่าเพลงสุนทรภรณ์มา ใช้แล้วทำให้ตัวเพลงเองเข้าได้ถึงคนดู และทำให้หนังเรื่องนี้เพิ่มความสมบูรณ์ของมันไปใน ตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากจบนอกจากนุ่นแล้ว เพลงนี้ละที่ทำให้เป็นตอนจบที่สมบูรณ์ใน ตัวมันเองมากขึ้น ทำให้เฉิม...มีความเป็นเอกเทศแยกออกมาจากเถียนมีมีได้

4.การถ่ายภาพ....ภาพของหนังสวยงามเข้ากับเนื้อหาได้ดี ดัดแปลงและมีลูกเล่นแต่ไม่เด่นจน โดดออกมาเกินตัวหนัง เป็นหนังที่ถ่ายภาพกรุงเทพตอนกลางคืนและใกล้รุ่งได้ความรู้สึก เหนง อ่างว้าง และสวยงามตามความจริง

5.การเล่าเรื่อง....เป็นหนังไทยที่เล่าเรื่องได้เนียน มีร่องรอยการสะดุดน้อยอีกเรื่องหนึ่ง

สิ่งที่ไม่ชอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่เผยแพร่ขึ้นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use. 131

1. นวนิรักบัตติ...หนังสือเวลาน้อยเกินไปในการทำให้คนดูเชื่อว่าเธอรักเขา กับการแค่ฟังเพลง และเห็นสตริกเกอร์บนเบาะหน้า หากจะอธิบายว่าเป็นความรู้สึกไม่มีใครของเธอ กับการมาเจอใครสักคนเช่นบัตติ ผมก็ยังรู้สึกสงสัยว่าเพราะอะไรเธอถึงผูกพันกับบัตติในครั้งถัดมาได้เร็วขนาดนั้น

2. ฉากจบ...ผมชอบฉากจบ (คิดว่าจบแบบไหนไม่ว่าจะ happy หรือ ไม่ happy สำหรับผม คงไม่แตกต่างกันสำหรับเรื่องนี้ เพราะหากจบแบบไม่สมหวังก็สะท้อนความจริงที่สามารถเกิดขึ้นในสังคมได้ แต่ในขณะที่เดียวกันความเห็นจริงในหนังสือก็มีอยู่มากหากจะจบแบบสมหวังก็ยอมรับได้เช่นกัน) แต่ความชอบของผมรู้สึกว่ามันเกิดผลลัพธ์ทางอารมณ์น้อยกว่าที่ควรจะเป็น ผมเป็นคนหนึ่งที่ได้อุเอินมีมีมาก่อน เมื่อได้ดูฉากจบของเล่ม... ก็เกิดความคิดแวบขึ้นมาโดยอัตโนมัติ ในส่วนของภาพและอารมณ์ที่คล้ายคลึงกัน มันไม่ได้เหมือนสักทีเดียว และผมก็ไม่ได้คิดว่าผู้กำกับเลียนแบบซ้ำยังก็ไม่ว่าจะเป็นความบังเอิญหรือจงใจ (ถ้าจงใจถือว่าแยะ/ถ้าบังเอิญถือว่าโชคร้าย) แต่มันเป็นจุดบอดของตอนจบในเรื่อง เพราะแทนที่ตอนจบคนดูจะมีส่วนร่วมและสมารถกับภาพในหนังสือ แต่คนดูหลายคนกลับมามีภาพของหนังสือเรื่อง คือ เียนมีมี ทำให้ลดทอนความต็มตัวของตอนจบอย่างที่หนังสืออยากให้เป็น

3. ฉากแฟนตาซี (ละครวิทยุ) ของหม่าในช่วงท้าย...มีช่วงแรกในการช่วยเล่าเรื่องและผ่อนคลายอารมณ์คนดูยังเป็นส่วนที่ดี แต่ตอนหลังผมเริ่มรู้สึกว่ามันมากเกินไป มันไม่จำเป็นที่ต้องใช้ช่วงนี้ช่วยเล่าเรื่องแล้ว เพราะการหลุดไปสู่แฟนตาซีที่เป็นละครนั้น มันทำให้อารมณ์คนดูหลุดออกจากโลกความจริงในหนังสือมากเกินไป ที่เห็นชัดคือฉากช่วงท้ายที่หม่าไปคอนโด ตัดสลับกับฉากละครที่นางเอกจะขึ้นรถออกจากคฤหาสน์ มันทำให้ส่วนแฟนตาซีฉากนี้จะซ้ำๆ ไม่ซ้ำ แถมยังลดทอนอารมณ์ความรู้สึกของสมบัติที่สื่อออกมาในฉากนั้นลงไปอีก

4. ความไม่ชัดเจนของบทในบางช่วง ทั้งเรื่องยานยนต์หรือเรื่องตอนท้าย สมบัติติดคุก? ติดนานเท่าไร? ทำไมออกมาเหมือนเดิมทุกอย่างเพราะถ้าติดมันน่าจะนานกับคดีที่รุนแรงแบบนั้น (ตอนออกจากคุก ตัวสมบัติแตกต่างกับตอนเข้าคุก แค่มิเครื่องช่วยฟังกับแผลที่หน้าผากและเดินกะเผลก) หรือ ไม่ติดคุก? ถ้าไม่ติดทำไมถึงรอด? การขาดความชัดเจนในช่วงเวลานี้มีผลอย่างมากในการทำความเข้าใจเรื่องราวและรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ในบางเรื่องเช่นเียนมีมี หนังสือทำให้คนดูรู้ว่าปีที่ผ่านไป และสุดท้ายเวลาที่ผ่านไป มันส่งผลให้ฉากสุดท้ายเกิดความรู้สึกที่มีอิทธิพลกับคนดู เพราะคนดูรู้สึกถึงความโหยหา ความพลัดพรากที่แสนนาน แต่กับเล่มระยะเวลาที่หม่าจากไปหนังสือไม่บอกให้รู้เลย มันต่างกันมากถ้าบอกว่าจากกันไปแค่ 1 สัปดาห์ 1 ปี หรือ 10 ปี แถมเมื่อออกมาจากคุกยังดูไม่ต่างจากก่อนเข้าคุกทุกประการ มันจึงไม่เกิดความรู้สึกที่โหยหากันของทั้งคู่ได้มากเท่าที่ควร)

สรุป...นี่เป็นหนังสือไทยที่อาจไม่ได้มี คุณสมบัติ ดีพร้อม ทุกอย่าง แต่มันมีดีเพียงพอ ที่น่าจะสนับสนุนเข้าไปดูในโรงและไม่เสียตังค์แต่อย่างใด (สำหรับผมกับเงิน 120 บาทในโรง SF MBK รอบ 17.20 น.เมื่อวานนี้) หากไม่คาดหวังไว้ก่อนว่าเป็นหนังรักก็ก็โรแมนติก เพราะนี่คือหนังดราม่าที่เล่าเรื่องความรักและเล่าเรื่องสังคมไปด้วยกัน หนังสือได้ค่อนข้างลงตัวในส่วนที่หนังสืออยากเล่าและอารมณ์ที่หนังสือส่งให้คนดู ผมคิดว่าหากจะสนับสนุนให้หนังไทยก้าวไปได้ไกลขึ้นต้องอาศัยความร่วมมือของทั้งผู้สร้างและคนดู คนดูน่าจะให้ออกาสหนังไทยที่ดีๆ โดยการไปดูในโรงมากขึ้น ผมสงสัยหลายคนที่หนังไทยบางเรื่อง คนดูส่วนหนึ่งจะรอฟัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นโดยอัตโนมัติจากโปรแกรมการคัดลอกข้อความจากเว็บไซต์ของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยเป็นอย่างสูง และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขามักจะฟังในรถยามดึก ต่อมาฉันได้รู้จักและตกหลุมรักกนวล หมอนวดสาว (นุ่น) ซึ่งก็เหงา และแปลกแยกกับชีวิต ทั้งคู่ต่างตกหลุมรักซึ่งกันและกัน แต่กว่าจะสมหวังในความรักได้ก็ต้องพบกับชะตากรรมที่แสนผกผันและแสนเศร้า หากเปรียบเทียบเรื่อง "ฉัน" เป็นคน ก็คงจะเป็นลูกครึ่งหรือลูกผสมจากหลายเผ่าพันธุ์ ฉัน คือความพยายามอย่างยิ่งยวดในการผสมผสานหนังโรแมนติกแบบกระแสหลัก (ใช้แทนคำว่า น้ำเน่า) เข้ากับหนังที่มีตัวผู้แสดงแบบ Anti-hero /ine (ตัวละครไม่มีคุณสมบัติแบบหนังน้ำเน่าทั่วไปเช่น หน้าตา สถานภาพทางสังคม ความเก่ง) ซึ่งมักจะอยู่ในหนังเสียดสีสะท้อนสังคม เช่น เรื่องเทพธิดาโรงแรมของท่านมู๋ และหนังเรื่องอะไรผมก็จำไม่ได้เสียแล้ว รู้สึกว่าจะดัดแปลงมาจาก บทละครของ Jean Paul Sartre เรื่อง La Putain Respectueuse หรือโสเภณีที่น่านับถือ (หนังเหล่านั้นถึงแม้เป็นดราม่าอันยอดเยี่ยมจะทำรายได้ไม่มากแต่ก็ได้กล่อง) นอกจากนี้ฉันยังใช้ธีมหลักเช่นเดียวกับหนัง Art ของ หว่อง กาไว เช่น บรรยากาศแบบเหงๆ เศร้าๆ ตลอดเรื่อง และมุ่งเน้นเรื่องของปัจเจกชนหรือความเป็นส่วนตัวของตัวละครเท่านั้น ไป ๆ มาๆ หนังกลับกลั้ว ๆ กล้ำๆ ในการนำเสนออย่างไรชอบกล ผลที่ได้คือความล้มเหลวทางตลาดและแม้แต่เรื่องกล่อง ในขั้นแรกหนังล้มเหลวในการเอาใจคนดูตลาดใหญ่นั้นคือหนังรักตลก คนที่ตั้งใจจะมาดูหนังรักตลกก็ต้องผิดหวัง เพราะหนังค่อนข้างอยู่ในโทนมืด ออกไปทางชีวิตอันโหดร้าย ถึงแม้จะพยายามใช้ความรักทำให้หนังดูอ่อนโยนและบาร์มีของดาราที่เคยชินกับหนังตลกและหนังรักอย่างหม่าและนุ่น รวมไปถึงตลกผีๆ ที่หนังพยายามสอดแทรกเข้ามาแฟน ๆ ที่คุ้นกับบทบาทเก่าๆ ของทั้งสองคน ก็รับไม่ค่อยได้ นอกจากนี้หนังได้นำเสนอเกี่ยวกับชีวิตของคนในเมืองหลวง ใช้เวลาในการจำแนกให้เห็นถึงชีวิตของคนเมืองหลวงอยู่นานมากเหมือนหนังชีวิต สะท้อนสังคมจนราวกับว่าคนต่างจังหวัดเช่นผมจะเข้าใจเมืองหลวงเพียงเพราะดูหนังเรื่องนี้เรื่องเดียว ซึ่งหนังกระแสหลักไม่ค่อยจะเสียเวลาไปกับสิ่งนั้นมาก (ในทางกลับกันอาจจะเสนอชีวิตชุมชนที่นำอยู่ในอุดมคติแทน) แต่หนังก็ล้มเหลวในการนำเสนอสิ่งเหล่านั้น เพราะจะชอบยื่นดูห่างๆ เพื่อมุ่งประเด็นไปที่ความรักของปัจเจกเช่น หว่อง กาไว แต่ก็ไปไม่ถึงขนาดนั้นเพราะบทบาทการแสดงที่แห้งแล้ง (ถือได้ว่านุ่นและหม่าต่างมีปฏิริยาต่อกันหรือ Chemistry ได้ไม่ดีพอที่จะเกิดความผูกพันต่อกันนัก) และ โดยเฉพาะยิ่งตอนจบแบบน้ำเน่า (เพื่อเอาใจพวกที่ชอบหนังกระแสหลัก) กระนั้นฉัน ก็ล้มเหลว เพราะพวกเขาชอบหนังกระแสหลักไม่ชอบกับบรรยากาศของหนังมาตั้งแต่ต้น ข้าตอนจบแบบน้ำเน่าทำให้พวก ชอบหนังแบบ Art ต้องผิดหวังไป (ถึงแม้จะไม่ได้ตั้งความหวังตั้งแต่ต้น) หากหักลบทุกอย่างให้เหลือแต่หนังดราม่าเรื่องหนึ่งก็ถือว่า ฉัน เป็นหนังดราม่าแบบทั่วไป ที่เราสามารถพบเห็นได้จากหนังฮ่องกงหรือแม้แต่หนังไทยก่อนหน้านี้นี้ไม่ว่าจะเป็น การแสดง การลำดับภาพ ลูกล่อลูกชน แม้แต่การหยิบยืมเทคนิคของการหยิบยืมมาจากหนังเรื่อง Malena ของ Giuseppe Tornatore ผู้กำกับหนังเรื่อง Cinema Paradiso แต่ฉันก็เป็นหนังที่ฉันสามารถดูได้มากกว่าหนังรอบ ดึกว่าหนังไทยหลายเรื่องที่ทำรายได้เยอะ ๆ ครับ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ความคิดเห็นที่ 4 โดยคุณ “TulipOnLin” (นามแฝงจากเว็บพันธุทิพย์)

“เราชอบตรงที่ให้ชยันเขียน จม. โดยต้องการเพียงแค่อยากได้ยินจดหมายตัวเองออกอากาศ รู้สึกว่ามันตรงกับความเป็นจริงของหลายคนนะ เพราะมีหลายคนที่เคยพยายามเขียนจดหมายไปตามหนังสือ หรือโทรไปตามสถานีวิทยุต่างๆ ก็แค่อยากเห็น จม. หรือได้ยินเสียงตัวเองออกอากาศ (เหตุผลเล็กๆ เท่านั้น...มันแปลกแต่จริงนะจะบอกให้) เราก็เลยว่าตรงนี้เป็นรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ที่ใช่เลย ส่วนเรื่องเอาหม่ามาแสดง ได้ยินหลายคนคอมเมนต์ว่า ใช้หม่าไม่ถูกทาง (คงเพราะคาดหวังความตลกอย่างที่เห็นในทีวี) เรากลับคิดว่าครั้งนี้หม่าได้แสดงศักยภาพอีกทางหนึ่ง คือเป็น นักแสดงคุณภาพ นอกเหนือจากการเป็นตลกชั้นเยี่ยมและนักกายกรรมชั้นยอด (ในชิงร้อย) และอื่นๆอีกมากมาย อีกอย่างการเป็นตลก จริงๆก็ช่วยเพิ่มอิมเมจเล็กๆให้คนดูได้ เวลาหม่าทำอะไรเนิบๆหรือเป็นๆ คนดูก็ยิ้มแล้ว ซึ่งถ้าเอาคนอื่นมาเล่น ลูกเล่นซ้ำๆอาจสื่อไม่ถึงผู้ชม.....อ้อ เสียงบรรยายนายก็เยี่ยมมากเลยนะ หม่าเรื่องนี้ชัดเจนตรงช่วงหนึ่งเก๋ๆนะ 2-3 ครั้งแรกเวิร์คมาก พอหลังๆเริ่มผิดเพี้ยนไปหน่อยนะ

ความคิดเห็นที่ 5 โดยคุณ “สายน้ำฟ้า” (นามแฝงจากเว็บพันธุทิพย์)

“ผมกลับรู้สึกว่หม่ายังเล่นได้ไม่ตันะครับ รู้สึกว่าเขายังเกร็งและตั้งใจเล่น"มากเกินไป" ที่น่าชมอย่างมากคือรุ่นครับ เล่นได้เกินคาดจริงๆผู้ชายไปดูเรื่องนี้แล้วไม่รัก "นวล" ผมว่าแปลกแหงๆ ส่วนแอดติ้งของนักแสดงสมทบท่านอื่นๆ ผมว่าน่าจะมีอะไรน่าสนใจกว่านี้ มันราบเรียบเกินไปครับ ส่วนเรื่องบท ผมว่า คงเดซยังมีข้อผิดพลาดอยู่บ้างครับ จังหวะของหนังในครั้งแรกกับครั้งหลังมันหักดิบกันเกินไปครับ และน่าจะมีอะไรๆที่มันดูหลุดๆอย่าง "ม่านรุคสตาร์วอร์" ออกไปบ้างจะลงตัวกว่านี้เยอะ ช่วงบทละครวิทยุ ผมว่าคงเดซน่าจะใช้ให้มันมีประโยชน์มากกว่าเป็นลูกเล่นแก้เลี่ยนให้คนดูไม่หลับอย่างที่เป็นอย่างนี้ โดยรวมผมเห็นว่ก้าวที่สองของคงเดซ ที่ออกมาเท่ากับ "เดี่ยว" ครั้งแรกนี้ พอสอบผ่านครับ ถึงจะยังไม่ดีมากแต่เรายังหวังใจได้กับผู้กำกับคนนี้ครับ หวังว่ครั้งหน้าคงได้เป็นงาน top form ของเขาสักที”

ความคิดเห็นที่ 6 โดยคุณ “Ba-Yan-Tree” (นามแฝงจากเว็บพันธุทิพย์)

