

ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง
FACTORS AFFECTING FILM SCRIPTS WRITING WHICH ADAPTED FROM MYTHS
AND REAL EVENTS



ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

FACTORS AFFECTING FILM SCRIPTS WRITING WHICH ADAPTED FROM MYTHS AND REAL
EVENTS



วิทยานิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2560



© 2561

องอาจ หาญชนะวงษ์

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนาน และเหตุการณ์จริง

ผู้วิจัย อองอาจ หาญชนะวงษ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.มนทิรา ธาดาอำนวยชัย)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรณธร ปัญญาโสภณ)

ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศุภมณฑา สุภานันท์)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา อัครจันทโชติ)

(ดร.สุชาดา เจริญพันธุ์ศิริกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 26 เดือน มกราคม พ.ศ. 2561

องอาจ หาญชนะวงษ์. ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, มกราคม 2561, บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนาน และเหตุการณ์จริง (113 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ดร.มนตรา ธาดาอำนวยการ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง 2) เพื่อศึกษาโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง 3) เพื่อศึกษาขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงเพื่อความบันเทิง โดยมีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จได้รับรางวัลระดับประเทศ และสร้างจากรื่องราวที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดีระหว่างปี พ.ศ.2527-2554 เป็นกรณีศึกษาจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527, 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540, นางนาก ในปี พ.ศ.2542, เสียน ในปี พ.ศ.2546, ผีจ้างหนังในปี พ.ศ. 2550, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 และพุ่มพวงในปี พ.ศ.2554 รวมไปถึงเก็บข้อมูลจากบันทึกที่เป็นเอกสารที่อ้างอิงถึงตำนานและเหตุการณ์จริงนั้นๆ เพื่อใช้ตั้งสมมติฐานในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษารวม 7 ท่านถึงแนวคิดที่ใช้ในการคัดเลือกเนื้อหา การจัดวางโครงสร้างและพัฒนาบท รวมไปถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ไข

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง คือ ตัวบุคคลในตำนานหรือเหตุการณ์นั้นๆ เพราะมนุษย์เป็นตัวละครที่ใช้ในดำเนินเรื่องได้ดีที่สุดในรูปแบบภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่กระทำความดี หรือผู้มีความประพฤติเลวร้าย ก็ล้วนมีคติสะท้อนข้อคิดที่เป็นประโยชน์ได้ นอกจากนี้ บุคคลเหล่านี้ยังเป็นที่คุ้นเคยจึงมีผลต่อการใช้นามน้ำใจผู้ชม

ในส่วนการจัดวางโครงสร้างบทมีการทำงานจากหลังไปหน้า กล่าวคือ ฉากจบเป็นฉากสำคัญที่บ่งบอกถึงแนวคิดหลัก และเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมตั้งความหวังไว้สูง ดังนั้น ต้องหาเหตุการณ์ที่ตอบวัตถุประสงค์สามารถสื่อสารประเด็นหลักที่ต้องการให้พบเสียก่อน แล้วจึงสร้างอุปสรรคมาวางขัดขวางให้ตัวละครเอกแก้ไขเป็นระยะ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนถึงฉากสุดท้ายที่กำหนดไว้ได้อย่างสมบูรณ์ทางอารมณ์สูงสุด

ในขั้นตอนการเขียนและเรียบเรียงโครงสร้างบทภาพยนตร์ดัดแปลง ผู้เขียนบทต้องคัดเลือกเหตุการณ์หลักมา 6-8 เหตุการณ์ ซึ่งอย่างน้อย 3 ฉากควรเป็นเรื่องราวที่มาจากต้นฉบับ เพื่อให้เชื่อมโยงถึงที่มาและเป็นสิ่งที่ช่วยอ้างอิงให้เรื่องมีความน่าเชื่อถือมากกว่าเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด โดยนำ

เหตุการณ์มาเรียงลำดับก่อนและหลังลงในรูปแบบ 3 องค์ แล้วจึงสร้างฉากเสริมเชื่อมโยงเหตุการณ์
เหล่านั้นให้บทความมีความสมเหตุสมผลและดูราบรื่น



อนุมัติ: _____

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Hanchanawong, O. M.Com.Arts, January 2018, Graduate School, Bangkok University.
The Factors Affecting Films Scriptwriting which Adapted from Myths and Real Events
(113 pp.)

Advisor: Montira Tadaamnuaychai, Ph.D.

ABSTRACT

This research aimed to 1) examine the factors that affect film scriptwriting which adapted from myths and real events 2) study the structure of film scripts adaptation, and 3) learn about film scripts adaptation for entertainment's writing process. Seven national awarded films during 1984-2011 which were successful and adapted from acquainted stories among Thais have been chosen as the cases study in this research. Those films included Nam Pu in 1984, 2499 Anthapan Krong Muang in 1997, Nang Nak in 1999, Hian in 2003, Phee Jang Nang in 2007, Tai Hong in 2010 and Phoom Phuang in 2011. Data collecting from memorandum and reference documents from those myths and real events, was for setting the assumption to In-depth Interview 7 directors and scriptwriters about the content selection concept, story structuring and development, including the obstacles and problem solving.

The research found that the factors affecting films scriptwriting which adapted from myths and real events were persons in that legend or real event, as human beings were the most effective characters used for proceeding the story in the form of film. Regardless of heroes or villains, all shows or reflects some beneficial viewpoints. In addition, these persons or characters were acquainted so it influenced audience's persuasion.

The researcher discovered that the scripts structure had been arranged from back to front, that is to say the ending was the crucial part pointing to the main ideas of the story, as well as is the high expectation scene of the audiences. Consequently, the scriptwriter needed to find the events that respond the objectives and communicate main issue first, then put obstacles or difficulties to interrupt and let the main characters fix the problems sporadically in order to continue the story to the fixed climax scene.

In order to arrange and compose the adapted film scripts structure, the scriptwriter should select 6-8 main sequences, of which at least 3 sequences should be referred from original stories; so that the sequences could linked and were more reliable than the whole making up stories. The selected scenes should be rearranged into 3 acts then set the sub-plots and transitions to make those events sensible, convincing, and integrated smoothly.



Approved: _____

Thesis Advisor

กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลา 1 ปีของการวิจัย การศึกษาครั้งนี้คงสำเร็จเสร็จลุล่วงไปไม่ได้ หากไม่มีบุคคลดังต่อไปนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ดร.มนทิรา ธาดาอำนวยชัย ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำ และคอยให้ความช่วยเหลือตลอดการวิจัย ผศ.ดร.ธรรณธร ปัญญาโสภณ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ช่วยตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูลและแนะแนวทางการเรียบเรียงเนื้อหาให้เป็นระเบียบเข้าใจง่าย รวมไปถึง ผศ.ดร.ปริดา อัครจันทโชติ และ ดร.ศุภมณฑา สุภานันท์ ที่ให้ความกรุณาร่วมเป็นประธานและคณะกรรมการสอบ และ ดร.ปีเตอร์ กัน ประธานที่ปรึกษาหลักสูตร สำหรับคำชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างมาก

ในด้านข้อมูล ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์กรณีศึกษาทั้ง 7 เรื่อง ได้แก่ คุณยุทธนา มุกดาสนิท, คุณนันทิพย์ นิมิบุตร, คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, คุณบัณฑิต ทองดี, คุณทรงศักดิ์ มงคลทอง, คุณธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, คุณพัฒนะ จิระวงศ์ ทุกท่านที่ได้กล่าวมานี้ถือเป็นอาจารย์ของ ข้าพเจ้า นอกจากนั้น ยังมีผู้ที่ช่วยติดต่อและอำนวยความสะดวกในการสัมภาษณ์อีกหลายท่านไม่ได้ เอ่ยนาม ซึ่งข้าพเจ้าใคร่ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

ในด้านกำลังใจ ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวหาญชนะวงษ์ ที่ได้ให้ กำเนิดและเลี้ยงดูข้าพเจ้าอย่างอิสระมาตั้งแต่เล็กจนกระทั่งเติบโตมาเป็นผู้ทำงานวิจัยครั้งนี้ รวมไปถึง ครอบครัวภูริทัตพงศ์ ที่คอยช่วยเหลือและให้การสนับสนุนด้านการศึกษาแก่ข้าพเจ้า

และท้ายสุดขอขอบคุณ สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) สำหรับทุนสนับสนุน การวิจัย หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใดข้าพเจ้าขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

องอาจ หาญชนะวงษ์

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | ฉ |
| กิตติกรรมประกาศ | ช |
| สารบัญตาราง | ฎ |
| สารบัญภาพ | ฏ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| 1.2 ปัญหาที่วิจัย | 11 |
| 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 11 |
| 1.4 ขอบเขตของการวิจัย | 11 |
| 1.5 ข้อสันนิษฐานในการวิจัย | 11 |
| 1.6 นิยามศัพท์ | 12 |
| 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 13 |
| บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | 14 |
| 2.1 การเขียนบทภาพยนตร์ | 14 |
| 2.2 การเล่าเรื่อง | 23 |
| 2.3 การเขียนบทดัดแปลง | 26 |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย | 32 |
| 3.1 รูปแบบการวิจัย | 32 |
| 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล | 33 |
| 3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 34 |
| 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 37 |
| 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล | 37 |
| 3.6 การนำเสนอข้อมูล | 37 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 38 |
| 4.1 การคัดเลือกเรื่องและการหาข้อมูล | 38 |
| 4.2 การวางโครงสร้างเรื่อง | 64 |
| 4.3 การพัฒนาโครงสร้างเรื่องและเรียบเรียงบทภาพยนตร์ | 76 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|--|------|
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 100 |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย | 100 |
| 5.2 อภิปรายผล | 107 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป | 109 |
| 5.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย | 109 |
| บรรณานุกรม | 110 |
| ประวัติเจ้าของผลงาน | 113 |
| เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการขออนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในวิทยานิพนธ์ | |



สารบัญตาราง

| | หน้า |
|--|------|
| ตารางที่ 1.1: ภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากเค้าโครงเรื่องจริงที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ | 4 |
| ตารางที่ 1.2: ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากเหตุการณ์จริงที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2549-2559 | 10 |
| ตารางที่ 3.1: แสดงรายละเอียดภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์ | 35 |
| ตารางที่ 3.2: แสดงรายละเอียดผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์ | 36 |
| ตารางที่ 4.1: สรุปเจตคติและจุดประสงค์ทางการตลาดของการสร้างภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง | 53 |
| ตารางที่ 4.2: สรุปแนวคิดการวางโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง | 64 |
| ตารางที่ 4.3: ตารางแสดงเส้นเรื่อง น้ำพุ | 73 |
| ตารางที่ 4.4: ตารางแสดงเส้นเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง | 74 |
| ตารางที่ 4.5: ตารางแสดงเส้นเรื่อง นางนาก | 74 |
| ตารางที่ 4.6: ตารางแสดงเส้นเรื่อง เขียน | 74 |
| ตารางที่ 4.7: ตารางแสดงเส้นเรื่อง ฝ้ายนาง | 75 |
| ตารางที่ 4.8: ตารางแสดงเส้นเรื่อง พุ่มพวง | 75 |
| ตารางที่ 4.9: ตารางแสดงเส้นเรื่อง ตายโหง | 75 |

สารบัญภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 1.1: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ | 2 |
| ภาพที่ 1.2: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง และ นางนาก | 3 |
| ภาพที่ 1.3: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง พุ่มพวง | 5 |
| ภาพที่ 1.4: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ฝึ้างหนัง แบบไทย (ซ้าย) และฉายต่างประเทศ (ขวา) | 6 |
| ภาพที่ 1.5: ภาพใบปิดภาพยนตร์เรื่อง เอียน แบบไทย (ซ้าย) และต่างประเทศ (ขวา) | 7 |
| ภาพที่ 1.6: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง | 8 |
| ภาพที่ 1.7: แสดงสัดส่วนของบทตัดแปลงใน 100 อันดับหนังทำเงินของฮอลลีวูด ปี ค.ศ.2005 – 2014 | 9 |
| ภาพที่ 2.1: สามเหลี่ยมแสดงประเภทของโครงสร้างบทภาพยนตร์ | 16 |
| ภาพที่ 2.2: โครงเรื่องแบบ 3 องก์ ต่อความยาวของภาพยนตร์ 120 นาที | 17 |
| ภาพที่ 2.3: โครงสร้างเรื่องกับเส้นกราฟในภาพยนตร์ความยาว 120 นาที | 19 |
| ภาพที่ 2.4: แสดงโครงสร้างการดำเนินเรื่อง | 25 |
| ภาพที่ 2.5: การดำเนินเรื่องกับมิติของเหตุการณ์และตัวละคร | 26 |
| ภาพที่ 2.6: กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) | 31 |
| ภาพที่ 4.1: ปกหนังสือ เรื่องของน้ำพุ และรูปครอบครัวของน้ำพุ | 41 |
| ภาพที่ 4.2: ปกหนังสือ เส้นทางมาเฟีย และภาพข่าวของตัวละครที่มีตัวตนอยู่จริง | 42 |
| ภาพที่ 4.3: ใบปิดภาพยนตร์ แม่นาคพระโขนง ยุคเก่า และศาลแม่่นากที่วัดมหาบุศย์ | 44 |
| ภาพที่ 4.4: พาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์และภาพประกอบข่าวหน้าหนึ่ง ต้นทางเรื่อง เอียน | 46 |
| ภาพที่ 4.5: ภาพข่าวในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐเกี่ยวกับเรื่อง ฝึ้างหนัง | 48 |
| ภาพที่ 4.6: ภาพข่าวจากเหตุการณ์ที่นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง | 50 |
| ภาพที่ 4.7: ปกหนังสือ ดวงจันทร์ที่จากไป และภาพ พุ่มพวง ดวงจันทร์ | 52 |
| ภาพที่ 4.8: น้ำพุตัวจริง (ซ้าย) อำพล ลำพูน ผู้รับบทน้ำพุ (ขวา) | 66 |
| ภาพที่ 4.9: แดง ไบเล่ ตัวจริง (ซ้าย) เจษฎาภรณ์ ผลดี ผู้รับบท แดง ไบเล่ (ขวา) | 67 |
| ภาพที่ 4.10: แม่นาคในภาพยนตร์ยุคเก่า (ซ้าย) ทราย เจริญปุระ ผู้รับบท นางนาก (ขวา) | 68 |
| ภาพที่ 4.11: ทราย เจริญปุระ (ขวา) ผู้รับบท ปอรวี | 69 |
| ภาพที่ 4.12: อชิระ ปราโมช ณ อยุธยา ผู้รับบท หมอยุทธ | 70 |
| ภาพที่ 4.13: ภาพกลุ่มตัวละครในเรื่อง ตายโหง | 71 |
| ภาพที่ 4.14: พุ่มพวง ดวงจันทร์ (ซ้าย) เปาวลี พรพิมล ผู้รับบท พุ่มพวง (ขวา) | 72 |

สารบัญภาพ (ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| ภาพที่ 4.15: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ | 81 |
| ภาพที่ 4.16: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง น้ำพุ | 81 |
| ภาพที่ 4.17: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาล ครองเมือง | 82 |
| ภาพที่ 4.18: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง | 83 |
| ภาพที่ 4.19: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง นางนาก | 84 |
| ภาพที่ 4.20: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง นางนาก | 84 |
| ภาพที่ 4.21: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง เฮียน | 85 |
| ภาพที่ 4.22: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง เฮียน | 86 |
| ภาพที่ 4.23: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง | 87 |
| ภาพที่ 4.24: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ผีจ้างหนัง | 87 |
| ภาพที่ 4.25: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง | 88 |
| ภาพที่ 4.26: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ตายโหง | 89 |
| ภาพที่ 4.27: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง พุ่มพวง | 90 |
| ภาพที่ 4.28: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง พุ่มพวง | 90 |
| ภาพที่ 5.1: แสดงแบบสรุปลักษณะขั้นตอนการพัฒนาโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจาก ตำนานและเหตุการณ์จริง | 107 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า “เรื่องเล่า” ในต้นฉบับเดิมใช้คำว่า “Ballad” ที่แปลว่า ลำนำหรือบทเพลง ซึ่งมีลักษณะ ของท้องถิ่นหรือพื้นเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง ศาสตร์ของเรื่องเล่า (Narratology) ที่มีต้นแบบมาจากโศก นาฏกรรมละครเวทีในยุคกรีก (Greek Tragedy) ที่นิยมใช้ผู้มีชื่อเสียงหรือผู้มีอำนาจเป็นแกนหลักใน การดำเนินเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเลวร้ายที่บุคคลหนึ่งจะพึงประสบ หรือให้เห็นจุดจบอันเป็นที่ยอมรับว่าเป็นปัญญาจากพระเจ้า (อัญชลี ชัยวรพร, 2559)

ในวงการอุตสาหกรรมการแสดงและภาพยนตร์นั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ออกมาให้ผู้ชมได้รู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวนั้น ในอีกทางหนึ่งภาพยนตร์ก็เสมือนเป็นเอกสารบันทึกเรื่องราวของสังคม ทั้งรูปแบบความเป็นอยู่ของผู้คนและสภาพแวดล้อม หรือแม้แต่เป็นเครื่องมือทางการเมือง ใช้เป็นกระบอกเสียงของชนชั้นผู้ปกครอง (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2535) การตีความใหม่ในโลกภาพยนตร์ยุคแรกเริ่มมีที่มาจากวรรณกรรมเก่าของอังกฤษหรือชีวประวัติของบุคคล ตัวอย่างเช่น Hamlet ในปี ค.ศ.1996, Pride and Prejudice ในปี ค.ศ.2005 และ Great Expectation ในปี ค.ศ.1998 ส่วนที่ มาจากฝั่งอเมริกา ได้แก่ The Crucible ในปี ค.ศ.1996 และ The Great Gatsby ในปี ค.ศ.2013 และจาก ฝรั่งเศส Marie Antoinette ในปี ค.ศ.2006 เป็นต้น ส่วนการตีความใหม่ในภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่เป็นการ ปรับในรายละเอียด เช่น ยุคสมัย ฉาก หรือประเด็นการเมืองทางสังคม (อัญชลี ชัยวรพร, 2559)

ในยุคสมัยหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองของไทย ภาพยนตร์ส่วนหนึ่งมักจะมีลักษณะในการใช้ โนม์นำวจิตใจและปลุกจิตสำนึกทางการเมืองอย่างแอบซ่อน อาทิเช่น ในปี พ.ศ.2478 ขณะที่จอมพล ป.พิบูลสงคราม ดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมได้สร้างภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่กิจการของรัฐบาลไปสู่ประชาชน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับทหารสามเหล่าทัพ เรื่อง เลือดทหารไทย จนมาถึงปี พ.ศ.2485 เมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่สองขึ้น ก็มีการผลิตภาพยนตร์สนองนโยบายรักชาติ ถึง 3 เรื่องได้แก่ บ้านไร่นาเรา บินกลางคืน และ สงครามเขตหลัง หลังจากนั้นอีกหลายสิบปี บัณฑิต ฤทธิธกล ได้ปลุกจิตสำนึกทางการเมืองอีกครั้งด้วยภาพยนตร์เรื่อง 14 ตุลาสงครามประชาชน ในปี พ.ศ.2544 มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล และจิรนนท์ พิตรปรีชา สองนักสู้เพื่อประชาธิปไตย (นพดล อินทร์จันทร์, 2554) ในขณะเดียวกันก็มีภาพยนตร์ส่วนหนึ่งที่สร้างจากวรรณกรรมตามที่ระบุ ไว้ในหนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง ได้แก่ เรื่อง สาวเครือฟ้า ในปี พ.ศ.2477 จากพระนิพนธ์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ และ หลังจากนั้นจึงได้มีผู้นำเอานิทานพื้นบ้านเรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ในปี พ.ศ.2477 มาสร้างเป็นรูปแบบภาพยนตร์ (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2535) ซึ่งปัจจัยสำคัญ ของปรากฏการณ์แปลงสื่อนี้เป็นเพราะขณะนั้นเป็น ช่วงเปลี่ยนผ่านระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่อ ภาพเคลื่อนไหว ก่อนการเข้ามาของภาพยนตร์ในประเทศไทย วรรณกรรมยังเป็นสิ่งบันเทิงหลักของ คนชั้นกลางไปจนถึงชั้นสูง ซึ่งต่อมาเขาเหล่านั้นก็ได้กลายมาเป็น ทั้งผู้ชมและผู้สร้างกลุ่มสำคัญของ วงการภาพยนตร์ไทย สื่อสองสาขานี้จึงผสมกลมกลืนเกื้อหนุนกันมา ตัวอย่างเช่น หนังสือแรกของ คนไทยเรื่อง โชคสองชั้น ในปี พ.ศ.2470 ก็ดัดแปลงมาจากงานเขียน ด้วยเหตุที่ วรรณกรรมมีทั้ง เนื้อหาและสถานะที่คุ้นเคย สะท้อนให้เห็นถึงข้อดีอย่างหนึ่งของการนำเรื่องราวที่มี อยู่แล้วมาใช้ เป็นเสมือนวัตถุดิบอย่างดีสำหรับการสร้างภาพยนตร์ (“เล่น แร่แปรสื่อ”, 2558)

ต่อมาภาพยนตร์ไทยก็เริ่มนำเรื่องจริงมาสร้างโดยมีที่มาจาก 2 แหล่งคือ จากบุคคลที่มี ชื่อเสียง อาทิเช่น 16 ปีแห่งความหลัง สุรพล สมบัติเจริญ ในปี พ.ศ.2511, ชาวผ่องเจ้าสังเวียน (ทวี อัมพรมหา) ในปี พ.ศ. 2527 และ วลี ในปี พ.ศ.2528 เป็นต้น และจากคดีสะเทือนขวัญ อาทิ เช่น ฆ่ายัดกลอง ในปี พ.ศ.2508, บุญเพ็งหีบเหล็ก ในปี พ.ศ.2510, ใ้ย้อมแดง ในปี พ.ศ.2523, นวลฉวี ในปี พ.ศ.2527 และ สะพานรักสารสิน ในปี พ.ศ.2530 เป็นต้น และที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง คือ เรื่อง น้ำพุ (2527) กำกับโดย ยุทธนา มุกดาสนิท ที่ดัดแปลงจากเรื่องราวของลูกชายนักเขียนคน ดั่ง สุวรรณี สุคนธา ซึ่งภาพยนตร์ทำรายได้เกิน 15 ล้าน นับว่าสูงมากในสมัยนั้น และภาพยนตร์เรื่องนี้ ยัง ถูกยกให้เป็นมรดกของชาติในปี พ.ศ.2556 อีกด้วย (“30 ปี น้ำพุ”, 2557)

ภาพที่ 1.1: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ



ที่มา: 30 ปี น้ำพุ ภาพยนตร์ไทยในความทรงจำช่วงยุค 80. (2557). สืบค้นจาก

<https://www.dek-d.com/board/view/3329359/>.

ช่วงหลังปี พ.ศ.2540 ภาพยนตร์ไทยที่ประสบความสำเร็จคือเรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 กำกับโดย นนทรี นิมิบุตร ซึ่งดัดแปลงจากเรื่องของนักเลงไทยในอดีต และเรื่อง นางนาก ในปี พ.ศ.2542 ที่ได้สร้างปรากฏการณ์ด้วยการนำเรื่องเล่าที่รู้จักกันดีมานำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่

ภาพที่ 1.2: ใบบัตรภาพยนตร์เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง และ นางนาก



ที่มา: 2499 อังธพาลครองเมือง - *Dang Bireley's and Young Gangsters*. (2553). สืบค้นจาก <http://thaiposter.blogspot.com/2010/08/2499-dang-bireleys-and-young-gangsters.html>.
 นางนาก *Nang-nak*. (2553). สืบค้นจาก <http://thaiposter.blogspot.com/2010/08/nang-nak.html>.

อีกเรื่องที่สร้างกระแสได้ดีคือ สตรีเหล็ก ในปี พ.ศ.2543 หนังสืดจากเรื่องของทีม วอลเลย์บอลชายที่มี ผู้เล่นเป็นกระเทย กำกับโดย ยงยุทธ ทองกองทุน เรื่อยมาจนถึง พ.ศ.2560 ยังคงมีภาพยนตร์ที่สร้าง จากเรื่องจริงออกมาอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น ฝ้ายหนัง ในปี พ.ศ.2550, Top Secret วัยรุ่นพันล้าน ในปี พ.ศ.2554, พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554, ลัดดาแลนด์ ในปี พ.ศ.2554, คิดถึงวิทยา ในปี พ.ศ.2557 และ ขุนพันธ์ ในปี พ.ศ.2559 เป็นต้น

ตารางที่ 1.1: ภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากเค้าโครงเรื่องจริงที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้

| ชื่อภาพยนตร์ | ปี พ.ศ. ที่ฉาย | รายได้รวม (บาท) |
|-----------------------|----------------|-----------------|
| พี่มากพระโขนง | 2556 | 522,710,000 |
| บางระจัน | 2543 | 150,000,000 |
| นางนาก | 2542 | 150,000,000 |
| ลัดดาแลนด์ | 2554 | 117,000,000 |
| คิดถึงวิทยา | 2557 | 101,000,000 |
| สตรีเหล็ก | 2543 | 98,700,000 |
| 2499 อันธพาลครองเมือง | 2540 | 75,000,000 |
| ขุนพันธ์ | 2559 | 60,700,000 |
| พุ่มพวง | 2554 | 43,510,000 |

ที่มา: รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย. (2560). สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย>.

อดิเรก วัฏลีลา (2544) รักษาการรองกรรมการผู้จัดการบริษัทฟิล์มบางกอกในขณะนั้น ได้ให้สัมภาษณ์ว่าภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ในปี พ.ศ.2543 ได้รับความสนใจจากต่างชาติเกือบ 20 ประเทศที่ติด ต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ โดยก่อนหน้านั้น เซ็ด ทรงศรี เคยสร้างภาพยนตร์จากเรื่องราว ของชาวบ้านบางระจันมาแล้วโดยใช้ชื่อว่า เลือดสุพรรณ ในปี พ.ศ.2522 ซึ่งเน้นภาพให้เหมือนจริงว่าชาวบ้าน เป็นชายชนบทไม่ได้กำยำเหมือนนักรบฝรั่งแตกต่างจาก บางระจัน ในปี พ.ศ.2543 เป็นการตีความของ ธนิตย์ จิตนุกูล ที่สร้างจากมุมมองของชายล้วนและเน้นแอ็คชั่นตลอดทั้งเรื่อง แต่ในบทประพันธ์เรื่อง เลือด สุพรรณ ของหลวงวิจิตรวาทการ ชาวบ้านบางระจันที่ออกรบมีทั้งหญิงและชาย นอกจากนั้นยังมีเรื่อง ความรักระหว่างนายทหารพม่ากับสาวไทยตลอดทั้งเรื่องอีกด้วย (อัญชลี ชัยวรรณ, 2559)

การตีความจากเรื่องจริงมักทำให้เกิดความไม่พอใจกับญาติพี่น้องหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ใน กรณีภาพยนตร์เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 กำกับโดย บัณฑิต ทองดี บทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากนวนิยาย เรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป ของ บินหลา สันกาลาศีรี ได้ถูกลูกสาวของนายธีระพล แสนสุข สามีคนแรก ของพุ่มพวงซึ่งเป็นตัวละครในเรื่องชู่จะฟ้องร้องว่าภาพยนตร์มีการบิดเบือนทำให้บิดาของตนที่เสียชีวิต ไปแล้วได้รับความเสื่อมเสียจากบางฉากที่ไม่เป็นความจริง ซึ่งหนังที่สร้างจากชีวประวัติ

ของพุ่มพวง มี ปัญหาอยู่หลายครั้งตั้งแต่เรื่อง บ้านที่รักพุ่มพวง ในปี พ.ศ.2535 ซึ่งแม่ของพุ่มพวงเคยปฏิเสธไม่ให้สร้าง ต่อมา เรื่อง รักอาลัยพุ่มพวง ดวงจันทร์ ในปี พ.ศ.2536 เป็นเรื่องของแม่เล็ก จรรย์จิตร์หาญ และในปีเดียวกันเรื่อง เธอของเรา ของเขาหรือของใคร ในปี พ.ศ.2536 ที่ต้องซื้อลิขสิทธิ์เป็นเงิน 1 แสนบาท จาก ไกรสร แสงอนันต์ (ลีละเมฆินทร์) สามิของพุ่มพวงอีกคน ซึ่งตลอดระยะเวลาที่เรื่องราวของราชินี ลูกทุ่งอยู่บนจอเงินมัก ถูกวิจารณ์ว่ามีการตัดแปลงจากความจริงไปมาก และนำเสนอเพียงชีวิตรักเสียเป็นส่วนใหญ่ (“รำไห่ฉากจบสุดมั่วลูกสาวธีระพล”, 2554)

ภาพที่ 1.3: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง พุ่มพวง



ที่มา: โปสเตอร์แรก และเนื้อเรื่องที่เราจะได้ดูกันในหนัง “พุ่มพวง”. (2554). สืบค้นจาก <https://movie.mthai.com/movie-news/104461.html>.

อัญชลี ชัยวรพร (2559) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ ได้วิเคราะห์ไว้ในหนังสือ ภาพยนตร์ในชีวิตไทย ว่างานประพันธ์หรือเรื่องเล่าไทยที่ถูกนำมาสร้างเป็นหนังมากที่สุดน่าจะเป็นเรื่อง ผีปอบ และ แม่นาคพระโขนง ซึ่งการตีความตำนานแม่นาคมีให้เห็นอยู่หลายครั้ง เช่นใน นางนาก ในปี พ.ศ.2542 โดย นนทรีย์ นิมิบุตร ได้เปลี่ยนจากธีม (Theme) ไล่ล่าและวิงวอนระหว่างผีกับคนมาเน้นเรื่องราวความรัก และมีการอ้างถึงสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) รวมถึงมีการนำเสนอโครงสร้างใหม่ จนมาถึง พี่มากพระโขนง ของ บรรจง ปิสัญธนากุล ที่เป็นเรื่องประสบการณ์เจอผีของเพื่อนพี่มาก เพราะมีจุด ประสงค์ให้เป็นหนังตลกจึงได้เห็นแม่นาคเจอกับอะไรแปลกๆ เช่น ถูกขโมยของ ถูกจับเป็นการรื้อฟื้น สิ่งที่เคยได้รับความนิยมาจัดระเบียบและแทรกมุมมองใหม่ เกิดกระแสตอบรับการ

ตีความใหม่ใน พื้มากพระโขนง ในปี พ.ศ.2556 และ คู่กรรม ในปี พ.ศ.2556 ที่ผู้กำกับ เรียว กิตติกร มีความกล้าที่จะทำให้มีความ เหนือจริง เป็นการนำเสนอที่ท้าทายทั้งผู้ประพันธ์ คนดู และตัวผู้กำกับ โดยการสำรวจประวัติศาสตร์ ในช่วงนั้นออกมาและตีความใหม่ เช่น เมื่อพบข้อมูลว่าช่วงสงครามโลก ญี่ปุ่นไม่เคยส่งทหารเรือเข้ามา ในไทย จึงเปลี่ยนพระเอกโกโบริให้เป็นทหารบก และปรับอายุให้น้อยลงเพื่อเป็นไปตามโจทย์ของหนัง รักวัยรุ่น

บริษัท ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น เป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์ไทยยุคแรกๆ ที่ออกสู่เทศกาลนานาชาติ ตั้งแต่เรื่อง ขุนศึก ในปี พ.ศ.2519 ซึ่งเป็นบท ประพันธ์ของ ไม้ม เมืองเดิม มาจนถึงเรื่อง ฟ้ายะลวยใจ ในปี พ.ศ.2544 ซึ่งดัดแปลงมาจากตำนานเสียดำ กำกับโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้รับเลือกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ เมืองคานส์ ตามมาด้วย มนต์รักทรานซิสเตอร์ ในปี พ.ศ.2544 ที่ดัดแปลงจากนิยายชายดี กำกับโดย เป็นเอก รัตนเรือง และอีกหนึ่งความสำเร็จของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากเรื่องเล่าของไทย เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550 ผลงานกำกับและเขียนบทของ ทรงศักดิ์ มงคลทอง ที่ค่ายหนังจากอเมริกามาซื้อลิขสิทธิ์ไป แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้เขียนบทภาพยนตร์ไทย (“ไฟว์สตาร์ปลื้มอเมริกาซื้อ”, 2557)

ภาพที่ 1.4: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง แบบไทย (ซ้าย) และฉายต่างประเทศ (ขวา)

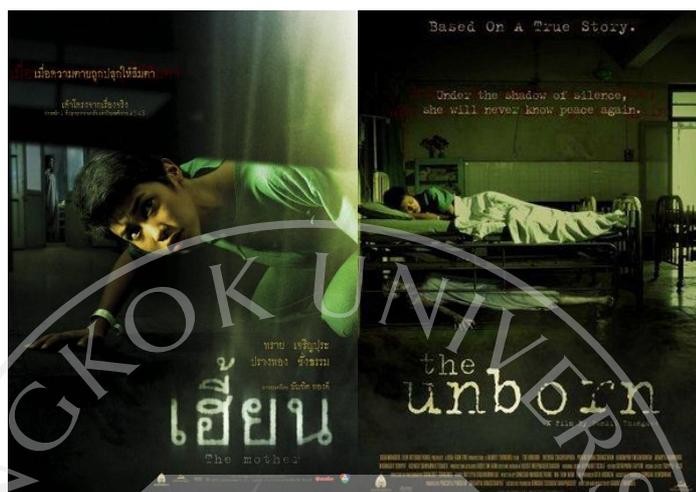


ที่มา: ผีจ้างหนัง. (2550). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/4857>.

ก่อนหน้านั้น ทรงศักดิ์ มงคลทอง เคยมีผลงานเขียนบทดัดแปลงจากเหตุการณ์จริงเรื่อง เฮี้ยน ในปี พ.ศ.2546 กำกับโดย บัณฑิต ทองดี เรื่องจากชาวดังที่ชาวบ้านกลัวความเฮี้ยนของศพตายทั้งกลม จึงผ่า เอาลูกในท้องศพออก ซึ่งทำรายได้ถึง 50 ล้านบาท นับเป็นหนังไทยสยองขวัญที่ประสบ

ความสำเร็จ ทั้งด้านคุณภาพและรายได้

ภาพที่ 1.5: ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง *เฮียน* แบบไทย (ซ้าย) และต่างประเทศ (ขวา)



ที่มา: ภาพจาก*เฮียน*. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/1338/picture>.

ค่ายพระนครฟิล์มเป็นค่ายหนังทางเลือกที่เน้นเอาใจคนดู มีหนังผีของขวัญ (Horror) และตลก (Comedy) เป็นหลัก และมีการนำเอาชาวดังมาสร้างเป็นภาพยนตร์ อาทิเช่น ผีช่องแอร์ ในปี พ.ศ.2547, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553, ศพเด็ก 2002 ในปี พ.ศ.2554 และตายโหง ตายเฮียน ในปี พ.ศ. 2557 โดยเรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 เป็นการ นำ 4 ชาวสะเทือนขวัญมารวมเป็นเรื่องเดียวกัน เริ่มจากเหตุการณ์ไฟไหม้ดับตั้งในวันปีใหม่ ต่อด้วย คดีคนผูกคอตายในคุกกองปราบฯ ที่มีเรื่องเล่าว่า หลังจากมีผู้ต้องหารายหนึ่งผูกคอตายในห้องขังก็มัก จะมีเรื่องหลอนเกิดกับผู้ต้องหารายใหม่ๆ มาถึง คดีฆ่าหมกศพในแท็งก์น้ำจากกรณีพบศพสาววัยรุ่นถูก ฆาตกรรมอำพรางหมกศพในแท็งก์น้ำ และปิดท้ายด้วยข่าวฆ่าเปลือยหมกม่านรูด

ภาพที่ 1.6: ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง

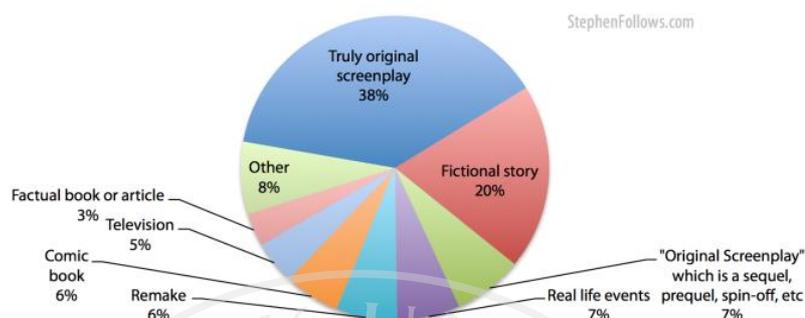


ที่มา: ตายโหง. (2553). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/5689>.

ภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ทำรายได้รวมทั้งสิ้น 31 ล้านบาท ซึ่งติดอันดับ 19 หนึ่งปีทำ เงินของไทย จัดอันดับเมื่อ 24 กันยายน (“ตายโหง”, 2553)

สำหรับวงการฮอลลีวูดนั้น สตีเฟน ฟอลโลว์ส (Stephen Follows) โปรดิวเซอร์ชาวอังกฤษ ได้ สืบค้นข้อมูลประเภทบทภาพยนตร์ต้นฉบับ (Original Title) และบทดัดแปลง (Adap Tations) ที่ ติด อันดับหนึ่งทำเงิน 100 เรื่องประจำปี ค.ศ.2012 ย้อนไปถึง ค.ศ.1994 พบว่าหนึ่งที่ประสบความสำเร็จ ด้านรายได้ใน 2,000 เรื่อง มี 51% เป็นบทภาพยนตร์ดัดแปลง โดยวรรณกรรม เป็น วัตถุประสงค์ที่ใ้ซ้มากที่สุดถึง 25 % (Follows, 2015)

ภาพที่ 1.7: แสดงสัดส่วนของบทดัดแปลงใน 100 อันดับหนังทำเงินของฮอลลีวูด ปี ค.ศ.2005 – 2014



ที่มา: Follows, S. (2015). *How original are Hollywood movies*. Retrieved from <https://stephenfollows.com/how-original-are-hollywood-movies/>.

หากกล่าวถึงรางวัลด้านภาพยนตร์ รางวัลออสการ์ (Oscar) หรือชื่อเรียกอย่างเป็นทางการว่า อะคาเดมีอวอร์ด (Academy Awards) ถือเป็นงานประกาศรางวัลที่ยิ่งใหญ่แห่งหนึ่งของโลก และรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Picture) มอบโดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ The Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS) ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลนี้จึงนับเป็นเกียรติอย่างสูงสุด และมีรางวัลที่เป็นเกียรติยศของผู้ทำงานสายอาชีพนี้ อย่างเช่น รางวัลนักแสดงนำยอดเยี่ยม (Best Actor) รางวัลบทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม (Best Adapted Screenplay) ซึ่งใน 10 ปีย้อนหลังตั้งแต่ ค.ศ.2006-2016 มีภาพยนตร์ที่สร้างจากตำนานและเหตุการณ์จริง ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลที่กล่าวมาข้างต้นไม่ต่ำกว่า 50 เรื่อง อาทิเช่น *The Last King of Scotland* ในปี ค.ศ.2006, *Milk* ในปี ค.ศ.2008, *The King's Speech* ในปี ค.ศ.2009, *The Social Network* ในปี ค.ศ.2010, *The Iron Lady* ในปี ค.ศ.2011, *Argo* ในปี ค.ศ.2012, *12 Years a Slave* ในปี ค.ศ. 2013, *The Imitation Game* ในปี ค.ศ.2014, *Spotlight* ในปี ค.ศ.2015, *The Revenant* ในปี ค.ศ.2015 และ *Hacksaw Ridge* ในปี ค.ศ.2016 นอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์ที่แม้จะไม่ได้รับรางวัล แต่ก็ทำรายได้สูง เช่น *American Gangster* ในปี ค.ศ.2007, *The Blind Side* ในปี ค.ศ.2009, *The Intouchables* ในปี ค.ศ.2012, *The Wolf of Wall Street* ในปี ค.ศ.2013 และ *American Sniper* ในปี ค.ศ.2014 เป็นต้น

ตารางที่ 1.2: ภาพยนตร์ที่ตัดแปลงจากเหตุการณ์จริงที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549-2559

| อันดับ | ชื่อเรื่อง | ปี พ.ศ. ที่ฉาย | รายได้รวม (เหรียญสหรัฐ) |
|--------|--------------------------|----------------|-------------------------|
| 1 | American Sniper | 2557 | 547,326,372 |
| 2 | The Revenant | 2558 | 532,950,503 |
| 3 | The Intouchables | 2555 | 484,873,045 |
| 4 | The King's Speech | 2553 | 430,821,168 |
| 5 | The Wolf of Wall Street | 2556 | 391,976,723 |
| 6 | The Pursuit of Happyness | 2549 | 307,325,633 |
| 7 | The Blind Side | 2552 | 305,705,794 |
| 8 | Lincoln | 2555 | 273,346,381 |
| 9 | American Gangster | 2550 | 267,985,456 |
| 10 | American Hustle | 2556 | 257,878,294 |

ที่มา: *20th Annual Predict the Academy Awards Competition*. (2017). Retrieved from <https://www.the-numbers.com/oscars>.

ภาพยนตร์ที่ถูกตัดแปลงมาจากสื่ออื่นๆ นั้นจะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากต้นฉบับอยู่เสมอไม่มากก็น้อย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยและองค์ประกอบในการสร้างภาพยนตร์ จากที่กล่าวมาข้างต้น ภาพยนตร์ ที่ไม่ว่าจะตัดแปลงมาจากแหล่งข่าว จากตำนานที่เล่าต่อกันมาหรือจากชีวประวัติ บุคคลทั้งหมดล้วน ถูกนำมาสร้างและตีความใหม่ให้มีความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์ที่ทำรายได้มหาศาล การวิจัยครั้งนี้จึงต้องการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ตัดแปลงจากตำนาน และเหตุการณ์จริง รวมไปถึงขั้นตอนและแนวคิดในการพัฒนาเนื้อหา เพื่อวิเคราะห์ถึงวิธีการเขียนบท ภาพยนตร์ตัดแปลง ว่ามีวิธีการจัดวางเนื้อหาและสร้างสรรค์อย่างไรให้ภาพยนตร์เกิดผลสำเร็จและเป็นไปได้ตามเป้าหมาย

1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 อะไรคือปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

1.2.2 การดัดแปลงบทภาพยนตร์จากตำนานและเหตุการณ์จริงมีการแบ่งสัดส่วนในการนำเสนอ เพื่อความบันเทิงและนำเสนอข้อมูลความเป็นจริงอย่างไร

1.2.3 การดัดแปลงเนื้อหาจากตำนานและเหตุการณ์จริงมาเป็นบทภาพยนตร์มีขั้นตอนการเรียบเรียงและพัฒนาอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

1.3.2 เพื่อศึกษาโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่สร้างดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

1.3.3 เพื่อศึกษาขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงเพื่อความบันเทิง

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยจะเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์ไทยที่สร้างจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527, 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540, นางนาก ในปี พ.ศ.2542, เหยี่ยว ในปี พ.ศ.2546, ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 และพุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 พร้อมทั้งศึกษา แนวความคิดรูปแบบการทำงานและปัญหาที่เกิดขึ้น ของผู้กำกับและผู้เขียนบท ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวม ข้อมูลของตำนานและเหตุการณ์จริงจากสื่อต่างๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับบทภาพยนตร์ต้นฉบับและ ใช้ในการวิเคราะห์บทสรุป

1.5 ข้อสันนิษฐานในการวิจัย

1.5.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง ประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลักได้แก่

1.5.1.1 ปัจจัยด้านตัวบุคคลในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทั้งบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงและโดยอ้อมในเหตุการณ์นั้นๆ

1.5.1.2 ปัจจัยด้านงบประมาณการผลิต

1.5.1.3 ปัจจัยด้านเจตคติและจุดประสงค์ของผู้สร้าง

1.5.2 ระยะเวลาในภาพยนตร์มีความยาวประมาณ 120 นาที ทำให้ต้องเลือกประเด็นที่น่าสนใจน่าติดตามจำเป็นจะต้องมีการแต่งเติมขยายเรื่องราว และลำดับความใหม่เพื่อให้มีการนำเสนอเรื่อง ในรูปแบบของภาพยนตร์

1.5.3 ขั้นตอนการดัดแปลงบทภาพยนตร์มี 3 ขั้นตอนหลัก เรียงตามลำดับ ดังนี้

1.5.3.1 คัดเลือกเรื่องเพื่อสร้างพล็อตและตัวละครจากตำนานและเหตุการณ์จริง

1.5.3.2 วางจัดวางโครงสร้างบทและออกแบบการดำเนินเรื่อง

1.5.3.3 การพัฒนาโครงสร้างเรื่องและเรียบเรียง

1.6 นิยามศัพท์

การเขียนบท หมายถึง การเขียนเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสื่อ โดยมีการบอก เล่าเรื่องราวว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เพื่อใช้ในการแสดง โดยเฉพาะการเขียนบทภาพยนตร์ที่ใช้ ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย จึงจะต้องอธิบายรายละเอียดเป็นฉากๆ สร้าง สถานการณ์ ตัวละคร และ บทสนทนา กำหนดช่วงเวลาและสถานที่ อาจต้องมีการกำหนดมุมกล้อง หรือขนาดภาพที่ชัดเจนด้วย

ภาพยนตร์ หมายถึง สื่อภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากกระบวนการบันทึกภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อกันแล้วนำออกฉายเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ตามที่ถ่ายทำและลำดับภาพไว้

บทภาพยนตร์ดัดแปลง หมายถึง บทภาพยนตร์ที่พัฒนาเรื่องราวมาจากอีกสิ่งหนึ่ง เช่น จากเรื่องราวบุคคลที่ประสบความสำเร็จ นิยาย หรือเรื่องราวที่คนให้ความสนใจในสื่อต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ อาจมีการสื่อความหมายในแบบเฉพาะของสื่ออื่นๆ จึงต้องมีการดัดแปลงเพื่อให้เกิดความเหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างและสื่อสารในภาษาของภาพยนตร์

ตำนาน หมายถึง เรื่องปรัมปราที่ผ่านการบอกบอกเล่า เป็นประวัติศาสตร์หรือความเชื่อของผู้เฒ่าก่อนที่เชื้อสืบต่อกันมาและอาจยังไม่มีข้อพิสูจน์

เหตุการณ์จริง หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นมาแล้วมีการบอกเล่าหรือมีการบันทึกไว้ในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถอ้างอิงได้ เช่น หนังสือพิมพ์ ข่าว บทความ สารคดี วิทยุ หรือดัดแปลงเป็น นวนิยายเรื่องสั้น

ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างกระแสการยอมรับจากผู้ชม และได้รับรางวัลการันตีคุณภาพ เช่น รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ รางวัลตุ๊กตาทอง รางวัลจากชมรมวิจารณ์บันเทิงต่างๆ เป็นต้น อีกประการหนึ่งคือสามารถทำรายได้ที่คุ้มค่าเป็นน่าพอใจ รวมไปถึงการถูกค้าย หนังสือต่างประเทศลิขสิทธิ์ไปฉายหรือนำไปผลิตซ้ำ

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้วิธีการคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมต่อการนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง

1.7.2 สามารถอธิบายโครงสร้างของบทภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงที่ดัดแปลงจากตำนาน และ เหตุการณ์จริงได้

1.7.3 เป็นแนวทางตรวจสอบแนวความคิดในกระบวนการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงเพื่อความบันเทิง



บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อหาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง ทั้งนี้ จึงได้นำแนวคิดและหลักการมาใช้ประกอบการศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

2.1 การเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting)

2.1.1 หลักการโครงเรื่องแบบสามเหลี่ยม (The Story Triangle)

2.1.2 การสร้างองค์ (Act Design)

2.1.3 การวางโครงสร้างบทภาพยนตร์ (Screenplay Structuring)

2.1.4 การเรียบเรียงบทภาพยนตร์ (Composition)

2.1.5 ลักษณะของตัวละครเอก (The Protagonist)

2.1.6 การสร้างประโยคบอกเล่าเรื่อง (Logline)

2.2 การเล่าเรื่อง (Storytelling)

2.2.1 การวางโครงสร้างเรื่อง (Story Struction)

2.2.2 อารมณ์ของการเล่าเรื่อง (Moral Argument)

2.3 การเขียนบทดัดแปลง (Script Adaptation)

2.3.1 การสร้างสรรค์เรื่องใหม่จากต้นฉบับเดิม (Creating The Second Original)

2.3.2 การเลือกสรรตัวละคร (Choosing The Characters)

2.3.3 การสร้างสมดุลของเรื่อง (Creating and Shading Style, Mood and Tone)

2.1 การเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting)

ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่จะมีความหลากหลายในการเล่าเรื่อง จึงต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างบทภาพยนตร์ที่ประทับใจคนดู สามารถนำมาพูดคุยกันระหว่างผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์ บทหนังที่ดีจึงหมายถึงการเล่าเรื่องที่คุ้มค่าต่อการติดตามและเป็นสิ่งที่คนอยากรู้อยากเห็น (McKee, 1997, p.3) ซึ่งการเขียนบทภาพยนตร์ (Screen Play) มีองค์ประกอบดังนี้

1) เรื่อง (Story) หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุดสิ่งสำคัญ คือปมความขัดแย้ง (Conflict) ที่ก่อให้เกิดการกระทำที่ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

2) แนวความคิด (Concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้ เชิงรูปธรรม

3) แก่นเรื่อง (Theme) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลักของเรื่อง ที่จะนำเสนอคล้ายเป็น ข้อคิดหรือคำสอน บางครั้งอาจเป็นเชิงนามธรรม

4) เรื่องย่อ (Plot) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เป็นเหตุการณ์ ที่ต้องมีความน่าสนใจและมีใจความสำคัญที่ชัดเจน

5) โครงเรื่อง (Treatment) บทภาพยนตร์แบบโครงร่าง บรรยายรายละเอียดที่เกิดขึ้นในแต่ละ ฉากภาพยนตร์เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางของเรื่อง

6) ตัวละคร (Character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์ในเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่ง ของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการอันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวละครสมทบ ทุกตัวละครจะส่งผลต่อเหตุการณ์ต่างๆ มากน้อยตามแต่บทบาท

7) บทสนทนา (Dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกันใช้บอกถึงอารมณ์ในการดำเนินเรื่องและสื่อสารกับผู้ชม

องค์ประกอบเหล่านี้ทุกองค์ประกอบต้องมีความสมเหตุสมผลสอดคล้องกัน ต้องปะติดปะต่อเรื่อง (Story) ให้ลงตัว โดยคนเขียนบทสามารถสร้างพล็อต (Plot) ได้อย่างหลากหลาย อาจใช้แนวทางเดียวไม่ซ้ำซ้อนหรือใช้รูปแบบผสมกันจากที่แสดงในโครงสร้างดังต่อไปนี้

2.1.1 หลักการโครงเรื่องแบบสามเหลี่ยม (The Story Triangle)

ถึงแม้ว่าเหตุการณ์และเรื่องราวจะมีอยู่หลากหลาย แต่ศิลปะของการสร้างสรรค์เรื่องสามารถจัดออกเป็นโครงสร้างทั่วไปได้ 3 โครงสร้างหลัก

โครงเรื่องแบบสากล (Archplot)

- มีพฤติกรรมและการกระทำแบบสมเหตุสมผล
- มีการจบแบบสมบูรณ์
- มีเหตุการณ์ของเรื่องดำเนินไปตามลำดับเวลา
- มีการขัดแย้งภายนอก
- มีเพียงหนึ่งตัวละครเอกดำเนินเรื่อง
- เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้จริงเหมือนในชีวิตประจำวัน
- เป็นการเล่าเรื่องพฤติกรรมของตัวละครเอก

โครงเรื่องแบบอภิสระ (Minimalism or Miniplot)

- มีการจบเรื่องแบบเปิดไว้ให้คิด
- มีความขัดแย้งภายใน
- มีตัวละครเอกหลายตัว หรือไม่มีตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นตัวเอก
- มีตัวละครเป็นแค่ส่วนหนึ่งของเรื่อง

โครงเรื่องแบบไร้แบบแผน (Anti-Structure or Antiplot)

- มีเหตุการณ์เกิดขึ้นโดยบังเอิญและไม่สมเหตุสมผล

- มีเรื่องราวที่ไม่ได้ดำเนินไปตามเวลาปกติ
- เหตุการณ์ของเรื่องที่เกิดขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ

ภาพที่ 2.1: สามเหลี่ยมแสดงประเภทของโครงสร้างบทภาพยนตร์



ที่มา: McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Harper Collins.

