รายงานการวิจัย

เรื่อง

การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

Social reflection through symbolic script writing

ต้นฝน ทรัพย์นิรันดร์

ได้รับทุนจากวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปีงบประมาณ 2562

รายงานการวิจัย

เรื่อง
การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์
Social reflection through symbolic script writing

ต้นฝน ทรัพย์นิรันดร์

ได้รับทุนจากวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ปีงบประมาณ 2562

ต้นฝน ทรัพย์นิรันดร์ (2562): การวิเคราะห์การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ เป็นส่วนหนึ่งของ รายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) เพื่อศึกษาการการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน และการตีความหมายการสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ โดยงานวิจัยนี้ได้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพแบบวิเคราะห์จาก สัญลักษณ์ที่มักใช้กันในภาพยนตร์ ที่สะท้อนปัญหาของสังคมในปัจจุบัน โดยใช้รูปแบบกระบวนการตีความหมายด้วยตนเอง

ผลการวิจัยพบว่า สัญลักษณ์ที่ใช้ในบทภาพยนตร์นั้นไม่สามารถแสดง ได้แบบตรงๆ อาทิเช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับประเทศ อาจใช้สัญลักษณ์ เป็นธงแทน ความขัดแย่งทางศาสนา เป็นสัญลักษณ์ไม้กางเขน โดยบทภาพยนตร์ที่ใช้สัญลักษณ์แทนทำให้คนดูเข้าใจ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า ปัจจุบันได้มีการใช้สัญลักษณ์ที่สะท้อนสังคมผ่านภาพยนตร์มากมาย สิ่งที่กล่าวมาไม่ได้มีข้อจำกัดในการตีความหมายเพราะในสภาพปัญหาสังคมปัจจุบันได้เริ่มมีการนำสัญลักษณ์มาใช้แสดงออกมากขึ้นในรูปแบบต่างๆ ที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

คำสำคัญ: สะท้อนสังคม, การเขียนบท, เชิงสัญลักษณ์

Tonphon Sapnirund. (2562): Analysis of social reflection through symbolic script writing: Suan Sunandha Rajabhat University

The purpose of this research is to analyze the social reflection through the writing of symbolic cript. Is part of the course FPR1205 (writing screenplay 1) to study the writing of symbolic screenplay Which is part of teaching and learning And interpretation of social reflection through symbolic script writing This research is a qualitative analysis from Symbols that are often used in movies That reflects the problems of today's society By using the manual interpretation process

The research found that The symbols used in the movie script cannot be displayed directly, such as movies about the country. May use symbols as flags instead of religious conflicts Is a cross symbol The script that uses the symbol to make the audience understand. In addition, the researcher found that At present, symbols that reflect society through many movies are used. The above mentioned things do not have limitations in interpretation because in the current social problems have started to use symbols to express more in various forms. Different to reflect the problems that occur in today's society

Keywords: reflection, society, writing, symbolic

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ลุล่วงได้ด้วยดีอันเนื่องมาจากงบประมาณสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ทางผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณนักศึกษา และสมาชิกผู้ร่วมโครงการ โครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562

(โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์)ที่ได้แสดงความคิดและแบ่งปันความรู้ให้กับงานวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่ รวมถึงคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือที่ทำให้การวิจัยครั้งนี้เสร็จสิ้นไปด้วยดี

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ครูบาอาจารย์ ครอบครัว มิตรสหายทั้งหมดของผู้วิจัยที่คอยเป็นกำลังใจและสนับสนุนเรื่อยมาและผู้วิจัยหวังว่าการวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจให้ได้ทราบแนวทางในการศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น ซึ่งการศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาและประชาชนทั่วไปในอยาคต

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่องการสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ Social reflection through symbolic script writing ลุล่วงได้ด้วยดีอันเนื่องมาจากงบประมาณสนับสนุนจากวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการ แสดงและสื่อใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาทางผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณนักศึกษานักศึกษารายวิชาการรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1)

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่รวมถึงคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือที่ทำให้การวิจัยครั้งนี้เสร็จสิ้นไปด้วยดี

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ครูบาอาจารย์ ครอบครัว มิตรสหายทั้งหมดของผู้วิจัยที่คอยเป็นกำลังใจและสนับสนุนเรื่อยมาและผู้วิจัยหวังว่าการวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจให้ได้ทราบแนวทางในการศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น ซึ่งการศึกษาทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาและประชาชนทั่วไปในอยาคต

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
1.บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดแนวคิด ความหมายของการเขียนบทภาพยนตร์	5
2.2 การศึกษาถึงหลักการในการเขียนบทภาพยนตร์	12
2.3 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์	16
3. วิธีการดำเนินงานวิจัย	23
3.1 แหล่งข้อมูล	23
3.2 การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ	23
3.3 การวิจัยเอกสาร	24
3.4 การนำเสนอข้อมูล	24
4. สังเคราะห์ข้อมูลพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนในรายวิชาการกำกับภาพยนตร์	25
4.1 สังเคราะห์ข้อมูลด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์	20
4.2. การวิเคราะห์จากผลงานนักศึกษาในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1)	29
4.3. ผลงานนักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบโลโก้สัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริม การขายสินค้าออนไลน์)	24
5. สรุปและอภิปรายผล	26
5.1 การสรุปผล	26
5.2 ข้อเสนอแนะ	27
บรรณานุกรม	28

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในการทำภาพยนตร์สะท้อนสังคม โดยใช้สัญลักษณ์เข้ามาช่วยสื่อในเรื่องละเลียดอ่อน ความรู้สึก การเมือง และอีกหลายๆ แง่มุม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ ผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ เป็นบทหนึ่งของประกอบการเรียนการสอนในวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) และ FPR4306 (การเขียนบทภาพยนตร์ 2) ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการสร้างภาพยนตร์ ของวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาพยนตร์เป็นสื่อดั้งเดิม (Traditional Media) ที่มีบทบาทหน้าที่สำคัญในการสื่อสาร ซึ่งได้แก่ การให้ข้อมูล (To Inform) การให้การศึกษา (To Educate) การให้ความบันเทิง (To Entertain) และการโน้มน้าวใจ (To Persuade) ภาพยนตร์เป็นหนึ่งในสื่อที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารหรือผู้ชม การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ภาพยนตร์ใช้สื่อสารความหมายต่างไปสู่ผู้ชม วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นมีความหลากหลาย การเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ความหมายที่เกิดในภาพยนตร์แปรเปลี่ยนไปด้วย บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างในการสร้างภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และใช้ภาษาภาพในการสื่อความหมาย การเขียนบทภาพยนตร์เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่ชัดที่สุดในกระบวนการแรกของการผลิตภาพยนตร์

ผู้เขียนบทภาพยนตร์ คือ ผู้ที่เรียบเรียงเรื่องราวซึ่งเป็นโครงร่างของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ บทแต่ละเรื่องจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงแนวคิดหลักที่เป็นแก่นหรือหัวใจของเรื่อง บทบาทหน้าที่ของผู้เขียนบทภาพยนตร์ คือ การเป็นผู้ใส่รหัส (Encoder) จากจินตนาการและการหาข้อมูลของผู้เขียนบทภาพยนตร์ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อส่งต่อให้ผู้กำกับและทีมงานในการสร้างภาพยนตร์คนอื่นๆ ซึ่งเป็นผู้ถอดรหัส (Decoder) จากบทภาพยนตร์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรของผู้เขียนบทภาพยนตร์ แล้วผนวกกับจินตนาการและการหาข้อมูลของพวกเขาเหล่านั้นออกมาสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีทั้งภาพและเสียงเพื่อสื่อสารออกมาให้ผู้ชมได้เห็น ได้ยินและได้รู้สึก

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

ศึกษาการสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

1) การใช้ภาษาภาพในการสื่อความหมาย การเขียนบทภาพยนตร์ เป็นงานวิจัยเอาไว้ให้ผู้สนใจศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2) ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย คือ

เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนการสอนในวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) และ FPR4306 (การเขียนบทภาพยนตร์ 2) ในหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการสร้างภาพยนตร์ ของวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ด้วยวิธีการสังเกตจากผลงานและพัฒนาการการนำเสนอ แล้วจัดทำเป็นเอกสารงานวิจัย

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) สร้างองค์ความรู้ใหม่ เรื่อง ใช้ภาษาภาพในการสื่อความหมาย การเขียนบทภาพยนตร์

2) สามารถพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) และ FPR4306 (การเขียนบทภาพยนตร์ 2)

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ Social reflection through symbolic script writing ได้นำแนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้มาศึกษา ดังต่อไปนี้

1) แนวคิดแนวคิด ความหมายของการเขียนบทภาพยนตร์

2) การศึกษาถึงหลักการในการเขียนบทภาพยนตร์

3) ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

2.1 แนวคิดแนวคิด ความหมายของการเขียนบทภาพยนตร์

กระบวนการของการเขียนบทภาพยนตร์ สิ่งแรกที่สำคัญและเป็นหนึ่งในเกณฑ์ที่ใช้แบ่งแยกประเภทของการเขียนบทภาพยนตร์ ก็คือการเลือกที่มาของเรื่องราวที่จะเขียน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. บทดั้งเดิม (Original Works) เป็นบทภาพยนตร์ที่มีที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนบท

2. บทดัดแปลง (Adaptations from Existing Pieces of Writing) เป็นบทภาพยนตร์ที่อ้างอิงเรื่องราวมาจากงานเขียนอื่นๆที่มีอยู่ก่อนหน้านี้