“ผมไปดูหนัง เรื่อง เฉิม เมื่อคืนนี้ (มีคน Walk Out ด้วยหลังจากหนังฉายไปได้ครึ่งเรื่อง ประมาณ 7-10 คน แปลกไหม ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่มีเด็ก) ด้วยการรับทราบข้อมูลจากเพื่อนๆ ในห้องนี้แล้วว่า หนังเรื่อง เฉิม ไม่ใช่อย่างที่เห็นจากการกำลัง Promote ของค่ายหนังเพื่อให้คนดูทั่วไปกำลังเข้าใจผิดในตอนนี หลังจากดูไปได้เรื่อยๆ ผมเข้าใจสำหรับฉากต่างๆ ที่ใส่เข้ามา และ เอาใจช่วยตัวละครมาตลอด จนผู้เขียนบทพาออกนอกกลุ่มนอทางเอาหลายๆ ในฉากใน ม่านรุค กับ คุณอา เอื้อ นี้แหละ นี่รู้สึกว่ น่าเสียดายมากกับหนัง เพื่อนผมรีบสะกิดหันมามองหน้าผมด้วยความตกใจ กลัวหนังจะพาตัวละคร สมบัติ ดีพร้อม ขึ้นยานต่างดาว (555) เพราะฉากนั้นทำลายความน่าเชื่อถือของหนังที่บูมาเรื่อยๆ อย่างไม่น่าจะเกิดขึ้นครับ (คิดถึง AI ที่ตอนจบ จบไม่ลง) แต่หนังเรื่องนี้มีอาการไม่ชัดเจนในหลายอย่าง โดยเฉพาะแกนหลักของเรื่อง ว่า นวล รัก หม่าได้เร็วขนาดนั้นได้อย่างไร เลยเสียความน่าเชื่อถือไปมาก รวมทั้งฉากท้ายหลังจาก หม่าโดนรถชน ซึ่งสิ่งที่เกิดตามมาก็ไม่น่าเชื่อถือ (หรือเป็นการเพิ่มเข้ามาเอาใจนายทุนเสียเจียงหรือเปล่า??) แต่ที่ต้อขอชมคือ การแสดง ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ไม่สามารถดัดแปลงเนื้อหา และต้ออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของ หม่ำ และ นุ่น ครับ ทำได้ดีมากๆ ในบทบาทยนตร์ที่ยังมีปัญหาอยู่ แต่ หม่ำ นี่ให้คะแนนความกล้าหาญในการเปลี่ยนบทบาทจริงๆ กล้าสูญเสียกลุ่มคนดูที่เป็นฐานให้หม่ำมาตลอด (หลังจากหนังฉกจบเมื่อคืน ร้อยละ 50 ผมน่าไม่ชอบ บ่นตลอดทางว่าไม่ตลก) ดังนั้นการทำเงินของหนังเรื่องนี้น่าจะได้แค่3-4 วันแรก ก่อนที่ปากต่อปากโดยเฉพาะแฟนคลับของหม่ำ และนุ่นกระหน่ำบอกคนอื่นถึงหนังในทางลบ โดยเฉพาะการที่ให้คุณดูหนังที่คาดหวังหนังในอีกรูปแบบหนึ่ง กลับเจอกับหนังตราบา ที่ถามหา คุณค่าการทำความคิดี แทนนะครับ (ส่วนกลุ่มคนรักการดูหนังทั้งหลาย ผมว่าไม่มีปัญหากับหนังเรื่องนี้แน่นอน) ส่วนตัวผมให้คำแนะนำ ในทางที่ชอบ ประมาณ 60 นาทีแรกของหนัง ก่อนจะให้ ไม่ชอบ ในช่วงท้ายของหนังครับ”

ความคิดเห็นที่ 7 โดยคุณ "-zzz-"

“มาถึง”เฉิม”(นี้เป็นหนังอีกเรื่องที่ไม่รู้จะเปลี่ยนชื่อให้น่ารัก มาหลอกกันทำไม ประมาณว่าไปโรมโทว่าเป็นหนังแนวก๊ากก๊าก ซึ่งจริงๆแล้วชื่อมิดไนท์ เพลงรักก็OKที่อยู่แล้ว) ปัญหาของคองเดซ ตั้งแต่สยิว Love Letter และเฉิม คือ

1.การOVER WRITE เขียนจนตัวละครพูดมากเกินไป (แทนที่จะใช้ภาพในการสื่อสาร) ทั้งจากความคิดคำนึง มาในรูปแบบการเขียนจดหมาย หรือหนังย้อนยุค คือพอพูดหลายๆบางเรื่องไม่เกาะประเด็นหลักของหนัง หรือบางทีก็ดูตั้งใจยึดยึดไปนิด ขาดความเป็นธรรมชาติ (จะดีกว่านี้ไหมถ้าshotที่เจอแฟนเก่าหม่ำพูดภาษาอีสานกับแฟน เพราะหน้าแกอีสานเลยพอมาทพูดไทยกลางใส่กันผมเลยว่าคุณแปลกๆ)

2.จังหวะ หากลองทำตามและสังเกตตามกฎ3องค์ของการเขียนบทจะเห็นว่า”เวลา”มีส่วนสำคัญมาก เช่นปูพื้นก๊ากก๊าก องค์กรก๊ากก๊าก และClimaxก๊ากก๊าก เพราะบางจังหวะควรตัดให้กระชับก็ดันปล่อยยืด (EX.ภาพละครในหัวคิดคำนึงตอนท้ายเรื่อง จังหวะของหนังกำลังพุ่งเมื่อสมบัติกำลังตัดสินใจไปหาพลที่คอนโด แต่กลับถูกเบรคชะง่อนั้น) ซึ่งผมมองว่าเรื่องสยิวทำได้ดีถูกจังหวะหนังมากกว่า

3.เรื่องราวประกอบ หากหนังเรื่องนี้จะเน้นเรื่อง”ความรักของคนเหงาในเมืองใหญ่”เป็นหลัก ก็ควรจะให้คนดูได้รับรู้ละเอียดของตัวละครให้มากกว่านี้ เช่นทำไมนวนถึงมาทำอาชีพนี้(หากจะบอกว่าต้องหาเงินส่งทางบ้าน ก็ยังฟังไม่ค่อยขึ้นเพราะไปทำอาชีพอื่นก็ได้ ซึ่งส่วนนี้สำคัญ เพราะเป็นการบอกตัวตนของตัวละครหลักในเรื่อง)มีเพื่อนใหม่ ทำไมถึงชอบสมบัติ(สมบัติมีเสน่ห์อะไร?ที่โดนใจมากๆ)เรื่องราวประกอบอื่นๆในชีวิตประจำวันก็สามารถช่วยให้เนื้อเรื่องไม่แบนราบแบบนี้ได้ ซึ่งถ้าคุณคองเดซใส่รายละเอียดพวกนี้มากๆ จะทำให้คนดูเข้าใจตัวละครมากขึ้นและพร้อมเอาใจช่วยในตอนท้าย (ปล.ซึ่งก็ไม่ควรหักมุมมากจนเสียจังหวะหนัง เป็นกรณีเดียวกันกับกุ่มภาพันท์)การนำSub Plotเรื่องของความเชื่อในการทำความคิดีไม่ควรถูกยกให้เด่นในตอนท้าย(ด้วยshotคุณลุงRobot) ซึ่งอันที่จริงหากยกSub Plotชุดนี้ออกทั้งยวงแล้วเลือกใส่รายละเอียดของตัวละคร น่าจะดีกว่านี้

ส่วนที่เด่นๆของหนังเรื่องนี้คือการถ่ายภาพ โดยเฉพาะซีนเปิดตัวหนัง10นาทีแรก ทำได้ดีมากรวมถึงเพลงประกอบเราจะได้เห็นมุมมองกรุงเทพที่ตรงกับConceptของหนัง มีทั้งความขัดแย้งแต่สวยงาม มีทั้งความวุ่นวายและสงบ เงียบเหงา เป็นซีนเปิดตัวเรื่องที่ดีมากๆ ส่วนการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้การวิจัยเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เหตุผลที่ตัดสินใจไปดูเรื่องนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะ

-ประทับใจ"สยิว"

-เป็นเรื่องราวของกรุงเทพในพ.ศ.ปัจจุบัน

-หม่า+นุ่น

-Plotเรื่อง

-เพลงสุนทราภรณ์

โดยรวมก็ถือว่าOK.ครับ”

ความคิดเห็นที่ 8 โดยคุณ "ดอกไม้ในหัวใจ" (นามแฝงจากเว็บสยามโซน)

“ไปดูมาเหมือนกันค่ะ ดูไปครึ่งเรื่อง กว่าๆ รู้สึกดีค่ะ แต่เรื่อยๆ ไปหน่อย ชอบหม่าและนุ่น ตั้งใจแสดงได้ดี และ ชอบที่เอานวนิยายมาสร้าง ดูแปลกแหวกแนวดีค่ะ แต่ไม่ชอบตอนหลัง ที่มาเจอคุณลุงตอนนั้น ตกใจมากเลย แบบไม่คิดว่าจะเป็นแบบนั้น หนักหม่อมเลยคะ”

ความคิดเห็นที่ 9 โดยคุณ “ash” (นามแฝงจากเว็บสยามโซน)

“ประทับใจดีครับ ชอบมาก หม่าได้แสดงให้เห็นแล้วว่า ตลกไม่จำเป็นต้องแสดงตลกอย่างเดียว เนื้อเรื่องก็เสียดสีสังคมคนกรุงดีครับ ให้เห็นถึงความเป็นจริงในโลกยุคจรวด นุ่นก็แสดงได้น่ารักมากครับ ดูจบแทบเก็บน้ำตาไม่ไหว คิดว่าคนรุ่นเก่าคงชอบหนังเรื่องนี้แน่ เพราะเปิดแต่เพลงเก่าล้วนๆ หนังเรื่องนี้ให้คิดว่า ความรักมันเป็นเรื่องของพรหมลิขิตจริงๆ”

ความคิดเห็นที่ 10 โดยคุณ "cyberfun" (นามแฝงจากเว็บสยามโซน)

“เป็นหนัง DRAMA ชั้นดี คนที่ไม่ชอบคงเป็นเพราะการโปรโมททำให้คิดไปว่าหนังน่าจะออกแนวขำๆ เลยผิดหวัง ผมก็คิดแบบนั้น แต่ผมกลับชอบมาก เพราะชอบดูหนังแนว DRAMA บทสรุปซึ่งๆ อยู่แล้ว”

ความคิดเห็นที่ 11 โดยคุณ “Your-Highness” (นามแฝงจากเว็บสยามโซน)

“เป็นหนังที่ดูแล้วคิดว่าไม่ไหวแล้ววาววาววาว ดูไม่รู้เรื่องเลยยยย น่าเบื่อ บางคนก็คงมีศิลปะในการดูที่ละเอียดละไมกว่าเรา แต่สำหรับเรา เกลียดที่สุด”

ความคิดเห็นที่ 12 โดยคุณ “Oat (khaoat)” (นามแฝงจากเว็บAtriumtech.com)

“ถ้าตัดข้อกังขาเรื่องที่ไม่มีความเสียหายจนเราทำให้คล้อยตามไม่ได้ เช่น

1. คุณลุงหุ่นยนต์ (ตกลงเขาเป็นใครกันแน่)
2. หม่าติดคุกฐานฆ่าคนตายแต่ก็ได้รับการปล่อยตัวเร็วมาก
3. หม่าโดนรถชนขณะยืนอยู่กลางถนน จนทะลุประตูร้านซึ่งอยู่ห่างออกไปร่วมสิบลเมตร แต่ไม่ยักกะตายแฮะ

ถือว่าหนังเรื่องนี้ น่าดูกว่าที่คิดค่ะ ชอบวิธีการดำเนินเรื่อง คล้ายๆว่าจะน่าเบื่อแต่ก็อยากจะรู้ว่าจะเป็นยังไงต่อ นุ่นแสดงได้ดี ส่วนหม่าดูยังไงก็ยังเป็นหม่าอยู่วันยังค่ำ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ความคิดเห็นที่ 13 โดยคุณ "Nothing Is Real" (นามแฝงจากเว็บไซต์)

“อย่ามองคนที่ภายนอก”

“สองวันก่อนมีโอกาสไปดูหนังเต็มกับรอบสมาคมผู้กำกับหนังไทยที่ UMG RCA หนังเรื่องนี้ดี ความคำกล่าวข้างต้นได้ชัดเจนจริงๆ (ชัดเจนบางที่ไม่รู้ว่าชัดเจนไปหรือเปล่า...ด้วยซ้ำ) ทุกตัวละครไม่ว่าจะเป็น สมบัติ ดีพร้อม...โซโฟร์เต็มเบื้อะ กับแพลโนดีตลิกที่ซ่อนไว้ หมอนวดหน้าสวย (โทษที จำชื่อไม่ได้)...เธอดูเหมือนสุขกับแสงสีและความไฮเทค...แต่หัวใจเหงา ลูกค้าของแท็กซี่แต่ละราย เช่น ขอทานที่ดูจะเหมือนพิการนำเสนอสาร แต่ไม่ใช่บริษัทขายตรง...ที่ไม่ซื้อตรง คุณลุงใจดี หน้าเหมือนไอดอลของใครๆ...แต่ก็... ฯลฯ... โดยรวมหนังเรื่องนี้ใช้ได้เลย ถ้าไม่ติดที่สัดส่วนของหนัง กล่าวคือ ช่วงแรกยื้มแหยๆ ช่วงหลังต้องทำหน้าแบะๆ ขอเตือนสำหรับคนที่คิดว่า เต็ม...คือหนังโรแมนติก ดราม่า น่ารัก เพราะหน้าเด๋อตาของหม่า หน้าสวยๆ ของนุ่น หรือชื่อหนังแสนชื่อที่ชื่อว่า “เต็ม” เพราะถ้าคุณคิดเช่นนั้น...นั่นหมายความว่า คุณกำลังมองอะไรแค่ภายนอก ซะแล้ว....

ส่วนที่ไม่ชอบ

1. คงไม่ต้องบอกว่าฉากไหน เพราะหลายคนลงความเห็นว่าเป็นฉากที่ไม่น่าจะมีเลยด้วยซ้ำ (สามารถอ่านเองในกระทู้พันทิพย์)
2. จุดอ่อนที่ดูจะคล้ายหนังไทยหลายๆ เรื่อง นั่นคือ ช่วงหลังๆ ของหนังคุณอาจรู้สึกที่ “หนังน่าจะจบได้แล้วนะ ตอนนี่จบไปเลยก็ไม่มีใครว่า” มันเป็นความรู้สึกเดียวกับตอนที่เราดูหนังเรื่อง...สยิว (หมานคร,แจ้ว)

ส่วนที่ชอบ

1. บทสนทนาในหนัง โดยเฉพาะ จดหมายถึงคุณอาตีเจ (เขียนดี จนบางทีดีเกินไปสำหรับคาแรกเตอร์ตัวละคร)
2. จินตนาการจากโมภพในละครวิทยุ และบทพูดแทนความคิด
3. เพลงเพราะๆ สุนทรภรณ์หลายเพลงที่ฟังไว้ให้เรายื้มก็ได้ น้ำตาซึมก็ดี
4. สัญลักษณ์และรายละเอียดบางอย่างทำได้ดี
5. มีฉากน่าจดจำหลายฉาก
6. เจตนาดีของผู้สร้างและผู้กำกับ

กล่าวโดยสรุป จากความคิดเห็นจำนวน 13 คน แสดงให้เห็นความคิดหลากหลายซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

- ชื่อเรื่อง “เต็ม” มีผลต่อความคาดหวังของผู้ชม การเปลี่ยนชื่อเรื่องจาก “มิดไนท์ เพลงรัก” เป็น “เต็ม” โดยหวังผลทางการตลาดเป็นดาบสองคมที่ทำให้ผู้ชมผิดหวัง
- การโฆษณาภาพยนตร์ด้วยแนวโรแมนติก โดยที่บทภาพยนตร์กลับเป็นแนวชีวิต สร้างความผิดหวังให้กับผู้ชม
- บทภาพยนตร์แนวชีวิตร่วมสมัย สะท้อนโลกความเป็นจริงและโลกอุดมคติ สร้างความพึงพอใจให้กับนักดูหนังในระดับดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานหรือการศึกษานานาชาติเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- การใช้ดารานำชาย “หม่า” และ ดารานำหญิง “นุ่น วรรณุช” สร้างผลตอบแทนที่ดีให้กับภาพยนตร์ แม้ว่าจะทำลายความคาดหวังของคนดูจากบทบาทของดาราดอกที่พลิกมารับบทแนวชีวิต
- ผลตอบรับจากผู้ชมแบ่งข้างชัดเจน คือ ชอบ และเกลียด

3.2 ผลสำเร็จจากรายได้

รายได้ 38.99 ล้านบาท (รายได้เฉพาะการฉายในเขตกรุงเทพและปริมณฑล)

3.3 ผลสำเร็จจากรางวัล

รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 14 ประจำปี พ.ศ.2548

รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม นายคงเดช จาตุรันต์รัศมี จาก *เงิมน้ำ*
 รางวัลผู้แสดงนำหญิงยอดเยี่ยม นางสาววรรณุช วงษ์สุวรรณ จาก *เงิมน้ำ*
 รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม นายคงเดช จาตุรันต์รัศมี จาก *เงิมน้ำ*

กล่าวโดยสรุป

ภาพยนตร์เรื่อง “เงิมน้ำ” เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในปีพ.ศ.2548 เป็นบทภาพยนตร์ที่เขียนขึ้นจากแรงบันดาลใจของนักเขียนบทภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์คนเดียวกัน “คงเดช จาตุรันต์รัศมี” แม้ว่าภาพยนตร์จะไม่ได้รับรายได้สูงนัก แต่ก็ถือว่าได้รับผลตอบแทนจากผู้ชมด้วยรายได้ที่ไม่ทำให้ภาพยนตร์ขาดทุน บทภาพยนตร์ได้รับการยอมรับจากเวทีการประกวดภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง ในฐานะรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ประจำปีพ.ศ.2548 สวนทางกับกระแสความผิดหวังจากการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ในแนวรักโรแมนติกและความคาดหวังแนวตลกจากดารานำชาย แสดงให้เห็นว่าบทภาพยนตร์เรื่องนี้มีคุณค่า สะท้อนเสียดสีสังคมไทยแบบร่วมสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” (ชูกีเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)



ภาพที่ 3 ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” และ คุณชูกีเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

ตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนการเขียนบทภาพยนตร์แสดงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

1.1 การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” โดยคุณชูกีเกียรติ ศักดิ์วีระกุล เป็นบทภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เวลาเขียนและพัฒนาบทถึง 5 ปี ก่อนที่จะได้รับการอนุมัติให้สร้างเป็นภาพยนตร์ คุณชูกีเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้ให้สัมภาษณ์ถึงแรงบันดาลใจของบทภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้ความตอนหนึ่งว่า “ผมก็เติบโตมาจากโรงเรียน Catholic แต่ที่บ้านนับถือศาสนาพุทธ แต่ว่าตัวผมเองเข้าพิธี Catholic หมดทุกอย่าง แล้วก็ผมก็รู้สึกว่าความรักมันคือสิ่งยึดเหนี่ยว บางครั้งก็คือศาสนา บางครั้งศาสนายึดเหนี่ยวจิตใจ เราไว้ไม่ได้แล้วสิ่งที่ยึดเหนี่ยวเราได้ก็คือคนที่เรารัก หนึ่งเรื่องนี่โดยเฉพาะแรกเริ่มคือว่า ณ เวลาที่คนเรามากอยู่ในความทุกข์และความเศร้า ตกอยู่ในช่วงเวลาที่เราทางออกให้กับชีวิตไม่ได้ สิ่งใดที่ดึงเค้าออกมา สิ่งใดที่ทำให้เรายืนรอเวลาให้ผ่านไป ได้ โดยที่เราไม่ตายไปซะก่อน โดยไม่หมดหวังในชีวิตไปซะก่อน นั่นคือความรัก เนื้อหาจึงอย่างนี้ แต่ทุกคนเห็นหน้าหนึ่งจะเป็นหนึ่งใสๆ จากเนื้อหนึ่งจริงๆ พุดถึงความรักในมุมกว้างกว่านั้น กว้างกว่าความรักของหนุ่มสาว กว้างกว่าความรักของวัยรุ่น นี่คือนิสัยที่อยากจะบอก แล้วก็เห็นเหตุที่แท้จริง ๆ แล้วครอบครัวของสุนัขมีความทุกข์เป็นรูปธรรม แต่ตัวมิวเค้าก็มีความทุกข์คือความเหงา เค้าไม่มีอาแม่แล้ว เค้ารู้สึกว่าตัวเค้าแตกต่างจากคนอื่น นี่คือการเหงาที่...ที่จะเป็นคำถามว่าทำไมถึงเป็นเรื่องของคนเพศที่ 3....เพศในโลกนี้มันไม่มีเพศหรอกครับ พอพุดถึงความรักแล้วมันเป็นไปได้หมดทุกอย่าง อย่างมิวเองนี่ เค้าคือ...คือถ้ามั่นมากกว่า กว่า... ความรู้สึกแตกต่าง ความรู้สึกที่เค้ามีอะไร แล้วมัน...มัน...มันไม่เหมือนกับคนอื่นที่มีความทุกข์ในใจของมิว บางครั้งเราอาจจะไม่เข้าใจประเภทนั้น ที่แตกต่างไปจากเรา ครับ นี่คือการทุกข์ของคนอีกแบบหนึ่ง” จากคำสัมภาษณ์นี้ คุณชูกีเกียรติได้รับแรงบันดาลใจจากปัจจัย ดังนี้

