

ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลง
จากตำนานและเหตุการณ์จริง¹
Factors Affecting Film Scripts Writing which
Adapted from Myths and Real Events

องอาจ หาญชนะวงศ์²
Ongart Hanchanawong

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ จากสถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ 2561

² นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารธุรกิจบันเทิงและการผลิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยและขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจาก ตำนานและเหตุการณ์จริง โดยมีภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลระดับประเทศและสร้างจากเรื่องที่คนไทยคุ้นเคย ระหว่างปี พ.ศ.2527-2554 เป็นกรณีศึกษาจำนวน 7 เรื่อง และเก็บข้อมูลจากเอกสารที่บันทึกอ้างอิงถึงตำนานและเหตุการณ์จริง เพื่อใช้ตั้งสมมติฐานในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ในกรณีศึกษารวม 7 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยสำคัญคือตัวบุคคล เพราะมนุษย์เป็นตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นผู้กระทำความดีหรือผู้มีความประพฤติเลวร้าย ก็ล้วนมีคติสะท้อนให้ข้อคิดได้ 2) การวางโครงสร้างบทมีการทำงานจากหลังไปหน้า กล่าวคือ ฉากจบเป็นฉากที่ผู้ชมตั้งความหวังไว้สูง ดังนั้น ควรหาฉากจบให้พบก่อนแล้วจึงสร้างอุปสรรคมาขัดขวาง ให้ตัวละครแก้ไขไปถึงฉากจบที่กำหนด 3) ขั้นตอนการเขียนบทเริ่มต้นจากการคัดเลือกฉากหลักมา 6-8 ฉาก ซึ่งอย่างน้อย 3 ฉาก ควรเป็นเรื่องที่มาจากต้นฉบับเพื่อช่วยอ้างอิงให้มีความน่าเชื่อถือ เมื่อนำมาเรียง ลำดับเรื่องแล้วจึงเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านั้นเข้าหากันอย่างมีความสมเหตุสมผล

คำสำคัญ: ปัจจัยที่มีผล, การเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลง, ตำนาน, เหตุการณ์จริง, โครงสร้างเรื่อง

Abstract

This research aimed to examine the factors and the process of film scriptwriting which adapted from myths and real events. The national awarded films adapted from acquainted stories among Thais during 1984-2011 have been chosen as the 7th cases study. Data collecting from memorandum and reference documents from those myths and real events, was for assumption to in-depth interview with

7th directors and scriptwriters. The research found that 1) The main factors affecting were persons, as human beings were the most effective characters used for proceeding the story. Regardless of heroes or villains, all reflects some beneficial viewpoints. 2) The story structure had been arranged from back to front, thus the ending was the crucial part with high expectation. Consequently, finding the ending is the first thing to do, then put difficulties to interrupt and let the characters fix the problems to the ending scene. And 3) The scriptwriting process should started from selected 6-8 main sequences, at least 3 sequences should be referred from original stories, then rearranged, linked and made those events sensible.

Keywords: Factor Affecting, Adapted Screenplay, Myths, Real Events, Story Structure,

บทนำ

ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์สิ่งที่สำคัญคือการถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม และอีกด้านหนึ่งภาพยนตร์ยังเป็นเสมือนบันทึกเรื่องราวของสังคม (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2535) มีภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยที่สร้างขึ้นมาจากวรรณกรรม ด้วยเหตุที่วรรณกรรมมีทั้งเนื้อหาและสถานะที่ผู้คนคุ้นเคย สะท้อนให้เห็นข้อดีของการนำเรื่องราวที่มีอยู่มาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งตลอด 30 ปีที่ผ่านมาประเทศไทยที่มีคุณภาพหลายเรื่องที่สร้างจากตำนานและเหตุการณ์จริง เช่น เรื่อง น้ำพุ (2527) ที่สร้างมาจากเหตุการณ์การสูญเสียมูลค่าของนักเขียนที่มีชื่อเสียง ซึ่งทำรายได้ 15 ล้านบาท นับว่าสูงมากในสมัยนั้น และถูกยกให้เป็นภาพยนตร์มรดกของชาติในปีพ.ศ.2556 อีกด้วย หลังปี พ.ศ.2540 มีภาพยนตร์ที่ปลุกกระแสภาพยนตร์ไทย เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540)

ได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตของ แดง ไบเล่ และ เรื่อง นางนาก (2542) ที่สร้างปรากฏการณ์ด้วยการนำเอาเรื่องที่คุณรู้จักมานำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่ โดยทั้งสองเรื่องสามารถทำลายสถิติรายได้สูงสุดของยุคนั้น และที่สร้างมาจากข่าวหนังสือพิมพ์คือเรื่อง เฮียน (2546) ทำรายได้ 50 ล้านบาท และอีกความสำเร็จของภาพยนตร์ที่สร้างจากตำนานของไทยเรื่อง ผีจ้างหนัง (2550) ที่มีบริษัทผลิตภาพยนตร์จากอเมริกาซื้อลิขสิทธิ์ไปรีเมค ต่อมามีการนำ 4 ชั่วสะเทือนขวัญมาทำเป็นภาพยนตร์ตลกสยองขวัญเรื่อง ตายโหง (2553) และชีวประวัติของบุคคลที่ถูกขนานนามว่าราชินีลูกทุ่งก็ยังถูกนำมาสร้างภาพยนตร์ เรื่อง พุ่มพวง (2554) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์จะมีความใหม่ให้มีความบันเทิง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงถึงวิธีพัฒนาเนื้อหาและจัดวางโครงสร้างบทภาพยนตร์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่สร้างดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง
3. เพื่อศึกษาขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงเพื่อความบันเทิง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงปัจจัยและวิธีการคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมต่อการนำไปเขียนบทภาพยนตร์
2. สามารถอธิบายโครงสร้างของบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงได้
3. เข้าใจขั้นตอนที่เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ดัดแปลงเพื่อความบันเทิง