2.1.2 การสร้างองก์ (Act Design)

องก์ (Act) คือช่วงเวลาหนึ่งของการแสดง เป็นภาพรวมของการกระทำของตัวละคร เมื่อมีการโต้ตอบไปมาทำให้เกิดฉาก (Scene) เมื่อหลายฉากมารวมกันทำให้เกิดจุดเปลี่ยนในชีวิตของตัวละคร ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ฉากเหล่านี้รวมกันเป็นตอน (Sequence) ในหนึ่งตอนจะมีฉากทำให้เห็น การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงเพื่อเตรียมพร้อมที่จะรับอุปสรรคใหม่ และหลายตอนรวมกันเป็นองก์ (Act) โดยมีฉากที่เป็นฉากวิกฤตสูงสุด (Climax) ที่เปลี่ยนชีวิตของตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ได้ มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ โดยทั่วไปสามารถดำเนินให้จบได้ภายใน 2 องก์ แต่เมื่อการเล่าเรื่องได้ถูก ขยายและถูกแบ่งประเภทไป ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครจบในตอน ละครเวที หรือ แม้แต่นิยาย จึงมีการขยายออกเป็น 3 องก์ เพราะความพยายามที่จะดึงดูดและสร้างความประทับใจ สูงสุดให้จบภายใน 2 องก์นั้นดูเหมือนจะไม่เพียงพอต่อความรู้สึกของผู้ชมในปัจจุบัน ดังนั้น

จึงต้องเพิ่มองก์ที่ 3 (หรืออาจมากกว่า) เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงมากกว่าหนึ่งครั้ง การแบ่งโครงสร้างที่แสดงยกตัวอย่างต่อไปนี้ (McKee, 1997, pp. 208-232)

ภาพที่ 2.2: โครงเรื่องแบบ 3 องก์ ต่อความยาวของภาพยนตร์ 120 นาที

| | | | | | | | | |
|-------------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|
| เริ่มเรื่อง | ----- | องก์ 1 | ----- | องก์ 2 | ----- | องก์ 3 | ----- | จบ |
| นาทีที่: 1 | | : 30 | | : 60 | | : 100 | | : 120 |

ในองก์แรกเป็นการเปิดจุดกำเนิดของเรื่อง โดยทั่วไปจะอยู่ใน 25 เปอร์เซ็นต์ของหนังทั้งเรื่อง ฉากสูงสุด (Climax) ในองก์ 1 ควรจะอยู่ที่ 20 ถึง 30 นาทีแรก (สำหรับหนัง 2 ชั่วโมง) องก์สุดท้ายจะสั้นที่สุด เปรียบเสมือนกับการเร่งเครื่องยนต์ หรือเร่งฝีเท้าในการแข่งขันช่วงสุดท้ายเพื่อเข้าเส้นชัย เป็นการสร้างสถานการณ์ที่คับขันที่สุด เพื่อนำไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) โดยทั่วไปองก์สุดท้ายจะใช้เวลาเพียง 20 นาทีหรือน้อยกว่า จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า องก์ 2 มีระยะเวลาที่นานที่สุดถึง 70 นาที ซึ่งมีความเสี่ยงสูงที่จะทำให้คนดูเกิดความเบื่อหน่าย ในที่นี้มีหนทางแก้ ได้ 2 กรณี คือ

เพิ่มโครงเรื่องย่อย (Sub-Plot)

เพิ่มองก์ (Act) ให้มากกว่าเดิม

2.1.3 การวางโครงสร้างบทภาพยนตร์ (Screenplay Structuring)

นักดนตรีหรือคนเรียบเรียงดนตรีไม่ว่าจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ผลงานเพลงเกิดมาจากการเรียบเรียงตัวโน้ตเพียง 12 ตัวเท่านั้น เช่นเดียวกับบทภาพยนตร์ที่มีการสร้างสรรค์ และเรียบเรียงเรื่องราว ด้วยองค์ประกอบ 5 ประการดังต่อไปนี้

1) จุดกำเนิดหรือเหตุการณ์นำไปสู่เรื่อง (The Inciting Incident)

อาจเริ่มจากการแนะนำสถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อมและเวลาไปพร้อมๆ กับสร้าง เหตุการณ์ที่มีพลังและมีความสำคัญมากพอที่จะทำให้ชีวิตของตัวละครเอกผกผันหรือเปลี่ยนแปลงไปจากที่เป็นอยู่ หลังจากมีจุดกำเนิดหรือเหตุการณ์เริ่มเรื่อง ตัวละครเอกต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งให้เรื่องดำเนินต่อไป โดยแบ่งออกได้เป็น 2 เส้นทาง ดังนี้

- เรื่องดำเนินไปในทางลบ พบกับอุปสรรคปัญหาต่างๆ ชีวิตตกต่ำ
- เรื่องดำเนินไปในทางบวก เอาชนะอุปสรรคจนเป็นที่ยอมรับมีชีวิตที่ดีขึ้น

2) การจัดวางอุปสรรคขัดขวาง (Progressive Complication)

เริ่มสร้างเงื่อนไข (Suspense) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปอย่างมีเงื่อนไข มีปมผูก มัดความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์ โดยความขัดแย้งสามารถเกิดขึ้นได้ ใน 3 ระดับ ดังนี้

- ความขัดแย้งภายในจิตใจ
- ความขัดแย้งส่วนตัวและบุคคลรอบข้าง
- ความขัดแย้งกับสังคมภายนอก ความถูกต้อง ความยุติธรรม

3) จุดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละคร (Crisis)

ตัวละครจะต้องตัดสินใจมาจากความคิดและพฤติกรรมของตน เป็นการเปิดเผยสาระสำคัญอัน เป็นหัวใจของหนังทั้งเรื่อง ช่วงเกิดการเผชิญปัญหาช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ให้ตัวละครวิเคราะห์ปัญหาและ หาทางแก้ไขเพื่อหาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากเกินไป จะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนัก และเบื่อได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย

4) จุดที่ทำให้เกิดความพอใจหรืออารมณ์ร่วมสูงสุด (Climax)

ช่วงสร้างวิกฤตสูงสุด เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบคั้นกดดันสูงสุด ทำให้มี การตัดสินใจอย่างเด็ดขาด หรือในความหมายของจุดเปลี่ยนของเรื่อง (Turning Point) อาจไม่จำเป็น ต้องเป็นฉากที่เต็มไปด้วยความตื่นเต้น ความรุนแรงทุ่มทุนสร้างเสมอไป จุดสูงสุดของเรื่อง จะสมบูรณ์ ได้ต้องเต็มไปด้วยความหมายที่สามารถเปลี่ยนแปลงคุณค่าชีวิตของตัวละครจากด้านบวก ไปสู่ด้านลบ หรือจากด้านลบไปสู่บวก และคุณค่าความหมายนี้จะต้องมีพลังที่จะสร้างความประทับใจให้กับคนดู

5) การคลี่คลายปมปัญหา (Resolution)

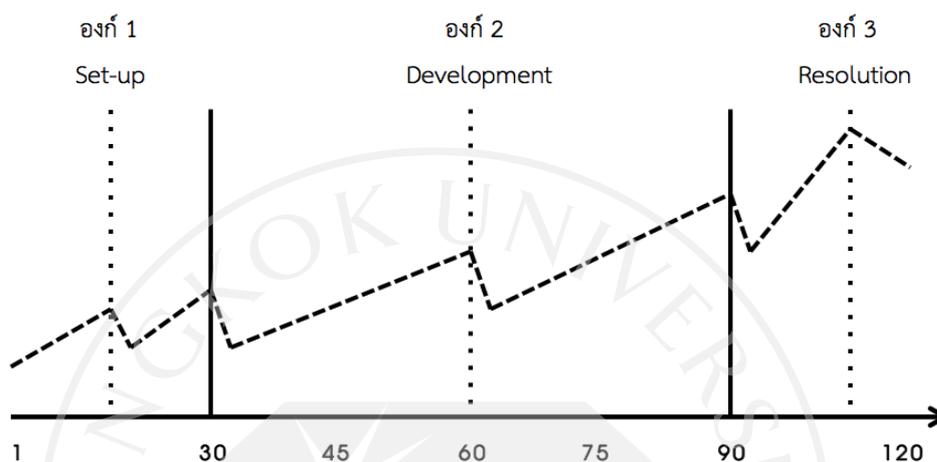
เป็นฉากสุดท้ายอันเป็นผลมาจากการตัดสินใจในจุดหัวเลี้ยวหัวต่อ (Crisis) ที่ทำให้การกระทำ ในจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) จนมาถึงผลจากเหตุการณ์ ไม่ว่าจะสมหวังหรือผิดหวัง ถือได้ว่าเป็นบทสรุป (Conclusion) ของหนังที่เกิดมาจากการต่อสู้ของตัวละครเอกเพื่อสิ่งที่ปรารถนามาตั้งแต่ต้นเรื่อง การจบแบ่งได้ 3 รูปแบบ

- การจบแบบเปิด ในรูปแบบนี้เกิดจากการออกแบบไว้ให้คิดว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อจาก หนังจบ การจบเช่นนี้นิยมใช้กันมากในหนังจะมีภาคต่อ
- การจบแบบผลพลอยได้ต่อสังคม คือการนำเสนอผลของจุดสูงสุดไปยังตัวละครอื่นๆ หรือสิ่งแวดล้อมและสังคมที่ได้รับผลกระทบหรือผลพลอยได้ที่เกิดจากผลกระทำของตัวละครเอก
- การจบแบบปิดม่าน เป็นการเปรียบเปรยเหมือนกับรูปแบบละครเวทีที่จบลงด้วยการ ปิดม่านหลังจากฉากวิกฤตสูงสุด (Climax) หนังจะมีภาพจบ เพื่อให้คนดูรู้สึกผ่อนคลายด้วยการรวม รวบรวมความประทับใจในเรื่องมาประมวลภาพให้ดู เพื่อเป็นการส่งสัญญาณว่าหนังได้จบลงแล้ว

เมื่อนำมาเรียบเรียงลำดับตามเวลา (Timeline) ในภาพยนตร์ จะแสดงให้เห็นเส้นกราฟที่ใช้ แสดงอารมณ์ของตัวละครหลัก และสถานการณ์ที่มีลักษณะขึ้นลง เมื่อเรื่องดำเนินไป กราฟจะมีแนว โน้มสูงขึ้นไปสู่จุดตัดที่เป็นจุดหักเหของเรื่อง นั่นหมายถึงช่วงที่ควรเร้าผู้ชมมีอารมณ์

ร่วมสูงสุดแรก (Climax) ยิ่งเส้นกราฟจะทิ้งตัวตกต่ำลงเท่าใดก็ตาม แต่เมื่อกราฟมาถึงตรงจุดตัดผ่านของแต่ละองก์ นั้นจะสูงขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับไปจนถึงจุดที่เกิดวิกฤตสูงสุด (Climax) ในองก์สุดท้าย

ภาพที่ 2.3: โครงสร้างเรื่องกับเส้นกราฟในภาพยนตร์ความยาว 120 นาที



ที่มา: McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Harper Collins.

องก์ 1: จุดเริ่มต้น เป็นช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง

องก์ 2: การพัฒนาเรื่อง เป็นช่วงดำเนินเรื่องผ่านเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความซับซ้อนขึ้น

องก์ 3: จุดสิ้นสุด เป็นเหตุการณ์สุดท้ายที่เป็นบทสรุป และจุดจบของเรื่อง

2.1.4 การเรียบเรียงบทภาพยนตร์ (Composition)

การเรียบเรียงคือการจัดลำดับและการเชื่อมโยงระหว่างฉากต่อฉาก นำเหตุการณ์มาต่อกัน โดยคัดเลือกว่าอะไรควรจะต้องออกหรือเพิ่มเติม เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายของเรื่องที่ต้องการจะเล่าอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจุดประสงค์ของการเรียบเรียงบทภาพยนตร์มีดังต่อไปนี้

1) เพื่อให้มีความหลากหลายที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

บทภาพยนตร์นั้นประกอบด้วยเหตุการณ์ที่หลากหลาย ผู้เขียนบทจึงควรสร้างสถานการณ์ให้มี ความน่าสนใจ ทำให้มีการดำเนินเรื่องที่น่าติดตาม และโดยรวมทั้งหมดยังต้องสามารถสื่อความหมาย ไปในทางเดียวกันได้อย่างมีเอกภาพ

2) เพื่อให้เกิดพัฒนาการทางอารมณ์

อารมณ์ของภาพยนตร์จะสื่อไปถึงผู้ชม ดังนั้น ผู้เขียนบทจะต้องสร้างเหตุการณ์และดำเนินเรื่อง ให้หล่อเลี้ยงอารมณ์ของผู้ชมตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนถึงฉากจบ ให้เกิดการติดตามอย่างไม่รู้สึกราบเรียบนิ่ง เฉยจนอึดอัด หรือไม่ให้ตื่นเต้นระทึกใจมากเกินไป เพราะถ้าหากเต็มไปด้วยความสันติและปลอดภัย ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็อาจจะน่าเบื่อ ในทางตรงข้ามถ้าชีวิตมีแต่ความโลดโผน เสี่ยงภัยอันตราย ก็จะทำให้เกิดความเคร่งเครียด คนเขียนบทจะต้องเรียบเรียงเรื่องให้มีความเข้าใจเป็นขนวนปมปริศนาน่าติดตาม จากฉากต่อฉากไปจนถึงจุดสูงสุดขององก์ 1 เมื่อเข้าองก์ 2 ช่วงต้นควรให้ผ่อนคลายความตื่นเต้นลง โดยอาจจะนำเสนอฉากตลกขบขัน หรือฉากโรแมนติกให้คนดูรู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อ การเตรียมพร้อมกับการตื่นเต้นครั้งต่อไปในองก์ 3 จนจบเรื่องความปิติยินดีก็จะติดตัวไปกับคนดูที่ถึง แม้จะออกจากโรงหนังไปแล้วก็ตาม

3) เพื่อให้เกิดความสมเหตุสมผลระหว่างจังหวะเวลาและเหตุการณ์

การเล่าเรื่องต้องคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ ผู้เขียนบทต้องทำให้ผู้ชมเชื่อได้ว่าเหตุการณ์เหล่านั้น สามารถเกิดขึ้นได้และเข้าใจในความสัมพันธ์ในเวลาและสถานที่ว่าเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก่อนหลัง ระยะเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่ที่หนึ่งแล้วมาเชื่อมโยงกับสถานที่อื่นๆ โดยทั่วไปภาพยนตร์ใน ระยะเวลาประมาณ 2 ชั่วโมงจะประกอบไปด้วย 40-60 ฉาก คำนวนออกมาคร่าวๆ คือ 1 ฉากจะใช้ เวลาประมาณ 2.30 นาที แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเสมอไป ให้ดูความเหมาะสมเป็นหลัก

4) เพื่อให้เกิดพัฒนาการตามลำดับของเรื่อง

การเล่าเรื่องให้น่าติดตาม คนดูจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครจากธรรมดาไปสู่พิเศษ จาก พายัพไปสู่ชัยชนะ จากความเสี่ยงเล็กน้อยไปสู่อันตรายถึงชีวิต จากเจ็บป่วยทั่วไปไปสู่โรคร้ายทำลาย ล้างโลก จากการนำเสนอการเปลี่ยนแปลงทำให้คนดูเห็นพัฒนาการของตัวละครอย่างใจจดใจจ่อ ลุ้น ไปพร้อมกับตัวละคร พัฒนาการของตัวละครมีหลักอยู่ 2 ประการ คือ

- พัฒนาการทางสังคม คือ การสร้างพฤติกรรมของตัวละครให้เกิดผลกระทบไปสู่สังคม อาจเริ่มด้วยตัวละครไม่กี่ตัวแล้วสร้างความรัก ความเชื่อถือ จนเปลี่ยนทัศนคติหรือช่วยเหลือคนมาก ขึ้นจนสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมในที่สุด รวมไปถึงผลกระทบในแง่ลบ หรือการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่ง เลวร้ายและความเสี่ยง

- พัฒนาการส่วนบุคคล คือ การกระทำและเหตุการณ์ที่นำไปสู่การเปิดเผยด้านลึกของ ชีวิต ตัวละครอาจจะเริ่มจากพฤติกรรมภายนอกไปถึงความขัดแย้งภายในจิตใจ ตัวละครที่เคยใช้ ชีวิตอย่างปกติ เมื่อเหตุการณ์ดำเนินต่อไปจึงค่อยๆ เผยความขัดแย้งมากขึ้นไม่ว่าในด้าน อารมณ์ จิตใจ ร่างกาย คุณธรรม เพื่อเปิดเผยความจริงภายในจากในส่วนลึกที่ไม่มีใครรู้มาก่อน

2.1.5 ลักษณะของตัวละครเอก (The Protagonist) มีสิ่งที่ควรคำนึงถึง 7 ประการดังนี้

ลักษณะประการที่ 1 มีความมุ่งมั่น (Willful Character)

มีนิสัยไม่ยอมแพ้ ไม่จำเป็นต้องต่อแพ่ง ไม่โอนอ่อนหรือต้องการเอาชนะเพียงอย่างเดียว แต่ ในที่นี้คือไม่ว่าจะมีอุปสรรคหรือปัญหาใดๆ ตัวละครเอกตัวนี้ก็จะต้องมุ่งมั่น ถึงแม้จะพ่ายแพ้ก็ยังคงมี ใจจดจ่อกับสิ่งที่ตนปรารถนา ภายนอกอาจเป็นคนที่ดูอ่อนแอและอ่อนไหวแต่ในใจกลับมีความมุ่งมั่น อย่างแรงกล้าในสิ่งที่ตนต้องการ

ลักษณะประการที่ 2 ชัดเจนในสิ่งตัวเองที่ต้องการ (Conscious Desire)

ตัวละครเอกต้องรู้ว่าตนต้องการอะไร มีจุดมุ่งหมาย รู้ว่าอยู่เพื่ออะไร แสดงออกมาให้เห็น อย่างเข้าใจง่ายและชัดเจน

ลักษณะประการที่ 3 มีความขัดแย้ง (Self-contradictory Unconscious Desire)

ตัวละครเอกที่น่าสนใจและน่าจดจำ มักจะไม่ได้ใฝ่หาแต่ความต้องการภายนอก แต่อาจมี ความต้องการบางอย่างแฝงอยู่ในจิตใต้สำนึกซึ่งขัดแย้งกับเป้าหมายหลักของตน

ลักษณะประการที่ 4 มีสติปัญญาและความสามารถ (Capacities to Purpose the Object of Desire Convincingly)

ลักษณะความคิดนิสัยการศึกษาและความสามารถของตัวละครจะต้องทำให้คนดูเห็น และ เชื่อได้ว่าเขามีโอกาสที่จะได้อย่างที่ใฝ่ฝัน แต่ไม่ได้หมายความว่าตัวละครเอกจะต้องได้ในสิ่งที่ตน ต้องการเสมอไป ความต้องการจำเป็นต้องมีความเป็นไปได้เมื่อเทียบกับพื้นฐานของตัวละคร

ลักษณะประการที่ 5 มีความหวัง (At least a Chance to Attain His Desire)

คงจะไม่มีใครคนไหนติดตามตัวละครเอกที่ดูเหมือนจะไม่มีโอกาสประสบความสำเร็จในสิ่ง ที่เขาใฝ่ฝัน เหตุผลง่าย ๆ คือ ไม่มีใครคนไหนในชีวิตจริงที่อยู่อย่างไม่เชื่อว่าตนเองมีโอกาสในสิ่งที่ตัวเองใฝ่ฝัน คนดูหนึ่งจึงต้องการที่จะเห็นตัวอย่างชีวิตที่ช่วยกระตุ้นให้มีความฝัน ฉะนั้น ตัวละครเอก จะ ต้องมีความหวังและจุดมุ่งหมายในการดำเนินชีวิต ความหวังไม่ใช่สิ่งที่ไร้สาระ แต่เป็นสมมุติฐานของ ชีวิต (What...if...) เช่น สมมุติว่าถ้าเราเรียนรู้มากขึ้น เราก็จะ... ถ้าทุ่มเท มากขึ้น เราก็จะ... ถ้า สิ่ง ที่ สมมุติเป็นจริงที่ละนิดก็จะทำให้สถานการณ์ใกล้เคียงความจริงมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะมนุษย์มีความหวัง อยู่ในหัวใจ ไม่ว่าโอกาสจะมีน้อยแค่ไหนก็ตาม ด้วยเหตุนี้ ตัวละครเอกที่อยู่อย่างไร ความหวังและไม่มี หนทางการต่อสู้จึงเป็นตัวละครที่ขาดความน่าสนใจและจดจำ

ลักษณะประการที่ 6 มีความอดทนและพยายาม (The Will and Capacity to Pursue the Object of His Conscious and/or Unconscious Desire to the End of the Line)

ศิลปะของการเล่าเรื่องมิใช่เพียงแต่มีความหวังแล้วลุกขึ้นเดินตามหา ตัวละครเอก จำเป็น จะต้องเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาและความอดทนในอุปสรรคที่เกิดขึ้นอย่างไม่ลดละ เพื่อที่จะให้ได้สิ่ง ที่ต้องการ คนดูจะเห็นว่าตัวละครเอกได้ไขว่คว้า เรียนรู้ พยายาม และต่อสู้ โดยเริ่ม

จากจุดเล็กๆ ไปถึง จนถึงขีดความสามารถของคนที่เราจะทำได้ หรือแม้แต่เอาชีวิตเข้าแลก หน้าที่ของคนเขียนบทคือการ บอกเล่าเรื่องราวเส้นทาง ตั้งแต่เริ่มคิดไปจนถึงจุดหมาย

ลักษณะประการที่ 7 นำสงสารและนำติดตามเอาใจช่วย (May or May not be Sympathetic)

คือการที่ทำให้คนดูมีความรู้สึกเหมือนกับว่าตนเองมีความเหมือน และเข้าใจในตัวละคร นั้นๆ ซึ่งมี 2 วิธีการดังนี้

- สร้างตัวละครให้มีบุคลิกที่คนดูคุ้นเคยดี (เป็นปัจจัยที่มีหรือไม่มีก็ได้) เช่น ถ้าตัวละครเอกเป็นอัยการที่ต้องต่อสู้กับความยุติธรรมในศาล คนดูระดับชาวบ้านที่ไม่คุ้นเคยกับภาษากฎหมาย ก็อาจจะไม่ให้ความสนใจ หรือหนังที่เกี่ยวกับพระสงฆ์ทิเบต ก็อาจจะทำให้คนไทยไม่คุ้นเคยเมื่อเทียบกับพระสงฆ์ไทย ด้วยเหตุนี้ ตัวละครเอกที่คนดูไม่คุ้นเคยอาจทำให้เกิดอุปสรรคในการเกิดอารมณ์ร่วม ต่อตัวละครและเรื่อง

- ตัวละครเอกต้องมีอุปนิสัยที่เป็นสากล หมายถึง ลักษณะภายนอกแต่เป็นความรู้สึกร่วม ของความเป็นมนุษย์ที่ไม่ว่าชาติใด ภาษาใดก็สามารถเข้าใจ และแทนความรู้สึกของตนเองร่วมในเหตุ การณ์ของเรื่องได้ เช่น ตัวละครเอกเป็นแม่ที่รักและปกป้องลูก คนทั่วโลกจะเข้าใจหัวอกของคนเป็น แม่ คนดูจึงรู้สึกอยากให้ตัวละครตัวนี้ได้ในสิ่งที่เขาต้องการ นั่นคืออารมณ์ร่วมหรือความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ของคนดูที่มีต่อตัวละคร

2.1.6 การสร้างประโยคบอกเล่าสั้นเรื่อง (Logline)

การสร้างเรื่องย่อเพื่อบอกเล่าเรื่องราวให้สรุปได้ในเวลาอันจำกัด ไม่ว่าจะนำไปเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเขียนบท หรือในการขอทุน ต้องอาศัยการเตรียมพร้อมที่ดีในกรณีนี้คือการสร้างรูปประโยคสั้นๆ ที่สามารถอธิบายหนังทั้งเรื่องได้อย่างน่าสนใจ นำติดตาม และนั่นก็คือ Logline ซึ่งอาจเรียกได้ว่า Logline เป็นเครื่องมือช่วยขยายบทบาทภายในหนึ่งประโยค เป็นสินทรัพย์ทางปัญญาที่สำคัญอย่างหนึ่งของนักเขียนบท (Bishop, 2016, p.11) เพราะในวงการฮอลลีวูด ผู้บริหาร ส่วนใหญ่ไม่มีเวลามากพอที่จะฟังคำอธิบายเรื่องย่อ (Plot) ที่ยาวเหยียด และยังสำหรับบทต้นฉบับ หลายร้อยหน้า ก็ยังไม่มีเวลาอ่านค่อนข้างแน่ ไม่เพียงแต่ Logline ที่สมบูรณ์จะช่วยประหยัดเวลาได้ เท่านั้น มันยังเป็นสิ่งช่วยเน้นย้ำว่าบทนั้นแตกต่างจากสิ่งที่คุณอื่นมีอยู่ได้อย่างไร และยังเป็นทางลัดที่ ดีที่ช่วยให้การเขียนบทไปในทิศทางเดียวกันอีกด้วย โดยการออกแบบประโยคบอกเล่าสั้นเรื่อง มีสิ่งที่ ต้องคำนึงถึง 3 ประการดังต่อไปนี้

1) ตัวชูโรงเป็นใคร (Who is the Protagonist?)

คนเขียนบทต้องออกแบบคนที่เป็นตัวละครที่คนดูเข้าถึงและได้เข้าใจได้ สามารถมองเห็น คุณลักษณะ (Character) ที่ชัดเจนของตัวละครให้มากที่สุด การออกแบบหรือคัดเลือกตัวละครควร คำนึงถึง 2 ประการ ดังนี้

คุณลักษณะของตัวละคร (Characterization) คือ ภาพรวมของภาพลักษณ์นิสัยภายนอกของตัวละคร เช่น การพูดจา ท่าทาง รูปร่างหน้าตา การแสดงออกทางอารมณ์ ระดับสติ ปัญญา หน้าที่การงาน รวมไปถึงสถานที่อยู่และวิถีการใช้ชีวิต

จิตสำนึกของตัวละคร (True Character) คือ สิ่งที่จะถูกเปิดเผยออกมาเมื่อตัวละครตัวนั้นตกอยู่ในสภาวะคับขัน ภาวะวิกฤติ ยิ่งกดดันเท่าไรตัวละคร ก็ยิ่งแสดงตัวตนที่แท้จริงออกมาเท่านั้น ตั้งแต่สภาวะภายนอกไปจนถึงจิตสำนึก และจิตใต้สำนึกที่ลับซับซ้อน คนเขียนบทจะต้องสร้างเหตุการณ์เพื่อเปิดเผยสิ่งที่ก่อให้เกิดบุคลิก หรือคุณลักษณะที่กลายเป็น Character ของ ตัวละคร

2) พวกเขาต้องการอะไร (What do they want?)

อะไรคือเป้าหมายที่ตัวละครออกแสดงออกถึงความต้องการสูงสุด ที่กระตุ้นให้เกิดการต่อสู้ หรือทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มา เพื่อตอบสนองความอยุ่รอดของชีวิต หรือแก้ไขปัญหาต่างๆ

3) อะไรคือสิ่งที่เป็นเดิมพัน (What is at Stake?)

อะไรคืออุปสรรค เป้าหมายต้องแลกมาด้วยอะไร เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์หากมีทุกสิ่ง ครบถ้วนสมบูรณ์ ย่อมจะไม่ดิ้นรนขวนขวาย หรือเสี่ยงอันตรายโดยไม่จำเป็น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มนุษย์จะไม่เลือกทำสิ่งที่ยาก หากทำในสิ่งที่ยากแล้วได้ผลเท่ากัน ดังนั้น ต้องสร้างอุปสรรค หรือ ข้อแม้ที่ท้าทาย

หากเราเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์แล้ว เราจะรู้ว่ามนุษย์เราตัดสินใจเลือกในสิ่งที่ตนคิดว่าถูก ต้องและดีที่สุด ซึ่งอาจจะมีความหมายหรือการตีความที่ตรงกันข้ามกับบุคคลหรือกลุ่มคนอื่น ๆ อยู่ เสมอ ทางเลือกที่แท้จริงของตัวละครคือทางเลือกที่ต้องอยู่ในสถานการณ์สภาวะที่ตัดสินใจลำบาก (Dilemma) หรือสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก สภาวะในที่มีอยู่ 2 ลักษณะคือ

สถานการณ์ที่ต้องเลือกระหว่างสิ่งที่ดีที่สุดที่มีมากกว่าหนึ่ง เช่น ทางเลือกหนึ่งที่ให้ผลลัพธ์กับชีวิตกับอีกทางที่เป็นผลลัพธ์ที่ตนเองปรารถนา

สถานการณ์ที่ต้องเลือกระหว่างสิ่งที่เลวร้ายที่สุดจากมุมมองของตัวละครเป็นทางเลือกที่ไม่ต้องการ และไม่ยากให้เกิดขึ้นกับตนเองแต่จำเป็นต้องเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สิ่งที่คุณอยากรู้คือตัวละครจะเลือกตัดสินใจอย่างไรและจะอะไรจะเป็นผลตามมา

2.2 การเล่าเรื่อง (Storytelling)

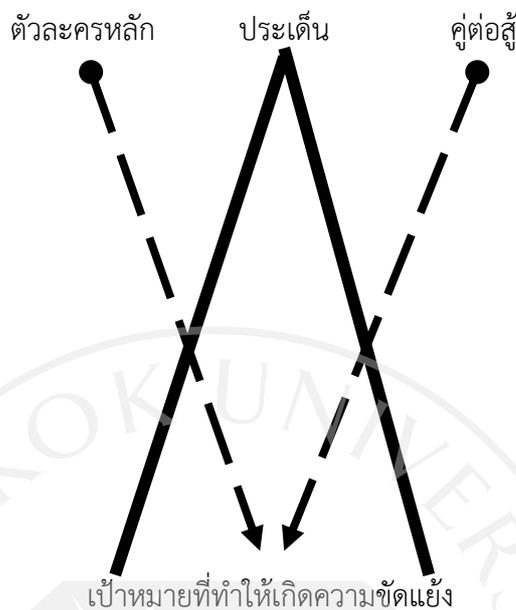
2.2.1 การวางโครงสร้างเรื่อง (Story Struction)

จากหนังสือเรื่อง The Anatomy of Story ของ ทรูบี (Truby, 2007) ที่ปรึกษา ด้านการเขียนบทภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ได้กล่าวถึงการวางโครงสร้างของเรื่องที่ประสบความสำเร็จว่ามีการวิธีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มจนจบ 7 ขั้นตอนดังนี้

- 1) มีจุดอ่อนและความอยาก (Weakness and Need) คือ เริ่มต้นด้วยข้อบกพร่องหรือปัญหา ของตัวละครหลัก และมีความต้องการสิ่งที่จะมาซ่อมแซมหรือเติมเต็มความไม่สมบูรณ์นั้น
- 2) มีความปรารถนา (Desire) คือ การแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายสูงสุดที่ตัวละครหลักจะลงมือ ทำเพื่อให้ได้มาแก้ไขปัญหาในตอนเริ่มเรื่อง และต้องเป็นภารกิจที่น่าสนใจมากพอที่จะทำให้คนดูรู้สึก อยากติดตามชม
- 3) มีคู่ต่อสู้ (Opponent) คือ ปฏิปักษ์ที่เป็นอุปสรรคขวากหนามที่ขัดขวาง อาจจะเป็นมนุษย์ หรือเหตุการณ์ที่ไม่เป็นใจที่มีผลให้ตัวละครหลักไม่สามารถไปถึงความปรารถนาได้
- 4) มีแผนการ (Plan) คือ แสดงให้คนดูได้เห็นถึงสิ่งที่ตัวละครหลักกำลังจะทำเพื่อเอาชนะคู่แข่ง หรืออุปสรรคปัญหานั้นๆ อธิบายกลยุทธ์ให้พอมองเห็นเส้นทางคร่าวๆ ถึงวิธีการที่จะไปสู่เป้าหมาย
- 5) มีการต่อสู้ (Battle) คือ เมื่อถึงช่วงสำคัญเกิดการเผชิญหน้ามีอารมณ์ปะทุ แล้วต้องทำให้เกิดการปะทะกับคู่ต่อสู้ คู่แข่ง เหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรค ไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้ด้วยกำลังหรือด้วยการ เจริญด้วยฝีปาก ทั้งนี้เพื่อให้เห็นการเอาตัวรอดของตัวละคร
- 6) มีการเปิดเผย (Self-revelation) คือ เกิดพัฒนาการเรียนรู้จากการต่อสู้ แสดงธาตุแท้ที่ซ่อน อยู่ออกมา ทำให้คนดูรู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของตัวละครหรือความจริงของเหตุการณ์ ที่มีความแตกต่าง จากตัวตนที่ผู้ชมได้เห็นตอนเริ่มเรื่อง
- 7) มีการกลับสู่สถานการณ์ปกติ (New Equilibrium) คือ เมื่อตัวละครฟันฝ่าอุปสรรคสำเร็จจน สามารถที่จะบรรลุจุดประสงค์ทำให้เหตุการณ์คลี่คลาย และชีวิตตัวละครกลับไปสู่ความสงบสุข

ในช่วงเริ่มเรื่องที่มีความขัดแย้งยังไม่เกิดหรือยังไม่เปิดเผยนั้น ตัวละครหลักและคู่แข่งจึงอยู่ในจุด ที่ยังไม่ตัดกัน ประเด็นหลักของเรื่องจะเป็นตัวสร้างพื้นที่พิพาท และดึงดูดให้ตัวละครให้เข้ามาต่อสู้กัน เพื่อไปถึงยังเป้าหมายหนึ่งเดียว ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องและมีที่มีจุดมาบรรจบกันในช่วงท้าย

ภาพที่ 2.4: แสดงโครงสร้างการดำเนินเรื่อง



ที่มา: Truby, J. (2007). *The anatomy of Story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, Inc.

2.2.2 อารมณ์ของการเล่าเรื่อง (Moral Argument)

ความขัดแย้งเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องเกิดความน่าสนใจ การนำเสนอโดยทั่วไปจะขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้สร้างเรื่อง (Truby, 2007) ซึ่งแบ่งตามลักษณะของอารมณ์การตีความได้ 5 ประเภท ดังนี้

- 1) ธรรมะปะทะอธรรม (Good Versus Bad) คือ มีตัวละครฝ่ายดีสู้กับฝ่ายเลว เป็น การนำ เสนอการต่อสู้เพื่อสิทธิหรือความถูกต้อง
- 2) โศกนาฏกรรม (Tragedy) คือ ความสูญเสียอันใหญ่หลวง การเล่าเรื่องก็จะเป็น เหตุการณ์ที่ แสดงให้ผู้ชมเห็นถึงสาเหตุของความโศกเศร้านั้นๆ
- 3) นำสมเพช (Pathos) คือ อุทาหรณ์สอนใจ มีการดำเนินเรื่องเพื่อให้เห็นสิ่งที่เป็น เยี่ยงอย่างที่ไม่ดี และช่วยเตือนใจคน
- 4) เสียดสีและประชดประชัน (Satire and Irony) คือ เป็นการตั้งคำถามกับความเชื่อ และเรื่อง ของความศรัทธาที่มีมาก่อนหน้า เพื่อแสดงให้เห็นอีกด้านของแนวคิดหรือสะท้อนมุมมอง ของผู้สร้าง
- 5) ตลกร้าย (Black Comedy) คือ อารมณ์ขันที่ชวนให้คิด การนำเสนอปัญหาอย่างที เล่นที่จริง หรือการประจานความเลวร้ายด้วยมุมมองที่ร้ายแรง ช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงประเด็นเรื่องหนักๆ ได้

ง่ายขึ้น

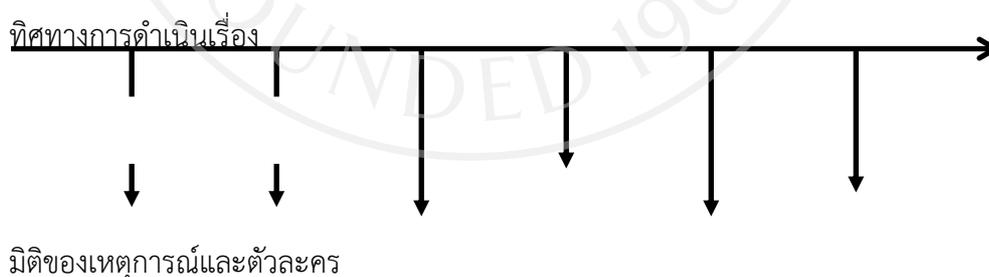
2.3 การเขียนบทดัดแปลง (Script Adaptation)

โดยธรรมชาติแล้วการดัดแปลงคือ การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งมาเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าสิ่งนั้นจะเหมือนเดิมทั้งหมด เพราะเรื่องราวจากแต่ละสื่อมีธรรมชาติการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน การเขียนบทดัดแปลงจึงอาจต้องมีการตัดทอนและเพิ่มเติมบางสิ่งเพื่อความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์ จากหนังสือ *The Art of Adaptation, Turning Fact and Fiction into Film* ของ เซเจอร์ (Seger, 1992) ที่ปรึกษาด้านการเขียนบทชาวอเมริกัน ได้อธิบายถึงศิลปะของการดัดแปลง เรื่องจริงและเหตุการณ์ต่างๆ มาเป็นบทภาพยนตร์ไว้ดังต่อไปนี้

2.3.1 การสร้างสรรค์เรื่องใหม่จากต้นฉบับเดิม (Creating the Second Original)

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่ง การดัดแปลงจึงเป็นกระบวนการคิดสรรเรื่องจากเรื่องราวต่างๆ รอบตัวไม่ว่าจะมาจากวรรณกรรม ละคร ตำนาน หรือชีวิตจริง เพื่อค้นเนื้อหาที่สะท้อนอารมณ์ที่แฝงอยู่มาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งบทที่ดีควรจะต้องมีองค์ประกอบที่นำพาผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ และสิ่งนั้นก็คือตัวละครที่มีมิติและที่มาที่ไปของเหตุการณ์ที่สามารถเข้าใจได้

ภาพที่ 2.5: การดำเนินเรื่องกับมิติของเหตุการณ์และตัวละคร



ที่มา: Seger, L. (1992). *The art of adaptation: Turning fact and fiction into film*, New York: Holt Paperbacks.

จากภาพประกอบจะเห็นว่า ทิศทางการดำเนินเรื่อง คือ ตัวกำหนดความซ้ำเร็วและระยะทาง จากเริ่มต้นไปจนถึงตอนจบเรื่อง ส่วนเส้นที่เป็นแนวตั้งเป็นตัวแสดงมิติ ช่วยอธิบายที่มาและเหตุจูงใจ ในการกระทำหรือเหตุการณ์ของช่วงนั้นๆ ซึ่งทั้งสองปัจจัยนี้ต้องมีความสมดุลกัน โดยการสร้างเรื่อง ดัดแปลงควรคำนึงถึงวิธีการดังต่อไปนี้

1) องค์ประกอบของเรื่องที่ดี (The Elements of Good Story) คือ ชุดของ เหตุการณ์ที่มี ช่วงเริ่ม มีช่วงกลางเรื่อง และตอนจบเรื่อง ซึ่งต่างเป็นเหตุที่มาจากแกนเรื่องเดียวกัน เมื่อเริ่มเขียนบท ดัดแปลง ผู้เขียนบทต้องหาจุดเริ่มต้นเรื่อง กลางเรื่อง และตอนจบจากเรื่องราว ต้นฉบับและคัดเลือก เหตุการณ์มาเสริมให้มีความสมเหตุสมผล โดยสามารถประเมินได้จาก 4 ประการต่อไปนี้

1.1) หาเป้าหมายของเรื่อง (Look for a Goal) หมายถึง ตัวละครหลักต้องมี เป้าหมายที่ ชัดเจน ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ถึงความต้องการว่า ตัวละครหลักต้องทำอะไรเพื่อให้ไปถึง เป้าหมาย และติดตามว่าในท้ายที่สุดตัวละครหลักจะทำภารกิจสำเร็จหรือไม่

1.2) หาปัญหาหรือประเด็นของเรื่อง (Look for a Problem or Issue) หมายถึง เรื่อง ราวที่น่าสนใจส่วนใหญ่เกิดจากการแก้ปัญหา ดังนั้น ต้องมองหาสิ่งที่เป็นประเด็นของ ปัญหาเรื่องนั้น ให้เจอ เพื่อใช้เริ่มเรื่องตอนที่ตัวละครประสบปัญหา ก่อนจะหาวิธีแก้ไข และต่อสู้หรือ สละสลวยปัญหานั้น ซึ่งบางเรื่องราวถ้าปัญหาหลักไม่มีน้ำหนักมากพอ ก็สามารถสร้างปัญหารองเพิ่ม ขึ้นมาเพื่อช่วยในการ ดำเนินเรื่องให้มีความเข้มข้นไปจนถึงตอนจบได้

1.3) หาช่วงเวลาของเรื่อง (Look for a Journey) หมายถึง ทุกเรื่องราวต้องมี ช่วงเวลา ที่ชัดเจน เหมือนการเดินทางที่ต้องจุดเริ่มและจุดสิ้นสุด เพื่อที่จะนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆ ที่ ได้พบเจอ ระหว่างทาง

1.4) จัดวางบทได้ครบ 3 องก์ (Create Three Acts) หมายถึง นำเหตุการณ์ที่ คัดเลือก มาจากเรื่องราวต้นฉบับ มาจัดวางในรูปแบบการดำเนินเรื่องแบบ 3 องก์ กล่าวคือ เหตุการณ์ เริ่มเรื่อง ที่องก์ 1 บอกที่มาของตัวละครหลักและเริ่มแสดงปัญหา เมื่อเข้าสู่องก์ 2 จะเป็นมีช่วงเวลาที่ นานที่สุด เพราะเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครแก้ปัญหา ผ่านช่วงที่มีความยากลำบากจนไปถึง เหตุการณ์ ที่เป็นวิกฤติสูงสุดที่องก์ 3 ก่อนจะแสดงผลสรุปตอนจบของเรื่องในตอนท้าย

2) หาเหตุการณ์วิกฤต (Look For The Climax) คือ เหตุการณ์ที่มีความสะเทือน อารมณ์ ไม่ว่าจะเป็น ตื่นเต้น เศร้า ซาบซึ้ง น่าทึ่ง สยองขวัญ และอื่นๆ เป็นวัตถุดิบสำคัญในการเขียน บท เพื่อ นำมาวางเป็นจุดสำคัญบนเส้นเรื่อง เป็นการปิดหมุดเหตุการณ์ตามจุดที่ต้องการจะให้ผู้ชม เห็นวิกฤต ปัญหา หรือเกิดความตื่นเต้นสะเทือนอารมณ์ เสมือนสร้างกระดุกสันหลังของเรื่องให้เกิด การติดตาม ตั้งแต่หัวเรื่องไปจรดตอนจบที่ควรเป็นเหตุการณ์วิกฤตสูงสุดของเรื่อง

3) สร้างเรื่องย่อยเสริมเรื่องหลัก (Integrating Plot and Subplot) คือ เมื่อลำดับเรื่อง วางเหตุการณ์หลักไว้ในตำแหน่งสำคัญแล้ว อาจเกิดช่องว่างหรือรอยต่อบางช่วงที่ยังไม่มีความต่อเนื่องเท่าที่ควร มีหลายสาเหตุ ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ก่อนหน้าและหลังเป็นช่วงเวลาของที่ห่างกัน มาก ผู้เขียนบทจึงต้องสร้างเหตุการณ์ย่อยแสดงการเปลี่ยนผ่านเวลามาเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างสอง เหตุการณ์นั้น หรือเหตุการณ์ไม่เรียงตามลำดับเวลาปกติ ทำให้บางเหตุการณ์ยังไม่มีที่มา ต้องมีการ สร้างฉากแฟลชแบ็กเพื่ออธิบายหรือเฉลยข้อมูลที่ซ่อนไว้ เป็นต้น

2.3.2 การเลือกสรรตัวละคร (Choosing The Characters)

ตัวละครจากวรรณกรรมอาจมีการพรรณนาลักษณะไว้อย่างงดงามเกินกว่าที่จะนำมาสร้างเป็น ตัวละครจริงในภาพยนตร์ได้ หรือมีจำนวนตัวละครมากจนเวลาเพียง 2 ชั่วโมงของภาพยนตร์ไม่เพียงพอต่อการนำเสนอได้ทั้งหมด ดังนั้น การเขียนบทดัดแปลงจึงต้องมีการเลือกเฉพาะตัวละครที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง และอาจมีการตัดทิ้งหรือผสมผสานจากหลายๆ ตัวละครมาไว้เป็นตัวละคร เดียว ซึ่งการสร้างตัวละครหลักในการเขียนบทดัดแปลงมีขั้นตอนที่ควรคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1) หาตัวละครหลัก (Find The Main Character) คือ ต้องเลือกตัวละครที่มีบทบาทสำคัญ เพื่อใช้เป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งต้องเป็นตัวละครที่โดดเด่น หรือเป็นผู้มีส่วนร่วมรู้เห็นในเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความสำคัญต่อเรื่อง มีเสน่ห์สามารถดึงดูดให้ผู้ชมมีความหลงใหลหรือติดตามได้

2) กำหนดคุณลักษณะหน้าที่ของตัวละครเสริม (Define The Character's Functions) คือ ตัวละครที่จะถูกนำมาเสริมในเรื่องมักจะมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่เป็นจุดเปลี่ยน หรือมีส่วนทำให้ เรื่องดำเนินไป ประเมินได้จากการลองสวม 4 บทบาทสำคัญ ซึ่งตัวละครหนึ่งอาจเป็นได้มากกว่าหนึ่ง บทบาท แต่ถ้าไม่สามารถสวมบทบาทใดได้เลยก็ควรตัดทิ้ง หรือถ้าได้แค่บางบทบาทก็อาจนำคุณสมบัติ ตัวละครเหล่านั้นมารวมไว้เป็นตัวละครเดียวกัน โดย 4 บทบาทดังที่กล่าวมานั้นคือ

2.1) เป็นตัวสร้างเรื่อง (The Storytelling Function) กล่าวคือ เป็นตัวดำเนินเรื่องควบ คู่ไปกับตัวละครหลัก อาจจะเป็นฝ่ายศัตรูที่คอยสร้างความขัดแย้ง และเป็นตัวเร่งให้ตัวละครหลักเกิด การกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นตัวก่อปัญหาทำให้เรื่องเดินไปข้างหน้า

2.2) เป็นตัวทำให้ตัวละครหลักเผยธาตุแท้ (Helping to Reveal Main Characters) กล่าวคือ จุดที่ตัวละครหลักเกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ เช่น แสดงพลังที่ไม่มีใครรู้มาก่อน ระเบิด อารมณ์ที่เก็บกดไว้ แสดงความสามารถพิเศษโดยไม่รู้ตัว เป็นต้น เป็นจุดพลิกผันที่สำคัญที่สุดของเรื่อง ดังนั้น ต้องมีตัวละครเสริมที่จะทำให้เกิดภาวะแสดงออกทางอารมณ์สูงสุดไม่ทางตรงก็ทางอ้อม

2.3) เป็นผู้รู้ข้อมูลสำคัญของเรื่อง (Talking About, Revealing, or Embodying the Theme) กล่าวคือ ในวรรณกรรมอาจมีตัวละครมากมายที่คอยสะท้อนให้ผู้อ่าน