1. ประสบการณ์ตรง
2. สิ่งที่น่าสนใจโดยเฉพาะ คือ ศาสนา ความรัก และ เพศ

โดยนำเอาปัจจัยสองอย่างนี้มาสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์ซึ่งมีความยาวทั้งสิ้น 165 นาที (2 ชั่วโมง 45 นาที)

1.2 แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ได้รับแหล่งทุนสนับสนุนการสร้างเป็นภาพยนตร์จากบริษัทสมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ช่องทางการขายบทภาพยนตร์ได้รับการต่อยอดจากผลงานเรื่องก่อนๆที่คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้สร้างไว้ มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้สองระดับ คือ ระดับวัยรุ่น และ ระดับครอบครัว ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดแบบเจาะกลุ่มวัยรุ่นโดยใช้โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่เน้นภาพลักษณ์โดนใจกลุ่มวัยรุ่นเป็นหลัก แต่ซ่อนเนื้อหาด้านครอบครัวไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตอนที่ 2: การวิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

2.1 องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” เขียนโดยคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ซึ่งโครงเรื่องนี้ถูกเขียนไว้ตั้งแต่คุณชูเกียรติยังเป็นนักศึกษา ดังที่ให้สัมภาษณ์ไว้ความตอนหนึ่งว่า “จำได้ว่าสมัยเรียน ตั้งแต่ตอนทำหนังสือเรื่อง 2003 (สารคดีชีวิตวัยรุ่น) และ “ลี้” (หนังขนาดยาวที่ทำก่อนจบ) เราก็อยากทำหนังรักเหมือนคนอื่น ๆ เราเก็บเล็กผสมน้อย ไปนั่งมองคนที่สยามเห็นคนเลิกกันแล้วเหมือนดูมิวสิกวิดีโอ(หัวเราะ) เราก็งงว่า..นี่มีใครไปตั้งกล้องถ่ายไว้รีเพล่า นี่มันหนังชัด ๆ เราเห็นความรักหลายรูปแบบ แล้วก็เกิดคำถามว่า ..“ทำไมคนเราต้องรักกัน?” เพื่อตอบคำถามนี้ เรามองถึงตัวเรา เราเคยมีความรักไหม? ก็เคยมี แล้วนั่นคือรักรีเพล่า? มองย้อนกลับไปตั้งแต่รักครั้งแรก ทำไมเราถึงห่วงใยเพื่อนคนนี้เป็นพิเศษ?ทำไมพอเพื่อนคนนี้ไปเล่นกับคนอื่นแล้วเราอิจฉา? เเท่นั้นยังไม่พอ เรามองไปที่พ่อแม่เรา เขาทะเลาะกัน มีปากเสียงกัน มีอะไรไม่ลงรอยกันหลายอย่าง บางครั้งฝ่ายหนึ่งทำสิ่งที่ไม่ดีเลย ทำร้ายจิตใจอีกฝ่ายอย่างรุนแรง แต่ทำไมเขาถึงยังอยู่ด้วยกัน? แล้วคนที่ไม่เคยพูดถึงความรักเลย ไม่มีวีแววว่าจะมีความรักเลย เขามีชีวิตอยู่ยังไง? เราก็เสาะแสวงหาความหมาย ยังไม่ได้คำตอบหรอก แต่ก็อยากทำความเข้าใจกับมันไปเรื่อยๆว่า ถ้าไม่มีความรักแล้ว จะอยู่ได้ไหม? ก่อนลงมือทำ เราอยากมองความรักรอบตัวแล้วคิดให้ลึกซึ้งก่อน อยากทำความเข้าใจไม่ได้พูดว่า เราทำเรื่องจริงจัง แต่พูดถึงสิ่งที่เราเข้าใจ ณ เวลานั้น ”

จากคำสัมภาษณ์นี้แสดงให้เห็นความสนใจในมุมมองความรักหลากหลายรูปแบบที่คุณชูเกียรติตั้งข้อสังเกต และ คำถามนำมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์ที่จำกัดขอบเขตไว้ในเรื่องราวของความรัก และเพาะบ่มจนเขียนโครงเรื่องไว้หลายปีก่อนที่บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” จะได้รับการอนุมัติให้ผลิต คุณชูเกียรติได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “บทภาพยนตร์ในเวอร์ชันเก่า เป็นเรื่องของเด็กวัยรุ่นชะเยอะ พูดตรงๆก็คือเป็นเรื่องโด่งรักมิว มิวรักโด่ง แล้วพยายามหาว่าพวกเขารักกันได้ไหม? แต่พอเวลาผ่านไปมันมีช่วงที่เราได้หยุดไปทำอย่างอื่น และมีปัญหาครอบครัวคือพ่อป่วย เราต้องรับผิดชอบครอบครัวมากขึ้น อาจไม่ใช่รับผิดชอบ แต่ต้องไปรับรู้ว่าเป็นพ่อป่วย เพราะอะไร? ทำไม? พ่อถึงต้องกินเหล้า ต้องพาพ่อไปหาหมอ ต้องพูดคุยกับแม่ มันยิ่งทำให้เราเข้าใจความรักมากขึ้น บางครั้ง ความรักอาจจืดจางลง แต่ความรักก็คือความรัก คือความผูกพัน คือสิ่งยึดเหนี่ยวให้เราไปด้วยกัน บางครั้งเห็นพ่อแม่มีปากเสียงไม่ลงรอยกัน เห็นปัญหา เป็นเราคงยังอยากจะทำอะไร แต่ทำไมพ่อแม่เราถึงไม่เลิกกัน? แต่สมมติถ้าเขาเลิกกันไป แม่จะอยู่กับใคร? พ่อจะอยู่กับใคร? มันไม่ใช่แค่บอกว่าชีวิตฉันจะได้มีอิสระ วันนึงเราจะรู้ว่าเราเปราะบางเกินกว่าจะอยู่คนเดียวได้ ตอนนี้เรายังอยู่ในวัยหนุ่มอายุน้อย ยังมีพลังทำโน่นทำนี่ ยังมีจิตใจที่เข้มแข็ง แต่พอเวลาผ่านไป เจอเรื่องอะไรต่างๆ มันทำให้เราอ่อนแอลงเปราะบางและเหงา แล้วเราเชื่อว่าถ้าเราไม่มีความรัก เราคงจะอยู่คนเดียวในคนเดียว แล้วก็ตายไปอย่างโดดเดี่ยว” หลังจากการใช้เวลาเพาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรณการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ่มความคิดผสมกับประสบการณ์ตรงทำให้บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” มีกรอบความคิดที่ชัดเจนคือการเขียนบทภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องราวความรักเพื่อที่จะทดสอบตัวละครว่าสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้หรือไม่? และมีกรอบการเล่าเรื่องสองระดับ คือ ระดับวัยรุ่น และ ระดับครอบครัว

กล่าวโดยสรุป คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล มีแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ เรื่องราว และประสบการณ์ตรงที่เข้ามากระทบความคิดซึ่งเป็นเรื่องที่เขาให้ความสนใจ นำไปสู่การตั้งข้อสังเกต และคำถามซึ่งใช้เวลาเพาะบ่มจนตกผลึกทางความคิด จึงนำมาเรียบเรียงและเขียนเป็นบทภาพยนตร์ขึ้น

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งรวบรวมจากหลักทฤษฎีของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม เอลเลียสกรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 21 วิเคราะห์การใช้องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เทียบกับกระบวนการทำงานของคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

| | |
|---|---|
| องค์ประกอบการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ | กระบวนการของคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล |
| - การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise/Log Line) | ใช้การกำหนดประโยคสำคัญของเรื่องจากความสนใจเฉพาะตัว |
| - ประเด็น(Theme) | ตกผลึกความคิดเพื่อสรุปเป็นประเด็นหลักของเรื่อง ประเด็นหลัก คือ หากมีรัก ย่อมมีหวัง |
| - คอนเซ็ปต์หลักของภาพยนตร์ (Concept) | กำหนดกรอบการเล่าเรื่องออกเป็นสองระดับ คือ ระดับวัยรุ่น และ ระดับครอบครัว |
| - โครงเรื่องย่อ(Plot) | สรุปความคิดที่เพาะบ่มเป็นโครงเรื่องย่อ |
| - เรื่องสั้น(Synopsis) | จัดทำเพื่อเสนอแหล่งทุน |
| - โครงเรื่องขยาย(Treatment) | รวบรวม คัดกรอง ถ่ายทอดเรื่องราว โดยมี การแก้ไขหลายครั้ง |

2.2 การวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

• โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure)

คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ในฐานะนักเขียนบทภาพยนตร์และกำกับภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ได้ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ โดยผู้วิจัยสามารถจำแนกออกมาเป็น 3 องก์ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์โครงสร้าง 3 องค์ จากบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

| องค์ที่ 1 | องค์ที่ 2 | องค์ที่ 3 |
|--|--|--|
| <p>แนะนำตัวละครหลัก “มิว” และ “โต้ง” โดยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์วัยเด็กทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ตลอดจนพื้นฐานครอบครัวและวัฒนธรรมประจำบ้าน ปิดท้ายองค์ที่ 1 ด้วยการย้ายบ้านไปของครอบครัวโต้งหลังจากที่พี่สาวโต้ง “แตง” ได้หายไปในช่วงระหว่างไปเที่ยวเชียงใหม่</p> | <p>เข้าสู่องค์ที่ 2 ด้วยการเปิดฉากที่เมืองหลวง สถานที่ใหม่ที่ครอบครัวโต้งได้ย้ายมาอยู่ “โต้ง” และ “มิว” ที่เติบโตขึ้นเข้าสู่วัยนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (มิวได้ย้ายมาอยู่เมืองหลวงหลังจากที่อาแม่เสียชีวิตลง) ทำให้ทั้งคู่ได้มีโอกาสเจอกันอีกครั้ง เน้นเล่าเรื่องส่วนของครอบครัวของโต้งซึ่งเป็นปมปัญหาภายในครอบครัว จากการหายไปของพี่สาวโต้ง “แตง” ซึ่งทำให้พ่อ(กร) โทษตนเองและติดเหล้า เปิดตัวละครใหม่ 3 ตัวเพื่อเสริมเรื่องปมปัญหาที่นักเขียนได้ปูไว้สองประเด็นคือ ประเด็นความรักวัยรุ่น และ ประเด็นครอบครัว ได้แก่ “โดนัท”(แฟนโต้ง) “หญิง”(เพื่อนบ้านที่หลงรักมิว) และ “จูน”(หญิงสาวหน้าเหมือนแตงผู้มาเยี่ยมยาพ่อและครอบครัวโต้ง)</p> <p>ในองค์นี้ คุณชูเกียรติ ได้เขียนเรื่องเล่าพัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักสองตัว คือ “โต้ง” และ “มิว” โดยร้อยเรียงเรื่องราวความรักแบบวัยรุ่นหนุ่มสาว กับ บาดแผลภายในครอบครัวของตัวละครหลักไว้ด้วยกัน ภายใต้ประเด็นหลักคือการมีรักยอมมีความหวัง โดยใช้ตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆขยายประเด็นหลักทับซ้อนกันสองระดับคือ ระดับความรักแบบเด็กวัยรุ่น กับความรักของผู้ใหญ่(ระดับครอบครัว) โดยปิดองค์สองลงตรงที่ความแตกหักของความรักทั้งสองระดับ ดังนี้ 1. ความแตกหักระหว่างความสัมพันธ์</p> | <p>เข้าสู่องค์ที่ 3 ใช้การเชื่อมเข้าสู่องค์นี้ด้วยบทเพลง “คืนอันเป็นนิรันดร์” ถ้ายทอดผลของการแตกหักของทุกตัวละคร องค์สุดท้าย คุณชูเกียรติเน้นการคลี่คลายเรื่องราวปมปัญหาครอบครัวเป็นสำคัญ โดยขยายความข้อสงสัยจากตัวละคร “จูน” ที่เข้ามาเยี่ยมยาพ่อโต้ง และลดความสำคัญด้านความสัมพันธ์ที่ห่างเหินไประหว่างโต้ง กับ มิว โดยขมวดปมปัญหาไว้ที่การกลับไปร่วมวงดนตรี “ออกัส” อีกครั้งหนึ่งของมิว</p> <p>องค์นี้คลี่คลายปมปัญหาทุกปมที่คุณชูเกียรติได้ขมวดไว้ ด้วยการแสดงเหตุการณ์ต่างๆอันเป็นบทสรุปของตัวละครทุกตัวไว้อย่างครบถ้วน</p> |


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปดสิ่งนี้ออก และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรณีนำไปใช้

| | | |
|---|---|--|
| | <p>ของโต้งกับมิว หลังจากที่แม่โต้งได้ รับรู้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่</p> <p>2.ความแตกหักระหว่างแม่โต้งและ พ่อโต้งจากการสั่งสมปัญหาที่เรื้อรัง</p> | |
| เหตุการณ์สำคัญในแต่ละองก์ | | |
| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 |
| <ul style="list-style-type: none"> - บ้านมิวและโต้งอยู่ตรงข้ามกัน - ครอบครัวโต้งเป็นคริสต์คาทอลิก - อาม่าสอนมิวเรื่องการใช้ดนตรีบอกความหมายในใจให้ใครสักคนในอนาคต - ครอบครัวโต้งไปเที่ยวเชียงใหม่ฝากโต้งไว้ที่บ้านมิว - โต้งให้ของขวัญคริสต์มาสมิวโดยใช้เกมที่พ่อใช้เล่นที่บ้าน - แดง พี่สาวโต้งหายไป - ครอบครัวโต้งย้ายไป | <ul style="list-style-type: none"> - พ่อโต้งกลายเป็นคนติดเหล้า - การได้พบกันอีกครั้งของโต้งและมิวในวัยมัธยม - มิวแต่งเพลงและมิววงดนตรี “ออกัส” ที่กำลังจะดัง - เปิดตัว “โดนัท” แพนโต้ง - เปิดตัว “หญิง” เพื่อนบ้านที่แอบรักมิว - เปิดตัว “จูน” หญิงสาวหน้าเหมือน “แดง” พี่สาวโต้ง - มิวนำพาจูนไปยังครอบครัวของโต้งเพื่อบำบัดพ่อโต้ง - ความสัมพันธ์ระหว่างโต้งกับมิวที่แม่รับไม่ได้ในงานปาร์ตี้ต้อนรับแดง (จูน) - แม่โต้งขอให้มิวยุติความสัมพันธ์กับโต้งในวันที่มิวจะต้องไปอัดเพลงและในขณะเดียวกันหญิงก็ได้รับรู้ว่ามิวรักโต้ง - แม่ทะเลาะกับพ่อถึงขั้นทำร้ายร่างกาย - มิวไม่ไปห้องอัดในขณะที่ทุกคนรอ - โต้งไปเรียกมิว แต่มิวไม่ตอบรับ | <ul style="list-style-type: none"> - โต้งกับมิวห่างกัน - โต้งใช้เวลาอยู่กับเพื่อนในวงเหล้า รวมทั้งหญิง โต้งโดนเพื่อนตั้งคำถามเรื่องเป็นเกย์ จนโต้งไประบายกับหญิงเพื่อพิสูจน์ตัวเอง และสับสนว่าตนเองเป็นอะไรกันแน่ - หญิงเข้าใจและปลอบโยน - ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อโต้งกับแดง(จูน) ดีมากจนแม่โต้งสงสัยในประวัติของจูน ซักไซ้จนทะเลาะกัน แต่พ่อทรุดหนักจนเข้าโรงพยาบาลเสียก่อน จูนจึงเล่าเรื่องครอบครัวตนเองให้แม่โต้งฟัง - มิวกลับมาเข้าวงออกัส แต่วงมีนักร้องนำใหม่แล้ว - มิวแต่งเพลงโดยแกะเพลงจูนที่อาม่าเคยเล่น แต่ติดขัดเลยไปขอให้หญิงช่วยที่บ้านหญิง มิวได้พบหลักฐานที่หญิงแอบรักเขา - จูนกำลังมีแผนการใหม่ในชีวิต นัดพบโต้งเพื่อฝากข้อความไปถึงแม่โต้งโดยใช้การเล่นเกม - ค่ายเพลงกำลังจะเซ็นสัญญาที่วงออกัส แต่อยากให่วงเคลียร์เรื่องนักร้องนำกับเจ้าของบท |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|--|---|--|
| |  | <p>เพลงคือมิวเสียก่อน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เอ็กซ์สมาชิกลงใจจะไปเคลียร์กับมิว - มิวกลับมาร้องเพลงกับวง ออกัสอีกครั้ง - โต้จัดต้นคริสต์มาสกับแม่ พร้อมเคลียร์ใจเรื่องสิ่งที่ต้องเลือกผ่านตุ๊กตาหญิงชาย แม่ยอมรับการตัดสินใจของลูกได้มากขึ้น - พ่อโต้เริ่มคิดได้ - ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับแม่โต้เปลี่ยนเป็นดี เข้าอกเข้าใจกัน - คืนวันคริสต์มาส โต้นหันตโต้ ออกเดท ในขณะที่มิวกำลังจะขึ้นคอนเสิร์ตครั้งแรกในชีวิต โต้ไปพบโต้นเพื่อบอกเลิก แล้วรีบไปดูมิวซึ่งมีหญิงรออยู่ - เมื่อมิวเล่นจบลง หญิงปล่อยให้โต้ไปหามิว โต้ไม่อาจเป็นแฟนกับมิวได้ แต่โต้รักมิว - มิวกลับบ้านร้องไห้ และขอบคุณความรักจากโต้ |
|--|---|--|

กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้รูปแบบโครงสร้างแบบ 3 องก์ ใช้วิธีเปิดเรื่องแบบแสดงพฤติกรรมของตัวละครในองก์ที่ 1 ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการเปิดเรื่องจาก 7 วิธีของไมเคิล ไฮจด์ เพื่อแนะนำให้คนรู้จักตัวละครและปูมหลังวัยเยาว์ตอบสนองเป้าหมายของการเขียนองก์ที่ 1 ได้ ดังนี้

- ✓ แนะนำตัวละครหลัก
- ✓ บอกช่วงเวลาหรือทิศทาง การดำเนินเรื่อง
- ✓ บอกประเด็นของภาพยนตร์

เมื่อเข้าสู่องก์ที่สอง คุณชูกเกียรติ ศักดิ์วีระกุลใช้หลักทฤษฎีของลินดา เช็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งเกอร์ กล่าวคือ องก์ที่ 2 คือเนื้อเรื่องที่พัฒนาเรื่องราว ความขัดแย้งให้เดินไปเรื่อยๆ ข้างหน้า ขยายประเด็นของเรื่องและสร้างสัมพันธ์ภาพต่างๆก่อนที่จะนำไปสู่ผลที่ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอธิบายถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามมาในองก์ที่ 3 โดยเล่าพัฒนาเรื่องราวของตัวละครหลัก เพิ่มตัวละครเสริม ขยายปมความขัดแย้งให้ใหญ่ขึ้นเพื่อขับเน้นประเด็นสำคัญของเรื่อง โดยคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้เพิ่มวิธีการเล่าเรื่องแบบเปรียบเทียบสองกรณีเพื่อถ่ายทอดมุมมองความรักสองระดับคือระดับวัยรุ่นและระดับครอบครัวเพื่อนำไปสู่ประเด็นที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถตอบสนองเป้าหมายของการเขียนองก์ที่ 2 ได้ ดังนี้

- ✓ ตัวละครต้องรับมือกับปัญหา หรือ ความขัดแย้ง
- ✓ นักเขียนบทต้องออกแบบอุปสรรค กับดัก หลุมพราง วิธีการเอาชนะอุปสรรคของตัวละคร
- ✓ ตอบสนองอรรถรสหรือรสชาติของภาพยนตร์
- ✓ ออกแบบสถานการณ์ให้มีความกดดันบีบคั้นตัวละครมากขึ้นเรื่อยๆจนนำไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง

- ✓ ออกแบบจุดพลิกผัน(Turning Point) หรือ จุดหักเห(Plot Point) เพื่อพลิกผันเรื่องเข้าสู่องก์ที่ 3

ใช้องก์ที่ 3 เป็นบทสรุปเรื่องราว โดยวางจุดวิกฤติสูงสุดและบทสรุปไว้ในองก์สุดท้าย คลี่คลายเรื่องราวทั้งหมดลงด้วยดี

● ตัวละคร(Character)

การสร้างตัวละครในบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้ใช้การศึกษา สังเกต และ วิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ตัวละครจากความสนใจ และ ประสบการณ์ตรง เขาสร้างตัวละครทุกตัวขึ้นอย่างมีความหมายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครไว้อย่างแนบแน่นเพื่อยืดเหนี่ยวเรื่องราวย่อยๆ เหตุการณ์หลากหลาย เหตุการณ์เข้าไว้ด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว ภายใต้ประเด็น “หากมีรัก ย่อมมีหวัง”

ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” มี ดังนี้

1. “มิว” เด็กเหงาผู้ตามหาความหมายของความรัก
2. “โต้ง” เด็กหนุ่มผู้แว้งคว้างจากปมปัญหาครอบครัว
3. “แม่(สุนีย์)” ผู้พยายามประคับประคองครอบครัวอย่างดีที่สุด
4. “พ่อ(กร)” ผู้จมปลักอยู่กับความผิดพลาดในอดีต ไม่ยอมรับความจริง
5. “จูน(แตง)” หญิงสาวหน้าเหมือนแตง ผู้เข้ามาเติมเต็มครอบครัวโต้ง

ตัวละครเสริมในภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” มี ดังนี้

1. “อาม่า” ผู้ปลุกฝังให้มิวใช้ดนตรีบอกความในใจ
2. “โดนัท” แฟนโต้ง สาวสวยเลือกได้ บังคับพิสูจน์โต้ง
3. “หญิง” เพื่อนบ้านผู้หลงรักมิว บังคับพิสูจน์มิว
4. “เอ็กซ์” เพื่อนร่วมวงดนตรีของมิว ผู้พิสูจน์ความสำเร็จของมิว
5. “พี่ออด” โปรดิวเซอร์เพลง ผู้ให้โอกาสความสำเร็จแก่มิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ผู้วิจัยสามารถสรุปการสร้างตัวละครโดยใช้ทฤษฎีการสร้างตัวละครของชาร์ลี มอริตซ์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 23 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “มิว” จากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”


| | | |
|---|--|--|
| <p>การสร้างตัวละคร</p>  | <p>การตั้งชื่อตัวละคร</p> | <p>ชื่อ “มิว” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง</p> |
| | <p>ชีวิตและปมหลัง</p> | <p>แนะนำให้ผู้ชมรู้จักปมหลังในองก์ที่ 1</p> |
| | <p>ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร</p> | <p>แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ช่วงวัยประถมศึกษา 2. ช่วงวัยมัธยมศึกษา <p>มีลักษณะทางกายภาพเป็นเด็กผู้ชาย หน้าตาดี มีบุคลิกอ่อนหวาน</p> |
| | <p>นิยามตัวตนของตัวละคร</p> | <p>มิว เด็กเหงาผู้ตามหาความหมายของความรัก</p> |
| | <p>ความขัดแย้งในตัว</p> | <p>ขัดแย้งด้วยลักษณะภายนอกกับลักษณะภายในจิตใจ กล่าวคือ ภายนอกเป็นผู้ชาย แต่มีจิตใจอ่อนหวาน อ่อนไหวแบบผู้หญิง</p> |
| | <p>คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร</p> | <p>แต่งเพลงและเล่นเปียโน</p> |
| | <p>อาชีพและบทบาท</p> | <p>เป็นนักเรียน เป็นนักร้องนำ เป็นนักแต่งเพลง</p> |
| | <p>ฝันร้ายของตัวละคร</p> | <p>การถูกทอดทิ้ง</p> |
| | <p>นิสัยด้านดี ด้านร้ายของตัวละคร</p> | <p>นิสัยด้านดี : มีน้ำใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น</p> <p>นิสัยด้านร้าย : เก็บตัว ชอบคิดว่าไม่มีใครสนใจ</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|--------------------------------|---|
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | มีความรัก และ ประสบความสำเร็จเรื่องดนตรี |
| | ปมปัญหาภายในใจ | การค้นหาความรักที่ตอบสนองกับความขัดแย้งของตนเอง |
| | แรงจูงใจ | ความรัก |
| | แผนการของตัวละคร | ออกอัลบั้มเพลงของตนเอง |
| | การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร | ตัวละคร “มิว” โดดเด่นขึ้นจากการสร้างตัวละคร “โต้ง” มาเติมเต็ม |
| | การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร | พัฒนาการด้านจิตใจที่สามารถเข้าใจความรักได้ในท้ายที่สุด |

ตารางที่ 24 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “โต้ง” จากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

| | | |
|---|---------------------------|--|
| การสร้างตัวละคร  | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “โต้ง” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง |
| | ชีวิตและปมหลัง | แนะนำปมหลังในองก์ที่ 1 |
| | ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ 1. ช่วงประถมศึกษา 2. ช่วงมัธยมศึกษา เติบโตเป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่น หน้าตาหล่อเหลา |
| | นิยามตัวตนของตัวละคร | โต้ง เด็กหนุ่มผู้เคืองแค้นจากปมปัญหาครอบครัว |
| | ความขัดแย้งในตัว | การไม่รู้จักจิตใจของตนเอง |
| | | |
| | | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|--------------------------------|--|
| | คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | ไม่มี |
| | อาชีพและบทบาท | เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | การหายไปของพี่สาว |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้ายของตัวละคร | นิสัยด้านดี : เป็นเด็กดี มีจิตสำนึกที่ดี ไม่เสียคน นิสัยด้านร้าย : สับสน ลังเลใจ |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | ต้องการทำให้ครอบครัวมีความสุข |
| | ปมปัญหาภายในใจ | การสร้างสมดุลระหว่างความสุขของครอบครัวกับความสุขของตนเอง |
| | แรงจูงใจ | ครอบครัว |
| | แผนการของตัวละคร | การนำจูนเข้ามาทดแทนแดง พี่สาวที่หายไป |
| | การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร | ตัวละคร “โต้ง” โดดเด่นได้ด้วยตัวละคร “มิว” “แม่” “พ่อ” และ “จูน” เข้ามาเติมเต็ม |
| | การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร | ตัวละครมีความเข้าใจในการสร้างสมดุลชีวิตได้ในท้ายที่สุด |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 25 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “แม่โด้ง (สุนีย์)” จากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”


| | | |
|---|--------------------------------------|--|
| การสร้างตัวละคร  | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “สุนีย์” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่จงใจให้เกิดความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง |
| | ชีวิตและปมหลัง | แนะนำชีวิตตัวละครในองก์ที่ 1 และ 2 |
| | ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | เป็นผู้ใหญ่ เป็นแม่ ที่มีบุคลิกการเป็นผู้นำสูง มีความเชื่อมั่นในตนเองและเข้มงวด |
| | นิยามตัวตนของตัวละคร | แม่ผู้พยายามประคับประคองครอบครัวอย่างดีที่สุด |
| | ความขัดแย้งในตัว | การแสดงออกภายนอกอันเข้มแข็งขัดแย้งกับความรู้สึกภายในใจอันแสนเปราะบาง |
| | คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | เข้มแข็ง มีภาวะผู้นำสูง |
| | อาชีพและบทบาท | เป็นแม่ เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | ลูกสาวหายตัวไป และ สามิติดเกล้า |
| | นิสัยด้านดี ค่านิยมของตัวละคร | นิสัยด้านดี : ดูแลเอาใจใส่ครอบครัว นิสัยด้านร้าย : เชื่อมั่นในตนเองมากเกินไปจนเกือบเผด็จการ |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | ปรคับประคองครอบครัวให้ดีที่สุด |
| | ปมปัญหาภายในใจ | การหายไปของลูกสาว |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าวิจัย ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | |
|--------------------------------|---|
| แผนการของตัวละคร | วางอนาคตที่ดีให้กับลูก |
| การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร | ตัวละคร “แม่(สุนีย์)” โดดเด่นจากความสัมพันธ์ของตัวละคร “พ่อ(กร)” “ลูก(โต้ง)” และ “จูน(แตง)” |
| การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร | ตัวละครมีพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจมากขึ้น ในตอนที่ 3 สามารถทำใจยอมรับการตัดสินใจของลูกได้แม้จะไม่ใช่อะไรที่ตนเองหวัง |

ตารางที่ 26 ผลวิเคราะห์ที่ตัวละครหลัก “พ่อโต้ง (กร)” จากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”


| | | |
|---|---------------------------|---|
| การสร้างตัวละคร | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “พ่อ(กร)” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่จงใจให้เกิดความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง |
|  | ชีวิตและปมหลัง | แนะนำไว้ในตอนที่ 1 |
| ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร | | เป็นพ่อวัยผู้ใหญ่ ติดเหล้า ไม่ทำงาน |
| นิยามตัวตนของตัวละคร | | พ่อผู้จมปลักอยู่กับความผิดพลาดในอดีต ไม่ยอมรับความจริง |
| ความขัดแย้งในตัว | | เป็นผู้นำครอบครัวที่ไม่อาจนำครอบครัวได้อีก |
| คุณสมบัติพิเศษของตัวละคร | | ความทุกข์ที่มากเกินไปจนทำลายตัวเองและครอบครัว |
| อาชีพและบทบาท | | ไม่ทำงาน เป็นพ่อที่ล้มเหลว |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|------------------------------------|---|
| | ฝันร้ายของตัวละคร | การหายไปของลูกสาวและโทษตนเอง |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้าย ของตัวละคร | นิสัยด้านดี : .ใจดี ไม่เข้มงวด นิสัยด้านร้าย : ติดเหล่า จมปลักกับความ ผิดพลาดในอดีต |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัวละคร | รอคอยการกลับมาของลูกสาว |
| | ปมปัญหาภายในใจ | ความผิดของตนเองที่ปล่อยให้ลูกสาวไป เกี่ยวกับเพื่อน |
| | แรงจูงใจ | ตัวละครขาดแรงจูงใจในการดำเนินชีวิต ต่อไป |
| | แผนการของตัวละคร | ตัวละครสิ้นหวัง |
| | การสร้างความสัมพันธ์ ของตัวละคร | ตัวละคร “พ่อ(กร)” โดดเด่นจากตัวละคร “แม่(สุนีย์)” และ “จูน(แตง)” |
| | การเปลี่ยนแปลงของ ตัวละคร | ตัวละครเริ่มมีความหวังในการดำเนินชีวิตใน ตอนที่ 2 ตัวละครสำนึกและคิดได้เรื่องครอบครัวใน ตอนที่ 3 |

ตารางที่ 27 ผลวิเคราะห์ตัวละครหลัก “จูน” จากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

| | | |
|---|---------------------------|--|
| การสร้างตัวละคร  | การตั้งชื่อตัวละคร | ชื่อ “จูน” ใช้ชื่อตัวละครแบบทั่วไป ไม่ตั้งใจให้เกิด ความหมายหรือนัยยะอื่นแฝง |
| | ชีวิตและปมหลัง | จงใจปิดบังปมหลังของตัวละครเพื่อทำให้เรื่องน่า ติดตาม เฉลยอย่างคลุมเครือในตอนที่ 3 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

| | | |
|-----------------|--|---|
| | ลักษณะทาง กายภาพของตัว ละคร | มีลักษณะทางกายภาพเหมือน “แดง” ตัวละครที่หายไปและเป็นปมของเรื่องราว |
| | นิยามตัวตนของตัว ละคร | จูน หญิงสาวหน้าเหมือนแดง ผู้เข้ามาเติมเต็มครอบครัวไว้ |
| | ความขัดแย้งในตัว ละคร | บุคลิกภาพภายนอกขัดแย้งกับความรู้สึกในจิตใจ จูน ร่าเริงแจ่มใสภายนอกแต่เก็บความหลังเรื่องครอบครัว และความไฝฝืนของตนเองไว้ในใจ |
| | คุณสมบัติพิเศษของ ตัวละคร | พูดเก่ง จินตนาการเรื่องเก่ง |
| | อาชีพและบทบาท | พี่เลี้ยงวงดนตรีอ็อกัส/ต้องดูแลติดตามสมาชิกวง อย่างใกล้ชิด |
| | ฝันร้ายของตัวละคร | ปุมหลังเรื่องครอบครัว |
| | นิสัยด้านดี ด้านร้าย ของตัวละคร | นิสัยด้านดี : ร่าเริง แจ่มใส พูดเก่ง นิสัยด้านร้าย : โดดเดี่ยว |
| การพัฒนาตัวละคร | เป้าหมายของตัว ละคร | ประสบความสำเร็จในชีวิตโดยเฉพาะเรื่องการเงิน |
| | ปมปัญหาภายในใจ | การพิสูจน์ตนเองให้กับครอบครัวที่ไม่มีโอกาสได้รับรู้ |
| | แรงจูงใจ | ครอบครัว |
| | แผนการของตัว ละคร | เก็บเงินให้ได้มากที่สุด |
| | การสร้าง ความสัมพันธ์ของตัว ละคร | ตัวละคร “จูน(แดง)” โดดเด่นจากตัวละคร “แม่ (สุนีย์)” และ “พ่อ(กร)” |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปดลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | | |
|--|--------------------------------------|---|
| | <p>การเปลี่ยนแปลง ของตัวละคร</p> | <p>ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงด้านความคิดเรื่อง ครอบครัว มีความเข้าใจครอบครัวมากขึ้นจากการเข้าไป มีส่วนร่วมในครอบครัวโด้ง</p> |
|--|--------------------------------------|---|

กล่าวโดยสรุป บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้ตัวละครหลัก 5 ตัว และ ตัวละครเสริม (ที่มีบทบาทไม่แพ้ตัวละครหลัก) 5 ตัว ดำเนินเรื่องยึดโยงเหตุการณ์เล็ก เหตุการณ์น้อยเข้าไว้ด้วยกันเพื่อนำเรื่องเข้าสู่ประเด็นสำคัญของเรื่อง นั่นคือ “หากมีรัก ย่อมมีหวัง” เป็นการใช้ตัวละครทุกตัวอย่างคุ้มค่า และมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร อย่างแน่นอน ไม่สามารถตัดตัวละครตัวใดตัวหนึ่งออกไปได้เพราะต่างมีเหตุผลซึ่งกัน และกัน เป็นการสร้างตัวละครได้สมจริงและเป็นเหตุเป็นผลสนับสนุนกันได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้บทภาพยนตร์มีความแข็งแรง สมบูรณ์แบบ

- ความขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งหลักของภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” คือ ความขัดแย้งภายในใจของ ตัวละครหลัก คือ “มิว” และ “โด้ง” ที่เชื่อมโยงกับความขัดแย้งภายนอก ได้แก่ ความ ขัดแย้งกับบุคคลอื่น ได้แก่ การหายไปของแดง(พี่สาวโด้ง) สุนีย์(แม่โด้ง) หลิง(เพื่อนบ้าน ที่แอบชอบมิว) โดนัท(แฟนโด้ง) กล่าวคือ

- ความขัดแย้งภายใน = ความรู้สึกกลัดกลืน ไม่มั่นใจต่อการได้รับปฏิกิริยา จากภายนอก ของตัวละครหลัก “มิว” “โด้ง”
- ความขัดแย้งภายนอก = ความขัดแย้งระหว่างครอบครัวโด้ง กับการหายไปของแดง
- ความขัดแย้งระหว่าง “โด้ง” กับ “โดนัท”
- ความขัดแย้งระหว่าง “มิว” กับ “หลิง”
- ความขัดแย้งระหว่าง “สุนีย์”(แม่โด้ง) กับ “กร” (พ่อโด้ง)
- ความขัดแย้งระหว่าง “มิว” และ “สุนีย์”(แม่โด้ง)