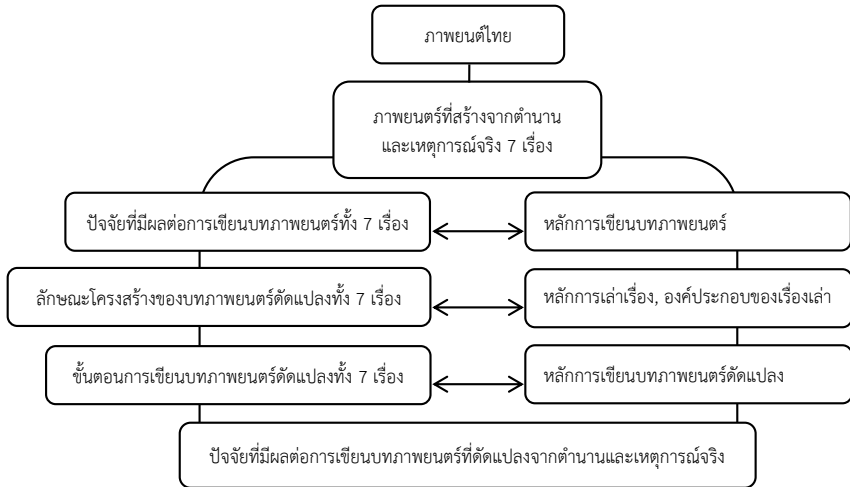
ขอบเขตของการวิจัย

เก็บข้อมูลจากภาพยนตร์ไทยที่สร้างจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่ได้รับรางวัลระดับประเทศ และเป็นเรื่องที่คนไทยคุ้นเคยกันดี จำนวน 7 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	ตำนาน / เหตุการณ์	รางวัล / ความสำเร็จ	รายได้
1	น้ำพุ	ชีวิตบุคคล - วงศ์เมือง นันทขว้าง	รางวัลตุ๊กตาทอง พ.ศ.2527 - นักแสดงนำชายยอดเยี่ยม - บทคัดแปลงยอดเยี่ยม	15 ล้าน
2	2499 อันธพาล ครองเมือง	ชีวิตบุคคล - แดง ไบเล่	รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2540 - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม - บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม	75 ล้าน
3	นางนาก	ตำนาน - แม่นาคพระโขนง	รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2542 - ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม - ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม	150 ล้าน
4	เฮี้ยน	ข่าว - ชาวบ้านผ่าท้องศพ หญิงสาวตายทั้งกลม	รางวัลสตาร์เอนเตอร์เทนเมนต์ พ.ศ.2546 - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม	50 ล้าน
5	ผีจ้างหนัง	ตำนาน - ผีจ้างหนัง	ค่ายหนังจากอเมริกา ชื่อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์	12 ล้าน
6	ตายโหง	ข่าว - ไฟไหม้ผับตั้งวันปีใหม่ - คนผูกคอตายในคุก - ถ่ายศพลงแท็งก์น้ำ - ฆ่าโหดหมกม่านรูต	Movie MThai พ.ศ.2553 อันดับ 19 หนังสือไทยทำเงิน ที่ใช้ทุนสร้างเพียง 9 ล้าน	31 ล้าน
7	พุ่มพวง	ชีวิตบุคคล - พุ่มพวง ดวงจันทร์	รางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ.2554 - กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม รางวัลคมชัดลึก พ.ศ.2555 - นักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม - นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม	43 ล้าน (บาท)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งเน้นวิเคราะห์การคัดเลือกเรื่องต้นฉบับมาพัฒนาเป็นบทเพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์ รวมไปถึงปัญหาและวิธีการแก้ไขแล้วจึงสรุปผลด้วยการอธิบายเชิงพรรณนา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เก็บข้อมูลด้วยการชมภาพยนตร์ พร้อมทั้งสืบค้นข้อมูลจากสื่อต่างๆ เพื่อสร้างสมมุติฐาน
2. นำข้อมูลมาประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่อยู่ในเกณฑ์

ลำดับ	ชื่อ	ผลงานกำกับ	ผลงานเขียนบท
1	ยุทธนา มุกดาสนิท	- น้ำพุ	- น้ำพุ
2	นนทรี นิมิตร	- 2499 อันธพาลครองเมือง - นางนาก	
3	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง		- 2499 อันธพาลครองเมือง - นางนาก
4	บัณฑิต ทองดี	- เอียน - พุ่มพวง	
5	ทรงศักดิ์ มงคลทอง	- ผีจ้างหนัง	- เอียน - ผีจ้างหนัง
6	พัฒนะ จีรวงศ์		- พุ่มพวง
7	ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์	- ตายโหง	- ตายโหง

3. ใช้ข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ประกอบกับหลักการและทฤษฎีตามลำดับดังนี้

3.1 ปัจจัยในการคัดเลือกเรื่องต้นฉบับช่วงการหาข้อมูลของตำนานและเหตุการณ์จริง

3.2 การออกแบบโครงสร้างการดำเนินเรื่องและการสร้างตัวละครหลัก

3.3 ขั้นตอนการพัฒนาและเรียบเรียงบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

สรุปผลการวิจัย

1. ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากเรื่องเล่าและเหตุการณ์จริง ในขั้นตอนเริ่มต้นสามารถแบ่งปัจจัยออกเป็น 2 ช่วงคือ ช่วงการคัดเลือกเรื่อง และช่วงการหาข้อมูล

1.1 การคัดเลือกเรื่อง (Content Selection) มี 2 ปัจจัยดังนี้

- ก. เป็นเรื่องที่ถูกกำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์มีความสนใจส่วนตัว
- ข. เป็นเรื่องที่มีแนวโน้มเข้าถึงหรือตอบสนองผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย

1.2 การหาข้อมูล (Data Reserch and Review) แหล่งข้อมูลนับว่ามีความสำคัญอย่างมาก ต่อการเขียนบทดัดแปลง เพราะผู้ชมจะมีความคุ้นเคยกับเนื้อหา จึงควรคำนึงถึง 2 ปัจจัย คือ ก. ปัจจัยด้านตัวบุคคล และ ข. ปัจจัยด้านงบประมาณ ดังต่อไปนี้

ก. ปัจจัยด้านตัวบุคคล (Icon) การนำเรื่องราวจากเหตุการณ์จริงมาดัดแปลงย่อมต้องมี ผลกระทบต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งโดยตรงและโดยอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่มีผู้เสียหายจะต้อง หลีกเลี่ยงเนื้อหาการกระทบกระเทือนจิตใจ และป้องกันการฟ้องร้อง โดยแบ่งได้ 2 ประเภท ดังนี้

- ก.1) บุคคลที่มีชื่อเสียง (Well-Known Persons)
 - ก.1.1) บุคคลผู้เป็นแบบอย่างที่ดี คือ ผู้ประสบความสำเร็จในสาขาอาชีพของตน
 - ก.1.2) บุคคลที่เป็นผู้ร้าย คือ ผู้ต้องหาในคดี หรือผู้ร้ายในเหตุการณ์จริงนั้นๆ
- ก.2) บุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง (Unknown Persons)
 - ก.2.1) บุคคลรายนลับ คือ ญาติพี่น้องหรือเพื่อนของบุคคลสำคัญในเหตุการณ์
 - ก.2.2) บุคคลร่วมเหตุการณ์ คือ คนที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์แต่ไม่มีที่ไปที่ไป