วรรณี สำราญเวทย์ (2522: 2) กล่าวว่า “เมื่อได้รับมอบหมายให้เขียนบทภาพยนตร์ขึ้นเรื่องหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นบทภาพยนตร์ประเภท (Genre) ใดก็ตาม ผู้เขียนบทภาพยนตร์ควรตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้เสียก่อนแล้วจึงค่อยลงมือเขียน” ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย

1. จะเขียนเรื่องอะไร (What) คือ การพิจารณาเกี่ยวกับเนื้อหาของสารที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมาย (Sender) ต้องการจะสื่อสารข้อความบางอย่าง (Message) ผ่านช่องทางภาพยนตร์ (Channel) ไปสู่ผู้ชมหรือผู้รับสาร (Receiver) แต่ก่อนอื่นควรมีความชัดเจนประเด็นที่ต้องการสื่อสารว่าอยากเขียนเรื่องอะไร ในการเขียนเรื่องนั้นๆ มีขอบเขตและข้อจำกัดอย่างไรบ้าง เพื่อนำมาพิจารณาว่าผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมายต้องการเขียนเรื่องอะไรและมีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดในการเขียนบทภาพยนตร์ให้ออกมาตรงกับความต้องการของทั้งผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมาย

2. จะเขียนไปทำไม (Why) คือ วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมายต้องการสื่อสารผ่านภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งก็ควรมีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมายต้องการให้ข้อมูล (To Inform) ให้ความรู้ (To Educate) ให้ความบันเทิง (To Entertain) ให้การโน้มน้าวใจ (To Persuade) หรือผสมผสานกันอย่างไร

3. จะเขียนไปเพื่อใคร (Who) คือ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มผู้ชมว่าต้องการสื่อสารเรื่องราวนั้นๆไปยังคนกลุ่มไหน โดยควรมีการกำหนดอย่างชัดเจนเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ออกมาให้ตรงกับความสนใจและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด

หลังจากที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์สามารถตอบคำถามว่าจะเขียนเรื่องอะไร (What) จะเขียนไปทำไม (Why) และจะเขียนไปเพื่อใคร (Who) ได้แล้ว กระบวนการถัดมาของการเขียนบทภาพยนตร์ที่จะเกิดขึ้นทั้งก่อนการลงมือเขียนบทภาพยนตร์และระหว่างการลงมือเขียนบทภาพยนตร์ก็คือการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากเป้าหมายที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์หรือผู้ที่มอบหมายได้วางเอาไว้ให้มีความกว้างขวาง ความหลากหลายและความลึกซึ้งในการค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเพื่อสร้างตัวละครหรือสร้างสถานการณ์ต่างๆ ให้มีความสมจริงและน่าเชื่อถือมากที่สุด นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2554: 199) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ไว้ว่า “ความพยายามและความอดทนในการสร้างสรรค์งานของตน ย่อมส่งผลต่อคุณภาพงานที่แตกต่างจากงานของนักเขียนท่านอื่นๆได้ ดังนั้นหากผู้เขียนบทภาพยนตร์หน้าใหม่ท่านใดสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเบื้องต้นนี้ไปได้ ก็จะทำให้งานชิ้นต่อๆไปมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากงานเขียนของนักเขียนท่านอื่นๆอย่างแน่นอน”

สิ่งต่อมาที่ควรรู้ก่อนการลงมือเขียนบทภาพยนตร์เพื่อกำหนดขอบเขตของจินตนาการของผู้เขียนบทภาพยนตร์ให้ชัดเจนก็คือความยาวของภาพยนตร์ (Length) เนื่องจากสิ่งนี้จะช่วยเป็นกรอบสำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ให้เป็นไปตามความยาวที่กำหนด ไม่มากหรือน้อยเกินไป

อีกประเด็นสำคัญที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ควรทราบหรือมีโครงร่างคร่าวๆไว้ก่อนการลงมือเขียนบทภาพยนตร์คือแนวหนังหรือตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ที่ต้องการจะเขียนซึ่งส่งผลต่อความคาดหวังของคนดู โดยภาพยนตร์ 1 เรื่องสามารถมีการผสมผสานหลากหลายแนวหนังหรือตระกูลของภาพยนตร์ในเรื่องเดียวได้ ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (2550: 56-61) ได้สรุปแนวหนังหรือตระกูลของภาพยนตร์ไว้ดังนี้

1. หนังรัก (Love Story)
2. หนังสยองขวัญ (Horror)
    - 2.1 Uncanny ความสยองขวัญที่มีเหตุผล
    - 2.2 Supernatural ความสยองขวัญที่อธิบายไม่ได้
    - 2.3 Super-Uncanny ความสยองขวัญที่ปล่อยให้คนดูเดาเอาเองว่าเป็นแบบไหน
3. หนังเอพิกสมัยใหม่ (Modern Epic)
4. หนังตะวันตก (Western)
5. หนังสงคราม (War Genre)
6. หนังว่าด้วยการเติบโตข้ามพ้นวัย (Maturation Plot/Coming-of-Age Story)
7. หนังว่าด้วยการไถ่บาป (Redemption Plot)
8. หนังว่าด้วยการลงโทษคนผิด (Punitive Plot)
9. หนังว่าด้วยการทดสอบพลังใจของมนุษย์ผู้ไม่ยอมจำนน (Testing Plot)

10. หนังว่าด้วยการเรียนรู้ (Education Plot)

11. หนังว่าด้วยมุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนจากด้านบวกไปเป็นลบ (Disillusionment Plot)

12. หนังตลก (Comedy)

13. หนังอาชญากรรม (Crime)

14. หนังดราม่าสะท้อนปัญหาสังคม (Social Drama)

15. หนังแอ็คชั่น-ผจญภัย (Action/Adventure)

16. หนังดราม่าอิงประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

17. หนังชีวประวัติ (Biography)

18. หนังดราม่ากึ่งสารคดี (Docu-Drama)

19. หนังเลียนสารคดี (Mockumentary)

20. หนังเพลง (Musical)

21. หนังวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

22. หนังกีฬา (Sports Genre)

23. หนังแฟนตาซี (Fantasy)

24. หนังแอนิเมชั่น (Animation)

25. หนังอาร์ต (Art Film)

กระบวนการต่อมาของการเขียนบทภาพยนตร์ คือ การลงมือเขียนบทภาพยนตร์ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญจำนวนมาก แต่สิ่งแรกที่ควรทำคือการกำหนดกรอบให้ชัดเจนว่าเรื่องราวที่กำลังจะเล่าเป็นเรื่องของใคร (Who) และเป็นเรื่องอะไร (What) เพื่อรักษาประเด็นสำคัญที่ต้องการสื่อสารและไม่หลุดกรอบที่กำหนดไว้ โดยมีรายงานจากผลงานวิจัยว่าความต้องการพื้นฐานของผู้ชมที่เข้าชมภาพยนตร์ก็เพื่อต้องการดูพฤติกรรมของตัวละครที่ได้แสดงออกมาจากการตัดสินใจ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเป็นตัวกำหนด โดยมีทัศนคติของตัวละครเป็นพื้นฐานในการกำหนดจุดมุ่งหมาย (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ, 2554: 106)
Christopher Keane ได้กล่าวไว้ว่า “จุดมุ่งหมายสูงสุดของคนเขียนบททุกคน คือ การสร้างให้คนดูมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่อง เริ่มจากผู้เขียนและจากนั้นเป็นผู้ชมที่เป็นคนที่จะจ่ายเงินเข้ามาชมหนังของคุณ” (มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ, 2547: 33) ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่าผู้ชมส่วนใหญ่ตั้งใจมาดูว่า “ใคร” (Who) “ทำอะไร” (What) โดยสิ่งเหล่านั้นต้องมีความน่าสนใจและมีความสำคัญเพียงพอที่ผู้ชมจะยอมเสียสละเวลาในการรับชมและติดตามไปจนจบเรื่องและเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมไม่มากก็น้อย

โครงเรื่อง (Plot) คือสิ่งสำคัญที่ช่วยตอบโจทย์ว่าใคร ทำอะไร โดยโครงเรื่องได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท (ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ, 2535: 11-12)

1. โครงเรื่องใหญ่ (Main Plot) คือ เหตุการณ์สำคัญที่ผู้ประพันธ์ใช้เป็นแกนให้เรื่องดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. โครงเรื่องย่อย (Sub Plot) คือ เหตุการณ์ย่อยซึ่งอาจมีหลายเหตุการณ์ที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่เพื่อเพิ่มรายละเอียดและช่วยเสริมให้โครงเรื่องใหญ่สมบูรณ์

แก่นเรื่อง (Theme) ก็เป็นแนวคิดหรือทัศนะที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งเป็นสาระโดยรวมของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2544: 155) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับแก่นเรื่องไว้ดังนี้

1. แก่นเรื่องไม่จำเป็นต้องเด่น หรือเสนอสาระสำคัญเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์เสมอไป เรื่องประเภทสนุกขบขัน เรื่องประเภทนักสืบ เรื่องลึกลับ เรื่องผจญภัย และเรื่องน่ากลัว มักไม่มีแก่นเรื่องที่สลักสำคัญ เพราะผู้แต่งมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อต้องการให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเพลิดเพลิน สนุก ตื่นเต้น หรือสยดสยองกับเรื่องที่ต้องการเสนอเท่านั้น

2. แก่นเรื่องสามารถมีได้มากกว่าหนึ่งแก่นเรื่อง ด้วยเหตุที่แก่นเรื่องได้จากการวิเคราะห์ตีความเนื้อเรื่อง บริบทของเรื่องจึงเอื้อและสนับสนุนความหลากหลายของแก่นเรื่อง