ความขัดแย้งทั้งสองส่วนนี้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ยึดโยงเรื่องราวทั้งหมดไว้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การใช้ทฤษฎีความขัดแย้งของไมเคิล โหจด์โดยสรุปเป็นตาราง ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 28 ผลสรุปการวิเคราะห์การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

| ทฤษฎีความขัดแย้ง | การใช้ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” |
|--|--|
| <p>องค์ประกอบของความขัดแย้ง ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง - ความขัดแย้งระหว่างบุคคล - ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม - ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ | <p>การใช้องค์ประกอบของความขัดแย้ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง (มีว และ ไต้ง) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างบุคคล (มีว ไต้ง และ ตัวละครอื่นๆ) - ใช้ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม (มีว ไต้ง กับ สังคมเพื่อน) |
| <p>พื้นที่ของความขัดแย้ง ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม - ความขัดแย้งจากสังคม - ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม | <p>การใช้พื้นที่ของความขัดแย้ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งภายในของตัวละคร - ใช้ความขัดแย้งจากบุคคลอื่นและสังคม - ใช้ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม |
| <p>กฎของความขัดแย้งระดับของความขัดแย้งในตัวละคร มี 3 ระดับ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) - ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอกอื่น (Extra-Personal Conflict) <p>ระดับความขัดแย้งที่กำหนดลงในบทภาพยนตร์ มี 2 ระดับ ได้แก่</p> <p>ความขัดแย้งแบบยุ่งยาก ระดับธรรมดา</p> | <p>การใช้กฎของความขัดแย้งระดับของความขัดแย้งในตัวละคร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ความขัดแย้งกับตัวเองอยู่ภายในจิตใจ (Inner Conflict) จากการนำเสนอพฤติกรรมและเหตุการณ์ต่างๆของตัวละครหลักผ่านบทเพลงแสดงความในใจ - ใช้ความขัดแย้งกับบุคคลภายนอก (Personal Conflict) เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปและเกิดการเปรียบเทียบ <p>ระดับความขัดแย้งที่กำหนดลงในบทภาพยนตร์</p> <p>ใช้ความขัดแย้งแบบยุ่งยาก ซับซ้อน (Complexity)</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะสิ่งเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|---|--|
| <p>(Complication)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งแบบยุ่งยากซับซ้อน (Complexity) <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งประเภทหยุดนิ่ง (Static Conflict) - ความขัดแย้งประเภทกะทันหัน (Jumping Conflict) - ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) - ความขัดแย้งประเภทลางบอกเหตุ (Foreshadowing Conflict) | <p>คือผูกปมปัญหาไว้กับตัวละครทุกตัว</p> <p>ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุและผลกระทบ(Cause and Effect)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งประเภทยกระดับ (Raising Conflict) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ความขัดแย้งแบบยกระดับสาเหตุและผลกระทบ โดยค่อยๆเพิ่มระดับความขัดแย้งมากขึ้นเรื่อยๆในองก์ที่ 2 แล้วจึงค่อยๆคลี่คลายลงในองก์ที่ 3 |
| <p>จุดที่ไม่หวนคืน(Point of No Return)</p> | <p>จุดที่ไม่หวนคืน (ความสัมพันธ์ระหว่างมิวกับโต้งได้ก้าวสู่จุดที่ไม่อาจหวนคืนหลังจากที่ทั้งคู่ได้จุมพิตกันในสวนหลังบ้านโดยไม่อาจหลุดรอดสายตาผู้เป็นแม่ “สุนีย์” ไปได้ ประกอบกับปมการสูญเสียพี่สาวของโต้งทำให้โต้งกับมิวมิอาจหวนกลับมาสานความสัมพันธ์ฉันชู้สาวได้อีกในองก์ที่ 3</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- จุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)

จากโครงสร้าง 3 องก์ คุณซูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ได้กำหนดการเล่าเรื่องไว้สองระดับ เล่าแบบคู่ขนานกันไป คือ เรื่องราวระดับวัยรุ่น และ เรื่องราวระดับครอบครัว จึงเกิดจุดพลิกผัน หรือ จุดหักเหทั้งสองระดับไปพร้อมๆกัน ผู้วิจัยสามารถจำแนกจุดพลิกผัน (Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point) ตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 29 จุดพลิกผัน (Turning Point)/จุดหักเห (Plot Point) ในโครงสร้าง 3 องก์

| องก์ที่ 1 | องก์ที่ 2 | องก์ที่ 3 |
|--|---|---|
| จุดพลิกผันระดับครอบครัว : แต่งหลงป่า หายตัวไป ไม่กลับมา | จุดพลิกผันระดับครอบครัว เชื่อมโยงกับระดับวัยรุ่น : โต้ัง ไม่กลับบ้าน แม่กังวลมากตามหาหิ้งคืนถึงเช้า | จุดพลิกผันระดับครอบครัว : พ่ออาเจียนเป็นเลือด หมดสติ ต้องนำส่งโรงพยาบาล |
| จุดพลิกผันระดับวัยรุ่น : โต้ัง และครอบครัวย้ายไป ทำให้มีว เคว้งคว้าง | จุดพลิกผันระดับครอบครัว : การนำจูนเข้ามาในครอบครัว โต้ังพ้อเหยี่ยวยาพ้อ | จุดพลิกผันระดับวัยรุ่น : มีว กลับมาร่วมวงออกัสอีกครึ่ง |
| | จุดพลิกผันระดับครอบครัว เชื่อมโยงกับระดับวัยรุ่น : แม่ แอบเห็นโต้ังกับมีวจูบกันในสวน หลังบ้าน | |
| | จุดพลิกผันระดับวัยรุ่น : มีวไม่ ไปห้องอัดเพลงเพราะถูกแม่โต้ัง ขอร้องให้ยุติความสัมพันธ์ | |

- จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)

จุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) อยู่ในช่วงท้ายขององก์ที่ 2 สามารถสรุปได้ ดังนี้

จุดวิกฤติ(Crisis) = แม่แอบเห็นโต้ังจูบมีวในสวนหลังบ้าน นำไปสู่การไปพบและพูดคุยกับมีวให้ยุติความสัมพันธ์กับโต้ังในวันที่มีวจะต้องไปอัดเพลงร่วมกับวงออกัส

จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) = ความสัมพันธ์ที่แตกหักลงสองระดับ คือ ระดับที่หนึ่ง มีวและโต้ังต้องยุติความสัมพันธ์ลง และ ระดับที่สอง การทะเลาะกันถึงขั้นทำร้ายร่างกายระหว่างแม่กับพ่อของโต้ัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

● การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)

การใช้บทสนทนาในบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” สามารถทำหน้าที่ของบทสนทนาตามหลักทฤษฎีการใช้บทสนทนาของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม ได้ดังต่อไปนี้

- ✓ ทำให้เรื่องราวดำเนินไป
- ✓ สื่อสารข้อมูลกับคนอ่านหรือผู้ชม
- ✓ เปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร
- ✓ เชื่อมความสัมพันธ์กับตัวละคร
- ✓ ให้ข้อคิด
- ✓ ใช้เชื่อมระหว่างฉาก

ตารางที่ 30 ตัวอย่างฉากแสดงความสัมพันธ์ของบทสนทนากับปัจจัยต่างๆ

| ความสัมพันธ์ของบทสนทนากับปัจจัยต่างๆ | ตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” |
|---|---|
| <p>บทสนทนาสัมพันธ์กับตัวละคร :</p> <p>คือความสัมพันธ์ของคำพูด ท่วงทำนอง สำเนียง จังหวะ รูปแบบของอาชีพ และ อารมณ์ของตัวละครต้องเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ</p> <p>ฉากวงออกัสไปพบพี่ออดก่อนออกอัลบั้ม เป็นตัวอย่างหนึ่งของฉากที่แสดงความสัมพันธ์ของบทสนทนากับตัวละคร บทสนทนาสามารถสื่อสารได้ชัดเจนว่า “พี่ออด” เป็นผู้เชี่ยวชาญในวงการเพลง ในขณะที่เด็กๆสมาชิกวงออกัสต่างเป็นเด็กใหม่อ่อนประสบการณ์</p> | <p>ตอน วงออกัสไปพบพี่ออดทำเพลงครั้งแรก ฉาก ห้องทำงาน / กลางวัน / ภายใน ตัวละคร พี่ออด จูน มิว สมาชิกวงออกัส ในห้องทำงาน พี่ออดนั่งฟังเพลงของวง ออกัส โดยที่มีสมาชิกของวงออกัสนั่งรอฟังความคิดเห็นจากพี่ออด พี่ออดกดยุต์เพลง</p> <p>พี่ออด</p> <p>“อืม.. เพลงของพวกนี่องดีมากเลยนะ แต่พี่อยากจะแนะนำอย่างหนึ่งว่า ในแง่เนื้อหาของเพลง มันน่าจะมีความเป็นสากลและเข้าถึงคนฟังมากกว่านี้”</p> <p>มิว</p> <p>“แต่ที่เป็นอยู่มันก็เข้ากับคนจำนวนหนึ่งอยู่แล้วนะ ครับ พี่ออด”</p> <p>พี่ออด</p> <p>“ก็ใช่ จำนวนหนึ่ง แต่ถามจริงๆเหอะ ไม่อยากให้คนฟังของเรามีมากๆนี้หรือ ในทางดนตรี พี่ยอมรับว่าเจ๋งมากนะพวกเรา เจ๋งจริง และพี่ก็คิดว่าพวกเรา ก็คิดเหมือนๆ กันแหละว่าเราอยากคิดซาวด์ใหม่ๆให้กันวงการเพลง นั้นถูกต้องแหละ นั้นดีมาก แต่ทำไม่ทำให้มันง่ายขึ้นล่ะ ถ้าเนื้อหาของมัน เข้าถึงคนหมู่มาก ได้มากกว่านี้ ให้เขามีอารมณ์ร่วม</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา แต่ทำไม่ได้ทำให้มันง่ายขึ้นล่ะ ถ้าเนื้อหาของมัน เข้าถึงคนหมู่มาก ได้มากกว่านี้ ให้เขามีอารมณ์ร่วม

| | |
|--|--|
| | <p>ได้มากกว่านี้ ดีกว่านี้แน่”</p> <p>มิว</p> <p>“เขายังไงอะครับ”</p> <p>พี่ออดชะงัก นึกคิดแป๊บหนึ่ง</p> <p>พี่ออด</p> <p>“ความรักใจหนุ่ม 95 เปอร์เซ็นต์ ของเพลงอันดับ 1 ของทุกชาร์ต เพลงรักทั้งนั้น และพี่ว่าอย่างพวกเรา น่าจะง่ายขึ้น วิทยุอย่างเราเนี่ยแต่งเพลงรักง่ายจะตาย”</p> <p>มิว</p> <p>“เธอครับ...”</p> <p>พี่ออด</p> <p>“ครับ เชื่อพี่ ลองดู”</p> <p>จูน</p> <p>“พี่ออดคะ”</p> <p>สมาชิกวงออกัสหันไปมองมาเสียง</p> <p>พี่ออด</p> <p>“อ้าว จูนเข้ามาสิ”</p> <p>จูน</p> <p>“คะ”</p> <p>พี่จูนเดินเข้ามาในห้องแล้วเข้าไปยืนข้าง</p> <p>พี่ออด พี่ออดแนะนำให้สมาชิกวงออกัสได้รู้จักกับพี่</p> <p>จูน</p> <p>พี่ออด</p> <p>“น้องๆ นี่พี่จูน”</p> <p>สมาชิกวงออกัสทุกคนยกมือไหว้พร้อมกัน</p> <p>สมาชิกวงออกัส</p> <p>“สวัสดีครับ”</p> <p>พี่ออด</p> <p>“ต่อไปนี่จะไม่ว่าจะเรื่องคิวซ้อม คัดงานต่างๆ น้องติดต่อกับพี่จูนโดยตรง เขาจะเป็นคนนัดน้องๆเอง”</p> <p>พี่ออดโน้มตัวมาข้างหน้า</p> <p>พี่ออด</p> <p>“กลับมาเรื่องเดิมของเราดีกว่า เรื่องเพลงรักนะ พี่อยากจะได้ตัวนู่นๆหน่อย จะได้เอามาโปรโมทเป็นซิงเกิ้ลใหม่ของเราไง เมื่อไหร่ดีมิว”</p> |
| <p>การใช้บทสนทนาเผยลักษณะตัวละคร :</p> | <p>ตอน แมไปรับโด่งกลับจากที่เรียนพิเศษ</p> <p>ฉาก รล กลางวัน ภายใน</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น และอยู่ภายใต้เงื่อนไขการใช้งานการคัดลอกโดยไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | |
|---|---|
| <p>บทพูดของตัวละครเพียงไม่กี่ประโยค สามารถบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงระดับความสัมพันธ์และความขัดแย้ง ที่จะเกิดขึ้นในฉากต่อไปได้ การใช้บทพูด เพื่อเผยนิสัยตัวละครไม่ควรใช้มากเกินไป เพราะเป็นการให้ข้อมูลคนดูมากเกินไปจน อาจขาดความน่าสนใจติดตาม</p> <p>ฉากแม่ไปรับโต้งกลับจากที่เรียนพิเศษ เป็น ตัวอย่างหนึ่งในการใช้บทสนทนาเผย ลักษณะนิสัยตัวละคร ด้วยบทสนทนาเพียงไม่กี่ประโยค ผู้ชมสามารถประเมินได้ทันที ว่า “สุนีย์” แม่โต้งเป็นคุณแม่ที่มีความใส่ใจ ลูกและเข้มงวด ในขณะที่ “โต้ง” เป็นเด็กที่ โทกโหม่งไม่แนบเนียน</p> | <p>ตัวละคร แม่ โต้ง</p> <p>แม่ วันนี้เรียนเป็นยังไงบ้าง</p> <p>โต้ง ก็ดีครับ</p> <p>แม่ “เรียนวิชาอะไร”</p> <p>โต้ง “เคมี”</p> <p>แม่ “แล้วเรียนรู้เรื่องหรือ”</p> <p>โต้ง “รู้ดี ทำไม่หรือ”</p> <p>แม่ “ก็หนังสือยังอยู่ที่ท้ายรถอยู่เลย”</p> <p>โต้งหันไปดูที่หลังรถ แล้วหันไปมองหน้า</p> <p>แม่ โต้ง</p> <p>“เขาเรียนจากวิดีโอแล้วก็แจกชีสเอา”</p> <p>แม่ “ไปเรียนพิเศษแนหรือ?”</p> <p>โต้ง “แนครับ”</p> |
| <p>บทสนทนาจับการเชื่อมฉาก : นักเขียนอาจ ใช้เทคนิคเชื่อมฉากไม่กี่ฉากเข้าด้วยกันด้วยการทิ้งท้ายบทพูดที่ยังไม่ได้รับคำตอบในฉากแรกแล้วดำเนินเรื่องจุดไปยังฉากต่อไป จึงค่อยไปเฉลยคำตอบและให้ข้อมูลใหม่ในขณะเดียวกัน วิธีนี้จะช่วยให้เรื่องกระชับไม่เยิ่นเย้อ</p> <p>ฉากโต้งปรึกษาแม่เรื่องใครสักคนที่จะมาเยียววยาพ้อ กับ ฉากโต้งพาแม่มาพบจูนครั้งแรก เป็นการใช้บทสนทนาเชื่อมฉากที่ยังไม่ได้รับคำตอบในฉากแรก ตัดส่วนท้ายฉากทิ้งแล้วตัดเข้ามาที่ฉากใหม่พร้อมกับเฉลย</p> | <p>ตอน โต้งปรึกษาแม่เรื่องใครสักคนที่จะมาเยียววยาพ้อ</p> <p>ฉาก ห้องรักแขก กลางวัน ภายในตัวละคร พ้อ แม่ โต้ง</p> <p>แม่กำลังเก็บเศษแก้วจากกรอบรูปที่แตกแล้วหันไปมองพ้อที่กำลังนอนหลับอยู่บนโซฟา โต้งมาเก็บถาดอาหารและยา โต้งครุ่นคิดเรื่องพ้อ และได้เดินเข้าไปปรึกษาแม่</p> <p>โต้ง “แม่”</p> <p>แม่วางที่โกยและไม้กวาดแล้วเงยหน้าขึ้นมองโต้ง</p> <p>โต้ง “เอออออ คือ ถ้าจะมีใครสักคนทำให้เขาดีขึ้นอะ”</p> <p>แม่</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของสถาบันพระปกเกล้า ห้ามมิให้ผู้ใดทำซ้ำหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำตอบที่ถามทั้งไว้

“ใคร ใครจะทำให้ใครดีขึ้น”

พ่อ

“เอี้ยยยยย ใคร? เสียงหนวกหู”
โต้งและแม่หันไปมองพ่อพร้อมกัน
ตัดไป

ตอน โต้งพาแม่ไปพบจูนครั้งแรก
ฉาก ร้านอาหาร กลางวัน ภายใน
ตัวละคร แม่ โต้ง มิว จูน
แม่มองหน้าจูนค้างเพราะเหมือนแต่ง
เหลือเกิน

โต้ง

“แม่”

แม่โน้มตัวเข้ามา

แม่

“เดี๋ยวนะ หนูบอกว่าหนูทำงานอะไรอยู่นะ”

จูน

“ก็ ตอนนี้อยู่ที่ดูแลศิลป์นี่คะ”

แม่

“แล้วก่อนหน้านั้นล่ะ”

จูน

“ก็เป็นฟรีแลนซ์อะคะ ก็ทำอแกไนซ์บ้าง ทำงาน
ตามกองถ่ายบ้างอะคะ”

แม่

“เป็นคนที่ไหนอะ”

จูน

“เชียงใหม่คะ”

แม่กับโต้งหันมามองหน้ากัน

แม่

“แล้วครอบครัวหนูละ”

จูนครุ่นคิดอยู่พักหนึ่ง

จูน

“ตายหมดแล้วคะ”

แม่

“แล้วหนูอยู่กับใคร”

จูน

“อยู่คนเดียวคะ แล้วเรื่องงานพิเศษที่นี้ดีมากเลย
คะ”