จากปัจจัยเบื้องต้นที่กล่าวมา เรื่องราวต้นฉบับเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวกำหนดว่าภาพยนตร์จะสื่อสารเนื้อหาสาระเกี่ยวกับสิ่งใด อาจเป็นเพียงเหตุการณ์สั้นๆ หรือมหากาพย์ โดยสามารถแบ่งประเภทของเรื่องได้ 6 ลักษณะ ดังนี้

- 1) เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากพอ (Matters)
- 2) เป็นเรื่องที่เล่าต่อสืบทอดกันมายาวนาน (Tales)
- 3) เป็นเรื่องลึกลับที่ยังไม่มีใครพิสูจน์ได้ (Mysteries)
- 4) เป็นเรื่องที่ถูกนำมาเขียนเผยแพร่แล้วได้รับความนิยม (Bestselling Publishings)
- 5) เป็นวีรกรรมหรือความสามารถที่มีความพิเศษ (Bravery and Talented)

6) เป็นเรื่องที่สร้างความสะเทือนใจ (Touched)

ข. ปัจจัยด้านงบประมาณ (Budget) การเขียนบทเป็นขั้นตอนแรกในการผลิตภาพยนตร์ ดังนั้น จึงควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการถ่ายทำตามงบประมาณที่กำหนด มี 2 ปัจจัย ดังนี้

ข.1) ด้านภาพ (Visual)

ข.1.1) ขนาดของฉาก คือ ความยิ่งใหญ่ของฉากที่ใช้ถ่ายทำ และจำนวนนักแสดง

ข.1.2) เทคนิคพิเศษด้านภาพ คือ การใช้อุปกรณ์สร้างภาพให้ดูมีความตื่นตาตื่นใจ

ข.2) ระยะเวลาในการเขียนบท (Deadline)

ข.2.2) ช่วงหาข้อมูล คือ ช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษาหาข้อมูลที่จะนำมาเขียนบท

ข.2.3) ช่วงเขียนบท คือ ช่วงที่ลงมือเขียนบทจนกระทั่งเป็นบทที่ใช้ในการถ่ายทำ

2. การวางโครงสร้างเรื่อง

2.1 กำหนดประเด็นและแนวคิดหลัก (Set The Concept) คือ สารหรือสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับคนดู หรือที่เป็นแก่นของเรื่อง (Theme) เพื่อใช้เป็นหลักในการออกแบบการเล่าเรื่องให้มีประเด็นที่ชัดเจนไม่สับสน ในรูปแบบคำจำกัดความสั้นๆ ซึ่งจะแบ่งแนวคิดออกได้ 4 ประเภท คือ

ก. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เช่น เป็นเป็นเรื่องบุคคลที่มีความอดทนพยายามต่อสู้ฝ่าฟัน

ข. เพื่อเป็นอุทาหรณ์สอนใจให้ข้อคิด เช่น เรื่องความผิดพลาดของบุคคล

ค. เพื่อบันทึกไว้เป็นประวัติศาสตร์ เช่น เหตุการณ์ที่มีความสำคัญ บันทึกไว้เป็นความรู้

ง. เพื่อตีความใหม่เชิงสร้างสรรค์ เช่น ใช้เรื่องเดิมมาต่อยอดเพื่อให้เกิดเนื้อหาใหม่ๆ

ประเด็นตั้งต้นจะเป็นนามธรรมที่มีความเป็นสากล เช่น ความสูญเสีย ความรุนแรง ความรัก ความตาย ประเด็นเหล่านี้จะถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการนำเสนอเรื่อง ไม่ว่าจะ เป็น อุทาหรณ์ แสดง สาเหตุ ขยายความไปสู่การให้ข้อคิด ซึ่งภาพยนตร์กรณีศึกษา 7 เรื่อง มีรูปแบบการวางโครงเรื่องดังนี้

การวางโครงเรื่อง น้ำพุ

ผู้กำกับต้องการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสีย จึงใช้ตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นที่เสียชีวิตจากยาเสพติด นำเสนอด้วยการแสดงสาเหตุของการสูญเสีย ครั้งนี้ว่าเป็นเพราะแม่ที่ทำงานมาก จนไม่มีเวลาให้และไม่เข้าใจลูก เพื่อสื่อสารถึงแก่นเรื่องที่ว่า ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่ต้องการคนที่เข้าใจ



ภาพประกอบที่ 2 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง น้ำพุ

การวางโครงเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

เริ่มจากความประทับใจของผู้กำกับที่มีต่อตัวบุคคล และเลือกที่จะนำเสนอประเด็นด้าน ความรุนแรง จึงออกแบบให้ตัวละครหลักเป็นอันธพาลที่พยายามจะกลับใจและกลับไปบวชให้แม่ แต่ก็ไม่สามารถทำได้ นำเสนอด้วยเหตุการณ์ความ

รุนแรงที่เป็นเหตุให้เกิดความขัดแย้งกับคู่อริ เพื่อนำไป สู่แก่นเรื่องที่ว่า เส้นทางนักเลงไม่เคยมีความสุข



ภาพประกอบที่ 3 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

การวางโครงเรื่อง นางนาค

เริ่มจากความรู้สึกของผู้กำกับที่เห็นว่าเรื่องแม่นาคพระโขนงที่ผ่านมา มีการนำเสนอเรื่อง การหลอกหลอนเพียงด้านเดียว จึงตั้งข้อสมมติขึ้นมาว่า ทำไมผีตนนี้ถึงได้ดุร้ายขนาดนี้ และถ้าแม่นาค มีจริงจะมีเหตุการณ์อย่างไร โดยใช้ประเด็นเรื่องความรักของหญิงตายทั้งกลมที่ต้องการใช้ชีวิตอยู่กับ สามี แสดงความรักของเธอที่พยายามจะปกป้องความจริงจากสังคมภายนอก จนนำไปสู่การอาละวาดที่รุนแรงเพื่อสื่อสารว่า ผู้หญิงทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก

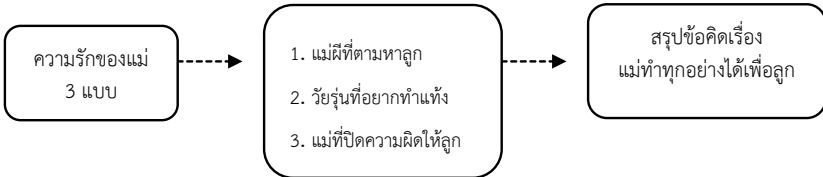


ภาพประกอบที่ 4 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง นางนาค

การวางโครงเรื่อง เขียน

เริ่มจากความรู้สึกสงสารหญิงตายทั้งกลมแล้วถูกชาวบ้านประทุงหัวให้ผ่าเอาศพลูกออกมา แยกเผาเพราะกลัวว่าจะเป็นผีเขียนจนเป็นข่าวดัง ซึ่งผู้กำกับมองว่าเหตุการณ์นี้สิ่งที่เขียนไม่ใช่ผี แต่ เป็นคนที่เขียนมากกว่า โดยตั้งข้อสมมติฐานว่าศพหญิงสาวที่ตายไปแล้วจะรู้สึกอย่างไรถ้ารู้ว่าลูกในท้องของเธอถูกผ่าออกไป จึงเลือกประเด็นหลักที่เกี่ยวกับความรักของแม่ที่ต่อลูก โดยสร้างตัวละครหลักเป็นแม่ 3 แบบที่อยากจะทำเพื่อลูก นำเสนอผ่านการแสดงความรักที่มีต่อลูกหลากหลาย

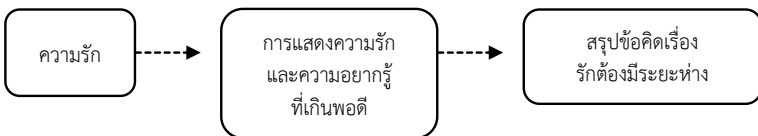
รูปแบบ ทั้งแบบที่ดีและไม่ดีไปจนถึงเลวร้าย เพื่อที่จะสื่อสารว่า แม่ทำทุกอย่างได้เพื่อลูก



ภาพประกอบที่ 5 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง เอียน

การวางโครงเรื่อง ฝิจ้างหนัง

เริ่มจากผู้กำกับต้องการนำเสนอเรื่องราวความรักที่เห็นแก่ตัวของฝ่ายชาย ที่แสดงความ รักด้วยการกักบริเวณแฟนสาว ซึ่งผู้กำกับมองว่ามีจุดร่วมเดียวกับตำนานฝิจ้างหนังตรงที่ว่า สะพานที่ใช้เชื่อมระหว่างแผ่นดินกับเกาะคำชะโนด มีจุดที่ไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้สนิทไม่ว่าจะต่ออย่างไรก็จะ แยกหักจากกัน จึงมีการต้องเว้นเป็นช่องว่างเอาไว้ ผู้กำกับจึงนำมาเป็นประเด็นหลักว่า ความรักควรมี ระยะห่างที่พอดี โดยมีตัวละครหลักที่ต้องการพิสูจน์เรื่องกลับด้วยหลักวิทยาศาสตร์ โดยไม่คำนึงถึงคน รอบข้างว่าจะต้องเจอกับเรื่องเลวร้าย เพื่อให้หันไปสู่อ้อมอกของเรื่องที่ว่าไม่ควรไปยุ่งกับโลกของคนอื่น

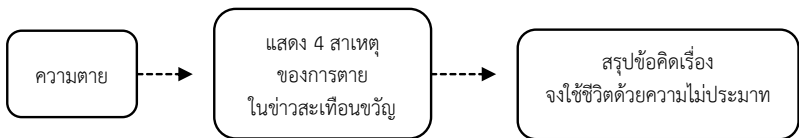


ภาพประกอบที่ 6 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ฝิจ้างหนัง

การวางโครงเรื่อง ตายโหง

ผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์จาก 4 พาดหัวข่าวสะเทือนขวัญ และใช้ประเด็นหลักเป็น เรื่องเกี่ยวกับความตาย โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 4 ตอน มีตัวละครปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๑

หลายคน ตั้งแต่ชาวหอพัก โสเภณี สาวโรงงาน นักโทษ คนส่งยา เด็กแว้น และหนุ่มสาวสมัยใหม่ มีอันจะกินอยู่คอนโดหรู ทุกคนเหมือน กันตรงที่ต่างต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้น ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ที่แสดงถึงผลที่ตามมาหลังเกิดเหตุที่เป็นข่าวดัง จนนำไปสู่ความตาย ว่ามีผลกระทบต่อใครและอย่างไรบ้าง ให้เป็นตัวอย่างของการใช้ชีวิตที่ต้องมีความระมัดระวัง เพื่อนำไปสู่แก่นของเรื่องที่ว่า ทุกคนไม่ว่าใครก็มีโอกาสตายได้ทุกเมื่อ



ภาพประกอบที่ 7 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง ตายโหง

การวางโครงเรื่อง พุ่มพวง

จากความประทับใจต่อตัวบุคคลของผู้กำกับที่เห็นว่าภรรยาจะเป็นราชินีลูกทุ่งนั้น ชีวิตของพุ่มพวงมีอุปสรรคนานับประการ เป็นเรื่องราวที่เหมาะสมแก่การนำมาสร้างภาพยนตร์ เมื่อ ตัวละครคือคนอยากจะเป็นนักร้องลูกทุ่งเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว นำเสนอการต่อสู้กับความยากจน ความยากจน ความพยายามจนได้เข้าสู่วงการ แต่ก็ยังต้องเจอปัญหาให้แก้ไขอยู่ไม่รู้จัก กระทั่งในท้ายที่สุด ความอดทนและความสามารถที่เป็นเลิศของเธอก็พาไปสู่ความฝันที่ตั้งเป้าได้สำเร็จ เพื่อสื่อสารถึงแก่น ของเรื่องที่ว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จต้องไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค



ภาพประกอบที่ 8 แนวคิดของการวางโครงสร้างบทเรื่อง พุ่มพวง

2.2 การกำหนดตัวละครหลักและเป้าหมาย (Set The Protagonist Goal) คือ การสร้างตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องแก้ปัญหาเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ไปสู่เป้าหมายแบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

ก. ถอดแบบจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับ โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพยนตร์ชีวประวัติที่เป็นบุคคลที่คนทั่วไปรู้จักกันเป็นอย่างดี มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในคนหมู่มาก เช่น พุ่มพวง ที่มีรูปลักษณ์ ถอดแบบมาจากตัวจริงและมีเป้าหมายคือการเป็นราชินีลูกทุ่ง เป็นต้น