เข้าใจถึงประเด็นของ เรื่อง แต่ในรูปแบบภาพยนตร์ตัวละครที่มากเกินไปเหล่านี้อาจทำให้เกิดความ สับสน ดังนั้น ควรรวม องค์ความรู้ที่ไว้ในตัวละครตัวเดียว หรือไม่ควรเกินสาม ซึ่งตัวละครนี้มีหน้าที่ คอยให้เบาะแส ชี้นำหน ทาง หรือชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาให้ตัวละครเอกได้คิดต่อ ทั้งโดยตั้งใจและ ไม่ตั้งใจ

2.4) เป็นตัวสร้างสีสัน (Adding Color and Texture) กล่าวคือ เพื่อนพระเอก หรือ พระรอง นอกจากจะเป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือพระเอกในด้านต่างๆ แล้ว มักจะเป็นตัวละคร ที่ คอยสร้างสีสันและความสนุกสนานให้กับเรื่อง ซึ่งอาจจะมีหรือไม่ก็ได้ เพราะตัวละครเอกบางเรื่อง ที่มีเสน่ห์และพลังมากพอที่เหมาะสมกับภารกิจฉายเดี่ยว ซึ่งในกรณีก็ขึ้นอยู่กับว่า หากเพิ่มตัวละครเสริม ตัวนี้เข้ามาแล้วเรื่องจะสนุกสนานขึ้นอีกหรือไม่ ถ้าไม่เป็นผลดีกับเรื่องก็ไม่ควรมี

3) เลือกมุมที่น่าสงสารน่าเอาใจช่วย (Choose Sympathetic Charaters) คือ ภาพยนตร์ อเมริกันที่ประสบความสำเร็จหลายเรื่องเลือกใช้ตัวละครที่มีความน่าสงสาร หรือเป็นกลุ่ม คนที่กำลัง ต้องการความช่วยเหลือในสถานการณ์ที่ต้องเอาตัวรอด เพราะหากตัวละครที่สมบูรณ์แบบ ที่มีความ สามารถเกินจนเกินไปจะทำให้ดูน่าเบื่อ ไม่ท้าทาย ดังนั้น การสร้างให้ตัวละครมีจุดอ่อน มี ปมด้อย มีปัญหาส่วนตัว จะทำให้ผู้ชมอยากเอาใจช่วย ติดตามดูการแก้ปัญหาของเขา ถึงแม้ว่าตัว ละครนั้นจะ ถูกสร้างมาให้มีความแข็งแกร่งแค่ไหนก็ต้องสร้างให้มีข้อผิดพลาดหรือมีมุมที่น่าสงสารด้วย

4) ต้องมีปมขัดแย้ง (Identify The Conflict) คือ ความขัดแย้งคือประเด็นสำคัญ เสมอมาใน การออกแบบการแสดง และภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักใช้ความขัดแย้งระหว่างคนสองคน ความขัดแย้งใน ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมาจากการทำให้เกิดความตื่นเต้น ชิงไหวชิงพริบ แต่ ความขัดแย้งก็เกิด จากตัวละครเดียวกันก็ได้ เช่น จากบุคคลสองบุคลิกที่มีความขัดแย้งภายในตัวเอง หรืออาจมาจากปัญหา การได้รับเลี้ยงดูในวัยเด็กแบบหนึ่ง แล้วพอโตขึ้นมาก็ต้องมาปรับตัวเข้ากับ สังคมอีกแบบหนึ่งที่ขัดแย้ง กัน เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า เป็นการสร้างตัวละครให้อยู่ในสถานะที่มี ข้อแม้ทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ที่ยากจะต่อรองให้ลงตัว

2.3.3 การสร้างสมดุลของเรื่อง (Creating and Shading Style, Mood and Tone)

การสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่คือการทำให้เกิดความสมจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อได้ว่าเหตุการณ์นี้มี อยู่ได้จริง แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นจะมีความเหนือจริง หรือพิสดาร เพียงใดก็ต้องสร้างเหตุผลมารอง รับให้เกิดความน่าเชื่อถือ หรือโน้มน้าวใจให้เกิดความคล้อยตามได้ โดยการออกแบบฉากในภาพยนตร์ มีสิ่งๆ ที่ควรคำนึงถึงดังนี้

1) รูปแบบการนำเสนอเรื่อง (Defining Style) หมายถึง ภาพยนตร์คือการจำลอง เหตุการณ์ หลายเหตุการณ์ที่นำมาต่อๆ กัน เพื่อใช้อธิบายและทำให้เกิดความเข้าใจถึงแนวคิดหลัก ซึ่ง อริสโตเติล (Aristotle) ได้กล่าวไว้เมื่อพันกว่าปีที่แล้วว่า “แค่รู้ว่าอะไรจะพูดอะไร แค่โน้มน้าวยังไม่พอ แต่ จำเป็นต้องรู้ด้วย ว่า จะพูดสิ่งนั้นออกมาอย่างไร” เพราะผู้เขียนบทจำเป็นต้องแปลงเนื้อหาจาก

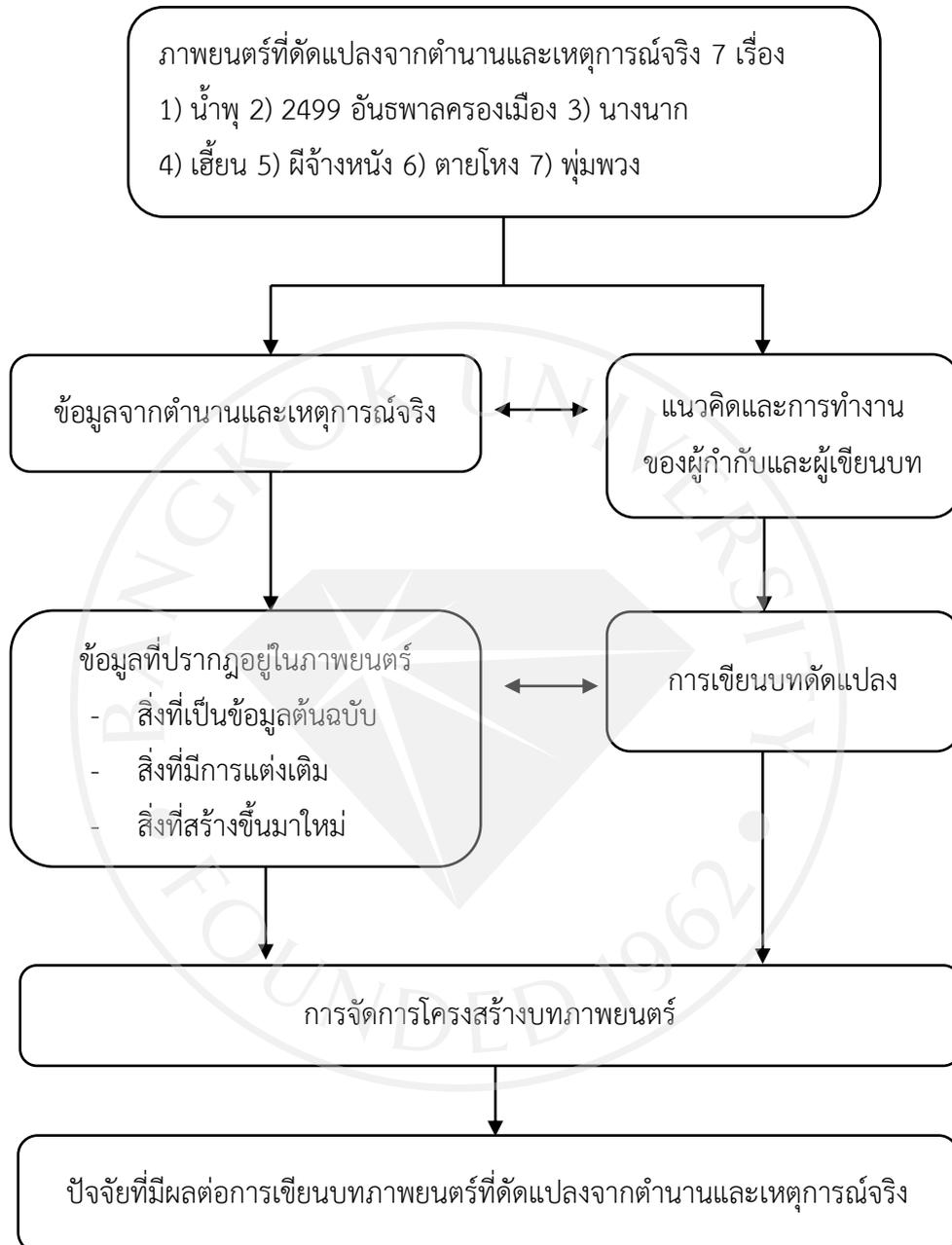
แหล่งข้อมูลที่คัดสรรมา เหล่านั้นให้แปลงออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ ดังนั้น เพื่อให้เกิดสุนทรียภาพสูงสุด ต้องมีการนำเสนอ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาเหตุการณ์ที่คัดเลือกมา โดยควรกำหนดให้ได้ก่อนว่า ต้องการนำเสนอเรื่องนี้ด้วย ลีลาอย่างไร เช่น รักใสๆ หวานแหวว คล่องแคล่วฉับไวเท่ทันสมัย ยกย่องเชิดชูสรรเสริญ ตลกโปกฮา เบาสมอง หรือเศร้าโศกรันทดใจ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความชัดเจนในรูปแบบการถ่ายทอดออกมา แบบฉากต่อฉาก

2) คำนึงถึงอารมณ์ของฉาก (Recognizing The Mood) หมายถึง อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้น จากการตอบสนองของความรู้สึก หรือเมื่อมีสิ่งที่มาเติมเต็มความต้องการ เช่น เวลาเหงๆ พอได้ฟัง เพลงแล้วทำให้อารมณ์ดี เวลาหิวพอได้กินของอร่อยทำให้มีความสุข ตอนกำลังทำอะไรเพลินๆ พอถูก ชัดใจแล้วทำให้อารมณ์เสีย เป็นต้น ดังนั้นผู้เขียนบทต้องรู้ว่า ต้องการให้แต่ละฉากในเรื่องนี้ทำให้ผู้ชม รู้สึกและเกิดอารมณ์อย่างไร เช่น ฉากนี้ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกถึงความโรแมนติก ฉากนี้ต้องการให้คนดู ตื่นเต้น ฉากนี้ต้องการให้คนดูประหลาดใจ เป็นต้น

3) ตอบสนองอารมณ์ของฉาก (Responding to The Tone) หมายถึง การหาสิ่งมาตอบ สนองความต้องการเพื่อให้เกิดอารมณ์ตามที่กำหนด เช่น ต้องการทำให้ฉากนี้โรแมนติกจึงให้พระเอก อยู่พวยเรือไปกับนางเอกในแม่น้ำตอนที่มีหิ่งห้อยบินส่องแสงระยิบระยับ ต้องการให้ฉากนี้ตื่นเต้นสุด ชิดจึงให้มีการต่อสู้บนหลังคารถไฟ ต้องการให้คนดูประหลาดใจจึงทำให้มีสัตว์เลื้อยคลานได้ เป็นต้น ซึ่ง อาจเรียกได้ว่าเป็นการต่อยอด หรือเสริมบรรยากาศให้มีความพิเศษขึ้นอีกจากเหตุการณ์ต้นฉบับ เพื่อ ให้เกิดความน่าสนใจในรูปแบบภาพยนตร์

4) บูรณาการภาพรวม (Integrating The Style) หมายถึง เมื่อทุกฉากมาเรียงร้อยกัน ตั้งแต่ ต้นจนจบเรื่อง ต้องให้อารมณ์ที่ต่อเนื่องแล้วตรงตามเนื้อหาแนวคิดหลักที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งปัญหาที่ มักจะเกิดขึ้นในขั้นตอนนี้ก็คือ การมีฉากจำนวนมากหรือมีขนาดยาวเกินไป ทำให้อาจเกิดความน่าเบื่อ ผู้เขียนบทต้องตัดสินใจที่บางส่วนของฉากหรือผนวกรวมหลายฉากให้เป็นหนึ่งเดียวกัน เพื่อกระชับเวลาใน การดำเนินเรื่อง และอีกปัญหาหนึ่งก็คือบางครั้งผู้เขียนบทต้องการลดความตึงเครียด จึงแทรกฉากเบา สมองลงไป แต่ว่าในท้ายที่สุดอาจไม่ได้ตอบสนองเนื้อหาของประเด็นหลักหรือทำให้เกิดความสับสน ของอารมณ์โดยรวม ก็จำเป็นต้องปรับแก้หรือตัดฉากนั้นทิ้ง เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับและผู้เขียน บท ที่มีหน้าที่ทำงานร่วมกันให้ได้บทภาพยนตร์ดัดแปลงที่พร้อมสำหรับการถ่ายทำต่อไป

ภาพที่ 2.6: กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง และ 2) ศึกษาการจัดวางโครงสร้างบทภาพยนตร์ดัดแปลง รวมไปถึง 3) ศึกษาขั้นตอนการพัฒนาโครงสร้างและเรียบเรียงบทภาพยนตร์จากตำนานและเหตุการณ์จริง เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงที่มีคุณภาพ โดยแบ่งระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

- 3.1 รูปแบบการวิจัย
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การนำเสนอข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทย ที่ดัดแปลงจากตำนาน (Myths) และเหตุการณ์จริง (Real Events) ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาไปที่การจัด การบริหารเนื้อหาในโครงสร้างของบท โดยใช้ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมีรางวัลการ์ันตีเป็นที่ ยอมรับมาเป็นกรณีศึกษา โดยเฉพาะรางวัลระดับประเทศ เช่น รางวัลตุ๊กตาทอง รางวัลสุพรรณหงส์ ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และบทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม ได้แก่ เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ. 2527, 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ.2542 รวมไปถึงภาพยนตร์ ที่สร้างมาจากชาวดัง ตำนาน และ บุคคลสำคัญที่คนไทยรู้จักเป็นอย่างดี ได้แก่ เขียน ในปี พ.ศ.2546, ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 และเก็บข้อมูลของ ตำนานและเหตุการณ์จริงนั้นๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ใน กระบวนการผลิตถึง แนวคิดที่ใช้ในการคัดเลือกเนื้อหา การจัดวางโครงสร้างและพัฒนาบท รวมไปถึง ปัญหาที่เกิดขึ้นและ วิธีการแก้ไข แล้วสรุปผลด้วยการอธิบายเชิงพรรณนา

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 เก็บข้อมูลด้วยการชมภาพยนตร์แล้ววิเคราะห์พร้อมทั้งสืบค้นข้อมูลจากสื่อต่างๆ และเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ บทความ บทวิจารณ์ และบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างสมมุติฐาน

3.2.2 นำข้อมูลมาประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้กำกับและผู้เขียนบท ผู้ให้ข้อมูลดังกล่าว ประกอบด้วย

1) ทรงศักดิ์ มงคลทอง (การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560) ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550 และผู้เขียน บทภาพยนตร์เรื่อง เอียน ในปี พ.ศ. 2546 ในการติดต่อขอนัดสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ส่งอีเมลไปที่ บริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น เจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง เพื่อขอข้อมูลเรื่องบทและเบอร์โทรศัพท์ติดต่อผู้ กำกับ ซึ่งได้รับอนุญาตและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี จึงได้นัดสัมภาษณ์คุณทรงศักดิ์ มงคลทอง วันที่ 11 กรกฎาคม 2560 เวลา 18.00 น. ที่สนามแบดมินตันวัน ช.นวลจันทร์ กรุงเทพฯ เพื่อให้ข้อมูลการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550 จนเวลาล่วงเลยไปนาน จึงได้ ขอนัดสัมภาษณ์ถึงการเขียนบทเรื่อง เอียน ในปี พ.ศ.2546 อีกครั้งวันที่ 24 กรกฎาคม 2560 ในสถานที่ และ เวลาเดิม จนกระทั่งได้ข้อมูลที่ครบถ้วน และได้ให้บทภาพยนตร์ที่เป็นไฟล์ดิจิทัลไว้ประกอบการวิจัย

2) ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560) หนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ในการติดต่อขอ สัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อมาจาก คุณพงศธร ศิลปอุไร จึงได้ขออนุญาตนัดหมายเพื่อ สัมภาษณ์วันที่ 19 กรกฎาคม 2560 เวลา 17.00 น. ที่ร้านกาแฟ Play Cafe ชั้น 5 สยามพารากอน กรุงเทพฯ ซึ่งคุณธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ ได้ให้ข้อมูลเรื่องการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์อย่างเป็นกันเอง

3) บัณฑิต ทองดี (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง เอียน ในปี พ.ศ.2546 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ผู้วิจัยได้หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อมาจาก คุณทรงศักดิ์ มงคลทอง ซึ่งเคยร่วมงานกันในเรื่อง เอียน ในปี พ.ศ.2546 โดยคุณบัณฑิต ทองดี ให้ อนุญาตนัดหมายสัมภาษณ์ในวันที่ 20 กรกฎาคม 2560 เวลา 15.00 น. ที่ร้านกาแฟ Bico ในโครงการ The Scene ทาวน์อินทาวน์ ถ.ศรีวิภา กรุงเทพฯ ซึ่งคุณบัณฑิตได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการ กำกับและผลิตภาพยนตร์ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยอย่างยิ่ง

4) นนทรี นิมิบุตร (การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และเรื่อง นางนาก ในปี พ.ศ.2542 ในการติดต่อขอ สัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อมาจาก ดร.มนทิรา ธาดาอำนวยชัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งคุณนนทรี นิมิบุตร ได้ให้อนุญาตสัมภาษณ์วันที่ 9 กันยายน 2560 เวลา 10.30 น. ที่ บริษัท กันตนา หมู่บ้านรัชดานิเวศน์ ซ.19 ถ.ประชาอุทิศ กรุงเทพฯ โดยคุณนนทรี นิมิบุตร ได้ให้

ข้อมูลถึงการผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ รวมไปถึงการทำงานของผู้กำกับที่ดี และยังได้ แนะนำให้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้เขียนบทภาพยนตร์อีกด้วย

5) วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560) ผู้เขียนบท ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ เรื่อง นางนาก ในปี พ.ศ.2542 ซึ่งได้ อนุญาตและนัดหมายให้ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์วันที่ 15 กันยายน 2560 เวลา 10.30 น. ที่ บริษัท โทรานส์ฟอร์มเมชัน ฟิล์ม ซ.นาคนิวาส 12 กรุงเทพฯ โดยคุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้ให้ข้อมูล ด้านการ เขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากเรื่องเล่าและเหตุการณ์จริงไว้อย่างละเอียด

6) ยุทธนา มุกดาสนิท (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560) ผู้กำกับและเขียน บทภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 ในการติดต่อผู้วิจัย ได้หมายเลขโทรศัพท์มาจาก คุณบัณฑิต ทองดี นายกสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ และได้รับอนุญาตให้ สัมภาษณ์วันที่ 14 กันยายน 2560 เวลา 14.00 น. ที่บ้านพักส่วนตัว ถ.พัฒนาการ ซ.53 กรุงเทพฯ ซึ่งคุณยุทธนา มุกดาสนิท ได้ให้ข้อมูลด้าน การเขียนบทและกำกับภาพยนตร์ และได้มอบหนังสือบทภาพยนตร์ เรื่อง น้ำพุ ฉบับสมบูรณ์ให้ผู้วิจัย ได้นำกลับมาใช้อ้างอิงในงานวิจัย

7) พัฒนะ จิระวงศ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ในการติดต่อ ผู้วิจัยได้หมายเลขโทรศัพท์มาจาก คุณบัณฑิต ทองดี นายกสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเคยทำงานร่วมกันในเรื่อง พุ่มพวง ใน ปี พ.ศ.2554 โดยคุณพัฒนะ ได้อนุญาตและนัดหมายให้สัมภาษณ์วันที่ 19 กันยายน 2560 เวลา 18.00 น. ที่บริเวณ เอเชียทีค เดอะริเวอร์ฟรอน ถ.เจริญกรุง กรุงเทพฯ คุณพัฒนะได้อธิบายถึงขั้น ตอนการเขียนบทและให้ ข้อเสนอแนะในการคัดสรรเหตุการณ์จริงมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์อีกด้วย

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

3.3.1 ประเภทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงจำนวน 7 เรื่อง

ตารางที่ 3.1: แสดงรายละเอียดภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

| ลำดับ | ชื่อภาพยนตร์ | เรื่องเล่า / เหตุการณ์ | รางวัล / ความสำเร็จ | รายได้ |
|-------|------------------------------|--|--|-------------------|
| 1 | น้ำพุ | <u>ชีวิตบุคคล</u> - วงศ์เมือง นันทขว้าง | <u>รางวัลตุ๊กตาทอง พ.ศ.2527</u> - นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม - บทดัดแปลงยอดเยี่ยม | 15 ล้าน (บาท) |
| 2 | 2499 อันธพาล ครองเมือง | <u>ชีวิตบุคคล</u> - แดง ไบเลย์ | <u>รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2540</u> - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม - บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม | 75 ล้าน (บาท) |
| 3 | นางนาก | <u>ตำนานเรื่องเล่า</u> - แม่นาคพระโขนง | <u>รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2542</u> - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม | 150 ล้าน (บาท) |
| 4 | เขียน | <u>ข่าว</u> - ชาวบ้านผ่าท้องศพ หญิงสาวตายทั้งกลม | <u>รางวัลสตาร์เ็นเตอร์เทนเมนต์ พ.ศ.2546</u> - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม | 50 ล้าน (บาท) |
| 5 | ผีจ้างหนัง | <u>ตำนานเรื่องเล่า</u> - ผีจ้างหนัง | ค่ายหนังจากอเมริกา ซื้อลิขสิทธิ์บทภาพยนตร์ | 12 ล้าน (บาท) |
| 6 | ตายโหง | <u>ข่าว</u> - ไฟไหม้ผ้าวันปีใหม่ - คนผูกคอตายในคุก - ฆ่ายึดศพลงแท็งก์ - ฆ่าโหดหมกม่านรูด | <u>Movie Mthai พ.ศ.2553</u> อันดับ 19 หนังสือไทยทำเงิน ที่ใช้ทุนสร้างเพียง 9 ล้าน | 31 ล้าน (บาท) |
| 7 | พุ่มพวง | <u>ชีวิตบุคคล</u> - พุ่มพวง ดวงจันทร์ | <u>รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2554</u> - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม <u>รางวัลคมชัดลึก พ.ศ.2555</u> - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม - นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม | 43 ล้าน (บาท) |

ตารางที่ 3.1: แสดงรายละเอียดภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

| ลำดับ | ชื่อภาพยนตร์ | เรื่องเล่า / เหตุการณ์ | รางวัล / ความสำเร็จ | รายได้ |
|-------|--------------|--|--|------------------|
| 7 | พุ่มพวง | <u>ชีวิตบุคคล</u> - พุ่มพวง ดวงจันทร์ | <u>รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2554</u> - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม <u>รางวัลคมชัดลึก พ.ศ.2555</u> - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม - นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม | 43 ล้าน (บาท) |

ที่มา: 20 รายได้หนังไทยสูงสุดตลอดกาล. (2551). สืบค้นจาก

http://www.thaicinema.org/boxoffice_thai2.php.

3.3.2 ประเภทบุคคล ที่เป็นผู้กำกับและผู้เขียนบทจากภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องข้างต้น

ตารางที่ 3.2: แสดงรายละเอียดผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

| ลำดับ | ชื่อ | ผลงานกำกับ | ผลงานเขียนบท |
|-------|--------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | ยุทธนา มุกดาสนิท | - น้ำพุ | - น้ำพุ |
| 2 | นนทรีย์ นิมิบุตร | - 2499 อันธพาลครองเมือง - นางนาก | |
| 3 | วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง | | - 2499 อันธพาลครองเมือง - นางนาก |
| 4 | บัณฑิต ทองดี | - เอียน - พุ่มพวง | |
| 5 | ทรงศักดิ์ มงคลทอง | - ผีจ้างหนัง | - เอียน - ผีจ้างหนัง |
| 6 | พัฒนะ จีรวงศ์ | | - พุ่มพวง |

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 3.2 (ต่อ): แสดงรายละเอียดผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

| ลำดับ | ชื่อ | ผลงานกำกับ | ผลงานเขียนบท |
|-------|-----------------------|------------|--------------|
| 7 | ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์ | - ตายโหง | - ตายโหง |

ที่มา: 20 รายได้หนังไทยสูงสุดตลอดกาล. (2551). สืบค้นจาก

http://www.thaicinema.org/boxoffice_thai2.php.

3.3.3 ประเภทเอกสาร ที่บันทึกเรื่องราว ตำนานหรือเหตุการณ์จริงที่เป็นข่าวต่างๆ รวมไปถึงบทวิจารณ์ และบทสัมภาษณ์ของผู้เกี่ยวข้องในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 อินเทอร์เน็ต ใช้สืบค้นสื่อออนไลน์ ทั้งบทวิจารณ์ บทความ และเว็บไซต์ต่างๆ

3.4.2 คอมพิวเตอร์ เพื่อใช้เล่นสื่อภาพยนตร์ จากอุปกรณ์วีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง และ Youtube

3.4.3 เครื่องบันทึกเสียง ใช้สำหรับบันทึกเสียงการสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ข้อมูลที่ได้นับจากการชมภาพยนตร์และบทภาพยนตร์ นำมาวิเคราะห์ควบคู่กันกับข้อมูล เหตุการณ์จริงที่รายงานในข่าว ประกอบกับบทสัมภาษณ์ผู้กำกับและเขียนบท แล้วจึงนำหลักการและ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาอ้างอิง โดยแบ่งการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

3.5.1 การคัดเลือกเรื่องและการหาข้อมูลจากตำนานและเหตุการณ์จริง

3.5.2 การออกแบบโครงสร้างการดำเนินเรื่องและการสร้างตัวละคร

3.5.3 ขั้นตอนการพัฒนาและเรียบเรียงโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

3.6 การนำเสนอข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้การวิเคราะห์เป็นการสรุปผล พร้อมกับยกตัวอย่างจากภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษาและบทสัมภาษณ์ รวมถึงบทวิจารณ์ภาพยนตร์มาประกอบการนำเสนอข้อมูลในเชิงพรรณนา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงครั้งนี้ใช้การศึกษาภาพยนตร์ควบคู่ไปกับข้อมูลของตำนานและเหตุการณ์ที่มีการบันทึกไว้ในสื่อต่างๆ โดยใช้หลักการเขียนบทภาพยนตร์และหลักการเล่าเรื่องรวมไปถึงหลักการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลง ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้เขียนบทซึ่งจะทำให้เห็นการพัฒนาโครงสร้างบทภาพยนตร์และปัญหาที่เกิดขึ้น โดยนำมาวิเคราะห์ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

4.1.1 การคัดเลือกเรื่อง (Content Selection)

- ก. เป็นเรื่องที่มีผู้กำกับและผู้เขียนบทมีความสนใจส่วนตัว
- ข. เป็นเรื่องที่มีแนวโน้มเข้าถึงหรือตอบสนองผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย

4.1.2 การหาข้อมูล (Data Research and Review)

- ก. ปัจจัยด้านตัวบุคคล (Icon)
- ข. ปัจจัยด้านงบประมาณ (Budget)

4.2 การวางโครงสร้างเรื่อง (Story Structuring)

4.2.1 การกำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept)

4.2.2 การกำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal)

4.2.3 การกำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Conflict Making Up)

4.3 การพัฒนาโครงสร้างเรื่องและเรียบเรียงบทภาพยนตร์ (Scenario Development)

4.3.1 การกำหนดฉากจบ (Set The Ending)

4.3.2 การกำหนดฉากวิกฤต (Set The Crisis)

4.3.3 การเชื่อมโยงเหตุการณ์ (Connecting)

4.3.4 การตรวจสอบภาพรวม (Overview Checking)

4.1 การคัดเลือกเรื่องและการหาข้อมูล (Content Selection and Data Research)

4.1.1 การคัดเลือกเรื่อง (Content Selection)

บทภาพยนตร์ที่ดีเริ่มจากเรื่องราวที่ดี และในทุกวินาทีมีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา แต่ตำนานหรือเหตุการณ์ที่เหมาะสมแก่การนำมาดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ส่วนใหญ่ มักจะมีที่มาจากเอกสาร หรือการจดบันทึกในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์ รายการโทรทัศน์หรือเรื่องเล่า ตำนานในการศึกษาครั้งนี้ใช้ภาพยนตร์ 7 เรื่องคือ น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527, 2499 อังธพาล

ครองเมือง ในปี พ.ศ.2541, นางนาก ในปี พ.ศ.2542, เอี้ยน ในปี พ.ศ.2546, ฝิจ้างหนิง ในปี พ.ศ. 2550, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ซึ่งทั้งหมดนี้ ล้วนเป็นภาพยนตร์ที่ ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่คนไทยคุ้นเคยจากการศึกษาสามารถแบ่งตำนานและ เหตุการณ์ที่เหมาะสมแก่การดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ออกเป็น 7 ลักษณะดังนี้

1) เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากพอ (Matters) คือสามารถกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ อยากรู้อะไรหรือเป็นองค์ความรู้ที่มีประโยชน์ควรค่าแก่การนำเสนอ

2) เป็นเรื่องที่เล่าต่อสืบทอดกันมายาวนาน (Tales) คือมีการเล่าถึงเรื่องนี้อยู่เป็น ประจำ มีผู้อ้างอิงถึงอยู่บ่อยครั้ง และเมื่อกล่าวถึงแล้วสามารถทำให้ผู้คนเข้าใจเรื่องคร่าวๆ ได้โดยง่าย

3) เป็นเรื่องลึกลับที่ยังไม่มีใครพิสูจน์ได้ (Mysteries) คือชวนให้เกิดความพิศวง น่า สะพรึงกลัว น่าค้นหา และยังไม่มียุทธวิธีที่แน่ชัด

4) เป็นเรื่องที่ถูกนำมาเขียนเป็นหนังสือหรือเผยแพร่ในสื่ออื่นๆ แล้วได้รับความนิยม (Best-selling Publishings) คือได้รับกระแสตอบรับเป็นอย่างดีในสื่อต่างๆ โดยเฉพาะงาน วรรณกรรมที่ยืนยันความสำเร็จได้ด้วยยอดขายที่เป็นข่าวหน้าหนึ่งหนังสือพิมพ์ หรือยอดไลค์ใน อินเทอร์เน็ต

5) เป็นวีรกรรมหรือความสามารถที่มีความพิเศษ (Bravery and Talented) คือเป็น เรื่องราวที่มีบุคคลต้นแบบในการกระทำมีความพยายามฟันฝ่าอุปสรรคไปสู่เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ด้วย ความสามารถที่ไต่ยากหรือเป็นเหตุการณ์ที่มีผู้ร้ายที่สร้างปัญหาแก่ส่วนรวมมีส่วนที่ทำให้สังคมไม่สงบ

6) เป็นเรื่องที่สร้างความสะเทือนใจ (Touched) คือ มีความสูญเสียที่ก่อให้เกิด อารมณ์โศกเศร้าเป็นเรื่องราวที่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเวทนาและน่าสงสาร

เรื่องราวที่น่าสนใจเหล่านี้เป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนนำไปสู่การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งการ คัดเลือกตำนานหรือเหตุการณ์จริงมีที่มาจาก 2 ปัจจัย ดังนี้

ก. เป็นเรื่องที่ถูกกำกับและผู้เขียนบทมีความสนใจส่วนตัว

เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 ที่ผู้กำกับได้อ่านหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสูญเสียลูก จากสาเหตุยาเสพติด จึงอยากนำเรื่องจริงนี้มาสร้างเป็นอุทาหรณ์ ส่วนเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540 เป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในช่วงที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทกำลังโตเป็นวัยรุ่น จึงอยากนำมา สร้างเป็นภาพยนตร์ในแบบฉบับของตัวเอง และเรื่อง นางนาก ในปีพ.ศ.2542เป็นเรื่องที่ถูกกำกับ ต้องการสร้างความแปลกใหม่และแตกต่างจากแม่นาคพระโขนงเวอร์ชันเก่า และเรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 เกิดจากผู้เขียนบทได้ชมภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับคนที่พยายามฟันฝ่า อุปสรรคความยากจน สู้ชีวิตเพื่อความฝันที่อยากเป็นนักร้อง แล้วจึงมองเห็นว่าประเทศไทยก็มีนักร้อง ที่เป็นตำนานมีความคล้ายคลึงกันกับเรื่องนี้คือราชินีลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์ เป็นต้น

ข. เป็นเรื่องที่มีแนวโน้มเข้าถึงหรือตอบสนองผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย
เรื่อง *เฮียน* ในปีพ.ศ.2546 ดัดแปลงมาจากข่าวดั่งบนหน้าหนึ่งหนังสือพิมพ์ที่มีคน
กำลังให้ความสนใจในสื่อกระแสหลัก และเรื่อง *ผีจ้างหนัง* ในปี พ.ศ.2550 สร้างจากตำนานความ
ศักดิ์สิทธิ์ของป่าคาชะโนดที่มีผู้คนจำนวนมากให้ความศรัทธาและบอกเล่าต่อถึงความลึกลับอย่าง
ยาวนาน รวมไปถึงเรื่อง *ตายโหง* ในปี พ.ศ.2553 ที่ใช้ข่าวดั่ง 4 ข่าวสะท้อนขวัญพาดหัวข่าวหน้าหนึ่ง
ในการเรียกร้องความสนใจต่อคนที่กลุ่มใหญ่ เป็นต้น

เห็นได้ว่าการสร้างภาพยนตร์มีทั้งศาสตร์ด้านศิลปะที่แสดงถึงรสนิยมส่วนตัวของผู้สร้างและ
คุณค่าทางสุนทรียะของเรื่องโดยส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทมีความสนใจ ส่วนในอีก
ทางหนึ่งคือด้านการตลาดที่มีการหวังผลทางธุรกิจ ทำให้ภาพยนตร์ต้องมีความสนุกตื่นเต้น เซ้าซี้
หรือสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ชมอย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ก็เป็นสื่อบันเทิง การนำเสนอจึงต้องมีการสร้าง
ความสมดุลให้เกิดความลงตัวควบคู่กันระหว่างศิลปะกับการตลาด ทรายที่ภาพยนตร์ยังต้องการผู้ชม
ดังนั้น เหตุผลที่สำคัญประการหนึ่งที่น่าตำนานและเหตุการณ์จริงมาใช้เป็นเครื่องมือดึงดูดผู้ชม เพราะ
ตำนานและเหตุการณ์จริงเป็นที่รู้จักต่อคนหมู่มากทำให้ง่ายต่อการจินตนาการ ทำให้เกิดความบันเทิง
ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การใช้ศิลปะควบคู่กับการตลาดในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องดังต่อไปนี้

เรื่อง *น้ำพุ* ในปี พ.ศ.2527

ก. ผู้กำกับต้องการสะท้อนเรื่องราวของการสูญเสียลูกชายวัยรุ่นของครอบครัวในเมือง
ไว้เป็นอุทาหรณ์ให้ตระหนักถึงการดูแลสมาชิกที่อยู่ในวัยสุ่มเสี่ยงว่า ในยุคสมัยที่ยาเสพติดเป็นปัญหา
ใหญ่ของสังคม ควรเอาใจใส่บุตรหลานให้มากเพื่อให้รอดพ้นจากภัยยาเสพติด โดยใช้การนำเสนอแบบ
สมจริงที่สุด

ผมอยากทำหนังสมจริงแบบ Semi-Documentary ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่สมจริงเพื่อ
สะท้อนเหตุการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นให้ใกล้เคียงมากที่สุด” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล,
14 กันยายน 2560)

ข. มีการดัดแปลงจากหนังสือที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ด้วยชื่อเสียงของผู้เขียน และ
เรื่องราวที่สะท้อนใจคนหมู่มาก ผู้กำกับเชื่อว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงนี้ สามารถสร้างผลกระทบต่อ
จิตใจของผู้ชมได้มากกว่าเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ ช่วยให้ภาพยนตร์มีความบันเทิงที่น่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

“มันมาจากยุคสมัยนั้นมีเด็กติดยาติดทินเนอร์กันเยอะมาก ก็เลยอยากทำอะไรที่
ต่อต้านยาเสพติดเลยนึกขึ้นมาได้ว่าเคยอ่านเรื่องของน้ำพุ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด แม่ เลี้ยงลูกผิด
อะไรประมาณนั้น เพื่อใช้เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์อย่างหนึ่งที่พาคณดูย้อน เวลาเราบอกว่าได้อยู่
ร่วมในเหตุการณ์ และมันสามารถทำให้เกิดความสะท้อนใจที่รุนแรงได้มากกว่าหนังสือ เมื่อคนดูเชื่อ
ไปครั้งแล้วว่าเป็นเรื่องจริง พอถูกเร้าด้วยภาพยนตร์เข้าไปอีกยิ่งเกิดอารมณ์ร่วม เพราะมนุษย์มี
ความสุขกับการได้รู้ข้อดีข้อเสียของบุคคลอื่นและเป็น ประโยชน์ตรงที่ความผิดพลาดในอดีตจะเป็น

บทเรียนในการแก้ไขปัญหาและหนังสือก็ต้องมีความน่าเชื่อถือ แม้ว่าจะเป็นหนังสือประเภทใดก็ตาม ซึ่งหนังสือที่สร้างจากเหตุการณ์จริงก็ยิ่งมีความน่าเชื่อถือ” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.1: ปกหนังสือ เรื่องของน้ำพุ และรูปครอบครัวของน้ำพุ



ที่มา: “แม่และลูก” ใน “เรื่องของน้ำพุ” และพระจันทร์สีน้ำเงิน “สุวรรณีสุคนธา”. (2553).

สืบค้นจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/nn1234/2010/08/12/entry-1>.

จากหนังสือเรื่อง “พระจันทร์สีน้ำเงิน” นวนิยายความผูกพันของแม่ลูกและชีวิตครอบครัวที่กลายมาเป็น “เรื่องของน้ำพุ” โดย สุวรรณี สุคนธา ตัดแปลงมาจากหนังสืองานศพของ “น้ำพุ” บุตรชายคนเดียวของเธอ ด้วยการนำเอาจดหมายของน้ำพุที่เขียนมาถึงแม่ในช่วงที่ไปรับการ บำบัด ถอนพิษยาที่สำนักสงฆ์ถ้ากระบอก จนกระทั่งผู้กำกับได้อ่านและเกิดความประทับใจส่วนตัว จึงเลือกใช้เป็นต้นทางในการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ขึ้นมาเพื่อเป็นอุทาหรณ์แห่งยุคสมัย

เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540

ก. ผู้กำกับและเขียนบทมีความสนใจเรื่องราวในอดีตที่ตนเติบโตในยุคสมัยนั้น แล้วเกิดความประทับใจในตัวบุคคลและเหตุการณ์ในช่วงเวลาดังกล่าว จึงต้องการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่สนุกสนานเข้าใจตามแบบฉบับของตัวเอง โดยเริ่มจากความสงสัยถึงเส้นทางที่มาของนักเลงที่ชื่อ แดง ไบเล่ ว่าโด่งดังมาได้อย่างไร จนตัดสินใจนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์

“ตอนสมัยที่ยังไม่ได้ทำหน้าที่ไปอ่านเรื่อง เส้นทางมาเฟีย แล้วชอบเรื่อง อังธพาลครองเมืองมันสนุกดี และคุยกันกับเพื่อนว่าอยากเห็นเรื่องนี้แต่ไม่มีใครทำซักที มันเริ่มจากความอยากรู้อู

ยังไม่มีใครทำลายคุยกับเพื่อนว่ามาทำกันเองเลยดีกว่า” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

“ตั้งแต่เป็นวัยรุ่นได้อ่านหนังสือ เส้นทางมาเฟีย ตั้งแต่สมัยนั้นก็เกิดความสงสัยว่า แดง ไบเล่ ที่อายุแค่ 19-20 ปี แต่ทำไมถึงได้โด่งดังขนาดนั้น ขนาดอธิบดีกรมตำรวจเดินกอดคอคุยกัน แล้วก็อยากจะรู้ว่าจริงๆ ว่าเหตุการณ์มันเป็นอย่างไร และคิดว่ายังมีคนอื่นในประเทศอีกหลายคนที่น่าจะอยากรู้เหมือนกัน” (นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ข. เรื่องราวของการตีรันฟันแทงเป็นความเร้าใจที่ทำให้ภาพยนตร์มีความตื่นเต้น บวกกับเรื่องนี้มีแพชชันการแต่งตัวย้อนยุคที่ดูมีเสน่ห์และเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมไปถึงบุคลิกหน้าตา และพฤติกรรมของเหล่าตัวละครจิ๊กโก๋ที่มักจะถูกใจกลุ่มคนดูที่ต้องการหาตัวแทนเพื่อตอบสนองความรู้สึกดิบเถื่อนของตน ที่ในโลกความจริงพวกเขาไม่สามารถทำอย่างนั้นได้มาช่วยบำบัดอารมณ์ส่วนลึกเมื่อเข้ามาอยู่ในโลกแห่งจินตนาการในโรงภาพยนตร์ ด้วยเหตุนี้ ทำให้ผู้กำกับเชื่อว่าจะมีกลุ่มผู้ชมมากพอที่จะไม่ทำให้หนังเรื่องนี้ขาดทุน

“เราแทบไม่ได้มองเลยว่าหนังจะทำเงินเท่าไร แต่เราเชื่อว่าสิ่งที่ทำจะสามารถ เอาทุนมาคืนได้ ก็บอกกับนายทุนว่ามี 4 กลุ่มที่เป็นคนดูคือ ช่างกล วินมอเตอร์ไซด์ กลุ่ม กะเทยเพราะมีหนุ่มหล่อหน้าใหม่หลายคน และคนที่เคยอยู่ในยุคนั้น เรารู้สึกว่า 4 กลุ่มนี้คัพเวอร์ต้นทุนแล้ว” (นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.2: ปกหนังสือ เส้นทางมาเฟีย และภาพข่าวของตัวละครที่มีตัวตนอยู่จริง



ที่มา: สุริยัน ศักดิ์ไธสง. (2553). *เส้นทางมาเฟีย*. กรุงเทพฯ: มติชน.

เผยประวัตินักเลงเมืองไทย 2499. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://board.postjung.com/941854.html>.

บทประพันธ์เรื่อง เส้นทางมาเฟีย เป็นผลงานของ สุริยัน ศักดิ์โรสง มีเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่ม
 อันธพาลวัยรุ่นในกรุงเทพฯ ยุคก่อน พ.ศ.2500 ที่มี แดง ไบเล่ เป็นตัวละครเด่นและเป็นบุคคลที่มี
 ตัวตนอยู่จริง เขาและเพื่อนๆ ต่างมีชีวิตที่เต็มไปด้วยความรุนแรงจนต้องมาเสียชีวิตก่อนวัยอันควร ซึ่ง
 ผู้กำกับและเขียนบทเกิดความประทับใจในความโลดโผน จึงได้นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วย
 ด้วยตัวละครที่มีสีสันได้อย่างน่าติดตาม

เรื่อง นางนาก ในปี พ.ศ.2542

ก. ผู้กำกับรู้สึกถึงความจำเป็นในการนำเสนอเรื่องราวของแม่นาคพระโขนง เพราะ ใน
 อดีที่ผ่านมาโดยส่วนใหญ่ตำนานเรื่องนี้ถูกนำมาเล่าเพียงในแง่ของความน่ากลัว การหลอกหลอน
 อาละวาดจากความแค้นอาฆาต ที่มีความเหนือธรรมชาติ ไม่คำนึงถึงความสมจริง ผู้กำกับจึงเริ่มเกิด
 คำถามและข้อสงสัยถึงเหตุการณ์จริงที่ควรจะเป็น และเริ่มตั้งสมมติฐานที่ว่าหากเหตุการณ์นี้ว่าถ้าเป็น
 เรื่องจริงควรมีสิ่งใดเกิดขึ้นบ้าง แล้วสร้างเหตุการณ์ขึ้นจากหลักฐานที่มีบันทึกอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ

“ตั้งแต่เด็กได้ดูทั้งภาพยนตร์และละครมาประมาณ 20 กว่าเวอร์ชัน แล้วก็เกิดความ
 สงสัยตลอดเวลาวามันเป็นอย่างนั้นจริงๆ เหรอ นางนากเขาเป็นผีร้ายจริงๆ เหรอ ผู้หญิงออกลูกตาย
 ในโลกนี้มีตั้งเยอะแยะ แล้วทำไมผู้หญิงคนนี้ถึงถูกจับจ้องและโด่งดังมาตั้งแต่สมัยก่อนมาจนถึงทุกวันนี้
 มันเริ่มจากข้อสงสัยส่วนตัว กับสิ่งที่เห็นกับสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง ส่วนใหญ่มันก็มีแค่ความแตกต่างกันในแง่
 ของความร้ายกาจของผี หรือเทคโนโลยีการหลอก หลอน ซึ่งคิดว่ามันน่าจะมียะไรที่มากกว่านั้น”
 (นันทริย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

“เรื่องนางนากมันเป็นตำนานดัง มีทั้งวรรณกรรมและทำเป็นภาพยนตร์มานักต่อนัก
 เป็นที่รู้จักและมีเค้าโครงที่ชาวบ้านจดจำได้ มีเส้นเรื่องที่ค่อนข้างชัดเจนในการนำเสนอ ไม่อยากทำซ้ำ
 แบบเดิม จึงหาวิธีใหม่ เช่น สมมุติขึ้นมาก่อนว่าถ้าเรื่องนี้เป็นเรื่องจริงมันจะ ออกมาเป็นอย่างไร มัน
 ต้องเหมือนจริงตั้งแต่เรื่องฉากการแต่งกายที่เกิดช่วงปลาย ร.4 ต้น ร.5 ก็ต้องไปรีเสิร์ชกันมา ซึ่งยึด
 จากบันทึกเท่าที่มี ที่เป็นเพียงมุขปาฐะเล่าต่อกันมา และก็มี ที่เป็นเพลงยาว เป็นกลอนพิมพ์ขาย
 ปี่สาวอินทนิลพระโขนง ประวัติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชที่บันทึกเอาไว้ ว่าไปปราบอินทนิล ซึ่งก็เชื่อมากไม่ได้เพราะมันดู
 มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์จนเกินไป อย่างไรก็ตาม ก็ต้องยึดที่มีบันทึกไว้เป็นหลัก เคยมีเรื่องเล่าของ คึก
 กุทธิ์ ปราโมทย์ เขียนไว้ว่าตอนเด็กๆ ผู้ใหญ่เคยขอให้ดูรอยเท้านางนาคบนเพดานศาลาการเปรียญเก่า
 ที่นางนาคมาห้อยหัวหลอก พระเถร เราก็เอาเรื่องเหล่านี้มาวางร้อยเรียงกันเป็นเรื่อง” (วิศิษฐ์
 ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

ข. ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เรื่องความรักที่ไม่สมหวังตามแบบฉบับของหนังรักที่คนส่วนใหญ่
 คุ้นเคยทำให้เข้าใจง่าย แต่นำมาเล่าผ่านตัวละครที่มีความย้อนยุคในบรรยากาศแบบไทยๆ ทำให้
 เกิดความน่าสนใจมากขึ้น โดยสร้างเนื้อเรื่องให้เชื่อมโยงเข้ากับเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์ ที่มี
 บันทึกไว้ ช่วยสร้างเสน่ห์และความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม ทำให้รู้สึกอยากค้นหาสืบต่อว่าความเป็นจริง

ว่าเหมือนหรือต่างเป็นจากในภาพยนตร์หรือไม่ ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ มีการออกแบบเนื้อเรื่องให้นางนาคถูกกระทำจากสังคม เพื่อทำให้นางนาคดูสงสาร ให้ผู้ชมเกิดรู้สึกอยากเอาใจช่วยเธอ

“เมื่อสงสัยก็ต้องไปหาคำตอบ เรื่องนางนาค นี่ทำรีเสิร์ชอยู่ 2 ปีเต็มๆ ค้นจากทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวแม้กระทั่งปุม (จดหมายเหตุ) ของญี่ปุ่นกองทัพเรือญี่ปุ่นบันทึกไว้หน่อยหนึ่งว่าเคยโดนผีหลอกที่คลองพระโขนง หรือแม้จะเป็นเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการกิน การแต่งตัว การใช้ชีวิตในสมัยนั้น ทุกระดับ ตั้งแต่ชาวนา ชาวบ้าน ไปจนถึงระดับชั้นผู้ใหญ่ ดังนั้น การตีความใหม่ของผมคืออยากกลับไปสู่ต้นฉบับที่ใกล้เคียงมากที่สุดและทำให้คนดูรู้สึกสงสารผู้หญิงคนนึง” (นนทรีย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

“ชีวิตจริงมันดราม่าอยู่แล้ว หรือแม้กระทั่งนิยายก็มีแรงบันดาลใจจากเรื่องจริง ซึ่งเรื่องเหล่านั้นมันต้องสนุกถึงได้มีการนำมาเล่าต่อ และเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งคือ มันยังทำให้เกิดการค้นคว้าเพิ่มเติม คือรู้กันอยู่แล้วว่าหนังมันเป็นเรื่องที่มีการแต่งเติม แต่พอดูแล้วก็อยากรู้ที่มาของมัน หน้าตาจริงเขาจะเหมือนในหนังหรือเปล่า เป็นต้น เพราะฉะนั้น มันก็เป็นเหมือนหัวเชื้อให้รู้สึกอยากไปตามศึกษาเรื่องจริง และบางทีเรื่องจริงอาจจะสนุกกว่า เพราะหนัง 2 ชั่วโมงมันเล่าทั้งหมดไม่ได้” (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.3: ใบปิดภาพยนตร์ แม่นาคพระโขนง ยุคเก่า และศาลแม่นาคที่วัดมหาบุศย์



ที่มา: *ตำนานผีไทย: แม่นาคพระโขนง*. (2551). สืบค้นจาก <http://palungjit.org/threads/ตำนานผีไทย-แม่นาคพระโขนง.107650/>.