แม่กับโต้งหันหน้ามองกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | |
|--|---|
| <p>บทสนทนาสร้างและคลายความตึงเครียด</p> <p>: บทพูดสัมพันธ์กับระดับอารมณ์ของตัวละคร สามารถสร้างสภาวะตึงเครียดจากการระเบิดคำพูดรุนแรงไปจนถึงการคลายความตึงเครียดด้วยการหักมุมเป็นเรื่องขบขัน</p> <p>ฉากกินข้าวเย็นพร้อมหน้า โดนมีจูนที่แฝงตัวมาในนามแดงทำให้พ่อโต้งยิ้มแย้มอารมณ์ดีสามารถร่วมวงกินข้าวเย็นพร้อมหน้าพร้อมตาแบบครอบครัวเช่นในวันวาน ฉากนี้เกิดความตึงเครียดขึ้นเมื่อพ่อต้องการคนนำสวดก่อนรับประทานอาหาร จูน(แดง)อาสาสวดแบบชาวพุทธโดยที่ไม่รู้ว่าครอบครัวนี้เป็นคริสเตียน ทำให้แม่และโต้งเกิดการกั๊กงวลกลัวพ่อจะจับผิดได้ แต่จูนสามารถใช้บทสนทนาดลกลื่นให้กลายเป็นอารมณ์ตลกขบขันแทน</p> | <p>แม่</p> <p>“คือ.... มันอาจจะฟังดูแปลกๆหน่อยนะ”</p> <p>ตอน กินข้าวเย็นพร้อมหน้า ฉาก โต๊ะกินข้าว เย็น ภายใน ตัวละคร พ่อ แม่ โต้ง จูน มีว</p> <p>พ่อนั่งยิ้มอารมณ์ดีอยู่ที่โต๊ะอาหาร แม่และจูนเดินมาจากห้องครัวพร้อมกัน ในมือถือกับข้าว แล้วเดินมาว่าที่โต๊ะอาหาร</p> <p>จูน</p> <p>“มาแล้วค่ะ”</p> <p>แม่และจูนนั่งลงที่โต๊ะอาหาร พ่อหันไม่มองรอบๆ</p> <p>พ่อ</p> <p>“ใครจะนำสวดดีละ”</p> <p>พ่อมองมาที่จูน</p> <p>พ่อ</p> <p>“แดงก็แล้วกัน”</p> <p>แม่และจูนมองหน้ากัน</p> <p>แม่</p> <p>“แต่ที่เราไม่ได้สวดกันมานานแล้วนะคุณ”</p> <p>พ่อ</p> <p>“ไม่เห็นเป็นไรเลยนิ”</p> <p>จูน</p> <p>“ไม่เป็นไรค่ะเด๋วจูนนำสวดเองได้ค่ะ”</p> <p>จูนพนมมือขึ้น</p> <p>จูน</p> <p>“ข้าวงูทำงาน อาหารทุกอย่าง อยากรินทิ้งขว้าง เป็นของมีค่า ชาวนาเหนืออยาก ลำบากหนักหนา สงสารบรรดาคนยากคนจน”</p> <p>จูนหันไปมองรอบๆโต๊ะ ทุกคนมองมาที่จูน</p> <p>แม่</p> <p>“เดชะพระนาม พระบิดา พระบุตร และพระจิต อาเมน”</p> <p>พ่อเงยหน้าขึ้นมาแล้วยิ้ม</p> <p>พ่อ</p> <p>“บทสวดใหม่หรือลูก”</p> <p>มีวโน้มตัวไปกระซิบข้างหูจูน</p> |
|--|---|

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|--|--|
| | <p>มิว “เขาเป็นคริสต์” จูนหัวเราะเบาๆ</p> <p>จูน “เออออ อ้อ บทที่โน้นเขาสวดกันแบบนี้อะค่ะพ่อ”</p> <p>พ่อ “ไหนลองเล่าสิที่โน้นเป็นไง” จูนมองไปที่แม่ ยักคิ้ว 1 ที</p> <p>แม่ “ก็เรื่องหลังจากที่หนูไปหลงป่า ที่คุยกันมาในรถเิงลูก”</p> <p>จูน “อ้ออ้ออ ก็หลังจากที่แดงถูกรถชนใช้ไหมคะ ก็มี แม่ แม่ 2 คนคะ มาช่วยชีวิตแดงเอาไว้ แล้วพอ แดงฟื้นขึ้นมา เขาก็บอกว่าเขาช่วยแดงเอาไว้คะ แล้วแดงก็จำอะไรได้นิดๆหน่อยๆอะคะ เขาก็คอย เลี้ยงดู คอยเอาอาหารมาให้ทาน อะไรอย่างเงี้ยอะคะ ตอนแรกก็พูดกันไม่รู้เรื่องเท่าไรหรอกนะคะ แต่ก็อยู่ไปได้อะคะ ฮีฮี ก็ดีอะคะ”</p> <p>แม่ “ทานข้าวดีกว่าไหม เดียวจะเย็น เอาทานเลยจ๊ะ” พ่อยิ้มอย่างมีความสุข</p> <p>จูน “พ่อทานเลยคะ ความจำดีด้วย” ทุกคนยิ้มอย่างมีความสุข</p> |
| <p>บทสนทนากับเสียงประกอบ : การ ผสมผสานระหว่างเสียงบทสนทนากับเสียง ประกอบสามารถส่งผลด้านอารมณ์สูงและ เข้มข้นขึ้นได้ ภาพยนตร์บางเรื่องจงใจไม่ใส่ เสียงสนทนาแต่เน้นแค่เสียงประกอบอย่าง เดียว สามารถทำให้ฉากนั้นโดดเด่นขึ้นมา ทันที</p> <p>ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้บท เพลงแทนเสียงประกอบและเสียงสนทนาใน การทำให้ฉากโดดเด่นขึ้น</p> | <p>ฉากมิวร้องเพลง “กันและกัน” ให้กับโต้้งในงาน ปาร์ตี้ต้องรับแขก เป็นฉากที่ใช้บทเพลงแสดงความ ใส่ใจของตัวละคร</p> <p>ฉากวงออกัสฝึกซ้อมดนตรี นักร้องใหม่ร้องเพลง “คืนอันเป็นนิรันดร์” เป็นฉากที่แสดงความรู้สึก เศร้า เปล่าเปลี่ยว ทุกข์ทรมานของตัวละคร</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทสนทนากับความจริง : บทพูดคือการให้
ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและความจริงคนดู การ
ค้นคว้าข้อมูลเรื่องอายุ เพศ เชื้อชาติ
การศึกษา ความเชื่อ ทศนคติของตัวละคร
อย่างละเอียดจึงเป็นสิ่งที่ต้องทำให้บท
พูดมีความสมจริงและสื่อสารความจริงกับ
ผู้ชมได้ลุ่มลึก

ฉากโต้ช่วยแม่ติดตุ๊กตาต้นคริสต์มาส เป็น
ตัวอย่างการใช้บทสนทนาเพื่อเปิดเผยความ
จริง ฉากนี้ใช้เปิดเผยความจริงในใจระหว่าง
แม่กับโต้โดยใช้ตุ๊กตาเป็นสัญลักษณ์

ตอน โต้ช่วยแม่ติดตุ๊กตาต้นคริสต์มาส
ฉาก ห้องรับแขก กลางคือ ภายใน
ตัวละคร แม่ โต้

โต้เดินเข้ามาในบ้าน หันมองไปรอบบ้าน
เห็นแม่ติดต้นคริสต์มาสอยู่ โต้จึงเดินเข้าไปหาแม่
เพื่อที่จะช่วยแม่

โต้

“เหนียวไหมแม่”

แม่มองหน้าโต้

แม่

“เรื่องอะไร”

โต้

“ก็ทุกเรื่องอะ”

แม่ถอนหายใจ

แม่

“เหนียวสิ แต่จะให้ทำไงละ แล้วเราละเป็นไงบ้าง”

โต้

“ก็ดี ไม่รู้เหมือนกัน ก็ดีแม่”

แม่ถอนหายใจ

แม่

“ไหนลองเสียบไฟสิ”

โต้ก้มลงไปเสียบไฟ ไฟที่ต้นคริสต์มาสติด
โต้ยิ้มให้แม่

แม่

“เดี๋ยวโต้เอาตุ๊กตาติดให้ทั่วๆนะ”

แม่พยักหน้า โต้หยิบตุ๊กตาออกมาดู โต้
เอาตุ๊กตาไปติดที่ต้นไม้

โต้

“ติดตรงนี้จะดีไหมแม่”

แม่หันไปดู

แม่

“ก็ติดไปทั่วๆนั่นแหละ”

โต้เปลี่ยนเอาตุ๊กตาอีกตัวหนึ่งไปติดแทน

โต้

“แล้วตัวนี้ดีไหมแม่”

แม่

“ติดไปเถอะ”

โต้เอาตุ๊กตาสองตัวไปติดพร้อมๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าซึ่งเอกสารทุกครั้งที่มาไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

| | |
|--|---|
| | <p style="text-align: center;">โต้ง</p> <p style="text-align: center;">“ติดสองตัวเลยดีเปล่าแม่”</p> <p>แม่ถอนหายใจ</p> <p style="text-align: center;">แม่</p> <p style="text-align: center;">“ติดไปเถอะน่า”โต้งก้มมองตุ๊กตา แล้วเงยขึ้นมา</p> <p style="text-align: center;">มองหน้าแม่</p> <p style="text-align: center;">โต้ง</p> <p style="text-align: center;">“เดียวโต้งติดไปแล้วไม่ถูกใจแม่</p> <p style="text-align: center;">เดียวแม่ก็ว่าโต้งอีก”</p> <p>ทั้งคู่มองหน้ากัน แม่หยิบตุ๊กตาทั้งสองตัวในมือโต้ง</p> <p>มาดู เป็นตุ๊กตาผู้หญิงตัวหนึ่ง ตุ๊กตาผู้ชายตัวหนึ่ง</p> <p style="text-align: center;">แม่มองหน้าโต้ง</p> <p style="text-align: center;">แม่</p> <p style="text-align: center;">“เลือกที่ตัวเองคิดว่าดีที่สุด”</p> <p>โต้งหยิบตุ๊กตาตัวหนึ่งมาจากมือของแม่</p> <p>แล้วก็ติดไปที่ต้นคริสต์มาส เป็นตุ๊กตาผู้ชาย โต้ง</p> <p>มองหน้าแม่ แม่ยิ้มให้โต้งยอมรับสิ่งที่โต้งเลือก</p> |
| <p><i>บทสนทนามากเกินไป (Talking Head)</i></p> <p>: บทพูดหรือบทสนทนาต้องไม่ซ้ำซ้อนใน</p> <p>สิ่งภาพอธิบายอยู่แล้ว ภาพในภาพยนตร์มี</p> <p>ความสำคัญกว่าเสียงพูดที่บอกความหมาย</p> <p>เดิม หากใช้บทพูดมากเกินไปจะทำให้คนดู</p> <p>ไม่คิด แต่หากใช้ภาษาภาพมากกว่าใช้บท</p> <p>พูดน้อยกว่าจะสามารถกระตุ้นให้ผู้ชม</p> <p>จินตนาการและใช้ความคิดมากกว่า ดังนั้น</p> <p>บทพูดในภาพยนตร์จึงมีความสำคัญน้อย</p> <p>กว่าบทพูดทางโทรทัศน์ที่มีการตัดสลับการ</p> <p>สนทนาไปมา(Talking Head) อย่างไรก็ตาม</p> <p>ตามในภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้ Talking</p> <p>Head อย่างจงใจเพื่อให้ข้อมูลกับผู้ชม แต่</p> <p>การเขียนบทสนทนาแบบนี้ไม่ควรมีความ</p> <p>ยาวต่อเนื่องกันเกินสามหน้ากระดาษ</p> | <p>ไม่มี</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ไม่ใช่บทบรรยายถ่ายทอดความรู้สึกทั้งภายในและภายนอกของตัวละคร แต่ใช้บทเพลง (Music) ถ่ายทอดความรู้สึกภายในของตัวละครหลัก “มิว” โดยคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ได้กำหนดบทเพลงที่มีความหมายต่อความรู้สึกภายในใจตัวละคร “มิว” ไว้ด้วยกัน 3 บทเพลง คือ

1. เพลงเข้าใจใจไหม?
2. เพลงกันและกัน
3. เพลงคืนนั้นอันเป็นนิรันดร์

โดยคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล เป็นผู้ประพันธ์บทเพลงทั้งหมดด้วยตนเอง

- *การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์*
บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้เวลาพัฒนาความคิดและเขียนบทภาพยนตร์เป็นเวลา 5 ปีเศษ และปรับปรุงบทภาพยนตร์ระหว่างถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตอนที่ 3: บทสรุปจากภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

3.1 ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม

ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” จากเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นผลตอบรับและคำวิพากษ์วิจารณ์ต่อบทภาพยนตร์เรื่องนี้โดยบอกเล่าผ่านการเขียนวิจารณ์จากผู้ชมโดยตรง ดังนี้

ความคิดเห็นที่ 1 นักวิจารณ์นันทขว้าง สิริสุนทรนักวิจารณ์ชื่อดัง ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า "การเลือกเรื่องแบบนี้มาเล่า ทำให้คนดูทั่วไปเข้าถึงและง่ายที่จะรู้สึกอะไรไปกับหนัง แต่รักแห่งสยามไม่ได้แตะเรื่อง Gender (เพศ) ใดๆ หากแต่มุ่งไปที่น้ำหนักร่างกายของ Self-discover (การค้นพบตัวเองและยอมรับ) โดยใช้ Coming-of-age (การสูญเสียและเรียนรู้ความจริง)"

ความคิดเห็นที่ 2 อภินันท์ บุญเรืองพะเนา จากผู้จัดการรายสัปดาห์ พุดในทำนองเดียวกันว่า "รักแห่งสยามเป็นหนังในสไตล์ Road Movie กับ Coming-of-age ค่อนข้างคล้ายคลึงกันก็คือ การที่หนังมักจะหยิบยื่นสถานการณ์ยุ่งยากบางอย่างให้ตัวละครต้องเผชิญและผ่านพ้นไปได้ เพื่อก้าวไปสู่ “การเรียนรู้” (Enlightenment) บทเรียนใหม่ๆ ที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตและความคิดของตัวละครไปตลอดกาล"

ความคิดเห็นที่ 3 วิมลศักดิ์ ปัญชรมาจากนิตยสารแฮมเบอร์เกอร์วิจารณ์ว่า "ผู้กำกับวางจังหวะหนังอย่างมีชั้นเชิงทั้งในด้านอารมณ์ขันอยู่ในตำแหน่งที่พอดี การเล่าเรื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป หนังสามารถเรียงร้อยตัวละครหลายคนทับซ้อนกันอยู่ ไม่ขาดไม่เกินเหมือนการต่อภาพจิ๊กซอร์จนเป็นภาพที่สมบูรณ์"

ความคิดเห็นที่ 4 สรติเทพ ศุภจรรยา จากเว็บไซต์ thaicinema.org พุดถึงตัวละครในเรื่องว่า "ทุกตัวละครในเรื่องนี้มีมิติ มีปมหลังที่สามารถทำให้คนดูเข้าถึงและมีอารมณ์ร่วมไปกับความเจ็บปวดและความต้องการความรักของพวกเขาได้"

ความคิดเห็นที่ 5 ไกรวุฒิ จุลพงศธร จากนิตยสารสารคดีกล่าวเกี่ยวกับการแสดงว่า "ลักษณะการแสดงที่ดูยังไม่เป็นเนื้อเดียวกันกล่าวคือ สไตล์การแสดงแบบนักแสดงมืออาชีพของสินจัยและทรงสิทธิ์ที่เน้นการใช้เทคนิคที่จัดจ้าน จนถึงการแสดงแบบธรรมชาติของนักแสดงหน้าใหม่อย่างมาริโอ้และพิช ที่เน้นความสมจริงราวกับไม่ได้มีกล้องไปถ่ายพวกเขาอยู่ โดยมีเฉอมมาลย์ที่ใช้สไตล์การแสดงแบบกลาง ๆ เป็นตัวเชื่อมการแสดงของทั้งสองฝั่ง"

ความคิดเห็นที่ 6 นิตยสารสตาร์พิคส์กลับชมว่า "หนังสามารถทำให้คนดูได้เห็นถึงอารมณ์อันหลากหลายของตัวละคร ไม่ว่าจะมีความสุขสดใสหรือทุกข์หม่นเศร้า นอกเหนือจากจะถ่ายทอดเรื่องราวอย่างไม่มีขาดตกบกพร่องแล้ว ยังมี “โซว์” เป็นของแถมอีกด้วย ไม่ว่าจะป็นฉากแสดงความรักที่ฝั่งใต้ขึ้นจากแก้วน้ำ หรือการถ่ายลองเทคในสยามสแควร์โดยตามตัวละครวัยรุ่นนั้แทบทั้งเรื่อง ซึ่งเดินสวนกันไปมาจากทุกทิศ"

ความคิดเห็นที่ 7 เรื่องเพลงประกอบภาพยนตร์ พลากร เจริญธีระนาถ จากนิตยสารฟิล์มแมกซ์ พุดถึงว่า "เพลงประกอบที่คุณชูเกียรติคิดเองทำเองเกือบทั้งหมด ซึ่งทั้งเพราะแบบไม่ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

เกรงใจใคร เนื้อหาที่สื่อความหมายและเติมเต็มความไม่ต่อเนื่องในบางช่วงตอน อีกทั้งยังช่วยรักษาระดับอารมณ์ของเรื่องราวให้เดินหน้าไปได้อย่างไหลลื่น"

อ้างอิงจาก

กล่าวโดยสรุป จากความคิดเห็นทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นปรากฏการณ์ของบทบาทยนตร์ที่มีคุณภาพสามารถสะท้อนความคิด ความรู้สึกของตัวละครที่ตรงกับสภาพสังคมไทยในขณะนั้น ประกอบกับการผลิตภาพยนตร์อยู่ในเกณฑ์มาตรฐานที่มีคุณภาพ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกกล่าวถึงอย่างกว้างขวางก่อให้เกิดกระแสความคิดเห็นต่อสังคมวัยรุ่น สังคมเพศที่สาม และสังคมครอบครัว

3.2 ผลสำเร็จจากรายได้

รายได้ 42 ล้านบาท (รายได้เฉพาะการฉายในเขตกรุงเทพและปริมณฑล)

3.3 ผลสำเร็จจากรางวัล

รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 14 ประจำปี พ.ศ.2550

รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

รางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม (สินจัย เปล่งพานิช)

รางวัลผู้แสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม (เมอมาลย์ บุญยศักดิ์)

รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (กิตติ เครื่องณี)

รางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 17 ปีพ.ศ.2550

รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลผู้แสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม (เมอมาลย์ บุญยศักดิ์)

นิตยสารไปโอสโคป

รางวัลหนึ่งแห่งปีพ.ศ. 2550

ด้วยเหตุผล "ทำทนายสังคม ทั้งในแง่ประเด็นหนัง การนำเสนอ ที่สะท้อนภาพสังคมไทยในยุคนี้ รวมถึงความกล้าในการทำหนังรักโรแมนติกความยาวกว่าสองชั่วโมงครึ่ง ที่หาดูได้ยากในตลาดหนังไทยยุคปัจจุบัน"