ข. ดัดแปลงจากบุคคลที่เป็นต้นฉบับ ใช้ในกรณีที่เป็นบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง หรือมีบุคลิกที่ไม่โดดเด่นจึงต้องตกแต่งเพิ่มเติมให้มีความน่าสนใจดึงดูดมากขึ้น เช่น น้ำพุ ที่เป็นเพียงนักเรียนทั่วไป ดูธรรมดา และได้ดัดแปลงเป้าหมายว่าต้องการคนมาเข้าใจเขาอย่างชัดเจนมากขึ้น และ แดง ไบเล่ ที่ผู้กำกับต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับ เจมส์ ดิน ดาราขวัญใจวัยรุ่นในยุคนั้น และให้เขาเป็นนักแสดงที่มีเป้าหมายว่าต้องการทำสิ่งที่ถูกต้อง

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มักจะเป็นกรณีที่เป็นเหตุการณ์ที่มีชื่อเสียงมากกว่าตัวบุคคล จึงออกแบบตัวละครให้เป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง เช่น ผีจ้างหนัง และ ตายโหง ที่นำเรื่องมาจากข่าวหนังสือพิมพ์ แล้วสร้างตัวละครเข้ามาประกอบเหตุการณ์ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีความต้องการที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด เพราะผู้ร่วมเหตุการณ์เป็นคนไม่มีชื่อเสียงและไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

2.3 การกำหนดปัญหาและความขัดแย้งหลัก (Conflict Making Up) คือ อุปสรรคขัดขวาง ที่ต้องเอาชนะเพื่อไปถึงเป้าหมาย โดยมี 3 วิธีการ ดังนี้

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ เช่น เรื่อง นางนาก (2542) ยังใช้ปัญหาหลักเดิม คือแม่หนัก ตายทั้งกลม เพราะเป็นสิ่งที่ผู้คนคุ้นเคยและเป็นเรื่องราวที่มีเส้นเรื่องชัดเจนอยู่แล้ว

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ เช่น เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) มีการดัดแปลง จากหนังสือต้นฉบับเพราะเลี่ยงการพาดพิงถึงบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง และเพื่อให้มีความเข้มข้นมากขึ้น

ค. สร้างสรรค์ชิ้นใหม่ เช่น เรื่อง ฝั้างหนัง (2550) เป็นการสร้างสถานการณ์ความขัดแย้งใหม่ขึ้นมา เพราะต้องการตีความใหม่ที่แตกต่างจากที่เคยมีการนำเสนอมาก่อนหน้านี้ เป็นต้น

3. ขั้นตอนการพัฒนาโครงสร้างเรื่องและเรียบเรียงบทภาพยนตร์ (Scenario Development)

3.1 การกำหนดฉากจบ (Set the Ending)

การคัดเลือกเหตุการณ์ที่จะมาใช้เป็นตอนจบของเรื่อง แบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ คือ เลือกฉากจบตามที่เหตุการณ์ตามทีระบุไว้โดยตรง กรณีนี้เหมาะสำหรับเรื่องที่มีตอนจบชัดเจนมีข้อเท็จจริงที่ยอมรับโดยทั่วกัน เช่น ตอนจบของเรื่อง น้ำพุ (2527) เป็นการสูญเสียลูกชายของนักเขียนที่ไม่มีเวลาให้ลูก ซึ่งเป็นการถอดแบบมาจากในหนังสือโดยตรง

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ คือ ใช้เรื่องจริงมาปรับใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์มากขึ้น มักพบในกรณีทีต้นฉบับมีเรื่องราวที่ยืดเยื้อเกินไป หรือยังเป็นเหตุการณ์ที่ยังไม่สื่อสารถึงแนวความคิดหลักเท่าที่ควร ผู้สร้างจึงต้องมีการเพิ่มอรรถรสด้วยการแต่งเติมหรือลดทอนบางส่วน เช่น เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง (2540) ทีมีฉากจบเป็นการปาระเบิดก่อวินาศกรรมและดวลปืนในงานบวชของแดง ไบเล่ ซึ่งในความเป็นจริงงานบวชเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง แต่ความดุเดือดในการทะเลาะวิวาทไม่รุนแรง ถึงขั้นเสียชีวิต แต่ผู้สร้างต้องการให้มีความสูญเสียที่สะท้อนอารมณ์จึงดัดแปลงให้แดง ไบเล่ ถูกยิงตายและไม่ได้บวชให้แม่ดังที่ตั้งใจไว้ เป็นต้น

ค. สร้างสรรค์ชิ้นใหม่ คือ เหตุการณ์ตอนจบทีผู้สร้างจินตนาการขึ้นมาเอง ส่วนใหญ่เป็น กรณีทีเรื่องราวต้นฉบับมีขนาดสั้นจึงไม่สามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเป็นการทำทนาย สร้างมุมมองใหม่ให้ต่างจากทีเคยมีมาก่อน เช่น เรื่อง ฝั้างหนัง (2550) มีการใช้ตอนจบทีเหนือความคาดหมายโดยให้ตัวละครและผู้คนบริเวณนั้นถูกดูดหายไปจนจอหนัง ซึ่งแตกต่างจากตำนานฝั้างหนัง ต้นฉบับทีเล่ากันว่าคนเหล่านั้นเป็นผีและหายไปตอนรุ่งเช้า เพราะผู้สร้างต้องการให้ตอนจบตอบสนองแนวคิดทีว่า ทุกอย่างสามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3.2 การกำหนดฉากวิกฤต (Set The Crisis)

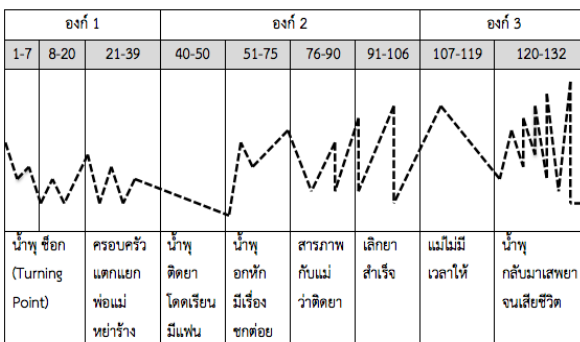
เมื่อได้ฉากจบที่ตรงตามแนวความคิดหลักแล้ว จึงกำหนดการดำเนินเรื่อง เปรียบเสมือนผู้เขียนบทคือพระเจ้าที่ล่วงรู้จุดจบของตัวละครแล้ว แต่จะไม่ให้เขาไปถึงยังจุดหมายโดยง่าย โดยจะเริ่มจากการคัดเลือกฉากสำคัญ 6-8 เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นก่อนหน้าฉากจบ แบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

ก. ถอดแบบจากต้นฉบับ คือ ใช้เหตุการณ์หลักตามแบบฉบับดั้งเดิม

ข. ดัดแปลงจากต้นฉบับ คือ ใช้เหตุการณ์เดิมบางส่วนหรือแต่งเติมต่อยอดจากของเดิม

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ การใช้เรื่องราวต้นฉบับเป็นจุดสำคัญเพียงจุดใดจุดหนึ่งในเรื่อง อาจเป็นช่วงเริ่มเรื่อง กลางเรื่อง หรือฉากจบ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้สร้าง