ตำนาน “แม่นาคพระโขนง” ที่คนไทยรู้จักกันดีและเล่าต่อกันมาว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่ริมคลองพระโขนง ในช่วงที่นาคตั้งท้องบ้านเมืองเกิดศึกสงคราม ใ้มาเป็นผู้เป็นสามีถูกเรียกไปเป็นทหารเกณฑ์ ส่วนนาคต้องอยู่ตามลำพัง จนเมื่อแม่นาคสิ้นใจตายขณะคลอดลูก ด้วยความรักความผูกพัน เธอจึงเฝ้ารอจนใ้มาากกลับมาอยู่กับด้วยกัน ต่อมาเมื่อมาารู้ว่านางนาคเป็นผีจึงหนีไปที่วัดมหาบุศย์ ผีนางนาค

โศรณมากจึงได้ออกอาละวาดหลอกหลอนผู้คนโดยผู้กำกับยังใช้เส้นเรื่องนี้ แต่ทำให้สมจริงมากขึ้นโดยการศึกษาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่มีการบันทึกไว้ ทำให้มีความแตกต่างจากที่ผ่านมาและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

เรื่อง เอียน ใน ปี พ.ศ.2546

ก. ผู้กำกับเกิดคำถามต่อชาวดังในหนังสือพิมพ์ที่ชาวบ้านร่วมกันประท้วงให้ผ้าศพหญิงสาวตายทั้งกลมเพื่อเอาศพลูกในท้องเธอออกมาแยกเผา จึงเกิดแนวความคิดที่ต้องการจะสื่อสารเพื่อให้แง่คิดกับถึงเรื่องความน่ากลัวของคน ที่เมื่ออยู่รวมกันแล้วมักจะมีการสร้างกฎหมู่ขึ้นมา และนั่นคือสิ่งที่ผู้กำกับเห็นว่าเป็นตัวสร้างปัญหาและมีความน่ากลัวมากกว่าผีเสียอีก

“หนังสือพิมพ์เขียนประมาณว่า ตายทั้งกลมดวงวิญญาณเอียน ชาวบ้านให้ผ้าศพเอาลูกออกจากท้องมาให้เผาพร้อมกัน เพราะกลัวว่าผีตายทั้งกลมจะเอียน เจ้าอาวาสก็ด้านทานไม่อยู่เพราะชาวบ้านเรียกร้อง หากถามว่าศพเดือดร้อนหรือเปล่า เธอเสียชีวิตไปแล้วคงไม่เดือดร้อนในเรื่องของร่างกาย แต่ถ้าดวงวิญญาณมีจริงเขาจะรู้สึกอย่างไรที่ลูกในท้องโดนผ่าออก ในเมื่อเขาตายแล้วแต่ทำไมต้องมายุ่งกับเขาอีก ชาวบ้านต่างตีความกันไปเอง แสดงว่าคนเอียนกว่าผี ก็เลยตั้งชื่อว่า “เอียน” นัยยะคือคนนั้นแหละที่เอียน เพราะคนคือตัวสร้างปัญหา” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

ข. เรื่องจริงที่ชวนสะเทือนขวัญบนหน้าพิมพ์รายวันในปี พ.ศ. 2543 เป็นกระแสข่าวดังก่อให้เกิดการถกประเด็นพูดคุยกันถึงอย่างแพร่หลาย ผู้กำกับและผู้เขียนบทจึงนำมาผูกเชื่อมโยงกับประเด็นของความเป็นแม่ที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อลูกอันเป็นเรื่องที่เป็นสากล เพื่อสะท้อนให้เห็นทั้งผลร้ายและผลดีของความรักที่ผิดๆ ของคนที่เป็นแม่ โดยนำเสนอผ่านตัวละคร 3 คนที่มีความแตกต่างทั้งความคิดและพฤติกรรมชวนให้น่าติดตาม เช่น แม่ที่เป็นวัยรุ่นนิตยาส์ท้องก่อนแต่งแล้วอยากทำแท้ง แม่ที่เป็นผีตายทั้งกลมออกตามหาลูกที่ถูกหมอผีผ่าเอาลูกออกไปทำคุณไสย และแม่ที่เป็นหมอสูติที่พยายามปิดบังความผิดของลูกชายที่ทำผู้หญิงท้องแล้วพลังมือเธอฆ่าตาย แสดงให้ผู้ชมเห็นความรักของคนที่เป็นแม่ที่ผู้ชมรู้สึกเข้าใจและสัมผัสเข้าถึงตัวละครได้ง่าย และเมื่อตัดแปลงมาจากเรื่องที่เป็นชาวดัง ก็ยิ่งทำให้ผู้ชมสนใจติดตามต่อว่าจะมีการดำเนินเรื่องที่จะออกมาอย่างไร

“เรื่องเอียนมี Hi-Concept คือ ผู้หญิงท้องที่ตายแล้วถูกผ่าเอาลูกออก นั่นคือเรื่องแม่กับลูก เราจึงใช้โมเดลแม่กับลูกเป็นแกนหลัก ทุกตัวละครหลักจะเป็นแม่และลูก” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 กรกฎาคม 2560)

“เรื่องนี้ต้องการพูดถึงเรื่องการต่อต้านการทำแท้ง การรักลูกของผู้หญิงฉะนั้นเรื่องราวก็จะเป็นวิธีรักลูกของผู้หญิงที่เป็นแม่ในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแม่ที่เป็นผีออกตามหาศพลูกหญิงสาวท้อง 3 เดือนที่อยากทำแท้ง และคุณหมอเป็นแม่ที่พยายามปกปิดความผิดของลูกชาย ทั้งสามเหตุการณ์นี้ดำเนินเรื่องมาพัวพันกัน จนสุดท้ายนางเอกก็ไม่อยากทำแท้งและอยากจะเป็นแม่ที่ดี ซึ่ง

ข้อพิเศษของเรื่องนี้ก็คือ คนรู้จักเหตุการณ์นั้นอยู่แล้วว่าเกิดอะไรขึ้น แต่อาจจะยังไม่รู้สึก จึงน่าสนใจว่าระหว่างทางนั้นเกิดอะไรขึ้น มันมีปัญหาอะไร ตัวละครต้องเผชิญกับอะไรบ้าง และทำให้คนดูอยากรู้ว่าเหตุการณ์วันนั้นมีอะไรที่ลึกซึ้งอีก” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.4: พาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์และภาพประกอบข่าวหน้าหนึ่ง ต้นทางเรื่อง เอียน



ที่มา: เอียน *The Mother* เบื้องหลัง. (2557). สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=oPVlyacwHy4>.

เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นจริงที่ จ.นครสวรรค์ เมื่อมีหนุ่มสาวผูกคอตายพร้อมกัน โดยที่หญิงสาวกำลังตั้งท้อง จนเป็นข่าวดังเกิดขึ้นเมื่อนำศพหญิงตายทั้งกลมไปเผาที่วัดคลองพูล จ.อ่างทอง แล้วเกิดความวุ่นวายของชาวบ้านตามคำบรรยายในข่าว ทำให้ผู้กำกับเกิดแรงบันดาลใจในการสะท้อนมุมมองเรื่องความเป็นแม่และความร้ายกาจของเป็นคนว่ามีความน่ากลัวไม่ต่างจากผี

เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550

ก. เบื้องต้นผู้กำกับต้องการทำหน้าที่ว่าด้วยการแสดงความรักที่เห็นแก่ตัว โดยที่ด้วยเรื่องของตัวละครเอกกับบริเวณตัวแฟนสาวไว้ไม่ให้คลาดสายตา ถ้าเธอไปคุยกับใครเขาจะเกิดอาการหงุดหงิดและโมโหร้ายขึ้นมาทันที แต่ด้วยเหตุผลทางการตลาดทำให้ผู้กำกับและเขียนบทได้นำเรื่องของความรักดังที่กล่าวมา มาปรับให้เข้ากับบริบทของตำนานผีจ้างหนัง ด้วยการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครที่ต้องการพิสูจน์ความจริงของผีจ้างหนัง ในขณะที่เดียวกับที่เขามีพฤติกรรมกับบริเวณคนรักไม่ยอมให้มีโลกส่วนตัว จนท้ายที่สุดก็ถึงจุดแตกหัก พร้อมกับสะท้อนคำตอบว่า ผีกับคนไม่ควรอยู่ร่วมกัน จึงไม่ควรไปยุ่งกับโลกที่ไม่ใช่ของเรา เป็นบทสรุปและจุดร่วมของทั้งสองเรื่องที่ไม่ว่าจะพยายามเชื่อมต่อกันเท่าไร ก็มีแต่จะทำร้ายกันมากเท่านั้นต่างฝ่ายควรได้อยู่อย่างมีอิสระและให้ความเคารพซึ่งกัน เช่นเดียวกับโลกของผีที่ไม่ต้องการเชื่อมต่อกับโลกของมนุษย์ ซึ่งผู้กำกับได้ตีความมาจากเหตุการณ์ที่

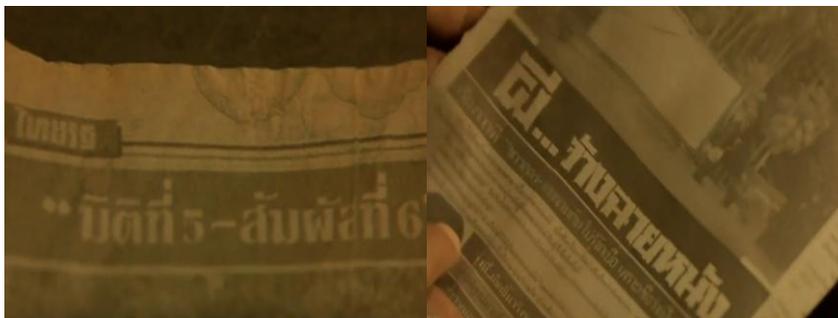
ไม่ว่าจะพยายามสร้างทางเชื่อมไปที่ป่าคำชะโนดกี่ครั้ง ก็จะมีเหตุให้เกิดแตกแยกออกจากกันไม่มีวันต่อกันได้สนิท

“ตอนเสนอโปรเจกต์ครั้งแรกเป็นหนังรักฆาตกรรมแต่โปรดิวเซอร์อยากให้ทำเรื่องตำนานที่คำชะโนด ซึ่งมีเรื่องเล่าว่า มีผีว่าจ้างหนังกลางแปลงเข้าไปฉาย พอใกล้สว่างคนที่ดูอยู่ตรงนั้นก็หายไปหมด แล้วภายหลังพบว่า เป็นป่าทึบไม่มีทางเข้าข้อดีของ ผีจ้างหนัง คือ มันถูกเชื่อว่าเป็นเรื่องจริงไปแล้ว เพราะมันได้ลงหนังสือพิมพ์และถูกพูดถึงในทิศทางเดียวกันซ้ำๆ เรื่องมันได้ออกรายการทำพิสูจน์ รายการเจาะเรื่องจริง มีรายการประเภทนี้ที่พูดถึงมาโดยตลอดสปีชีส์ปีจึงเกิดไอเดียแรกคือ มาสืบกันดีกว่าจึงไปที่คำชะโนดแล้วพบว่ามันเป็นเกาะที่มีน้ำล้อมแล้วก็มีป่าอยู่ตรงกลาง มีคนพยายามทำทางปูนเพื่อเชื่อมต่อแผ่นดินใหญ่เข้ากับเกาะ แต่ว่าทางมันก็แตกออกจากกันเสมอทุกวันนี้จึงเว้นทำเป็นช่องว่างไว้เพราะไม่ สามารถเชื่อมต่อกันได้ถ้าคิดเป็นวิทยาศาสตร์ก็คือป่าคำชะโนดมันเป็นดินลอยอยู่ มันก็จะมี ภาวะลอยตัวจมตัวปูนมันก็เลยแตกแต่ถ้าคิดเป็นผีก็คือผีมันพยายามจะบอกว่า บางทีการอยู่คนละโลกมันอาจจะดีกว่า ไม่ต้องต่อกันจะได้ไม่ต้องกลืนกินโลกส่วนตัวของมันและกัน ผีมันก็เลยพยายามทำให้ปูนแตกซึ่งก็เหมือนกับหนังรักที่เขียนไว้ก่อนหน้านี้ว่า ความรักมันไม่ต้องจับมือกันตลอดเวลา ควรมีระยะห่างของโลกส่วนตัว จึงตีความผีจ้างหนังว่า ผีก็มีโลกของเขา คนก็มีโลกของคนหนังรักก็เหมือนกันตรงที่คุณก็มีชีวิตของคุณ ฉันก็มีชีวิตของฉัน การที่ต่างคนต่างมีโลกส่วนตัว ความสัมพันธ์อาจจะไปได้ไกลกว่า” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560

ข. ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจุดขายจากการที่ดัดแปลงจากเรื่องเล่าที่คนรู้จักมานาน ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์ ไม่ว่าจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้และสืบค้นจากสื่อต่างๆ ย้อนหลังโดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ต ด้วยการโปรยคำว่า “สร้างจากเรื่องจริง” ก็ยิ่งช่วยให้เกิดความน่าสนใจสามารถทำการประชาสัมพันธ์ได้ง่ายมากขึ้น

“พอเป็นเรื่องที่ยืนยันว่าเป็นเรื่องจริง ความเร้าใจมันเกิดทำให้รู้สึกว่ายากค้นหา และในอีกมุมหนึ่งการที่ยกเรื่องจริงจากข่าวมาทำหนัง ทางการตลาดเขาเห็นทางได้ง่าย แค่อัปคำ่ว่า “สร้างจากเรื่องจริง” ผู้คนก็จะสนใจมากขึ้น เห็นช่องทางในการโปรโมททำให้คนสนใจได้ง่าย ถ้าเป็นวันนี้ยังสนุก เพราะเขาสามารถไปสืบค้นต่อได้ทันทีในโลกอินเทอร์เน็ต” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.5: ภาพข่าวในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐเกี่ยวกับเรื่อง ผีจ้างหนัง



ที่มา: ย้อนอดีต!! ผีจ้างหนัง มีจริง? ฟังจากปากคนฉายหนัง ในคืนนั้นกัน. (2558). สืบค้นจาก <http://variety.teenee.com/foodforbrain/66371.html>.

ข่าวดังเมื่อปี พ.ศ.2532 ว่าด้วยเรื่องตำนานผีจ้างหนังให้ไปฉายหนังกลางแปลง ที่ดินแดน อารธรพ์คำชะโนด จ.อุดรธานี ตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับประจำวันที 4 ตุลาคม พ.ศ.2534 คอลัมน์มิติที่ 5 สัมผัสที่ 6 เขียนโดย นที สันพันดร ได้ถูกบอกเล่าต่อกันมา และนำเสนอผ่านสื่อมาก อย่างยาวนาน ด้วยเหตุที่เป็นเรื่องลึกลับที่ยังหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้ จึงมีผู้สนใจอยากรู้ในทุกยุคทุก สมัย แต่เมื่อต้องนำมาเล่าเรื่องอีกครั้ง ผู้กำกับจึงต้องการให้มีความแปลกใหม่โดยการสอดแทรกเรื่อง ความรักเข้าไป เป็นการสร้างมุมมองใหม่เชิงเปรียบเทียบทำให้ภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องที่แสดงถึง ด้านมืดของความเป็นมนุษย์เพิ่มเข้ามา เพื่อไม่ให้เป็นการนำเสนอเรื่องลึกลับเพียงอย่างเดียว อย่างที่ ผู้ชมเคยเห็นกันมาก่อนหน้านี้แล้ว

เรื่อง ตายโหง ใน ปี พ.ศ.2553

ก. ภาพยนตร์ที่สร้างจากเหตุการณ์จริงโดยส่วนใหญ่จะดัดแปลงจากเพียงหนึ่ง เหตุการณ์ แต่ในระยะหลังเริ่มมีภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนหนังสั้นหลายเรื่อง ต่างเหตุการณ์ต่าง สถานที่มาอยู่ในเรื่องเดียวกัน ซึ่งหนึ่งในนั้นคือภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้ ที่มีการใช้ 4 เหตุการณ์จริง จากข่าวหน้าหนึ่งมาดัดแปลงเป็น 4 เรื่องราวเชื่อมโยงกันผ่านแนวความคิดเดียวกันที่ว่า “ทุกคนมี โอกาสตายได้ทุกเมื่อ” โดยผู้กำกับ 4 คนแบ่งกันกำกับคนละตอนคือ 1) ตอน ซานติฆ่า กำกับโดยชาติ ชาย เกษนัส 2) ตอน คุณทองปราบ กำกับโดย มานุสส วรสิงห์ 3) ตอน ศพแห้งก้น้ำ กำกับโดย ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ และ 4) ตอน ผีมางูรด กำกับโดย พจน์ อานนท์

1) ตอน ซานติฆ่า เป็นตอนเปิดช่วงแรก มีการนำเสนอช่วงเวลางานเลี้ยงเฉลิมฉลองส่งท้ายปีเก่าต้อนรับปีใหม่ ที่ทุกคนดูมีความสุขก่อนที่จะพบกับเหตุการณ์ไฟไหม้ผับ จนทำให้ตัว

ละครหลักที่เป็นคู่รักต้องมาพรากจากกันไป และไม่อาจทำได้ ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอเรื่องความไม่แน่นอนของชีวิตที่พร้อมจะเกิดขึ้นเสมอ

“20 นาทีแรกของหนังอยากทำให้คนดูรักตัวละคร จึงทำให้เป็นโศกนาฏกรรม ความรักของคนคู่หนึ่งที่บังเอิญต้องไปอยู่ในสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุด” (“เบื้องหลังภาพยนตร์”, 2553)

2) ตอน คุณกองปราบ เป็นตอนที่มีบรรยากาศที่แตกต่างจากช่วงแรก โดยใช้ฉาก ที่ตัวละครหลักที่อยู่ห้องขังที่เคยเกิดเหตุคนโทษผูกคอตายเพราะเห็นวิญญาณมาหาทุกคืน ผู้กำกับจึง ใช้ฉากห้องขังที่มีแต่ความมืด ทำให้เกิดความระแวงและน่ากลัว เพื่อให้เห็นสภาพของคน ที่ต้องต่อสู้ กับจิตใจตัวเอง ว่าสิ่งลึกลับที่เห็นเป็นคนหรือผี

“ได้แรงบันดาลใจมาจากข่าวที่ผู้ต้องหาเจอวิญญาณในคุกกองปราบ หนึ่งจึงจะเสนอเรื่องราวของชายคนหนึ่งที่ทำความผิดแล้วถูกส่งตัวไปขังในห้องที่เพ็งมีนักโทษฆ่าตัวตายแล้วต้องต่อสู้กับความรู้สึกของตัวเอง” (“เบื้องหลังภาพยนตร์”, 2553)

3) ตอน ศพแห้งก้น้ำ ดัดแปลงจากเหตุการณ์ฆาตกรรมหญิงสาวแล้วนำศพมา ยัดไว้ในแท็งก์น้ำบนหอพักแห่งหนึ่ง โดยผู้กำกับและเขียนบท มีการใช้ตัวละครที่หลากหลายเพื่อแสดงแง่มุมที่แสดงออกต่อสถานการณ์เดียวกัน เมื่อคนในหอพักต้องใช้น้ำในแท็งก์ ที่มีความสกปรกจากศพ ต้มกินอยู่เป็นเวลานาน เน้นการสร้างคามพะอืดพะอมให้กับคนดูมากกว่าความน่ากลัวของผี

“เรื่องนี้มาจากเรื่องที่มีคนขโมยยาบ้ากัน ฆ่าผู้หญิงตาย แล้วเอาศพไปซ่อนไว้ในแท็งก์น้ำบนอพาร์ทเมนต์สิ่งที่เป็นหัวใจของข่าวนี้นี้คือ กินใช้น้ำแช่ศพ ความแรงมันอยู่ตรงนั้นจึงตั้งโจทย์ว่าถ้าคนที่พักอยู่ในที่แห่งนั้นแล้วต้องใช้น้ำที่มีศพอยู่โดยที่ไม่รู้ตัว เขาจะรู้สึกอย่างไร ฝึมนำมา กลัวเท่าความขยะแขยงที่ต้องใช้น้ำที่มีศพเน่าแช่อยู่” (ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

4) ตอน ฝึมนำรุค เป็นเรื่องของสองหนุ่มที่อยากขึ้นครุ แล้วหญิงบริการพามาที่ มานรุคที่เคยเกิดเหตุฆาตกรรมโหดโดยใช้เหตุการณ์จริงเป็นเพียงฉากหลัง แล้วเน้นให้เป็นหนังตลกหักมุมเพราะเป็นตอนสุดท้ายที่ต้องทำให้เกิดไคลแมกซ์ (Climax) ผู้กำกับและเขียนบทเลือกการใช้ ความน่ากลัวของสถานที่ และเหตุการณ์ที่ชวนไม่ไว้วางใจ สลับกับอารมณ์ตลกที่อยากจะคาดเดาว่าจะ เกิดอะไรขึ้นในแต่ละวินาที เพื่อสะท้อนแนวความคิดและนำเสนอความหลากหลายของอารมณ์

“อยากให้หนังเรื่องนี้เป็นหนังที่มีหลายรสชาติ และอยากบอกคนดูว่าการใช้ชีวิตพร่าเพื่อบางครั้งคุณอาจจะตายโหงก็ได้ คุณต้องรักชีวิตให้มาก” (“เบื้องหลังภาพยนตร์”, 2553)

ข. ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ผีซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมคุ้นเคยมาผูกเรื่องเชื่อมโยงกับเหตุการณ์จริงที่มีความตายและความสะเทือนขวัญที่คนผ่านตาจากข่าวดัง เพื่อกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยาก

เหตุการณ์ในภาพยนตร์จะมีความเหมือนหรือแตกต่างจากเหตุการณ์จริงอย่างไรบ้าง อีกประการก็คือ ผู้สร้างต้องการให้มีความหลากหลายอารมณ์ในภาพยนตร์เรื่องเดียว

“นายทุนเขาอยากได้หนังผีที่มี 4 เรื่องสั้นรวมกัน จึงแบ่งให้มีความหลากหลายตอนที่หนึ่งมาจากเหตุการณ์ไฟไหม้ผับดัง เป็นเรื่องผีความรัก (Drama) ตอนที่สองมาจากคดีนักโทษผูกคอตายในคุกกองปราบ เป็นเรื่องผีเขย่าขวัญ (Horror) ตอนที่สามมาจากคดีฆ่าหมกศพไว้ในถังก้นน้ำ เป็นเรื่องผีขยะแขยง (Horror) และตอนที่สี่จากคดีฆ่าโหดหมกม่านรูดเป็นแนวผีตลก (Comedy) ทำให้มีความบันเทิงที่ไม่ซ้ำทางกัน เนื่องจากเรื่องผียังเป็นสิ่งที่คนคุ้นเคยและเป็นที่ยอมรับ เพราะเรื่องสยองขวัญยังคงขายได้ ฉะนั้น ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ หนังผีจึงเป็นตัวเลือกที่ดีทำเมื่อไหร่คนก็ยังให้ความสนใจอยู่ และสิ่งสำคัญของการทำหนังผีก็คือบรรยากาศร่วม ต้องทำให้คนเชื่อในเรื่องที่กำลังดูอยู่ ก็เลยเลือกที่จะเอาเรื่องจริงมาทำหนัง ซึ่งเรื่องจริงมันเป็นเรื่อง que everyone รู้จักดีและสัมผัสได้จากข่าวทำให้คนดูเห็นที่เป็นข้อเท็จจริง พอมันเป็นข้อเท็จจริงคนดูก็พร้อมที่จะเชื่อ” (ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.6: ภาพข่าวจากเหตุการณ์ที่นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง



ไฟไหม้ซานติก้าผับ

คุกกองปราบ

ฆ่าหมกถังก้นน้ำ

ฆ่าโหดคาม่านรูด

ที่มา: 4 เรื่องจริงสุดสยอง! ของคนตายโหง. (2553). สืบค้นจาก <https://movie.mthai.com/movie-news/53328.html>.

เหตุการณ์จริงจากทั้ง 4 ข่าวดังที่กล่าวมากลายมาเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ที่มีการนำเสนอไปในทิศทางให้เป็นอุทาหรณ์ถึงการใช้ชีวิตที่มีอันตรายเกิดได้ทุกเวลา จึงควรตั้งอยู่ในความไม่ประมาท ผู้กำกับและเขียนบทได้มีการดัดแปลงแต่งเติมจากข่าวสะเทือนขวัญ ให้มีความบันเทิงที่ครบรส ไม่ว่าจะเป็นเรื่องผีที่เสร์ร้าซึ่ง ผีนากลัวเขย่าประสาท ผีนาขยะแขยง และผีตลก ตามจุดประสงค์ของผู้อำนวยการสร้างที่ต้องการเอาใจผู้ชมเป็นหลัก

เรื่อง พุ่มพวงใน ปี พ.ศ.2554

ก. ความต้องการของผู้กำกับและผู้เขียนบท คือ สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนดู จึงสร้างตัวละครให้ต้องเผชิญกับหลากหลายอุปสรรค ซึ่งกล่าวได้ว่า พุ่มพวง ดวงจันทร์ เป็นนักร้องคนหนึ่งที่ยอมแพ้ต่อโชคชะตา ไม่ว่าจะมีปัญหาใดๆ มาขัดขวาง จึงเลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราวที่แสดงให้เห็นถึงเส้นทางชีวิตที่ไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ เป็นตัวอย่างของการอดทนฝ่าฟันเพื่อสิ่งที่ตนใฝ่ฝัน โดยนำเสนอความมหัศจรรย์ของราชินีลูกทุ่งที่อ่านหนังสือไม่ออกแต่มีความจำเป็นเลิศ สามารถจดจำเนื้อร้องได้อย่างแม่นยำ และใช้ชีวิตมาตั้งแต่เด็ก เมื่อแต่งงานก็มีปัญหากับสามี ชีวิตเธอมีแต่ความลุ่มๆ ดอนๆ มีปัญหาให้ต้องแก้อยู่เสมอ ทำให้มีความน่าสนใจเหมาะแก่การนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์

“ในส่วนตัว (ผู้เขียนบท) มันเริ่มมาจากการดูหนังฝรั่งเศสเรื่อง La Vie en Rose ที่เกี่ยวกับนักร้องผู้หญิงที่เริ่มมาจากเด็กที่ยากจนทำให้นึกถึง พุ่มพวง ที่มีการใช้ชีวิตคล้ายๆ กัน ก็เลยไปคุยกับโปรดิวเซอร์ จึงได้งานเขียนเรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป มาเป็นจุดเริ่มต้น” (พัฒนา จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

“พุ่มพวง คือนักร้องที่เป็นตำนานราชินีลูกทุ่งที่เสียชีวิตตั้งแต่อายุน้อย ความมหัศจรรย์ก็คืออ่านหนังสือไม่ออกแต่ร้องเพลง 500 เพลงได้อย่างแม่นยำ และที่สำคัญคือ เป็นคนที่มีชีวิตส่วนตัวที่ค่อนข้างจะมีสีสัน ชีวิตรันทนต์แล้วก็มาต่อสู้อุปสรรค มีสามีสองคน และก็มีปัญหาที่ค่อนข้างใหญ่โต จนกระทั่งเธอเสียชีวิตไป มีความลุ่มๆ ดอนๆ นำมาเป็นหนังเพราะต่อให้เป็นนักร้องดังแค่ไหน แต่ถ้าชีวิตไม่ลุ่มๆ ดอนๆ ทำเป็นหนังก็ไม่สนุก ไม่ควรเอามาทำเป็นหนัง เพราะคนไม่ชอบดูตัวละครที่ธรรมดา คนอยากดูตัวละครแก้ปัญหา” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

ข. เรื่องราวของ พุ่มพวง ดัดแปลงมาจากหนังสือขายดี เรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป ซึ่งมีกระแสตอบรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดีอยู่แล้ว และเลือกนำเสนอช่วงชีวิตที่มีผลกระทบต่อผู้เกี่ยวข้องน้อยที่สุดเพื่อเลี่ยงปัญหาการฟ้องร้องจากบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง รวมไปถึงการนำเสนอให้ผู้ชมได้สัมผัสกับบรรยากาศของจิตวิญญาณของนักร้องลูกทุ่ง ย้อนอดีตสะท้อนความเป็นอยู่ในสังคมของวงดนตรีลูกทุ่งสมัยก่อนและเนื่องจาก ช่วงชีวิตของพุ่มพวงมีระยะเวลาที่มากกว่าเกินจะเล่าในรูปแบบภาพยนตร์ได้ทั้งหมด จึงเลือกนำเสนอช่วงชีวิตตั้งแต่วัยเด็กของเธอที่เริ่มประกวดร้องเพลงล่ารางวัลจนถึงประสบความสำเร็จสูงสุด เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีในการสร้างแรงบันดาลใจที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย และไม่เป็นการโจมตีผู้ใด

“ในหนังสือมันจะแบ่งเป็น 2 ช่วงคือ ช่วงชีวิตแรกกับหลังแต่งงานครั้งที่สองกับ ไกรสร แสงอนันต์ จนถึงเสียชีวิต จึงได้คุยกับทีมงานว่าทำหนังเรื่องนี้เพื่ออะไร ก็ได้ข้อตกลงกันว่าเราจะทำเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนดู ไม่ได้สร้างเพื่อให้เห็นความล้มเหลวหรือโจมตีใคร แต่เมื่อเป็นหนังแล้วมันก็ต้องมีความขัดแย้งบางอย่างเพื่อให้เรื่องมันดำเนินไปอย่างน่าสนใจมากขึ้น ก็เลยตกลงกันว่า

จะเล่าเรื่องแค่ช่วงแรกก็พอ ในอีกทางหนึ่งเป็นการเลี่ยงการกระทบกับคนที่เขายังมีชีวิตอยู่” (พัฒนา จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.7: ปกหนังสือ ดวงจันทร์ที่จากไป และภาพ พุ่มพวง ดวงจันทร์



ที่มา: ย้อนรำลึกถึงราชินีเพลงไทยลูกทุ่งพุ่มพวงดวงจันทร์. (2551). สืบค้นจาก <http://www.thaifilm.com/forumDetail.asp?topicID=4215>.

เรื่องราวของราชินีลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์ ที่คนไทยส่วนใหญ่ต่างรู้จักกันดี ถูกเรียบเรียงไว้ในรูปแบบนิยายเรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป เรียบเรียงโดย บินหลา สันกาลาศิรี ซึ่งเนื้อหาเล่าเรื่องชีวิตของพุ่มพวง ยกตัวอย่างเช่น ไหวพจน์ เพชรสุพรรณ แต่งเพลง แก้วรอพี่ ให้อัดแผ่นเป็นเพลงแรกแต่เมื่อรู้ว่าเธอซิงสุกก่อนห้ามกับมือแซกโซโฟน จึงขอให้แฟนหนุ่มออกจากวง เธอก็เลือกขอไปกับเขา ต่อมาชายคนนั้นกลับได้เสียกับน้องสาวแท้ๆ ของเธอ จนทำให้บ้านแตกแยกย้ายกัน เป็นต้น ส่วนเรื่องการทำงานที่โดดเด่น คือ เธอมีความจำเป็นเลิศ ฟังเนื้อเพลงรอบเดียวก็จำได้ทั้งที่อ่านหนังสือไม่ออก เมื่อตัดแปลงจากหนังสือมาเป็นบทภาพยนตร์มีข้อจำกัดเรื่องเวลาที่มีความยาวไม่มาก จึงต้องคัดเลือกเหตุการณ์สำคัญที่จำเป็นต่อการเล่าเรื่อง และต้องดัดแปลงตัวละครเพื่อเลี่ยงผลกระทบด้านลบที่จะเกิดต่อบุคคลที่มีชีวิตอยู่ อีกทั้งต้องแต่งเติมให้มีความบันเทิงให้มีบรรยากาศของยุคสมัยที่วังดนตรี ลูกทุ่งมีความเฟื่องฟูเพื่อผู้ชมที่เป็นแฟนเพลงลูกทุ่งอีกด้วย

ตารางที่ 4.1: สรุปเจตคติและจุดประสงค์ทางการตลาดของการสร้างภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง

| ชื่อเรื่อง | ก.เจตคติของผู้สร้าง | ข.จุดประสงค์ทางการตลาด |
|-----------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| น้ำพุ | อุทาหรณ์เรื่องวัยรุ่นติดยา | สร้างจากหนังสือขายดี |
| 2499 อันธพาลครองเมือง | ความรุนแรงและบาปบุญคุณโทษ | สร้างจากหนังสือขายดี |
| นางนาก | ความรักของผู้หญิงที่มีต่อสามี | สร้างจากตำนานเรื่องเล่า |
| เฮียน | ความรักของแม่ที่มีต่อลูก | สร้างจากข่าวดั่งที่มีคนสนใจ |
| ผีจ้างหนัง | ความรักของชายที่เห็นแก่ตัว | สร้างจากตำนานเรื่องเล่า |
| ตายโหง | ความตายเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ | สร้างจากข่าวดั่งที่มีคนสนใจ |
| พุ่มพวง | แรงบันดาลใจในการสู้เพื่อฝัน | สร้างจากหนังสือขายดี |

จากตารางนี้จะเห็นได้ว่า เจตคติของผู้กำกับเป็นตัวคัดเลือกเนื้อหาหรือเรื่องที่จะสื่อสารกับผู้ชม ไม่ว่าจะให้เป็นอุทาหรณ์ ให้แง่คิดหรือสร้างแรงบันดาลใจ แล้วจึงกำหนดจุดประสงค์ทางการตลาดว่าจะเชื่อมต่อกับกลุ่มผู้ชมอย่างไร ซึ่งในกรณีศึกษานี้จะพบว่า ตำนานและเหตุการณ์จริงจะถูกนำมาใช้เป็นสะพานลำเลียงเนื้อหาและแนวความคิดหลัก โดยใช้ความบันเทิงเป็นตัวเชื่อมต่อกับผู้ชม แล้วจึงหาข้อมูลเพื่อเขียนบทในขั้นต่อไป

4.1.2 การหาข้อมูล (Data Research and Review)

แหล่งข้อมูลนั้นมีความสำคัญอย่างมากต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและ เหตุการณ์จริง เพราะผู้ชมส่วนใหญ่มีความทรงจำหรือคุ้นเคยกับเรื่องราวเดิมอยู่ไม่มากนักน้อย ดังนั้น จึงต้องมีการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ และในด้านการตลาดก็ยังสามารถนำมาอ้างอิง เพื่อประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดีโดยแบ่งปัจจัยที่เกี่ยวข้องเป็น 2 ส่วน คือปัจจัยด้านตัวบุคคล (Icon) และ ปัจจัยด้านงบประมาณ (Budget)

ก. ปัจจัยด้านตัวบุคคล (Icon)

การนำเรื่องราวจากเหตุการณ์จริงมาดัดแปลงเป็นสื่อบันเทิง ย่อมมีผลกระทบต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่มีผู้เสียหายจะต้องใช้จรรยาบรรณในการนำเสนอเป็นอย่างมาก เพื่อหลีกเลี่ยงการกระทบกระเทือนจิตใจผู้ที่เกี่ยวข้องและป้องกันการฟ้องร้องที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง โดยปัจจัยด้านตัวบุคคลผู้วิจัยได้แบ่งย่อยตามความมีชื่อเสียงของบุคคลได้ 2 ประเภท ดังนี้

ก.1) บุคคลที่มีชื่อเสียง (Well-Known Persons) คือ บุคคลที่สังคมให้การยอมรับ หรือจดจำภาพลักษณ์ของผู้นั้นได้ อาจเป็นเรื่องของความสามารถ คุณงามความดี หรือแม้กระทั่ง

เป็นการกระทำอันผิดต่อกฎหมายและศีลธรรมที่สามารถนำมาเป็นอุทธรณ์ต่อผู้ชมได้ ซึ่งผู้วิจัยได้
แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

ก.1.1) บุคคลผู้เป็นแบบอย่างที่ดี คือ ผู้ประสบความสำเร็จในสาขา
อาชีพของตน

ก.1.2) บุคคลที่เป็นผู้ร้าย คือ ผู้ต้องหาในคดีที่เป็นข่าว หรือผู้ร้ายใน
เหตุการณ์จริงนั้นๆ

เมื่อเป็นเรื่องราวที่ต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง จึงต้องมีความระมัด
ระวังในการนำเสนอเนื้อหา เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่ต้องมีการแต่งเติมเพื่อความบันเทิง จึงอาจมี
การบิดเบือนจน เกิดความไม่พอใจต่อญาติพี่น้องและตัวบุคคลดังที่กล่าวมา ดังนั้น จึงต้องมีการขอ
อนุญาตผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือปรับแก้ไขบทให้มีความเหมาะสม ยกตัวอย่างดังต่อไปนี้

เรื่อง พุ่มพวงในปี พ.ศ.2554

กรณีการชู้ฟ่องร้องจากลูกสาวต่างมารดาของธีรพลผู้เป็นสามีคนแรกของพุ่ม
พวง ด้วยข้อกล่าวหาว่าทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงจากการสร้างเรื่องที่บิดเบือนความจริง จึงมีการเปลี่ยน
บท ผู้ร้ายให้กลายเป็นสิ่งนามธรรม เช่น อุปสรรค ความยากลำบากในชีวิตของพุ่มพวง โดยผู้กำกับได้
แต่ง เติมบทให้บนเส้นทางสู่ความสำเร็จของเธอเต็มไปด้วยขวากหนาม เป็นต้น

“เรื่องจริงของไทยเราแต่ต้องอะไรได้ไม่มาก คือถ้าจะให้สนุกกว่านี้จะมีตัว
ละครเยอะ มากในวงการลูกทุ่งที่สร้างปัญหาให้กับพุ่มพวง แต่เราแต่ต้องเขาไม่ได้เพราะเดี๋ยวม
ปัญหาการฟ่องร้อง อย่างกรณีนี้ที่ลูกของสามีคนแรกก็ออกมาชู้จะฟ่องว่า ไม่นุญาตที่เอาเรื่องพ่อ เขา
มาทำหนังและจะสร้างตัวละครให้ร้ายมากก็ไม่ได้ เพราะเดี๋ยวมันจะไม่ใช่เรื่องจริงอีกเราจึงมองข้ามตัว
ร้ายที่เป็นมนุษย์ แล้วให้ผู้ร้ายของเรื่องนี้คือความฝันที่ต้องเอาชนะ หรือ ความยากลำบากในชีวิตที่
ต้องผ่านไปให้ได้ พุดง่าย ๆ ให้ตัวร้ายเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการ ขึ้นไปสู่ราชินีลูกทุ่ง” (บัณฑิต ทองดี,
การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2541

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีนักแสดงชื่อดังอีกหลายคนในยุคนั้น แต่ผู้กำกับเลือกที่จะไม่
นำมา สร้างเป็นตัวละครในภาพยนตร์ เนื่องจากเขาเหล่านั้นยังมีชีวิตอยู่และอาจเกิดความไม่พอใจ
ภายหลัง

“มีตัวละครรอบตัว แดง ไบเล่ เติมไปหมดที่ไม่ได้ใช้ เช่น จี๊ด ฮาวดี เก้า ม้าแก๊ง
เก้าตี และมีอีกหลายคนที่ไม่ได้นำเสนอ ด้วยเหตุผลคือ คนที่มีชีวิตอยู่ผมจะไม่แตะ เพราะ อาจเป็น
ผลกระทบต่อเขาได้” (นนทรีย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

เรื่อง ฝ้างหนังในปีพ.ศ.2550

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้มีการเปลี่ยนชื่อบริษัทหนังเร่ ที่ไม่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลระหว่างเขียนบท ผู้กำกับและเขียนบทจึงได้มีการเปลี่ยนเป็นชื่อจาก “แจ่มจันทร์ภาพยนตร์” มาเป็นชื่อ “บ.เพชรสยาม” แทนเพื่อป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นภายหลัง

“วันที่ไปรีเสิร์ชที่บริษัทแจ่มจันทร์ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นบริษัทที่อยู่ในข่าว แต่เขามีท่าทีที่ไม่ค่อยเป็นมิตร ก็เลยคิดว่าไม่ยุ่งดีกว่า จึงไม่ใช่ชื่อนั้น” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527

ก่อนการเขียนบทผู้กำกับและเขียนบทได้มีการตกลงกันกับผู้ประพันธ์ ซึ่งเป็นผู้ที่อาจได้รับผลกระทบทางจิตใจหากนำเหตุการณ์จริงมาสร้างภาพยนตร์ จึงได้มีการขออนุญาตและทำความเข้าใจร่วมกันไว้อย่างชัดเจน ตั้งแต่ต้น ช่วยให้การเขียนบทเป็นไปอย่างราบรื่น

“ผมเข้าไปคุยกับคุณสุวรรณผู้เขียน เขาก็ยินดีและให้นิยายเรื่อง พระจันทร์สีน้ำเงินที่แต่งจากเรื่องราวของชีวิตลูกชายมาให้ทำแบบฟรีๆ ก็เท่ากับว่ามี Based on ที่เป็นเรื่องจริง และมีนิยายที่เขียนจากเรื่องจริง เพียงแต่เปลี่ยนชื่อน้ำพุเป็นน้ำรัน ส่วนน้ำพุก็ใช้ชื่อเดิม เขาบอกว่าเพื่อจะได้ไม่ต้องมาถามตลอดเวลา ซึ่งก็เป็นเรื่องดี แต่อย่างไรก็ตาม ก็ต้องไปสัมภาษณ์น้องสาวน้ำพุ คุณสุวรรณและน้ำพุ เพื่อจะได้หลายแง่มุม เพราะต้องเก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุด” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

ก.2) บุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง (Unknown Persons) คือ บุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์ แต่เป็นบุคคลที่ไม่เป็นที่รู้จัก ผู้คนจึงจดจำเหตุการณ์ได้มากกว่า โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

ก.2.1) บุคคลรายล้อม คือ ญาติพี่น้องหรือเพื่อนของคนสำคัญในเรื่อง หรือคนที่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่เป็นข่าว ที่สามารถอ้างอิงที่มาและชื่อของตัวบุคคลได้

ก.2.2) บุคคลร่วมเหตุการณ์ คือ คนที่อยู่ในเหตุการณ์ แต่ไม่ปรากฏชื่อ หรือไม่มีที่มาที่ไป ด้วยเหตุนี้ ผู้กำกับและเขียนบทจึงมักจะเก็บไอเดียจากเหตุการณ์เอาไว้ แต่จะดัดแปลงตัวละครให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น

เรื่องเอียน ในปี พ.ศ.2546

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครที่เป็นสัปเหร่อผู้ทำพิธีผ่าท้องศพตายทั้งกลมด้วยมีดหมอผีลงอาคม ซึ่งโดยแท้จริงแล้วผู้ทำพิธีผ่าท้องศพคือหน่วยกู้ภัยและผ่าท้องศพด้วยมีดศัลยกรรม แต่ ผู้กำกับและเขียนบทได้ปรับให้มีรายละเอียดเพื่อให้ตัวละครมีความน่าสนใจมากขึ้น

“ผมก็ไปที่วัดนั้น พระก็เล่าว่า ไม่มีใครกล้าผ่าเพราะกลัวว่าจะเกิดอาเพศตอนนั้นที่กำลังจะเผาอยู่แล้ว แต่มีใครก็ไม่รู้เอะใจตะโกนขึ้นมาบอกว่า เผาพร้อมเด็กไม่ได้นะ ญาติก็

เลยไม่มั่นใจ หน่วยกู้ชีพที่พามา ก็เลยอาสาผ่าให้ด้วยคัทเตอร์” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 กรกฎาคม 2560)

เรื่องผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครคนฉายหนังเร่ 2 คนที่มีตัวตนอยู่จริง แต่ในบทถูกปรับให้ มีความตื่นเต้นมากขึ้น ด้วยการให้คนหนึ่งตาย และอีกคนเสียสติต้องกำพระตลอดเวลา ซึ่งในความเป็นจริงหลังเกิดเหตุการณ์ ทั้งคู่ยังคงมีชีวิตอยู่ตามปกติ และไม่ได้มีใครไหนเป็นบ้ำอย่างที่น่าเสนอในหนัง เพราะความเป็นความตายช่วยทำให้ภาพยนตร์น่าติดตาม

“เราเจอคนฉายหนังมาแล้ว ซึ่งคนฉายหนังไม่ได้ตาย คนฉายหนังไม่ได้บ้ำ คนฉายหนังแค่ย้ายไปอยู่ขอนแก่น คนฉายหนังพูดว่า คีนั่นผมไปฉายที่คำชะโนด มีคนจ้าง มีคนดู แล้วเช้าวันรุ่งขึ้นเขาก็ไปที่ขอนแก่น แต่คนไม่ยอมฟังเรื่องปกติ เพราะเหตุการณ์ที่เป็นปกติมันจะไม่น่าสนใจเท่ากับเหตุการณ์ที่มีคนตาย” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553

จากชาตกรที่เป็นคนปกติ ภาพยนตร์เรื่องนี้ปรับตัวละครให้มีความผิดปกติ ทั้งเป็นใบ้และหูหนวก แต่มีความเก๋กต โดยเขียนบทให้มีพฤติกรรมที่ชอบเปิดเพลงเฮฟวีหนักๆ สะท้อนให้ผู้ชมเห็นความแปลกแยกจากการฟังเพลงผ่านการสั่นสะเทือนของลำโพงเพราะหูหนวก

“ถ้าเล่าเรื่องตามข่าวจริงๆ มันก็จะไม่สนุก เพราะยังไม่มีใครรู้จักชาตกร ฉะนั้นเราต้องใส่แรงจูงใจเข้าไป” (ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540

ผู้กำกับและผู้เขียนบทมีการใช้วิธีการบุคลิกของตัวละครหลายๆ นิสัยให้มารวมอยู่ในตัวละครเดียวเพื่อความสะดวกในการดำเนินเรื่อง ด้วยเหตุผลทางภาพยนตร์ที่ต้องให้มีความกระชับ และไม่ให้มีตัวละครมากเกินไป เช่น นำเอานิสัยติดเพื่อน รักเพื่อนของตัวละครที่ตัดทิ้งไปมาใส่ไว้ในตัวดำ เอสโซ่ ที่ไปไหนมาไหนตามติดกับ ปู ระเบิดขวด เป็นเงาตามตัว ปู ว่าอย่างไรเขาก็ว่า อย่างนั้น จน มีคำพูดติดปากของเขาวา “แล้วแต่ปู” ซึ่งตัวจริงของดำไม่ได้มีบุคลิกแบบนี้ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้ตัวละครดูมีมิติและน่าจดจำมากขึ้น

“ใครที่หลงรักแล้วเรื่องฉีกออกเส้นหลักเกินไปผมจะไม่แตะ แต่ว่าบางอันในแง่มุมใดมุมหนึ่งที่น่าสนใจ เช่น คนนี้เป็นคนรักเพื่อนมาก ก็จะขอยืมคาแรคเตอร์มาใส่ตัวละครอีกตัวหนึ่งผสมกัน ซึ่งอาจจะไม่ใช่จริงๆ ของเขา แต่เอามาใส่เพื่อให้ตัวละครมีมิติมากขึ้น”

(นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

“ตัวละครมันเยอะมาก แล้วเหตุการณ์ก็กระจัดกระจาย ในแง่ของภาพยนตร์มันเล่าเรื่องแบบนั้นไม่ได้ เพราะมันจะเยิ่นเย้อ เราจึงใช้วิธีเลือก Focus ไปที่ตัวละครที่มีชีวิตที่น่าสนใจ เช่น แดง ไบเลย์ ดำ เอสโซ่ ปู ระเบิดขวด ส่วนบางตัวละครก็จำเป็นต้องทิ้ง หรือบางทีก็ต้องรวบให้อยู่ในตัวละครเดียวกันไปเลย หน้าที่ของคนเขียนบทจึงเป็นเหมือน คนเรียงร้อยเรื่องทั้งหมดให้เป็นเรื่องเดียวกัน อะไรที่รุ่งริ่งต้องตัดทอน”(วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้เขียนบทใช้วิธีการสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ดำเนินเรื่องให้เป็นชู้กับสามีคนแรกของพุ่มพวงแทนตัวบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริง เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกฟ้องร้องจาก บุคคลที่มีชีวิตอยู่จริงและญาติพี่น้อง

“เรื่องชีวิตส่วนตัวที่ฝั่งมันก็เซนซิทีฟมากเพราะเป็นเรื่องในครอบครัวก็เลยต้องมีการดัดแปลงบ้างเช่น ยังคงความขัดแย้งนั้นไว้แต่ให้ไปอยู่ในตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อให้หนังดำเนินไปได้โดยไม่กระทบคนที่มีชีวิตอยู่” (พัฒนะ จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

“เรื่องที่สามารถเอามาเล่าเป็นหนังได้ต้องไม่กระทบกระทั่งคนที่มีตัวตนจริง ไม่ต้องบอกว่าใครดีใครเลว ไม่เป็นการตีแผ่ชีวิตคนให้สังคมประณาม ไม่ทำให้ใครต่อใครเสียหาย ไม่เสี่ยงต่อการฟ้องร้องทางกฎหมาย และไม่ทำร้ายจิตใจคนที่ยังมีชีวิตอยู่”(บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

การเขียนบทจากตำนานและเหตุการณ์จริงเป็นงานที่ต้องคำนึงถึงผลกระทบทางความรู้สึกที่จะเกิดกับผู้ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนบทก็ยังจำเป็นต้องหาวิธีทำให้ตัวละครดูกลมกล่อมและดูมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ ภายใต้ข้อจำกัดดังที่กล่าวมา

ข. ปัจจัยด้านงบประมาณ (Budget)

การเขียนบทเป็นขั้นตอนแรกในการผลิตภาพยนตร์ ดังนั้น คนเขียนบทจึงต้องคำนึงถึงทั้งเรื่องการสื่อสารเนื้อหาด้วยภาพ และให้มีความเป็นไปได้ในการถ่ายทำตามงบประมาณที่กำหนด ด้วยเหตุนี้ จึงมีผลกระทบต่อการทำงาน 2 ด้าน คือ ด้านภาพ และระยะเวลาในการเขียนบท ดังนี้