คมชัดลึกอวอร์ดครั้งที่ 5 ปีพ.ศ.2550

รางวัล ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม

หนังสือพิมพ์เดลินิวส์

รางวัลอันดับ 1หนังกระแสร้อนแห่งปี 2550

สตาร์ฟิกส์ไทยฟิล์มสอวอร์ดส ครั้งที่ 5

รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)
รางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยม (มาริโอ้ เมาเร่อ)
รางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม (สินจัย เปล่งพานิช)
รางวัลนักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม (ทรงสิทธิ์ รุ่งนพคุณศรี)
รางวัลกำกับภาพยอดเยี่ยม (จิตติ เอื้อนรการกิจ)
รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (กิตติ เครื่องณี) และภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

ผู้อ่านนิตยสารพลิกส์

รางวัลสุดยอดแห่งปี 2007 สาขาหนังไทย และ ดาราหญิง (สินจัย เปล่งพานิช)

สตาร์เอนเตอร์เทนเมนต์อวอร์ดส

รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

รางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล)

รางวัลผู้แสดงนำหญิงยอดเยี่ยม (สินจัย เปล่งพานิช)

รางวัลผู้แสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม (เฌอมาลย์ บุญยศักดิ์)

รางวัลเพลงและดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (กิตติ เครื่องณี)

กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข

รางวัลสื่อสร้างสรรค์สุขภาพจิต ประจำปี 2551 (สาขาสื่อภาพยนตร์)

กล่าวโดยสรุป

ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ได้รับรางวัลและคำนิยมอย่างมากมายล้นหลาม ด้วยองค์ประกอบสำคัญคือบทภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนปัญหาครอบครัว ทุกระดับเพศ และวัยในสังคมร่วมสมัยอย่างชัดเจน ตอกย้ำให้เห็นว่าการทุ่มเทเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์เป็นเวลาเกือบ 5 ปี จนสามารถสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ที่ดีออกมาได้ คือหัวใจสำคัญนำไปสู่ความสำเร็จทั้งเรื่องผลตอบรับจากผู้ชม ผลตอบรับทางรายได้ และผลตอบรับทางรางวัล เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเกือบทุกเวทีที่มีการประกวดภาพยนตร์ในปีพ.ศ.2550 และ ปีพ.ศ.2551 ยืนยันความสำเร็จของภาพยนตร์อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพช่วงปีพ.ศ. 2548-2551” จากบทภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยไว้ได้ ดังนี้

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่”

1. ปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ มีสาระสำคัญ ดังนี้

- การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)

คุณจิระ มะลิกุล มีแรงบันดาลใจจากความชื่นชอบและความประทับใจในบทประพันธ์ของคุณอาจินต์ ปัญจพรรค์(ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ปีพ.ศ.2534) มาตั้งแต่เยาว์วัย ถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์แนวชีวิต

- แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่ม เป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์

จากผลสำเร็จในการดำเนินกิจการผลิตภาพยนตร์ของบริษัท จีทีเอช จำกัด จึงส่งผลให้บทภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการอนุมัติให้ผลิตขึ้น แม้ว่าจะใช้งบประมาณสูง และความคาดหมายทางการตลาดจะไม่สูงนัก ทั้งนี้เพื่อเป็นกำลังใจให้กับคุณจิระ มะลิกุลในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการประเมิณยอดผู้ชมจากแฟนคลับของคุณจิระ มะลิกุล และ คุณอาจินต์ ปัญจพรรค์ไว้ก่อนล่วงหน้า ตั้งเป้าไว้ว่าจะได้ผลตอบรับทางรายได้ไม่ต่ำกว่า 52 ล้านบาท

2. การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

- องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่”

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” เป็นบทภาพยนตร์ดัดแปลงจากบทประพันธ์เรื่องสั้นชุด “เหมืองแร่” จำนวน 142 ตอนของคุณอาจินต์ปัญจพรรค์ คุณจิระ มะลิกุลได้ใช้องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนี้ การตีความจากบทประพันธ์(Interpretation), การกำหนดประเด็น(Theme), การเขียนโครงเรื่องขยาย(Treatment) โดยคงไว้ซึ่งเรื่องราวและอรรถรสทางภาษาจากบทประพันธ์ไว้เป็นสำคัญ สามารถเทียบเคียงหลักวิธีการทำงานกับหลักทฤษฎีองค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม เอลเลียส กรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- **การวิเคราะห์โครงสร้าง 3 องก์(Three-Act-Structure)**

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” มิได้ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ แต่ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ เพื่อล้อกับการศึกษา 4 ปี ในมหา’ลัย เหมืองแร่ แม้ว่าบทภาพยนตร์เรื่องนี้จะใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 4 องก์ แต่ยังคงมีพื้นฐานการใช้โครงสร้างแบบ 3 องก์อยู่ คือ การเปิดเรื่อง(Beginning) การดำเนินเรื่อง(Confrontation) และการปิดเรื่อง(Resolution) โดยช่วงการดำเนินเรื่องหรือช่วงกลางเรื่องคือการใช้องก์ที่ 2 และ 3 สามารถสรุปการเขียนองก์ต่างๆของบทภาพยนตร์เรื่องนี้เทียบเคียงกับหลักทฤษฎีต่างๆได้ ดังนี้

○ **องก์ที่ 1 เปิดเรื่อง**

ใช้วิธีการเปิดเรื่องตามหลักทฤษฎีการเปิดเรื่อง 7 วิธี ของไมเคิล ไฮจด์ โดยใช้วิธีการเปิดเรื่องแบบบทนำ (Prologue)

○ **องก์ที่ 2,3 ดำเนินเรื่อง**

ใช้หลักทฤษฎีของไมเคิล อัลเพอริน กล่าวคือ องก์ที่ 2 คือ การเปิดประตูเพื่อยกระดับเรื่องราวนำไปสู่โลกใบใหม่ของตัวละครซึ่งแสดงพฤติกรรม ความกดดัน ปมความขัดแย้ง ความโรแมนติก ความลึกลับ ความตลกขบขัน โศกนาฏกรรม ที่จะนำผู้ชมไปดื่มด่ำผจญภัยไปกับตัวละคร

○ **องก์ที่ 4 ปิดเรื่อง**

นำผู้ชมไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดของเรื่องและบทสรุปของเรื่อง

- **การวิเคราะห์ตัวละคร(Character)**

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” หยิบยืมตัวละครหลักจากบทประพันธ์เกือบทุกตัว ผสมผสานตัวละคร และ เสริมตัวละครใหม่เข้าไปเพื่อเพิ่มอารมณ์ด้านโรแมนติก (ซึ่งบทประพันธ์ขาดหาย) เมื่อลงมือเขียนบทภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบการสร้างตัวละครที่ดี ได้แก่ ชีวิตและปมหลัง ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัยทั้งด้านดีและด้านร้าย อาชีพและบทบาท ความขัดแย้งในตัวตัวละคร ฝันร้ายของตัวละคร ปมปัญหาภายในใจของตัวละคร ตลอดจนพัฒนาตัวละครโดยมีองค์ประกอบของตัวละครที่ดี ได้แก่ เป้าหมายของตัวละคร, แรงจูงใจ, การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร, แผนการของตัวละคร และ การสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ตามหลักทฤษฎีการสร้างตัวละครของไมเคิล ไฮจด์

- **ความขัดแย้ง**

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” ใช้ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของไมเคิล ไฮจด์ โดยสรุปดังนี้ ใช้องค์ประกอบของความขัดแย้งสร้างตัวละคร ใช้พื้นที่ความขัดแย้งเพื่อกดดันการกระทำของตัวละคร ใช้กฎของความขัดแย้งกำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่นับเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

รูปแบบความขัดแย้งของตัวละครที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นพฤติกรรม กำหนดระดับความขัดแย้งในระดับยุ่งยากแบบธรรมดา ใช้ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุหนึ่งเพื่อกระทบไปยังผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร และใช้จุดที่ไม่อาจหวนคืนเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวละคร

- *การกำหนดจุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)*

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” กำหนดจุดพลิกผัน/จุดหักเหตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ไว 2 จุดต่อหนึ่งองก์ แต่ผลจากการกำหนดจุดพลิกผัน/จุดหักเหดังกล่าว ไม่สามารถเร้าอารมณ์ผู้ชมได้ตึ๊งเนื่องจากต้องการคงเรื่องราวไว้ตามบทประพันธ์

- *การกำหนดจุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)*

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” มีจุดอ่อนในการกำหนดจุดวิกฤติและจุดวิกฤติสูงสุด ไม่สามารถเร้าอารมณ์ผู้ชมได้ตึ๊งเนื่องจากต้องการคงเรื่องราวไว้ตามบทประพันธ์

- *การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)*

บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมืองแร่” ใช้บทสนทนา/บทบรรยายเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์ โดยหยิบยกสำนวน ภาษา คำคมต่างๆจากบทประพันธ์ ทำให้สามารถคงอรรถรสแบบบทประพันธ์ไว้ได้ และสามารถใช้บทสนทนาเพื่อตอบสนองเป้าหมายและสร้างความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆตามหลักทฤษฎีการเขียนบทสนทนาของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้

3. บทสรุปจากภาพยนตร์

- *ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม*

ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชม ได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ที่ดี มีคุณค่า ควรค่าแก่การชม

- *ผลสำเร็จจากรายได้*

ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ เข้าฉายสิบวันได้รับรายได้รวมเพียง 19ล้านบาท ต่ำกว่าที่คาดการณ์ไว้มาก

- *ผลสำเร็จจากรางวัล*

ได้รับหลายรางวัลจากหลายเวทีการประกวดภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม”

1. ปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ มีสาระสำคัญ ดังนี้

- การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)
คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี มีแรงบันดาลใจจากนิยายส่วนตัวที่ชอบการตั้งคำถาม ผสมผสานกับความชื่นชอบและความประทับใจจากประสบการณ์ตรงของตนเองซึ่ง มุ่งเน้นการสะท้อนเรื่องราวด้านลบในสังคม ถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์แนวชีวิตเสียดสี สังคม
- แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางการขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่ม เป้าหมายและ การตลาดของภาพยนตร์
ค่ายผลิตภาพยนตร์ “สหมงคล พิล์ม” ให้โอกาสในการผลิตภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ โดย คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี มีผลงานที่เคยผลิตกับค่ายมาแล้ว(สยิว) ประกอบกับได้รับการสนับสนุนจากคุณปรัชญา ปั่นแก้ว ในการนำเสนอขายบทภาพยนตร์แบบเหมา ทำให้บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ได้รับโอกาสในการผลิต แม้ว่าตัวบทภาพยนตร์มี แนวโน้มในการทำรายได้ในตลาดภาพยนตร์ไทยได้ยาก จนนำไปสู่การเปลี่ยนชื่อ ภาพยนตร์จากเดิม “มิดไนท์ เพลงรัก” เป็น “เดิม” ด้วยเหตุผลทางการวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมายและการตลาด ใช้โปรสเตอร์ที่ขบขันตลกาน่า (หม่า เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลก และ นุ่น วรณัฐ วงษ์สุวรรณ) โน้มน้าวการรับรู้ของผู้ชมว่าเป็นภาพยนตร์ตลก รักโรแมนติก เพื่อหวังกระตุ้นยอดผู้ชม

2. การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

- องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม”
บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น โดยใช้การเพาะบ่มทางความคิด ความ ชื่นชอบ และ ประสบการณ์ตรง คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมีได้ใช้องค์ประกอบในการ เริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ ดังนี้ กำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise / Log Line), กำหนดประเด็นของเรื่อง (Theme), เขียนโครงเรื่องย่อ(Plot) เรื่องสั้น (Synopsis) และโครงเรื่องขยาย (Treatment) ก่อนลงมือเขียนเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งสามารถเทียบเคียงกับหลักทฤษฎีการใช้อองค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบท ภาพยนตร์ของรศ.ดร.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม เอลเลียส กรูฟ และ ชาร์ลี มอริตซ์ได้
- การวิเคราะห์โครงสร้าง 3 องค์(Three-Act-Structure)
บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ มีตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบตามรูปแบบทฤษฎีการเล่าเรื่องของอริสโตเติล มีหลักวิธีการเขียน แต่ละองค์ตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง 3 องค์ของไมเคิล อัลเพอริน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- *การวิเคราะห์ตัวละคร(Character)*

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” สร้างตัวละครจากประสบการณ์ของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ผสมกับการตั้งเป้าหมายนักแสดงไว้ ทำให้สามารถจินตนาการตัวละครได้ง่ายขึ้น เมื่อลงมือเขียนบทภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบการสร้างตัวละครที่ดี ได้แก่ ชีวิตและปมหลัง ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัยทั้งด้านดีและด้านร้าย อาชีพและบทบาท ความขัดแย้งในตัวละคร ฝันร้ายของตัวละคร ปมปัญหาภายในใจของตัวละคร ตลอดจนพัฒนาตัวละครโดยมีองค์ประกอบของตัวละครที่ดี ได้แก่ เป้าหมายของตัวละคร, แรงจูงใจ, การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร, แผนการของตัวละคร และ การสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น และ การสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ตามหลักทฤษฎีการสร้างตัวละครของไมเคิล โฮจด์

- *ความขัดแย้ง*

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ใช้ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของไมเคิล โฮจด์ โดยสรุป ดังนี้ ใช้องค์ประกอบของความขัดแย้งสร้างตัวละคร ใช้พื้นที่ความขัดแย้งเพื่อกดดันการกระทำของตัวละคร ใช้กฎของความขัดแย้งกำหนดรูปแบบความขัดแย้งของตัวละครที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นพฤติกรรม กำหนดระดับความขัดแย้งในระดับยุ่งยากแบบธรรมดา ใช้ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุหนึ่งเพื่อกระทบไปยังผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร และใช้จุดที่ไม่อาจหวนคืนเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวละคร

- *การกำหนดจุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)*

คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ใช้จุดพลิกผัน/ จุดหักเหตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ เพื่อผลักดันเรื่องราวไปสู่ทิศทางใหม่ ใช้จุดพลิกผัน/ จุดหักเหในทำนองที่ 1 และทำนองที่ 2 ส่งผลให้เรื่องดำเนินไปสู่ทิศทางใหม่ เปลี่ยนความคาดหมายของคนดู ก่อให้เกิดอรรถรสที่สนุกน่าติดตามขึ้น

- *การกำหนดจุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)*

บทภาพยนตร์เรื่อง “เดิม” ใช้การกำหนดจุดวิกฤติ/ จุดวิกฤติสูงสุด ที่ค่อนข้างสร้างความประหลาดใจให้กับคนดู คือ เหตุการณ์สมบัตินุกมอมยาโดยลุงเอื้ออาทรเกย์ เฒ่าที่หวังจะข่มขืนเขาจนนำไปสู่การฆาตกรรมประกอบกับเสียงอ่านจดหมายของสมบัติ ที่ส่งไปให้คุณอาธรรมรงค์นักจัดการรายการวิทยุกล่าวถึงความดีที่เขาเพียรทำ แต่ไม่อาจประคองไว้ได้ ประกอบกับเหตุการณ์ฝันร้ายในอดีตที่เขาเคยฆ่าซูร์กของภรรยาเก่าเสียชีวิต เป็นการออกแบบจุดวิกฤติ หรือ จุดอันตรายที่นำไปสู่จุดวิกฤติสูงสุดที่คลี่คลายปมปัญหาของตัวละครทั้งหมด แม้ว่าผลลัพธ์ของการกระทำของตัวละครเป็นลบก็ตาม แต่ก็สามารถนำพาผู้ชมให้ไปถึงจุดสูงสุดทางอารมณ์ขณะชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือมีเงื่อนไขการใช้งานอื่น ๆ มิใช่เอกสารที่เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

- การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)
บทภาพยนตร์เรื่องเดิมใช้บทสนทนา บทบรรยาย และบทเพลง เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างชั้นเชิงการเล่าเรื่องให้โดดเด่นขึ้น โดยคัดเลือกบทเพลงจากวงสุนทราภรณ์ และ ใช้การอ่านเสียงบรรยายผ่านจดหมายที่ส่งถึงรายการวิทยุ อีกทั้งยังสามารถใช้บทสนทนาเพื่อตอบสนองเป้าหมายและสร้างความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ตามหลักทฤษฎีการเขียนบทสนทนาของรศ.ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดมได้

3. บทสรุปจากภาพยนตร์

- **ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม**
ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชมเฉพาะกลุ่ม
ผู้ชมส่วนใหญ่ผิดหวังจากการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ในแนวตลกโรแมนติก
- **ผลสำเร็จจากรายได้**
ประสบความสำเร็จด้านรายได้ในระดับน่าพอใจ สำหรับภาพยนตร์ทุนต่ำ
- **ผลสำเร็จจากรางวัล**
ได้รับหลายรางวัลจากหลายเวทีการประกวดภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”

1. ปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ มีสาระสำคัญ ดังนี้

- การเลือกเนื้อหาสำหรับสร้างภาพยนตร์(แรงบันดาลใจ)
คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล มีแรงบันดาลใจจากนิยายส่วนตัวที่ชอบการตั้งคำถาม ผสมผสานกับความชื่นชอบและความประทับใจจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ถ่ายทอดเป็นบทภาพยนตร์แนวชีวิตว่าด้วยเรื่องราวของความรักสองระดับ คือ ระดับวัยรุ่น และ ระดับครอบครัว
- แหล่งทุนสนับสนุน/ช่องทางการขายบทภาพยนตร์/การวิเคราะห์กลุ่ม เป้าหมายและการตลาดของภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ได้รับการสนับสนุนทุนสร้างจากบริษัทสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด จากการที่คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลเคยสร้างผลงานภาพยนตร์กับบริษัทมาแล้วหลายเรื่อง มีการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายหลักคือ กลุ่มวัยรุ่น ใช้โปสเตอร์เชิญชวนเข้าชมภาพยนตร์ด้วยดาราวัยรุ่นน่ารักสดใส

2. การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์

- องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม”
บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น โดยใช้การเพาะบ่มทางความคิด ความชื่นชอบ และ ประสบการณ์ตรงซึ่งเวลายาวนานถึง 5 ปีเศษ คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้ใช้องค์ประกอบในการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ ดังนี้ กำหนดประโยคสำคัญของเรื่อง (Premise / Log Line), กำหนดประเด็นของเรื่อง (Theme), เขียนโครงเรื่องย่อ (Plot) เรื่องสั้น (Synopsis) และโครงเรื่องขยาย (Treatment) ก่อนลงมือเขียนเป็นบทภาพยนตร์

- การวิเคราะห์โครงสร้าง 3 องก์(Three-Act-Structure)
บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ มีตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ตามรูปแบบทฤษฎีการเล่าเรื่องของอริสโตเติล ล มีหลักวิธีการเขียนแต่ละองก์ตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง 3 องก์ของไมเคิล อัล เพอริน

- การวิเคราะห์ตัวละคร(Character)
บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” สร้างตัวละครจากประสบการณ์ของคุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล เมื่อลงมือเขียนบทภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบการสร้างตัวละครที่ดี ได้แก่ ชีวิตและปมหลัง ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัยทั้งด้านดีและด้านร้าย อาชีพและบทบาท ความขัดแย้งในตัวละคร ผันร้ายของตัวละคร ปมปัญหาภายในใจของตัวละคร ตลอดจนพัฒนาตัวละครโดยมีองค์ประกอบของตัวละครที่ดี ได้แก่

เป้าหมายของตัวละคร, แรงจูงใจ, การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร, แผนการของตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ละคร และการสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น และการสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ตามหลักทฤษฎีการสร้างตัวละครของไมเคิล ไฮจด์

- **ความขัดแย้ง**

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของไมเคิล ไฮจด์ โดยสรุปดังนี้ ใช้องค์ประกอบของความขัดแย้งสร้างตัวละคร ใช้พื้นที่ความขัดแย้งเพื่อกดดันการกระทำของตัวละคร ใช้กฎของความขัดแย้งกำหนดรูปแบบความขัดแย้งของตัวละครที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นพฤติกรรม กำหนดระดับความขัดแย้งในระดับยุ่งยากแบบซับซ้อน ใช้ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุหนึ่งเพื่อกระทบไปยังผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร และใช้จุดที่ไม่อาจหวนคืนเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวละคร

- **การกำหนดจุดพลิกผัน(Turning Point)/จุดหักเห(Plot Point)**

คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ใช้จุดพลิกผัน/ จุดหักเหตามหลักทฤษฎีของลินดา เช็กเกอร์ เพื่อผลักดันเรื่องราวไปสู่ทิศทางใหม่ ใช้จุดพลิกผัน/ จุดหักเหในท้ายองก์ที่ 1 และท้ายองก์ที่ 2 ส่งผลให้เรื่องดำเนินไปสู่ทิศทางใหม่ เปลี่ยนความคาดหมายของคนดู ก่อให้เกิดอรรถรสที่สนุกน่าติดตามขึ้น

- **การกำหนดจุดวิกฤติ(Crisis)/จุดวิกฤติสูงสุด (Climax)**

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” กำหนดจุดวิกฤติหรือจุดอันตรายเป็นสองไปยังจุดวิกฤติสูงสุดของภาพยนตร์ไว้โดยใช้ตัวละครรอง คือ แม่โด้(สุนีย์) จากเหตุการณ์ที่ได้รับรู้ความสัมพันธ์เกินกว่าเพื่อนของโด้และมิวซึ่งเป็นตัวละครหลัก นำสุนีย์ให้ไปพบมิวเพื่อขอร้องให้ยุติความสัมพันธ์ และนำไปสู่การทะเลาะกับสามี(กร)จนถึงขั้นทำร้ายร่างกาย คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลสร้างจุดวิกฤติให้เกิดขึ้นกับตัวละครรองเพื่อผลักดันเรื่องไปยังจุดวิกฤติสูงสุดของเรื่อง

- **การใช้บทสนทนา(Dialogue)/บทบรรยาย (Narration)**

บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ใช้บทสนทนาที่เป็นธรรมชาติเหมาะสมกับตัวละครตามวัยและเพศ ไม่ใช่เสียงบรรยายแต่ใช้เสียงเพลงเป็นเครื่องมือสื่อสารความคิดความรู้สึกและอารมณ์ภายในใจของตัวละคร ทำให้ภาพยนตร์มีชั้นเชิงในการเล่าเรื่องและสร้างอรรถรสทางอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ดี และสามารถใช้บทสนทนาเพื่อตอบสนองเป้าหมายและสร้างความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆตามหลักทฤษฎีการเขียนบทสนทนาของรศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดมได้

3. บทสรุปจากภาพยนตร์

- **ผลสำเร็จจากการตอบรับของผู้ชม**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่เพื่อการค้า
เนื้อหาเรื่องเพศที่สามและปัญหาครอบครัว(ซึ่งถูกปกปิดไว้) มิได้แสดงในโปสเตอร์
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุที่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงเสียงของเอกสารทุกครั้งที่มาไปใช้

ภาพยนตร์) แต่การถ่ายทอดเนื้อหาโดยรวมสร้างความประทับใจให้ผู้ชมส่วนใหญ่ได้มากกว่า

- *ผลสำเร็จจากรายได้*
ประสบความสำเร็จด้านรายได้
- *ผลสำเร็จจากรางวัล*
ได้รับหลายรางวัลจากหลายเวทีการประกวดภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

กล่าวโดยสรุป

ผลงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพช่วงปี.ศ.2548-2551” ผู้วิจัยได้คัดเลือกคนเขียนบทภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์และมีผลงานเป็นที่ยอมรับมาอย่างต่อเนื่องจนน่าจะกล่าวได้ว่าเป็นคนเขียนบทระดับอาชีพ หรือ เรียกได้ว่าเป็น “นักเขียนบทภาพยนตร์” จากช่วงปี.ศ.2548-2551 จำนวน 3 ท่านนั้น

ผู้วิจัยได้สำรวจปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของทั้งสามท่านพบว่า ปัจจัยสำคัญของนักเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพมี 2 ปัจจัย คือ แรงบันดาลใจที่มาจากประสบการณ์ และ แหล่งทุนสนับสนุนที่ให้โอกาสในการผลิตงานบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพยนตร์จริง แม้ว่าจะมีเพียงบริษัทจีทีเอช จำกัดเท่านั้นที่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์อย่างจริงจัง ในขณะที่บริษัทสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนลไม่ให้ความสำคัญกับบทภาพยนตร์เท่าที่ควร แต่อาศัยความเชื่อมั่นในตัวตนของนักเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งควบตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์เป็นสำคัญจึงเป็นหน้าที่ของผู้สร้างสรรค์งานที่จะต้องผลิตงานภาพยนตร์ให้มีคุณภาพ ประสบความสำเร็จทางรายได้เป็นอันดับแรกเพื่อรักษาโอกาสในการผลิตผลงานขั้นต่อไป

ในส่วนของการวิเคราะห์ผลงานบทภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องโดยใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เทียบเคียงนั้น ผู้วิจัยพบว่าตลาดภาพยนตร์ไทยในช่วงปีนั้นมีภาพยนตร์ที่มีคุณภาพด้านเนื้อหา หรือ บทภาพยนตร์ติดต่อกันถึงสามเรื่อง โดยบทภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องต่างเป็นบทภาพยนตร์แนวชีวิต (สำหรับภาพยนตร์เรื่อง “เฌิม” และ “รักแห่งสยาม”บริษัทผลิตภาพยนตร์ไม่มีความเชื่อมั่นว่าจะสามารถชักจูงผู้ชมเข้าโรงภาพยนตร์จำนวนมากได้ จึงใช้การโฆษณาประชาสัมพันธ์บิดเบือนเนื้อหาของบทภาพยนตร์ให้เป็นกระแสความสนใจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นผู้ชมหลัก) ซึ่งมีเนื้อหาสะท้อนแนวคิด ทศนคติ และค่านิยมที่มีในสังคมไทย โดยนำเสนอผ่านประเด็นสำคัญของเรื่องที่มีคุณค่า ให้แง่คิด และยกระดับจิตใจของผู้ชม มีกระบวนการทำงานซึ่งผู้วิจัยสามารถใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เทียบเคียงเป็นกรณีศึกษาได้ และพบข้อสังเกตปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตนักเขียนบทภาพยนตร์ไทยในช่วงนั้นได้ ดังนี้

1. บทภาพยนตร์ไทยที่มีคุณภาพระดับรางวัล มักเกิดจากความสามารถเฉพาะตัวของนักเขียนบทภาพยนตร์ หรือต่อยอดมาจากบทประพันธ์ที่ได้รับการยอมรับ
2. นักเขียนบทภาพยนตร์ไทยมักเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เอง
3. นักเขียนบทภาพยนตร์ไทยยังไม่สามารถเป็นอาชีพที่ยั่งยืนได้ในวงการภาพยนตร์ไทย จำเป็นต้องมีอาชีพเสริม เช่น คุณจิระ มะลิกุล เป็นกรรมการผู้จัดการบริษัท จีทีเอช จำกัด คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี เป็นนักทำภาพยนตร์โฆษณา นักพากย์ภาพยนตร์โฆษณา คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล เป็นนักแต่งเพลง เป็นต้น
4. การตลาดและโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์มักบิดเบือนเนื้อหาของบทภาพยนตร์เพื่อหวังผลทางรายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
5. นักเขียนบทภาพยนตร์ใช้หลักการและทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์โดยอัตโนมัติ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ตารางที่ 31 แสดงผลวิเคราะห์การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ของบทภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง

| หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ | บทภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแระ” | บทภาพยนตร์เรื่อง “เฉิม” | บทภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” |
|--|---|----------------------------|-----------------------------------|
| ประโยคสำคัญ (Premise/ Log Line) | | ✓ | ✓ |
| ประเด็น(Theme) | ✓ | ✓ | ✓ |
| โครงเรื่องย่อ(Plot) | | ✓ | ✓ |
| เรื่องสั้น(Synopsis) | | ✓ | ✓ |
| โครงเรื่องขยาย(Treatment) | ✓ | ✓ | ✓ |
| โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act-Structure) | | ✓ | ✓ |
| การสร้างตัวละคร(Character) | ✓ | ✓ | ✓ |
| ความขัดแย้ง(Conflict) | ✓ | ✓ | ✓ |
| จุดพลิกผัน(Turning Point)/ จุดหักเห(Plot Point) | ✓ | ✓ | ✓ |
| จุดวิกฤติ(Crisis)/ จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) | ✓ | ✓ | ✓ |
| บทสนทนา | ✓ | ✓ | ✓ |
| บทบรรยาย | ✓ | ✓ | |
| บทเพลง | ✓ | ✓ | ✓ |

ตารางที่ 32 แสดงผลสำเร็จ 3 ทางจากภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง

| ผลสำเร็จ | ภาพยนตร์เรื่อง “มหา’ลัย เหมือนแระ” | ภาพยนตร์เรื่อง “เฉิม” | ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” |
|--------------------|------------------------------------|-----------------------|------------------------------|
| ผลสำเร็จด้านผู้ชม | ✓ | ✓ | ✓ |
| ผลสำเร็จด้านรายได้ | X | ไม่ขาดทุน | ✓ |
| ผลสำเร็จด้านรางวัล | ✓ | ✓ | ✓ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

จากทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ทำการสรุปกรอบความคิดในการศึกษาโดยผู้วิจัยค้นพบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ (ส่วนที่ 1) เชื่อมโยงไปสู่การใช้หลักทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ 7 หลักการ (ส่วนที่ 2) ส่งผลให้บทสรุปจากภาพยนตร์ (ส่วนที่ 3) สัมฤทธิ์ผล

สรุปแนวคิดในการศึกษาเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับนักเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

บรรณานุกรม

1. Beker, Marilyn. Screenwriting with a Conscience: Ethics for Screenwriters. New Jersey: Laurence Ertbaum Associates Inc., 2004
2. Dancyger, Ken and Rush, Jeff. Alternative Scriptwriting Successfully Breaking the Rules. New York: Focal Press, 2002
3. Field, Syd. Screenplay: The Foundation of Screenwriting. New York: Dell Publishing, 1979
4. Grove, Elliot. Raindance Writers' Lab: Write + Sell the Hot Screenplay. Boston: Focal Press, 2001
5. Halperin, Michael. Writing the Second Act: Building Conflict and Tension in Your Film Script. McNaughton & Gunn, 2000
6. Hauge, Michael. Writing Screenplay that Sell. New York: Collins Reference, 2011
7. Iglesias, Karl. Screen Writers. Massachusetts: Adams Media, 2011
8. Johnson, Claudia Hunter. Crafting Short Screenplays that Connect. Boston: Focal Press, 2000
9. King, Viki. How to Write a Movie in 21 days : The Inner Movie Method. New York, 1988
10. Miller, Pat P. Script Supervising and Film Continuity. Boston : Focal Press, 1999
11. Moritz, Charlie. Scriptwriting for the Screen. London: Routledge, 2001
12. Seger, Linda. Making a Good Script Great. California: Silman-James Press, 2010
13. รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม ,กรุงเทพฯ .นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ .2545
14. จิระภา วรภิตติโสภณ และ สุมนา ชีรกิตติกุล. พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ไทยที่มีผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. ไม่ระบุ (สืบค้น 20 มีนาคม 2556) เข้าถึงได้ที่: <http://conference.bu.ac.th/grc/download/present.pdf>
15. วิศรา ทองมาก .พฤติกรรมการเข้าชมภาพยนตร์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร.2549(สืบค้น 20 มีนาคม 2556) เข้าถึงได้ที่: [http://www.research.rmutt.ac.th/archives/\(636](http://www.research.rmutt.ac.th/archives/(636)
16. ภิญโญ ไตรสุริยธรรมา .The Chemistry of Movie: มหา'ลัยเหมือนแร่ ไม่ได้สอนแค่ชีวิต แต่คือสูตรใหม่ธุรกิจหนังไทย กรุงเทพฯ .: Open books, 2548
17. It ซิยู .มหา'ลัย เหมือนแร่ – มหา'ลัย ที่มองไม่เห็น)Invisible University). 2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/A3517129/A3517129.html>
18. Vir. มหา'ลัย เหมือนแร่ เล่าละเอียด วิจาร์ณตรงๆ : แต่ว่าเป็นหนังสือที่ต้องให้นักศน์ดูจริงๆนะ. 2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่: <http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=pong-pong&date=13-06-2005&group=6&gblog=5>
19. Joblovenuk. " มหา'ลัย' เหมือนแร่ (คุณ) ให้อะไร.... "???. 2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่: <http://www.pantown.com/board.php?id=9908&area=4&name=board&topic=3&action=view>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

20. Merveillesx. มหา'ลัย เหมือนแร่ – เกียรติที่ต้องขุด มิตรภาพที่ต้องถักทอ. 2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=merveillesx&date=19-05-2005&group=1&blog=1>
21. รุ่งรัตน์ เพ็ญจรมหา. 'ลัยเหมือนแร่. 2551 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่:
http://litcritic209.blogspot.com/2008/07/blog-post_24.html
22. Jerrywoody. ไม่มีชื่อเรื่อง. 2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://jerrywoody.wordpress.com/2007/01/28/%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B9%88%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%AA/>
23. นีอุง นีอุง .ฟันธง: มหา'ลัยเหมือน 1 ใน 100 เรื่องที่คนไทยควรดู .2548 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่: http://www.popcornfor2.com/movies/archives/ft_084.html
24. Kaidenchi. เหมือนแร่ ดำเนินเรื่องช้า ไม่มีจุด peak มุขฮาก็ไม่เห็นจะฮา. 2549 (สืบค้น 3 มีนาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.atriumtech.com/cgi-bin/hilightcgi?Home=/home/InterWeb2000&File=/home2/searchdata/Forums2/http/www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A4930219/A4930219.html>
25. ผมอยู่ข้างหลังคุณ. เฉิม...คุณ “สมบัติ” อาจไม่ “ดีพร้อม” แต่ก็ดีเพียงพอ. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=aorta&month=052005&date=14&group=1&blog=1>
26. ToMaTo Juice. เฉิม.....หม่าจะรักนุ่นจนคุณน้ำตาซึม (โกหกจริงๆเลย). 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/A3757097/A3757097.htm>
27. Johann sebastian Bach. เฉิม. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=historyandphilosophy&date=11-10-2005&group=4&blog=43>
28. TulipOnLin, สายน้ำฟ้า และ Ba-Yan-Tree. เฉิม. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่ :
<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/A3475483/A3475483.html>
29. ดอกไม้ในหัวใจ, ash, Cyberfun และ Your Highness. เฉิม. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่ :
<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/A3475483/A3475483.html>
30. Oat (khaoat). เฉิม. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.atriumtech.com/cgi-bin/hilightcgi?Home=/home/InterWeb2000&File=/home2/searchdata/Forums2/http/www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A5105372/A5105372.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเท่านั้น มิใช่เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะหรือใช้เพื่อการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

31. Nothing Is Real. อย่ามองคนที่ภายนอก. 2548 (สืบค้น 10 ตุลาคม 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=nthisreal&month=052005&date=14&group=4&gblog=6>
32. ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง .รักแห่งสยาม .2550 (สืบค้น 30 เมษายน 2556) เข้าถึงได้ที่:
<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%AB%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A1>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.

Forbidden to modify the content, and cite the document when use.

ประวัติผู้วิจัย

นางสาว สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2536 – ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีภูเก็ต

พ.ศ.2542 – ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาพยนตร์และวิดีโอ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2549 – ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ทัศนศิลป์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

พ.ศ.2543 – Line Producer ภาพยนตร์เรื่องบางระจัน บริษัทฟิล์มบางกอก

พ.ศ.2544 – Assistant Costume Designer ภาพยนตร์เรื่องขุนศึก บริษัทไฟว์สตาร์โปรดักชั่น

พ.ศ.2545 – Assistant Costume Designer ภาพยนตร์เรื่องขุนแผน บริษัทไฟว์สตาร์โปรดักชั่น

พ.ศ.2546-47 – Producer ภาพยนตร์โฆษณา บริษัทโปรคิว จำกัด

พ.ศ.2548-49 – Producer Video & Event บริษัทณัฐเฟม จำกัด

พ.ศ.2549 - แสดงนิทรรศการเดี่ยว : วิดีโออาร์ต “ภาพสะท้อนจากแรงงานที่ไร้ชีวิต” ณ กรุงเวียนนา

ประเทศออสเตรเลีย

พ.ศ.2549-ปัจจุบัน - อาจารย์ประจำสาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2550 - อาจารย์รับเชิญบรรยายวิชาเขียนบทภาพยนตร์ หลักสูตรภาพยนตร์ ของสมาคมฝรั่งเศส

ประเทศไทย ร่วมกับคุณนันทรี นิมิบุตร

พ.ศ.2555-57 – กรรมการคัดเลือกผลงานสาขาภาพยนตร์รอบกลั่นกรอง Young Thai Artist Award

พ.ศ.2556-57 – วิทยากรพิเศษ โรงเรียนภาพยนตร์กรุงเทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

This material is reserved for educational use only, not allowed for commercial use.