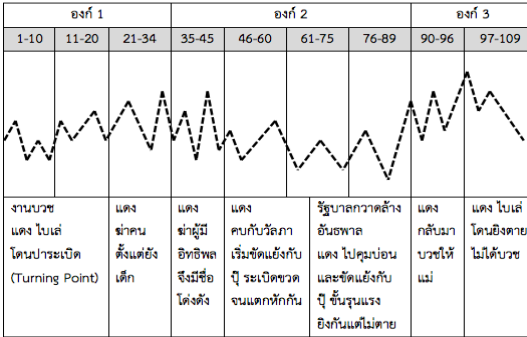
ในส่วนของเรื่องที่มีการสร้างฉากขึ้นมารองรับ มักเป็นกรณีที่เกิดเหตุการณ์จริงนั้นมีขนาดสั้น หรือเป็นเรื่องที่จำเป็นต้องมีการขยายความ หรือเป็นเรื่องราวที่มีการสร้างมาหลายครั้ง แล้วต้องการความแปลกใหม่ โดยภาพยนตร์กรณีศึกษา 7 เรื่อง มีการกำหนดฉากสำคัญในแต่ละช่วงเวลาตั้งแต่ต้น จนจบ และแสดงประกอบเส้นกราฟความวิกฤตการเปลี่ยนแปลงไว้ดังต่อไปนี้



เรื่อง น้ำพุ

ผู้กำกับกำหนดให้ตอนจบเป็นตอนที่ตัวละครน้ำพุจะต้องเสียชีวิต จึงนำเสนอเหตุการณ์ให้เรื่องดำเนินโดยแสดงปัญหาที่ค่อยๆ สืบสมตั้งแต่เด็กจนโต จนกระทั่งเสียชีวิต

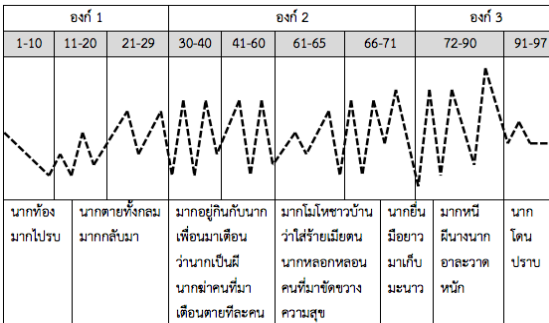
ภาพประกอบที่ 9 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง น้ำพุ



เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง

เรื่องนี้กำหนดให้ตอนจบ แดง โบล่ ต้องโดนยิงเสียชีวิตในงานบวช จึงต้อง แสดงสาเหตุของการขัดแย้ง โดยเล่าย้อนเรื่องกลับไปเริ่มต้น ตั้งแต่เด็ก เติบโต ก่อวีรกรรม เกิดความขัดแย้งจนโดนยิงตาย

ภาพประกอบที่ 10 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง

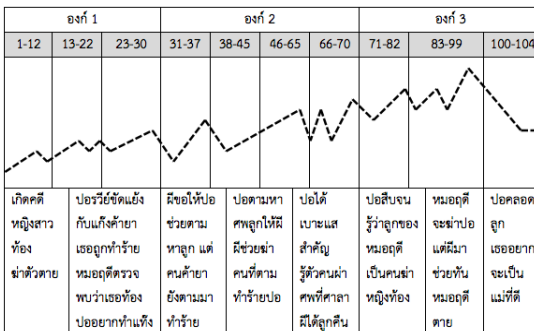


เรื่อง นางนาก

เป็นที่รู้กันดีว่าในท้ายที่สุด

นางนากก็จะต้องถูกปราบ ผู้กำกับจึงต้องการทำให้รู้สึกสงสารนางนาก โดยเล่าเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่แสดงความรักของนางใน 7 วันที่ได้อยู่กับกับ ไอ้มาก ที่ยังไม่รู้ว่าเมียตายแล้ว

ภาพประกอบที่ 11 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง นางนาก



เรื่อง เอียน

ผู้กำกับต้องการแสดงให้เห็นความรักของแม่ 3 แบบ จากตัวละครแม่ 3 ้วย โดยมีตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นติดยา ตั้งท้อง และอยากทำแท้ง เธอต้องช่วยผีตามหาลูก ทำให้พัวพันกับคดีฆาตกรรม และได้เรียนรู้จนกลับใจ

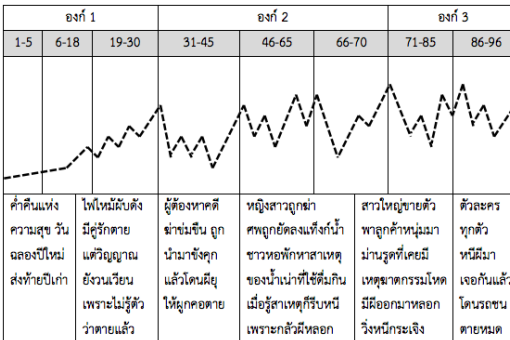
ภาพประกอบที่ 12 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง เอียน



เรื่อง ผีจ้างหนัง

ตอนจบถูกกำหนดไว้ว่า ตัวละครหลักจะถูกดูดเข้าไปในจอหนัง จึงต้องปูเรื่องเพื่อไปสู่จุดนั้น เริ่มจากครบรอบ 20 ปี ผีจ้างหนัง และต้องการพิสูจน์ความจริง โดยการตามหาพิลัมกลับไปเอาหนังที่เดิม และต้องเจอปัญหาตามมา

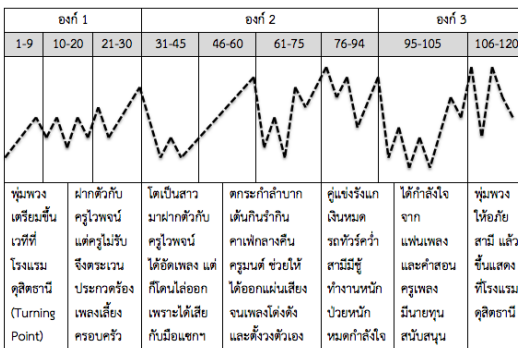
ภาพประกอบที่ 13 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง ผีจ้างหนัง