ข.1) ด้านภาพ (Visual) คือ การสื่อสารในภาษาของภาพยนตร์คุณภาพของวัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้ในการถ่ายทำมีความสำคัญต่อการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ ฉะนั้น หากมีทุนสร้างที่จำกัด ผู้เขียนบทจะต้องออกแบบเหตุการณ์และการดำเนินเรื่องให้มีความเหมาะสมกับงบประมาณ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

ข.1.1) ขนาดของฉาก คือ ความยิ่งใหญ่อลังการของฉากที่ใช้ถ่ายทำ และจำนวนนักแสดง หรือตัวประกอบในฉากนั้นๆ

ข.1.2) เทคนิคพิเศษด้านภาพ คือ การใช้อุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจาก อุปกรณ์ถ่ายทำปกติที่นำมาใช้ในการสร้างภาพให้มีความตื่นตาตื่นใจ หรือสมจริงยิ่งขึ้น ขนาดของฉาก และการสร้างภาพพิเศษมีผลต่อการสื่อสารกับผู้ชม โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีความเรื่องราวที่ต้องสร้างภาพในจินตนาการ มีความเหนือจริง มีการย้อนยุคไปสู่อดีต หรือแม้กระทั่งภาพเหตุการณ์ปัจจุบันแต่ต้องการทำให้มีความสมจริงมากกว่าปกติ จึงต้องเขียนบทให้มีความเหมาะสมระหว่างเนื้อหา กับงบประมาณ ยกตัวอย่างเช่น

เรื่อง เฮียน ในปี พ.ศ.2546

ในฉากสำคัญที่เป็นจุดพลิกผันของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นฉากที่ตัวละครหลักเดินขึ้น ศาลาวัดแล้วเกิดภาพซ้อนในอดีตเป็นเหตุการณ์ฟ้าทอศฟขึ้นมา ซึ่งต้องใช้เทคนิคในการถ่ายทำด้วย อุปกรณ์พิเศษ แต่ด้วยงบประมาณที่มีจำกัด จึงต้องมีการลดระยะทางในการเดินของตัวละครให้สั้นลงโดยมีความยาวของฉากที่สั้นลงจากประมาณ 50 เมตร เหลือเพียง 10 เมตร

“จริงๆ ซีนอย่างนี้ควรมีโปรดักชั่นที่ใหญ่กว่านั้น แต่เฉพาะค่าเช่า อุปกรณ์เทคนิคพิเศษ Motion Control ที่ใช้ถ่ายซีนนี้ก็แสนบาทแล้วก็เลยลดลงเหลือแค่ศาลาวัด ทั้งที่อยากเล่าเรื่องตั้งแต่ตัวเอกเดินเข้าประตูวัด ผ่านโบสถ์แล้วค่อยเดินขึ้นศาลา มันจึงจะอิม และสมบูรณ์แบบกว่านี้ แต่เขียนบทอย่างจินตนาการไว้ไม่ได้ เพราะต้องเขียนอยู่ในสโคปงานที่มันเป็นจริง” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553

เมื่อได้ทราบตัวเลขของงบประมาณที่แน่นอนตั้งแต่ต้น จึงช่วยลดปัญหาในการเขียนบท สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายล่วงหน้าได้อย่างลงตัว เพราะเป็นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยภาพยนตร์สั้น 4 ตอน มีผู้กำกับ 4 คนที่มีความถนัดในการถ่ายทำแตกต่างกัน โดยเริ่มจากตอน ซานติฆ่า ที่ต้องใช้สเปเชียลเอฟเฟคสร้างภาพไฟไหม้และควันในฉากส่วนใหญ่ และในฉากไฟไหม้มีขนาดใหญ่มากที่ต้องใช้ตัวประกอบจำนวนมาก ต่างจากตอนที่สอง คุณกองปราบ มีตัวละครน้อยและมีฉากในห้องซังแคบๆ แต่ก็ยังมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษแสดงภาพในฝันของตัวละครหลักที่ถูกหลอนประสาท ตอนที่สาม ศพแห้งก้นน้ำ ที่มีฉากผีหลายฉากที่ต้องใช้เอฟเฟคให้มีความเขย่าขวัญ และตอนสุดท้าย ผีมางрут เน้นไปที่เทคนิคพิเศษการเมคอัพตัวละครที่ต้องมีเลือดตกยางออก มีการสร้างแผลจำลอง จะเห็นว่าแต่ละตอนล้วนมีเทคนิคพิเศษด้านภาพ เพราะต้องการให้ผู้ชมมีความตื่นตาดูอยู่ตลอดเวลา จึงต้องประเมินค่าใช้จ่ายและจัดการตามงบประมาณให้ตอบโจทย์มากที่สุด

“ถ้าเขียนบทไปแล้วว่าเรื่องนี้ต้องใช้งบ 20 ล้าน แต่กลับได้รับงบจริงมา 3 ล้าน มันก็ทำไม่ได้เพราะจะถ่ายด้วยวิธีไหน ใช้เทคนิคอะไร เล่าเรื่องอย่างไร โลกเข็ญอย่างไร ก็ต้องรู้

งก่อนเช่น เรื่องตายนโงนี้มีทุนสร้าง 9 ล้าน และแบ่งออกเป็น 4 เรื่อง เราก็จะรู้ว่าควรมีแอคชั่น มีระเบิด มีเอฟเฟกต์อย่างไร ดังนั้น เรื่องงบประมาณมีผลแน่นอน คนเขียนบทและผู้กำกับจึงควรรู้จักก่อน” (ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง พุ่มพวงในปี พ.ศ.2554

ในช่วงเริ่มต้นภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบปัญหาจากงบประมาณที่ไม่เป็นไปตามคาด ทำให้เกิดผลกระทบโดยตรงต่อการออกแบบเรื่อง จึงแก้ปัญหาด้วยการหาทุนเพิ่มเติมจากแหล่งทุนอื่นๆ มาสนับสนุนในระหว่างที่กำลังเขียนบท ถึงอย่างไรก็ดี ผู้เขียนบทก็เลือกที่จะเขียนบทให้มีการสื่อสารเนื้อหาให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด แล้วจึงไปแก้ปัญหาโดยอาศัยมุกกล้องช่วยในขั้นตอนการถ่ายทำ

“เขาให้งบมาน้อยเราก็บอกว่าราคานี้ทำไม่ได้ เพราะมีทั้งเรื่องลิขสิทธิ์เพลงที่ต้องจ่าย ค่าทำดนตรีใหม่ และต้องทำฉากให้ย่อนยุค จึงไม่สามารถทำได้ แต่เขา (นายทุน) ก็ยืนยันว่า ให้ได้แค่นี้ จึงไปหาสปอนเซอร์มาเพิ่มจนมากพอถึงจะทำได้เพราะต้องมีค่า Set-Up เยอะ” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

“ระหว่างเขียนบทก็จะรู้มาเรื่อยๆ ว่ามีงบเท่าไร หาสปอนเซอร์เพิ่มมาได้อีกเท่าไร ก็พยายามทำให้ดีที่สุด เช่น ฉากคอนเสิร์ตที่รู้ว่างบมีไม่เท่าไร แต่เราต้องพยายามเขียน หรือสื่อสารออกมาให้ดีที่สุด และพรีออด (บัณฑิต ทองดี) ผู้กำกับก็พยายามจะทำให้ได้ใกล้เคียงที่สุด คนเขียนบทก็ต้องเขียนให้สมบูรณ์ที่สุดไว้ก่อน ซึ่งแน่นอนว่า ถ้ามีงบก็คงจะสร้างโลกดนตรีขึ้นมาใหม่เลย แต่เมื่อไม่มีงบก็ต้องไปแก้ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำ โดยใช้มุกกล้องช่วย” (พัฒนจักร วงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

เรื่อง 2499 อนุรักษ์นครการเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ. 2542

ผู้กำกับและผู้เขียนบทจะพยายามไม่สร้างฉากให้มากเกินไปจนความจำเป็น เพราะเข้าใจถึง งบประมาณของหนังไทยที่มักจะมีไม่สูงนัก และใช้การพิจารณาปรับฉากภายหลังจากเขียนบท เพราะ ผู้กำกับเชื่อว่าควรเขียนบทให้มีการสื่อสารถึงสิ่งที่ต้องการออกมาให้ดีที่สุดไว้ก่อน แล้วจึงปรับลด ขนาดลงในขั้นตอนการถ่ายทำ และยังคงความหมายที่เป็นหัวใจของเรื่องไว้ในราคาที่ประหยัดลง โดยเฉพาะในฉากที่มีขนาดใหญ่ต้องตีความจากบทว่าต้องการสื่อสารอะไร แล้วจึงเลือกใช้วิธีสื่อสารที่เสียค่าใช้จ่ายให้น้อยที่สุด เช่น ฉากตึกกันในงานฟุตบอลที่มีตัวประกอบเต็มสนาม ปรับให้เหลือแค่ตึกกันในซอยแคบๆ ใช้ตัวประกอบแค่ฝั่งละ 5-6 คน หรือฉากสงครามก็เล่าเรื่องตอนที่สงครามจบแล้ว จะได้ไม่ต้องมีฉากยิงปืนและระเบิด เป็นต้น

“พยายามเขียนให้ดีที่สุดไว้ก่อน แต่ในใจคนทำหนังไทยก็จะรู้อยู่แล้วว่า งบประมาณหนังไทยมันไม่ได้เยอะ ฉากใหญ่ๆ จึงอาจมีไม่มาก มีได้ประมาณฉากหนึ่งต่อหนึ่งเรื่อง ก็

คุยกัน ถกกันในที่นี้ที่เราจะเอาฉากไหนไว้ฉากไหนจำเป็นต้องเล่า อย่างเช่นในเรื่องนางนาค ฉากสงครามตอนเริ่มเรื่องก็จำเป็น เพราะจะต้องเล่าว่าไอ้มากไปรบแล้วบาดเจ็บ แต่ก็เลือกเล่าตอนรบเสร็จแล้ว ตอนสงครามผ่านไปแล้วจะได้ไม่ต้องมีปืนกับระเบิด แล้วมันก็ไม่จำเป็นกับเรื่อง ทำไปก็เสียเงินเปล่า เราก็ทำเท่าที่งบประมาณจะอำนวยให้สมจริง และนั่นคือหัวใจของหนังไทย” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

“เขียนให้ดีที่สุดไว้ก่อนว่าต้องการสื่อสารอะไร ทำให้สมบูรณ์แล้วเราค่อยมาลดในตอนทำโปรดักชั่น ในเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง จากในหนังสือมันมีฉากที่ในเรื่องจริง เป็นการแข่งกีฬา 4 เพื่องทองของเหล่าช่างกลที่สนามศุภชลาศัย แล้ววันนั้นเป็นวันที่แดงกับ ปู แดกหักกันในระหว่างเตะบอลก็มีการตีกันแหลก ในบทก็เขียนตามนี้ แต่พอมาคิดถึงคนร่วมฉากจำนวนมาก ทั้งเตะบอล ทั้งตีกัน วิธีการทำงานของผู้กำกับคือตีความออกจากฉาก ว่าความต้องการของฉากนั้นคืออะไร ซึ่งความต้องการของฉากนั้นคือ ความแตกหักของปู กับแดง เลยเปลี่ยนฉากมาอยู่ในซอยแคบๆ ซอยเดียว ตีกันข้างละ 5-6 คนก็พอแล้ว ตำรวจมาจับตอนหลังได้ชื่นสวยๆ ถ่ายกลางคืน ดังนั้น จากบทจนมาเป็นหนังจริงๆ มันมาจากการตีความของผู้กำกับอีกที่ว่าความต้องการของฉากนี้จริงๆ หัวใจมันคืออะไร ถ้ามันต้องการเท่านั้นก็ทำเท่านั้นก็ได้ ได้ผลเท่ากันแต่จ่ายเงินน้อยกว่า” (นรินทร์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า คนเขียนบทควรจะคำนึงถึงความหมายที่ต้องการ จะสื่อสารให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุดไว้ก่อนเพื่อใช้เป็นหลักในการเล่าเรื่อง และผู้กำกับก็มีหน้าที่ในการตีความให้เหมาะสมกับงบประมาณในขั้นตอนการถ่ายทำต่อไป

ข.2) ระยะเวลาในการเขียนบท (Deadline) คือ การเขียนบทต้องมีกำหนดเสร็จสิ้นที่ เหมาะสมกับงบประมาณที่ได้รับ กล่าวคือ การเขียนบทเป็นขั้นตอนที่มีค่าใช้จ่ายและต้องใช้เวลามาก ตั้งแต่เริ่มค้นคว้าหาข้อมูล (Research) จึงควรมีการคำนึงถึงระยะเวลาไว้ด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบต่อการเขียนบทไว้ 2 ช่วง คือ

ข.2.1) ช่วงหาข้อมูล คือ ช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษาหาข้อมูลของเรื่องที่จะนำมาเขียนบท

ข.2.2) ช่วงเขียนบท คือ ช่วงที่ลงมือเขียนบท ตั้งแต่สร้างตัวละคร วางโครงเรื่อง ออกแบบการดำเนินเรื่อง ใส่รายละเอียดจนกระทั่งเป็นบทที่ใช้ในการถ่ายทำด้วยเหตุที่บทภาพยนตร์ที่ตัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง ต้องมีข้อมูลที่ใช้อ้างอิงเป็นบันทึกเอกสารคำบอกเล่าหรือจากสื่อต่างๆ มากมายจากหลายสถานที่ ดังนั้น ต้องใช้เวลาในการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงในการเขียนบทอยู่นานพอสมควร ยกตัวอย่างเช่น

เรื่อง พุ่มพวงในปี พ.ศ.2554

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับและผู้เขียนบทมีความละเอียดในการสืบค้นอย่างมาก เพราะ ในวงการลูกทุ่งมีผู้เกี่ยวข้องกับ พุ่มพวง มากมาย ทั้งในรูปแบบบุคคลและเอกสาร หลักฐานการบันทึก ภาพและเสียงในสื่อต่างๆ จึงต้องมีการเก็บข้อมูลจากคนรอบตัวเพื่อหาตัวตนของ พุ่มพวงผ่านคำบอกเล่าของผู้ใกล้ชิด และศึกษาถึงผลงานเพลงที่ส่วนใหญ่แต่งมาจากเรื่องราวชีวิตของเธอ รวมไปถึงการ แสดงคอนเสิร์ตในสมัยนั้นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเป็นที่ยึดจำของผู้ชมส่วนใหญ่

“การหาข้อมูลสำคัญมาก เพราะต้องหาคาแรคเตอร์ของตัวจริงให้เจอ และคนใกล้ชิดจะบอกถึงตัวตนของเขา ตั้งแต่ครูสอนเต้น ครูไวพจน์ क्रमนต์ เมืองเหนือ คุณเจนภาพ พ่อ แม่ น้องสาว และสามี บุคคลที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์สำคัญ สัมภาษณ์ทั้งหมดเพื่อนำข้อมูลมาเขียนบทนอกจากนั้น ยังดูบันทึกการแสดงสดต่างๆ ทั้งที่โลกดนตรี โรงแรมดุสิตธานีเจ็ดสี คอนเสิร์ต และเอาเพลงเขามาฟัง 30 - 40 เพลงดังทุกสมัยเพื่อที่จะรู้จักตัวตน เห็นเสื้อผ้าว่าชอบแต่งตัวแบบไหน รวมทั้งคนในวงดนตรี และรายละเอียดของฉากหลังเวที รถยนต์ที่ใช้ และบ้านแบบไหนที่เขาอยู่” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง 2499 อันธพาล ครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ.2542

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ให้ความสำคัญกับการหาข้อมูลเป็นอย่างมาก นอกเหนือจาก ตัวละครแล้วยังมีการให้ความสำคัญกับบริบทสังคมในสมัยนั้น ที่ต้องการให้มีความใกล้เคียงความจริง ที่สุด เพราะเป็นภาพยนตร์ที่อ้างอิงเหตุการณ์เก่าแก่ที่ผ่านมาในอดีตหลายปี ข้อมูลจึงมีความกระจัด กระจาย ต้องใช้เวลาในการค้นคว้าข้อมูลค่อนข้างนาน เช่น เรื่องการใช้ชีวิตในของผู้คนในอดีต สภาพสิ่งแวดล้อม ประเพณี วัฒนธรรม จนบางครั้งทำให้เกิดปัญหาข้อมูลล้น ผู้กำกับและผู้เขียนบทต้องคัดเลือกใช้ข้อมูลที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องที่สุด ไม่ควรใส่เนื้อหาลงไปในภาพยนตร์ทั้งหมด เพราะบางข้อมูลที่เป็นเพียงหลักฐานอ้างอิงทั่วไปไม่น่าตื่นเต้น หากใส่ลงไปในเรื่องอาจจะทำให้การดำเนินเรื่องอืดช้าและสร้างความน่าเบื่อให้กับผู้ชม

“การรีเสิร์ชเป็นอะไรที่ Realistic คือ ผมชอบทำหน้าที่ Realistic ฉะนั้นส่วนใหญ่ก็จะเอาข้อมูลส่วนใหญ่จากที่เป็นอยู่จริงๆ รีเสิร์ชแม้กระทั่งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม อะไรก็แล้วแต่ที่เกี่ยวข้องในช่วงเวลานั้น มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง มีรัฐประหาร บริบทต่างๆ เหล่านี้สามารถเอามาใช้ในภาพยนตร์ได้ทั้งหมด เพราะจะทำให้หนังมีความสมจริงและเรื่องมีความแข็งแรงมีที่มาที่ไป” (นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

“รีเสิร์ชจะมีเยอะมาก บางทีมันไม่เกี่ยวกับเรื่องเลย อย่างเช่นเรื่อง นางนาก จะเกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมการกินอาหาร วิถีมัดตราสัง หรือการปลูกเรือไม้โบราณ เครื่องผูก

เรือนไทยที่คุณเอก เอี่ยมชื่น หาข้อมูลมาเพื่อสร้างฉากต่างๆ ในเรื่อง ซึ่งคนออกแบบงานสร้างจำเป็นต้องศึกษา แต่ว่าในหน้าที่คนเขียนบท รีเสิร์ชมันไว้ให้รู้เฉยๆ ไม่ควรนำไปยึดใส่ในบททั้งหมด อย่าไปหลงกับรีเสิร์ชแล้วยึดใส่ลงไปโดยที่ไม่มีความจำเป็นต่อการเล่าเรื่อง และลั่นจนท่วมคนดู เพียงแต่ควรรู้ไว้เพื่อให้เข้าใจบริบทในสังคมของช่วงเวลาในยุคนั้นๆ แล้วเลือกเฉพาะที่จำเป็นต่อการเล่าเรื่องจริงๆ ไม่ต้องไปเสียตาย (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

เมื่อผู้เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกัน ผู้กำกับและผู้เขียนบทต้องมีการ ตัดสินใจที่เด็ดขาด ในการเลือกหลักฐานที่อ้างอิงจากสื่อใดสื่อหนึ่งเป็นหลัก ในกรณีของเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ใช้การกลับไปยึดเนื้อหาจากหนังสือเรื่อง เส้นทางมาเฟีย เป็นเส้นเรื่องหลัก แล้ว จึงสร้างเรื่องราวแต่งเติม

“ตอนแรกสุดท้ายตัดจากหนังสือเป็นหลัก พอมารู้ทีหลังว่าไม่ใช่ความจริงทั้งหมด ก็ถือเป็นนิยายประเภทหนึ่งที่มีตัวละครสร้างขึ้นใหม่เข้าไปอยู่ในเรื่องจริง และพอลงไปหาข้อมูลเพิ่มเติมก็เริ่มเห็นหลายอย่างที่ไม่ตรงกับเรื่องที่เล่า เช่น ไปตรอกใบเล้งตรงคุกเก่า พอถามคนแถวนั้นเขาก็พูดไปคนละทิศละทาง จึงไม่รู้อะไรจริงที่สุด เลยต้องยึดหนังสือเป็นหลัก” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปีพ.ศ.2550

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นกรณีของข้อมูลที่เป็นเรื่องที่เล่าต่อกันมา ทำให้เกิดภาวะสับสน หากเกิดปัญหาเช่นนี้ควรกลับไปยึดกับเอกสารที่มีการบันทึกไว้ หรือเรื่องต้นฉบับ ตัวอย่างเช่น ในช่วง หาข้อมูลแล้วพบแหล่งข้อมูลมีความสับสน ให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกัน ไม่มีความน่าเชื่อถือ หรือไม่น่าสนใจ ควรเก็บไว้เพียงแค่นั้นหาที่เป็นประเด็นหลักที่คนจำได้ แล้วสร้างเรื่องขึ้นมาเพิ่มเติม ไม่จำเป็นต้องใช้ ข้อมูลเรื่องจริงทั้งหมด

“หากผู้ให้ข้อมูลไม่มีความน่าเชื่อถือก็ต้องหยุดตรงนั้น เพราะมันกำลังจะทำลายความเชื่อที่คนทั้งประเทศเชื่ออย่างที่ลงในหนังสือพิมพ์ จึงต้องยึดไว้เป็นแก่นให้เป็นที่ไปตามนี้ แล้วมุ่งไปที่การสร้างเนื้อหาเพื่อความบันเทิง ซึ่งที่เขียนว่า Based on True Event แปลว่า มาจากฐานของความจริง ไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

เรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการหาข้อมูลเชิงลึกเพื่อสร้างเหตุการณ์ที่สมเหตุสมผล ในระหว่างเขียนบทจึงมีการรีเสิร์ชควบคู่ไปด้วย ซึ่งหากเป็นกรณีที่ผู้กำกับลงมือเขียนบทเองจะช่วยให้การทำงาน มีความคล่องตัวและควบคุมเวลาได้ง่าย โดยเรื่องนี้ผู้กำกับได้แฝงตัวเข้าไปทำการศึกษาพฤติกรรมของ วัยรุ่นที่ติดยาเสพติดอย่างใกล้ชิดทำให้การเขียนบทมีความสมจริงและใช้เวลาไม่นาน

“ในกรณีน้ำพุมีประเด็นแล้ว เรามีเรื่องย่อ จึงไม่ต้องทำทริทเม้นเราก็เข้าใจได้ ก็เริ่มทำ Scenario เพียง 10 หน้า แล้วจะรู้ว่าจะขาดตกบกพร่องตรงไหน จึงเริ่มเห็นว่ายังไม่รู้จักแก๊งวัยรุ่นสมัยนั้นดีพอ เราก็จะเริ่มรีเสิร์ชตัวละครที่เป็นเพื่อนของน้ำพุว่าควรจะเป็นแบบไหน เพราะว่าเขาเหล่านั้นมาจากอีกสังคม และอีกอย่างคือเรายังไม่รู้จักยาเสพติดอย่างเฮโรอีนดีพอ จึงต้องไปขอทดลองโดยให้เพื่อนที่เป็นหมอคอยคูดอยู่ แค่นเดียวก็ทำให้เข้าใจ เพื่อให้เขียนบทออกมาได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเรื่องนี้มันเขียนลงลึกไปถึงจิตใจของ น้ำพุ เราก็ต้องเห็นภาพประมาณหนึ่ง แล้วก็ลองไปเข้ากัวนสะพานดำ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มั่วสุขของคนเสพยากันอยู่จริงๆ ก็ไปนั่งสังเกตการณ์ ลองคุยก่อนจะแยกมาให้หมอดีเฮโรอีนที่นั่นก็รู้สึกกระจ่างเลยว่าน้ำพุรู้สึกอย่างไร จึงได้เริ่มเขียนบทจากซีนารีโอมาเป็นบทถ่ายทำ โดยใช้เวลาเพียงแค่ 5 อาทิตย์ ซึ่งการเขียน Scenario ประมาณ 10 หน้าก่อน มันจะช่วยให้คุณให้เราไม่หลุดประเด็น แล้วจึงขยายเป็นบทถ่ายทำเป็น 120 หน้า โดยเฉลี่ยว่า 1 หน้าต่อ 1 นาที” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

เรื่อง พุ่มพวง ในปีพ.ศ.2554

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีกำหนดระยะเวลาในการหาข้อมูลที่ชัดเจน เพื่อการควบคุมค่าใช้จ่ายไม่ให้เกินงบประมาณ โดยช่วงหาข้อมูลไปจนถึงเขียนบทภาพยนตร์เสร็จหนึ่งเรื่องมีระยะเวลาอยู่ที่ประมาณ 4-6 เดือน ซึ่งไม่ใช่ระยะเวลาที่ตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสมบูรณ์ของเนื้อหาและควรคำนึงถึงคุณภาพของผลงาน เพราะการเขียนบทเป็นขั้นตอนที่ต้องมีความละเอียดละไม แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ต้องคำนึงถึงการทำงานในขั้นตอนอื่นๆ ต่อไปที่ต้องใช้เวลาเช่นกัน และกระแสวิกฤตใจของผู้ชมต่อเรื่องนั้นๆ ที่อาจจะตกลงเรื่อยๆ อีกด้วย ดังนั้น จึงไม่ควรใช้เวลาเขียนบทให้นานจนเกินไป

“ส่วนใหญ่คนเขียนบทจะหาภาวะปลอดโปร่งแล้วจึงเขียนได้วันละ 2-3 ซีน ได้ไตร่ตรองลองผิดลองถูกหาข้อมูลรีเช็ก แก๊วและใส่ความละเอียด ถ้าให้แค่ 3 เดือนอาจน้อยเกินไป ภาพยนตร์ 1 เรื่องมี 60 ถึง 90 ซีนโดยเฉลี่ย ดังนั้น ใช้เวลา 6 เดือนกำลังดีถ้ามากกว่านั้นอาจมีผลต่องบประมาณ เพราะหนึ่งเรื่องโดยปกติทำงานกันปีครึ่งหรือสองปี ทั้งกระบวนการถ่ายทำ ตัดต่อ ทำสี ทำเสียง และที่สำคัญไอเดียบางอย่างเมื่อปล่อยไว้นาน อาจจะไม่น่าสนใจหรือตกกระแสไปแล้ว” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

ระยะเวลาในการหาข้อมูลและเขียนบทมีผลต่อความสดใหม่ของบทภาพยนตร์ กล่าวคือ ถ้าเป็นข้อมูลที่ยังไม่ค่อยมีใครทราบ หรือเป็นเรื่องราวที่กำลังเป็นที่สนใจ การบริหารเวลาในการเขียนบทจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากใช้เวลานานจนเกินไปอาจทำให้คนลืมและเกิดผลเสียต่อระบบธุรกิจ

4.2 การวางโครงสร้างเรื่อง (Story Structuring)

ขั้นตอนนี้อาจจะทำควบคู่ไปพร้อมกับช่วงหาข้อมูลโดยมี 3 ขั้นตอนคือ 1) กำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept) 2) กำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal) และ 3) กำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Set The Conflict) มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 กำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept) คือ สารหรือสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับคนดู หรือที่เป็นแก่นของเรื่อง (Theme) เพื่อใช้เป็นหลักในการออกแบบการเล่าเรื่องให้มีประเด็นที่ชัดเจนไม่สับสน ในรูปแบบคำจำกัดความสั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น เรื่องน้ำพุ ในปีพ.ศ.2527 ต้องการสื่อสารว่า “ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่ต้องการคนที่เข้าใจ” เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540 ต้องการสื่อสารว่า “เส้นทางนักเลงไม่เคยสงบสุข” และเรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ต้องการสื่อสารว่า “ผู้ที่ประสบความสำเร็จต้องไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค” เป็นต้นซึ่งจะแบ่งแนวคิดออกได้ 4 ประเภท คือ

ก. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เช่น เป็นเป็นเรื่องบุคคลที่มีความอดทนพยายาม ต่อสู้ฝ่าฟัน

ข. เพื่อเป็นอุทาหรณ์สอนใจให้ข้อคิด เช่น เรื่องความผิดพลาดของบุคคล

ค. เพื่อบันทึกไว้เป็นประวัติศาสตร์ เช่น เหตุการณ์ที่มีความสำคัญ บันทึกไว้เป็นความรู้

ง. เพื่อตีความใหม่เชิงสร้างสรรค์เช่น ใช้เรื่องเดิมมาต่อยอดเพื่อให้เกิดเนื้อหาใหม่ๆ

ส่วนประเด็นตั้งต้นเรื่องจะมีความเป็นนามธรรมที่มีความเป็นสากล เช่น ความสูญเสีย ความรุนแรง ความรัก ความตาย ความสำเร็จ ประเด็นเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ เป็นกรอบ ในการนำเสนอเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์จริง ไม่ว่าจะใช้เป็นตัวอย่าง อุทาหรณ์ แสดงสาเหตุ หรือขยายความนำไปสู่การให้ข้อคิดและสื่อสารความหมายที่ผู้กำกับต้องการ

ตารางที่ 4.2: สรุปแนวคิดการวางโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง

| ชื่อเรื่อง | ประเด็น | สรุปข้อคิด |
|----------------------|----------------------------|---------------------------|
| น้ำพุ | ความสูญเสีย | วัยรุ่นต้องการการเอาใจใส่ |
| 2499อังธพาลครองเมือง | ความรุนแรง | บนเส้นทางนักเลงไม่เคยสงบ |
| นางนาก | ความรักของผีสาว | รักมากก็เป็นทุกข์ |
| เฮี้ยน | ความรักของแม่ | ผิดหรือถูกแม่ก็รักลูกเสมอ |
| ผีจ้างหนัง | ความรักหึงหวง / ความลึกลับ | ความรักควรมีระยะห่าง |
| ตายโหง | ความตาย | อย่าประมาท |
| พุ่มพวง | ความสำเร็จ / ความมุ่งมั่น | ไม่มีอะไรได้มาง่ายๆ |

4.2.2 การกำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal) คือ การสร้างตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องให้ผู้ชมจดจำได้และติดตามการแก้ปัญหาเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่างๆ ไปสู่เป้าหมายทั้งนี้ ต้องตอบสนองแนวคิดหลักการสร้างตัวละครหลักแบ่งออกเป็นได้ 3 ประเภทดังนี้

ก. ถอดแบบจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพยนตร์ชีวประวัติที่เป็นบุคคลที่คนทั่วไปรู้จักกันเป็นอย่างดี มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในคนหมู่มาก เช่น พุ่มพวง ที่มีรูปลักษณะถอดแบบมาจากตัวจริงและมีเป้าหมายคือการเป็นราชินีลูกทุ่งหรือแม่แต่นางนาที่ผู้สร้างพยายามหาข้อมูลมายืนยันเพื่อให้มีความสมจริงของรูปลักษณะที่สุดว่าต้องมี ผมสั้น และผิวคล้ำเป็นต้น

ข. ดัดแปลงจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับใช้ในกรณีที่เป็นบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง หรือมีบุคลิกที่ไม่โดดเด่นจึงต้องตกแต่งเพิ่มเติมให้มีความน่าสนใจดึงดูดมากขึ้น เช่น น้ำพุ ที่เป็นเพียงนักเรียนวัยรุ่นทั่วไปดูธรรมดา ส่วนเป้าหมายได้ดัดแปลงเพิ่มเติมตามมุมมองของผู้สร้างให้แสดงถึงความต้องการ คนเข้าใจอย่างชัดเจนมากขึ้นและ แดง ไบเล่ ที่ผู้กำกับต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับ เจมส์ ดิน ดาราขวัญใจวัยรุ่นในยุคนั้นและเป็นนักแสดงที่มีเป้าหมายว่าต้องการทำสิ่งที่ถูกต้อง

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่มักจะเป็นกรณีที่เป็นเหตุการณ์ที่มีชื่อเสียงมากกว่าตัวบุคคล จึงออกแบบตัวละครให้เป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง เช่น ฝิ่นจางหนิง และ ตายโหงงที่นำเรื่องมาจากข่าวหนังสือพิมพ์ แล้วสร้างตัวละครเข้ามาประกอบเหตุการณ์ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีความต้องการที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด เพราะผู้ร่วมเหตุการณ์เป็นคนไม่มีชื่อเสียงและไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

ตัวละครหลักจะต้องมีรายละเอียดเบื้องหลังของชีวิตเพื่อเป็นที่มาที่ไปของการแสดงออก ซึ่งผู้เขียนบทต้องหาข้อมูลหรือสร้างขึ้นมาสอดคล้องกับภาพลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตัวละครหลักจากภาพยนตร์ที่อยู่ในกรณีศึกษาทั้ง 7 เรื่อง ไว้ดังนี้

น้ำพุ ตัวละครหลักเรื่อง น้ำพุ

จากเหตุการณ์จริงในเนื้อหาหนังสือ เรื่องของน้ำพุ และ พระจันทร์สีน้ำเงิน เป็นช่วงเวลาที่น้ำพุมีอายุประมาณ 17-18 ปี บุคลิกของตัวจริงเป็นคนเงียบ ช่างคิด ช่างเขียน ชอบออกนอกกรอบตามนิสัยวัยรุ่นชายที่ดื้อเงียบ จนติดยาและเริ่มมีความลับ เริ่มพูดโกหก เมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ผู้กำกับต้องการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและทำความเข้าใจเด็กวัยรุ่นที่เป็นต้นเหตุของการติดยาแล้วนำไปสู่การแสดงออกถึงความต้องการคนเข้าใจ

“ลักษณะนิสัยของวัยรุ่นที่ติดยาคือการโกหก ซึ่งเมื่อเราทำจากมุมมองของน้ำพุ ก็ต้องทำให้คน Sympathize แสดงให้คนเข้าใจเห็นอกเห็นใจเขา” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.8: น้ำพุตัวจริง (ซ้าย) อำพล ลำพูน ผู้รับบทน้ำพุ (ขวา)



ที่มา: “แม่และลูก”ใน“เรื่องของน้ำพุ”และพระจันทร์สีน้ำเงิน“สุวรรณนิสฺสนธา”. (2553).

สืบค้นจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/nn1234/2010/08/12/entry-1>.

ภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 รับบทโดย อำพล ลำพูน ที่ในขณะนั้นมีอายุ 21 ปี ซึ่งมากกว่า น้ำพุตัวจริงเล็กน้อย จึงทำให้ดูมีความเป็นหนุ่มมากกว่า และมีบุคลิกที่หล่อขึ้นชวนให้น่าติดตาม

แดง ไบเล่ ตัวละครหลักเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

แดง ไบเล่ มีชื่อจริงว่า บัญชา สีสุกใส มีอายุประมาณ 16-17 ปีในช่วงเวลานั้นตามที่ระบุในหนังสือเรื่อง เส้นทางมาเฟีย ที่เป็นข้อมูลหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งในหนังสือมีเพียงรายละเอียดของวีรกรรมต่างๆ ของนักเลงยุคนั้น และกรณีของตัวละคร แดง ไบเล่ ในหนังสือระบุข้อมูลตัวละครไว้เพียงว่าเป็นลูกของโสเภณีแต่ไม่มีเบื้องลึกกว่านั้น ยังขาดที่มาที่ไปที่จะใช้เป็นเหตุผลให้เกิดความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ผู้กำกับและผู้เขียนบทจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อเสริมให้ตัวละครมีความสมเหตุสมผลในการพูดและการแสดงออกมากขึ้น

“สิ่งสำคัญคือสิ่งที่ไม่รู้ ที่เรีเสิร์ชไม่เจอ เช่น แดง ไบเล่ มีแม่เป็นใคร ทำมาหากินอะไรเท่าที่มีข้อมูลว่าแม่เป็นผู้หญิงขายตัวอยู่ในช่อง แต่เท่านั้นมันยังไม่พอ สิ่งที่ต้องทำซึ่งสำคัญมากในการเขียนบทคือ ต้องปูแบล็คกราวด์ตัวละครต่อไปว่า เรียนอะไรมา บ้านอยู่ไหน พ่อทำอะไร แล้วหายไปไหน เพราะเวลาเราเขียนบทจะให้ตัวละครนั้นแสดงออกต่อเหตุการณ์ต่างๆ อย่างไร พูดอย่างไร เป็นคน

อย่างไร มีความรู้แค่ไหน มันสำคัญมาก ดังนั้นถ้าเรีเสิร์ชไม่เจอ ก็ต้องสร้างขึ้นมา” (นนทรีย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

เมื่อ แดง ไบเล่ ถูกดัดแปลงมาเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์ โดยจะมีมิติของความผูกพันของเขากับแม่ที่เด่นชัดมากขึ้น ทำให้ แดง ไบเล่ ดูเป็นนักแสดงที่มีความอ่อนโยน รักเพื่อน มีเหตุผล มีน้ำใจ ไม่เอาเปรียบใคร ที่อาจจะขัดแย้งกับลักษณะทั่วไปของคนที่เป็นอันธพาล และมีเป้าหมายที่จะเป็นนักแสดงที่มีคุณธรรม

“ผมเชื่อว่าถึงแม้เมื่อคืนคุณจะไปยิงคนมา ตื่นเข้ามามันก็อาจใส่บาตรได้ ถ้ามองถึงความเป็นคนเป็นเรื่องปกติ ถึงเขาจะเป็นโจรเขาก็กราบแม่ เขาก็รักแม่ได้” (นนทรีย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.9: แดง ไบเล่ ตัวจริง (ซ้าย) เจษฎาภรณ์ ผลดี ผู้รับบท แดง ไบเล่ (ขวา)



ที่มา: *ทรงผมดีก็ทรงผมชายแบบต่างๆที่หนุ่มต้องเคยผ่านหัวกันมาแล้ว.* (2557). สืบค้นจาก <https://men.mthai.com/men-hair-style/48327.html>.

แดง ไบเล่ รับบทโดย เจษฎาภรณ์ ผลดี ซึ่งมีบุคลิกหน้าตาที่ใกล้เคียงกับตัวจริง และถูก เสริมแพ้นการแต่งตัวทำทรงผมตามสมัยนิยม ทำให้ดูดีมีเสน่ห์น่าหลงใหลมากขึ้น

แม่นาค ตัวละครหลักเรื่อง นางนาค

แม่นาคเป็นตัวละครที่เล่าต่อกันมา โดยส่วนมากมักจะมีผมยาว ซึ่งในนางนาค ในปี พ.ศ. 2542 ได้ใช้เส้นเรื่องแม่นาคพระโขนงเช่นเดิมที่ต้องการอยู่กับผัวแม่ตัวจะตายไปแล้ว แต่ตีความใหม่โดยยึดหลักความจริงว่า ยุคสมัยนั้นมีหลักฐานอ้างอิงว่าอย่างไรก็เทียบเคียงตามนั้น เป็นเหตุให้นางนาคมีผมสั้นและเปลี่ยนตัวละคร นาค จาก ค.ควาย เป็น นาค ก.ไก่ และผิวสีเข้มตาม ลักษณะของหญิงไทยสามัญในยุคโบราณ และมีการใส่รายละเอียดส่วนบุคคลให้เป็นตัวละครที่มีที่มาที่ไป

เพื่อให้เป็นตัวละครที่ดูมีชีวิตสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ถึงแม้เป็นสิ่งที่ไม่ได้ปรากฏในภาพยนตร์โดยตรง แต่ช่วยสร้างพฤติกรรมตัวละครให้สมเหตุสมผลน่าเชื่อถือ

“ผมเขียนขึ้นมาเองว่า นางนากมีพ่อเป็นผู้ใหญ่บ้าน เป็นลูกคนเดียว แม่ตาย ฉะนั้น พ่อเลยเลี้ยงลูกมาแบบสปอย (Spoil) เด็กคนนี่จึงอยากได้อะไรต้องเอาให้ได้ส่วนไ้มาก เป็นเด็กกำพร้าอยู่วัด หลวงตาเป็นคนเลี้ยงดู ฉะนั้น ในเวลาหลวงตาพูดอะไรมันจะฟัง มันมีเหตุผลของมันอยู่ การเขียนแบล็คกราวด์ตัวละครจึงสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักต้องมี” (นันทริย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.10: แม่นาคในภาพยนตร์ยุคเก่า (ซ้าย) ทราาย เจริญปุระ ผู้รับบท นางนาก (ขวา)



ที่มา: *ทำไมแม่นากถึงยังหลอกได้หลอกดีและมีผิวซีอะไรกันแน่?* (2559). สืบค้นจาก <https://www.matichon.co.th/news/127156>.

แม่นากที่รับบทโดย ทราาย เจริญปุระ ดูมีความสมจริงใกล้เคียงความเป็นมนุษย์มากกว่าในอดีตที่เน้นภาพลักษณ์ให้มีความน่ากลัว เพราะผู้กำกับต้องการนำเสนอในเรื่องราวของผู้หญิงคนหนึ่งที่ไม่สมหวังในความรัก โดยใช้เรื่องราวของแม่นาคในอดีตเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับผู้ชม

ปอรวีย์ ตัวละครหลักเรื่อง เฮียน

เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากข่าวที่ตัวบุคคลในเหตุการณ์ไม่เป็นที่รู้จัก จึงจำเป็นต้องสร้างตัวละครขึ้นมา คือ ปอรวีย์ เพื่อดำเนินเรื่องและเป็นตัวแทนของสาวสมัยใหม่หัวก้าวหน้าที่กำลังตั้งท้องและมีปัญหาเสพติดจนเกิดภาพ หลอนเห็นผี ทำให้เหตุการณ์มีความเข้มข้นและดำเนินเรื่องได้น่าติดตามมากขึ้น โดยสร้างเป้าหมายให้ตัวละครหลักได้เรียนรู้การเป็นแม่ที่ดี

“เราใช้เรื่องยาเสพติดมาเป็นตัวเชื่อมกับเรื่องผี ตัวละครเป็นสาวผับเปิดตัวมาเปรี้ยวเลยพอบอกว่าเจอผีก็ไม่มีใครเชื่อ เพราะคนเล่นยาจะไม่มีน่าเชื่อถือ มันถูกตีไซน์มาให้พัวพันอยู่ กับเรื่องดาร์คไซด์สามารถดึงอันตรายเข้าหาตัวได้เสมอ แล้วพอเป็นคนโมเดิร์นกับเรื่องลึกลับมันขัดกันเลยดูน่าสนุก” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.11: ทนาย เจริญปุระ (ขวา) ผู้รับบท ปอรวีย์



ที่มา: *เฮียน (The Mother)*. (2546). สืบค้นจาก http://www.oocities.org/icsine/credits_movie.html.

ปอรวีย์ เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่จึงสามารถใส่รายละเอียดต่างๆ ที่ช่วยในการดำเนินเรื่องได้อย่างอิสระ ซึ่งในเรื่อง *เฮียน* ในปี พ.ศ.2546 มีการสร้างตัวละครใหม่ขึ้นมาอีกหลายตัว ช่วยให้ผู้มีสับสน จากความสัมพันธ์ของตัวละครที่หลากหลายเกิดเป็นเรื่องราวที่น่าติดตามชม

หมอยุทธ ตัวละครหลักเรื่อง ผีจ้างหนัง

หมอยุทธ เป็นตัวละครหลักเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นตัวแทนในการพิสูจน์หาความจริงของเหตุการณ์ผีจ้างหนัง เป็นการท้าทายความลึกลับด้วยสมมติฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยการสร้างตัวละครนี้เกิดจากผู้กำกับที่ไม่เชื่อเรื่องผี แต่ต้องการตั้งคำถามว่าถ้าเป็นเรื่องจริงต้องสามารถอธิบายได้ จึงใช้ตัวละครเป็นหมอยุทธเพราะเป็นอาชีพที่มีภาพลักษณ์ของความเป็นวิทยาศาสตร์ และมีความคิดที่เป็นหลักการ

“ผมว่าผีมันไม่มีจริง แต่ถ้าถ้าไปอยู่ที่มืดก็จะมีภาวะระแวงไม่ใช่ไม่กลัว แต่ถามว่าผีมีจริงไหมก็ยังไม่ค่อยแน่ใจจึงให้ตัวละครที่ชื่อหมอยุทธจะมีทัศนคติแบบนี้ คือมีคาแรคเตอร์ที่ไม่เชื่อว่าผีมีจริงเอา

ตัวละครมาสะท้อนความคิดตัวเองว่า คิดอย่างไรกับผีจ้างหนัง” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.12: อชิตะ ปราโมช ณ อยุธยา ผู้รับบท หมออุทธร



ที่มา: ภาพจาก ผีจ้างหนัง. (2550). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/4857/picture>.

การสร้างตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ เบื้องต้นอาจเหมือนเป็นการใช้ความเป็นเหตุเป็นผลเพื่อมาใช้หักล้างความลึกลับ แต่แท้จริงแล้วผู้กำกับและเขียนบทต้องการให้ตัวละครนำคนดูไปประสบกับความจริงที่ว่า บางสิ่งบางอย่างก็ควรปล่อยไว้อย่าเข้าไปยุ่ง โดยใช้ตัวละครที่มีระบบความคิดเป็นวิทยาศาสตร์ มาแสดงให้เห็นว่าผู้มีภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ ไม่ได้ยืนยันว่าจะเป็นผู้ถูกต้อง หรือจะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีเสมอไป เพราะว่าการใช้ชีวิตที่ใช้แต่ความเป็นเหตุเป็นผลจนเกินไปนั้นกลับยิ่งทำให้ผู้ที่อยู่รอบข้างเกิดความอึดอัด และนำไปสู่ความล้มเหลวได้อย่างไม่คาดคิด

อาร์ม ก้อง นवल ดาว 4 ตัวละครหลักเรื่อง ตายโหง

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีหลายตัวละครในการเล่าเรื่อง โดยแบ่งเป็น 4 ตัวหลักตาม 4 เหตุการณ์จากพาดหัวข่าวที่นำมาดัดแปลงรวมในเรื่องเดียวกัน ตัวละครส่วนใหญ่จึงเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งทั้ง 4 ตัวละครนี้ต่างถูกออกแบบมาให้เป็นคนธรรมดาที่เห็นทั่วไปในสังคม ได้แก่ 1) หนุ่มสาววัยทำงานที่รักกันมากแต่ต้องมาเสียชีวิตก่อนวัยอันควรในคืนฉลองปีใหม่ 2) หนุ่มผู้ต้องหาที่มาผูกคอตายในห้องขังที่มีผีคอยหลอกหลอนให้สำนึกผิด 3) สาวโรงงานที่เรียกร้องให้เจ้าของหอพักตรวจสอบคุณภาพของน้ำประปาโดยหารู้ไม่ว่ามีศพแช่อยู่ และ 4) โสเภณีแก่จอมลึกลับขโมยน้อยที่ต้องมาให้บริการในม่านรูดที่เคยมีการฆาตกรรม ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวละครเหล่านี้ไม่ใช่บุคคลพิเศษ และมีหน้าที่

เป็นเพียงตัวดำเนินเรื่องเพื่อขบขันเหตุการณ์ อันเป็นเรื่องที่คนดูรู้จักดีจากข่าวดังให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยใช้แนวคิดหลักเป็นจุดร่วมเดียวกันว่าทุกคนตายได้ทุกเมื่อ ให้ผู้กำกับของทั้ง 4 ตอนได้นำเสนอสอดแทรกรายละเอียดที่ต้องการสื่อสารสู่ผู้ชมตามแบบฉบับของตนเอง

“ตอนศพแหงค้ำน้ำในตายโหง ไม่ได้มองว่าฆาตกรผิด จะเห็นว่ามันมีมิติว่าฆาตกรก็ถูกทำให้เป็นไป มันถูกกดดันจากทางอื่น และตัวเฝ้ามองมันก็ได้บอกว่า ใครผิดใครถูก 100%ที่ชอบเล่าเรื่องคนตัวเล็กๆ ในสังคม ในตอนศพแหงค้ำน้ำ ตัวละครทุกตัวอยู่ในอพาร์ทเมนต์ที่ดูแยๆ จนๆ ที่มันดูเป็นคนตัวเล็กตัวน้อยมาก สาวโรงงาน เด็กแว้น ค้ายาเสพติด โสเภณีซึ่งสภาพสังคมต่างหากที่เป็นตัวฟอร์ส (Force) ให้คนเหล่านี้ต้องทำผิดทำไม่ดี ก็เลยเลือกStory ที่สามารถเล่าให้คนดูได้เห็นสะท้อนปัญหาสังคม” (ฉัญฉวีวาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19กรกฎาคม2560)

ภาพที่ 4.13: ภาพกลุ่มตัวละครในเรื่อง ตายโหง



ที่มา: ภาพจาก ตายโหง. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/5689/picture>.

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้การสร้างตัวละครขึ้นมาเป็นส่วนประกอบให้เหตุการณ์ โดยมุ่งเน้นเพื่อให้เกิดความบันเทิงเป็นหลัก ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงมีความแปลกจากตัวละครที่มีเสน่ห์เฉพาะตัว ต่างอาชีพ ต่างวัย ที่อาศัยอยู่ในเมืองเดียวกัน ซึ่งสุดท้ายทุกคนก็ต้องตาย

พุ่มพวง ตัวละครหลักเรื่อง พุ่มพวง

พุ่มพวง คือราชินีเพลงลูกทุ่งที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักกันเป็นอย่างดี การดัดแปลงบุคคลที่มีอยู่จริงมาเป็นตัวละครในภาพยนตร์จึงมีความคาดหวังจากผู้ชมค่อนข้างสูง ในกรณีพุ่มพวงเป็นการสร้าง

ตัวละครที่ใช้การถอดแบบให้เหมือนที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้ดูมีบุคลิกและหน้าตาที่เหมือนตัวจริงที่สุด ตั้งแต่วัยเด็กจนเติบโตในวงการเพลงลูกทุ่ง ผ่านการมีสามี และมีปัญหาชีวิตต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องราวเหล่านี้ คนทั่วไปจะทราบดีอยู่แล้ว ผู้กำกับและผู้เขียนบทมีหน้าที่ดัดแปลงให้เกิดความบันเทิงบนพื้นฐานความจริงที่คนดูยอมรับได้ ไม่เปลี่ยนแปลงไปมากและไม่เป็นการประจานจนเกินไป จึงต้องมีการแต่งเติมและดัดแปลงในบางส่วนให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

“มันอยู่ที่คุณกำกับว่าจะเล่าสไตล์ไหน ถ้าจะแต่งเติมมันก็ไม่ผิด อย่างภาษาอังกฤษใช้คำว่า Based on True Story มันก็คือการแต่งเติมที่อยู่บนฐานของความจริง ในความคิดส่วนตัว คือพี่ผึ้งเป็นคนที่มีคนรู้จักทั่วประเทศ มีหนังสือให้อ่าน มีรูปบันทึกเก่าๆ มีสื่อนำเสนอเต็มไปหมด ถ้าทำอะไรที่ผิดเพี้ยนไปมากมันก็ต้องมีคนแย้ง” (พัฒนะ จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.14: พุ่มพวง ดวงจันทร์ (ซ้าย) เปาวลี พรพิมล ผู้รับบท พุ่มพวง (ขวา)



ที่มา: ราชนิรุกข์พุ่มพวงดวงจันทร์. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://picpost.postjung.com/280921.html>.