3. แก่นเรื่องไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับความเชื่อ และค่านิยมของผู้อ่าน ผู้อ่านอาจไม่เห็นด้วยหรือไม่ยอมรับแนวความคิดของผู้แต่ง แต่ความคิดและทัศนะของผู้แต่งต้องมีพลังพอที่จะนำความคิดและจินตนาการของผู้อ่านให้มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น พร้อมกับผลักดันให้ผู้อ่านได้สำรวจไตร่ตรองบทสรุป ค่านิยม และความเชื่อของเขาเองเพื่อให้รู้ถึงเหตุและผลว่าทำไมเขาจึงปฏิเสธแนวความคิดของผู้แต่ง

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (2550: 14) กล่าวไว้ว่า “ในการทำงานสร้างสรรค์จริงๆของคนเขียนบทนั้น 75% ของเวลาควรหมดไปกับการพยายาม ‘ออกแบบเรื่อง’ ซึ่งโดยหลักๆ หมายถึง การต้องหาคำตอบให้แก่คำถามเหล่านี้ให้ได้ก่อน”

1. ตัวละครของคุณเป็นใครกันบ้าง (Who)
2. พวกเขาต้องการอะไร (What)
3. ทำไมจึงต้องการสิ่งนั้น (Why)
4. พวกเขาจะทำอย่างไรเพื่อให้ได้มันมา (How)
5. อะไรหยุดยั้งพวกเขาไว้ (Conflict)
6. มันมีผลให้เกิดเหตุการณ์อะไรตามมาอีก (Consequence)

คำตอบทั้งหมดย่อมแสดงถึงความลุ่มลึกของคนเขียน แสดงถึงความรู้ความเข้าใจที่เขามีต่อเรื่องสังคมธรรมชาติและความคิดจิตใจของมนุษย์ เรื่องที่ดีต้องผสมผสานจินตนาการฉลาดๆและความคิดเชิงวิเคราะห์ที่มีพลัง สรุปง่ายๆ เรื่องเป็นอย่างไร โง่หรือฉลาด ลึกซึ้งหรือตื้นเขิน จริงใจหรือเสแสร้ง คนดูย่อมรับรู้ว่าคนเขียนก็เป็นแบบนั้น แต่ในเวลาเดียวกัน ไม่ได้แปลว่าคนเขียนเรื่องต้องทำตัวเป็นนักปรัชญา ไม่มีคนดูที่ไหนในโลกปรารถนาแต่หนังซึ่งพยายามพูดอะไรสูงส่งจนดูไม่รู้เรื่อง แต่เรื่องที่ดีในสายตาคนดูหนัง คือเรื่องที่สร้างความบันเทิงใจ ให้แรงบันดาลใจ ให้ความรู้ ให้มุมมองและให้ทางออกบางอย่างสำหรับชีวิตจริงของพวกเขา (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550: 14)

การสร้างตัวละคร (Characters) และการเปิดเผยตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องใส่ใจ ตัวละครจะประกอบไปด้วยตัวละครเอก (Major Character/Central Character) และตัวละครประกอบ (Minor Character) ในการออกแบบตัวละครแต่ละตัว ควรออกแบบให้มี “ความลึก” ซึ่งก็คือความเป็นมาในอดีต สาเหตุของการกระทำต่างๆในปัจจุบันและมี “ความกลม” ซึ่งก็คือความซับซ้อนของความเป็นมนุษย์ที่มี

อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างหลากหลาย โดยการออกแบบตัวละครต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของตัวละคร 2 แบบ (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ, (2554: 160-161)

1. คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ คือ ลักษณะที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้โดยทั่วถึงอย่างง่ายดาย เช่น อายุ อาชีพ รายได้ สภาพความเป็นอยู่ พื้นฐานทางการศึกษา สถานะทางสังคม เป็นต้น

2. คุณลักษณะทางจิตวิทยา คือ ลักษณะของสภาพจิตใจ ความเชื่อ ความศรัทธา ทัศนคติ ปรัชญาทางความคิด ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี บรรทัดฐานทางสังคมและวิถีประชา เป็นต้น

การสร้างตัวละครถูกแบ่งออกเป็น 4 วิธีดังต่อไปนี้ (ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ, 2535: 23-24)

1. การสร้างตัวละครให้สมจริง (Realistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ

2. การสร้างตัวละครตามอุดมคติ (Idealistic) คือ การสร้างตัวละครในลักษณะที่คาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ ความศรัทธา และระบบค่านิยมส่วนตัวในเรื่องของความดี ความงาม ความถูกต้อง และความยุติธรรมเป็นเกณฑ์ ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักดีงามเกินกว่าธรรมดาสามัญทั่วไป จนขาดความสมจริงไปบ้าง แต่ก็อาจจะมีโอกาสเป็นจริงได้บ้างในบางกรณี

3. การสร้างตัวละครแบบเหนือจริง (Surrealistic) คือ การสร้างตัวละครไหม้มีพฤติกรรมเกินกว่าธรรมชาติวิสัย

4. การสร้างตัวละครโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะคงที่ไม่ว่าในเวลาและสถานที่อย่างไรก็จะมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมเช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

ผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงเทคนิคและมองหาวิธีการใหม่ๆที่แยบยลในการเปิดเผยตัวละครด้วย มิใช่เพียงแต่ให้ตัวละครออกมาบอกกล่าวสู่ผู้ชมว่าตนเองมีลักษณะอย่างไร แทนที่จะให้ภาพยนตร์เป็นตัวแทนในการบอกเล่าถึงคุณลักษณะของตนสู่ผู้ชม เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์ย่อมไม่มาบอกกล่าวกับคู่สนทนาของตนให้รับทราบว่าตนมีลักษณะอย่างไร

มุมมอง (Point of View) เป็นอีกกลวิธีสำคัญในการเล่าเรื่อง ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ (2535: 19-20) ได้แบ่งมุมมองในการเล่าเรื่องออกเป็น 5 มุมมอง ดังนี้

1. การใช้บุรุษที่หนึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า (The First Person Narrator as a Main Character) คือ ให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเอง

2. การใช้บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า (The First Person Narrator as a Minor Character) คล้ายวิธีแรก แต่ใช้ตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละครสำคัญเป็นผู้เล่า

3. การให้ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient Author)

4. การให้ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an Observer) คล้ายวิธีที่สาม ต่างกันที่ผู้ประพันธ์ไม่สามารถทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เลย มีหน้าที่เพียงรายงานเฉพาะสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ยิน ได้ฟัง ได้สังเกต การสนทนาหรือการกระทำของตัวละครเท่านั้น

5. การใช้บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสจิตประหวัด (Stream of Consciousness) คือ การให้บุรุษที่หนึ่งเล่าเรื่องของตนเอง แต่ปรากฏในรูปกระแสความคิดประหวัดไปถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ

ยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2544: 141) ได้กล่าวว่า ฉาก (Setting) ซึ่งก็คือ เวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง รวมถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกของทั้งตัวละครและผู้ชม ทำให้เข้าใจถึงสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังประสบอยู่ ช่วยลด ควบคุม เพิ่มอารมณ์ความรู้สึกและแนวคิดของเรื่อง โดยภาพรวมแล้ว ฉากประกอบไปด้วย 4 ส่วน ได้แก่

1. ภูมิประเทศ สภาพท้องถิ่น ทิวทัศน์ การจัดแบ่งสถานที่

2. อาชีพ สถานภาพทางการงานและความเป็นอยู่ประจำวันของตัวละคร

3. เวลา ยุคสมัยที่เกิดของเหตุการณ์ในเรื่อง

4. สภาพแวดล้อมโดยทั่วไปของตัวละคร เช่น สภาวะเงื่อนไขทางศาสนา จิตใจ ศีลธรรม สังคม หรือสภาวะอารมณ์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงรายละเอียดของการกำหนดฉากเพื่อให้เกิดความสมจริง

การวางโครงสร้างของโครงเรื่องก็เป็นเทคนิคสำคัญที่สร้างความน่าสนใจและทำให้ผู้ชมอยากติดตามภาพยนตร์ไปจนจบเรื่อง ยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2544: 113-115) ได้จำแนกโครงสร้างของโครงเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. บทเปิดเรื่อง (Exposition) คือ บทนำเรื่องที่ผู้แต่งจะปูพื้นฐานให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ เวลา และสถานที่ จึงเป็นช่วงแนะนำตัวละครในเรื่อง ทั้งนี้เพื่อเตรียมให้ผู้อ่านรู้ว่าอะไรเกิดขึ้นก่อนที่เรื่องจะดำเนินต่อไป ผู้แต่งอาจอาจจะเสนอเค้าของปัญหาหรือความขัดแย้งไว้ในบทเปิดเรื่องก็ได้ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกอยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป

2. การผูกปม (Complication) และการขมวดปม (Rising Action) คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังบทเปิดเรื่องเป็นช่วงความยุ่งยากที่ทำให้เรื่องพัฒนาและดำเนินต่อไปได้ ปัญหาและความขัดแย้งของโครงเรื่องจะค่อยๆ ปรากฏออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัด และทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงจุดหักเหของเรื่อง

3. จุดวิกฤต (Crisis) หรือจุดหักเหของเรื่อง จุดวิกฤตนี้เป็นส่วนหนึ่งของการขมวดปม ความตึงเครียดของเรื่องสามารถเกิดขึ้นได้หลายครั้ง ฉะนั้น จุดวิกฤตในแต่ละโครงเรื่องจึงเกิดขึ้นได้มากกว่าหนึ่งครั้งเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อเรื่องดำเนินมาถึงความตึงเครียดที่สุดของเรื่องจนทำให้เรื่องนั้นเกิดการหักเหเป็นครั้งสุดท้ายก่อนเรื่องจะคลี่คลายความยุ่งยากและจบลง มักจะนิยมเรียกจุดหักเหนี้ว่าจุดสุดยอด (climax) ซึ่งนับเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง และเป็นจุดสุดท้ายของช่วงการขมวดปม

4. การแก้ปม (Falling Action) คือ ตอนที่เรื่องค่อยๆ ลดความตึงเครียดลง ซึ่งจะนำไปสู่ความคลี่คลายของปมปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ในที่สุด

5. การคลี่คลายเรื่อง (Resolution/Denouement) คือ การคลี่คลายปัญหาและความขัดแย้ง เป็นตอนจบหรือตอนสุดท้ายของเรื่อง

Christopher Keane (มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ, 2547: 120-124) กล่าวถึงผังความคิดของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์หรือโครงสร้างของบทภาพยนตร์ที่ควรมีการวางเป็นกรอบเอาไว้เพื่อช่วยควบคุมให้สามารถเล่าเรื่องตามแผนที่วางไว้ได้ ซึ่งองค์ประกอบพื้นฐานในการเขียนโครงสร้าง (The Basic Element of Plan Structure) ประกอบไปด้วย

1. ความคิดเบื้องต้น (The Basic Idea) คือ ความคิดและการเขียนที่กระชับ สั้น ง่าย ได้ใจความสาระสำคัญที่อยากบอกคนดู

2. เรื่องย้อนหลัง (Backstory) คือ ข้อมูลในอดีตของตัวละครที่สำคัญและผู้ชมควรรับรู้

3. การเปิดเผยข้อมูล (Exposition) คือ การแนะนำให้รู้จักตัวละครและรับรู้เรื่องราวอย่างมีชั้นเชิง

4. การเดินเรื่อง (Pace) คือ จังหวะและความเข้มข้นของเรื่องราว

5. จุดหักเหหรือพล็อต (Turning Points/Plot) คือ ความเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญต่อการดำเนินเรื่องต่อไป

6. อุปสรรค (Hurdles) คือ ปัญหาที่ตัวละครต้องเผชิญ

7. เหตุการณ์ที่กลับตาลปัตร (Dramatic Irony) คือ สิ่งที่ตัวละครและคนดูคาดว่าจะเป็นไปแบบหนึ่ง แต่เรื่องราวกลับดำเนินไปในอีกแบบหนึ่ง

8. วิกฤต (Climax) คือ เหตุการณ์ปะทะกับระหว่างตัวละครหลักและอุปสรรคในด่านสุดท้าย

9. การตัดสินใจ (Resolution) คือ ทางออกหรือตอนจบของเรื่อง

โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act Structure) ถือกำเนิดมาตั้งแต่ยุคอริสโตเติล ผู้กล่าวว่าเรื่องเล่าทุกประเภทจะต้องมี ‘ตอนต้น-ตอนกลาง-ตอนจบ’ ที่เริ่มมีการพัฒนาในยุค 1820 และเริ่มได้รับความนิยมในหมู่ชาวยุโรปก่อนจะแพร่หลายไปทั่วโลก โดยมีการวางหลักการไว้ดังนี้ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550: 27)

☐หนังความยาว 2 ชั่วโมง จะมีบทราว 120 หน้า แบ่งเป็นองก์แรกราว 30 หน้า องก์สอง 60 หน้า และองก์สาม 30 หน้า

☐องก์แรกทำหน้าที่ปูเรื่อง องค์สองว่าด้วยตัวละครเผชิญปัญหา และองก์สามคลี่คลาย

☐แต่ละองก์ต้องจบด้วยวิกฤตที่เข้มข้น ซึ่งจะผลักให้เรื่องเดินเข้าสู่องก์ต่อไป

☐ตอนเริ่มต้นของแต่ละองก์ต้องมีช่วงผ่อน ก่อนจะค่อยๆเพิ่มระดับความกดดันขึ้นจนถึงจุดวิกฤตที่รุนแรงกว่าองก์ที่แล้ว

☐จุดวิกฤตมีผลให้เกิดการกระทำของตัวละครและการพลิกผันเรื่องราวไปในทิศทางใหม่

ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงองค์ประกอบของโครงสร้าง 3 องก์สำหรับภาพยนตร์ความยาว 2 ชั่วโมง (ดัดแปลงจาก รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 54)

องก์ 1 (Act 1)	องก์ 2 (Act 2)	องก์ 3 (Act 3)
ตอนต้นเรื่อง (Beginning)	ตอนกลางเรื่อง (Middle)	ตอนจบเรื่อง (Ending)
การเปิดเรื่อง (Set Up) หน้า 1-30	ความขัดแย้ง/เผชิญหน้า (Confrontation) หน้า 30-90	การคลี่คลายปัญหา (Resolution) หน้า 90-120
จุดหักเหหลัก 1 (Major Plot Point 1) หน้า 25-27	จุดหักเหหลัก 2 (Major Plot Point 2) หน้า 85-90	

กลวิธีในการดำเนินเรื่องก็เป็นอีกเทคนิคสำคัญในการเล่าเรื่อง ซึ่งกลวิธีในการดำเนินเรื่องประกอบไปด้วย 4 กลวิธี (กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์, 2550)

1. การเล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน (Chronological Order) คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2. การเล่าเรื่องย้อนอดีต (Flashback) คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ดังนั้นเรื่องจึงอาจเริ่มต้นที่ตอนใดก็ได้

3. การเล่าเรื่องแบบเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา คือ การดำเนินเรื่องที่แม้จะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่เรื่องราวมักต่อเนื่องกันไปโดยตลอด

4. การเล่าเรื่องตอนกลางก่อนแล้วย้อนมาตอนต้นเรื่อง (In Medias Res) คือ การจัดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตอนกลางของเรื่องมาก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องตอนต้นมาบรรจบกันก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปสู่ตอนจบ

ความขัดแย้ง (Conflict) คือ ปัญหาหรือความขัดแย้ง (Conflict) ที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไป ซึ่งส่วนใหญ่มักปรากฏในองก์ 2 โดยวีรวัฒน์ อินทรพร (2545: 120) ได้กล่าวถึงประเภทของความขัดแย้งไว้ดังนี้

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นตัวละครเอกกับตัวละครรอง

2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อม

3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครเอกมีความขัดแย้งกับสังคม

4. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง อาจเป็นความขัดแย้งทางกายภาพ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ

การปิดเรื่องก็เป็นอีกกลยุทธ์สำคัญในการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์ โดยประเภทของการปิดเรื่องที่เป็นที่นิยม (กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์, 2550) ได้แก่

1. การปิดเรื่องแบบหักมุมหรือพลิกความคาดหมายของผู้ชม (Surprising Ending/Twist Ending) การปิดเรื่องแบบนี้เป็นการพลิกความคาดหมายผู้ชม ทำให้ผู้ชมคาดไม่ถึง การปิดเรื่องประเภทนี้ ผู้แต่งต้องมีกลวิธีในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างดีและต้องซ่อนปมที่จะพลิกความคาดหมายของผู้ชมให้สนิท ไม่ควรให้ผู้ชมระแคะระคายตั้งแต่ต้นเรื่องหรือกลางเรื่อง เพราะจะทำให้เรื่องขาดความความน่าสนใจ

2. การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต การปิดเรื่องแบบนี้มักเรียกร้องความเห็นใจ ความซาบซึ้งสะเทือนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นจึงมีผู้นิยมปิดเรื่องแบบนี้กันมาก

3. การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร

4. การปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic Ending) หรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน คือ การจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอาเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้

แต่อย่างไรก็ตาม การไม่วางโครงสร้างหรือการแหกโครงสร้างในการเขียนบทภาพยนตร์ก็สามารถทำได้ โดยขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้เขียนบทภาพยนตร์ในแต่ละบุคคลและแต่ละเรื่องที่เหมาะสม วิธีที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับการเขียนบทภาพยนตร์แบบไร้โครงสร้างหรือแหกโครงสร้างมีดังนี้ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550: 43-58)

1. การงัดโครงสร้างมาวางโชว์ โดยพลิกผันความคาดหวังของคนดูหรือใช้สูตรเพื่อเสียดสี

2. การซ่อนโครงสร้างให้มิดชิด ทำให้คนดูรู้สึกแตกต่างและแปลกใหม่ด้วยการลดบทบาทของโครงสร้างลงให้น้อยที่สุด

3. การเล่าเรื่องแบบขนาน (Parallel Storytelling) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่

3.1 Flashback Narrative คือ การนำเรื่องในอดีตกลับมาเล่าสอดแทรกในเรื่องปัจจุบัน

3.2 Tandem Narrative คือ การนำเหตุการณ์ต่างๆที่มีผลเชื่อมโยงกันมาเล่าเรียงต่อกันไป

3.3 Sequential Narrative คือ การเล่าแต่ละเรื่องราวแยกจากกัน แต่ขมวดเข้าหากันในจุดวิกฤต (Climax) สุดท้าย

3.4 Multiple Protagonist – Antagonist Narrative คือ การเล่าเรื่องราวของตัวละครกลุ่มใหญ่ที่เกี่ยวพันกันหรือได้รับผลกระทบจากสถานการณ์เดียวกัน