เรื่อง ตายโง่

ตอนจบถูกกำหนดให้ทุกคนต้องตาย จึงต้องแสดงเหตุการณ์ที่นำไปสู่ความตายนั้น โดยเรียงลำดับ 4 เหตุการณ์หลัก จาก 4 ชาว โดยให้ตัวละครทั้ง 4 ตอนมารวมฉากกันตอนหัวเรื่อง และอีกครั้งในตอนจบ

ภาพประกอบที่ 14 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง ตายโง่



เรื่อง ฟุ่มพวง

ฉากจบถูกกำหนดไว้ที่การ แสดงคอนเสิร์ตที่โรงนมดุสิตธานี จึงดำเนินเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่แสดงการต่อสู้ของฟุ่มพวง ตั้งแต่แต่เด็กจนโต จนเข้าสู่วงการลูกทุ่งสำเร็จ เมื่อล้มป่วยก็ยี่ผินสู้กลับมา ร้องเพลงเพื่อแฟนเพลง

ภาพประกอบที่ 15 แสดงฉากสำคัญในเรื่อง ฟุ่มพวง

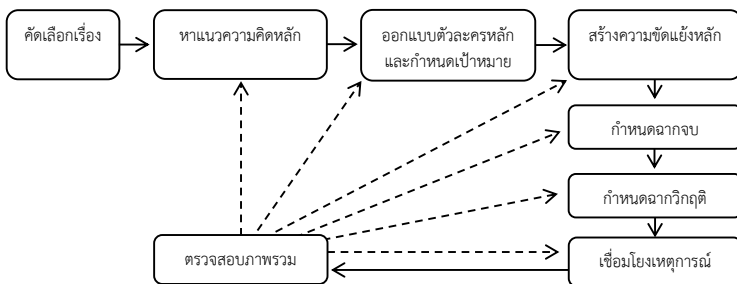
3.3 การเชื่อมโยงเหตุการณ์ (Connecting)

หลังจากปิดหมุดลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังไปจนจบแล้วทำการเชื่อมต่อเหตุการณ์เหล่านั้น ด้วยการสร้างฉากเชื่อมโยงเหตุการณ์หนึ่งไปสู่เหตุการณ์หนึ่ง โดยการเชื่อมโยงมี 3 รูปแบบ คือ

ก. อ้างอิงต้นฉบับ คือ ต้นฉบับมีเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน หรือมีการดำเนินเรื่องสมบูรณ์ อันเป็นที่เข้าใจง่ายอยู่แล้ว เช่น เรื่อง พุ่มพวง (2554) เป็นเรื่องราวที่แฟนเพลงของพุ่มพวงจดจำเรื่องราวช่วงต่างๆ ของเธอได้ จึงใช้การอ้างอิงเหตุการณ์ต่างๆ ตามจริงเป็นหลัก ทำให้มีความน่าเชื่อถือ

ข. ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม คือ ต้นฉบับยังมีความคลุมเครือ หรือเป็นเรื่องที่ยังมีข้อมูลไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน เช่น เรื่อง นางนาก (2542) เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยที่ไม่ระบุแน่ชัด ซึ่งผู้สร้างต้องการย้อนกลับไปหาข้อมูลอ้างอิงว่า หากเรื่องนี้เป็นเรื่องจริงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร ดังนั้นจึงต้องหาหลักฐานมาใช้สร้างเหตุการณ์เชื่อมโยงกับกับประวัติศาสตร์จริง

ค. สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ หากต้นฉบับยังไม่เข้มข้นมากพอ เป็นเรื่องเล่าที่มีความหละหลวมไม่สมเหตุสมผล จำเป็นต้องสร้างเหตุการณ์ใหม่มารองรับ เช่น เรื่อง ตายโหง (2553) นำข่าวตั้ง 4 ชั่วโมงมาผูกต่อเป็นเรื่องเดียวทำให้ไม่มีความต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นต่างกรรมต่างวาระ จึงต้องสร้างเหตุการณ์เชื่อมโยงที่เป็นที่มาของตัวละครขึ้นมาใหม่เพื่อให้คนดูรู้จัก เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 16 ขั้นตอนการพัฒนาโครงสร้างบทภาพยนตร์
ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงคือ บุคคลสำคัญในเหตุการณ์ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจใคร่รู้ ดังคำกล่าว ที่ว่า “สถานการณ์สร้างวีรบุรุษ” กล่าวคือ ตำนานหรือเหตุการณ์จะมีองค์ประกอบสำคัญคือ มนุษย์ ซึ่งเป็นตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องได้ดีที่สุด ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่กระทำความดี หรือผู้มีความประพฤติเลวร้าย ก็ล้วนมีคติและสะท้อนข้อคิดได้ นอกจากนี้ บุคคลเหล่านี้เป็นที่คุ้นเคยของผู้คนทำให้มีผลต่อการโน้มน้าวใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง ลักษณะของตัวละครเอก (The Protagonist) จากหนังสือเรื่อง Story : Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting ของ โรเบิร์ต แมกคีย์ (Robert McKee, 1997) ในประเด็นที่ว่า ศิลปะของการเล่าเรื่อง ตัวละครเอก จำเป็นจะต้องเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาและอดทนในอุปสรรคที่เกิดขึ้นอย่างไม่ลดละ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ คนดูจะเห็นว่าตัวละครเอกไขว่คว้า เรียนรู้ พยายาม และต่อสู้ โดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ไปถึงจนสุดขีดความสามารถของตน หน้าที่ของคนเขียนบทคือการเล่าเรื่องบนเส้นทางที่ไปสู่จุดหมายนั้น

2. ผลการศึกษาพบว่า บทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริง มีการเริ่มวางโครงสร้างจากหลังไปหน้า กล่าวคือ ฉากจบเป็นฉากสำคัญที่จะบ่งบอกถึงแนวคิด และอีกประการหนึ่ง คือ ฉากจบเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมส่วนใหญ่ตั้งความหวังไว้สูงจึงต้องมีความพิถีพิถันในการเลือก ดังนั้น ต้องหาบทสรุปหรือเหตุการณ์ที่สามารถสื่อสารประเด็นหลักที่ต้องการให้พบ แล้วจึงนำอุปสรรคมาวางขัดขวางให้ตัวละครเอกแก้ไขเป็นระยะ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนถึงฉากสุดท้ายที่กำหนดได้อย่างมีความ สมบูรณ์ทางอารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ หลักการวางโครงสร้างเรื่อง (Story Struction) จากหนังสือเรื่อง The Anatomy of Story ของ จอห์น ทรูบี (John Truby, 2007) ในประเด็นที่ว่า ลักษณะโครงสร้างของเรื่องที่ประสบความสำเร็จ ต้องมีการแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายสูงสุดที่ตัวละครหลักจะลงมือทำเพื่อให้ได้มา และฉากจบหรือเหตุการณ์ตอนท้ายนั้นจะเป็นตัวกำหนดอุปสรรคที่เกิดขึ้นก่อน