เปา-เปาวลีพรพิมลเรียนรามฯไม่หนักแต่ต้องรับผิดชอบสูง. (2554). สืบค้นจาก <http://campus.sanook.com/938798/>.

เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ได้ให้ความสำคัญการคัดเลือกตัวแสดงเป็นอย่างมาก เพราะผู้กำกับ ต้องการให้คนดูรู้สึกถึงความเหมือนของตัวละครพุ่มพวง ซึ่งนอกจากเรื่องบุคลิกหน้าตาแล้วยังต้อง มีทั้งความสามารถในการร้องเพลงลูกทุ่งได้ดีด้วย

“ทีมงานคุยกันว่าต้องเหมือน ดูแล้วต้องรู้สึกว่าเป็นพุ่มพวง และมีความสามารถด้านร้องเพลงด้วย อยากได้แบบเห็นแล้วเหมือนพี่ผึ้งมาเอง ตอนนั้นก็คิดแม้กระทั่งจะใช้การแต่งหน้าเสริมซิลิโคน

ช่วย ตอนได้เปาวลี้ก็ดูกันแล้วที่แรกๆไม่ใช่ แต่พอโปรดิเวเซอร์ได้ดูวันพีตตั้งแต่งตัวออกมาแล้วเหมือน
 มากเลย ไข่เลย ที่สำคัญเป็นคนสุพรรณด้วย” (พัฒนา จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน
 2560)

4.2.3 การกำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Conflict Making Up) คือ อุปสรรคขัดขวาง
 ที่ทำให้ตัวละครต้องเอาชนะเพื่อไปถึงเป้าหมาย เช่น เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540
 ที่ตัวละครเอกต้องการบวชให้แม่แต่มีคู่อริคอยก่อกวน และเรื่อง นางนาก (2542) ที่ตัวละครเอก
 ต้องการอยู่กับสามีแต่ปัญหาคือเธอตายแล้ว เป็นต้น โดยแบ่งความขัดแย้งเป็น 3 ประเภทดังนี้

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับเช่น เรื่อง นางนาก ในปีพ.ศ.2542 ยังใช้ปัญหาหลักเดิม คือ
 แม่ตายทิ้งกลมเพราะเป็นสิ่งที่ผู้คนคุ้นเคยและเป็นเรื่องราวที่มีเส้นเรื่องชัดเจนอยู่แล้ว

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ เช่น เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540 มีการ
 ดัดแปลง จากหนังสือต้นฉบับเพราะเลี่ยงการพาดพิงถึงบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง และเพื่อให้มีความเข้มข้น
 มากขึ้น

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เช่น เรื่อง ผีจ้างหนัง ในปีพ.ศ.2550 เป็นการสร้างสถานการณ์
 ความขัดแย้งใหม่ขึ้นมาเพราะต้องการตีความใหม่ที่แตกต่างจากที่เคยมีการนำเสนอมาก่อนหน้านี้

จากแนวคิดหลักนำไปสู่การกำหนดตัวละครหลักที่มีเป้าหมายและปัญหา ทำให้เห็นทิศทาง
 ของการดำเนินเรื่องคร่าวๆ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์กรณีศึกษาจากภาพยนตร์ 7 เรื่องดังที่แสดงต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3: ตารางแสดงเส้นเรื่อง น้ำพุ

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|--------------------------------------|--|--|--|
| น้ำพุ วัยรุ่นที่มีปัญหา | ต้องการข้ามผ่าน ช่วงเวลาแห่งปัญหา และความรู้สึกโดด เดี่ยว | ลูกชายคนเดียวใน ครอบครัวที่มีแต่ผู้หญิง ไม่มีใครเข้าใจ จึงหันไปพึ่งยาเสพติด | ช่วงวัยรุ่น เป็นช่วงที่ ต้องการ คนที่เข้าใจ |
| สุวรรณี สุคนธา นักเขียนผู้เป็นแม่ | ต้องการเลี้ยงลูก และ ทำให้ครอบครัวมี ความสุข จากงานเขียนหนังสือ | หย่าร้างกับสามี และทำงานมาก จนไม่มีเวลาให้ลูกชาย | |

ตารางที่ 4.4: ตารางแสดงเส้นเรื่อง 2499 อังพาลครองเมือง

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|------------------------------|---------------------------------------|--|---|
| แดง ไบเล่ นักเลงมีคุณธรรม | ต้องการบวชให้แม่ และเลิกเป็นนักเลง | คู่อริคอยรังควาน สถานการณ์ก็ไม่เป็นใจ | เส้นทางนักเลง ไม่เคยมีความ สงบสุข |
| ปู้ ระเบิดขวด อังพาลถ่อย | อยากเด่นอยากดัง รักสนุกเกะกะระราน | แดง ไบเล่ เด่นดัง กว่า เขาไปเสียทุกเรื่อง | |

ตารางที่ 4.5: ตารางแสดงเส้นเรื่อง นางนาก

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|------------------------|---|-----------------------------------|--|
| นางนาก ผีตายทั้งกลม | อยากมีความสุข อยู่กับผัวให้นานที่สุด | เธอตายแล้ว และชาวบ้านไม่ยอมรับ | ผู้หญิง ทำได้ทุกอย่าง เพื่อความรัก |
| ไอ้மாக | อยากอยู่กับลูกกับเมีย | ไม่รู้ว่าเมียเป็นผี | |

ตารางที่ 4.6: ตารางแสดงเส้นเรื่อง เขียน

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|-----------------------------|--------------------------------------|--|------------------------------|
| ปอรวีร์ สาวสมัยใหม่ติดยา | อยากทำแท้ง และช่วยผีตามหาลูก | พัวพันแกงค์ค้ายา สื่อสารกับผีไม่รู้เรื่อง | แม่ทำทุกอย่าง ได้เพื่อลูก |
| ผีหญิงสาว ตายทั้งกลม | อยากได้ลูกที่ถูกผ่า ออกจากท้องคืน | เธอถูกคนเล่นของ สะกดวิญญาณไว้ | |
| หมอฤดี หมอสูตินารี | อยากให้ลูกชาย พ้นผิดจากคดีฆ่าคน | มีคนพยายามรื้อคดี เพื่อเอาผิดลูกของเธอ | |

ตารางที่ 4.7: ตารางแสดงเส้นเรื่อง ผีจ้างหนัง

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|--|--|---|-------------------------------------|
| หมอยุทธ ผู้เชื่อมั่น ในความคิดตัวเอง | ต้องการพิสูจน์ตำนาน ผีจ้างหนัง ด้วยวิธี ทางวิทยาศาสตร์ | คนที่เข้ามาเกี่ยวข้อง จะต้องเห็นผีหลอน ประสาทในทุกที่ | ไม่ควรไปยุ่ง กับโลก ของคนอื่น |
| อร พยาบาลสาว ผู้ซื่อสัตย์ | เธออยากหนีไปจาก ความรักของหมอยุทธ แม้ตายก็ยอม | เขาตามติดเธอ ทุกฝีก้าวและถ้า คิดหนี จะถูกทำร้าย | |

ตารางที่ 4.8: ตารางแสดงเส้นเรื่อง พุ่มพวง

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|---|---|-----------------------------------|--|
| พุ่มพวง ดวงจันทร์ นักร้องเพลงลูกทุ่ง | เลี้ยงดูครอบครัว ให้อยู่ดีกินดี ด้วยเพลงลูกทุ่ง | ความจน ความเจ็บป่วย ความรัก | ผู้ที่ประสบ ความสำเร็จ ต้องไม่ยอมแพ้ ต่ออุปสรรค |

ตารางที่ 4.9: ตารางแสดงเส้นเรื่อง ดายโหลง

| ตัวละครหลัก | เป้าหมาย | ปัญหา | แก่นเรื่อง |
|-------------------------|---|--|-------------------------|
| คูรัก อาร์ม กับ แป้ง | อยากอยู่ด้วยกัน ตลอดไป | เมื่อคนหนึ่งตายไป อีกคนก็ทำใจไม่ได้ | ทุกคนตายได้ ทุกเมื่อ |
| นักโทษ ก้อง | อยากผ่านพ้นช่วง เวลา เลวร้ายในห้องขัง | ชายเสื้อแดงคอยพูด หลอนประสาททุกคืน | |
| นวล และชาวหอพัก | อยากรู้ว่าทำไมน้ำที่ใส่ ทุกวันถึงมีสิ่งสกปรก | เจ้าของหอพัก ไม่ยอมให้ตรวจสอบ | |
| ดาว สาวขายตัว | หาเงินทุกวิถีทาง | ที่มานรุตมีผีดู | |

4.3 การพัฒนาโครงสร้างเรื่องและเรียบเรียงบทภาพยนตร์ (Scenario Development)

การดำเนินเรื่องมีแนวทางที่หลากหลายและไม่มีตายตัว จึงมักถูกพัฒนาและทดลองในการเล่าเรื่องอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นการทำให้มีความแปลกใหม่ หรือกลับไปใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมเพื่อความเข้าใจง่าย ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับผู้กำกับและผู้เขียนบท โดยส่วนใหญ่จะมีการใช้โครงสร้างแบบสากล (Archplot) ซึ่งเป็นโครงสร้างแบบที่เข้าใจง่ายที่สุด และผู้วิจัยได้ใช้หลักการเขียนบทแบบ 3 องก์ในการวิเคราะห์ ทั้งนี้ ได้จำแนกลักษณะการออกแบบโครงเรื่องออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

ก. ลำดับเรื่องตามปกตินิยม (Normal) จากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดจบ ตรงไปตรงมา ลำดับก่อน หลังตามเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ข. สัจคายนา (Applied) เรียบเรียงใหม่ จัดระเบียบใหม่ที่แตกต่างจากดั้งเดิม เกิดจากการที่ได้ค้นพบข้อมูลใหม่ๆ ที่สมจริงและน่าสนใจกว่าหรือเพื่อต้องการนำเสนอประเด็นที่แตกต่างไปจากเดิม

ค. เปิดด้วยจุดหักเห (Turning Point) แสดงให้เห็นเหตุการณ์ที่เป็นวิกฤติของเรื่องก่อนที่ จะอธิบายถึงที่มาที่ไป แล้วจึงตัดสลับให้เห็นต้นสายปลายเหตุที่ในท้ายที่สุดนำไปสู่จุดจบของเรื่อง

ด้วยเหตุนี้จึงเห็นได้ว่า ฉากจบคือส่วนความสำคัญที่จะเป็นตัวกำหนดช่วงเวลาการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ และจากภาพยนตร์กรณีศึกษาพบว่าจาก 5 ใน 7 เรื่อง มีการใช้การตายหรือการสูญเสียอิสรภาพของตัวละครเอกเป็นจุดจบ ส่วนอีก 2 เรื่องเป็นการจบแบบแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของตัวละครหลัก โดยผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าหากตัวละครหลักเป็นผู้ที่มีนิสัยไม่ดี เป็นคนที่มีภาพลักษณ์ไปในทางที่ทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคมจะถูกกำหนดให้ต้องมีอันสิ้นสุคติอิสรภาพ หรือตายในตอนจบ แต่หากเป็นผู้ใฝ่ดีมีความพยายามที่เป็นผลดีต่อส่วนรวมจะถูกกำหนดให้ประสบความสำเร็จ นอกเหนือจากนั้น ฉากจบบางส่วนอาจถูกใช้เป็นฉากเปิดเรื่อง (Turning Point) โดยเฉพาะในภาพยนตร์ที่ใช้ที่สามารถเปิดเผยได้เป็นฉากจบ โดยมีกรณีตัวอย่าง 3 เรื่อง ดังนี้

- 1) เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 เปิดเรื่องด้วยช่วงที่พบน้ำพุช็อกหมดสติแล้วรีบนำส่งโรงพยาบาล
- 2) เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 เปิดเรื่องด้วยฉากงานบวชของแดง ไบเล่ โดน คู่ริปาละเปิดป่วนงาน
- 3) เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 เปิดเรื่องด้วยขณะที่พุ่มพวงเตรียมขึ้นแสดงที่โรงแรมดุสิตธานี จะสังเกตได้ว่าฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เหล่านี้ เป็นฉากที่สามารถเปิดเผยได้ โดยไม่ทำให้คน ดูรู้เนื้อหามากจนเกินไป เป็นเพียงการเผยให้เห็นเพียงบางส่วน แบบครึ่งๆ กลางๆ เสมือนเป็นการตั้ง โจทย์ให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและติดตามชมต่อไปให้ถึงตอนจบ

ในกรณีภาพยนตร์ที่ไม่สามารถนำตอนจบมาเผยให้เห็นก่อนได้ เป็นเพราะว่ามีฉากจบที่เป็น การเปิดเผยปัญหาสำคัญสูงสุดของเรื่อง หากเปิดเผยแม้เพียงเล็กน้อยก็อาจจะทำให้เสียอรรถรส ในการ ชมหรือเดาถูก ยกตัวอย่างเช่น เรื่อง เอียน ในปี พ.ศ.2546 ไม่ควรบอกก่อนว่าในฉากสุดท้าย นางเอกจะกลับใจ เป็นคนดี เพราะจะทำให้เป็นการเฉลยนัยยะสำคัญมากเกินไปทำให้เรื่องดูไม่สนุก หรือเรื่อง ฝึจ่างหนิง ในปี พ.ศ.2550 ที่หากเปิดเผยฉากที่คนถูกดูดเข้าไปในจอหนังอาจทำให้หมด ความเข้าใจ เพราะจะทำให้คนดูเดาคำตอบได้ก่อน และโดยเฉพาะเรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ที่ หากบอกว่าตอนจบตายหมดทุกคน หนึ่งก็จะหมดความท้าทายเพราะบทสรุปสำคัญถูกเปิดเผยแล้ว เป็นต้น

หลังจากได้โครงเรื่องที่เป็นตัวกำหนดทิศทางดำเนินเรื่องแล้ว ในขั้นตอนต่อไปเป็นการ คัดเลือกและสร้างสรรค์เหตุการณ์สำคัญมาปะติดปะต่อให้เป็นเรื่องเป็นราว โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดฉากจบ (Set The Ending) 2) การกำหนดฉากวิกฤต (Set The Crisis) 3) การ เชื่อมโยงเหตุการณ์ (Connecting) และ 4) การตรวจสอบภาพรวม (Overview Checking)

4.3.1 การกำหนดฉากจบ (Set The Ending)

การคัดเลือกเหตุการณ์ที่จะมาใช้เป็นตอนจบของเรื่อง จะต้องเป็นฉากที่สามารถตอบสนอง แนวความคิดหลักและประเด็นตั้งต้นของผู้สร้างได้ การกำหนดฉากจบแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ คือ เลือกฉากจบตามที่เหตุการณ์ตามทีระบุไว้โดยตรง กรณี นี้ เหมาะกับเรื่องที่มีตอนจบชัดเจนมีข้อเท็จจริงที่ยอมรับโดยทั่วกัน เช่น ตอนจบของเรื่องน้ำพุ ในปี พ.ศ.2527เป็นการสูญเสียลูกชายของนักเขียนที่ไม่มีเวลาให้ลูก ซึ่งเป็นการถอดแบบมาจากในหนังสือ โดยตรง

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ คือ ใช้เรื่องจริงมาปรับใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์มากขึ้น มัก พบในกรณีที่ต้นฉบับมีเรื่องราวที่ยืดเยื้อเกินไป หรือยังเป็นเหตุการณ์ที่ยังไม่สื่อสารถึงแนวความคิด หลักเท่าที่ควร ผู้สร้างจึงต้องมีการเพิ่มอรรถรสด้วยการแต่งเติมหรือลดทอนบางส่วน เช่น เรื่อง 2499 อันทาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 ที่มีฉากจบเป็นการประเบิดก่อวินาศกรรมและดวลปืนในงานบวชของ แดง ไบเล่ ซึ่งในความเป็นจริงงานบวชเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง แต่ความดุเดือดในการทะเลาะวิวาท ไม่รุนแรง ถึงขั้นเสียชีวิต แต่ผู้สร้างต้องการให้มีความสูญเสียที่สะท้อนอารมณ์จึงดัดแปลงให้ แดง ไบเล่ ถูกยิงตาย และไม่ได้บวชให้แม่ดังที่ตั้งใจไว้ เป็นต้น

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ เหตุการณ์ตอนจบที่ผู้สร้างจินตนาการขึ้นมาเอง ส่วนใหญ่ เป็นกรณีที่เรื่องราวต้นฉบับมีขนาดสั้นจึงไม่สามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเป็นการทำทาสี สร้างมุมมองใหม่ให้ต่างจากที่เคยมีมาก่อน เช่น เรื่อง ฝึจ่างหนิง ในปี พ.ศ.2550 มีการใช้ตอนจบที่เหนือความคาดหมายโดยให้ตัวละครและผู้คนบริเวณนั้นถูกดูดหายเข้าไปในจอหนัง ซึ่งแตกต่างจาก

ตำนานผีจ้างหนังต้นฉบับที่เล่ากันว่าคนเหล่านั้นเป็นผีและหายตัวไปตอนรุ่งเช้า เพราะผู้สร้างต้องการให้ตอนจบตอบสนองแนวคิดที่ว่า ทุกอย่างสามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

4.3.2 การกำหนดฉากวิกฤต (Set The Crisis)

เมื่อได้ฉากจบที่ตรงตามวัตถุประสงค์และแนวความคิดหลักแล้ว จึงกำหนดการดำเนินเรื่องให้ตัวละครหลัก เปรียบเสมือนผู้เขียนบทคือพระเจ้าที่ล่วงรู้จุดจบของตัวละครแล้ว แต่จะไม่ให้เขาไปถึงยังจุดหมายโดยง่าย เพราะเรื่องราวจะสนุกหากเต็มไปด้วยอุปสรรคขวากหนาม เพื่อให้ผู้ชมติดตามดูการแก้ปัญหาของตัวละคร โดยผู้เขียนบทจะเริ่มจากการคัดเลือกเหตุการณ์ที่เป็นวิกฤตสำคัญ 6-8 เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นก่อนหน้าฉากจบที่กำหนดไว้ก่อนหน้านี้โดยการคัดเลือกฉากวิกฤตแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับคือ ใช้เหตุการณ์หลักตามแบบฉบับเดิม เช่น เรื่อง นางนาก ในปีพ.ศ.2542 มีการใช้เหตุการณ์หลักบนเส้นเรื่องเดิม มีเหตุการณ์หลักดังนี้ 1) นางนากท้อง 2) ใ้มากไปรบ 3) นางนากตายทั้งกลม 4) มากกลับมาอยู่กินตามปกติ 5) ชาวบ้านมาเตือนใ้มากไม่เชื่อมีคนตายทีละคน 6) นากยื่นมือเก็บมะนาวมากเห็นรู้ความจริง 7) นางนางอาละวาดและโดนปราบ เป็นต้น

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ คือ ใช้เหตุการณ์เดิมบางส่วนหรือแต่งเติมต่อยอดจากของเดิม เช่น เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 มีการสร้างเหตุการณ์ใหม่ขึ้นมาจากพื้นฐานเหตุการณ์ เดิม กล่าวคือ มีการอ้างอิงเรื่องจริงแต่แต่งเติมและตัดทอนให้เข้มข้นยิ่งขึ้น โดยมีเหตุการณ์ที่มาจาก ต้นฉบับหนังสือ เส้นทางมาเฟีย ดังนี้ 1)งานบวชแดง ไบล่ 2) แดงฆ่าคนตั้งแต่เด็ก 3) แดงคบกับวัลภา 4) แดงขัดแย้งกับปู่ ระเบิดขวด 5) รัฐบาลกวาดล้างอังธพาล และมีการดัดแปลงเพิ่มเติมคือ 6) แดงฆ่าผู้มีอิทธิพลคนดัง 7) แดงโดนยิงตายในงานบวช เป็นต้น

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ การใช้เรื่องราวต้นฉบับเป็นจุดสำคัญเพียงจุดใดจุดหนึ่งในเรื่อง อาจเป็นช่วงเริ่มเรื่อง กลางเรื่อง หรือฉากจบ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้สร้าง ซึ่งในส่วนที่เหลือของ เรื่องจึงเป็นการสร้างเหตุการณ์ขึ้นมารองรับ มักเป็นกรณีที่เหตุการณ์จริงนั้นมีขนาดสั้น หรือเป็นเรื่อง ที่มีรายละเอียดน้อยจึงจำเป็นต้องมีการขยายความ หรือเป็นเรื่องราวที่มีการสร้างมาหลายครั้งจนเกิด ความจำแล้วต้องการความแปลกใหม่ เช่น เรื่อง เขียน ในปีพ.ศ.2546 ที่ต้นฉบับเป็นชาวดังจากหน้าหนังสือ พิมพ์ที่มีขนาดสั้นจึงใช้เพียงเหตุการณ์ที่ผู้สร้างใช้เป็นตัวกำเนิดเรื่องดังนี้ 1) หญิงตายท้องกลมถูก ผ่าเอาเด็กออกจากท้องก่อนเผาเพราะชาวบ้านกลัวความเขี้ยน และสร้างเหตุการณ์มาต่อเติมดังนี้ 2) ผีสาวออกตามหาลูกที่ถูกผ่าออกไป 3) หญิงสาววัยรุ่นนิติตยาท้องไม่มีพ่อ 4) หมอสูติที่พยายามปกปิด ความผิดของลูกชาย 5) ลูกชายของหมอเป็นคนฆ่าหญิงตายทั้งกลม 6) หมอผีฆ่าท้องศพเอาเด็กไปทำกุมารทองขาย เป็นต้น

4.3.3 การเชื่อมโยงเหตุการณ์ (Connecting)

หลังจากคัดเลือกฉากสำคัญได้จำนวนหนึ่งแล้วก็นำมาวางปึกหมุดลำดับก่อนหลังไปจนจบ ในลักษณะเป็นเส้นเรื่องของบทแบบ 3 องก์ แล้วทำการเชื่อมต่อเหตุการณ์เหล่านั้นด้วยการสร้างฉากย่อยๆ เชื่อมโยงเหตุการณ์หนึ่งไปสู่เหตุการณ์หนึ่งให้มีความสมเหตุสมผลและมีความราบรื่นโดยการเชื่อมโยงมี 3 รูปแบบ คือ

ก. อ้างอิงต้นฉบับ คือต้นฉบับมีเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน หรือมีมีการดำเนินเรื่องสมบูรณ์ อันเป็นที่เข้าใจง่ายอยู่แล้ว เช่น เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 เป็นเรื่องราวที่แฟนเพลงของพุ่มพวงจดจำเรื่องราวช่วงต่างๆ ของเธอได้ จึงใช้การอ้างอิงเหตุการณ์ต่างๆ ตามจริงเป็นหลัก เพียงแต่ต้องเลี่ยงการพาด ฟิงถึงบุคคลที่อาจเกิดความเสียหาย (ดังที่กล่าวไว้ในปัจจัยด้านตัวบุคคล) โดยในเรื่องนี้เริ่มฉากแรก จาก 1) หลังเวทีก่อนการแสดงที่ดุสิตธานี ก็เชื่อมด้วยการย้อนเหตุการณ์ไปตอนเธอประกวดร้องเพลงตอนเด็ก ก่อนเชื่อมเข้า สู่ 2) การฝากตัวเข้าวังดนตรีไวพจน์ เพชรสุพรรณและเชื่อมไปสู่เหตุการณ์ 3) ที่แสดงให้เห็นว่าเธออ่านหนังสือไม่ออก ด้วยเหตุการณ์ที่เธอทำงานจิลาณะในวัง ตั้งแต่เก็บพวงมาลัย และทำงานบ้านซึ่งเหตุการณ์ย่อยเหล่านี้ยกมาจากเหตุการณ์จริงทั้งสิ้น เป็นต้น ทำให้การเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่อ้างอิงจากเรื่องจริงต้นฉบับจะมีความน่าเชื่อถือในระดับหนึ่ง

ข. ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม คือต้นฉบับยังมีความคลุมเครือ หรือเป็นเรื่องที่ยังมีข้อมูลไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน เช่น เรื่อง นางนาก ในปี พ.ศ.2542 ที่ถึงแม้ว่าจะมีการสร้างเป็นภาพยนตร์มาแล้วหลายครั้ง แต่ก็ไม่มีผู้รู้ข้อมูลจริงที่เกิดขึ้น 100 % เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยที่ไม่ระบุแน่ชัด และการนำเสนอก็เป็นเน้นไปที่ความลอกหลอนอาละวาดที่เหนือจริง ซึ่งผู้สร้างต้องการย้อนกลับไปหาข้อมูลอ้างอิงว่าหากเรื่องนี้เป็นเรื่องจริง เหตุการณ์ต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นนั้นจะเป็นอย่างไร ดังนั้น จึงต้องค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อหาหลักฐานมาใช้สร้างเหตุการณ์เชื่อมโยงอย่างน่าเชื่อถือที่สุด ดังเช่น ฉากนางนากคลอดลูกตาย ที่มีการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ก่อนหน้าด้วยฉากแมงมุมตีก มาจากการหาข้อมูลแล้วพบว่าตามความเชื่อโบราณบอกว่าเป็นนางบอกเหตุร้ายและความตาย และฉากนางนาก ห้อยหัวหลอกพระเณร ก็มาจากในหนังสือของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ระบุว่าคนแก่เคยชี้ให้ดูรอยเท้าแม่ นาค บนชื่อศาลา จึงนำมาใช้เป็นเหตุการณ์หนึ่งในช่วงนางนากอาละวาด เป็นต้น

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ หากต้นฉบับยังไม่เข้มข้นมากพอ เป็นเรื่องเล่าหรือตำนานที่มีความหละหลวมไม่สมเหตุสมผล จำเป็นต้องสร้างเหตุการณ์ใหม่มารองรับ เช่น เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ที่มีการนำชาวดัง 4 ชาวมารุกต่อเป็นเรื่องเดียวทำให้ไม่มีความต่อเนื่อง เริ่มจาก 1) ไฟไหม้ ผับตั้งวันปีใหม่ 2) ผู้ต้องหาผูกคอตายในห้องซัง 3) ฆ่าหมกศพในแทงก์น้ำ และ 4) ฆ่าหมกมานรูด ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นต่างกรรมต่างวาระ จึงต้องสร้างเหตุการณ์เชื่อมโยง โดยเริ่มเรื่องให้ตัวตัวละครของแต่ละตอนมาพัวพันพบเจอกันในผับตั้งของตอนแรก เพื่อยืนยันว่าเหตุการณ์เหล่านี้เกิดอยู่ในเมือง

เดียวกันและสร้างเหตุการณ์ที่เป็นที่มาของตัวละครขึ้นมาใหม่ เพื่อให้คนดูรู้จัก เพราะตัวละครเหล่านี้เป็นคนที่ไม่มีชื่อเสียงและเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่น่าติดตามในรูปแบบภาพยนตร์ เป็นต้น

การปกปิดวิกฤติเหตุการณ์สำคัญและเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านั้นต่อกันด้วยความสมเหตุสมผลที่สุด เปรียบเสมือนหมอกที่เลี้ยงไขคนป่วยไม่ยอมให้หายแต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ให้ตัวละครตาย แม้วิกฤตินั้นจะลำบากแค่ไหนก็ต้องมีทางรอดไปให้ได้แล้วคุณก็จะสนุกกับการเอาตัวรอดนั้น ผู้เขียนบทจึงควรรหาข้อมูลและสร้างการเอาตัวรอดจากวิกฤตินั้นให้เหนือความคาดหมายของผู้ชม ทำให้เกิดความบันเทิงน่าติดตามเอาใจช่วยตัวละครไปจนถึงฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างบทภาพยนตร์กรณีศึกษา 7 เรื่องไว้ดังต่อไปนี้

1) โครงเรื่อง น้ำพุ

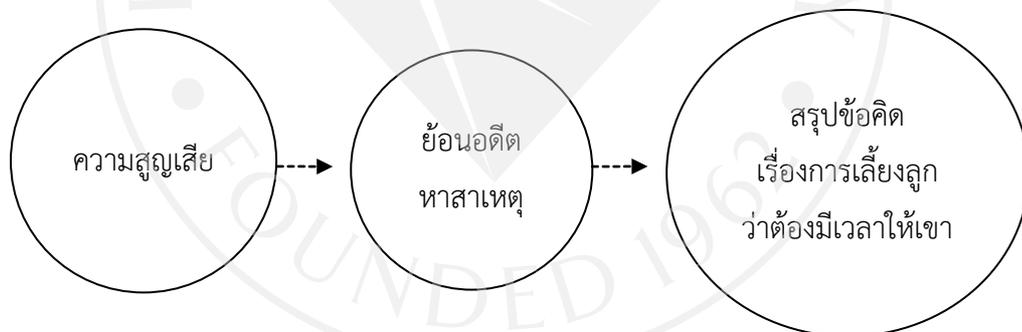
ผู้กำกับกำหนดให้ตอนจบเป็นตอนที่ตัวละครน้ำพุจะต้องเสียชีวิต เมื่อเขียนบทจึงต้องสร้าง เหตุการณ์ให้เรื่องดำเนินโดยแสดงปัญหาที่ค่อยๆ สั่งสม ตั้งแต่เด็กมาจนโต เริ่มจาก 1) ครอบครัวหย่าร้าง 2) หันไปพึ่งพาปัญหายาเสพติด และกลับใจเลิกยาได้ในภายหลัง 3) แต่แม่ก็ไม่มีเวลาให้เช่นเดิม จึงกลับไปเสพยาอีกครั้ง จนกระทั่งเสียชีวิต เป็นการจบแบบให้ข้อคิดกับผู้ชม

“ในหนังสือเล่าเหมือนชีวประวัติ ซึ่งจบลงตรงที่น้ำพุตาย ก็คิดว่าจะให้หนังจบที่น้ำพุตาย แต่ตอนเริ่มนี่จะเริ่มตอนไหนดี ก็เลยอ่านนิยายหลายๆ หน จนไปเจอตอนใกล้จะจบของ ทำย เรื่องว่า เจอน้ำพุตอนประมาณ 6 โมง นอนนิ่งอยู่ที่พื้นห้องนอน และพาไปโรงพยาบาล ก็รอให้หมอทำการบวกรักษาหัวใจรวมทั้งหมดประมาณ 2 ชั่วโมง ซึ่งก็คิดได้เลยว่านี่ก็ควร จะเป็นช่วงเวลา 2 ชั่วโมงของหนัง จึงเริ่มจากตอนเจอแล้วพาไปโรงพยาบาล ระหว่างรอก็ได้ แฟลชแบค (Flash Back) เล่าเรื่องไปจนถึงช่วงท้ายของหนัง หมอรักษาจนสุดความสามารถ ออกมาจากห้องบอกว่าลูกตาย แม่ก็เข้าไปคุยกับลูกบอกว่าขอโทษที่แม่เลี้ยงลูกไม่เป็น เป็นอนุหาหรณ์ให้ครอบครัว เพราะเรื่องยาเสพติดคงจะไม่เน้นแค่เรื่องเด็กอย่างเดียว แต่จะเน้น ไปที่เรื่องของครอบครัวว่าเป็นปัญหาหลัก โดยว่าด้วยเรื่องของเด็กติดยาแล้วไม่สามารถข้าม ผ่านการเปลี่ยนแปลงช่วงฟื้นข้ามวัยได้จนมาเสพยาเกินขนาดตาย” (ยูทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.15: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ

| องก์ 1 | | | องก์ 2 | | | | องก์ 3 | |
|----------------------------|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------|--------------|-----------------|-------------------------------|---------|
| 1-7 | 8-20 | 21-39 | 40-50 | 51-75 | 76-90 | 91-106 | 107-119 | 120-132 |
| | | | | | | | | |
| น้ำพุ ซ็อก (Turning Point) | ครอบครัวแตกแยก พ่อแม่หย่าร้าง | น้ำพุ ตัดยา โดดเรียน มีแฟน | น้ำพุ ออกหัก มีเรื่องชกต่อย | สารภาพกับแม่ ว่าตัดยา | เลิกยาสำเร็จ | แม่ไม่มีเวลาให้ | น้ำพุ กลับมาเสพยา จนเสียชีวิต | |

ภาพที่ 4.16: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง น้ำพุ



2) โครงเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

เรื่องนี้กำหนดให้ตอนจบ แดง ไบเล่ ต้องโดนยิงเสียชีวิตในงานบวช ผู้เขียนบทจึงต้องแสดง สาเหตุของการขัดแย้ง โดยเล่าย้อนเรื่องกลับไปเริ่มต้นที่ 1) จุดกำเนิดของแดง ไบเล่ เกิดในช่องแล้ว ข้าคนครั้งแรก 2) เติบโตท่ามกลางกลุ่มวัยรุ่นอันธพาลและเป็นนักเลงเต็มตัว เมื่อไปฆ่าผู้มีอิทธิพลก็ทำให้มีชื่อเสียงโด่งดัง 3) แดงคบกับเพื่อนเรื่องผู้หญิงทำให้กลายเป็นคู่อริที่คอยพิพาทกันไม่รู้จบ 4) จนกระทั่งเมื่อเขาจะบวชให้แม่ คู่กรณีก็ไม่ปล่อยให้เขาบวชได้อย่างใจ บุกมายิงจนถึงแก่ความตาย เป็น ฉากจบที่มีความชัดเจนไม่ยืดเยื้อ และเพื่อสื่อสารกับผู้ชมถึงเรื่องกฎแห่งกรรม

“เพราะผมเชื่อว่าคนที่เป็นอัครพาลไม่ใช่คนที่ตื่นขึ้นมาแล้วจะหาเรื่องไปตีหัวกันทุกวัน ในตอนจบของหนังก็ไม่ใช่เรื่องจริงที่เป็นฉากจบแล้วมีปัญหาบวชไม่ได้ แต่อยากจะสื่อว่า มันเป็นกังกังเกวียน เรื่องของบาปบุญคุณโทษ เราจึงดัดแปลงให้มันรู้สึกว่ในที่สุดแล้ว หน้งมันได้บอกอะไรกับคนดู เรื่องนี้ผมตั้งไว้ว่าจะเล่าเรื่องความดีความชั่ว ตอนเขียนบทจึง เอาข้อมูลที่มาได้วางไว้ แล้วทำเส้นเรื่องขึ้นมา และกำหนดว่แต่ละจุดบนเส้นเรื่องต้องการจะบอกอะไร แล้วก็หยิบเรื่องจริงมาใส่ ซึ่งข้อมูลบางอย่างก็อาจจะถูกลดทอน ถอดเอาว่มาใส่แค่บางอย่งที่จะทำให้เกิดความเข้มข้น” (นทรีย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.17: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อัครพาลครองเมือง

| องค์ 1 | | | องค์ 2 | | | | องค์ 3 | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|---|--------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1-10 | 11-20 | 21-34 | 35-45 | 46-60 | 61-75 | 76-89 | 90-96 | 97-109 |
| | | | | | | | | |
| งานบวช แดง ไบเล่ โดนปะเปิด (Turning Point) | แดง ฆ่าคน ตั้งเต้ยง เด็ก | แดง ฆ่าผู้มี อิทธิพล จึงมีชื่อ โด่งดัง | แดง คบกับวัลภา เริ่มขัดแย้งกับ ปู่ ระเบิดขวด จนแตกหักกัน | แดง คบกับวัลภา เริ่มขัดแย้งกับ ปู่ ระเบิดขวด จนแตกหักกัน | รัฐบาลกวาดล้าง อัครพาล แดง ไปคุมบ่อน และขัดแย้งกับ ปู่ ชื่นรุนแรง ยิ่งกันแต่ไม่ตาย | แดง กลับมา บวชให้ แม่ | แดง ไบเล่ โดนยิงตาย ไม่ได้บวช | แดง ไบเล่ โดนยิงตาย ไม่ได้บวช |

“ฉากไคลแมกซ์ที่เป็นเหตุการณ์ในงานบวชซึ่งมีบวชจริง อาจจะมีแก๊ง ปู่ ไปป่วนแต่ไม่มียิงกันขนาดนั้น คุณวิสูตร ซึ่งเป็นนายทุนเขาก็รู้สึกว่พอม้งานบวชแล้วไม่มีอะไรเกิดขึ้น มันก็จะไม่เป็นไฟนอลสโลดาวน์ (Final Slow-down) เลยต้องมีเหตุการณ์ให้ยิงกันตายกันตรงนั้น” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.18: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง



3) โครงเรื่อง นางนาก

เป็นที่รู้กันดีว่าในท้ายที่สุดนางนากก็จะถูกปราบ แต่ผู้กำกับต้องการทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสาร จึงเลือกเล่าเรื่องถึงเหตุการณ์ที่แสดงออกถึงความรักของนางนากจาก 7 วันที่โหมมากอยู่กินกับนางนาก โดยที่ไม่รู้ว่าเมียเป็นผี เริ่มจาก 1) โหมมากไปรบและรอดตายมาจากสงครามจึงไม่รู้ว่าเมียคลอดลูกตาย 2) ชาวบ้านที่รู้ความจริงจึงถูกนางนากหลอกหลอนจนถึงแก่ความตาย 3) มากรู้ความจริงและหนีไป นางจึงโกรธและอาละวาดไปทั่วพระโขนง 4) ท้ายที่สุดนางนากก็มาถูกปราบโดยสมเด็จพระเจ้าโต

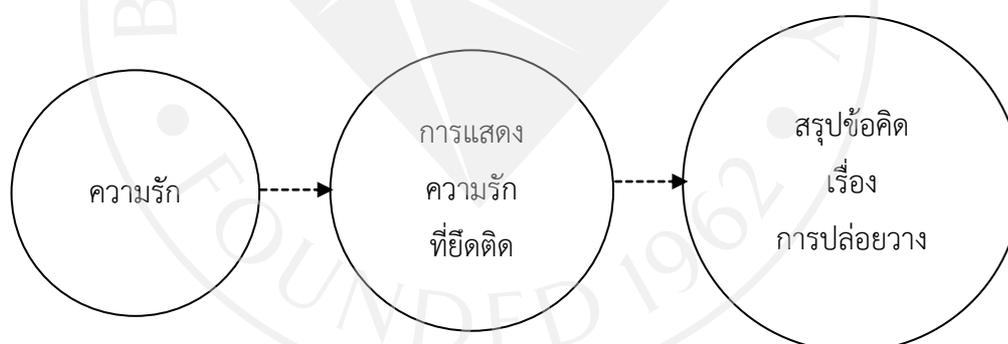
“เราพยายามไม่ทำตามขนบเดิม เมื่อก่อนในรูปแบบละครว่าจะมาเป็นผี มันนานมาก มีชิงรักหักสวาท แต่เรารู้สึกว่าตรงนั้นไม่จำเป็น ประเด็นของเราคือ 7 วันที่เขาอยู่ด้วยกัน โดยโหมมากไม่รู้ว่าเมียเป็นผี ก็เลยให้ความว่านากท้องแล้วมากก็ออกไปรบเลยกระชับขึ้น” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

“ฉากเก็บมะนาวคิดแล้วคิดอีกว่าจะเอาหรือไม่เอา เพราะว่าผมตีความใหม่มาหมดแล้ว แต่คุณวิศิษฐ์ (เขียนบท) แย้งบอกว่าควรเก็บสิ่งที่เป็นตำนานเอาไว้ ก็มีหลายอย่างที่ตัดออกเช่น การแหวกอก และการหลอกแบบเดิม เพราะการทำงานก็ช่วยกันคิดหลายคน และมันก็อยู่ในฉาก Turning Point ซึ่งเป็นฉากสำคัญที่ทำให้ไม่รู้ว่าเมียเป็นผี เป็นฉาก Twist เข้า สู่อองก์ 3” (นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ภาพที่ 4.19: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง นางนาก

| องค์ 1 | | | องค์ 2 | | | | องค์ 3 | |
|--------------------|----------------------------|---|--|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------|--------|-------|
| 1-10 | 11-20 | 21-29 | 30-40 | 41-60 | 61-65 | 66-71 | 72-90 | 91-97 |
| | | | | | | | | |
| นากต้อง มากไปรบ | นากตายทั้งกลม มากกลับมา | มากอยู่กับนาก เพื่อนมาเตือน ว่านากเป็นผี นากฆ่าคนที่มา เตือนตายทีละคน | มากโมโหชาวบ้าน ว่าใส่ร้ายเมียตน นากหลอกหลอน คนที่มาขัดขวาง ความสุข | นากยื่น มือยาว มาเก็บ มะนาว | มากหนี ผีนางนาก อาละวาด หนัก | นาก โดน ปราบ | | |

ภาพที่ 4.20: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง นางนาก



4) โครงเรื่อง เอียน

ผู้กำกับต้องการแสดงให้เห็นความรักของแม่ 3 แบบ จากตัวละครแม่ 3 วัย คือ แม่ที่เป็นผี ตายทั้งกลม แม่ที่เป็นหมอ โดยมีตัวละครหลักเป็นแม่วัยรุ่นนิตติยาและตั้งท้องอย่างไม่พึงประสงค์ที่ต้อง การทำแท้งและได้กำหนดตอนจบไว้ว่าต้องกลับใจ ผู้เขียนบทจึงต้องดำเนินเรื่องเพื่อที่จะแสดงให้เห็น ถึงสาเหตุว่าสิ่งใดที่ทำให้ตัวละครตัวนี้กลับใจเริ่มจาก 1) เธอพัวพันกับการค้ายาเสพติดแล้วโดนตาม ทำร้าย 2) หมอตรวจพบว่าเธอตั้งท้องได้ 3 เดือน เธอจึงพยายามทำแท้งด้วยตัวเองแต่ไม่สำเร็จ 3) ผีขอให้เธอช่วยตามหาลูกที่ถูกผ่าออกไปทำกุมารทอง และช่วยกำจัดคนค้ายาที่ทำร้ายเธอ 4) เธอช่วยผี ตามหาลูกจนไปเจอเบาะแสสำคัญว่าเป็นลูกชายของหมอที่ทำให้หญิงสาวตายจนกลายเป็น

มาเป็นผืนดินนี้ และ 5) หมอต้องการปิดปากเธอเพื่อช่วยลูกชายแต่ผีมาช่วยไว้ทันและหมอก็ตายไปเอง 6) แม่แต่ผียัง รักลูก เธอจึงกลับใจอยากดูแลลูกของเธอให้ดีขึ้นกัน จะสังเกตได้ว่าผู้เขียนบทมีการใช้เหตุการณ์จริงในฉากที่สำคัญที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลงของเรื่อง เช่น ฉากผ่าท้องศพกลางศาลา ที่ทำให้ตัวละครเอกไขปริศนาและตามหาคนร้ายได้ เป็นต้น

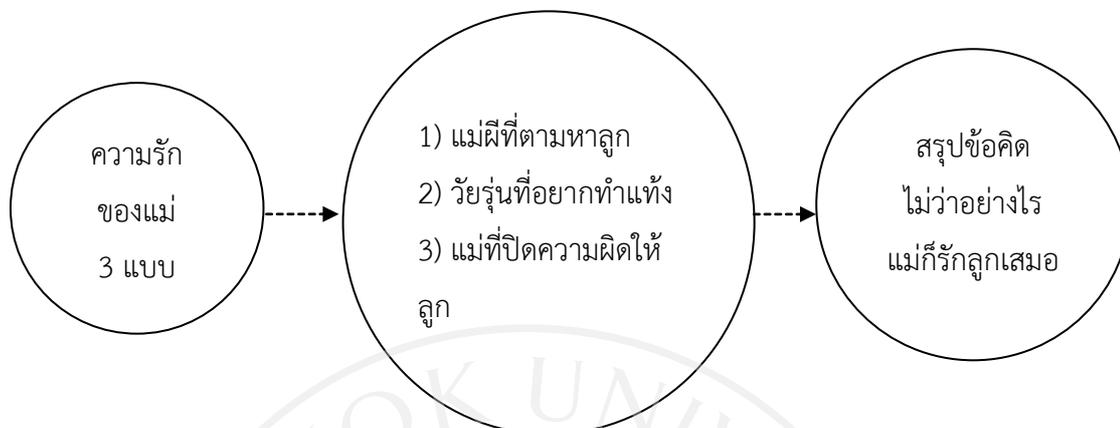
“เชื่อว่าภาพยนตร์ที่สร้างจากเหตุการณ์จริงแทบทุกเรื่องมีการแต่งเติมเสริมแต่งไม่ต่ำกว่า 50% ต้องมีการเพิ่มเติมให้มีความสนุกน่าติดตาม เพราะถ้าเล่าแบบตรงไปตรงมาบางที่มันอาจจะไม่สนุกเท่าที่ควร ยิ่งถ้าเป็นเรื่องจากเหตุการณ์เล็กๆ เช่นข่าวจะแต่งเติมได้เยอะ โดยใช้เป็นแรงบันดาลใจเพื่อหา Concept หลัก แล้วก็เขียนบทให้เข้ากับเรื่องนั้น” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

“เขียน มาจากข่าวที่มีความยาวแค่คอลัมน์เดียว ว่ามีผู้หญิงท้องตายแล้วก็ถูกเจ้าหน้าที่ปอเต็กตึ๊งผ่าท้องเอาลูกออกมา ความสยองขวัญของข่าวคือ ผ่าสดที่ศาลาแล้วเอาลูกออกมา เรื่องมีแค่นี้ ก็ไปขยายว่าผู้หญิงคนนี้เป็นใคร แล้วทำไมต้องโดนผ่า ตัวละครเป็นใครมาจากไหนมันต้องสร้างขึ้นมายุ่งยอให้คนดูติดตาม ตัวละครผู้หญิงอย่าง ปอรวีร์ ขึ้นมา และที่สำคัญที่สุดต้องมีแก่นให้จับว่าประเด็นหลักของเรื่องนี้ว่ามันคืออะไรหัวใจเรื่องคือการผ่าท้องศพผู้หญิงท้องแก่กลางศาลาวัด ในเมื่อเหตุการณ์นี้มันโดนใจก็ต้องรักษามันไว้ และส่งเสริมมันให้โดนใจคนดู” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.21: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง เอียน

| องค์ 1 | | | องค์ 2 | | | | องค์ 3 | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|--|---------------------------------|--------|-------|---------|
| 1-12 | 13-22 | 23-30 | 31-37 | 38-45 | 46-65 | 66-70 | 71-82 | 83-99 | 100-104 |
| เกิดคดีหญิงสาวท้องฆ่าตัวตาย | ปอรวีร์ขัดแย้งกับแก๊งค้ายา เธอถูกทำร้าย หมออุทิศตรวจพบว่าเธอท้อง ปออยากทำแท้ง | ผีขอให้ปอช่วยตามหาลูก แต่คนค้ายา ยังตามมาทำร้าย | ปอตามหาศพลูกให้ผี มีช่วยฆ่าคนที่ตามทำร้ายปอ | ปอได้เบาะแสสำคัญ รู้ตัวคนฆ่าศพที่ศาลา ผีได้ลูกคืน | ปอสืบจนรู้ว่าลูกของหมออุทิศ จะฆ่าปอ แต่ผีมาช่วยทัน หมออุทิศตาย | ปอคลอดลูก เธออยากจะเป็นแม่ที่ดี | | | |

ภาพที่ 4.22: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง เอียน



5) โครงเรื่อง ผีจ้างหนัง

ตำนานคำชะโนดเป็นเรื่องที่มีคนรู้จักดี จึงใช้เหตุการณ์นี้เปิดเรื่องซึ่งผู้กำกับกำหนดตอนจบไว้ว่าตัวละครหลักจะถูกดูดเข้าไปในจอหนังจากการทดลองของตน จึงไม่เปิดเผยเรื่องนี้ให้รู้ก่อน ต้องปูเรื่องเพื่อไปสู่จุดนั้นอย่างแนบเนียนที่สุด โดยเริ่มจากในวันที่กำลังจะครบรอบ 20 ปี เหตุการณ์ ผีจ้างหนัง 1) จากข้อมูลที่หามาได้หมอยุทธต้องการพิสูจน์เรื่องนี้ด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์คือเอาฟิล์ม ม้วนเดิมกลับไปฉายที่จุดเดิมในวันเวลาเดียวกับเมื่อ 20 ปีที่แล้วแต่ว่า 2) ทุกคนที่เข้ามาเกี่ยวข้องแล้ว ได้ดูฟิล์มม้วนนั้นจะเกิดภาพหลอนเห็นผีจนเป็นประสาทเหมือนคนบ้า จนบางคนทนไม่ไหวฆ่าเมียและ ตัวเองตาย 3) หมอยุทธเป็นคนที่ยิ่งหวงชั้นรุนแรงถ้าแฟนไปเข้าใกล้ใครเธอจะถูกทำร้ายร่างกายและ กักบริเวณ 4) เมื่อทราบความจริงบางส่วนก่อนใครว่าการฉายหนังครั้งนี้จะเป็นอันตราย แฟนหมอยุทธ ก็สร้างเบาะแสปลอมเพื่อหลอกให้เขาไปคำชะโนด 5) หมอยุทธถูกดูดเข้าไปในจอหนังแบบเดียวกับที่ เกิดขึ้นเมื่อ 20 ปีที่แล้ว และไม่สามารถกลับออกมาได้ซึ่งไม่มีใครสามารถกลับมาอธิบายถึงผลลัพธ์นี้ได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการพยายามเล่าถึงประเด็นใหม่ที่แตกต่างจากข่าวตำนาน และสารคดีที่เคยนำเสนอเรื่องผีจ้างหนังก่อนหน้านี้ โดยใช้มุมมองที่มีความแปลกใหม่มาผูกเชื่อมกับตำนาน ที่ผู้ชมยังไม่เคยฟังเรื่องข้อสรุปแบบนี้มาก่อน