เมื่อผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้ออกแบบเรื่อง ออกแบบตัวละครและวางโครงสร้างของภาพยนตร์ไว้แล้ว จากนั้นผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องเขียน Synopsis ซึ่งก็คือ เรื่องย่อทั้งเรื่องของภาพยนตร์ที่ปกติมีความยาวไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ คล้ายการย่อความเพื่อให้อ่านพอเข้าใจว่าภาพยนตร์ที่จะสร้างขึ้นมานี้เกี่ยวกับเรื่องอะไรและจบอย่างไร ต่อมาจึงขยายมาเขียน Treatment ซึ่งก็คือ รายละเอียดของโครงเรื่องที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันของภาพยนตร์ เป็นคำบรรยายและรายละเอียดต่างๆที่ต้องการให้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ทั้งเนื้อหา เรื่องราว ตัวละคร เหตุการณ์และสิ่งที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดอย่างมีความต่อเนื่องตามลำดับก่อนหลัง จากนั้นจึงเป็นการเขียน Screenplay ซึ่งก็คือ บทภาพยนตร์ที่ประกอบไปด้วยภาพ เสียง บทพูดและรายละเอียดทั้งหมด ก่อนการถ่ายทำผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องเขียน Shooting Script ซึ่งก็คือ การแยกออกเป็นตอนๆ (Paragrapgh Action) เพื่อการถ่ายทำก่อน-หลังและฉากสำหรับกล้องถ่ายภาพยนตร์หรือฉากภาพยนตร์ (Camera Scene) ที่รวบรวมเข้าด้วยกัน เพื่อถ่ายทอดจากตัวหนังสือให้กลายเป็นภาพและเสียงได้อย่างถูกต้องและตรงกับความต้องการของผู้เขียนบทภาพยนตร์และทีมงาน (วรรณี สำราญเวทย์, 2522: 5-6) สุดท้ายแล้วควรมี Storyboard หรือบทภาพที่ช่วยทำให้ทีมงานเห็นภาพได้ตรงกันและถ่ายทำออกมาได้ตรงกับที่วางแผนไว้มากยิ่งขึ้น

2.2 การศึกษาถึงหลักการในการเขียนบทภาพยนตร์

เทคนิคในการเขียนบทภาพยนตร์มีหลากหลายและไม่มีสูตรตายตัว มีทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ได้แนะนำไว้หลายเทคนิคที่เหมาะสำหรับการนำไปปรับใช้รายกรณีที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2548: 290-310) ได้กล่าวถึงเทคนิคการเขียนบทภาพยนตร์ว่าควรมีรายละเอียดและแนวทางในการเขียนดังต่อไปนี้

1. ทุกฉากต้องมีวัตถุประสงค์ชัดเจน

2. บอกเวลาและสถานที่ของฉากในหัวซีน (Scene Heading) ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่

3. ไม่ต้องเขียนมุมกล้องในแต่ละฉาก เนื่องจากควรเป็นความคิดเห็นของผู้กำกับภาพ (Director of Photography) และผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)

4. เปิดฉากให้มีพลัง มีความสำคัญและจำเป็น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการ

5. ความยาวฉาก ถึงแม้จะไม่มีกฎแน่นอนตายตัว แต่ก็ควรระบุความยาวฉากที่ผู้เขียนบทต้องการ

6. ความยาวของฉากสนทนา ซึ่งความสำคัญคล้ายคลึงกับการระบุความยาวฉาก

7. การเริ่มฉาก ควรเริ่มตามวัตถุประสงค์ของฉากที่จะสามารถนำเสนอเนื้อหาสาระของฉากนั้นๆได้

8. การเผยเนื้อหาสาระ ควรระวังไม่ให้มากน้อยเกินไป ไม่ให้ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ ควรค่อยๆ เปิดเผยสิ่งที่จำเป็นก่อน

9. อย่าฉายซีนซ้ำหรืออย่าเขียนฉากที่มีเนื้อหาเดียวกันซ้ำอีก เพราะผู้ชมต้องการเห็นพัฒนาการของเรื่องราวและจะไร้อารมณ์ตอบสนองหากได้เห็นความซ้ำซาก

10. จัดความสัมพันธ์ของฉาก ควรนำฉากที่มีความสัมพันธ์กันละมีเนื้อหาสาระในประเด็นเดียวกันมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน

11. เขียนเป็นภาพแอ๊คชั่นหรือภาพเคลื่อนไหว เนื่องจากสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่นำเสนอด้วยภาพและเสียง ดังนั้นแต่ละฉากควรมีการกระทำและการเคลื่อนไหวที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม

12. บทสนทนาไม่จำเป็นทุกฉาก

13. จังหวะของฉาก ได้แก่ จังหวะดนตรี (Rhythm) จังหวะหยุดของการพูดหรือลีลาการแสดง (Beat) จังหวะความเร็วช้าของการตัดต่อ (Tempo) และจังหวะของการเดินเรื่อง (Pacing) ซึ่งมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อโครงสร้างของบทภาพยนตร์และความแตกต่างระหว่างฉาก

14. แอ๊คชั่นเชื่อมฉาก ขึ้นอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องราวที่เลือกใช้ว่าจะมีการเว้นช่องว่าง (Space) ระหว่างฉากหรือไม่หรือเชื่อมด้วยแอ๊คชั่นสั้นๆ

15. การเขียนบรรยากาศฉากหลังเพื่อสร้างรายละเอียดให้กับภาพยนตร์ให้เป็นธรรมชาติและช่วยเพิ่มอารมณ์ในฉากนั้นๆ

16. การปูเรื่อง (Exposition) คือ การนำเรื่องราวมาเปิดเผยในฉากโดยตัวละครหรือผู้บรรยายให้ผู้ชมได้รับรู้ การปูเรื่องเป็นการผลักเรื่องให้เดินไปข้างหน้า ควรใช้ให้เป็นธรรมชาติและไม่เป็นตัวขวางกั้นการดำเนินเรื่อง

17. การเขียนให้เร้าอารมณ์ (Dramatic Tension) ในแต่ละฉากอาจมีการสร้างอารมณ์ให้สูงขึ้นและผ่อนลงได้ในฉากเดียวกัน

18. ความหมายซ่อนเร้น (Sebtext) คือ ความหมายแฝงที่ซ้อนเร้นอยู่ภายใต้ฉากนั้นๆ

19. การพลิกผัน (A Reversal) หมายถึง การพลิกเรื่องให้กลับกลายเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามจากความคาดหวังของผู้ชม ซึ่งจะช่วยสร้างความตื่นเต้นและความประหลาดใจกับผู้ชมได้

20. มองทาจ (Montage) คือ การเขียนฉากที่อาศัยการตัดต่อในการลำดับเหตุการณ์แต่ละคัทมารวมกันเพื่อรวมให้เป็นความหมายหนึ่งเดียวที่ทำให้เวลาและเหตุการณ์ในสั้นสั้นและกระชับขึ้น

21. การย้อนอดีต (Flashback) คือ การย้อนเรื่องราวกลับไปสู่อดีตซึ่งเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ควรได้รับการเปิดเผย

22. การเขียนกำกับการแสดง (Stage Direction) คือ การเขียนอารมณ์ของนักแสดงกำกับไว้ข้างใต้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้อย่างชัดเจน

23. เสียงพูดบรรยาย (Voice-Over Narration) เป็นการเปิดเผยรายละเอียดของเรื่องราวต่างๆผ่านเสียงของผู้บรรยาย

Steve Kaire นักเขียนบทภาพยนตร์ได้กล่าวถึงวิธีการเขียนบทที่โดนใจและเข้าใจได้ง่าย (High Concept) ไว้ว่าสิ่งสำคัญประกอบไปด้วย

1. Your premise should be original and unique. Premise หมายถึง สถานการณ์ที่เกิดขึ้นตามหลักตรรกะ เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ หรือ “จะเกิดอะไรขึ้น ถ้า... หรือ มันจะเป็นอย่างไรต่อไป ถ้า...” (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ, 2554: 56-57) สิ่งนี้ต้องมีความดั้งเดิมหรือเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นครั้งแรกไม่ได้ลอกเลียนแบบใครหรือไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนและสิ่งนี้ต้องมีความพิเศษ โดดเด่น แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ

2. Your story has to have mass audience appeal. เรื่องราวในภาพยนตร์ต้องสามารถดึงดูดใจผู้ชมส่วนใหญ่หรือมวลชนได้

3. Your pitch has to be story specific. การขายเรื่องราวของคุณต้องมีความเฉพาะเจาะจงในรายละเอียดที่จะช่วยทำให้เรื่องราวมีความแตกต่าง ลึกซึ้งและเพิ่มสีสันเข้าไปได้

4. The potential is obvious. คุณต้องมีศักยภาพในการนำเสนอเรื่องราวในแนวหนังหรือตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ที่คุณเขียนนั้นได้อย่างชัดเจน

5. Your pitch should be one to three sentences long. ในการขาย Premise ประโยคที่ใช้ขายงานควรมีความยาวเพียง 1-3 ประโยคเท่านั้น เพื่อให้นายทุนที่มีเวลาจำกัดและต้องการความประทับใจขั้นสูงสุดเกิดความประทับใจและอยากซื้อภาพยนตร์เรื่องนี้ภายในเวลาไม่นาน

Christopher Keane ได้กล่าวถึงเทคนิคขององค์ประกอบพื้นฐานในการเล่าเรื่องไว้ดังนี้ (มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ, 2547: 32-37)

1. เรื่องของคุณควรเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดในชีวิตของตัวละครเอก หมายความว่าคุณต้องไม่ทำให้ชีวิตของตัวละครเอกของคุณง่ายดายจนเกินไป

2. สิ่งที่ตัวเองของคุณต้องการยิ่งกว่าสิ่งใดคือการบรรลุสู่จุดหมายที่เขาตั้งไว้และเขาต้องมุ่งมั่นที่จะทำทุกอย่างเพื่อให้ถึงจุดมุ่งหมายนั้น

3. จุดสำคัญของเรื่องควรอยู่ที่ว่าตัวละครเอกเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆอย่างไร และเขารับมือกับปัญหาเหล่านั้นได้หรือไม่

4. อำนาจชั่วร้ายจากภายนอกและอำนาจชั่วร้ายจากภายใน

ส่วนข้อแนะนำเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างตัวละคร Christopher Keane ได้กล่าวไว้ดังนี้ (มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ, 2547: 47-55)

1. อย่าสร้างตัวละครเอกของคุณให้ดีสมบูรณ์แบบตั้งแต่เริ่มเรื่อง เพราะคุณจะพาเขาให้ดีขึ้นไม่ได้แล้วมีแต่จะเลวลง

2. ให้ความสำคัญกับเรื่องเหตุและผล

3. ที่ขาดไม่ได้คือพวกหลุดโลก เฟอะฟะและคนธรรมดาสามัญ

4. ตัวละครของคุณต้องมุ่งหวังสิ่งใดสิ่งหนึ่งและต้องทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มา

5. ให้ตัวละครของคุณถูกกิเลสอย่างใดอย่างหนึ่งครอบงำ

6. ตัวละครที่มีจุดอ่อนที่ต้องยอมรับมันให้ได้ในตอนจบ

7. จำไว้ว่าความบกพร่องของพระเอก นางเอกทำให้ตัวละครนั้นๆสมจริง

8. ระวังความซ้ำซากจำเจ (Cliches)

ส่วนในการออกแบบตัวร้าย Christopher Keane ได้กล่าวถึงข้อควรพิจารณาไว้ดังนี้ (มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ, 2547: 56-59)

1. ตัวร้ายพาเรื่องเข้าสู่สถานการณ์ที่เลวร้าย

2. ให้ความสำคัญกับบทของตัวร้ายเท่ากับบทของตัวเอกของเรื่อง

3. ในเรื่องที่ตัวร้ายคือสถานการณ์ คุณต้องสร้างความชั่วร้ายให้เป็นตัวเป็นตน โดยสร้างตัวละครให้มีความซับซ้อนและเลวร้ายไม่แพ้สถานการณ์

4. ความขัดแย้งที่หนักที่สุดในหนังส่วนใหญ่เป็นความขัดแย้งในตัวเองและอำนาจชั่วร้ายภายในใจ

5. อย่าเห็นว่าพลังของตัวร้ายไม่มีความสำคัญ

6. เรื่องจะเดินหน้าไปไม่ได้ถ้าไม่มีความขัดแย้งเกิดขึ้น

คำศัพท์สำคัญสำหรับผู้เขียนบทภาพยนตร์และการเขียนบทภาพยนตร์ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 318-343)

Fade In/Fade Out หมายถึง การจางภาพเข้าหรือจากภาพออก

Angle On หมายถึง การกำหนดมุมมองของภาพที่ชัดเจนว่าเป็นสิ่งใด

Wide Angle หมายถึง ภาพกว้างหรือภาพขนาดกว้างที่เผยให้เห็นภาพรวม

Close Shot หมายถึง ภาพใกล้หรือช็อตใกล้ที่เน้นรายละเอียดมากกว่าภาพกว้าง

Insert หมายถึง ภาพแทรกหรือช็อตแทรกที่เจาะรายละเอียดบางสิ่ง

POV (Point of View) หมายถึง มุมมองหรือแทนสายตา

Reverse Shot หมายถึง การตัดภาพกลับหรือภาพมุมกลับที่ตรงข้ามกับช็อตก่อนหน้า

Dissolve To หมายถึง การจางซ้อนภาพให้ภาพก่อนค่อยๆหายไปและภาพหลังค่อยๆปรากฏ

Cut To หมายถึง การตัดภาพไปยังภาพอื่นเพื่อเปลี่ยนช็อต/ซีนอย่างฉับพลัน

Tight Angle หมายถึง ภาพใกล้หรือช็อตใกล้หรือภาพแคบที่ต้องการให้ผู้ชมประหลาดใจ

O.C. (Off Camera), O.S. (Off Screen), V.O. (Voice Over) หมายถึง การได้ยินเสียงพูดหรือเสียงบรรยาย แต่ไม่เห็นภาพของเจ้าของเสียงหรือเจ้าของเสียงไม่ได้ปรากฏอยู่ในภาพ

INT. (Interior)/EXT. (Exterior) หมายถึง ฉากภายใน/ฉากภายนอก

DAY/NIGHT หมายถึง กลางวัน/กลางคืน

Reaction Shot หมายถึง ช็อตรับแอ๊คชั่นหรือช็อตปฏิกิริยาตอบรับต่อเหตุการณ์ของตัวละคร

Screenplay Format หมายถึง รูปแบบการเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งจะเห็นรายละเอียดทั้งทางด้านภาพและเสียง มีตัวเลขกำกับฉาก คำอธิบายฉากและบทสนทนาของตัวละคร

The Premise หมายถึง สิ่งที่ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้าและท้าทาย

Critical Moment หมายถึง จุดวิกฤตหรือการติดกับที่เป็นความขัดแย้งซึ่งจะกลายเป็นจุดหักเหต่อไป โดยเป็นจุดวิกฤตที่มีพลังและเรียกร้องความสนใจของผู้ชมได้ดี

The Catalytic Event หมายถึง เหตุกระตุ้นที่ขับเคลื่อนตัวละครให้หลุดจากการติดกับหรือเข้าไปสู่ทางเลือกอันใหม่ต่อไป

Main Character หมายถึง ตัวละครหลักที่เป็นหัวใจของภาพยนตร์

Character Goals หมายถึง เป้าหมายของตัวละครที่ต้องมีความรุนแรง

Polarities หมายถึง สิ่งที่อยู่คนละขั้วตรงข้ามซึ่งช่วยสร้างความขัดแย้ง

Secondary Characters หมายถึง ตัวละครรองที่เป็นผู้เสริมตัวละครหลัก

The Antagonist หมายถึง ศัตรูหรือคู่ปรปักษ์ที่อันตรายต่อตัวละครหลัก

Structure หมายถึง โครงสร้างที่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. โครงสร้าง 3 องก์ (Three-Act Structure)
2. โครงเรื่อง (Plot/Foreground Story)
3. ตัวละคร (Character/Background Story)
4. ประเภทของเรื่อง (Genre)

Three-Act Structure หมายถึง โครงสร้างตอนต้น-ตอนกลาง-ตอนจบของเรื่องในภาพยนตร์

Major Plot Point หมายถึง จุดหักเหหลักที่เป็นเหตุการณ์โดดเด่นรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในช่วงสุดท้ายของทุกองก์

Plot Point หมายถึง จุดหักเหย่อยที่เกิดจากผลพวงของแต่ละฉากในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นนิสัยของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้นหรือเพื่อเดินหน้าเล่าเรื่องสู่เป้าหมาย

Plot หมายถึง โครงเรื่องที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของโครงสร้างบทภาพยนตร์

Character Layer หมายถึง ระดับชั้นของตัวละครในโครงสร้างเรื่องราวในบทภาพยนตร์ เป็นชั้นที่เปิดเผย Premise หลักของเรื่อง

Resolution หมายถึง จุดคลี่คลายปัญหา เป็นเสมือนแสงสว่างหรือการบรรลุเป้าหมายของตัวละคร ซึ่งอาจสำเร็จหรือล้มเหลวก็ได้

Genre หมายถึง ประเภทของภาพยนตร์

Scene หมายถึง หน่วยหนึ่งในโครงสร้างของเรื่องราวในภาพยนตร์ ช็อตประกอบอยู่ในซีน

Sequence หมายถึง ลำดับของซีนที่ต่อเนื่องกันอยู่ภายในโครงสร้างของบทภาพยนตร์

The Act หมายถึง องก์หรือลำดับของซีเควนส์ต่อเนื่องที่ถูกรวบรวมมาสร้างความขัดแย้งหรือการคลี่คลาย

The Nonlinear Story หมายถึง เรื่องราวที่ไม่เป็นไปตามลำดับเวลา

Surprise หมายถึง การสร้างความประหลาดใจผ่านการหักมุม จุดหักเหหรือพฤติกรรมของตัวละคร

Tension หมายถึง ความตึงเครียดที่เกิดจากความขัดแย้ง ซึ่งจะยุติลงได้เมื่อตัวละครตัวใดตัวหนึ่งบรรลุเป้าหมายหรือปัญหาคลี่คลายลง

Energy หมายถึง พลังที่ปรากฏในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นหลังจากตัวละครและเป้าหมายของตัวละคร

Tone หมายถึง อวัจนภาษาที่ดึงผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมและนำไปสู่การตีความเรื่องราว

Voice หมายถึง มุมมองของแต่ละบุคคลในการแปลปรากฏการณ์ของโลกแห่งความจริงให้กลายเป็นเรื่องราวหลากหลายในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้รับชม

2.3 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

พรนิมิต ธิราช[1], ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร[2].(2016).การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส Narrative and Interpretation of Underground (Independent) Horror Films โดยประชากรที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเนื้อหาท้าทายสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรม 3 เรื่อง ได้แก่ Visitor Q, BaiseMoi, A Clockwork Orange ผลการวิเคราะห์ ปรากฏว่าใช้เสียงสื่อความหมายแทน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดจินตนาการ เกิดความเข้าใจเอง และการใช้เพลงประกอบเพื่อสื่ออารมณ์ต่างๆ ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม

รินบุญ นุชน้อมบุญ นิสิตปริญญาเอก , พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ. 2553 – 2557

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องการออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ. 2553 – 2557 โดยศึกษาวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์ ที่มีความสัมพันธ์กับการสะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ในด้านองค์ร่วมของภาพกับการสื่อความหมายแสดงถึงการให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์และภาพสะท้อนต่อวิถีชีวิต ศาสนาและความเชื่อ เพศ การรับอิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตกกับการสร้าวัฒธนธรรมธรรมชาติ ความหมายแฝงและสัญลักษณ์

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ Social reflection through symbolic script writing เป็นการวิจัยบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาจากตัวบท (Textual Analysis) แบบ Narrative Analysis ร่วมกับการวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีต่างๆที่นำมาใช้ในการศึกษา จากการวิเคราะห์ด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้จึงเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis)

นอกจากใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพแล้ว งานวิจัยนี้ยังจะใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Document Analysis) และเก็บข้อมูลจากนักศึกษาที่เรียนในรายวิชา การเขียนบทภาพยนตร์โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 กลุ่ม และผลงานจากโครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) ในการออกแบบโลโก้ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและเอกสารเกี่ยวกับข้อมูลเชิงลึกในการวิจัยบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

3.1 แหล่งข้อมูล

<u>3.1.1 ข้อมูลชั้นต้น</u>

ทฤษฎีภาพยนตร์ต่างๆที่ศึกษาจากเอกสาร

<u>3.1.2 ข้อมูลชั้นรอง</u>

ข้อมูลจากผลงานนักศึกษาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 กลุ่ม และผลงานจากโครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) ในการออกแบบโลโก้ แต่ละกลุ่มในรายวิชาการการเขียนบทภาพยนตร์ นักศึกษาชั้นปีที่ 3

3.2 การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis)

ศึกษาทฤษฎีการการสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ Social reflection through symbolic script writing และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาวิเคราะห์นักเรียนในรายวิชา ว่ามีพัฒนาการหรือมีความเชื่องโยงกับทฤษฎีต่างๆอย่างไร

1) แนวคิดแนวคิด ความหมายของการเขียนบทภาพยนตร์

2) การศึกษาถึงหลักการในการเขียนบทภาพยนตร์

3) ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

3.3 การวิจัยเอกสาร (Document Analysis)

<u>กระบวนการในการศึกษา</u> การศึกษาพัฒนาการของนักศึกษาในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) ตลอดภาคการศึกษา 2/2561 ตลอด 17 สัปดาห์ จากผลงานหลักที่ผลิตขึ้นในการนำเสนอในห้องเรียนของนักศึกษา โดยวิเคราะห์พัฒนาการด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ และทฤษฎีในการวิเคราะห์ผลงานและนักศึกษาผู้สร้างงาน ว่ามีความเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดในการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา แล้วผู้สอนจะวิเคราะห์และสรุปเป็นรายงานการวิจัย รวมถึงนักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบโลโก้สัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) เพื่อแสดงให้นักศึกษาได้เห็นถึงความสัมพันธ์ด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม สื่อเป็นสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์และสรุปเป็นรายงานการวิจัย

3.4 การนำเสนอข้อมูล

บทที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูลด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

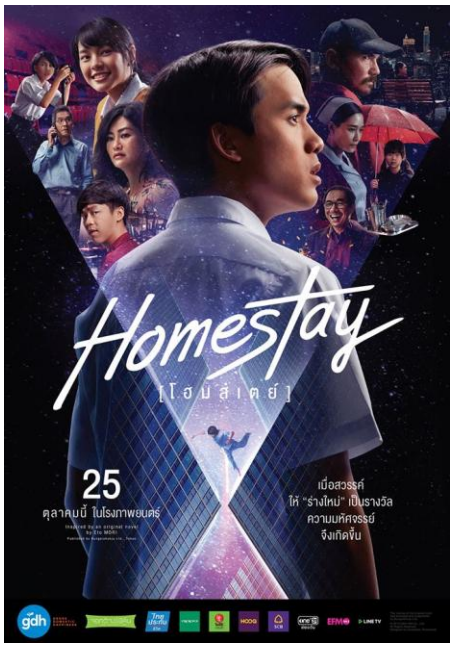
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

สังเคราะห์ข้อมูลด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

รวบรวมข้อมูลด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยรวบรวมมาเพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษาและนำไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ อาทิเช่น

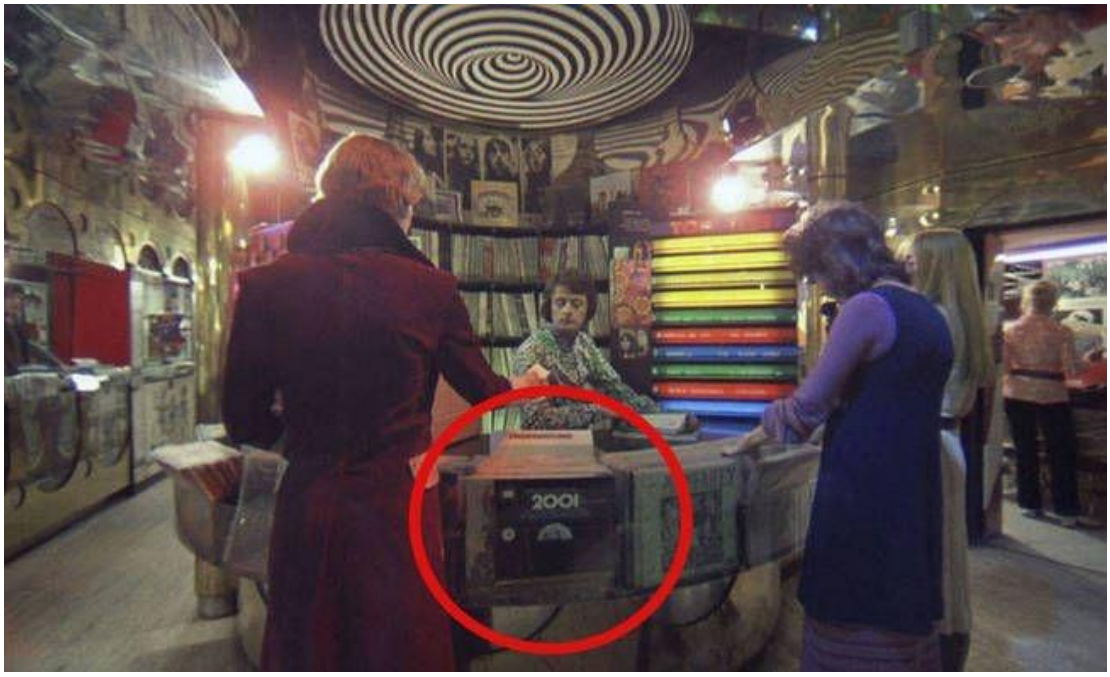
สัญลักษณ์ทางการเมือง อาทิภาพยนตร์เรื่อง “The Hunger Games: Mockingjay Part1” เป็นสัญลักษณ์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองจนวุ่นวาย



คำว่า Homestay ยังมีความหมายถึงที่อยู่อาศัยชั่วคราวซึ่งเปรียบเทียบได้กับร่างกายของมนุษย์นั้นเป็นที่อาศัยชั่วคราวของดวงวิญญาณ ดวงวิญญาณเข้ามาอาศัยในร่างกาย (Homestay) เมื่อเสื่อมสลาย วิญญาณก็ล่องลอยเวียนไปเรื่อย เมื่อกลับมาเกิดใหม่ก็เข้าอาศัยในร่างกายใหม่ชั่วคราว หรือ Homestay นั่นเอง นับเป็นความเชื่อที่สำคัญของศาสนาพุทธ โดยเฉพาะนิกายมหายาน

แต่หากพิจารณามิติในเชิงลึกของคำว่า Homerstay ในหนังอาจมอีกแง่มุมหนึ่งได้ว่า ในความรู้สึกของตัวละครมินสมัยที่มินยังมีชีวิตอยู่นั้น ดวงวิญญาณเร่ร่อนสามารถรับรู้ได้ว่า บ้านของมินไม่ได้มีความหมายของคำว่า "บ้าน" "home" อย่างแท้จริง กลับกลายเป็นเพียงที่อยู่อาศัยสำหรับซุกหัวนอนเท่านั้น บ้านแห่งนี้ไม่มีความสุขเลย ทุกคนล้วนแต่มีปัญหา พ่อของบ้านก็เป็นคนที่ตัดสินใจผิดพลาด ออกมาทำธุรกิจไม่ประสบความสำเร็จ ตัวแม่ของมินนั้นก็ทำผิดในเรื่องที่มินไม่สามารถรับได้ พี่ชายของมินก็ไม่เกลียดตัวมินอย่างชัดเจน ดังนั้นบ้านจึงไม่มีความหมายของคำว่าบ้าน "home" เป็นเสมือนที่พักอาศัยเท่านั้น "homestay" สำหรับมินเท่านั้น

หุ่นยนต์ R2-D2 และ C-3PO จากหนังเรื่อง ‘Star Wars’ บนผนังวัดโบราณ ที่เกิดขึ้นในช่วงยุคอียิปต์ จากในหนังเรื่อง Raiders of the Lost Ark (ขุมทรัพย์สุดขอบฟ้า)



ผู้กำกับ Stanley Kubrick ใช้หมายเลข **” 2001 ”** บนป้ายที่อยู่ในร้านขายแผ่นเสียง ซึ่งเขาได้ใส่ตัวเลขนี้เพื่ออ้างอิงถึงภาพยนตร์ของตัวเอง คือหนังเรื่อง **” 2001: Space Odyssey ”**

แผลเป็นบนหัวของเบ็น ที่มีลักษณะคล้ายกับ the League of Shadows ที่เป็นคำใบ้บอกกล่าวถึงต้นกำเนิดของภัยคุกคามของปมหลักในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight Rises (แบทแมน อัศวินรัตติกาลผงาด)

ภาพยนตร์เรื่อง Horns

ความแค้น : บาปแรกที่ทำให้พระเอกกลายเป็นคนบาป Horns(เขา) เป็นสัญลักษณ์หนึ่งของสิ่งชั่วร้ายที่เป็นสากล คนดูทั่วไปเข้าใจได้ว่าหมายถึงมารซาตาน หรืออะไรสักอย่างที่ชั่ว
ความแค้นทำให้พระเอกมีบาป ซึ่งต้นเหตุของความแค้นก็มาจากเพื่อนสนิทที่ไปข่มขืนแล้วฆ่านางเอก
เป็นเรา เราก็แค้น มนุษย์ทุกคนย่อมมีความรู้สึก ดังนั้น มนุษย์ทุกคนเป็นคนบาปได้ง่ายๆ ไม่ยากเลย เพียงแค่ "ความแค้น"

การล้างแค้น : การส่งต่อความบาป ในการค้นหาคนร้ายตัวจริง พระเอกก็มีพลังพิเศษ คือ ไปทำให้คนอื่นพูดสิ่งเลวๆในใจออกมาได้ และกระทำชั่วต่อ
ไม้กางเขน : สร้อยคอไม้กางเขนของนางเอก พระเยซูสามารถทำให้เราไม่มองความผิดพลาด หรือความชั่วร้ายของผู้อื่น เป็นต้น

การศึกษาพัฒนาการของนักศึกษาในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) โดยวิเคราะห์พัฒนาการด้านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์

โปสเตอร์เรื่อง ความทุกข์ที่ถูกซ่อนอยู่ ให้นักศึกษาทดลองเล่าเรื่องราวผ่านการออกแบบโปสเตอร์ เผื่อจะอธิบายหรือสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ โดยนำเสนอในรูปแบบโปสเตอร์ โดยวิธีการทำคอลลาจ เพื่อฝึกการจินตนาการเล่าเรื่องในหัวให้ออกมาได้อย่างชัดเจน คือ เหมือนครอบครัวสามคนกำลังยิ้มอย่างมีความสุข แต่จริงๆแล้วรอบข้าง มีแต่สิ่งที่ไม่ดี เมืองที่กำลังล่มสลาย คนที่ตาย อีกาที่บินอยู่ แต่ในความมืดยังมีสายรุ้ง

ความมืด สัญญลักณ์ ของอันตรายต่างๆ ความหวาดกลัวของมนุษย์

นกอีกา สัญญลักณ์ ความโชคร้าย ความตาย และคนเลว

สายรุ้ง สัญลักษณ์ ความหวัง

ผลงานนักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบโลโก้สัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) เพื่อแสดงให้นักศึกษาได้เห็นถึงความสัมพันธ์ด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม สื่อเป็นสัญลักษณ์

โลโก้ผลิภัณฑ์ชุมชนรวมใจไผ่สีทอง คลองมหาสวัสดิ์ โดยให้นักศึกษาศึกษาวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อมในชุมชนคลองมหาสวัสดิ์ ภาพผู้หญิงสูงวัย สะท้อนปัญหาของสังคม ที่ผู้สูงวัยโดนทอดทิ้ง และยังคงต้องทำงานหนัก เพื่อเลี้ยงครอบครัว มีความกระฉับกระเฉงของคุณยาย เป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ ไม่ยอมแพ้ เพื่อให้ตัวเองมีสุขภาพที่ดี สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ที่แจ่มใส ภาพครก มีเครื่องปรุง เป็นสัญลักษณ์ตัวผลิตภัณฑ์จากการศึกษาชุมชนคลองมหาสวัสดิ์พบว่า แต่เดิมเดินทางด้วยเรือ ค้าขายทางเรือ และเรือก็เป็นเอกลักษณ์ของคลองมหาสวัสดิ์ที่ยังเห็นได้ในปัจจุบัน บุคคลสำคัญที่ทำให้ผู้ไม่มีรายได้ และไม่รู้จะทำอะไรไม่มีจุดหมายปลายทาง ให้ได้มีรายได้ทุกอาทิตย์ ภาพที่เห็นได้จากการติดตามและสังเกตชีวิตประจำวันของคุณยาย ที่ต้องเข็นสามล้อคู่ใจไปขายอาหารทุกเย็น ผู้คนเห็นจนชินตา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การสะท้อนสังคมผ่านการเขียนบทภาพยนตร์เชิงสัญลักษณ์ Social reflection through symbolic script writing ของภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ การศึกษาพัฒนาการของนักศึกษาในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) และจากการให้ศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบโลโก้สัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โครงการบริการวิชาการโครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) นั้นข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ผลสรุปได้ดังต่อไปนี้

บทภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง และสะท้อนปัญหาสังคม วัฒนธรรม ศาสนา การเมือง ที่เป็นเรื่องละเอียดอ่อนไม่สามารถแสดงออกมาได้แบบตรงๆ เพื่อให้คนดูเกิดความเข้าใจทันที โดยใช้สัญลักษณ์แทน อาทิเช่น ศาสนา อาจแสดงออกมาตรงๆไม่ได้ แต่ถ้าแขวนสร้อยรูปไม้กางเขน ก็จะทำให้ทราบทันทีว่านับถือศาสนาอะไร

อาทิเช่น สิ่งของ อาทิเช่น นาฬิกา (สัญลักษณ์ เรื่องเวลาที่เกิดเหตุ) หนังสือพิมพ์ (สัญลักษณ์ปี พศ.หรือ เหตุการณ์) หรือรถ (สัญลักษณ์ของ ยุคสมัย)

เพลงในภาพยนตร์ ช่วยในเรื่องของความรู้สึก อารมณ์ หรือบอกเล่าเหตุการณ์

สัตว์ เช่น ควาย (สัญลักษณ์ เรื่องความอดทน แต่มักถูกนำมาเปรียบเทียบซึ่งผิด) ควาย แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่สมัยก่อน ความอุดมสมบูรณ์ และการประกอบอาชีพ

ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่นฝนตก (สัญลักษณ์ ของความผิดหวัง ความเศร้า ความเจ็บปวด) ดวงอาทิย์ขึ้น (สัญลักษณ์ ของการเริ่มต้นใหม่ ความหวัง)

สัญลักษณ์ที่มาจากการแสดง อาทิเช่น การไขว้นิ้ว ในฉากสัญญา เป็นสัญลักษณ์ว่า เขากำลังโกหก เป็นต้น

ผลงานของนักศึกษามีการศึกษาพัฒนาการของนักศึกษาในรายวิชา FPR1205 (การเขียนบทภาพยนตร์ 1) พบว่า นักศึกษาสามารถนำสัญญลักษณ์มาใช้สื่อความหมายได้ดีและถูกต้อง ทำให้ผู้เห็นโปสเตอร์สามารถสื่อถึงอารมณ์ได้ว่า มีอันตรายและความหวาดกลัว แต่ในความหวาดกลัวก็มีรุ้งซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง

ขากผลของการให้ศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบโลโก้สัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โครงการบริการวิชาการ โครงการยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (โครงการ E Marketing เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าออนไลน์) นั้น พบว่า นักศึกษาได้ศึกษาวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนมาเป็นอย่างดี สะท้อนปัญหาของสังคมที่ยังคงมีในปัจจุบัน

5.2 ข้อเสนอแนะ

การเขียนบทภาพยนตร์ที่ต้องการสะท้อนสังคม ต้องคิด ใตรตรองให้ดีถึงความรู้สึกของคนดู ต้องศึกษาอย่างแท้จริง จะนำมาเป็นเรื่องล้อเล่นไม่ได้ ในฐานะที่ผู้วิจัยและนักศึกษาเป็นผู้สร้าง และผู้ผลิตต้องคำนึงถึงความสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อสังคม ต้องคำถึงถึงคุณธรรมและจริยธรรมในการผลิตภาพยนตร์ที่ดีและมีคุณภาพต่อไป

บรรณานุกรม

กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2550). *องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี.* ค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2560, จาก http://khrudaysi.blogspot.com/2007/09/blog-post_08.html.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2550). *เขียนบทหนังซัดคนดูให้อยู่หมัด (1).* กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2550). *เขียนบทหนังซัดคนดูให้อยู่หมัด (2): แหกกฎ เขียนบททางเลือก.* กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2554). *คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์.* กรุงเทพฯ: รุ้งกินน้ำ.

มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ. (2547). *How to Write a Selling Screenplay by Christopher Keane บทภาพยนตร์: เขียนอย่างไรให้ทำเงิน.* กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

ยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา. (2544). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2548). *ปั้น 'บท' สะกด 'หนัง' Three-Act Structure Screenwriting.* กรุงเทพฯ: อาทิตย์สนิทจันทร์.

วรรณี สำราญเวทย์. (2522). *ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์.* กรุงเทพฯ.

วีรวัฒน์ อินทรพร. (2545). *ทักษะการเขียน.* สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ. (2535). *วรรณกรรมปัจจุบัน.* เชียงใหม่: คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.

ภาพประกอบ: 1001 Free Downloads (https://www.1001freedownloads.com/free-cliparts/)

กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2550). *องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี.* ค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2560, จาก http://khrudaysi.blogspot.com/2007/09/blog-post_08.html.

มณิศา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา และ ศศิพร หมั่นเจริญลาภ. (2547). *How to Write a Selling Screenplay by Christopher Keane บทภาพยนตร์: เขียนอย่างไรให้ทำเงิน.* กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

ยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา. (2544). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2548). *ปั้น 'บท' สะกด 'หนัง' Three-Act Structure Screenwriting.* กรุงเทพฯ: อาทิตย์สนิทจันทร์.

วีรวัฒน์ อินทรพร. (2545). *ทักษะการเขียน.* สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

Steve Kaire. *High Concept Screenwriting Defined: How to Write High Concept Movies.* ค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2560, จาก *http://www.movieoutline.com/articles/how-to-write-high-concept-movies.html.*

พรนิมิต ธิราช[1], ภัสวลี นิติเกษตรสุนทร[2].(2016).การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส Narrative and Interpretation of Underground (Independent) Horror Films

รินบุญ นุชน้อมบุญ นิสิตปริญญาเอก , พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ. 2553 – 2557