หน้าอีกที ประหนึ่งผู้ที่ล่วงรู้เฉลยแล้ว จึงสร้างโจทย์เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงตามนั้น เพราะเมื่อทราบฉากจบ แล้วจะช่วยในการออกแบบสถานการณ์ที่เหลือ รวมไปถึงตัวละครอื่นๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น

3. ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์และเรียบเรียงโครงสร้างบทภาพยนตร์ ผู้เขียนบทต้องคัดเลือกฉากหลักมา 6-8 เหตุการณ์ ซึ่งอย่างน้อย 3 ฉากควรเป็นเรื่องราวที่มาจากดั้งเดิม เพื่อให้เชื่อมโยงถึงต้นฉบับได้ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยอ้างอิงให้มีความน่าเชื่อถือมากกว่าเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ทั้งหมด โดยนำเหตุการณ์มาเรียงลำดับก่อนหลังลงในรูปแบบ 3 องก์ แล้วจึงเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านั้นให้มีความสมเหตุสมผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง การสร้างสรรค์เรื่องใหม่จากต้นฉบับเดิม (Creating The Second Original) และ การสร้างเรื่องย่อยเสริมเรื่องหลัก (Integrating Plot and Subplot) จาก หนังสือ The Art of Adaptation, Turning Fact and Fiction into Film. ของ ลินดา เซเยอร์ (Linda Seger, 1992) ในประเด็นที่ว่า การเขียนบทดัดแปลง เป็นกระบวนการคิดสรร เรื่องจากเรื่องราวต่างๆ รอบตัว เพื่อค้นเนื้อหาสะท้อนอารมณ์ที่แฝงอยู่มาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ไม่ว่าจะป็นเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น เศร้า ซาบซึ้ง น่าทึ่ง สยองขวัญ และอื่นๆ คือวัตถุดิบสำคัญ การนำเหตุการณ์เหล่านั้นไปผูกมุดลงจุดสำคัญบนเส้นเรื่อง เสมือนการสร้างกระดูกสันหลังของเรื่องตั้งแต่ต้นไป จนจรดตอนจบ เมื่อเกิดช่องว่างตรงรอยต่อที่ยังไม่มีความต่อเนื่อง ต้องสร้างฉากย่อยแสดงการเปลี่ยน ผ่านเวลาเพื่อมาเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างสองเหตุการณ์นั้น หรือถ้าหากว่าเหตุการณ์ไม่เรียงตามลำดับ เวลาปกติทำให้ยังไม่มีที่มา ต้องมีการสร้างฉากแฟลชแบ็คเพื่ออธิบายหรือเฉลยข้อมูลที่ซ่อนไว้ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ สร้างขึ้นระหว่าง พ.ศ.2527-2554 ซึ่งมีการถ่ายทำด้วยฟิล์มเป็นส่วนใหญ่ โดยภายหลังได้มีภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานและเหตุการณ์จริงที่ประสบความสำเร็จอีกหลายเรื่อง เหมาะแก่การนำมาเป็นกรณีศึกษาเพิ่มเติมในยุคที่ภาพยนตร์มีการผลิตด้วยระบบดิจิทัล การทำงานในบางขั้นตอนนี้จึงมีปัจจัยที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ในอดีต

2. พฤติกรรมของผู้ชมในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แม้ในขณะที่ทำกรวิจัยอยู่นี้ก็เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้มีผลต่อรายได้และด้านคุณภาพของภาพยนตร์ จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ควรให้ความสำคัญและศึกษาต่อในอนาคต

3. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาถึงขั้นตอนการเขียนบทในเชิงการจัดการโครงสร้าง เป็นการมองภาพรวมเพื่อกำหนดกรอบการเล่าเรื่อง แต่ไม่ได้ลงลึกถึงการออกแบบบทสนทนา และการสื่อสารด้วย มุมกล้อง ซึ่งการเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นส่วนที่มีความสำคัญ และทำให้เป็นบทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ จึงสมควรแก่การศึกษาเพิ่มเติมเป็นอย่างยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2535). *บทบาทในการบันทึกสังคมของภาพยนตร์ไทย*.

รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

McKee, R. (1997). *Story : Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting*. Newyork : Harper Collins Publishers.

Segeer, 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.

สืบค้นออนไลน์

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

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

นางนาก Nang-nak. (2553). สืบค้นจาก <http://thaiposter.blogspot.com/2010/08/nang-nak.html>

- ผีจ้างหนัง. (2550). สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/movie/m/4857>.
 เผยประวัตินักเลง เมืองไทย 2499. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://board.postjung.com/941854.html>.
- ไฟว์สตาร์ป्लीมอเมริกาซื้อลิขสิทธิ์หนังไทยเรื่อง จิตสัมผัส ผีจ้างหนัง ไปริเมค. (2557).
 มติชนออนไลน์. สืบค้นจาก <http://m.matichon.co.th/readnews.php?newsid=1396446655&grpId=03&catid=08>
- ราชินีลูกทุ่ง พุ่มพวง ดวงจันทร์. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://picpost.postjung.com/280921.html>
- รำให้ฉากจบสุดมั่วลูกสาวธีระพลโยหญิงพุ่มพวงลั่นสั้นเดือนฟ่องแน่. (2554). ไทยรัฐ
 ออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/189000>
- รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย. (2560). สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย>
- เล่นแร่แปรสื่อ: Film Adaptation. (2558). สืบค้นจาก <http://konkhien.wixsite.com/konkhien2/singlepost/2015/10/30/เล่นแร่แปรสื่อFilm-Adaptation>
- เฮียน (The Mother). (2546). สืบค้นจาก http://www.oocities.org/icsine/credits_movie.html
- เฮียน The Mother เบื้องหลัง. (2557). สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=oPVlyacwHy4>
- 20 รายได้หนังไทยสูงสุดตลอดกาล. (2551). สืบค้นจาก http://www.thaicinema.org/boxoffice_thai2.php
- 2499 อันธพาลครองเมือง - Dang Bireley's and Young Gangsters. (2553).
 สืบค้นจาก gangsters.html
- 30 ปี น้ำพุ ภาพยนตร์ไทยในความทรงจำช่วงยุค 80. (2557). สืบค้นจาก <https://www.dek-d.com/board/view/3329359/>
- 4 เรื่องจริง สุดสยอง! ของคนตายโหง. (2553). สืบค้นจาก <https://movie.mthai.com/movie-news/53328.html>