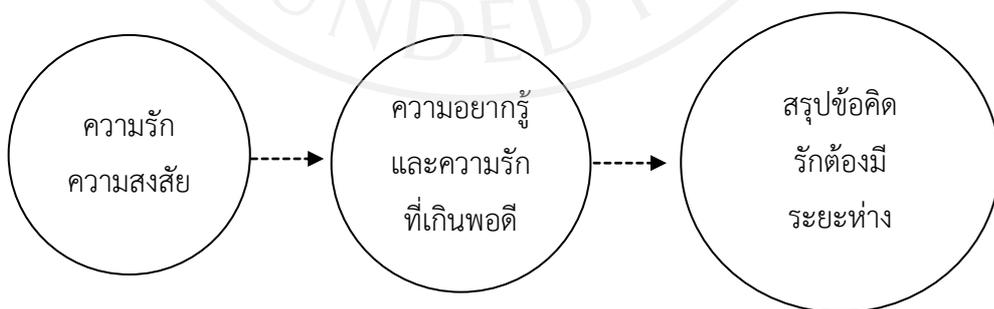
“เส้นเรื่องคือหมอยุทธต้องการรู้ว่าถ้าคำชะโนดมีผีจ้างหนังจริงวิทยาศาสตร์ต้องพิสูจน์ได้ในหลักการเดิม แสดงว่าต้องหาส่วนประกอบ ซึ่งส่วนประกอบนี้ก็คือคนฉายหนังคือลุง 2 คนที่เป็นตัวเบาะแสแต่ถ้ายึดมาทั้งดุ้นมันจะซ้ำมาก เพราะมีรายการสารคดีไปถ่ายมา หลายรายการทั้ง มิติลึกลับ เรื่องชนหัวลูก ทั้งเชิงข่าว เชิงสารคดี ฉะนั้น ในฐานะคนเล่าจะเล่าอย่างไรให้มันต่างเราก็เลยเล่าใหม่ให้มันเป็นเรียลลิสติกแต่ก็ยึดจากหนังสือพิมพ์ที่ว่าพอเช้าวันรุ่งขึ้นทุกคนหายหมด ผมพยายามคิดให้มันเป็นวิทยาศาสตร์ ให้กลุ่มนักข่าวและ หมอยุทธถูกกลืนเข้าไปในจอ เหมือนว่ามันเกิดขึ้นแบบนี้ทุกๆ

20 ปี สถานการณ์ผีจ้างหนังยังคงอยู่ แต่อยู่ในสมมุติฐานที่ว่า ในปีนั้นอาจมีคนพิสูจน์แบบนี้แล้วถูก ดุดกลินเข้าไป ดังนั้นหัวและท้าย (Before & After) มันจะต้องมาซัพพอร์ตสถานการณ์หลักของ เรื่อง” (ทรงศักดิ์ มงคลทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.23: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง

| องก์ 1 | | | องก์ 2 | | | องก์ 3 | | |
|--|---|---|--|---|--|--|-------|-------|
| 1-3 | 4-10 | 11-29 | 30-45 | 46-60 | 61-70 | 71-85 | 86-90 | 90-93 |
| | | | | | | | | |
| อีก 14 วัน จะครบรอบ 20 ปี เหตุการณ์ ผีจ้างหนัง | หมอยุทธ ตามหาฟิล์ม เพื่อเอาหนัง ไปฉายในที่ ค้าชะโนด อีกครั้ง | คนที่มา เกี่ยวข้อง จะเห็นผี หลอก | หมอยุทธ ระแวงว่า แฟนสาว จะหนีไป | ทีมงาน เริ่มเสียดาย และฆ่าตัวตาย หมอยุทธ และทำร้ายเธอ | แฟนหมอยุทธ คิดจะหนี หมอยุทธจึงฆ่าเธอ หมอยุทธและนักข่าว เอาหนังไปฉาย แล้วถูกดุดกลินหาย เข้าไปในจอหนัง | 20 ปีต่อมา นศ.แพทย์ ต้องการจะ พิสูจน์เรื่อง ผีจ้างหนัง อีกครั้ง | | |

ภาพที่ 4.24: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ผีจ้างหนัง



6) โครงเรื่อง ตายโหง

จากพาดหัวข่าว 4 เรื่อง ถูกนำมารวมเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน และตอนจบถูก กำหนดให้ ทุกคนต้องตาย ผู้เขียนบทจึงต้องแสดงเหตุการณ์ต่างๆ ที่นำไปสู่ความตายนั้น โดยเริ่มจาก ตอนที่ 1) คู่รักที่ตายในเหตุการณ์เพลิงไหม้ฝังดับแล้วไม่รู้ว่าตัวเองตายแล้ว 2) นักโทษคดีฆ่าข่มขืนถูก

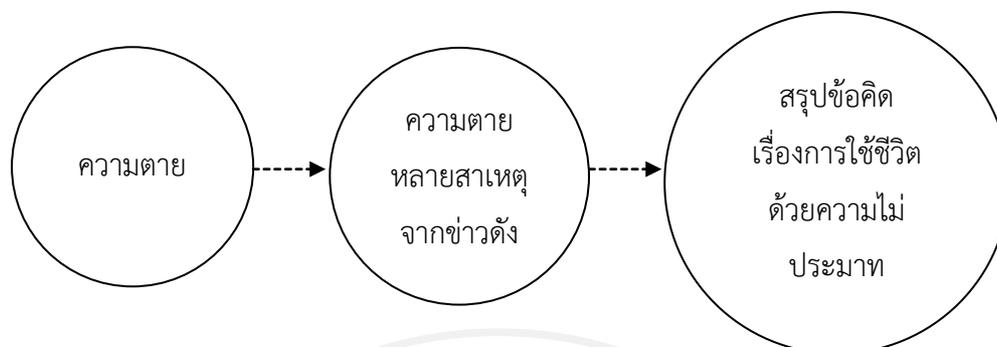
จับมาขังในห้องขังที่เพ็งมีนักโทษผูกคอตาย เขาจึงถูกตีตบนั้นหลอกหลอนจนสำนึกในบาปและแขวนคอตายตาม 3) เมื่อมีคนตายถูกฆ่าหมกอยู่ในแท็งก์น้ำหอพัก ผู้คนยังต้องกินต้องใช้ น้ำจากแท็งก์ทั้งที่มีศพที่แช่อยู่ 4) หญิงชายตัวตลกอัป พาลูกค้าหนุ่มสองคนมาที่ม่านรูดราคาถูกที่มีคดีฆาตกรรมโหด จนโดนผีหลอก 5) ทุกคนที่ไม่ตายต่างวิ่งหนีผีไม่คิดชีวิตมาเจอกัน ทำให้ทุกตัวละครและโดนรถชนตายพร้อมกันหมด ในท้ายที่สุด ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นหนังผีที่มีตัวละคร 4 กลุ่ม และใช้เป็นส่วนประกอบของเหตุการณ์หลัก 4 เรื่อง (Miniplot) เพราะคนส่วนใหญ่จะจดจำเหตุการณ์ได้มากกว่า และนำเสนอให้แต่ละเรื่องมีอารมณ์ต่างกัน ตั้งแต่น่าสสาร เขย่าขวัญ สยองขวัญ และตลก ตามลำดับ

“สิ่งที่อยู่ในพาดหัวข่าวเราควรเก็บไว้ คือ สิ่งที่เป็นหัวใจของแต่ละข่าว เช่น กินใช้น้ำแช่ศพก็ต้องเก็บไว้ เพราะความแรงมันอยู่ตรงนั้น ความน่าสนใจมันอยู่ตรงนั้นแล้วเสริมเรื่องเพิ่มเข้าไปหรือว่าตอนชานดิฆ่า สิ่งที่คุณสนใจคือเหตุการณ์ในผับชานติกา มันเกิดอะไรขึ้นจากพาดหัวเผาสยอง ผับดัง หรือผีผ้าแดงที่ผูกคอตายในคุกกองปราบ แล้วก็ผีม่านรูด เพราะคนจะจำรายละเอียดได้ ดังนั้น คอนเซ็ปต์ที่เราเอาไว้คือหัวข้อข่าว Detail Story ส่วนที่ว่าคนนั้นเป็นใคร มีที่มาอย่างไรเราต้องสร้างขึ้นมามีที่เก็บไว้คือสิ่งที่คนดูจำได้” (ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.25: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง

| องค์ 1 | | | องค์ 2 | | | องค์ 3 | |
|---|--|---|--|--|---|--------|-------|
| 1-5 | 6-18 | 19-30 | 31-45 | 46-65 | 66-70 | 71-85 | 86-96 |
| | | | | | | | |
| คำคืนแห่ง ความสุข วัน ฉลองปีใหม่ ส่งท้ายปีเก่า | ไฟไหม้ผับดัง มีคู่รักตาย แต่วิญญาณ ยังวนเวียน เพราะไม่รู้ตัว ว่าตายแล้ว | ผู้ต้องหาคดี ฆ่าข่มขืน ถูก นำมาขังคุก แล้วโดนผี ให้ผูกคอตาย | หญิงสาวถูกฆ่า ศพถูกยัดลงแท็งก์น้ำ ชาวหอพักหาสาเหตุ ของน้ำเน่าที่ใช้ดื่มกิน เมื่อรู้สาเหตุก็รีบหนี เพราะกลัวผีหลอก | สาวใหญ่ขายตัว พาลูกค้าหนุ่มมา ม่านรูดที่เคยมี เหตุฆาตกรรมโหด มีผีออกมาหลอก วิ่งหนีกระเจิง | ตัวละคร ทุกตัว หนีผีมา เจอกันแล้ว โดนรถชน ตายหมด | | |

ภาพที่ 4.26: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ตายโหง



7) โครงเรื่อง พุ่มพวง

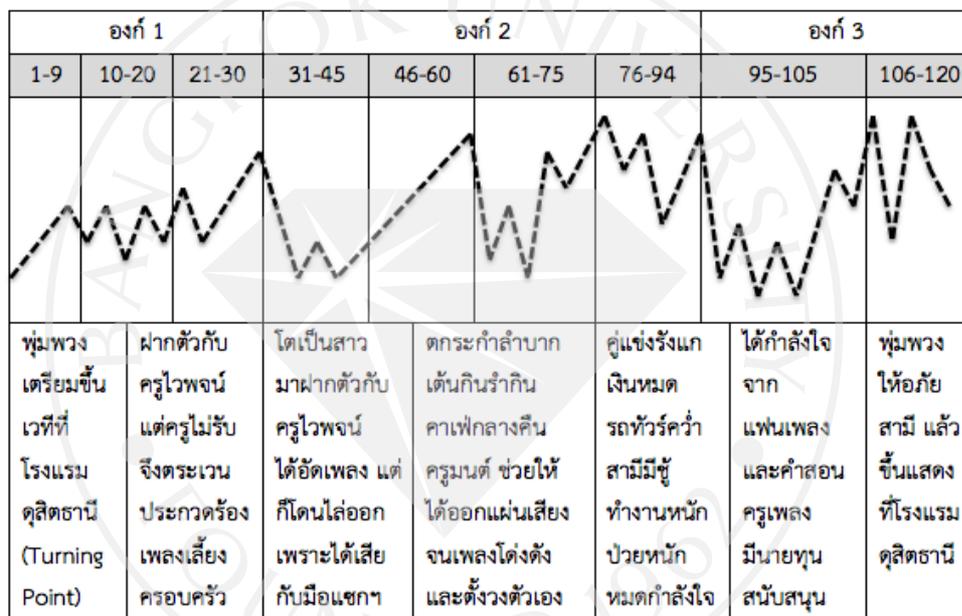
ฉากจบของเรื่องนี้ถูกกำหนดไว้ที่การแสดงคอนเสิร์ตครั้งสำคัญที่โรงแรมดุสิตธานี ผู้เขียนบท จึงต้องดำเนินเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่จะแสดงให้เห็นความบากบั่นฝ่าฟันของพุ่มพวง เริ่มจาก 1) วัยเด็ก เธออยู่ในครอบครัวที่ยากจนมีพี่น้องหลายคนจึงไม่ได้เรียนหนังสือ แต่มีพรสวรรค์ด้านการเล่นเพลง จึง เดินสายประกวดร้องเพลงลูกทุ่งเลี้ยงครอบครัว 2) พ่อโตเป็นวัยรุ่นก็มาฝากตัวกับครูไวพจน์ จนได้อัด แผ่นเสียงเพลงแรก แต่ต้องออกจากวงเสียก่อนเพราะไปได้เสียกับสามีคนแรกที่เป็นมือแซกโซโฟน 3) ระหกระเหินเดินสายเป็นหางเครื่องตามคาเฟ่ จนได้รับความช่วยเหลือจากครุมนต์เมืองเหนือ ตั้งชื่อ ให้ใหม่ ว่า พุ่มพวง ดวงจันทร์ ออกผลงานจนโด่งดัง 4) ตั้งวงลูกทุ่งของตัวเอง เดินสายแต่ก็เจออุปสรรค มากมายจนหมดตัว แต่มีนายทุนยื่นมือมาช่วยและได้ครูหล บุริรัตน แต่งเพลงให้จนดังสุดขีด 5) สามี เธอมีชู้ และเธอก็ล้มป่วยเพราะโหมหนักจนสูญเสียกำลังใจ 6) ด้วยพลังจากแฟนเพลงและคำสอนของ ครูทำให้เธอลุกขึ้นสู้อีกครั้งและได้แสดงคอนเสิร์ตลูกทุ่งครั้งใหญ่ที่โรงแรมดุสิตธานีเธอฝันสั่งซาร์ขึ้น แสดงเสมือนเป็นการประกาศชัยชนะของเธอ

“ในยุคนั้นคอนเสิร์ตในระดับโรงแรมดุสิตธานีมันต้องเป็นเพลงสากลหรือไทยสากล การเอาลูกทุ่งเข้าไปร้องได้จึงเป็นเหมือนจุดที่เป็นรูปธรรมว่ามีการยอมรับเกิดขึ้น มันเป็นไฮไลท์ ในชีวิตของพุ่มพวง ชีวิตในช่วงต่างๆ ของพี่ผึ้งก็จะมีช่วงชีวิตวัยเด็กที่เริ่มได้ต่อสู้ พ่อโตขึ้นพ่อก็พาเข้ากรุงเทพฯ มาเข้าวงดนตรี มีแฟนคนแรกและตั้งเป้าไว้ว่าดุสิตธานีคือไคลแมกซ์” (พัฒนา จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

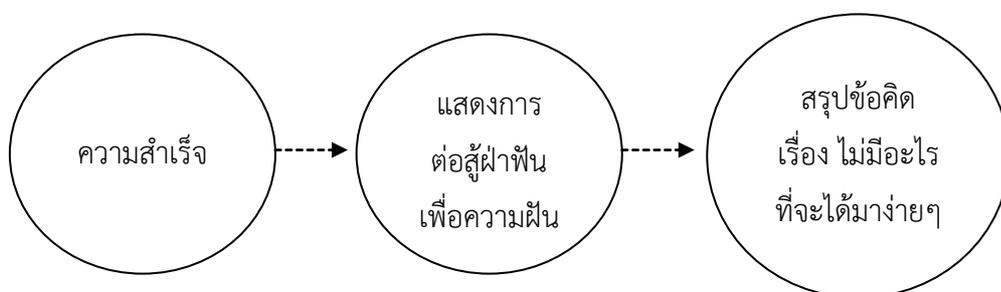
“ชีวิตของ ผึ้ง พุ่มพวง ต้องดูแลพี่น้องเหมือนราชินีผึ้ง ต้องต่อสู้กับความยากจนและตามหาความฝัน แต่ความยากของมันคือจะทำเป็นภาพยนตร์ที่สนุกได้อย่างไร วิธีการเล่าก็เลยต้องหาจุดที่สนุกมาวางบน Timeline ให้แต่ละช่วงมีการขึ้นลงของอารมณ์ จากจุดเริ่มต้น ไปถึงจุดพีค แล้วจึงทำบทพาให้เชื่อมโยงไปสู่กัน เรารู้เรื่องราวคร่าวๆ มาก่อนประมาณหนึ่งก็รู้ว่ามีปัญหาครอบครัว เคยรู้

ว่าเขามีปัญหากับน้องสาว รู้ว่าเป็นคนบ้านนอก รู้ว่าเป็นคนมีหัวก้าวหน้า ซึ่งข้อมูลนี้ใครๆ ก็รู้ จนได้มาอ่านหนังสือเรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป ของ บินหลา สันกาลาคีรี ก็ได้รู้สึกมากขึ้นได้เห็นมุมมองมากขึ้น มีเรื่องการโดนไล่ออกจากวงครุไวพจน์เพราะว่าแอบคบผู้ชาย แล้วก็การอ่านหนังสือกลับหัวเพื่อปกปิดเรื่องที่ทำหนังสือไม่ออก ก็ยิ่งเริ่มรู้สึกว่าเป็นชีวิตที่มหัศจรรย์ มันเท่ มันแปลกดี แต่หนังสือค่อนข้างจะเป็นนิยายดังนั้น เราจึงนำเรื่องจริงทั้งหมดไม่ได้ ต้องเลือกเฉพาะจุดที่น่าสนใจที่จะสามารถนำมาเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์ได้” (บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

ภาพที่ 4.27: แสดงการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์เรื่อง พุ่มพวง



ภาพที่ 4.28: แสดงแนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง พุ่มพวง



4.3.4 การตรวจสอบภาพรวม (Overview Checking)

เมื่อออกแบบตัวละครจากตำนานและเหตุการณ์จริง คัดเลือกฉากมาเชื่อมต่อเรียงร้อยกัน จนได้เป็นโครงเรื่องแล้ว จากนั้นเพื่อให้มั่นใจว่าจะไม่มีผลกระทบต่อผู้เกี่ยวข้องต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องและความสมเหตุสมผลของลำดับเหตุการณ์อีกครั้งโดยแบ่งวิธีการไว้ 3 ลักษณะ คือ

ก. ใช้ต้นฉบับเทียบเคียง คือ ในกรณีที่ถอดแบบมาจากต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ และต้องการแสดงความเคารพต่อต้นฉบับ เช่น การรีมาสเตอร์ (Re-Master) หนังเก่า การเขียนบทดัดแปลงจากวรรณกรรมฉบับขึ้นหิ้ง หรือ การบันทึกสำคัญทางประวัติศาสตร์ เช่น เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ. 2554 ที่ต้อง เทียบเคียงกับบันทึกเหตุการณ์จริงของการแสดงคอนเสิร์ตเวทีลูกทุ่งยุคนั้น เพื่อให้มีความสมจริงที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่มีความจำแนกจำนวนมากจำได้และคอยติดตามชม เป็นต้น

ข. ผู้กำกับและผู้เขียนบททบทวนร่วมกัน คือโดยส่วนใหญ่ผู้กำกับจะไม่ได้เป็นผู้ลงมือเขียนบทเอง แต่จะทำงานควบคู่ไปกับตำแหน่งผู้เขียนบทอีกที เริ่มตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นงานเพื่อการถ่ายทอดความคิดเหล่านั้นออกมาเป็นภาพ จนเมื่อพัฒนาบทมาถึงจุดที่พอจะมองเห็นภาพรวมของเรื่อง แล้วก็จะผ่านเวลาไม่น้อยจึงต้องมีการทบทวนย้อนหลังถึงแนวคิดหลักและความน่าจะเป็นในการใส่รายละเอียดต่อไป เช่น เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ. 2542 ที่ใช้ระยะ เวลาในการเขียนบทนานร่วมปี เพราะมีการแก้ไขหลายครั้งเมื่อค้นพบข้อมูลใหม่ๆ รวมไปถึงการสั่ง แก้ไขจากผู้อำนวยการสร้าง จึงจำเป็นต้องมีการทบทวนร่วมกันในทีมผู้สร้าง เพื่อป้องกันการสับสน และเป็นการสรุปผลไปในตัว เป็นต้น

ค. ให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยวิจารณ์ คือ ในบางกรณีที่ผู้กำกับเป็นผู้เขียนบทเอง การทำงานคนเดียวอาจทำให้เกิดภาวะตีบตันและเข้าข้างตัวเองจนเกินไป ดังนั้น เพื่อให้ได้มุมมองใหม่ๆ บ้าง จึงต้องมีการให้ผู้ที่น่าเชื่อถือช่วยหาจุดบกพร่องหรือช่องโหว่ที่อาจมองข้ามไปโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อในบทมีลำดับฉากที่ครบทั้ง 3 องค์แล้ว ควรจะตรวจสอบโครงสร้างการดำเนินเรื่องก่อนที่จะลงรายละเอียดต่อไป ยกตัวอย่าง เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 ที่ผู้กำกับเขียนบทเอง จึงต้องมีการปรึกษาผู้เขียนนิยายที่เป็นต้นฉบับเมื่อดัดแปลงบท และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ช่วยวิจารณ์อีกครั้ง ก่อนที่จะเขียนบทสำหรับใช้ในการถ่ายทำจริง เป็นต้น

การตรวจสอบภาพรวมมีความจำเป็นต่อการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลง เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่มีจำนวนมาก และถือเป็นโอกาสทำความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นการเตรียมพร้อมก่อนการถ่ายทำที่สำคัญประการหนึ่ง และเพื่อให้มีการดำเนินเรื่องที่กลมกล่อมให้ความรู้สึกอึมอึมเป็นเอกภาพ มีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการตรวจสอบภาพรวมดังต่อไปนี้

1) การตรวจสอบโครงเรื่องและแนวคิดหลัก (Structure and Setting Checking)
เพื่อเป็นการประเมินความสมบูรณ์ของบท ไม่ว่าจะเป็นสาร (Message) ที่ต้องการจะบอกผู้ชมวิธีการ

นำเสนอ (Present) ซึ่งจะมีตรวจสอบแก้ไขให้ตรงตามเป้าหมายของผู้กำกับที่สุดว่าต้องการจะ ให้ความสมจริงหรือเหนือจริงอย่างไร ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่ต้องตรวจสอบ 2 ประการ คือ

ก. สภาพแวดล้อมและยุคสมัยในฉาก (Production Design) คือ สิ่งยืนยันสถานที่ ท้องถิ่น วันเวลาที่เกิดขึ้น เพราะเป็นการนำเสนอเหตุการณ์จริงซึ่งเป็นเรื่องราวในอดีต ฉากจึงมีความสำคัญในการสร้างความน่าเชื่อถือไม่แพ้กับตัวละคร

ข. วิธีการส่งประเด็น (Message Sending) คือ การสื่อสารกับผู้ชมว่าต้องการให้เข้าใจในระดับใด จะให้เข้าใจยากหรือเข้าใจได้โดยง่าย จะแฝงความหมายอื่นในเชิงสัญลักษณ์ ให้ความลึกซึ้ง หรือแม้กระทั่งต้องการให้เกิดความงงวย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่า ผู้กำกับต้องการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อเพื่อทำหน้าที่ให้ตอบโจทย์ออกมาในลักษณะใด

จากกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องเล่าและเหตุการณ์จริงจำนวน 7 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่าส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับความสมจริงของฉาก (Set) และการแต่งกาย (Costume) เป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 ที่มีความจำเป็น ต้องแสดงภาพแฟชั่นของยุคสมัย เช่น เรื่องเสื้อผ้าที่เป็นที่นิยม รสนิยม การฟังดนตรี ฉากเวทีการแสดง ในงานรื่นเริงต่างๆ อันเป็นที่จดจำของผู้คนสมัยก่อนที่มีหลักฐานยืนยันได้ และที่มีการถ่ายทอดออกเป็นรายการโทรทัศน์ เพราะเป็นสิ่งที่เคยผ่านตาผู้ชมมาบ้างแล้ว จึงช่วยสร้างความน่าสนใจให้หนังได้

ก. สภาพแวดล้อมและยุคสมัยในฉาก

- เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527

ยุคสมัยในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเฉพาะความนิยมในแนวเพลงและแฟชั่นการแต่งตัวของวัยรุ่น ผู้กำกับจึงให้ความสำคัญกับส่วนนี้มาก โดยกำกับกับทีมงานที่รับผิดชอบส่วนนี้ให้สร้างออกมาให้สมจริงที่สุด

“เราพยายามทำให้เป็นที่เรียกคือย้อนยุค ตอนที่น้ำพุยังมีชีวิตอยู่ก็จะมีการแต่งตัวที่สนุกแต่งเดฟ และมีการฟังเพลงฝรั่งเฮฟวีบ้างสำหรับนักเรียนศิลป์ ซึ่งในบทไม่ได้เขียนไว้ 100 % ว่าจะให้แต่งอย่างไรก็เป็นหน้าที่ของโปรดักชั่นดีไซน์ ผู้กำกับจะบริฟว่าประมาณนี้เพราะเราเป็นหนัง Realistic” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

- เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554

ฉากส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้มักจะเป็นที่จดจำของแฟนเพลง ทำให้ต้องสร้างฉากในภาพยนตร์ให้ถ่ายทอดออกมาแล้วไม่ผิดเพี้ยนมากจนเกินไป

“พอมันเป็นหนังย้อนยุคก็ต้องพยายามสร้างอะไรที่กับที่คนเคยเห็นไว้บ้าง เพื่อให้คนจำ เช่น การแสดงดนตรีในสถานที่ต่างๆ เช่น โรงแรมดุสิตฯ โลกดนตรี หรือการต่อสู้ตอนที่

เริ่มทำวงดนตรี ตอนรถบัสคว่ำ และการไปไหว้พระพุทธรูปชินราช ก็เป็นจุดที่พี่ผึ้งเริ่มรู้สึกของตัวเองป่วย” (พัฒนา จิระวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2560)

- เรื่อง นางนาก ในปีพ.ศ.2542

เป็นภาพยนตร์ที่เรียดย้อนไปในยุคอดีตอันยาวนาน การสร้างฉากยิ่งมีความจำเป็นต้องใส่ใจเป็นพิเศษ เพราะเป็นการสร้างความสมจริงขึ้นมาใหม่ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงประมาณปลายสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นช่วงเวลาที่ไม่ใครสามารถยืนยันสิ่งที่ถูกต้องได้ 100 % แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องหาวิธีการนำเสนอให้ผู้ชมเชื่อถือได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภูมิปัญญาในวิถีชีวิต วิธีการครองเรือน และธรรมเนียมปฏิบัติต่างๆ เป็นต้น

“เราควรทำแกนเรื่องของเราให้ดีกว่าก่อน ทำบทให้แน่นก่อน ให้พอมั่นใจว่าจะพูดถึงเรื่องอะไร แล้วก็เขียนโครงให้ตบโจทย์ตรงนั้นไป ในฉากนางนากออกลูกตาย รีเสิร์ชมาว่าเมื่อก่อนมันมีวิธีการออกลูกก็วิธี มีปัญหาอะไรบ้างที่ทำให้คลอดไม่ได้ หมอตำแยทำอะไร มีขั้นตอนและปัจจัยอะไรบ้าง ก็หยิบที่คิดว่าเหมาะสมที่สุดมา เช่น คนที่ออกลูกตายเพราะ เด็กไม่กลับหัวตอนคลอด เราก็เอาเหตุผลนี้มา และหมอตำแยใช้แท่งเกลือฝนให้แหลมคม แล้วก็ผ่า เพราะแต่ก่อนไม่มีมีดผ่าตัด เขาเชื่อว่าเกลือมันสะอาด หมอตำแยจึงใช้เกลือในการกรีดเอาลูกออก และในอดีตคำว่าตกฟาก ก็คือเวลาเด็กเกิดเขาจะเอาไม้ไผ่หลายๆ ที่เอาเด็กไปวางเขาเรียกว่าฟาก ตกฟาก คือเวลาที่เขาเอาเด็กวางลงตรงนั้น และเวลาจะเกิดเหตุร้ายขึ้นในแง่ไสยศาสตร์มันมีปรากฏการณ์อะไรบางอย่างก็ไปรีเสิร์ชเจอมาว่าแมงมุมทูปอกตัวเอง ก็เอามาใส่ในหนังทันที เพราะชอบว่าภาพมันน่าจะสวยดี แล้วแอดชั่นแมงมุมมันน่าสนใจ นี่คือตัวอย่างว่าอันไหนเข้ากันก็จับมาวาง อันไหนไม่เหมาะก็เอาออก หรือเอาไว้แค่บางส่วน” (นันทริย์ นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

ข. วิธีการส่งประเด็น

- เรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527

ความเด่นชัดในเรื่องการส่งประเด็นคือ มีการใช้ฉากที่มีความเหนือจริงในภาพด้วยการมีฉากน้ำพุเล่นว่าวในทุ่งหญ้าสีเหลืองอย่างสนุกสนาน แล้วก็ถูกพ่อของเขาคว่ำมาแล้วสายป่านไปตัดทิ้ง ทั้งนี้ เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงความงามในด้านภาษาด้านภาพยนตร์ และเป็นสิ่งที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมได้ตีความอีกชั้นหนึ่งด้วย

“สิ่งนี้ไม่มีในนิยายหรือเรื่องสั้นเป็นการเขียนขึ้นมาเพิ่มเอง เป็นความรู้สึกหลังว่าเด็กติดยามันจะมีความฝันๆ พอใส่ฉากนี้เข้าไปแล้วรู้สึกแฟนตาซีมาก พอพูดถึงเรื่องครอบครัวที่แตกแยกก็เลยนึกถึงว่าวที่ถูกตัดสายป่านขาด แล้วเราก็มาเรียบเรียงให้มันอยู่ในจังหวะที่พอดี แบบนี้มันเป็นจินตนาการของคนเขียนบทที่เสริมเข้ามาให้อยู่ในประเด็นที่จะเล่าเรื่อง เพราะผมเป็นผู้กำกับที่เขียนบทเองด้วย เลยเขียนในมุมมองของผมว่าน้ำพุคงกำลังคิดอะไรอยู่ แล้วเวลาคนเผลอจะความเป็น

แฟนตาซี จึงเอาความเป็นแฟนตาซีมาทำให้เรื่องมันเดินไปด้วย โดยการใช้วาทเป็นสัญลักษณ์ว่าถ้าตัดแล้วมันจะตัดขาดไปเลย” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

2) การตรวจสอบตัวละครหลัก (Characters and Background Checking)

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการดำเนินเรื่องด้วยตัวละคร ดังนั้น สิ่งที่จะสะท้อนความหมายและเป็นตัวแทนของผู้ชมให้เข้าถึงเนื้อหาได้ก็คือตัวละคร ซึ่งเมื่อตรวจสอบแล้วพบว่ายังไม่สมบูรณ์ ก็ควรสร้างตัวละครหรือเหตุการณ์เพิ่มเติม หรืออาจจะแก้ไขของเดิมให้มีความลงตัวที่สุด ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่ต้องตรวจสอบอยู่ 2 ประการ คือ

ก. การแสดงออก (Action) คือ สิ่งที่ตัวละครจะแสดงออกมาให้ผู้ชมเห็นในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ การพูด หรือแม้แต่การคิด เหตุการณ์จะต้องสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจหรือรู้สึกได้

ข. ความชัดเจนของเป้าหมายในชีวิต (Goal of Life) คือ สิ่งที่ตัวละครต้องการได้มา หรือ ไปให้ถึง ต้องมีความสำคัญมากพอต่อการติดตามชม แล้วต้องสร้างเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นพัฒนาการ ของตัวละครไปสู่จุดนั้น

ก. การแสดงออก

- เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540

ในกรณีการสร้างพฤติกรรมที่ทำให้คนดูเห็นความสำคัญและเข้าใจตัวละครหลักได้ชัดเจนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540 การสร้างตัวละครให้มีความเป็นนักแสดงที่มีผู้คนยอมรับ จึงต้องมีการสร้างเหตุการณ์ให้เป็นที่จดจำ โดยในหนังได้เขียนบทเพิ่มเติมให้ แดง ไบเล่ ต้องไปล้างแค้นเจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลคนหนึ่งในงานรื่นเริงประจำซอย เป็นฉากที่ช่วยทำให้เขาดูเท่ และน่าเกรงขามมากขึ้น

“หนังเราเล่าในเรื่องว่าเขาเป็นอาชญากร เป็นแก๊งสเตอร์ ก็เลยคิดว่าอย่างไรก็ตาม แดง ไบเล่ ควรจะมีเรื่องแฉ่งเกิดชกเรื่อง เพราะนักแสดงระดับนี้มันต้องมีวีรกรรมแฉ่งเกิด เพราะเราบิดเขาไปทางเป็นอาชญากร แล้วเรื่องจริงมันก็ไม่มีอะไร ก็แค่ตีๆ กันเหมือนฉากต่างๆ ไป มันไม่ได้มีวีรกรรมที่เป็น Dramatize ซึ่งความจริงมันเป็นอย่างนั้น แต่พอมาเป็นหนังแล้วมันไม่ได้ความรู้สึกมันยิ่งใหญ่ไม่พอ มันจึงต้องมีการแต่งเติม” (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

- เรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527

เนื่องจากในบางฉากการใช้ตัวละครหลักเพียงคนเดียวอาจไม่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์ จึงจำเป็นต้องมีการสร้างตัวละครอื่นๆ เพิ่มเข้ามา ซึ่งอาจจะมิบทบาทไม่มากแต่สามารถช่วยส่งจังหวะ ให้ กับตัวละครหลักได้แสดงความต้องการที่แท้จริงออกมา ยกตัวอย่างเรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527 ที่เขียนบทให้มีเพื่อนรุ่นเดียวกับน้ำพุที่เติบโตขึ้นมาพร้อมกัน มีทั้งที่ชวนไปในทางที่ไม่ดีและ

ที่ประสบความสำเร็จในชีวิต เพื่อแสดงให้เห็นว่ามันขึ้นอยู่กับตัวบุคคล นอกจากนี้ยังมีการสร้างตัวละครให้เป็นแฟนสาวของ น้ำพุ เพื่อให้ภาพยนตร์มีฉากที่ไม่เครียดจนเกินไป และสร้างให้เกิดสถานการณ์ที่ต้องเลือกระหว่าง ความรักกับยาเสพติด ทำให้ตัวละครพบกับการตัดสินใจที่ยากลำบาก รวมไปถึงตัวละครที่เป็นพ่อช่วย สะท้อนปัญหากระหว่างวัยในเรื่องว่ามีช่องว่างทางภาษาทำให้เกิดความไม่เข้าใจ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อแสดงให้เห็นสาเหตุที่เป็นแรงขับให้เกิดพฤติกรรมของตัวละคร และทำให้ได้เห็นทิศทางที่ตัวละครจะมุ่งไป

“แกนหรือ Situation ที่มันเป็นเส้นหลักอย่างใดก็ต้องถูกเก็บไว้เพียงแต่อะไรที่ต้องสร้างเพิ่ม คือตัวละครที่ผู้หญิง หรือเพื่อนพระเอกมันเป็นส่วนที่ต้องขยายออกมา และเหตุการณ์จริงที่เรายังไม่รู้รายละเอียด เช่น มีเพื่อนที่เป็นเด็กดีมาก (ฮอด) เป็นเพื่อนน้ำพุ ร่วมผับกันมาตั้งแต่เด็กจนโตมาก็ได้เป็นหมอ ซึ่งคิดว่ามันต้องมีการพัฒนาตัวละครจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่ดีและที่ร้าย จึงมีอีกกลุ่มที่มีเรื่องชกต่อย และก็ให้มันนางเอกมีฉากรักที่ในนิยายไม่มีกินไอติมเพื่อให้มีฉากรีแลกซ์ (Relax) ในหนึ่งบ้าง ไม่ใช่มีแต่อินเทนส์ (Intense) อย่างเดียว และส่งให้มีฉากสาบานในวันเวียนเทียนว่าจะเลิกยา แล้วก็เดินไปส่งแฟนก่อนที่น้ำพุจะโยนยาทิ้งแต่ก็ตัดใจไม่ได้เดินกลับมาตามหาตอนแรกทำเหมือนตัดใจได้ด้วยอารมณ์โรแมนติก แต่พออยู่คนเดียวเดินต่อไปได้ไม่กี่ก้าวก็รู้สึกว้าขาดยาไม่ได้ และอีกเหตุการณ์ก็คือ การพูดกับพ่อซึ่งเป็นศิลปินแห่งชาติ ซึ่งพ่อก็หวังดีแต่พูดกันไม่รู้เรื่องสื่อสารกันไม่ได้จริง ไม่รู้ว่าจังหวะไหนลูกต้องการอะไร พ่อพยายามสอนแต่ลูกก็ฟังไม่เข้าใจ เป็น Mis-Communication ของ Nation-Gap นี้ก็เป็นเหตุการณ์ที่สร้างเพิ่มเข้ามา” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

ข. ความชัดเจนของเป้าหมายในชีวิต

- เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527

เมื่อมีการสื่อสารของตัวละครที่ชัดเจนแล้ว การนำเสนอในจังหวะของ

ภาพยนตร์ ก็เป็นเรื่อง ที่สำคัญ ซึ่งในเรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 มีการใช้บริบทที่อยู่รอบๆ ตัวละคร น้ำพุ ไม่ว่าจะเป็ฉากครอบครัว ตัวละคร และบรรยากาศ มาสร้างจังหวะใหม่ให้เกิดภาวะที่บีบบังคับให้เกิดการแสดงพฤติกรรมที่เป็น จุดเปลี่ยนแปลงสำคัญของเรื่อง ในฉากที่น้ำพุตัดสินใจสารภาพกับแม่ว่าเขาติดยา ซึ่งอาจเป็นการเรียก ร้องความสนใจอย่างหนึ่งที่เด็กผู้ชายจะกระทำต่อคนที่เขารักเท่านั้น ฉากนี้ทำให้สัมผัสได้ถึงความโดด เดี่ยวของน้ำพุที่อยู่ในครอบครัวที่มีแต่ผู้หญิงและแม่ที่ทำงานได้อย่างสมบูรณ์

“มันมีอยู่ในหนังสือแต่มันไม่ใช่จังหวะอย่างนี้ ในเรื่องจริงคือเขาจะค่อยๆ พูด มันจะไม่โผล่ออกมาแบบในหนัง จึงต้องสร้างจังหวะให้แม่กำลังยุ่ง น้องสาวกำลังวุ่นวายกับการหาตุ๊กตาที่หายทำให้มีบรรยากาศความยุ่งของคนครอบครัว แล้วจึง Twist พลิกกลับให้อารมณ์เกิดมัน

เป็นจังหวะที่ทำให้คำว่า “พุดิตยา” ทำให้เกิดความเจ็บขึ้น ก็คือในความจริง มีคำนี้แต่ไม่ได้อยู่ใน Tone แบบนี้” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

3) การตรวจสอบความพึงพอใจ (Satisfactions Checking)

บทภาพยนตร์ส่วนหนึ่งไม่ได้เขียนจากผู้กำกับโดยตรง แต่เป็นการทำงานร่วมกันกับผู้เขียนบท ซึ่งต้องมีการตรวจสอบหรือปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสมกับการทำงานในขั้นตอนต่อไป เพราะคน เขียนบทภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่อาจจะมีแนวทางการเขียนที่คล้ายกับวรรณกรรม กล่าวคือ มีการใช้ ภาษาในเชิงพรรณนาโวหาร ซึ่งอาจไม่เหมาะกับการนำมาใช้ในการถ่ายทำ ดังนั้น ผู้กำกับคือ ผู้ที่มีหน้าที่นำมาตีความอีกครั้งให้เห็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อให้ตรงกับสไตล์ของผู้กำกับ และ สะดวกต่อการถ่ายทำต่อไป ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยพบว่า มีสิ่งที่ควรตรวจสอบ 2 ประการ คือ

ก. ความสมเหตุสมผล (Reasonability) คือ ความน่าเชื่อถือของตัวละครและ เหตุการณ์ ที่ต้องมีความสอดคล้องกับความเป็นจริง เพราะเป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากเหตุการณ์จริง จึง ควรเป็นสิ่งที่ทำให้คนดูเชื่อว่าสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์สามารถเกิดขึ้นจริงได้ หรือมีที่มาที่ไปที่น่าเชื่อถือ ได้หรือคล้อยตามได้ แม้กระทั่งภาพยนตร์ที่ถูกดัดแปลงเป็นหนังสือ ความสยองขวัญหรือแฟนตาซีที่มีความเหนือจริง ก็ต้องเป็นจินตนาการที่สมควรแก่การเกิดเหตุการณ์นั้นสามารถเข้าใจได้ (Make Sense)

ข. คุณค่าทางอารมณ์ (Emotional Value) คือ การก่อให้เกิดความพึงพอใจ ความอึดอึ้งใจแก่ผู้ชมที่จะได้รับระหว่างการชมภาพยนตร์ อาจไม่ได้หมายถึงเพียงแค่ฉากจบเท่านั้น แต่คุณค่านี้จะสอดแทรกและครอบคลุมอยู่ตลอดระยะเวลาในภาพยนตร์

ก. ความสมเหตุสมผล และ ข. คุณค่าทางอารมณ์

- เรื่องน้ำพุ ในปีพ.ศ.2527

การตรวจสอบในขั้นตอนนี้จะเน้นไปที่การตีค่าความรู้สึกที่หนังควรจะเป็น เช่น การดำเนินเรื่องที่ราบรื่น อุดรุ่มต่างๆ ของบทที่มีรอยสะดุดจากความไม่สมเหตุสมผล ที่ อาจจะทำให้เสียอารมณ์ความสุนทรีย์ ซึ่งคนที่จะเป็นผู้ประเมินในขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะเป็นผู้กำกับ เป็น โดยมีวิธีการที่หลากหลายแตกต่างกัน เป็นวิีเฉพาะของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ความคิดกับคนเขียนบท หรือการให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยแสดงความคิดเห็นเพื่อสะท้อนมุมมองที่ต่าง ออกไป ซึ่งในส่วนของคุณยุทธนา มุกดาสนิท (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560) ผู้กำกับ เรื่อง น้ำพุ ในปีพ.ศ.2527 ได้แสดงทรรศนะว่า

“ผู้กำกับก็มีหน้าที่บอกทิศทางที่ต้องการ ซึ่งพอเขียนบทจบร่างที่ 2 ผมจึงจะขอ อนุญาตมีร่างที่ 3 ซึ่งจะแก้ไขและตรวจความเรียบร้อยเพื่อให้ได้ตรงใจเราที่สุดก่อนนำไปกำกับ ร่าง 3 จึงเป็นกึ่ง Shooting Script เปลี่ยนจากนิยายให้เป็นแอคชั่นที่เกิดขึ้น เพราะคนเขียนบทส่วนใหญ่จะ เขียนมาในรูปแบบ Screenplay ซึ่ง Media มันต่างกัน บทหนังนั้นเขียนขึ้น เพื่อใช้ถ่ายทำหนังไม่ได้

เขียนเพื่อให้อ่านแล้วประทับใจ เพราะอย่างที่เสร็จออกมานี้ก็เอาไปให้คุณ เบ๊ยก โปสเตอร์ อ่านเพื่อช่วยคอมเมนต์ให้ผู้วิจารณ์ แล้วจึงนำกลับมาเขียนอุตรอยข้อบกพร่อง เพราะถ้าคนที่ชำนาญด้านหนังสือเขาจะเข้าใจ ต้องอย่าลืมนำบทหนังสั้นเขียน ขึ้นมาสำหรับทำหนังสือไม่ได้เขียนมาให้คนอ่าน ดังนั้นคนที่อ่านเข้าใจก็ต้องเป็นคนที่เข้าใจภาษาหนังสือ ซึ่งก็ต้องใจกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น เพราะงานในขั้นตอนการเขียนบทสามารถแก้ไขได้ง่ายกว่าตอนถ่ายทำไปแล้ว” (ยุทธนา มุกดาสนิท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กันยายน 2560)

- เรื่อง 2499 อังทพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ. 2542)

นนทรี นิมิบุตร (การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560) ผู้กำกับเรื่อง 2499 อังทพาลครองเมือง ในปีพ.ศ.2540 และ นางนาก ในปีพ.ศ.2542 ใช้การมองภาพรวมของหนังและปล่อยให้ผู้เขียนบทมีความอิสระที่สุดก่อนที่จะใช้เครื่องมือ เช่น กราฟแสดงการดำเนินเรื่องในการดูความขึ้นลงของอารมณ์ตลอดทั้งเรื่อง ทำให้ช่วยคาดคะเนและปรับแก้ไขได้ตรงจุด หรือใช้การเปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่มีความใกล้เคียงกันมาช่วยทำให้มองเห็นตำแหน่ง (Position) และตีค่า (Value) ของหนังได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

“เราต้องตั้งกระดูกงูไว้ก่อน สมมุติว่าเราจะทำเรือ ต้องตั้งกระดูกงูของเรือก่อน แล้วค่อยเอาข้อมูลที่เหมาะสมเข้ามาสอดเพื่อทำให้กระดูกงูตัวนี้มันแข็งแรง (Support) ปกติเวลาทำงานผมจะปล่อยให้คนเขียนบทจินตนาการให้สุดตามสบาย เพราะคนเขียนบทเวลาฟัง เขาเห็นภาพอะไรเขาก็เขียนไปเรื่อยๆ เมื่อเขาส่งมาให้อ่านจึงพิจารณาอีกที ด้วยการช่างน้ำหนักความสำคัญของฉากนั้นว่ามีผลต่อภาพรวมอย่างไร อาจจะมีฉากที่ใหญ่กว่าที่จำเป็นต้องทำมากกว่ามันมีวิธีอยู่ว่าหาที่ที่เท่านี้คนดูกำลังมีอารมณ์แบบไหนและบทมีความเข้มข้นมากน้อยเท่าไร ใช้วิธีเช็คแต่ละฉากมันก็มีเหตุผลของมันอยู่ที่ไม่ใช่เรื่องเงินอย่างเดียว เช่น ถ้ามี 50 ฉาก เอาฉากมาเรียงกันแล้วให้คะแนนความบันเทิงว่า แต่ละฉากมันมีกราฟขึ้นลงอย่างไร มันกำลังถูกลากขึ้นหรือลงหรือเท่าเดิมตรงไหนที่อยากจะให้คนดูมีอารมณ์อย่างไร กราฟจะบอกได้ในระดับหนึ่งเบื้องต้น ซึ่งเป็นตัวช่วยในตอนกำกับได้ด้วยคล้ายการออกแบบอย่างหนึ่งที่มีองค์ประกอบหลายอย่าง และมีคำพูดอยู่คำหนึ่งที่ผมยึดถือมาตลอดในการทำงานเป็น Motto ทุกครั้งที่ทำหนังจะถามตัวเองว่า ทำไมต้องมีหนังเรื่องนั้นเกิดขึ้นบนโลกใบนี้ถ้าตอบคำถามนี้ได้ไม่ต้องทำให้เปล่าประโยชน์ นั่นคือ มันแตกต่างจากเรื่องอื่นอย่างไร มีความน่าสนใจที่คนอื่นไม่มีอย่างไร ภาษา หรือ Signature ของหนังมันก็จะเริ่มเกิดขึ้นมา” (นนทรี นิมิบุตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 กันยายน 2560)

- เรื่อง เอี้ยน ในปี พ.ศ.2546 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554

บัณฑิต ทองดี (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560) ผู้กำกับเรื่อง เอี้ยน ในปีพ.ศ.2546 และ พุ่มพวง ในปีพ.ศ.2554 มีความเห็นว่าการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์นี้วัน

ยังมีความสลับซับซ้อนมากขึ้น ทำให้การเขียนบทต้องมีการแข่งขันไม่เพียง แต่กับผู้ผลิตภาพยนตร์ด้วยกันเท่านั้น แต่ยังต้องแข่งขันกันตอบสนองความต้องการของชมคนดูหรือ ผู้บริโภคให้ได้ ผลงานจึงต้องมีความแปลกใหม่และเหนือความคาดหมายอีกด้วย

“การทำงานเขียนบทสมัยใหม่ต้องพยายามหนีคนดูให้ทัน เพราะคนดูฉลาดขึ้น ต้องหาเหตุผลมารองรับความเชื่อของคนดู ต้องทำให้เขาเชื่อ แม้เป็นเรื่องที่ไม่จริงก็ต้องหาทฤษฎีมาชัพพอร์ทเพื่อให้เห็นว่ามันเป็นไปได้ทฤษฎีมันอาจจะไม่ใช่ความจริง แต่เราต้องทำให้มันใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด การเขียนบทต้องคำนึงถึงความหนักแน่นของเหตุผล และความเข้มข้นของเรื่องราวที่ต้องซับซ้อนขึ้น เพราะคนรู้เยอะขึ้น หนึ่งจึงมีการแข่งขันด้านการนำเสนอ”(บัณฑิต ทองดี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2560)

- เรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553

ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560) หนึ่งในผู้กำกับเรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ใช้วิธีตั้งคำถามกับเรื่องก่อนแล้วจึงสร้างโจทย์ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นข้อสงสัย เช่น ถ้าเกิดเรื่องแล้วใครมีผลกระทบบ้าง คนที่อยู่ในเหตุการณ์จะรู้สึกอย่างไรบ้าง เขาจะแก้ปัญหาด้วยวิธีไหนได้อีกบ้าง แล้วจึงนำเสนอออกมาเป็นภาพยนตร์เพื่อแสดงทรรศนะ และตอบคำถามที่ตั้งไว้นั้นในแบบฉบับของผู้กำกับที่อาจมีคำตอบที่เหมือนหรือแตกต่างจากเรื่องจริง ทำให้ไม่มีข้อจำกัดในการดำเนินเรื่อง

“การจัดวางมันอิสระมาก ไม่ตายตัว มันแล้วแต่รสนิยม ในกรณีเรื่อง ตายโหง มันไม่ได้ถูกเล่า Effect มาตั้งแต่แรก แต่เราเล่าสาเหตุมาก่อน คือคนรู้อยู่แล้วว่ามีคนตาย ฉะนั้น สิ่งที่เราเล่าคือ สาเหตุว่าทำไมเขาถึงมาทำแบบนี้ ทำไมเรื่องนี้จึงเกิดขึ้น ทำไมคนนี่เขาถึงเป็นฆาตกร ทำไมคนนี่ถึงมาเป็นผี ทำไมคนนี่ถึงตาย และเมื่อตายแล้วคนที่ได้รับผลกระทบเป็นใครบ้าง มีผลอย่างไรกับเขาเหล่านั้นบ้าง เหมือนตามล่าหาความจริง เพราะฉะนั้น มันก็จะเป็นการชวนการก่อนเป็นข่าว ก็คือนำเสนอสาเหตุของการเกิดตอนศพแตกน้ำ 50% เป็นสาเหตุของเรื่องอีก 20% เป็นเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้น และ 30% ที่เหลือเป็นผลที่ตามมาและการสืบหาความจริง ก็คือแล้วแต่จะแบ่ง เพราะแต่ละคนจะตีความไม่เหมือนกัน ก็เป็นเทคนิคของแต่ละคน แต่ละเรื่องก็นำเสนอไม่เหมือนกัน ความสนุกของมันคือ ผู้กำกับมอง เรื่องนั้นอย่างไร แล้วตีความแบบไหน อยากรนำเสนอแง่มุมไหนให้คนดู เสน่ห์จึงอยู่ที่ความแตกต่าง งานศิลปะมันจะเกิดคุณค่าเมื่อเราเห็นมุมมองที่มันต่างกันแล้วสามารถแชร์ประสบการณ์การดูหนังที่มันไม่เหมือนกันนี้แหละคือเสน่ห์ของภาพยนตร์” (ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กรกฎาคม 2560)

- เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 และ นางนาก ในปี พ.ศ.

วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560) ผู้เขียนบทเรื่อง 2499 อังครพาลครองเมืองในปี พ.ศ.2540 และนางนาก ในปี พ.ศ.2542 ได้ใช้การมองไปที่ กลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก และเขียนบทให้ตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนั้น เช่น ใช้ภาษาอีสานใน หนังสือที่ต้องการขายชาวอีสาน ใช้ภาษากลางเมื่อต้องการขายทั่วประเทศไทย หรือหากต้องการสื่อสาร ในระดับโลกก็ต้องใช้เนื้อหาที่มีความเป็นสากลสามารถเข้าใจได้ง่าย และภาพยนตร์คือภาษาสากลที่ สามารถทำให้ต่างประเทศเข้าใจได้หากมีเนื้อหาเหมาะสม

“หัวใจของภาพยนตร์มันมีการเล่าเรื่องที่เป็นสากล มีศาสตร์เป็นภาษาที่คนดูจะ เข้าใจแต่มันอยู่ที่การเลือกประเด็น Content ว่าจะสื่อสารเรื่องอะไร ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็น มนุษย์ที่มันเป็นสากล มันก็มีความเป็นไปได้ที่คนต่างประเทศจะเข้าใจ และก็อยู่ที่ว่าวางกลุ่มเป้าหมาย ไว้อย่างไรด้วย เช่น เรื่องตลกอาจจะเข้าใจกันแค่ในประเทศในท้องถิ่น แต่ถ้าเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ การชิงบัลลังก์มันเข้าใจได้ทั่วโลก” (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2560)

การเขียนบทภาพยนตร์เปรียบเสมือนการเล่านิทานที่มีขนาดยาว กล่าวคือ นิทานโดยทั่วไป สามารถเล่าให้จบได้ในเวลาเพียงไม่กี่นาที แต่ภาพยนตร์มีความยาวประมาณ 120 นาที จึงต้องการเนื้อหาและเหตุการณ์ที่สามารถดึงความสนใจผู้ชมให้ดูจนจบทั้ง 3 องค์กร และเมื่อดูจบ ก็จะต้องรู้สึกอึ้งอัมในทางใดทางหนึ่ง ดังนั้น ตำนานและเหตุการณ์จริงจึงถูกนำมาใช้เป็นตัวเชื่อม ผู้เขียนบทเป็นผู้ที่มีหน้าที่ดัดแปลงให้มีความบันเทิงและส่งประเด็นหลักที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ ตามหลักการสื่อสารในรูปแบบภาพยนตร์

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง” โดยใช้ภาพยนตร์ที่สร้างจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี และได้รับรางวัลระดับประเทศ ตั้งแต่ พ.ศ. 2527 ถึง 2554 เป็นกรณีศึกษาถึงขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงมีทั้งหมด 7 เรื่อง ได้แก่ น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527, 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ. 2540, นางนาก ในปี พ.ศ.2542, เสียน ในปี พ.ศ.2546, ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550, ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 และ พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 รวมไปถึงสัมภาษณ์ผู้กำกับ และผู้เขียนบท ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปอภิปรายผล รวมไปถึงมีข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาเพิ่มเติมใน โอกาสต่อไป ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

5.2.2 การวางโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่สร้างดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

5.2.3 การพัฒนาและเรียบเรียงโครงสร้างบทภาพยนตร์

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จควรต้องมีสิ่งที่ดึงดูดผู้ชมให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องราวนั้น เรื่องเล่าและเหตุการณ์จริงจึงเป็นเสมือนวัตถุดิบชั้นดีที่จะนำมาดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ เพราะนอกจากจะเป็นสิ่งที่มีผู้คนที่ให้ความสนใจจากสื่ออื่นๆ ในระดับหนึ่งแล้ว ยังสามารถช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยสรุปผลไว้ 3 ขั้นตอน คือ 5.1.1) การคัดเลือกตำนานและเหตุการณ์จริงมาสร้างประเด็นหลัก 5.1.2) การวางโครงสร้างเรื่อง และ 5.1.3) ขั้นตอนการเขียนบทของภาพยนตร์จากตำนานและเหตุการณ์จริง

5.1.1 การคัดเลือกเรื่อง

การคัดเลือกเรื่อง (Selecting) คือ ขั้นตอนตอนแรกที่ผู้ริเริ่มโครงการจะต้องหาเรื่องราวที่น่าสนใจ เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นและหาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนการนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งการคัดเลือกเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์จริงมีที่มาจาก 2 ปัจจัยในการเลือกดังนี้

ก. เป็นเรื่องที่มีผู้กำกับและผู้เขียนบทมีความสนใจ

ข. เป็นเรื่องที่มีแนวโน้มเข้าถึงหรือตอบสนองผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย

การคัดเลือกเรื่องจึงเสมือนจุดเริ่มต้นที่เป็นตัวกำหนดว่าจะสื่อสารเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร อาจเป็นเพียงเหตุการณ์สั้นๆ หรือเป็นตำนานมหากาพย์ ซึ่งควรมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากพอ (Matters) 2) เป็นเรื่องที่เล่าต่อสืบทอดกันมายาวนาน (Tales) 3) เป็นเรื่องลึกลับที่ยังไม่มีใครพิสูจน์ได้ (Mysteries) 4) เป็นเรื่องที่ถูกนำมาเขียนเป็นหนังสือหรือเผยแพร่ในสื่ออื่นๆ แล้วได้รับความนิยม (Bestselling Publishings) 5) เป็นวีรกรรมหรือความสามารถที่มีความพิเศษ (Bravery and Talented) หรือแม้กระทั่ง 6) เป็นเรื่องที่สร้างความสะเทือนใจ (Touched) เพื่อในท้ายที่สุดเรื่องราวเหล่านี้จะทำให้เกิดข้อคิดที่เป็นประเด็นหลักของเรื่อง

5.1.2 การวางโครงสร้างเรื่อง

ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีการเลือกนำเสนอจากแนวความคิดที่มีความเป็นสากล เช่น ความรัก ความสำเร็จ ความพยายาม ความรุนแรง ความสูญเสีย ความตาย เป็นต้น แล้วจึงใช้เหตุการณ์ดำเนินเรื่องเพื่อให้นำไปสู่บทสรุปที่เป็นข้อคิด ไม่ว่าจะเป็นการใช้วิธีนำเสนอสิ่งที่เป็นสาเหตุของเรื่อง การนำเสนอเหตุการณ์ที่แสดงถึงความพยายามฝ่าฟันอุปสรรค หรือการยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เป็นอุทาหรณ์ โดยการออกแบบโครงเรื่องมีขั้นตอนดังนี้ 1) กำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept) 2) กำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal) และ 3) กำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Conflict Making Up) ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องใน กรณีศึกษามีรูปแบบดังนี้

1) รูปแบบการวางโครงเรื่อง น้ำพุ

เริ่มจากผู้กำกับต้องการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสีย จึงใช้ตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นที่ เสียชีวิตจากยาเสพติดเนื่องจากปัญหาด้านสภาพจิตใจที่ย่ำแย่ นำเสนอด้วยการแสดงสาเหตุของการ สูญเสียครั้งนี้ ว่าเป็นเพราะแม่ที่ทำงานมากเกินไปจนไม่มีเวลาให้ และไม่เข้าใจลูกของตัวเองเท่าที่ควร เพื่อสื่อสารถึงแก่นเรื่องที่ว่า ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่ต้องการคนที่เข้าใจ

2) รูปแบบการวางโครงเรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง

เริ่มจากความประทับใจของผู้กำกับที่มีต่อตัวบุคคล และเลือกที่จะนำเสนอประเด็นด้าน ความรุนแรง จึงออกแบบให้ตัวละครหลักเป็นอังธพาลที่พยายามจะกลับใจและกลับไปบวชให้แม่ แต่ก็ไม่สามารถทำได้ นำเสนอด้วยเหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ที่เป็นเหตุให้เกิดความขัดแย้งกับคู่อริ เพื่อนำไปสู่แก่นเรื่องที่ว่า เส้นทางนักเลงไม่เคยมีความสงบสุข

3) รูปแบบการวางโครงเรื่อง นางนาก

เริ่มจากความรู้สึกจำใจของผู้กำกับที่เห็นว่าเรื่องแม่นาคพระโขนงที่ผ่านมามีการนำเสนอแค่ การลอบหลอนและปาฏิหาริย์ต่างๆ เพียงด้านเดียว จึงอยากตั้งข้อสมมติฐานขึ้นมาว่าทำไมผืนหนังนี้ถึง ได้ดูร้ายขนาดนี้ และถ้าแม่นาคมีจริงจะมีหน้าตาและเหตุการณ์ที่เกิดยุคสมัยนั้นจะเป็นอย่างไร โดยใช้ ประเด็นหลักเป็นเรื่องความรัก ตัวละครหลักเป็นหญิงตายทั้งกลมที่ต้องการใช้ชีวิตอยู่กับผัวที่ยังไม่รู้ว่ เธอตายแล้วให้นานที่สุด นำเสนอด้วยเหตุการณ์การแสดงความรักของเธอที่มีต่อสามี

และพยายามจะ ปกป้องไม่ให้เขารู้ความจริงจากสังคมภายนอก นำไปสู่การอาละวาดหลอกหลอนที่รุนแรงถึงชีวิต เพื่อ ที่จะสื่อสารว่า ผู้หญิงทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก

4) รูปแบบการวางโครงเรื่อง เฮียน

เริ่มจากความรู้สึกสงสารหญิงตายทั้งกลมแล้วถูกชาวบ้านประทุงให้ผ่าเอาศพลูกออกมา แยกเผาเพราะกลัวว่าจะเป็นผีเฮียนจนเป็นข่าวดัง ซึ่งผู้กำกับมองว่าเหตุการณ์นี้สิ่งที่เฮียนไม่ใช่ผี แต่ เป็นคนที่เฮียนมากกว่า โดยตั้งข้อสมมติฐานว่าศพหญิงสาวที่ตายไปแล้วจะรู้สึกอย่างไรถ้ารู้ว่าลูกใน ท้องของเธอถูกผ่าออกไป จึงเลือกประเด็นหลักที่เกี่ยวกับความรักของแม่ที่ต่อลูก โดยสร้างตัวละคร หลักเป็นแม่ 3 แบบที่อยากจะทำเพื่อลูก นำเสนอผ่านการแสดงความรักที่มีต่อลูกหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบที่ดีและไม่ดีไปจนถึงเลวร้าย เพื่อที่จะสื่อสารว่า แม่ทำทุกอย่างได้เพื่อลูก

5) รูปแบบการวางโครงเรื่อง ผีจ้างหนัง

เริ่มจากผู้กำกับต้องการนำเสนอเรื่องราวความรักที่เห็นแก่ตัวของฝ่ายชายที่แสดงความรัก ด้วยการกักบริเวณแฟนสาว ซึ่งผู้กำกับมองว่ามีจุดร่วมเดียวกับตำนานผีจ้างหนังตรงที่ว่า สะพานที่ใช้ เชื่อมระหว่างแผ่นดินหลักกับเกาะคำชะโนด มีจุดที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้สนิทไม่ว่าจะต่ออย่างไรก็ จะแตกหักจากกัน จึงมีการต้องเว้นเป็นช่องว่างส่วนหนึ่งเอาไว้ ผู้กำกับจึงนำมาเป็นประเด็นหลักเรื่อง ความรักที่ควรมีระยะห่างที่พอดี โดยตัวละครหลักเป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในหลักการของตัวเองมาก เกินไป และเขาต้องการพิสูจน์เรื่องลึกลับด้วยหลักวิทยาศาสตร์ โดยไม่คำนึงถึงคนรอบข้างว่าจะต้อง ประสบกับเรื่องเลวร้าย นำเสนอผ่านเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะเชื่อมต่อโลก 2 ใบ เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็โลกของเขา กับโลกของแฟน และโลกของคนกับโลกของผี เพื่อให้ นำไปสู่แก่น ของเรื่องที่ว่าไม่ควรไปยุ่งกับโลกของคนอื่น

6) รูปแบบการวางโครงเรื่อง ตายโหง

เริ่มจากผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์จาก 4 พาดหัวข่าวสะเทือนขวัญ และใช้ประเด็น หลักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความตาย โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 4 ตอน มีตัวละครหลัก 4 คน ที่อาศัยอยู่ใน เมืองเดียวกัน ตั้งแต่ชาวหอพัก โสภณี สาวโรงงาน นักโทษ คนส่งยา เด็กแว้น และหนุ่มสาวสมัยใหม่ มีอันจะกินอยู่คอนโดหรู ทุกคนเหมือนกันตรงที่ต่างต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้น ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ ที่แสดงถึงผลที่ตามมาหลังเกิดเหตุที่เป็นข่าวดังจนนำไปสู่ความตายว่า มีผลกระทบต่อใคร และอย่างไร บ้างให้เป็นตัวอย่างของการใช้ชีวิตที่ต้องมีความระมัดระวัง เพื่อนำไปสู่แก่นของเรื่องที่ว่าทุกคนไม่ว่า ใครก็มีโอกาสตายได้ทุกเมื่อ

7) รูปแบบการวางโครงเรื่อง พุ่มพวง

เริ่มจากความประทับใจต่อตัวบุคคลของผู้กำกับ ที่เห็นว่าน่าจะมาเป็นราชินีลูกทุ่งนั้น ชีวิตของพุ่มพวงมีอุปสรรคนานับประการ เป็นเรื่องราวที่เหมาะสมแก่การนำมาสร้างภาพยนตร์ โดยให้ตัวละครหลักคนที่อยากจะเป็นนักร้องลูกทุ่งเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว นำเสนอการต่อสู้กับความยากจน

ความบากบั่น ความพยายามจนสามารถเข้าสู่การได้สำเร็จ แต่ก็ยังต้องเจอปัญหาให้แก่ไข้อยู่ไม่รู้จบ กระทั่งในท้ายที่สุด ความอดทนและความสามารถที่เป็นเลิศของเธอก็พาไปสู่ความฝันที่ตั้งเป้าได้สำเร็จ เพื่อสื่อสารถึงแก่นของเรื่องที่ว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จต้องไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค

จากภาพยนตร์ในกรณีศึกษาพบว่า จาก 5 ใน 7 เรื่อง มีการใช้การตายหรือการสูญเสีย อิสรภาพ ของตัวละครเอกเป็นจุดจบ ส่วนอีก 2 เรื่องเป็นการจบแบบแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของ ตัวละคร หลัก ซึ่งล้วนถอดแบบมาจากตำนานและเหตุการณ์จริง โดยผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าหากตัวละคร หลักเป็น ผู้ที่มีนิสัยไม่ดี เป็นคนที่มีภาพลักษณ์ไปในทางที่ทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคมจะถูก กำหนดให้ต้องมี อันสิ้นสุดอิสรภาพหรือตายในตอนจบ แต่หากเป็นผู้ใฝ่ดีมีความพยายามที่เป็นผลดีต่อ ส่วนรวมจะถูก กำหนดให้ประสบความสำเร็จ โดยฉากจบเหล่านี้จะเบี่ยงเบนไปจากเรื่องจริงได้แค่บาง กรณีที่ผู้กำกับ ต้องการตีความใหม่เชิงสร้างสรรค์หรือล้อเลียนเท่านั้น เพราะฉากเปิดเรื่อง ฉากวิกฤติ กลางเรื่อง และ ฉากจบ เป็นฉากสำคัญที่ผู้ชมมีความคุ้นเคยกับเรื่องราวต้นฉบับ ทำให้ไม่ควรถัดแปลง ให้แตกต่างจาก ต้นฉบับมากเกินไป นอกจากนี้ ฉากจบบางส่วนอาจใช้ในฉากเปิดเรื่อง (Turning Point) โดยเฉพาะ ในภาพยนตร์ที่ใช้ฉากจบที่เป็นเหตุการณ์วิกฤตสำคัญที่สามารถเปิดเผยได้ โดยมี กรณี ตัวอย่าง 3 เรื่อง ดังนี้

- 1) เรื่อง น้ำพุ ในปี พ.ศ.2527 เปิดเรื่องด้วยช่วงที่พบน้ำพุช็อกหมดสติแล้วรีบนำส่ง โรงพยาบาล
- 2) เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ.2540 เปิดเรื่องด้วยฉากงานบวชของแดง ไบเล่ โดน คู่ริประเบิดป่วนงาน
- 3) เรื่อง พุ่มพวง ในปี พ.ศ.2554 เปิดเรื่องด้วยขณะที่พุ่มพวงเตรียมขึ้นแสดงที่โรงแรม ดุสิตธานี

จะสังเกตได้ว่าฉากเปิดของภาพยนตร์เหล่านี้ เป็นฉากที่อ้างอิงจากเหตุการณ์จริงที่สามารถ เปิด เผยได้โดยไม่ทำให้คนดูรู้เนื้อหามากจนเกินไป เป็นเพียงการเผยให้เห็นเพียงบางส่วนแบบครึ่งๆ กลางๆ เสมือนเป็นการตั้งโจทย์ให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและติดตามชมต่อไปถึงตอนจบ

ในกรณีภาพยนตร์ที่ไม่สามารถนำตอนจบมาเผยให้เห็นก่อนได้ เป็นเพราะว่ามีฉากจบที่เป็น การ เปิดเผยปมปัญหาสำคัญสูงสุดของเรื่อง หากเปิดเผยแม้เพียงเล็กน้อยก็อาจจะทำให้เสียอรรถรส ในการ ชมหรือเดาถูก ยกตัวอย่างเช่น เรื่อง เขียน ในปี พ.ศ.2546 ไม่ควรบอกก่อนว่าในฉากสุดท้าย นางเอกจะกลับใจ เป็นคนดี เพราะจะทำให้เป็นการเฉลยนัยยะสำคัญมากเกินไปทำให้เรื่องดูไม่สนุก หรือเรื่อง ผีจ้างหนัง ในปี พ.ศ.2550 ที่หากเปิดเผยฉากที่คนดูถูกดูเข้าไปในจอหนังอาจทำให้หมด ความเร้าใจ เพราะจะทำให้คนดู เดาคำตอบได้ก่อน และโดยเฉพาะเรื่อง ตายโหง ในปี พ.ศ.2553 ที่ หากบอกว่าตอนจบตายหมดทุกคน หนึ่งก็ จะหมดความท้าทายเพราะบทสรุปสำคัญถูกเปิดเผยแล้ว เป็นต้น

เมื่อได้ฉากจบที่ตรงตามวัตถุประสงค์และแนวความคิดหลักแล้ว จึงกำหนดการดำเนินเรื่องให้ตัวละครหลัก เปรียบเสมือนผู้เขียนบทคือพระเจ้าที่ล่วงรู้จุดจบของตัวละครแล้ว แต่จะไม่ให้เขาไปถึงยังจุดหมายโดยง่าย เพราะเรื่องราวจะสนุกหากเต็มไปด้วยอุปสรรคขวากหนาม เพื่อให้ผู้ชมติดตามดูการแก้ปัญหาของตัวละคร โดยผู้เขียนบทจะเริ่มจากการคัดเลือกเหตุการณ์ที่เป็นวิกฤตสำคัญ ที่เป็นตัวทำให้เรื่องสนุกมีสีสัน แล้วเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านั้นให้เชื่อมต่อกันให้มีความสมเหตุสมผลที่สุด เปรียบเสมือนคุณหมอลีเลี้ยงไข่นกขี้ขี้ ที่ไม่ยอมให้หายแต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ยอมให้ตัวละครตายง่ายๆ แม้วิกฤตนั้นจะลำบากแค่ไหนก็ต้องมีทางรอดไปให้ได้ แล้วคนดูก็จะสนุกกับการเอาตัวรอดนั้น ผู้เขียนบทจึงควรหาข้อมูลและสร้างการเอาตัวรอดจากวิกฤตนั้นให้มีความน่าเชื่อถือหรือเหนือความคาดหมายของผู้ชม ทำให้เกิดความบันเทิงน่าติดตามเอาใจช่วยตัวละครหลักไปจนถึงฉากสุดท้ายของภาพยนตร์

5.1.3 ขั้นตอนการเขียนบทของภาพยนตร์จากตำนานและเหตุการณ์จริง

กระบวนการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง จากข้อมูลที่ได้ จากมุมมองของผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่เป็นกรณีศึกษา ผู้วิจัยสรุปการเขียนบทออกเป็น 8 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) คัดเลือกเรื่องและการหาข้อมูล (Content Selection and Data Research) คือ การหาวัตถุดิบที่เป็นต้นทางในการนำมาดัดแปลงให้เป็นเรื่อง เช่น เหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ เรื่อง ราวของบุคคล ช่าง ตำนาน เรื่องเล่า นิยาย หรือหนังสือ เป็นต้น โดยมี 2 ปัจจัยในการเลือก คือ

ก. เป็นเรื่องที่คุณกำกับหรือผู้เขียนบทมีความสนใจ

ข. เป็นเรื่องที่มีแนวโน้มเข้าถึงหรือตอบสนองผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้

2) กำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept) คือ สร้างสาระ กำหนดสิ่งที่คุณชมจะได้จากตำนานและเหตุการณ์จริงนั้นๆ ว่าสิ่งที่คุณกำกับต้องการจะสื่อสารคืออะไร หรืออะไรคือแก่นของเรื่อง (Theme) เพื่อใช้เป็นหลักในการออกแบบการเล่าเรื่องให้มีประเด็นที่ชัดเจนไม่สับสน ซึ่งโดยส่วนใหญ่ จะแบ่งออกได้ 4 ประเภท คือ

ก. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ

ข. เพื่อเป็นอุทาหรณ์สอนใจให้ข้อคิด

ค. เพื่อบันทึกไว้เป็นประวัติศาสตร์

ง. เพื่อตีความใหม่เชิงสร้างสรรค์

3) กำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal) คือ การสร้างตัวละครที่จะใช้เป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ให้ผู้ชมจดจำได้และติดตามการแก้ปัญหา หรือการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งนี้ ต้องเป็นไปเพื่อใช้ในการตอบสนองแนวคิดหลักของเรื่อง ซึ่งบางเรื่องสามารถใช้ตัวละครที่ดัดแปลงจากตำนานหรือเหตุการณ์จริงได้โดยตรง แต่บางเหตุการณ์ก็มีผู้ที่จะได้

รับผลกระทบ หรือบุคคลที่ไม่มีความน่าสนใจมากพอ จึงทำให้ต้องมีการตัดแปลงหรือสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ โดยมีการสร้างตัวละครอยู่ 3 วิธี คือ

- ก. ถอดแบบจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับ
- ข. ตัดแปลงจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับ
- ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

4) กำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Conflict Making Up) คือ การสร้างปัญหาหรืออุปสรรคมาขัดขวางการเดินทางไปสู่เป้าหมายของตัวละคร โดยส่วนใหญ่ความขัดแย้งภายนอกมักจะถอดแบบมาจากตำนานหรือเหตุการณ์จริงในกรณีที่เป็นการสร้างตามต้นฉบับ แต่หากเป็นการตีความใหม่ผู้สร้างสามารถตัดแปลงเพิ่มเติมได้ในระดับหนึ่งแต่ต้องยังคงไว้ซึ่งความขัดแย้งหรืออุปสรรคสำคัญที่เป็นจุดจذابของเรื่อง นอกเหนือจากนั้น โดยเฉพาะความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละครเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ได้แต่ต้องไม่ให้มีผลกระทบต่อตัวบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง โดยมีวิธีดังนี้

- ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ
- ข. ตัดแปลงจากต้นฉบับ
- ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

5) กำหนดฉากจบ (Set The Ending) คือ การสร้างบทสรุปของเรื่อง ให้เป็นสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่สามารถสื่อสารได้ถึงแนวความคิดหรือแก่นของเรื่อง ซึ่งตำนานและเหตุการณ์จริงโดย ส่วนใหญ่จะมีตอนจบที่สมบูรณ์ในตัวอยู่แล้ว จึงมักยังคงฉากจบต้นฉบับไว้ แต่หากเป็นการนำเสนอในรูปแบบใหม่หรือเป็นเหตุการณ์ที่มีช่วงเวลายาวนาน การออกแบบหรือคัดเลือกฉากจบจากตำนาน หรือเหตุการณ์จริงมานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์ สามารถทำได้ 3 วิธี คือ

- ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ
- ข. ตัดแปลงจากเรื่องต้นฉบับ
- ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

6) กำหนดฉากวิกฤต (Set The Crisis) คือ การออกแบบหรือสร้างฉากวิกฤต ให้ปิดหมุด ในตำแหน่งที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง ในประมาณ 6-8 ฉากวิกฤตนี้มักจะมีไม่น้อยกว่า 3 ฉากที่ เป็นเรื่องที่ตัดแปลงมาจากตำนานหรือเหตุการณ์จริง เพื่อให้ผู้ชมยังรู้สึกเชื่อมโยงถึงเรื่องต้นฉบับได้ ซึ่ง ในแต่ละองค์ควรมีวิกฤตอย่างน้อย 1 ครั้งหรือมากกว่า เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ ช่วยทำให้หนังไม่น่าเบื่อ และพัฒนาเหตุการณ์ให้แสดง ถึงเหตุแห่งปัญหา และดำเนินเรื่องราวจากองก์ 1 ไปถึงองก์ 2 จนนำไปสู่ตอนจบของเรื่องในองก์ 3 โดยสามารถสร้างฉากวิกฤตได้ 3 วิธี คือ

- ก. ถอดแบบจากเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์ต้นฉบับ
- ข. ตัดแปลงจากเรื่องต้นฉบับ

ค. สร้างสรรค์ชิ้นใหม่

7) เชื่อมโยงเหตุการณ์ (Connecting) คือ การสร้างการดำเนินเรื่องจากสถานการณ์หนึ่ง ไปสู่อีกสถานการณ์หนึ่ง กล่าวคือ เป็นการอธิบายด้วยการเหตุผลผ่านการลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ผู้ชม คล้อยตาม เพราะเมื่อลำดับฉากหลักไว้ในตำแหน่งสำคัญในองก์ 1-3 แล้ว อาจเกิดช่องว่างหรือรอย ต่อบางช่วงที่ยังไม่มีความต่อเนื่องเท่าที่ควร ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ก่อนหน้าและหลังเป็นช่วงเวลา ของที่ห่างกันมาก ผู้เขียนบทจึงต้องสร้างเหตุการณ์ย่อยแสดงการเปลี่ยนผ่านเวลามาเป็นตัวเชื่อมต่อ ระหว่างสองเหตุการณ์นั้น หรือเหตุการณ์ไม่เรียงตามลำดับเวลาปกติ ทำให้บางเหตุการณ์ยังไม่มีที่มา ต้องมีการสร้างฉากแฟลชแบ็คเพื่ออธิบายหรือเฉลยข้อมูลที่ซ่อนเอาไว้ เป็นต้น เพื่อเป็นการอุดช่องว่าง ระหว่างเหตุการณ์ก่อนกับเหตุการณ์หลังให้มีที่มาที่ไปสร้างความน่าเชื่อถือ ซึ่งการเชื่อมโยงมี 3 แนวทาง คือ

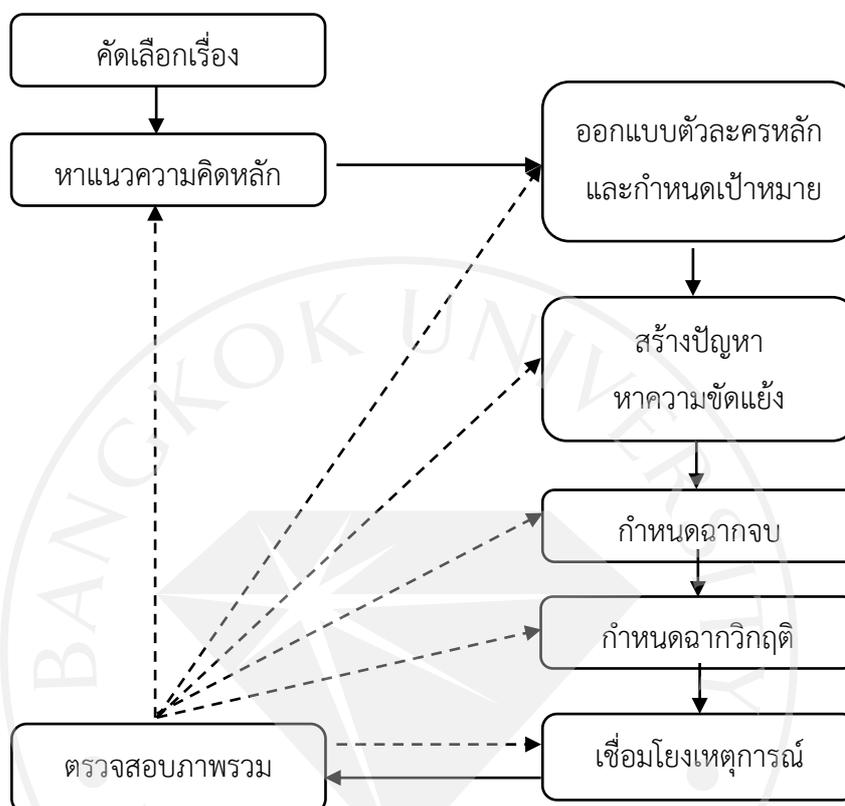
- ก. อ้างอิงต้นฉบับ
- ข. ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม
- ค. สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

8) ตรวจสอบภาพรวม (Overview Checking) คือ เมื่อผ่านการออกแบบสร้างสรรค์จนได้ครบทุกองค์ประกอบของโครงสร้างบท ต้องมีการตรวจสอบว่า ตัวละครและเหตุการณ์ทั้งหมด มีความสัมพันธ์เป็นเอกภาพหรือไม่ สามารถสื่อสารอารมณ์หรือแนวความคิดได้ตามที่กำหนดไว้ตอน ต้น ปลายน้อยแค่ไหน และที่สำคัญไม่มีผลกระทบต่อบุคคลที่มีชีวิตอยู่ เพื่อให้มีความสมบูรณ์เพียงพอ ที่จะนำไปใช้ในขั้นตอนการถ่ายทำ โดยมีวิธีการตรวจสอบอยู่ 3 วิธี คือ

- ก. ใช้ต้นฉบับในการเทียบเคียง
- ข. ให้ผู้กำกับและผู้เขียนบททบทวนร่วมกัน
- ค. ให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยวิจารณ์

โครงสร้างบทที่ได้มานี้จะมีรายละเอียดเพียงพอต่อการมองภาพรวมของเรื่อง ทำให้เห็นทิศทาง การนำเสนอเรื่องราว สามารถวิเคราะห์จุดขายของภาพยนตร์ได้ หากต้องการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง ก็สามารถทำได้โดยง่าย ซึ่งเป็นการช่วยประหยัดทั้งงบประมาณและเวลา อีกทั้งเป็นการเตรียมพร้อม สำหรับการทำงานในขั้นตอนต่อไปคือ การกำหนดมุมภาพ เพิ่มตัวละครเสริม ใส่บทสนทนา หรือเสียง บรรยาย เป็นต้น

ภาพที่ 5.1: แสดงแบบสรุปลำดับขั้นตอนการพัฒนาโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง



5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง คือ บุคคลสำคัญที่มีส่วนเกี่ยวข้องในตำนานหรือเหตุการณ์จริง เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจใคร่รู้ในเรื่องราวนั้นๆ ดังคำกล่าวที่ว่า “สถานการณ์สร้างวีรบุรุษ” กล่าวคือ ตำนานหรือเหตุการณ์จริง มักจะมีองค์ประกอบสำคัญคือ มนุษย์ ซึ่งเป็นตัวละครที่ใช้ในดำเนินเรื่องได้ดีที่สุดในรูปแบบภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่กระทำความดี หรือผู้ที่มีความประพฤติเลวร้าย ก็ล้วนมีคติและสามารถสะท้อนข้อคิดที่เป็นประโยชน์ นอกจากนั้น เรื่องราวเหล่านี้เป็นเรื่องที่คุณคุ้นเคยมาก่อนส่วนหนึ่งแล้ว ทำให้มีผลต่อการใช้น้ำมันน้ำใจและสร้างความบันเทิง ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ ที่เป็นผู้คัดเลือกตัวละครหลักมาใช้ดำเนินเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง ลักษณะของตัวละครเอก (The Protagonist) จากหนังสือเรื่อง Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting ของ แมกคีย์ (McKee, 1997) ในประเด็นที่ว่า ศิลปะของการเล่าเรื่อง ตัวละครเอกจำเป็นจะต้องเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาและอดทนในอุปสรรคที่ เกิดขึ้นอย่างไม่

ลดละ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ คนดูจะเห็นว่าตัวละครเอกไขว่คว้า เรียนรู้ พยายาม และ ต่อสู้ โดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ไปจนถึงจนถึงขีดความสามารถของคนที่เขาทำได้ หรือแม้แต่เอาชีวิตเข้าแลก หน้าที่ของคนเขียนบทคือการบอกเล่าเรื่องราวเส้นทางตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงจุดหมาย

5.2.2 ผลการศึกษาพบว่า บทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง มีการเริ่มวาง โครงสร้างจากหลังไปหน้า กล่าวคือ ฉากจบเป็นฉากสำคัญที่จะบ่งบอกถึงแนวคิดหลักได้ชัดเจนที่สุด และอีกประการหนึ่งคือ ฉากจบเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมส่วนใหญ่ตั้งความหวังไว้สูงจึงต้องมีความพิถีพิถัน ในการเลือก ดังนั้น ต้องหาบทสรุปหรือเหตุการณ์จากตำนานและเหตุการณ์จริงที่ต่อยอดประสงค์ สามารถสื่อสารประเด็นหลักที่ต้องการให้พบ แล้วจึงนำอุปสรรคมาวางขัดขวางให้ตัวละครเอกแก้ไข เป็นระยะ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนถึงฉากสุดท้ายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีความสมบูรณ์ทางอารมณ์สูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับ หลักการวางโครงสร้างเรื่อง (Story Struction) จากหนังสือเรื่อง The Anatomy of Story ของ ทรูบี (Truby, 2007) ในประเด็นที่ว่า ลักษณะโครงสร้างของเรื่องที่เหมาะสม ความสำเร็จ ต้องมีการแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายสูงสุดที่ตัวละครหลักจะลงมือทำเพื่อให้ได้มา และฉาก จบหรือเหตุการณ์ตอนท้ายนั้นจะเป็นตัวกำหนดอุปสรรคที่เกิดขึ้นก่อนหน้าอีกที ประหนึ่งผู้เขียนบทที่ ล่วงรู้เฉลยแล้ว จึงสร้างโจทย์เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงตามนั้น เพราะเมื่อทราบฉากจบหรือบทสรุปของ เรื่องแล้วจะช่วยให้การออกแบบสถานการณ์ที่เหลือและคู่ต่อสู้ รวมไปถึงตัวละครอื่นๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น

5.2.3 ผลการศึกษาพบว่า การเรียบเรียงและตรวจสอบโครงสร้างบทภาพยนตร์ ผู้เขียนบทต้อง คัดเลือกเหตุการณ์หลักมา 6-8 เหตุการณ์ ซึ่งอย่างน้อย 3 ฉากควรเป็นเรื่องราวที่มาจากต้นฉบับ เพื่อให้ ยังเชื่อมโยงถึงต้นฉบับได้ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยอ้างอิงทำให้มีความน่าเชื่อถือมากกว่าเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ ทั้งหมด โดยนำเหตุการณ์มาเรียงลำดับก่อนและหลังลงในรูปแบบ 3 องก์ เพื่อสื่อสารประเด็นที่ต้องการ การให้ได้สูงสุด แล้วจึงเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านั้นให้มีความสมเหตุสมผลและดูราบรื่น ซึ่งสอดคล้อง กับแนวคิดเรื่อง การสร้างสรรค์เรื่องใหม่จากต้นฉบับเดิม (Creating The Second Original) และ การสร้างเรื่องย่อยเสริมเรื่องหลัก (Intergrating Plot and Subplot) จากหนังสือ The Art of Adaptation, Turning Fact and Fiction into Film ของ เซเจอร์ (Sejer, 1992) ในประเด็นที่ว่า การเขียนบทดัดแปลง เป็นกระบวนการคิดสรรเรื่องจากเรื่องราวต่างๆ รอบตัว เพื่อ ค้นเนื้อหาเหตุการณ์สะท้อนอารมณ์ที่แฝงอยู่มาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ไม่ว่าจะ เป็นเหตุการณ์ที่ ตื่นเต้น เศร้า ซาบซึ้ง น่าทึ่ง สยองขวัญ และอื่นๆ คือวัตถุดิบสำคัญในการเขียนบท การวางเหตุการณ์เหล่านี้ก็ปักหมุดลงจุดสำคัญบนเส้นเรื่อง เสมือนการสร้างกระดูกสันหลังของเรื่องตั้งแต่ต้นไปจนจรดตอนจบ อาจจะมีช่องว่างหรือรอยต่อบางช่วงที่ยังไม่มีความต่อเนื่องเท่าที่ควร จึงต้องมีการสร้างเหตุการณ์ย่อยแสดงการเปลี่ยนผ่านเวลามาเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างสองเหตุการณ์นั้น หรือถ้าหากว่า

เหตุการณ์ไม่เรียงตามลำดับเวลาปกติ ทำให้บางเหตุการณ์ยังไม่มีที่มา ต้องมีการสร้างฉากแฟลชแบ็ค เพื่ออธิบายเหตุการณ์หรือเฉลยข้อมูลที่ซ่อนไว้ เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.1 ภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาในการศึกษาคำนี้ สร้างขึ้นระหว่าง พ.ศ.2527 ถึง 2554 ซึ่งเป็นการถ่ายทำด้วยฟิล์มเป็นส่วนใหญ่ โดยภายหลังได้มีภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่ประสบความสำเร็จได้รับรางวัลและทำรายได้สูงอีกหลายเรื่อง เหมาะแก่การนำมาเป็นกรณีศึกษาเพิ่มเติมในยุคที่ภาพยนตร์มีการผลิตด้วยระบบดิจิทัล การทำงานในบางขั้นตอนจึงอาจสร้างปัจจัยที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ในอดีตที่ใช้การถ่ายทำด้วยฟิล์ม

5.3.2 พฤติกรรมของผู้ชมในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แม้ในขณะที่ทำการวิจัย อยู่นี้ก็เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้มีผลต่อรายได้และการยอมรับด้านคุณภาพของภาพยนตร์ในยุค ดิจิทัล จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ควรให้ความสำคัญและศึกษาต่อในอนาคต

5.3.3 งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาถึงขั้นตอนการเขียนบทในเชิงการจัดการโครงสร้าง เป็นการมองภาพรวมเพื่อกำหนดกรอบการทำงานและการเล่าเรื่อง แต่ไม่ได้ลงลึกถึงการออกแบบบทสนทนา และการสื่อสารด้วยมุขกถ์ ซึ่งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการเขียนบทภาพยนตร์ เพราะเป็นส่วนที่จะเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ เป็นส่วนที่ทำให้เป็นบทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ จึงสมควรแก่การศึกษาเพิ่มเติมเป็นอย่างยิ่ง

5.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย

5.4.1 ข้อมูลตัวเลขด้านการเงินส่วนหนึ่งไม่มีบันทึกที่ชัดเจน เป็นเพียงคำบอกกล่าวและเป็นการประมาณการของผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น เพราะการเก็บข้อมูลภาพยนตร์ในอดีตที่กระจายกระจายจึงมีการสูญหายและไม่สามารถสืบค้นได้บางส่วน

5.4.2 ภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์หลายเรื่องไม่สามารถสัมภาษณ์ผู้กำกับและคนเขียนบทได้ เนื่องจากมีข้อมูลที่เป็นความลับของบริษัท และไม่สามารถนัดหมายวันเวลาให้ข้อมูลที่สะดวกตรงกันได้ จึงต้องมีการตัดภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษาจำนวนหนึ่งออกไป และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการทำวิจัยในครั้งนี้

บรรณานุกรม

- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2535). *บทบาทในการบันทึกสังคมของภาพยนตร์ไทย*. กรุงเทพฯ: รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ตายโหง. (2553). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/5689>.
- ตำนานผีไทย: แม่นาคพระโขนง. (2551). สืบค้นจาก <http://palungjit.org/threads/ตำนานผีไทย-แม่นาคพระโขนง.107650/>.
- ทรงผมดีก็ ทรงผมชาย แบบใหม่ๆที่หนุ่มต้องเคยผ่านหัวกันมาแล้ว. (2557). สืบค้นจาก <https://men.mthai.com/men-hair-style/48327.html>.
- ทำไมแม่นาคถึงยังหลอกได้หลอกดี และมีผีัวชื่ออะไรกันแน่. (2559). สืบค้นจาก <https://www.matichon.co.th/news/127156>.
- นพดล อินทร์จันทร์. (2554). ภาพยนตร์ไทย: พัฒนาการความคิดด้านศิลปวัฒนธรรมในสังคมไทย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 13(1), 31-35.
- นางนาก Nang-nak. (2553). สืบค้นจาก <http://thaiposter.blogspot.com/2010/08/nang-nak.html>.
- เบื้องหลังภาพยนตร์เรื่อง "ตายโหง". (2553). สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=T7cn7UxrzsQ>.
- โพสต์เตอร์แรก และเนื้อเรื่องที่เราจะได้ดูกันในหนัง "พุ่มพวง". (2554). สืบค้นจาก <https://movie.mthai.com/movie-news/104461.html>.
- เปา-เปาวลี พรพิมล เรียนรามฯ ไม่หนัก แต่ต้องรับผิดชอบสูง. (2554). สืบค้นจาก <http://campus.sanook.com/938798/>.
- ผีจ้างหนัง. (2550). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/4857>.
- เผยประวัตินักเลงเมืองไทย 2499. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://board.postjung.com/941854.html>.
- ไพโรสตาร์ป्लीมอเมริกาซื้อลิขสิทธิ์หนังไทยเรื่อง จิตสัมผัส ผีจ้างหนัง ไปรี่เมค. (2557). *มติชนออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://m.matichon.co.th/readnews.php?newsid=1396446655&grpId=03&catid=08>.
- ภาพจาก ตายโหง. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/5689/picture>.
- ภาพจาก ผีจ้างหนัง. (2550). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/4857/picture>.

ภาพจากเอียน. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/1338/picture>.

“แม่และลูก” ใน “เรื่องของน้ำพุ” และ พระจันทร์สีน้ำเงิน “สุวรรณณี สุคนธา”. (2553).

สืบค้นจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/nn1234/2010/08/12/entry-1>.

ย้อนรำลึกถึงราชินีเพลงไทยลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์. (2551). สืบค้นจาก

<http://www.thaifilm.com/forumDetail.asp?topicID=4215>.

ย้อนอดีต!! ผีจ้างหนัง มีจริง? ฟังจากปากคนฉายหนัง ในคืนนั้นกัน. (2558). สืบค้นจาก

<http://variety.teenee.com/foodforbrain/66371.html>.

ราชินีลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก [https://picpost.postjung.com/](https://picpost.postjung.com/280921.html)

280921.html.

รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย. (2560). สืบค้นจาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย>.

ร่ำไห้ฉากจบสุดมั่วลูกสาวธรีระพลไวยหนังพุ่มพวงลั่นสิ้นเดือนพองแน่. (2554). *ไทยรัฐออนไลน์*.

สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/189000>.

เล่น-แร่-แปร-สื่อ: *Film Adaptation*. (2558). สืบค้นจาก [http://konkhien.wixsite.com/](http://konkhien.wixsite.com/konkhien2/singlepost/2015/10/30/เล่นแร่แปรสื่อFilm-Adaptation)

konkhien2/singlepost/2015/10/30/เล่นแร่แปรสื่อFilm-Adaptation.

สมชาย ศรีรักษ์. (2548). *ภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุริยัน คักดีไธสง. (2553). *เส้นทางมาเพ็ญ*. กรุงเทพฯ: มติชน.

องคฺุลิมาล บางระจัน เนื้อหอม หลายชาติสนใจขอซื้อลิขสิทธิ์. (2546). สืบค้นจาก

<https://www.siamzone.com/movie/news/1602>.

อดิเรก วัฏลีลา. (2544). *หนังไทยไปขายนอก*. สืบค้นจาก [http://info.gotomanager.com/](http://info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=1715)

news/details.aspx?id=1715.

อัญชลี ชัยวรพร. (2559). *ภาพยนตร์ในชีวิตไทย: มุมมองของภาพยนตร์ศึกษา*. สืบค้นจาก

https://www.facebook.com/pg/thaicinema.org/photos/?tab=album&album_id=924064637640935.

เอียน (*The Mother*). (2546). สืบค้นจาก [http://www.oocities.org/icsine/credits_](http://www.oocities.org/icsine/credits_movie.html)

movie.html.

เอียน *The Mother* เบื้องหลัง. (2557). สืบค้นจาก [https://www.youtube.com/watch?v=](https://www.youtube.com/watch?v=oPVlyacwHy4)

oPVlyacwHy4.

20 รายได้หนังไทยสูงสุดตลอดกาล. (2551). สืบค้นจาก [http://www.thaicinema.org/](http://www.thaicinema.org/boxoffice_thai2.php)

boxoffice_thai2.php.

- 2499 อังธพาลครองเมือง - *Dang Bireley's and Young Gangsters*. (2553). สืบค้นจาก <http://thaiposter.blogspot.com/2010/08/2499-dang-bireleys-and-young-gangsters.html>.
- 30 ปี น้ำพุ ภาพยนตร์ไทยในความทรงจำช่วงยุค 80. (2557). สืบค้นจาก <https://www.dekd.com/board/view/3329359/>.
- 4 เรื่องจริง สุดสยอง! ของคนตายโหง. (2553). สืบค้นจาก <https://movie.mthai.com/movie-news/53328.html>.
- Bishop, L.S. (2016). *Sell your story in a single sentence*. New York: The Countryman.
- Follows, S. (2015). *How original are Hollywood movies*. Retrieved from <https://stephenfollows.com/how-original-are-hollywood-movies/>.
- King, V. (2001). *How to write a movie in 21 days*. New York: Harper Collins.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Harper Collins.
- Seeger, L. (1992). *The art of adaptation: Turning fact and fiction into film*. New York: Holt Paperbacks.
- Truby, J. (2007). *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Faber and Faber, Inc.
- 20th Annual Predict the Academy Awards Competition. (2017). Retrieved from <https://www.the-numbers.com/oscars>.

ประวัติเจ้าของผลงาน

| | |
|-----------------|--|
| ชื่อ-นามสกุล | นายองอาจ หาญชนะวงษ์ |
| อีเมล | ongartpix@gmail.com |
| ประวัติการศึกษา | นศ.ม. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2559 ศป.บ. ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2545 |
| ประสบการณ์ทำงาน | 2558-2559 บริษัท อมรินทร์ เทเลวิชั่น จำกัด ตำแหน่ง โพรดิวเซอร์ รายการโทรทัศน์ “บ้านและสวน” 2556-2557 ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์อิสระ ช่อง ไทยพีบีเอส ตำแหน่ง โพรดิวเซอร์ รายการสารคดีโทรทัศน์ “ข้างหลังเพลง” 2555-2556 บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด ตำแหน่ง โค-โพรดิวเซอร์ รายการโทรทัศน์ “อีแมทท์ ข้าวสองยาม” และ “ฮัลโหลวันหยุด” 2554-2555 บริษัท แม็ทซิ่ง แม็กซีไมซ์ โซลูชั่น จำกัด ตำแหน่ง ครีเอทีฟ โค-โพรดิวซ์ รายการโทรทัศน์ “ปลดหนี้” ผู้กำกับและเขียนบท ภาพยนตร์โทรทัศน์บันทึกกรรมตอน “วันละแสน” 2548-2555 บริษัท ทีวีบูรพา จำกัด ตำแหน่ง ช่างตัดต่อ รายการสารคดีโทรทัศน์ “กบนอกกะลา” 2546-2547 บริษัท แอฟริมิเอท เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ตำแหน่ง ช่างตัดต่อ แอนิเมชันโทรทัศน์ “ภูผากับหน้าไม้” และ “วิหคน้อยอาเคียรอส” |

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 2 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) องอาจ นามรุ่งเรือง อยู่บ้านเลขที่ 306
ซอย แสงอาทิตย์ ตำบล/แขวง หัวฟอง
อำเภอ/เขต หัวฟอง จังหวัด ขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40310
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7580301674
ระดับปริญญา ตรี โท เอก

หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต

คณะ นิเทศศาสตร์ ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า "ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ" ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า "ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ" อีกฝ่ายหนึ่ง ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานวิทยานิพนธ์ / สารนิพนธ์หัวข้อ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ต่อไปนี้เรียกว่า "วิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์")

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนดระยะเวลาในการนำวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งานให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์ ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่างๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ



ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

(นางสาว นามะวันวงษ์)

ลงชื่อ



ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ

(อาจารย์ อัญญา จุลพิสิฐ)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ



พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กฤติกา ลีมลาลัย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ



พยาน

(ดร.ปีเตอร์ กัน)

ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร