



การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวแฟนตาซีที่มีแนวคิดมาจาก  
เทพนิยาย เรื่อง “กาลครั้งหนึ่งของกริมม์”

The Creation of Fantasy Short Film with The Concept  
of Mythology “The story of Grimm”

ภัชภิชา เต็มปรีดา 13530499

ผู้รับผิดชอบโครงการ

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศาสตร์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

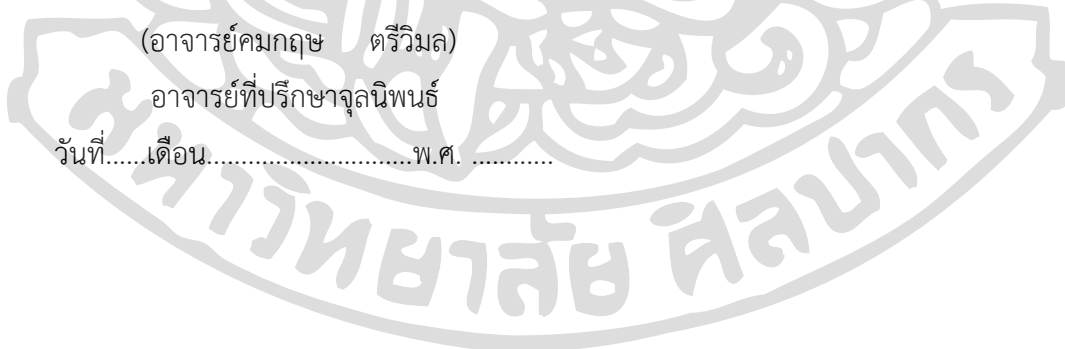
หัวข้อจุลนิพนธ์ (ภาษาไทย) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวแฟนตาซีที่มีแนวคิดมาจาก  
เทพนิยาย เรื่อง “กาลครั้งหนึ่งของกริมม์”  
หัวข้อจุลนิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ) The Creation of Fantasy Short Film with The  
Concept of Mythology “The story of Grimm”  
ผู้ดำเนินการ นางสาวภัชชญา เต็มปรีดา รหัสนักศึกษา 13530499  
ปีการศึกษา 2556  
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์  
อาจารย์ที่ปรึกษาจุลนิพนธ์ อาจารย์คมกฤษ ตรีวิมล

---

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้จุลนิพนธ์ฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของนิเทศศาสตรบัณฑิต

..... คณะกรรมการตัดสินจุลนิพนธ์  
(อาจารย์มานพ เอี่ยมสะอาด) 1. อาจารย์ฐิติยา พงนาพิทักษ์  
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2. อาจารย์อนุสรณ์ ติปยานนท์  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .... 3. อาจารย์คมกฤษ ตรีวิมล  
4. อาจารย์พัชร เอี่ยมตระกูล

.....  
(อาจารย์คมกฤษ ตรีวิมล)  
อาจารย์ที่ปรึกษาจุลนิพนธ์  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....



13530499 : สาขาวิชานิติศาสตร์

เรื่อง: การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวแฟนตาซีที่มีแนวคิดมาจากเทพนิยายเรื่อง

“กาลครั้งหนึ่งของกริมม์”

จุดนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการกระทำใดๆที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่นๆอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยนำเสนอในรูปแบบของการประยุกต์เอานิทานหลากหลายเรื่องมาสร้างเป็นนิทานเรื่องใหม่ โดยผู้จัดทำได้ทำการเก็บข้อมูลจากทฤษฎี แนวคิด บทความ และแหล่งข้อมูลอ้างอิงต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาโครงเรื่อง บุคลิกของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร จนได้มาเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์พร้อมสำหรับการถ่ายทำ

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้จัดทำต้องปฏิบัติตามขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ทุกขั้นตอนอย่างละเอียด ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์(Production) และ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production) ซึ่งการทำงานตามขั้นตอนข้างต้นทำให้ผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการสร้างภาพยนตร์ โดยละเอียดและครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ และค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงมาพัฒนาสู่บทภาพยนตร์ การสรรหาสถานที่ในการถ่ายทำที่เหมาะสมและคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมตรงตามบทภาพยนตร์ การวางแผนงานก่อนการถ่ายทำ การถ่ายทำและการบริหารเวลาในกองถ่าย การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในกองถ่ายทำ ไปจนถึงการตัดต่อภาพและเสียงของภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยความละเอียดทั้งด้านภาพและเสียง เพื่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ตามจุดประสงค์ที่ผู้จัดทำได้คาดหวังไว้

---

สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษาจุดนิพนธ์.....

## กิตติกรรมประกาศ

จุลินิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากอาจารย์คมกฤษ ตรีวิมล ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาจุลินิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อข้าพเจ้า รวมทั้งอาจารย์ฐิตติยา พจนานพัทธัช อาจารย์อนุสรณ์ ติปยานนท์ และอาจารย์พัชร เอี่ยมตระกูล ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ข้าพเจ้า ส่งผลให้จุลินิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคุณาอาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ให้ความรู้ คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่ายิ่ง จนทำให้ศิษย์คนนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ แม่ศิริพันธุ์ เต็มปรีดา ที่ให้ความเข้าใจ กำลังใจ และคอยสนับสนุนจนจุลินิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบคุณทีมงานและนักแสดงทุกคนที่สละเวลา ให้การใส่ใจ จนภาพยนตร์เรื่องสามารถสำเร็จลุล่วงมาได้ และขอขอบคุณกำลังใจและความช่วยเหลือจากเพื่อนๆเอกภาพยนตร์ รุ่นที่ 4 ที่มีให้กันเสมอ

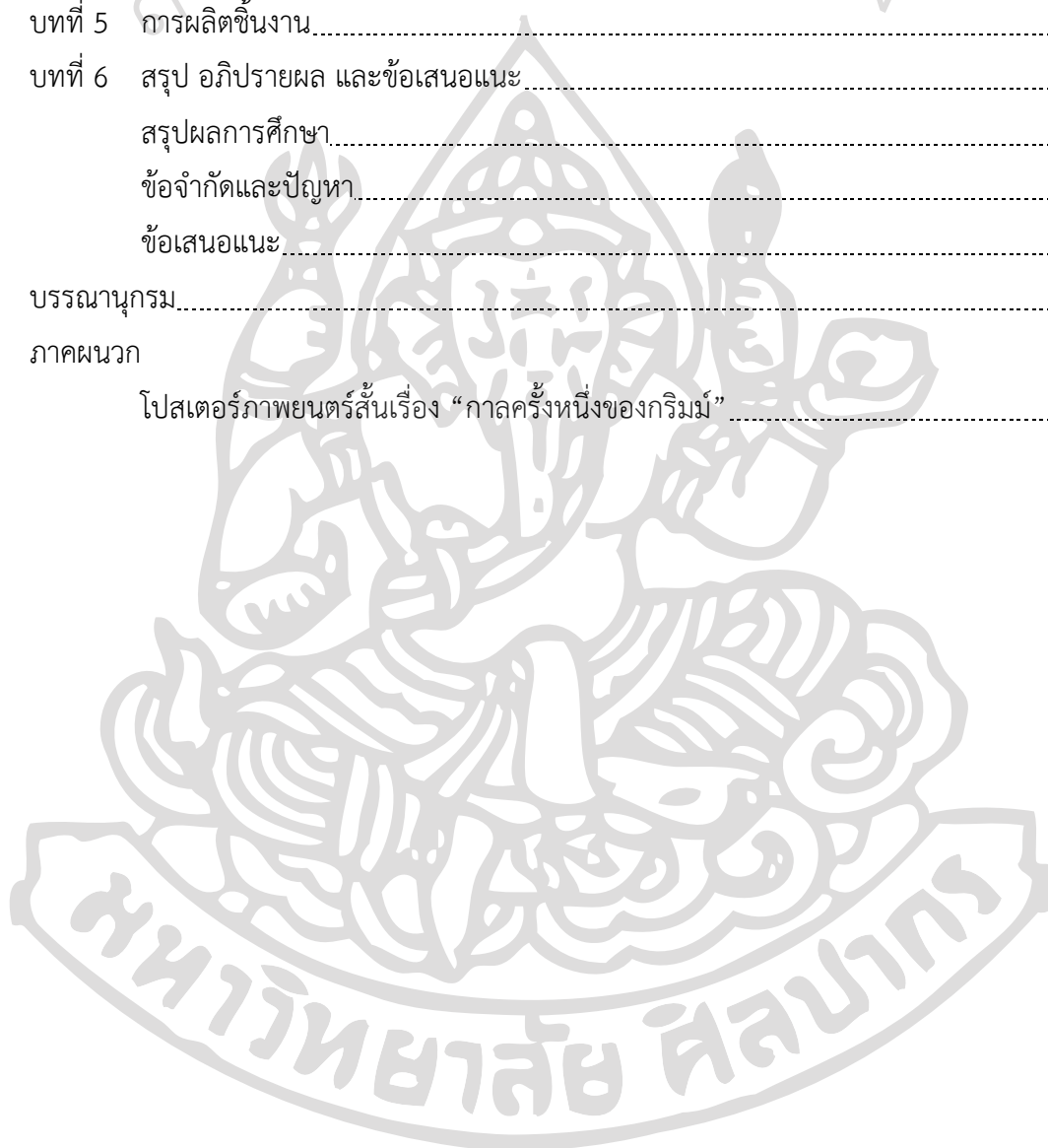
คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากจุลินิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
ลักษณะและขอบเขตของโครงการจูลินพนธ์.....	2
ขั้นตอนการศึกษา.....	2
แผนการดำเนินงาน.....	3
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2 ทฤษฎี ผลงาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซี.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์.....	20
ทฤษฎีภาพยนตร์.....	23
บทที่ 3 การเก็บข้อมูล.....	26
ข้อมูลอ้างอิง (Reference).....	26
ทิศทางและอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mood and Tone).....	29
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	33
การเตรียมบทภาพยนตร์.....	33
1.แนวความคิด (Concept).....	33
2.แก่นเรื่อง (Theme).....	33
3.เรื่องย่อ (Synopsis).....	33
4.โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	34
5.บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	38
ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production).....	61
1.เลือกนักแสดง (Casting).....	61
2.สถานที่ถ่ายทำ (Location).....	68

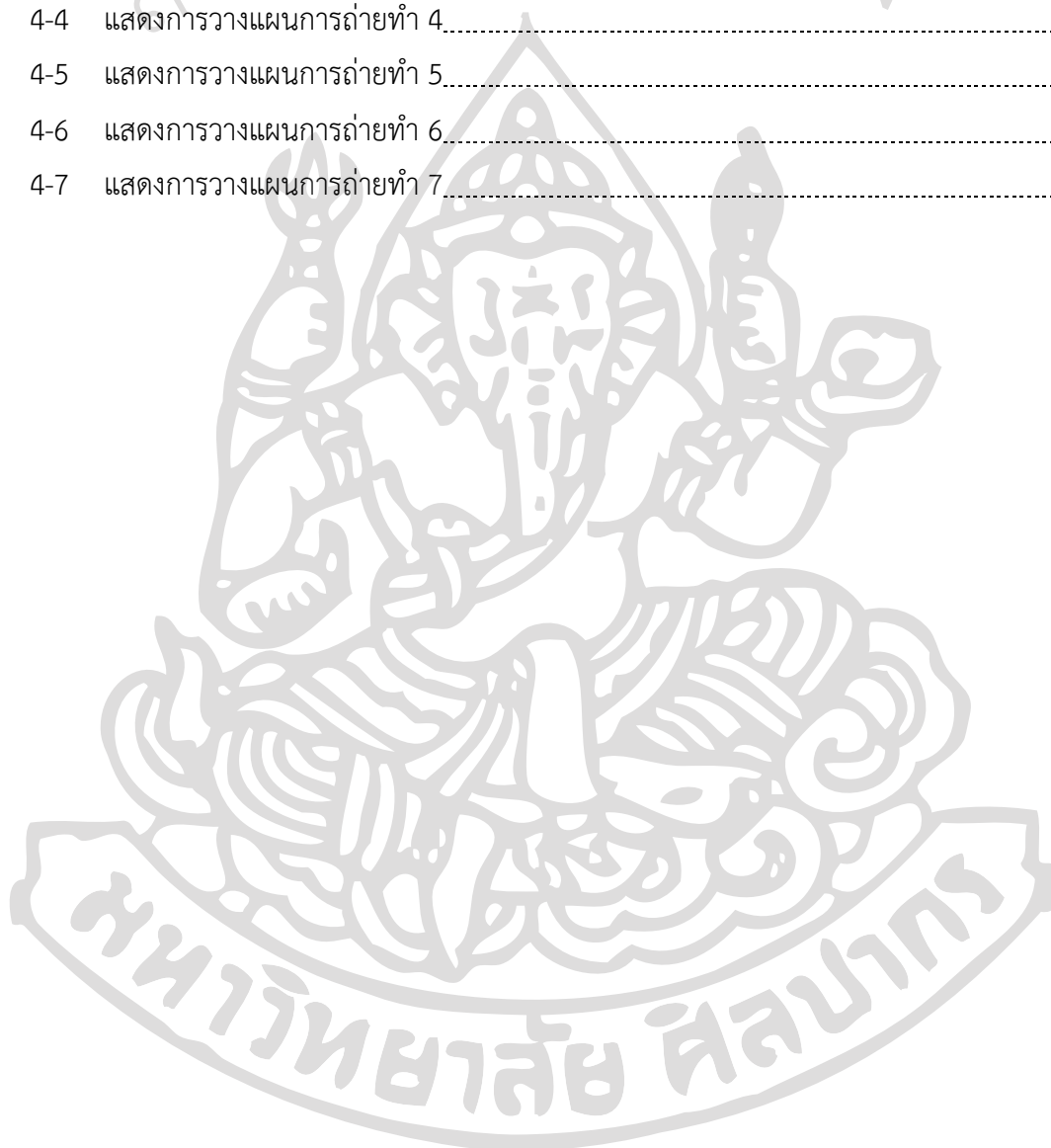
## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props).....	74
4.เครื่องแต่งกายนักแสดง (Wardrobe).....	77
5.แผนการเงิน (Financial plan).....	81
6.การวางแผนการถ่ายทำ (Breakdown).....	82
บทที่ 5 การผลิตชิ้นงาน.....	89
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	102
สรุปผลการศึกษา.....	102
ข้อจำกัดและปัญหา.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	104
บรรณานุกรม.....	105
ภาคผนวก	
โปสเตอร์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งของกรรม”.....	107



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1-1 แสดงแผนการดำเนินงาน.....	3
4-1 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 1.....	82
4-2 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 2.....	83
4-3 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 3.....	84
4-4 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 4.....	85
4-5 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 5.....	86
4-6 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 6.....	87
4-7 แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 7.....	88



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2-1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon.....	8
3-1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Enchanted.....	27
3-2 ภาพจากละครเรื่อง Once upon a time.....	28
3-3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Wreck it Ralph.....	29
3-4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Amelie.....	30
3-5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Ella Enchanted.....	31
3-6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง In Time.....	31
4-1 นักแสดงที่รับบท กริมม์.....	61
4-2 นักแสดงที่รับบท มิโกะ.....	62
4-3 นักแสดงที่รับบท นางผมหอม.....	63
4-4 นักแสดงที่รับบท เจ้าชาย.....	64
4-5 นักแสดงที่รับบท ราชินีแห่งโลกนิทาน.....	65
4-6 นักแสดงที่รับบท แม่มดใจร้าย.....	66
4-7 นักแสดงที่รับบท หนูน้อยหมวกแดง.....	67
4-8 ภาพห้องสมุดเนลสันเฮย์.....	69
4-9 ภาพน้ำตกสาริกา อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดนครนายก.....	69
4-10 ภาพป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี จังหวัดปทุมธานี.....	70
4-11 ภาพป่าป่ายาสตูดิโอ ลาดพร้าว.....	71
4-12 ภาพสวนสาธารณะสะพานตากสิน.....	71
4-13 ภาพถนนแยกบางรัก.....	72
4-14 ภาพห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.....	73
4-15 ภาพสวนสาธารณะริมน้ำตึก กสท.โทรคมนาคม บางรัก (CAT).....	73
4-16 ผอบ.....	74
4-17 เส้นผม.....	74
4-18 ป้ายประกาศจับกริมม์.....	75
4-19 หนังสือเวทมนตร์.....	75
4-20 สร้อยนิลของแม่มด.....	76
4-21 นกปลอม.....	76
4-22 เครื่องแต่งกายกริมม์.....	77

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

4-23 เครื่องแต่งกายมีโกะ.....	78
4-24 เครื่องแต่งกายนางผมหอม.....	78
4-25 เครื่องแต่งกายเจ้าชาย.....	79
4-26 เครื่องแต่งกายราชินีโลกนิทาน.....	79
4-27 เครื่องแต่งกายแม่มดใจร้าย.....	80
4-28 เครื่องแต่งกายแม่มด (ปลอมตัว).....	80
4-29 เครื่องแต่งกายหนูน้อยหมวกแดง.....	81
5-1 ฉากที่ 1.....	89
5-2 ฉากที่ 2.....	90
5-3 ฉากที่ 3.....	90
5-4 ฉากที่ 4.....	91
5-5 ฉากที่ 5.....	92
5-6 ฉากที่ 6.....	93
5-7 ฉากที่ 7.....	94
5-8 ฉากที่ 8.....	94
5-9 ฉากที่ 9.....	95
5-10 ฉากที่ 10.....	96
5-11 ฉากที่ 11.....	97
5-12 ฉากที่ 12.....	97
5-13 ฉากที่ 13.....	98
5-14 ฉากที่ 14.....	99
5-15 ฉากที่ 15.....	100
5-16 ฉากที่ 16.....	100
5-17 ฉากที่ 17.....	101

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

นิทานเป็นเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ นิทานมักมีการเล่าเรื่องที่เรียบง่าย และแฝงคติสอนใจ การเล่านิทานเป็นประเพณีปรัมปราที่หลากหลายและยังคงทนยังยืนอยู่ในสังคม เป็นศิลปะที่กลุ่มชนพื้นบ้านสร้างสรรค์ขึ้นแล้วเผยแพร่ออกไปสู่สังคมอื่นๆ ประเพณีนี้สืบทอดกันต่อมา จากรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งโดยเราไม่เคยทราบเลยว่าผู้ที่เล่าเรื่องนี้ขึ้นมาเป็นคนแรกคือใคร การถ่ายทอดเป็นแบบมุขปาฐะเป็นส่วนใหญ่ คือมีผู้เล่า และมีผู้ฟังจดจำเรื่องไปเล่าให้คนอื่นฟังอีกโดยอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมเนื้อเรื่อง สาระบางอย่างหรือตัดทอนเรื่องไปโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ โดยไม่มีการจดบันทึกเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษรแต่บางครั้งประเพณีปรัมปรานี้จะเปลี่ยนรูปแบบไป เป็นวรรณกรรมลายลักษณ์อักษรคือผู้เล่าหรือผู้ฟังเป็นผู้จดบันทึก หรือนำไปพิมพ์เป็นหนังสือเมื่อวิทยาการ ด้านการพิมพ์เจริญก้าวหน้าขึ้นแต่ความเป็นประเพณีปรัมปราหรือมรดกทางสังคมและวัฒนธรรมก็ ยังคงอยู่

จากทฤษฎีการกำเนิดของนิทานนักวิชาการอธิบายไว้ 2 ทฤษฎีด้วยกัน คือ **ทฤษฎีเอกกำเนิด (Monogenesis Theory)** เป็นแนวคิดที่ว่านิทานมีจุดกำเนิดจากแหล่งเดียวและ**ทฤษฎีพหุกำเนิด (Polygenesis)** โดยมีนักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่า มนุษย์มีความคิดร่วมกัน (Psychic unity of mankind) กล่าวคือมนุษย์มีพื้นฐานจิตใจเหมือนกัน มนุษย์ในสถานที่ต่างๆย่อมมีสภาพจิตใจอย่าง เดียวกัน นิทานจากหลากหลายพื้นที่จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกันจากทั้ง 2 ทฤษฎี ผู้จัดทำจึงมีความ คิดเห็นว่านิทานแต่ละเรื่องมีจุดร่วมเดียวกัน และสามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องเดียวกันได้โดยเริ่มจากการ ตั้งสมมติฐานว่า หากตัวละครในนิทานแต่ละถิ่นกำเนิดมีโลกนิทานใบเดียวกันและแต่ละเรื่องสามารถ เชื่อมโยงกันได้จะสามารถเชื่อมโยงกันอย่างไร

เนื่องจากผู้จัดทำมีความชื่นชอบในนิทาน ผู้จัดทำจึงได้คิดนิทานเรื่องใหม่ โดยนำเค้าโครงเรื่องเดิมของนิทานหลากหลายเรื่องมาดัดแปลง และได้สร้างตัวละครขึ้นมาใหม่คือ กริมม์ โดยอ้างอิงพฤติกรรมของตัวละครจากเจตคติของมนุษย์จึงนำมาสู่การสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นเพื่อให้ผู้ชม มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและยังได้ข้อคิดที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์สั้นผลงานจูลินพจน์เรื่องนี้อีกด้วย

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซี
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของนิทานจากหลากหลายถิ่นกำเนิด
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดจากเจตคติของมนุษย์
4. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างภาพยนตร์

## ลักษณะและขอบเขตของโครงการจูลินิพนธ์

ในการสร้างสรรค์โครงการจูลินิพนธ์ครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาแนวคิดของนิทานในแต่ละถิ่นกำเนิดและศึกษาพฤติกรรมที่เกิดจากเจตคติของมนุษย์เพื่อสร้างตัวละครใหม่ขึ้น รวมถึงศึกษานิทานและภาพยนตร์ต่างๆที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลและตัวอย่าง จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์เรียบเรียงเป็นบทภาพยนตร์สั้นเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์

## ขั้นตอนการศึกษา

1. ศึกษาและเสนอหัวข้อจูลินิพนธ์
2. รวบรวมทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
  - 2.1 ศึกษาแนวคิดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซี
  - 2.2 ศึกษานิทานจากหลากหลายถิ่นกำเนิด
  - 2.2 ศึกษาแนวคิดพฤติกรรมที่เกิดจากเจตคติของมนุษย์
  - 2.3 ศึกษาทฤษฎีทางภาพยนตร์
3. การศึกษาตีความข้อมูล
  - 3.1 นำข้อมูลที่ได้มารวบรวมแล้ววิเคราะห์
  - 3.2 ศึกษาข้อมูลอ้างอิง (Reference) บรรยากาศและอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mood and Tone) จากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ
4. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)
  - 4.1 คิดแก่นเรื่องโครงเรื่องของภาพยนตร์
  - 4.2 เขียนบทภาพยนตร์
    - 4.2.1 เรื่องย่อ (Synopsis)
    - 4.2.2 โครงเรื่องขยาย (Treatment)
    - 4.2.3 บทภาพยนตร์ (Screenplay)
    - 4.2.4 บทถ่ายทำ (Shooting Script)



## ตารางที่ 1-1 ตารางแสดงแผนการดำเนินงาน (ต่อ)

กิจกรรม	ปี พ.ศ. 2556							ปี พ.ศ. 2557		
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
บทภาพยนตร์ (Screenplay)										
บทถ่ายทำ (Shooting Script)										
คัดเลือกนักแสดง (Casting)										
หาสถานที่ถ่ายทำ (Location)										
หาอุปกรณ์ประกอบฉากและเสื้อผ้า(prop & wardrobe)										
บทถ่ายทำ (Shooting Script)										
ตารางการถ่ายทำ (Break down)										
ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)										
ติดต่อเบื้องต้น (First Draft)										
ติดต่อสุดท้าย (Final Draft)										

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างภาพยนตร์สั้นแนวแฟนตาซีในแบบของตนเอง
2. สามารถนำนิทานพื้นบ้านของหลายประเทศมาประยุกต์ร่วมกัน
3. สามารถสร้างตัวละครจากการศึกษาพฤติกรรมที่เกิดจากเจตคติของมนุษย์
4. สามารถนำทักษะจากการศึกษาด้านภาพยนตร์มาใช้ในการทำงาน

## นิยามศัพท์

**นิทาน** ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ความหมายว่า “นิทานคือเรื่อง  
ที่เล่ากันมาเช่นนิทานชาดกและนิทานอีสป เป็นต้น”

**เจตคติ (Attitude)** ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ความหมายว่า  
“ท่าทีหรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง” ในจุดนิพนธ์นี้ หมายถึง สภาพความพร้อมของ  
ความคิดความรู้สึก และแนวโน้มพฤติกรรมของบุคคลอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ สภาพนี้เป็น  
แรงที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคล ต่อเหตุการณ์ สิ่งของหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

**จินตนิมิต (Fantasy)** เป็นคำศัพท์บัญญัติตามราชบัณฑิตยสถาน สาขาวิชาการวรรณกรรม  
ในจุดนิพนธ์นี้ หมายถึง งานศิลป์ที่มีเค้าโครงหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์และเรื่องเหนือจริง



## บทที่ 2

### ทฤษฎี ผลงาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากที่มาและความสำคัญในเรื่องของการกำเนิดนิทาน นำไปสู่แนวคิดเรื่องกระบวนการภายในจิตใจวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ และศึกษาพฤติกรรมที่เกิดจากเจตคติของมนุษย์เพื่อสร้างตัวละคร ผู้จัดทำจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ ดังต่อไปนี้

#### แนวคิดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซี

##### 1. Realism – Formalism<sup>1</sup>

พิจารณามิติของประวัติศาสตร์แล้ว ย้อนกลับไปตั้งแต่ก่อนที่ศตวรรษที่20 จะเริ่มต้นขึ้นด้วยเข้าไปที่รูปแบบการนำเสนอของหนังสามารถจำแนกได้อย่างกว้างๆเป็นสองแนวทางด้วยกัน คือ แนวทางที่เรียกว่า สัจนิยม(realism) ที่มุ่งให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความเป็นจริงที่สายตามองเห็น กับแนวที่เรียกว่า รูปแบบนิยม (formalism) ที่ยึดถือรูปแบบการนำเสนอเป็นตัวกำหนดความหมายของเนื้อหา

ในช่วงกลางศตวรรษ 1890 สองพี่น้องชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ ออگุสและหลุยส์ ลูมิแอร์ ได้สร้างหนังสั้นขึ้นมา ด้วยวิธีการนำกล้องไปตั้งถ่ายเหตุการณ์ต่างๆตามสถานที่จริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน อาทิ หน้าที่แสดงภาพของกลุ่มคนที่เดินออกมาจากโรงงานช่วงเลิกงาน, ภาพของรถไฟที่แล่นเข้าจอดเทียบชานชาลาของสถานี, ภาพของเรือที่เคลื่อนออกจากท่า หนังเหล่านี้ไม่ได้มีเรื่องราวอะไร แต่มันกลับเรียกร้องและดึงดูดความสนใจของผู้ชมเพราะมันสามารถบันทึกสิ่งที่เรียกว่า ความสั่นไหวและกระฉับกระเฉง ของเหตุการณ์เหมือนกับที่พวกเขาได้พบในชีวิตจริง

---

<sup>1</sup>ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2551

ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน นักมายากลชาวฝรั่งเศสคนหนึ่งชื่อ จอร์จส์ เมลิเอร์ ก็สร้างหนังแนวแฟนตาซีขึ้นมาจำนวนหนึ่งซึ่งเน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้เฉพาะในโลกของจินตนาการ เรื่องหนึ่งในจำนวนนั้นซึ่งโด่งดังเป็นที่รู้จักมากที่สุดก็คือ A Trip to the Moon (1902) ซึ่งเนื้อหาก็เป็นไปตามชื่อเรื่องนั่นเอง นักวิทยาศาสตร์สติเฟื่องกลุ่มหนึ่งรวมตัวกันสร้างจรวดเพื่อส่งมันไปสำรวจดวงจันทร์ กลวิธีการนำเสนอที่ถือเป็นแบบฉบับของเมลิเอร์ก็คือ การผสมผสานการเล่าเรื่องที่เพ้อฝันเข้ากับเทคนิคการถ่ายภาพแบบที่เรียกว่า trick photography อาทิ เทคนิคการทำให้ตัวละครหรือสิ่งของหายไปจากจอภาพด้วยการหยุดการเดินกล้องหรือเทคนิคการซ้อนภาพ สองพี่น้องลูมิเอร์อาจถือได้ว่าเป็นผู้ให้กำเนิดประเพณีของการสร้างหนังแนว realism และเมลิเอร์คือผู้ริเริ่มหนังในแนวทาง formalism นั่นเอง

การแบ่งประเภทของหนังสามารถทำได้หลายวิธีการด้วยกัน แต่การแบ่งที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดคือ แบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ(style) โดยพิจารณาจากเทคนิคของหนังเป็นสำคัญ สไตล์ของหนังแบ่งออกเป็น 3 สไตล์หลักด้วยกัน ได้แก่ realism, classical cinema(drama) และ formalism

ลักษณะสำคัญของหนังในกลุ่ม realism เน้นการนำเสนอความจริงเป็นหลัก ใช้เทคนิคของหนังแต่เพียงเล็กน้อย ส่วนใหญ่มักจะได้แก่ หนังข่าว หนังสารคดี หนังกึ่งสารคดี หรือหนังประเภทโฮมมูวี่หรือโฮมวิดีโอที่ถ่ายเอาไว้เพื่อบันทึกเหตุการณ์ ส่วนหนังกลุ่ม classical cinema เน้นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมเป็นหลัก หนังที่สร้างขึ้นเพื่อการค้าส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่มนี้ ส่วนหนังในกลุ่ม formalism ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอความจริงเหมือน realism หรือสร้างอารมณ์เหมือน classical cinema แต่เน้นการแสดงความคิด สื่อความหมายผ่านการใช้สัญลักษณ์ เพราะฉะนั้นจึงเน้นการปรุงแต่งด้วยเทคนิคอย่างเข้มข้น



ภาพที่ 2-1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon

Le Voyage dans la lune หรือ A Trip to the Moon [1902] ภาพยนตร์โดย จอร์จส์ เมลิเอร์ หนึ่งในแนวทางแฟนตาซีเรื่องแรกที่พูดถึงการเดินทางไปสำรวจดวงจันทร์ เทคนิคการเล่าเรื่องส่วนใหญ่เป็นเทคนิคแบบละครเวที โดยเฉพาะในส่วนของฉาก จะมีการตัดต่อช่วยบ้างก็ไม่ใช่เพื่อเล่าเรื่อง แต่เพื่อผลพิเศษทางภาพ เช่น การทำให้สิ่งของหายวับไปกับตา ถ้ามองในแง่เจตนาของคนทำหนัง ต้องถือว่าเป็นหนังที่เน้นการปรุงแต่งเต็มรูปแบบเพื่อให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงความคิดฝันของคนทำหนังมากที่สุด ประการสำคัญ นี่คือนิทรรศการที่ไม่มีทางเป็นไปได้หากปราศจาก “กลวิธี” ทางด้านภาพยนตร์

### แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน

#### 1. ความหมายของนิทาน<sup>2</sup>

“นิทาน” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546หน้า588) ความหมายว่า “นิทานคือเรื่องที่เล่ากันมาเช่นนิทานชาดกและนิทานอีสป เป็นต้น”

นอกจากนี้ยังมีท่านผู้รู้อธิบายความหมายไว้คล้ายๆกัน เช่น

---

<sup>2</sup>Worldfable. ความหมายของนิทาน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com/category/กล่องความรู้/นิทาน/ความหมายของนิทาน>

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2518, หน้า 99-100) กล่าวถึง “นิทาน” ไว้ในหนังสือคติชาวบ้านว่านิทานเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคนเพื่อความสนุกสนานเบิกบานใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อเสริมศรัทธาในศาสนาเทพเจ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นคติเตือนใจ ช่วยอบรม บ่มนิสัยช่วยให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมและปรากฏการณ์ธรรมชาติเนื้อเรื่องของนิทานเป็นเรื่องนานาชนิด อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยความรัก ความโกรธ เกลียด ริษยา อาฆาต ตลกขบขัน หรือเรื่อง แปลกประหลาดพิศมัยตลกร้าย ตัวละครในเรื่องก็มีลักษณะต่างๆกันอาจเป็นคน สัตว์ เจ้าหญิง เจ้าชาย อมนุษย์ แม่มด นางฟ้าแต่ให้มีความรู้สึกนึกคิดพฤติกรรมต่างๆเหมือนคนทั่วไปหรืออาจจะ เหมือนที่เราอยากจะเป็น เมื่อนิทานตกไปอยู่ในท้องถื่นใด ก็มักมีการปรับเนื้อเรื่องให้เข้ากับ สิ่งแวดล้อมของถื่นนั้น นิทานในแต่ละท้องถื่นจึงมีเนื้อเรื่องส่วนใหญ่คล้ายคลึงกันคือ สภาพความเป็น มนุษย์ อารมณ์ ความรู้สึกกรีก เกลียด ความโง่ ฉลาด ขบขันอาฆาตแค้น หรือทุกข์ สุขส่วนรายละเอียด จะแตกต่างกันไปบ้างตามสภาพแวดล้อมและอิทธิพลของวัฒนธรรมความเชื่อของแต่ละท้องถื่น

วลัย วลีธำรง ( 2525: 22-26 ) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า หมายถึงเรื่องราวที่เล่า สืบต่อกันมาเป็นทอด ๆ จนถึงปัจจุบันนิทานอาจเป็นเรื่องที่อิงความจริงหรือมีการเล่าเสริมต่อให้ สนุกสนานตื่นเต้น ลึกลับหรือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้และอาจสอดแทรก คติเตือนใจ หรือแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องที่ควรในการดำรงชีวิตด้วย

ทรงธรรม สุทธิธรรม ( 2534: 56 ) ได้ให้ความหมายนิทานว่า เรื่องที่เล่าสืบต่อกันมา หรือแต่งขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานหรือสอดแทรกแนวคิดคุณธรรม ลักษณะที่ฟังประสงค์ แก่เด็ก เพื่อให้สามารถปฏิบัติตามได้อย่างเหมาะสมในการดำรงชีวิตในสังคม

สุมาลย์ พงษ์ไพบูลย์ (2542, หน้า 7) กล่าวว่านิทานเป็นคำศัพท์ภาษาบาลี หมายถึง คำเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประเภทใดแต่อยู่ที่ลักษณะการเล่าที่เป็นกันเองแม้จะเป็นข้อเขียนก็มี ลักษณะคล้ายกับการเล่าที่เป็นวาจาโดยใช้ภาษาพูดหรือภาษาปากในการเล่า

จากความหมายดังที่กล่าวพอสรุปได้ว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาโดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องที่อ่าน อาจเป็นเรื่องจริงหรือ เรื่องที่สมมุติขึ้น แต่ในนิทานจะสอดแทรกคุณธรรม คติสอนใจ แง่คิด และวัฒนธรรมประเพณี เพื่อให้เด็กนำไปเป็นแบบอย่างหรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

## 2. ความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านมีบทบาทสำคัญต่อการถ่ายทอดการเรียนรู้เสริมสร้างบุคลิกพลั้งโน้ม น้าวความคิดทัศนคติและพฤติกรรมของแต่ละบุคคลรวมทั้งมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์และสังคมในหลายด้านกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

(ประยูรทรงศิลป์, 2542) นิทานพื้นบ้านเป็นเครื่องช่วยให้มนุษย์เข้าใจสภาพของมนุษย์โดยทั่วไปได้ดียิ่งขึ้นเพราะในนิทานพื้นบ้านเป็นที่ประมวลแห่งความรู้สึกนึกคิดความเชื่อความนิยมความกลัวความบันเทิงใจ ระเบียบแบบแผนและอื่นๆ นิทานพื้นบ้านเป็นเสมือนกรอบล้อมชีวิตให้อยู่ในขอบเขตที่มนุษย์ในสังคมนั้นๆ นิยามว่าดีหรือถูกต้อง แม้กฎหมายบ้านเมืองก็ยังไม่สามารถบังคับจิตใจของมนุษย์ได้เท่าเพราะมนุษย์ได้ฟังได้ซึมซับสั่งสมการอบรมนั้นๆ ไว้ในวิถีชีวิตตั้งแต่เด็ก นิทานพื้นบ้านทำให้มนุษย์รู้จักสภาพชีวิตท้องถิ่นโดยพิจารณาตามหลักที่ว่าคติชาวบ้านเป็นพื้นฐานชีวิตของคนชาติหนึ่งๆ หรือชนกลุ่มนั้นๆ นิทานพื้นบ้านเป็นมรดกของชาติในฐานะเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์แต่ละชาติแต่ละภาษามีการจดจำและถือปฏิบัติกันต่อๆ มา นิทานพื้นบ้านเป็นทั้งศิลปะและศาสตร์ เป็นต้นเค้าแห่งศาสตร์ต่างๆ และช่วยให้การศึกษาในสาขาวิชาอื่นกว้างขวางยิ่งขึ้น นิทานพื้นบ้านทำให้เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนช่วยให้คนแลเห็นสภาพของตนว่าคล้ายคลึงกับคนอื่น ๆ ความคิดเช่นนี้ก่อให้เกิดความเป็นกลุ่ม ไม่เกิดการแบ่งแยก และนิทานพื้นบ้านเป็นเครื่องบันเทิงใจยามว่างของมนุษย์

## 3. ลักษณะของนิทาน

3.1 นิทานปรัมปรา (Fairy tale) นิทานปรัมปราี้มาจากคำ Fairy tale ของภาษาอังกฤษว่าเทพนิยายทำให้เกิดความสับสนปนกับนิทานอีกแบบหนึ่งคือ Myth เป็นนิทานที่ตัวละครในเรื่องเป็นเทพหรือกึ่งเทพโดยตรง ส่วนนิทานปรัมปราี้บางที่ไม่มีเทพหรือนางฟ้ามาเกี่ยวข้อง นิทานปรัมปราี้มีลักษณะที่เห็นได้ชัดคือ

- เป็นเรื่องค่อนข้างยาว มีสารัตถะ (Motif) หลายสารัตถะประกอบอยู่ในนิทาน
- เป็นเรื่องที่สมมติว่าเกิดขึ้นในที่ใดที่หนึ่ง แต่สถานที่ไม่บ่งชัดเช่น ขึ้นต้นว่า “ในกาลครั้งหนึ่ง...” เมื่อใดไม่ชัดมีพระราชองค์หนึ่งครอบครองเมืองแห่งหนึ่ง แต่เมืองอะไรไม่ระบุ
- ตัวบุคคลในนิทาน ไม่ใช่มนุษย์ธรรมดาที่มีความจริงตามสภาพปกติของมนุษย์
- เนื้อเรื่องจะประกอบด้วยอภินิหารปาฏิหาริย์ อำนาจอันพันมนุษย์วิสัยต่างๆ
- ตัวเอกของเรื่อง มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น เป็นผู้มั่งมีอำนาจ มีบุญมีความสามารถ

มีฤทธิเดชทำให้ศัตรูพ่ายแพ้ไปถ้าเป็นชายมักจะได้แต่งงานกับหญิงสูงศักดิ์แล้วครอบครองบ้านเมืองอยู่เป็นสุขไปเกือบชั่วกาลนานถ้าเป็นหญิงมักจะมีนัยคล้ายคลึงกันแม้ว่าจะมีกำเนิดต่ำต้อยหรือตกทุกข์ได้ยากในตอนต้นแต่ในที่สุดจะได้แต่งงานดีมีความสุขยั่งยืน สิ้นศัตรูและอุปสรรคในบ้านปลายนิทานแบบนี้มีอยู่ทั่วไปในโลกทั้งทางตะวันตกและทางตะวันออก เช่นเรื่องนางสิบสอง สังข์ทอง ปลาบู่ทอง สโนไวท์ ซินเดอเรลลาและเจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

3.2 นิทานท้องถิ่น(Legend) นิทานประเภทนี้ มีขนาดสั้นกว่านิทานปรัมปรามักเป็นเรื่องเหตุการณ์เดียวและเกี่ยวกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี โชคกลาง หรือคตินิยมอย่างใดอย่างหนึ่ง ของคนแต่ละท้องถิ่นแม้ว่าจะเป็นเรื่องแปลกพิสดาร พันวิสัยความจริงไปบ้างก็ยังเชื่อว่าเรื่องเหล่านี้เกิดจริงเป็นจริง มีบุคคลจริงมีสถานที่จริงที่กำหนดแน่นอนกว่านิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่นอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของวีรบุรุษประจำชาติหรือประจำเมือง เช่นท้าวแสนปม พระร่วง พระยาภมร พระยาพาน หรือเป็นเรื่องนางไม้ นางนาค นางเงือกที่ปรากฏกายมีเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ตามเรื่องในนิทาน

นิทานท้องถิ่นจำแนกออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1) นิทานประเภทอธิบาย (Explanatory Tale) เช่นอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ของธรรมชาติ เช่น เหตุใดจึงมีขนดำทำไมพระราหูกับพระจันทร์จึงเป็นอริต่อกัน อธิบายสาเหตุความเชื่อบางประการเช่น ห้ามนำน้ำส้มสายชูเข้าไปในเมืองลพบุรี และอธิบายชื่อสถานที่ต่างๆ ว่าเหตุใดจึงมีชื่อเช่นนั้น เช่น ภูเขา เกาะ ถ้ำ เมือง ตำบลและโบราณสถานสำคัญๆล้วนมีประวัติความเป็นมาทำนองนิทานอธิบายว่าเหตุใดจึงมีชื่อเรียกเช่นนั้นเช่น เขาอกทะลุในจังหวัดพัทลุง เกาะหนู เกาะแมว ในจังหวัดสงขลาประวัติชื่อตำบล “สามเสน” ในกรุงเทพฯ

2) นิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อต่างๆเช่น โชคกลางเรื่องผีชนิดต่างๆ เปรต เงือก นางไม้ เรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์การใช้คาถาอาคมและเวทมนต์ความเชื่อเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในสมัยดึกดำบรรพ์ก่อนโลกจะเจริญ

3) นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้มีลายแทงแนะให้หาสมบัตินั้นๆ

4) นิทานวีรบุรุษเป็นเรื่องที่กล่าวถึงคุณธรรมความฉลาดความสามารถและความองอาจกล้าหาญของบุคคลส่วนมากจะเป็นวีรบุรุษของชาติบ้านเมือง คล้ายคลึงกับนิทาน

ปรัมปรา มักมีตัวเอกเป็นวีรบุรุษเหมือนกัน นิทานท้องถิ่นประเภทวีรบุรุษนี้มักมีกำหนดสถานภาพที่มีกำหนดเวลาแน่ชัดขึ้นแม้ว่าจะมีเรื่องพื้นอำนาจวิสัยมนุษย์ธรรมดาประกอบอยู่บ้างแต่พอที่จะทำให้ผู้ฟังเชื่อว่าอาจเป็นความจริงมากกว่านิทานแบบปรัมปรา เช่น เรื่องท้าวแสนปมพระร่วงวาจาสีหิ พระเจ้าสายน้ำผึ้ง ไกรทอง เป็นต้น

5) นิทานคติสอนใจเป็นเรื่องสั้นๆ ไม่สมจริงเจตนาจะสอนความประพฤติอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เรื่องหนูกัดเหล็ก ชาตคต่างๆที่พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นคนและสัตว์

6) นิทานศาสนาเป็นนิทานเกี่ยวกับบอภินิหารของนักบวชที่เจริญภาวนาจนมีญาณแก่กล้า มีอิทธิฤทธิ์พิเศษ เช่น เรื่องหลวงพ่อโคะ (หลวงพ่อดวด)

3.3 เทพนิยาย (Myth) เทพนิยาย (Myth) นี้จะหมายถึงนิทานที่เทวดา นางฟ้า เป็นตัวบุคคลในนิทานนั้นเรื่องพระอินทร์หรือเป็นแต่เพียงกึ่งเทวดาอย่างเช่น เจ้าป่า เจ้าเขาเจ้าที่ เจ้าแม่ต่างๆเทพนิยายเหล่านี้มักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมต่างๆที่มนุษย์ปฏิบัติในทางศาสนาตัวบุคคลในเรื่องอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวเอกในนิทานท้องถิ่น ประเภทวีรบุรุษแต่จะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องทางศาสนาบางอย่างเนื่องมาจากความนิยมในวีรบุรุษแห่งท้องถิ่นมาก่อนต่อมาจึงได้ยกย่องขึ้นเป็นเทวดา หรือเนื่องมาจากความเลื่อมใสลัทธิศาสนาทำให้คิดแต่งตั้งเทวดาขึ้นก็ได้นิทานประเภทนี้ได้แก่เรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวกับพระอินทร์ท้าวมหาสงกรานต์เมขลา - รามสูร นารายณ์สิบปาง เป็นต้น

3.4 นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) นิทานประเภทนี้มีตัวสัตว์เป็นตัวเอก แต่สมมติว่ามีความคิดและการกระทำต่างๆตลอดจนพูดจาอย่างมนุษย์ธรรมดาบางเรื่องแสดงความเฉลียวฉลาดหรือความโง่เขลาของสัตว์ จุดเด่นที่น่าสนใจของเรื่องอยู่ที่ ข้อขัดแย้งการตบตาหลอกลวงกันหรือเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้และที่เป็นชนิดมีคติสอนใจสอนความประพฤติก็มีเป็นอันมากนิทานเรื่องสัตว์นี้ เป็นเรื่องสัตว์ป่าสัตว์บ้าน บางเรื่องก็เป็นเรื่องที่มีคนมีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ด้วยแต่ทั้งคนทั้งสัตว์นั้นจะพูดโต้ตอบกันและปฏิบัติกันเหมือนหนึ่งว่าเป็นมนุษย์เหมือนกันนิทานชนิดที่สอนศีลธรรมต่างๆ นั้นเป็นที่นิยมกว้างขวางทั่วโลกเรื่องชาตคบางเรื่องมีมาก่อนศาสนาสำคัญๆ เช่น ศาสนาฮินดู ศาสนาพุทธ เสียอีก

3.5 นิทานตลกขบขัน (Jest) นิทานพื้นบ้านลักษณะนี้ มักเป็นเรื่องสั้นๆ จุดสำคัญของเรื่องตลกขบขันนี้อยู่ที่มีเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ต่างๆ เกี่ยวกับความโง่และกลโกงการแก้แค้นแก้ล้าง การแสดงปฏิภาณไหวพริบ การพนันขันต่อการเดินทางและการผจญภัยที่ก่อเรื่องผิดปกติในแง่ขบขัน

ต่างๆ ตัวเอกของเรื่องตลกขบขัน บางทีไม่ใช่คนฉลาดสามารถ แต่เป็นคนโง่งออย่างที่สุดมักจะทำเรื่อง ผิดปกตวิสัยที่มนุษย์มีสติปัญญาตามธรรมดาเขาทำกันนอกจากนี้ยังมีเรื่องตลกขำขันที่ตัวเอกเป็นคนมี สติปัญญาและปฏิภาณไหวพริบเช่นเรื่องศรีธนญชัย เป็นต้น

#### 4. จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน<sup>3</sup>

การถ่ายทอดเรื่องราวให้แก่กันในหมู่มนุษย์นั้นอาจกล่าวได้ว่าเริ่มขึ้นพร้อมกับการ กำเนิดภาษาพูดนับเป็นจิตวิทยาความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการสื่อสารกับบุคคลรอบ ข้าง เล่าประสบการณ์ ความเชื่อ ความหวาดกลัวเพื่อแลกเปลี่ยนหรือสืบสานต่อรุ่นสู่รุ่นไปเรื่อยๆ แรกเริ่มทีเดียวนั้นมนุษย์เราเริ่มการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆผ่านการสวดมนต์มนุษย์มักร้องเพลงหรือบท สวดมนต์ขณะกำลังทำงานไปด้วยเพื่อสร้างกำลังใจและความครื้นเครงในกลุ่มและต่อมาก็พัฒนาขึ้น เป็นการเล่าเรื่องในเชิงสังคม เช่นเพื่อถ่ายทอดความเชื่อหรือศรัทธา การถ่ายทอดค่านิยมทาง วัฒนธรรมด้านการศึกษา การสืบทอดตำนาน เรื่องเล่าปรัมปราต่างๆหรือด้านเพื่อความบันเทิงดังจะ เห็นได้จากนิทาน เป็นต้น

ความทรงจำพื้นบ้าน (Folk memory) เป็นคำที่ใช้บรรยายเรื่องราว, ตำนานพื้นบ้าน หรือประมวลเรื่องปรัมปราเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่เล่าขานกันต่อๆมาจนชั่วลูกชั่วหลานเหตุการณ์ ที่บรรยายอาจจะเป็นความทรงจำของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นหลายสิบ, หลายร้อย หรือ หลายพันปี มาแล้วที่มีก็จะเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญต่อท้องถิ่นเรื่องราวที่เล่าอาจจะเป็นการอธิบายถึง รูปลักษณ์ของสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น, เป็นการให้เหตุผลเกี่ยวกับประเพณีนิยมทางวัฒนธรรม หรือเป็น การอธิบายที่มาของที่มาของชื่อสถานที่ในท้องถิ่น เช่น ตำนานน้ำท่วมโลกครั้งใหญ่ ที่ทำให้เกิดโดย พระเจ้าหรือเทพเจ้า เพื่อทำลายอารยธรรมโดยเป็นการตอบสนองผลกรรมเป็นประเด็นที่แพร่หลายใน ตำนานกรีกและตำนานในวัฒนธรรมอื่น ๆ เรื่องราวของโนอาห์และเรือของโนอาห์ เป็นต้น

<sup>3</sup>Worldfable.. จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com/category/ว่าด้วยเรื่องของนิทาน/จุดกำเนิดและวิวัฒนาการ>

เทพปกรณัมกรีก เป็นเรื่องปรัมปราและตำนานที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า, วีรบุรุษ, ธรรมชาติของโลกและจุดกำเนิดและความสำคัญของวิถีปฏิบัติและพิธีในทางศาสนาของพวกเขา เทพปกรณัมกรีกเป็นส่วนหนึ่งของศาสนาในกรีซโบราณ เกิดขึ้นเมื่อราว 900-800 ปีก่อนคริสตกาล มีข้อสันนิษฐานของที่มาของการเกิดเทพปกรณัมกรีก อาจเป็นเพราะชาวกรีกโบราณพยายามหาคำตอบให้กับตัวเองว่าทำไมฟ้าร้อง ฟ้าผ่าหรือเหตุใดจึงมีเสียงสะท้อนจากถ้ำเมื่อเราส่งเสียง หรือ ฯลฯ นั้น เพราะความกลัวปรากฏการณ์ธรรมชาติจึงพยายามหาเหตุผลและชาวกรีกชอบฟังนิทานเรื่องเล่าปรัมปรา, ชอบแต่งโคลงกลอนจึงรักการขับลำนำและตีพิณคลอไปด้วยจึงทำให้การขับลำนำเป็นที่นิยมเล่ากันว่าโฮเมอร์ (Homer) ก็เป็นนักขับลำนำชั้นยอดคนหนึ่งของกรีก ใคร ๆ ก็รักน้ำเสียงการเล่านิทานของเขาแรกเริ่มเทพตำนานเป็นบทกลอนที่ท่องจำกันมาเป็นรุ่น ๆ ต่อมามีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเราจึงไม่ทราบแน่ชัดว่าใครเป็นผู้แต่งเทพปกรณัม

นิทานโบราณยุคนี้เน้นการเล่าเรื่องซึ่งแฝงด้วยคติธรรมสอนใจจนอาจกล่าวได้ว่าเป็นต้นแบบของการเล่านิทานในยุคต่อมาซึ่งนักเล่านิทานฝั่งโลกตะวันตกที่มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนั้น คือ ทาสชาวกรีก มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลา 560-620 ปีก่อนคริสต์ศักราช นามว่า ฮีสปนิทานของเขาได้รับความนิยมอย่างมากจากคนฟัง ชีวิตของเขาจึงทำงานด้วยการเล่านิทานเป็น กิจวัตรจนทำให้ทุกคนในท้องถิ่นที่เขาอยู่รู้จักเขาเป็นอย่างดีและทุกคนต่างก็อยากฟังนิทานของ เขาไม่ว่าจะเป็นทั้งเด็กหรือผู้ใหญ่ การเล่าเรื่องของฮีสป จึงไม่มีใครคิดว่า เขากำลังสั่งสอนให้คนอยู่ในศีลในธรรม แต่ทุกคนฟังเรื่องราวของเขาเพราะความสนุกสนานเรื่องราวของเขาจึงถูกเรียกขานกันในนามว่า “นิทาน”

เป็นการยากที่จะสืบหาประวัติความเป็นมาของเทพนิยายเพราะสิ่งที่หลงเหลือมาถึงปัจจุบันมีแต่เพียงงานเขียนที่เป็นเอกสารเท่านั้นแต่นักเล่านิทานได้สืบทอดเรื่องราวกันมานานหลายศตวรรษแล้วซึ่งเทพนิยายอาจเกิดขึ้นมานานพอ ๆ กันแม้ในช่วงนั้นยังไม่สามารถแยกประเภทได้ชัดเจน คำว่า “เทพนิยาย” บัญญัติขึ้นใช้สำหรับวรรณกรรมประเภทนี้เป็นครั้งแรกโดยมาตามดัลนอย (Madame d'Aulnoy) ปัจจุบันยังคงมีการประพันธ์เทพนิยายและเรื่องราวที่สืบเนื่องจากเทพนิยายอยู่เสมอ

ล่วงเข้าสู่ยุคศิลปะบาโรก ประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งเป็นยุคที่นิทานในยุโรปกลับมาได้รับความนิยมสูงขึ้นอีกครั้งจากการนำนิทานฮีสปมาปรับปรุงใหม่โดยฌ็อง-เดอ ลา ฟอนเต นักเล่านิทานชาวฝรั่งเศสโดยปรับแต่งให้มีการเหน็บแนม เสียดสีสังคม ศาสนจักร เป็นต้น การแต่งนิทานวรรณกรรมเพื่อสังคมของฌ็อง-เดอ ลา ฟอนเตนี่เองเป็นตัวอย่างให้นักเขียนอีกหลายคนในยุโรป

ยึดถือเป็นแบบอย่างและในยุคนี้เองวรรณกรรมเด็กก็เริ่มแพร่หลายมากขึ้นเช่นกัน ด้วยชาร์ล แปโร นักเขียนชาวฝรั่งเศสผู้วางรากฐานวรรณกรรมในยุคใหม่และวรรณกรรมประเภทเทพนิยาย มีชื่อเสียงมากจากผลงานเรื่อง Le Petit Chaperon rouge (หนูน้อยหมวกแดง) La Belle au bois dormant (เจ้าหญิงนิทรา) Le Maître chat ou le Chat botté (แมวน้อยในรองเท้าบูต) Cendrillon ou la petite pantoufle de verre (ซินเดอเรลล่า) เป็นต้น

เมื่อเข้าสู่ยุคศิลปะจินตนิยม นับเป็นยุคที่นิทานและวรรณกรรมเด็กรุ่งเรืองถึงขีดสุดก็ได้ใจคือบลุดวิก กริมม์ และ วิลเฮล์ม คาร์ล กริมม์สองพี่น้องนักวิชาการชาวเยอรมันซึ่งเป็นที่รู้จักโด่งดังจากผลงานการรวบรวมนิทานพื้นบ้านและเทพนิยาย ทำให้เทพนิยายมากมายแพร่หลายไปทั่วโลก เช่น รัมเพลสทิลสกินสโนไวท์ ราพันเซล ซินเดอเรลล่า และ แอนเซลกับเกรเซล ปี ค.ศ. 1812 พี่น้องกริมม์ได้ตีพิมพ์ผลงานรวบรวมเทพนิยายของพวกเขาเป็นครั้งแรก ชื่อว่า Tales of Children and the Home ซึ่งพวกเขารวบรวมเรื่องราวมาจากชาวบ้านชนบทเรื่องบางส่วนก็ขัดแย้งกับที่มาของเรื่องอื่น ๆ ที่ตีพิมพ์ในวัฒนธรรมอื่นและภาษาอื่น พี่น้องกริมม์แบ่งงานกันทำใจคือบเน้นที่งานวิจัย ส่วนวิลเฮล์มทำหน้าที่ปะติดปะต่อเรื่องราวนำมาประพันธ์ใหม่ในรูปแบบวรรณกรรมและเขียนบรรยายในลักษณะของนิทานเด็กพี่น้องทั้งสองยังให้ความสนใจกับนิทานพื้นบ้านและประวัติศาสตร์กำเนิดของวรรณกรรม

ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน นักเขียนชาวเดนมาร์กเขานำนิทานพื้นบ้านมาเล่าใหม่เขาก็เริ่มแต่งนิทานเองแล้วก็เพิ่มความเศร้าหรือน่ากลัวเข้าไปเสริมด้วยจินตนาการเพื่อฝันและลีลาภาษาพูดเรียบง่ายเพื่อย้อมความหวานซึ่งให้กับคติของเรื่อง ‘ต้นสน’ เป็นเรื่องหนึ่งอันเป็นที่ชื่นชอบกันมากที่สุด เช่นเดียวกับ ‘เด็กหญิงไม้ขีดไฟ’ ‘เงือกน้อย’ ‘ราชินีหิมะ’ ‘ไนติงเกล’ ‘กล่องชุดจุดไฟ’ ‘ลูกเป็ดขี้เหร่’ และ ‘ชุดใหม่ของจักรพรรดิ’

ชาร์ล ลูควิช ดอดจ์สัน นักเขียนชาวอังกฤษผลงานเด่นที่สร้างชื่อเสียงให้กับเขาคือ อลิซผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์และภาคต่อที่ชื่อ Through the Looking-Glass จุดเด่นในวรรณกรรมของ ชาร์ลลูควิช ดอดจ์สัน คือการเล่นคำ ตรรกะและแฟนตาซี ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ และยิ่งกว่านั้นงานเขียนของเขาได้ฝังลึกเข้าไปในวัฒนธรรมสมัยนิยมและมีอิทธิพลโดยตรงกับนักเขียนจำนวนมากในเวลาถัดมา

## 5. ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทานพื้นบ้าน<sup>4</sup>

นิทานพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เก่าแก่กระทั่งเราไม่อาจสืบทราบได้อย่างแน่ชัดว่าใครเป็นผู้แต่ง หรือประติษฐ์เรื่องราวนั้นขึ้นเป็นคนแรกเรื่องเหล่านี้อาจถูกสร้างขึ้นมาอย่างไม่ตั้งใจแต่จะต้องมีเหตุหรือแรงจูงใจอย่างใดอย่างหนึ่ง นิทานทั่วโลกจะมีเนื้อเรื่องรายละเอียดของเหตุการณ์หรือลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกันตั้งแต่นั้นนักคติชนวิทยาจึงพยายามสืบสาวค้นคว้าเรื่องประวัติชีวิตของนิทาน คือการศึกษาว่านิทานมีกำเนิดขึ้นมาอย่างไรและเหตุใดจึงคล้ายคลึงกัน เพราะได้มีการยืนยันกันอย่างแน่นอนแล้วว่า บางชนชาติที่มีเล่านิทานที่คล้ายกันนั้นไม่มีการติดต่อกันทางวัฒนธรรมแต่อย่างใด และในการศึกษาเรื่องเล่าหรือนิทานในชุมชนต่าง ๆ นั้นบรรดานักคติชนวิทยาต่างก็พยายามใช้หลักเกณฑ์และวิธีการที่มีเหตุผลเข้ามาวิเคราะห์ พบว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ในนิทานของชาวยุโรปส่วนใหญ่ตลอดจนโครงเรื่องและตัวละครที่เป็นไปในการทำงานเดียวกันจะมีอยู่ในตำนานของพวกเขาเผ่าอารยันด้วย

การแพร่กระจายของนิทานพื้นบ้าน (Dissemination of folktales หรือ Dissemination of literature) คือการพิจารณาหลักความจริงที่ว่านิทานจำนวนมากจะแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางการศึกษาธรรมชาติของการแพร่กระจาย สาเหตุของการแพร่กระจายและกระบวนการของการแพร่กระจายนั้น ในที่นี้จะกล่าวถึงแต่ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทานพื้นบ้าน

นิทานจำนวนมากจะแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางจนไม่สามารถอธิบายการแพร่กระจายอย่างเป็นระบบได้ตั้งนั้นจึงจำเป็นต้องการศึกษาธรรมชาติของการแพร่กระจายสาเหตุของการแพร่กระจาย และกระบวนการของการแพร่กระจายของนิทานซึ่งนักวิชาการอธิบายไว้ 2 ทฤษฎีด้วยกัน คือ ทฤษฎีเอกกำเนิดและทฤษฎีพหุกำเนิด

<sup>4</sup>Worldfable. ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทานพื้นบ้าน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก<http://worldfable.wordpress.com/category/ว่าด้วยเรื่องของนิทาน/ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทาน>

## 5.1 ทฤษฎีเอกกำเนิด (Monogenesis Theory)

ทฤษฎีเอกกำเนิด คือแนวคิดที่ว่านิทานมีจุดกำเนิดจากแหล่งเดียวซึ่งหมายถึงว่านิทานจะเกิดขึ้นที่จุดใดจุดหนึ่งของโลกแล้วแพร่กระจายออกไปรอบทิศทาง หรือเน้นหนักไปทางทิศทางใดทิศทางหนึ่งขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมชนกลุ่มที่เป็นเจ้าของนิทานได้เล่าสืบทอดกันมาผ่านคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ภายหลังได้แพร่กระจายไปยังกลุ่มชนอื่น ภาษาอื่นโดยการติดต่อกันทางการค้าขาย การเมือง การรับวัฒนธรรมซึ่งกันและกันผ่านยุคหนึ่งไปสู่อีกยุคหนึ่ง ผ่านภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งไม่จำเป็นต้องมีนิทานพื้นบ้านจึงไปปรากฏอยู่ในกลุ่มชนต่างเมืองต่างภาษาที่มีภูมิลาเนาห่างไกล แม้ว่าเนื้อหาสาระจะมีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิมมากก็ตามแต่โครงเรื่องยังพอให้เห็นว่ามีที่มาจากแหล่งเดียวกันนักคติชนวิทยาในสมัยศตวรรษที่ 20 ได้นำแนวคิดแบบเอกกำเนิดนี้มาผสมผสานกับทฤษฎีแพร่กระจาย (Diffusion Theory) แล้วอธิบายว่า “มันคือการะบวนการที่มีลักษณะการวัฒนธรรม (culture trait) เคลื่อนย้ายจากปัจเจกบุคคลหนึ่งไปสู่ปัจเจกบุคคลอื่น ๆ หรือจากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีกรวัฒนธรรมหนึ่ง”

นักวิชาการกลุ่มทฤษฎีเอกกำเนิดได้ชี้ให้เห็นว่าอินเดียเป็นแหล่งกำเนิดของนิทานพื้นบ้านและถ่ายทอดไปยังยุโรปเพราะเป็นสิ่งคมอินโดยูโรเปียนด้วยกัน มีความสัมพันธ์กันในสมัยโบราณทั้งทางด้านติดต่อค้าขาย (การซื้อทองคำของชาวอินเดียในกรีกและโรมันเป็นต้น) และประวัติศาสตร์ (พระเจ้าเล็กซานเดอร์มหาราชเคยยกทัพมาตีตอนเหนือของอินเดีย เป็นต้น) เรียกว่าทฤษฎีอินโด - ยูโรเปียน (The Indo - European Theory) ซึ่งระบุว่าความคล้ายคลึงกันในนิทานที่เล่ากันอยู่ในประเทศต่าง ๆ นั้นขึ้นอยู่กับสมมติฐานว่า นิทานแพร่หลายมาจากแหล่งเดียวกันเช่นนิยายในยุโรปมีกำเนิดขึ้นในอินเดียและอพยพเคลื่อนย้ายไปทางตะวันตกและเมื่อผู้คนจากสถานที่หนึ่งได้โยกย้ายไปยังอีกสถานที่หนึ่งเขาจะนำเอานิทานกับคติชนแบบอื่น ๆ ของเขาไปด้วย

จาคอป กริมม์ และวิลเฮล์ม กริมม์กล่าวว่านิทานมีกำเนิดมาจากกลุ่มชนที่มีรากฐานของภาษาอินโด - ยูโรเปียนร่วมกันเขาใช้วิธีการของนิรุกติศาสตร์เปรียบเทียบมาอธิบายถึงรากฐานร่วมกับภาษาอินเดียบกับภาษาที่ใช้ในยุโรปและสรุปว่านิทานอินเดียกับนิทานยุโรปมีแหล่งกำเนิดร่วมกัน

อีโอดอร์ เบนพีย์ผู้นำของกลุ่มการค้นคว้าของประวัติและการเปรียบเทียบนิทานคนหนึ่งวิเคราะห์นิทานเรื่องปัญจะตันตระ ในขณะที่ แมกซ์ มิลเลอร์ ศึกษาคัมภีร์ฤคเวทเบนพีย์นำเอานิทานมุขปาฐะมาสัมพันธ์กับบ่อเกิดของวรรณกรรมการที่เบนพีย์คิดว่าการสืบทอดน่าจะเป็นไปด้วยการเขียนมากกว่าการเล่าด้วยปากเปล่า นั่นก็เพราะชาวยุโรปกับชาวอินเดียมีรากฐานของภาษา

ร่วมกันคือภาษาอินโด – ยูโรเปียนนั่นเอง ใน ค.ศ. 1838 โอกุสต์ หลุยส์ เลออร์เดลองซองส์ ได้เคยเสนอว่า จุดกำเนิดของนิทานในยุโรปนั้นน่าจะอยู่ในอินเดียส่วนเบนพรีรี่เป็นผู้นำข้อเสนอแนะนี้มาพิจารณาทำให้เป็นเหตุผลขึ้นในระยะแรกเบนพรีรี่ไม่ได้รวบรวมความคิดของเขาให้เป็นเรื่องราวแต่เป็นความคิดที่แทรกอยู่ในงานเขียนต่าง ๆ ของเขา ใน ค.ศ. 1859 เขาเสนอหลักเกณฑ์นี้ไว้ในบทนำในการตีพิมพ์นิทานปัญจตันตระซึ่งมีอิทธิพลต่อนักวิชาการรุ่นต่อมาอย่างน้อยสองชั่วคน

โดยทั่วไปแล้วนักวิชาการเชื่อว่า นิทานอุทาหรณ์หรือนิทานคติที่เกี่ยวกับสัตว์ส่วนใหญ่จะมีต้นกำเนิดอยู่ในโลกตะวันตกและมีการเปลี่ยนแปลงอาจจะมากหรือน้อยไปเป็นสิ่งที่เราเรียกว่า นิทานอีสปแต่นิทานบางเรื่องก็มีร่องรอยและหลักฐานว่าน่าจะมีส่วนกำเนิดในอินเดียมากกว่า เพราะฉะนั้นนิทานของอินเดียจำนวนมากก็จะแพร่ในลักษณะการถูกหยิบยืมและพวกอินดูนั้นก็จะมีลักษณะการสร้างสรรคประกอบแตงนิทานในลีลาที่คล้ายกับนิทานอีสปของกรีก ทั้งๆที่ในช่วงเวลานั้นของพวกเขายังไม่ได้รับอิทธิพลจากพวกกรีกความนึกคิดของพวกอินดูแตกต่างกับความนึกคิดในนิทานอีสปตรงที่ว่านักแต่งนิทานอีสปกำหนดให้สัตว์ของเขามีพฤติกรรมต่าง ๆ โดยไม่คำนึงถึงธรรมชาติพิเศษของสัตว์ แต่เปรียบเทียบเหมือนกับว่าสัตว์นั้นเป็นเพียงมนุษย์ที่สวมหน้ากากของสัตว์เข้าไปเท่านั้นหรือเท่ากับเป็นมนุษย์ที่อยู่ในรูปของสัตว์และลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งในนิทานของอินดูก็คือธรรมชาติของการสั่งสอนตลอดจนการเผยแพร่ความเชื่อของพวกอินดูในเรื่องวิญญูณย้ายเข้าไปอยู่ในร่างใหม่

นอกจากนิทานคติแล้วนิทานพื้นบ้านประเภทเทพนิยายก็มีกำเนิดมาจากอินเดียด้วยนักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่า นิทานคติจำนวนน้อย กับเทพนิยายและนิทานพื้นบ้านอื่น ๆ จำนวนมากได้แพร่กระจายจากอินเดียไปทั่วโลกตั้งนั้นข้อสรุปของเบนพรีรี่ก็คือ นิทานต่าง ๆ นอกจากนิทานอีสปมีกำเนิดขึ้นที่อินเดียแล้วแพร่กระจายไป 3 ทางด้วยกันคือ

- นิทานจำนวนหนึ่งได้แพร่ไปด้วยการเล่าแบบมุขปาฐะในช่วงเวลาก่อนศตวรรษที่ 10
- หลังจากศตวรรษที่ 10 นิทานได้เผยแพร่ไปด้วยการเขียนเป็นประเพณีปรัมปราลายลักษณ์ไปตามเส้นทางที่ได้รับอิทธิพลของศาสนาอิสลามโดยเฉพาะอย่างยิ่งพวกที่อยู่ในไบเซนไทน์ อิตาลี และสเปน
- ส่วนที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพุทธศาสนาจะเดินทางไปทางจีนและทิเบต หรือสู่ชาวมองโกลโดยตรงและเดินทางจากพวกมองโกลไปสู่ยุโรป

เบนพรีรี่มิได้เสนอข้อคิดขึ้นมาลอย ๆ แต่เขาได้เปรียบเทียบนิทานแต่ละเรื่องในปัญจตันตระโดยนำเอาสำนวนต่าง ๆ มาพิจารณา มีนักวิชาการจำนวนไม่น้อยสนใจและเชื่อ

ความเห็นของเขาและนักวิชาการอย่างน้อยหนึ่งขบวนคนนำตัวเข้าไปผูกพันอยู่กับการค้นคว้านิทานกับแนวทางที่เบนพริ้ววางไว้ และระยะเวลานั้นเป็นระยะเวลาของการศึกษาเปรียบเทียบนิทานจากคลังนิทานต่าง ๆ อย่างเข้มงวดจริงจังโดยมีสมมติฐานการศึกษาว่าอินเดียคือแหล่งที่นิทานยุโรปมีกำเนิดขึ้น และแพร่ออกมาอย่างมากมาย

ทฤษฎีดังกล่าวนำมาอธิบายการแพร่กระจายของนิทานพื้นบ้านไทยได้ว่านิทานพื้นบ้านไทยบางส่วนสืบทอดมาจากนิทานพื้นบ้านอินเดียที่มาพร้อมกับการเผยแพร่พระพุทธศาสนา หรือชาวไทยได้ปรับเปลี่ยนถ่ายโอนนิทานชาดกซึ่งแต่เดิมนั้นเป็นนิทานพื้นบ้านของอินเดียมาเป็นนิทานพื้นบ้านไทยจำนวนหนึ่ง ส่วนนิทานเรื่อง รามเกียรติ์ ศกุนตรา ฯลฯ เป็นนิทานที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาฮินดูแต่กระนั้นก็ตามนิทานพื้นบ้านไทยจำนวนมากมีต้นตอกำเนิดในดินแดนประเทศไทย โดยจะนิยมเล่าสืบกันในภูมิภาคหนึ่งและภายหลังได้แพร่กระจายไปยังภูมิภาคอื่นๆ ฉะนั้นจึงพบว่านิทานพื้นบ้านไทย (ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ ภาคอีสาน) จะมีโครงเรื่องตรงกัน หรือคล้ายคลึงกัน หรือมีลักษณะร่วมกัน เช่น ศรีธรรมาชยเชียงเมียง หรือนิทานอธิบายเหตุอื่นๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ตามทฤษฎีการแพร่กระจายเอกกำเนิดที่กล่าวว่านิทานในยุโรปมีแหล่งกำเนิดมาจากอินเดียของเบนพริ้วนั้นมิได้คัดค้านหลายคนเช่น เอ็มมานูเอล คอสเกก้านว่า เขาเชื่อว่าเบนพริ้วพลาดตอนที่กล่าวว่าพวกมองโกลมีบทบาทสำคัญในการทำให้นิทานแพร่กระจายไปทั่วยุโรป และตามความเป็นจริงแล้วยังมีคลังนิทานของอียิปต์ซึ่งมีการก่อนที่จะมีการยืมนิทานจากอินเดียเสียอีกและข้อหนึ่งคือ อินเดียไม่น่าจะเป็นแหล่งกำเนิดของนิทานทั้งหมดแต่กระนั้นก็เป็นแหล่งเก็บนิทานที่มีกำเนิดต่าง ๆ กันและเข้าไปรวมอยู่ด้วยกัน และนิทานแพร่กระจายจากแหล่งนั้นไปทั่วโลก ส่วน โจเซฟ เบติแยร์ นักนิรุกติศาสตร์ชาวฝรั่งเศสมีความเห็นว่าทฤษฎีของเบนพริ้วไม่อาจพิสูจน์ได้อย่างแน่ชัดและแบบเรื่องของนิทานแบบเดียวกันอาจจะเกิดขึ้นได้อย่างเป็นอิสระ

## 5.2 ทฤษฎีพหุกำเนิด (Polygenesis)

ผู้เสนอทฤษฎีนี้เชื่อว่านิทานเกิดขึ้นจากหลายแหล่งมิใช่แหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงอย่างเดียวส่วนการที่นิทานจากหลายแหล่งมีเรื่องราวตรงกันนั้นเป็นเพราะมนุษย์ทุกสังคมต่างก็ผ่านขั้นตอนของวัฒนธรรมมาเหมือนกันผ่านชีวิตแบบสังคมดั้งเดิมมาก่อนมีความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมแบบเดียวกันนิทานเป็นสิ่งตกค้างมาจากสังคมในยุคดั้งเดิมดังนั้นนิทานจากหลายๆแห่งจึงมีลักษณะเนื้อหาคล้ายคลึงกัน เช่นตำนานน้ำท่วมโลก มีปรากฏในนิทานของหลายชาติทั้งที่หลายชาติไม่ได้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเลย

เหตุผลอีกประการหนึ่งคือ การนำแนวคิดทางจิตวิทยาภาษาศาสตร์มาศึกษามีนักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่า มนุษย์มีความคิดร่วมกัน (Psychic unity of mankind) กล่าวคือมนุษย์มีพื้นฐานจิตใจเหมือนกันมนุษย์ในสถานที่ต่างๆย่อมมีสภาพจิตใจอย่างเดียวกันดังนั้นนิทานที่เป็นผลผลิตจากจิตใจมนุษย์ซึ่งอยู่ต่างสถานที่กันจึงปรากฏออกมาเป็นแบบเดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน เช่น นิทานที่เกี่ยวกับเรื่องเพศซึ่งมีอยู่ในทุกสังคม เป็นต้น

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์

### 1. ทฤษฎีเจตคติ (Attitude)<sup>5</sup>

เจตคติเป็นสภาพความพร้อมของความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มพฤติกรรมของบุคคลอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ สภาวะนี้เป็นแรงที่กำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคลต่อเหตุการณ์ สิ่งของหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

#### 1.1 องค์ประกอบของเจตคติ

เจตคติของบุคคล ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ สำคัญ ซึ่ง เฟลด์แมน (Feldman, 1994:489-490) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้เป็นรูปแบบ ABC (ABC Model) ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective component –A) เป็นความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจที่บุคคลมีต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่รับรู้
2. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral component-B) เป็นการเตรียมพร้อมของบุคคลที่จะแสดง หรือไม่แสดงพฤติกรรม ต่อบุคคล สิ่งของหรือเหตุการณ์ต่างๆที่รับรู้
3. องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive component –C) เป็นความรู้ หรือความคิดของบุคคลที่มีต่อบุคคลสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ดี ไม่ดี ถูกต้องไม่ถูกต้อง เหมาะสม ไม่เหมาะสม ให้คุณ ให้โทษ

---

<sup>5</sup>ปรเมศร์ กลิ่นหอม. องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์. เข้าถึงได้เมื่อ 28 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://hbdkru.blogspot.com/2009/12/3.html>

## 1.2 ลักษณะของเจตคติ

1. เจตคติไม่ใช่พฤติกรรม แต่เป็นสภาวะของจิตใจซึ่งเป็นแนวโน้มของการแสดงพฤติกรรมว่าจะเป็นเชิงบวก หรือเชิงลบ
2. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ จากสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์เมื่อบุคคลเรียนรู้ว่าสิ่งใดทำให้เกิดความพึงพอใจ เกิดผลดีก็จะเกิดเจตคติเชิงบวก หากเป็นไปในทางตรงข้ามมักเกิดเจตคติเชิงลบต่อสิ่งนั้น
3. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ความรู้สึกที่รุนแรง หรือที่สะสมมาเป็นเวลานานหรือประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความคิดความรู้สึกที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันซ้ำๆ จะทำให้เกิดเจตคติได้เร็วและมั่นคง
4. เจตคติเป็นสิ่งที่ซับซ้อน บุคคลแต่ละคนจะมีเจตคติต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ภูมิหลังของบุคคล ประสบการณ์ การรับรู้ และการเรียนรู้ของแต่ละคนต่อสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น
5. เจตคติอาจใช้ในการคาดคะเนพฤติกรรมของบุคคลโดยทั่วไปได้แม้จะไม่ทุกกรณีก็ตามเพราะโดยทั่วไปแล้ว บุคคลที่มีเจตคติดีต่อสิ่งใดก็จะแสดงพฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งนั้น เช่น ผู้มีเจตคติดีต่อกีฬาก็จะแสดงพฤติกรรมที่ดีในเรื่องที่เกี่ยวกับกีฬา
6. ถึงแม้เจตคติจะมีความคงทนและแน่นอนพอสมควรแต่เจตคติก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถ้ามีการวางเงื่อนไขหรือจัดสภาพสิ่งแวดล้อม ที่เหมาะสมกับบุคคล และดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

## 1.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

ปัจจัยที่พื้นฐานจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเจตคติที่ควรคำนึงถึงก็คือ แหล่งที่มาของข่าวสารข้อมูล เนื้อหาของข้อมูลวิธีการสื่อสาร และกลุ่มหรือบุคคลเป้าหมายที่จะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ไฮฟแลนด์ จานิสและ เคลลี (Hovland, Janis, และ Kelly, 1985อ้างจาก Baron, 1996:529-530) ได้เสนอผลการศึกษาที่พบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติดังต่อไปนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคล มากกว่าผู้ไม่เชี่ยวชาญเพราะบุคคลทั่วไปย่อมจะศรัทธาและให้ความเชื่อถือในผู้เชี่ยวชาญมากกว่าอยู่แล้ว (Hovland & Weiss,1955)
2. ข้อมูลข่าวสารที่เป็นกลางจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคล มากกว่าข้อมูลข่าวสารที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่ามีเจตนาที่ให้ผู้รับคล้อยตาม และบ่อยครั้งที่ข้อมูลข่าวสารประเภทหลังนี้ได้รับการต่อต้านแทนที่จะได้รับการคล้อยตาม (Walster & Festinger, 1962)
3. แหล่งข้อมูลที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักอยู่ในความสนใจ และได้รับความนิยมชมชอบ มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติมากกว่าแหล่งข้อมูล ที่ธรรมดาทั่วไป (Kiesler&Kiesler,1969)
4. บุคคลที่มีอัตมโนทัศน์ (self-concept) ต่ำจะถูกชักจูงให้เปลี่ยนแปลงเจตคติได้ง่ายกว่าบุคคลที่มีอัตมโนทัศน์สูง (Janis,1954)
5. กับบุคคลที่รู้ข้อมูลด้านเดียวการสื่อสารที่ให้ข้อมูลข่าวสารทั้ง 2 ด้าน คือทั้งด้านดี และ ด้านไม่ดีจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ดีกว่า ส่วนบุคคลที่รู้ข้อมูลทั้ง 2 ด้าน การสื่อสารที่ให้ข้อมูลด้านเดียวจะให้ผลในการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ดีกว่า
6. วิธีการสื่อสารด้วยการพูดที่คล่อง ชัดเจน และเป็นธรรมชาติจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ มากกว่าการพูดซ้ำๆ และไม่ต่อเนื่องเพราะการพูด แสดงถึงการมีความสามารถ และความน่าเชื่อถือ

## ทฤษฎีภาพยนตร์

### 1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง<sup>6</sup>

การเล่าเรื่องหรือการดำเนินเรื่องภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะโฟกัสลงไปที่ตัวละครหลักตัว หรือสองตัวเท่านั้น มันเชื้อเชิญเราให้สนใจในตัวละครเหล่านี้ ความสนใจของเราถูกยึดครองโดยการ ทำให้ตัวละครดังกล่าวเป็นที่น่าสนใจ เช่น ดึงดูดใจ ฉลาดหลักแหลม โหดร้าย น่ารัก และอื่นๆ โดยมี ดาราต่างๆ ซึ่งตัวของดาราเหล่านี้บ่อยครั้ง มีความสามารถพิเศษในการดึงดูดใจคน เป็นคนที่มีเสน่ห์ ซึ่งจะแสดงในส่วนนี้ แต่สิ่งซึ่งสำคัญยิ่งไปกว่านั้นก็คือ แบบแผนทั่วไปของการเล่าเรื่องนั้นได้แสดงให้เห็นว่า ตัวละครหลักต่างๆจะดำเนินชีวิตไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงของชีวิต เด็บโต และ พัฒนาการไปในลักษณะที่เป็นปัจเจก ขนานไปกับแบบแผนการดำเนินเรื่องของสถานการณ์ที่มั่นคง เผชิญกับอุปสรรค ได้พบกับสถานการณ์ที่มั่นคงอีกครั้ง (Stable Situation - Disruption - New Stable Situation), ปกติแล้ว มันจะมีแบบแผนอันหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ ตัวละครที่สำคัญต่างๆ เดิมที จะถูกนำเสนอในการเล่าเรื่องในฐานะที่มีข้อบกพร่องอะไรบางอย่างในอัตลักษณ์ ของพวกเขา หรือมีปัญหาทางด้านอารมณ์ ถัดจากนั้น ภาพยนตร์จะเตรียมสถานการณ์อันหนึ่งขึ้นมาที่จะทดสอบพวกเขา จะต้องดำเนินชีวิตไปโดยผ่านปัญหาและอุปสรรคชุดหนึ่ง และในการกระทำ ดังกล่าว พวกเขาจะแก้ไขอัตลักษณ์ที่เป็นข้อบกพร่องของตัวเอง พวกเขาจะดำเนินชีวิตไปโดยผ่าน กระบวนการอันหนึ่งของการพัฒนาทางศีลธรรม และเจริญงอกงามขึ้นทางด้านอัตลักษณ์ อันนี้มิได้ เกิดขึ้นเสมอๆ ตัวละครบางตัวยังคงติดตายอยู่กับสถานการณ์ที่เป็นข้อบกพร่องของพวกเขา และจบ ลงอย่างไม่มีความสุข การเน้นในเรื่องความเจริญเติบโตของปัจเจกดังกล่าว และการแก้ไขอุปสรรค ได้ ไปขับไล่ไล่ส่งประเด็นปัญหาทางสังคมต่างๆออกไป และนำไปให้เรื่องดังกล่าวกลายเป็นเรื่องรองๆใน การดำเนินเรื่องทั้งหลายของ ภาพยนตร์กระแสหลัก

<sup>6</sup> ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2551

## 2. หน้าที่เล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narrative Function)

2.1 การเล่าเรื่องแบบสัจนิยม (Realist) มุ่งเล่าเรื่องใช้ความจริงเป็นส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความจริงตามที่สายตามองเห็น การใช้เทคนิคเข้ามาปรุงแต่งน้อย เช่น ภาพยนตร์สารคดี

2.2 การเล่าเรื่องแบบหนังชีวิต (Drama) หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตคนธรรมดา เน้นการสื่ออารมณ์ มีการปรุงแต่งด้วยเทคนิค เพื่อการเร้าอารมณ์และการดำเนินเรื่องให้เป็นไปได้ด้วยดี ไม่ตลก ไม่ขู ไม่หวือหวา เรื่องหนักสมอง

2.3 การเล่าเรื่องแบบเหนือจริง (Surrealist) มีการปรุงแต่งในทุก ๆ ด้านอย่างมาก การเล่าเรื่องแบบเหนือจริงนั้น มักจะเน้นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง

## 3. โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้

3.1 การเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (Main Plot) และเหตุการณ์รอง (Sub Plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

3.2 ตัวละคร (Character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวละครนำ และตัวละครสมทบหรือตัวละครประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

3.2.1 ตัวละครแบน คือ ตัวละครที่มีข้อขาดชัดเจน ไม่มีมิติทางอารมณ์

3.2.2 ตัวละครกลม คือ ตัวละครที่มีทั้งความดี ความเลวปนกัน 1 คน โดยแบ่งย่อยมาอีกเป็น

- ตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมเอาใจช่วย (Protagonist)
- ตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นเหมือนตัวร้าย (Antagonist) โดยการเพิ่ม

ความเลวร้ายเข้าไป หรือสร้างขึ้นมาให้ไม่เห็นด้วยกับโครงเรื่อง

### 3.2.3 การกระทำของตัวละคร (Action) ใคร ทำอะไร

จากการศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดตั้งต้นในการทำภาพยนตร์ โดยผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดของภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเพื่อนำเทคนิคต่างๆของภาพยนตร์แฟนตาซีมาประยุกต์ใช้ ศึกษาแนวคิดเรื่องจุดกำเนิดและการแพร่กระจายของนิทานเพื่อการสร้างจุดเชื่อมโยงของนิทานหลากหลายเรื่องเข้าด้วยกัน และแนวคิดเรื่องเจตคติของมนุษย์เพื่อนำมาใช้ในการสร้างของตัวละคร โดยทฤษฎีข้างต้นสามารถนำไปสู่การพัฒนาโครงเรื่อง บทภาพยนตร์ บุคลิกของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร และสถานการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นต่อตัวละคร

ทั้งนี้ผู้จัดทำยังศึกษาทฤษฎีทางภาพยนตร์ มาประกอบกับการนำแนวคิดข้างต้นมาใช้ในการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละคร เทคนิคของการเล่าภาพยนตร์ที่สามารถสร้างเหตุการณ์ให้มีความสัมพันธ์และน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้การสร้างภาพยนตร์สั้นมีความสมบูรณ์ และสามารถตอบสนองแผนการที่เตรียมไว้



### บทที่ 3

#### การเก็บข้อมูล

การสร้างภาพยนตร์ที่นำเค้าโครงเรื่องเดิมของนิทานหลากหลายเรื่องมาดัดแปลง และได้สร้างตัวละครใหม่นั้น จำเป็นต้องมีข้อมูลอ้างอิงถึงที่มาของแนวคิด อย่างเรื่องแนวคิดโลกคู่ขนานที่มักเกิดในภาพยนตร์แฟนตาซีหลายเรื่อง หรือแม้กระทั่งข้อมูลในการสร้างตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร และความแตกต่างของโลกนิทานกับโลกความจริง

เพื่อความเข้าใจในอารมณ์ของภาพยนตร์ ผู้จัดทำได้หาข้อมูลเพื่อใช้ในการอ้างอิง (Reference) และการเข้าถึงอารมณ์และบรรยากาศของภาพยนตร์ (Mood and Tone) จากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่สามารถอธิบายถึงลักษณะที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้นเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ ดังนี้

#### ข้อมูลอ้างอิง (Reference)

##### 1. ภาพยนตร์เรื่อง **Enchanted** กำกับโดย Kevin Lima และออกฉายในปี ค.ศ. 2007

เป็นภาพยนตร์อเมริกันที่เป็นการผสมผสานระหว่างแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งวาดด้วยมือ และภาพยนตร์ที่ใช้คนจริงแสดง โดยมีเนื้อหาหลายส่วนที่ล้อเลียนเทพนิยายคลาสสิกที่ผ่านมาในอดีตของวอลต์ดิสนีย์เอง เรื่องราวของเจ้าหญิงในเทพนิยาย จีเซล ที่โดนสาปส่งโดยราชินีนาฬิกาผู้ชั่วร้ายจากดินแดนในเทพนิยายมาสู่โลกในปัจจุบัน และหลังจากที่จีเซลมาถึงโลกได้ไม่นาน เธอก็พบกับสิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตและความรักของเธอ เมื่อเธอพบกับ โรเบิร์ต ทนายหนุ่มพ่อลูกติด ที่ช่วยเหลือเธอให้รอดพ้นจากคำสาปที่สาหัสในนิวยอร์กเอาไว้ แต่ไม่เพียงเท่านั้นเมื่อ เจ้าชายเอ็ดเวิร์ดแห่งโลกเทพนิยาย ทราบข่าวของเจ้าหญิงจีเซลที่หายตัวไป จึงรีบตรงมาสู่โลกปัจจุบัน เพื่อตามหาเจ้าหญิงกลับบ้านในเทพนิยาย จากเรื่องราวแสนสุขในเทพนิยายกลับกลายเป็นเรื่องป่วนทั่วทั้งนิวยอร์ก เมื่อราชินีผู้ชั่วร้ายรู้ว่าเจ้าหญิงจีเซลยังไม่ตาย เธอจึงมาสู่นิวยอร์กพร้อมกับเวทมนตร์อันชั่วร้ายหวังกำจัดจีเซลไปให้สิ้นซาก

จากภาพยนตร์เรื่อง Enchanted นั้น มีความชัดเจนในการแบ่งแยกโลกเทพนิยายซึ่งเป็นภาพแอนิเมชัน 2 มิติ และโลกความจริงซึ่งใช้คนจริงแสดงอย่างเห็นได้ชัด ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเหมาะสมในการอธิบายกฎของความเป็นโลกคู่ขนานระหว่างโลกนิทานและโลกความจริง



ภาพที่ 3-1 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Enchanted

## 2. ละครเรื่อง Once upon a time ออกอากาศทางช่อง ABC ปี ค.ศ. 2011

เป็นละครโทรทัศน์จากสหรัฐอเมริกาแนวกึ่งเทพนิยาย ทางช่อง ABC เรื่องราวของหญิงสาว(เอ็มมา)วัย 28 ปีที่มีอาชีพออกเงินกู้ให้นักโทษที่ต้องการประกันตัว เธอต้องต่อสู้ด้วยตัวเองมาตั้งแต่ตอนที่เธอถูกทอดทิ้งเมื่อยังแบเบาะ จนเมื่อเฮ็นรี่ ลูกชายวัย 10 ขวบของเธอที่เธอยกให้คนอื่นไปเลี้ยงตั้งแต่ตอนที่เธอยังเป็นวัยรุ่นมาตามหาเธอจนพบ เฮ็นรี่เชื่อว่า เอ็มมาเป็นลูกสาวของสโนว์ไวท์ที่หายตัวไปจากโลกแฟนตาซีคู่ขนาน ตามข้อมูลจากหนังสือนิทานของเฮ็นรี่ โดยทั้งหมดนี้ดำเนินเรื่องในเมืองสมมติแห่งหนึ่งริมทะเล ชื่อเมือง สตอร์บรูค รัฐเมน ซึ่งชาวเมืองนี้นั้นจริงๆ แล้วเป็นตัวละครในเทพนิยายที่ถูกลบความทรงจำส่งมายัง "โลกจริง" โดยคำสาปของแม่มด

จากละครเรื่อง Once upon a time นั้น เป็นการนำนิทานหลายเรื่องมาเชื่อมโยงกัน โดยสร้างความสัมพันธ์ให้ตัวละครโดยการให้ตัวละครทุกเรื่องอยู่ในป่าวิเศษเดียวกันทั้งหมด และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังมีเรื่องของโลกคู่ขนานซึ่งเป็นโลกที่แม่มดใจร้ายสาปให้ตัวละครทั้งหมดมาอยู่ในโลกความจริง โดยให้ตัวละครอยู่ในเมืองเดียวกัน ซึ่งผู้จัดทำได้นำแนวคิดการรวมนิทานหลายเรื่องมาใช้ในการประยุกต์ไว้ในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน

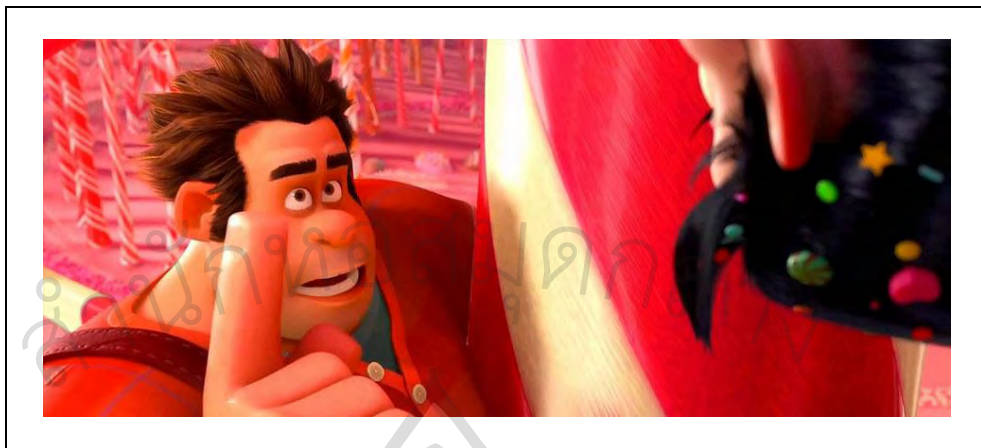


ภาพที่ 3-2 ภาพจากละครเรื่อง Once upon a time

### 3. ภาพยนตร์เรื่อง wreck it ralph กำกับโดย Rich Moore และออกฉายในปี ค.ศ. 2012

วเร็ค-อิท ราล์ฟ ฝันอยากจะเป็นที่รักใคร่เหมือนอย่างพระเอกในเกมของเขา ฟิกซ์-อิท เฟลิกซ์ ปัญหาคือ ไม่มีใครชอบตัวร้าย พวกเขาชอบแต่พระเอก และเมื่อเกมยิ่งมูมมองบุคคลที่หนึ่งที่ทันสมัยที่สุดได้มาถึงพร้อมกับตัวละคร ผู้แข็งแกร่งสปีดเคอ คาลฮูน ราล์ฟ เห็นลู่ทางที่จะทำให้เขาได้เป็นฮีโร่และมีความสุขได้ เขาจึงหนีจากเกมของตัวเองเข้าไปในเกมใหม่ ด้วยแผนการสุดเรียบง่าย นั่นก็คือการเอาชนะเกมนี้ ทำลายทุกสิ่งทีขวางหน้า และปลดปล่อยศัตรูสุดร้ายกาจที่ออกมาคุกคามเกมตู้อื่น ๆ โดยไม่ตั้งใจ แล้วความหวังเดียวของราล์ฟและวาเนโลบี วอน ชวิทซ์ บัคจอมป่วนจากเกมแข่งรถโกคาร์ทเคลือบลูกกวาด เธออาจจะเป็นคนสอนราล์ฟถึงความหมายของการเป็นคนดี แต่เขาจะรู้ตัวทันหรือไม่ว่าเขาดีพอที่จะเป็นฮีโร่ ก่อนที่ชะตาชีวิตของเกมตู้ทั้งหมดที่นั่นจะจบเกม

จากภาพยนตร์เรื่อง wreck it Ralph นั้น ตัวละครราล์ฟเป็นตัวละครที่มีความน่าสนใจ เนื่องจากราล์ฟเป็นตัวละครซึ่งมีหน้าที่เป็นตัวร้ายในเกมส์ แต่ด้วยความที่ไม่ได้มีนิสัยร้าย จึงอยากเปลี่ยนเกมส์ที่ตนอาศัย เพื่อให้ตนเองได้เป็นพระเอกแทนที่จะเป็นตัวร้ายตลอดไป ผู้จัดทำจึงได้นำตัวละครราล์ฟเป็นข้อมูลอ้างอิงในการสร้าง “กริมม์” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบุคลิกภายนอกร้ายกาจแต่ความจริงแล้วไม่ได้มีพิษภัยกับใคร และยังต้องการการยอมรับจากสังคมรอบข้างเช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆ



ภาพที่ 3-3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Wreck it Ralph

### ทิศทางและอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mode and Tone)

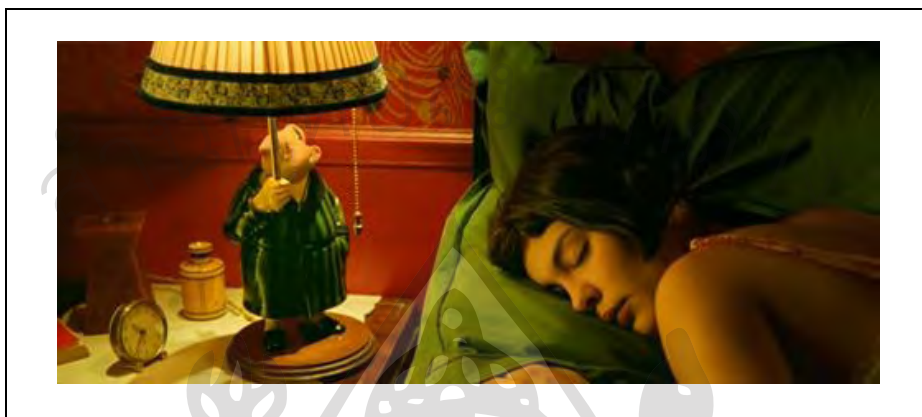
#### 1. ภาพยนตร์เรื่อง Amelie กำกับโดย Jean-Pierre Jeunet และออกฉายในปี ค.ศ.

2001

เอมีลี บูแลง เดิบโตอย่างโดดเด่นจากเด็กคนอื่นๆ ราฟาเอล พ่อผู้เงี้ยวขริม และชอบปลีกตัวทางสังคม ซึ่งเคยทำงานเป็นหมอมหากร วินิจฉัยอย่างผิดพลาดเกี่ยวกับ อาการไฮเปอร์เทนชัน (hypertension) หรือโรคหัวใจเต้นเร็วผิดปกติ ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่เธอมีอาการตื่นตื่นเมื่อพ่อของเธอแตะตัวเธอ เพราะพ่อของเธอจะแตะตัวเธอเฉพาะเวลาตรวจโรคเท่านั้น แม่ของเธอ ชื่อ อแมนติน เป็นครูสอนในชั้นประถมที่มีอาการผิดปกติทางประสาทตื่นตัว ได้ทำการสอนหนังสือให้กับเธอ อแมนตินเสียชีวิตเมื่อเอมีลียังเล็ก เนื่องจากอุบัติเหตุประหลาดที่เกิดจากการฆ่าตัวตายของผู้หญิงคนหนึ่ง กระโดดลงมาจาก วิหารนอร์ทเธอร์ดาม และ หล่นทับแม่ของเธอเสียชีวิต ราฟาเอล พ่อของเธอ ได้ถอยตัวเองออกจากสังคมและอุทิศชีวิตของเขาให้กับการสร้างสถานที่บูชาและ เก็บเข้ากระดูกกรรยาของเขาที่สวนหลังบ้านเพื่อระลึกถึงความทรงจำเกี่ยวกับ อแมนติน เอมีลิจึงได้เพลิดเพลินกับตัวเอง ด้วยการปรุงแต่งจินตนาการที่แปลกประหลาดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหว

จากภาพยนตร์เรื่อง Amelie นั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้สีที่สด ทำให้เกิดความรู้สึกเหนือจริง ซึ่งเหมาะสมกับภาพยนตร์แนวแฟนตาซี ผู้จัดทำได้เลือกเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับบรรยากาศภายในสถานที่อย่างห้องสมุดและห้องประชุมของราชินีที่อยู่ในโลกนิทาน สีที่ปรากฏในฉากส่วนใหญ่

จะเป็นสีอิมิตัว เช่น สีแดง ส้ม เหลือง น้ำตาล ซึ่งเป็นสีที่เด็กชอบ เพราะเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงพลังงาน สดใส อบอุ่น หนักแน่น และมั่นคง



ภาพที่ 3-4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Amelie

## 2. ภาพยนตร์เรื่อง Ella Enchanted กำกับโดย Tommy O'Haver และออกฉายในปี

ค.ศ. 2004

อาณาจักรเวทมนตร์แมจิกแห่งเฟรลล์ ดินแดนที่เด็กน้อยแรกเกิดทุกคนจะได้รับพรวิเศษจากนางฟ้าแม่ทูนหัว เป็นของขวัญแรกรับการเกิด และสาวน้อยนามว่า เอลล่า เธอก็ได้ถือกำเนิดขึ้นมาพร้อมด้วยพรวิเศษจาก ลูกินดำ นางฟ้าแสนซุ่มซ่ามที่เสกให้เธอเป็นสาวน้อยที่แสนเชื่อใจที่สุดในปฐพี ด้วยของขวัญอันล้ำค่าหรือคำสาปแสนป่วนที่ทำให้สาวน้อยทำตามคำสั่งที่เธอได้ยินจนในที่สุดเธอตัดสินใจออกเดินทางเพื่อลบล้างคำสาปดังกล่าวโดยการตามหาและทำความรู้จักกับรักแท้ โดยระหว่างการผจญภัยเธอต้องพบกับยักษ์กินคนจอมตะกละ หนังสือพูดได้ และเจ้าชายรูปงาม แต่เรื่องราวก็ไม่ได้ฟังดูง่ายขนาดนั้นเพราะเธอคงต้องเลือกระหว่างความรัก และการลบล้างคำสาป

จากภาพยนตร์เรื่อง Ella Enchanted เน้นการใช้แสงธรรมชาติ แต่ทำให้โทนสีของภาพเป็นสีที่สดใส ให้ความรู้สึกเหมือนจริงตามที่ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีควรจะเป็น โทนสีของภาพส่วนใหญ่จะเป็นสีเขียว สีเขียวเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสดใส ร่มเย็น แสดงถึงธรรมชาติ การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงาม ในขณะเดียวกัน อาจหมายถึงอันตราย ยาพิษ เนื่องจากยาพิษ และสัตว์มีพิษก็มักจะมีสีเขียวเช่นกัน ผู้จัดทำจึงใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในส่วนของสถานที่ภายนอกอย่างป่าในโลกนิทาน



ภาพที่ 3-5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Ella Enchanted

### 3. ภาพยนตร์เรื่อง In Time กำกับโดย Andrew Niccol และออกฉายในปี ค.ศ. 2011

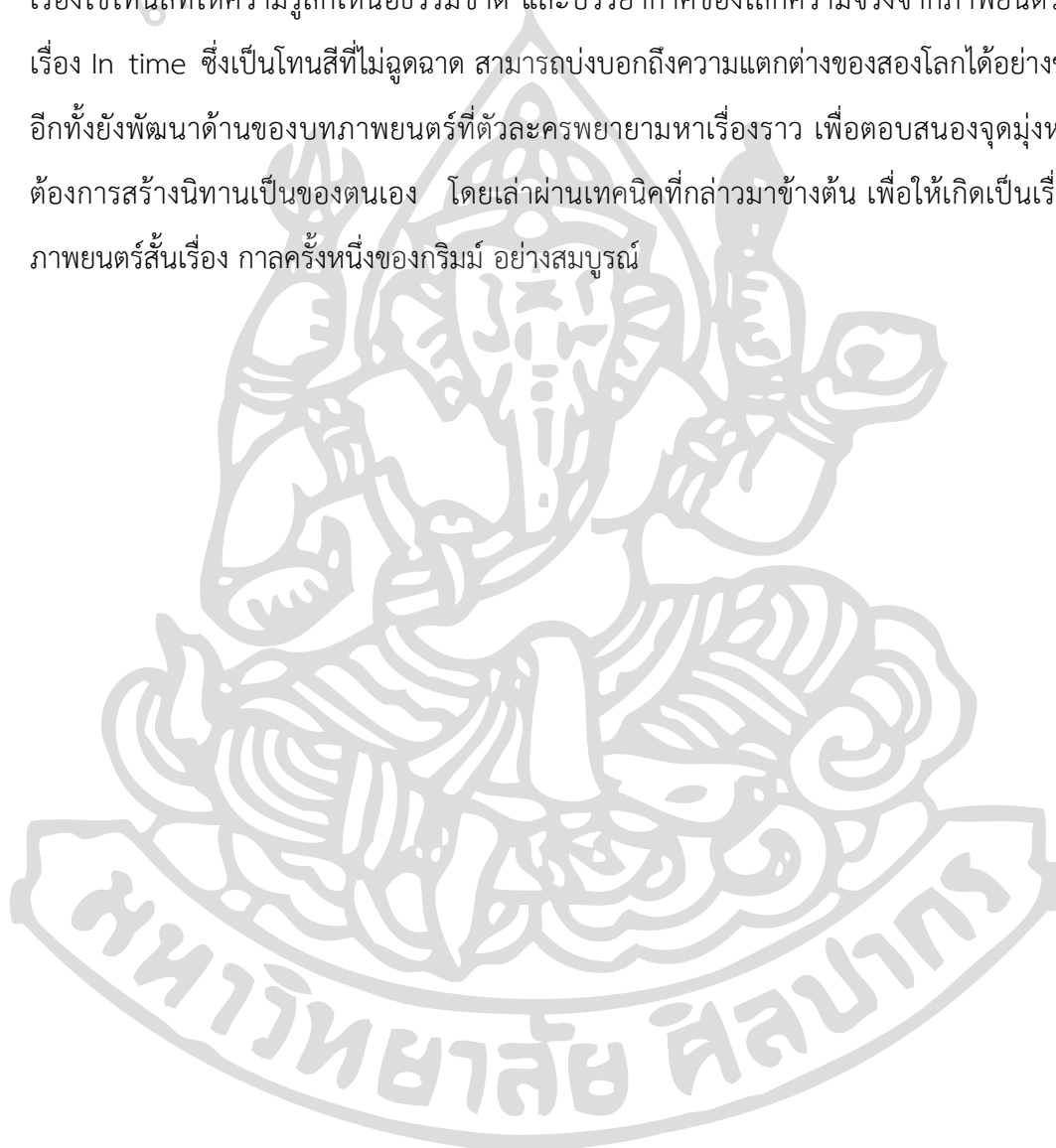
ในโลกแห่งอนาคตเมื่อเวลามีค่าเหมือนเงินตรา และเวลาแห่งอายุขัยจะหยุดเมื่ออายุ 25 ปี มีเพียงทางเดียวที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไปได้คือการทำงานแลกขโมย หรือได้รับโอนเวลาเพิ่มขึ้น วิล เซลาสใช้ชีวิตอยู่ทุกวินาที จนกระทั่งได้รับเวลาเป็นลาภลอย ทำให้เขาได้เข้าสู่โลกแห่งผู้ร่ำรวย ซึ่งเขาต้องร่วมมือกับทายาทสาวสวยเพื่อทำลายล้างระบบการทุจริต

จากภาพยนตร์เรื่อง In Time บรรยากาศของภาพจะดูล้ำสมัยเพราะเป็นเรื่องในโลกอนาคต โทนสีของภาพจะไม่ฉูดฉาด ผู้จัดทำจึงเลือกให้เป็นข้อมูลในการอ้างอิงบรรยากาศของโลกความจริงเพื่อให้เกิดความแตกต่างจากบรรยากาศของโลกนิทานอย่างเห็นได้ชัดที่สุด



ภาพที่ 3-6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง In Time

จากการศึกษาหาข้อมูลจากข้อมูลอ้างอิง (Reference) และอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mood and Tone) ทำให้ผู้จัดทำได้พัฒนาเทคนิคการเล่าเรื่องจากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Enchanted และ Once upon a time รวมไปถึงการพัฒนาตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง Wreck it Ralph และสร้างบรรยากาศของโลกนิทาน ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Amelie และ Ella Enchanted ในเรื่องของโทนสีที่ตัวภายในสถานที่และโทนสีสดใสเน้นแสงธรรมชาติในป่า ซึ่งทั้งสองเรื่องใช้โทนสีที่ให้ความรู้สึกเหนือธรรมชาติ และบรรยากาศของโลกความจริงจากภาพยนตร์ยนตร์เรื่อง In time ซึ่งเป็นโทนสีที่ไม่โดดเด่น สามารถบ่งบอกถึงความแตกต่างของสองโลกได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังพัฒนาด้านของบทภาพยนตร์ที่ตัวละครพยายามหาเรื่องราว เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายที่ต้องการสร้างนิทานเป็นของตนเอง โดยเล่าผ่านเทคนิคที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์สั้นเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ อย่างสมบูรณ์



## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวแฟนตาซีที่มีแนวคิดมาจากเทพนิยาย เป็นภาพยนตร์ที่ผู้จัดทำต้องนำเทพนิยายหลายเรื่องมาประยุกต์ร่วมกัน และยังคงสร้างตัวละครใหม่ที่สามารถเชื่อมโยงนิทานหลากหลายเรื่องให้เป็นเรื่องเดียวกัน โดยอ้างอิงพฤติกรรมของตัวละครนั้นขึ้นมาจากเจตคติของมนุษย์ และการสร้างภาพยนตร์ให้ออกมาตามความต้องการของผู้จัดทำนั้น ต้องผ่านกระบวนการงานสร้างภาพยนตร์ดังจะปรากฏในขั้นตอนตามต่อไปนี้

#### การเตรียมบทภาพยนตร์

##### 1. แนวความคิด (Concept)

ถ้าตัวละครในนิทานมีตัวตนอยู่ในอีกโลกหนึ่ง และสามารถเชื่อมโยงกับโลกของเราได้

##### 2. แก่นเรื่อง (Theme)

การกระทำใดๆ อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างไร้ที่สิ้นสุด

##### 3. เรื่องย่อ (Synopsis)

ปีศาจตนหนึ่งนามว่ากริมม์ เป็นตัวละครในโลกเทพนิยายที่ภูถ้ำแห่งนิทานสร้างขึ้น แต่ถูกลืมไป กริมม์ไม่มีเรื่องราวเป็นของตนเองจึงชอบไปแกเล้งป่วนนิทานเรื่องอื่น ครั้งหนึ่งกริมม์ได้ไปป่วน นิทาน เรื่อง นางผมหอม โดยได้ขโมยผมข้างในผอบของนางผมหอมไป และนำไปแลกกับของกินในตะกร้าของหนูน้อยหมวกแดง เมื่อนิทานนางผมหอมได้ถูกป่วน จนนิทานไม่สามารถจบลงได้ ทำให้ตัวละครในนิทานเรื่องนี้หายไป กริมม์ถูกราชินีประกาศจับเนื่องจากมีพยานคือหนูน้อยหมวกแดง กริมม์จึงไปถามวิธีแก้ไขเรื่องราวจากมิโกะเฝ้าห้องสมุดที่เป็นเพื่อนเพียงคนเดียวของกริมม์ มิโกะได้บอกให้กริมม์ไปตามหาเหล่าตัวละครที่โลกความจริงซึ่งเป็นโลกคู่ขนาน กับโลกนิทาน โดยต้องเดินทางผ่านทางหนังสือนิทาน เมื่อกริมม์มายังโลกความจริง กริมม์เริ่มจากการตามหานางผมหอมที่หลงทางอยู่ในโลกความจริง เพื่อขอให้นางผมหอมตัดผมให้อีกครั้ง แล้วกริมม์ก็ไปตามหาเจ้าชาย และพยายามทำให้เจ้าชายได้พบผอบโดนบังเอิญ เพื่อให้นิทานเสมือนกับดำเนินต่อไป เมื่อเจ้าชายพบผมของนางผมหอมก็ตกหลุมรักและตามหานางผมหอมทันที แต่ก็โดนขัดขวางไว้ด้วยแม่มดใจร้าย ตอนแรกเจ้าชายเข้าใจผิดว่าแม่มดคือนางผมหอม แต่ด้วยความช่วยเหลือของกริมม์ ทั้งสองจึงได้พบกัน

และทั้งหมดก็ได้กลับสู่โลกนิทาน และอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป และได้เกิดนิทานเรื่องใหม่ คือ กาลครั้งหนึ่งของกริมม์

## 1. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

### ฉากที่ 1. ภายใน/ห้อง/กลางคืน

ภาพเบื้องหลังของชายคนหนึ่งที่กำลังเขียนหนังสืออยู่บนโต๊ะในเวลากลางคืน เขาวางปากกาลง ปิดหนังสือเล่มใหญ่แล้วถือน้ำมันลูกออกไป เหลือเพียงกระดาษหนึ่งแผ่นบนโต๊ะที่เป็นรูปปีศาจซีลีน

### ฉากที่ 2. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางคืน

กริมม์นอนอยู่ที่พื้นในห้องสมุดโลกนิทานกับมิโกะและแมวของมิโกะ มิโกะกำลังเล่านิทานเรื่อง นางผมหอม จากหนังสือเล่มใหญ่ให้กริมม์ฟัง กริมม์ชิงเล่าตอนจบของนิทาน กริมม์ถอนหายใจเฮือกใหญ่ ทำหน้าเซ็ง แล้วเดินหนีไป

### ฉากที่ 3. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า ไปเจอนางผมหอมกำลังเอาผมใส่ผอบอยู่ริมน้ำ กริมม์แอบดูอยู่หลังต้นไม้ใกล้ๆ นางผมหอมหันหลัง กริมม์ก็แอบขโมยผมออกจากผอบแล้วปิดฝาไว้อย่างเดิม นางผมหอมอธิษฐานแล้วลอยผอบเปล่าไปโดยไม่รู้ตัว กริมม์แอบหัวเราะแล้ววิ่งหายไป

### ฉากที่ 4. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินไปในป่า เห็นหนูน้อยหมวกแดงกำลังเดินอยู่ กริมม์วิ่งไปทางด้านหน้าที่หนูน้อยหมวกแดงกำลังเดินไป แล้วขึ้นไปนั่งตกรอบต้นไม้เพื่อรอให้หนูน้อยหมวกแดงเดินผ่าน เมื่อหนูน้อยหมวกแดงเดินมาถึง กริมม์ก็ทักแล้วกริมม์ก็ทำเป็นอวดของวิเศษที่เพิ่งได้มา หนูน้อยหมวกแดงอยากได้บ้าง กริมม์จึงขอแลกขนมในตะกร้าของหนูน้อยหมวกแดงกับเส้นผมของนางผมหอม โดยกริมม์หลอกหนูน้อยหมวกแดงว่า ถ้านำผมไปฝังดินแล้วรดน้ำ ผมจะงอกขึ้นมาเป็นอะไรก็ได้ที่อยากได้ทันที หนูน้อยหมวกแดงเชื่อ จึงยอมแลกของกับกริมม์

#### ฉากที่ 5. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

เจ้าชายเดินอยู่ในป่า พักกินน้ำริมลำธาร เห็นผอบลอยมาจึงคว้าไว้ เจ้าชายลองเปิดผอบดู และเห็นว่าเป็นผอบเปล่า เจ้าชายจึงวางผอบทิ้งไว้แล้วเดินจากไป

#### ฉากที่ 6. ภายใน/ห้องประชุม/กลางคืน

ราชินีโลกนิทานกำลังประชุมกับเหล่าผู้วิเศษเรื่องที่นิทานเรื่องนางผมหอมถูกปั่นป่วนจนทำให้นางผมหอมและเจ้าชายหายตัวไป ในนั้นมีหนูน้อยหมวกแดงนั่งถือผมของหอมผมหอมไว้เป็นหลักฐาน หนูน้อยหมวกแดงยืนยันว่ากริมม์เป็นคนให้เส้นผมนี้มา ราชินีจึงประกาศว่าให้ประกาศจับเป็นตัวกริมม์ด้วยค่าหัวที่สูงที่สุด ผู้วิเศษหญิงหนึ่งในนั้นคัดค้านและเสนอให้จับตาย แต่ราชินีไม่เห็นด้วย ราชินีสั่งให้ผู้วิเศษผู้นั้นดำเนินการเรื่องตามหานางผมหอมและเจ้าชายโดยให้ผู้วิเศษไปขอความช่วยเหลือจากมิโกะแห่งห้องสมุดและขอเลิกการประชุมอยู่เพียงเท่านั้น ผู้วิเศษคนนั้นทำท่าไม่พอใจแต่ก็ยอมแต่โดยดี

#### ฉากที่ 7. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า กริมม์เดินผ่านต้นไม้ต้นหนึ่งที่มีป้ายประกาศจับ กริมม์เดินกลับมามองป้ายประกาศจับและเห็นว่ามันเป็นรูปหน้าตัวเอง กริมม์ยืนมองอย่างงงๆแล้วยืนคิดอยู่ตรงนั้น แล้วคนกลุ่มหนึ่งที่กำลังยืนคุยกับหนูน้อยหมวกแดงหันมาเห็นกริมม์จึงวิ่งไล่จับกริมม์เพื่อเอาไปส่งให้ทางการ กริมม์วิ่งหนีแล้วซ่อนอยู่ในพุ่มไม้ จนคนเหล่านั้นวิ่งผ่านไป

#### ฉากที่ 8. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์วิ่งเข้ามาในห้องสมุด กริมม์ไปหามิโกะ ถามหาวิธีแก้ไขเรื่องนางผมหอม มิโกะเอาหนังสือเก่าๆเล่มหนึ่งมาให้กริมม์ และบอกให้กริมม์ไปตามหาตัวละครที่โลกความจริง มิโกะอธิบายว่าโลกความจริงเป็นโลกคู่ขนานและยังเป็นโลกต้นกำเนิดของนิทาน เมื่อตัวละครไม่ดำเนินเรื่องไปตามที่ควรจะเป็น ตัวละครนั้นจะพลัดหลงไปยังโลกคู่ขนานและอาจไม่ได้กลับมาอีก กริมม์ต้องไปช่วยโดยใช้คาถาในหนังสือเล่มนี้ กริมม์จะต้องตามหาตัวละครและทำให้เรื่องของนางผมหอมดำเนินต่อ

และมีโกะคิดว่านางผมหอมคงยังไปไหนไม่ได้ไกลจากทางเชื่อมโลก เพราะทางเชื่อมมีเพียงทางเดียว กริมม์สงสัยว่าทำไมมิโกะถึงรู้เรื่องนี้ มิโกะจึงบอกว่า ความจริงเธอไม่ได้ชื่อมิโกะ แต่มิโกะเป็นชื่อเรียกของหญิงสาวที่เป็นผู้ส่งสารของพระเจ้า

#### ฉากที่ 9. ภายใน/ห้องสมุดโลกจริง/กลางวัน

กริมม์มาถึงห้องสมุดของโลกความจริง กริมม์เดินสำรวจในห้องสมุด แล้วเดินออกจากห้องสมุดไป

#### ฉากที่ 10. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

แม่มดเข้าปลอมตัวมาหามิโกะที่ห้องสมุด แม่มดเริ่มจากการถามหากริมม์ก่อน มิโกะบอกไปว่าไม่ได้พบกริมม์มาหลายวันแล้ว แม่มดจึงชี้ว่าถ้าจับได้ว่ามิโกะแอบช่วยเหลือกริมม์ นางจะจับกุมมิโกะด้วย มิโกะจับได้ว่าเป็นแม่มดปลอมตัวมา แม่มดจึงชี้จะสาบมิโกะเป็นกบ

#### ฉากที่ 11. ภายนอก/ซอยสี่ลม/กลางวัน

กริมม์ออกมาจากห้องสมุดและเริ่มเดินตามหานางผมหอม กริมม์ลองเอารูปวาดของนางผมหอมในหนังสือนิทานให้ผู้คนดูแล้วถามหา แต่คนอื่นทำท่ากลัวและเดินหนีไปกันหมด

#### ฉากที่ 12. ภายนอก/ริมถนน/กลางวัน

นางผมหอมที่ยังแต่งชุดเหมือนตอนอยู่ในโลกนิทานนั่งอยู่ข้างถนน กริมม์ที่กำลังตามหานางผมหอมอยู่เดินมาเห็นและเข้าไปหานางผมหอม กริมม์บอกนางผมหอมว่าตนเป็นผู้พิทักษ์ที่มาช่วยนางผมหอม

#### ฉากที่ 13. ภายใน/ร้านกาแฟโลกจริง/กลางวัน

แม่มดใจร้ายนั่งอยู่ในร้านกาแฟ พนักงานเสิร์ฟเดินเข้ามาจับออร์เดอร์ แม่มดใจร้ายสั่งให้หยุดพูดพร้อมตัวนี้วันหนึ่งครั้ง พนักงานถูกมนต์สะกดจึงหยุดพูดทันที และเดินหันหลังกลับไป แม่มดใจร้ายมองไปข้างหน้าแล้วค่อยๆยิ้มออกมา

#### ฉากที่ 14. ภายนอก/สวนสาธารณะ/กลางวัน

กริมม์พานางผมหอมไปเดินตามหาเจ้าชาย และไปเจอเจ้าชายที่คิดว่าตัวเองหลงป่ามาที่เมืองอื่นพยายามจะถามทางกลับเมืองจากนกในกรง กริมม์จึงให้นางผมหอมรออยู่แถวนั้นและแอบเข้าไปตอบเจ้าชายอยู่หลังต้นไม้ ทำให้เจ้าชายคิดว่านกที่ตนกำลังถามอยู่เป็นผู้ตอบ กริมม์บอกเจ้าชายว่าเจ้าชายจะต้องมองหาท่อเส้นผมที่อยู่ใกล้ๆน้ำ แล้วเจ้าชายจะพบทางกลับบ้านเอง กริมม์และนางผมหอมแอบตามเจ้าชายไป และเอาท่อผมไปวางไว้ริมน้ำตามทางที่คิดว่าเจ้าชายจะไป เจ้าชายเดินจนมาเจอท่อผมแล้วเปิดออก พอเจ้าชายได้กลิ่นผมก็ตกหลุมรักนางผมหอมทันที นางผมหอมที่แอบมองอยู่ก็ดีใจและทำท่าจะวิ่งเข้าไปหาเจ้าชาย แต่ผู้หญิงคนหนึ่งก็เดินเข้ามาใกล้เจ้าชาย แล้วแสดงตัวเป็นเจ้าของผม เจ้าชายคิดว่าเป็นนางผมหอมจริงๆจึงสารภาพรักกับผู้หญิงคนนั้นไป ส่วนนางผมหอมได้แต่ยืนอึ้งมองคนทั้งสองเดินจากไป

#### ฉากที่ 15. ภายใน/รินน้ำโลกจริง/กลางวัน

แม่มดและเจ้าชายพอกันเดินหนีไป กริมม์และนางผมหอมตามมาและเห็นว่าทั้งสองคนกำลังจะทิ้งนางผมหอมไว้ นางผมหอมเอาแต่เศร้า กริมม์จึงบอกให้เชื่อมั่นในตัวกริมม์ กริมม์พยายามจะสู้กับแม่มด เจ้าชายเข้ามาขวาง แม่มดจึงผลักเจ้าชายล้ม นางผมหอมจึงรีบเข้ามาประคอง เมื่อเจ้าชายได้กลิ่นผมของนางผมหอมตัวจริง เจ้าชายก็ตกหลุมรักและสารภาพรักกับนางผมหอมตัวจริงทันที ขณะนั้นแม่มดก็สามารถผลักกริมม์ล้มลงได้

#### ฉากที่ 16. ภายนอก/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์ที่ล้มดูอยู่พบว่าตัวเองและทั้งหมดได้กลับมาที่โลกนิทานแล้ว มิโกะเดินเข้ามาพร้อมกับราชินี กริมม์สำนึกผิดและได้แก้ไขเรื่องราวแล้วอย่างที่เห็นราชินีให้อภัยกริมม์ ราชินีเดินเข้าไปหานางผมหอมและเจ้าชายและพาทั้งสองออกไป ก่อนไปราชินีหันมายิ้มให้กริมม์แล้วสั่งไว้ว่าห้ามก่อเรื่องอีกกริมม์ตอบรับ แล้วยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ กริมม์ล้มตัวลงนอนบนพื้นด้วยความเหนื่อย มิโกะเดินมานอนข้างๆกริมม์ ทั้งสองมองหน้ากันแล้วหัวเราะอย่างมีความสุข

ฉากที่ 17. ภายนอก/สนามเด็กเล่น/กลางวัน

เสียงของชายคนหนึ่งพูดว่า “แล้วทั้งหมด ก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป” แล้วยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ ชายคนนั้นคือกริมม์

**5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)**

ฉากที่ 1. ภายใน/ห้อง/กลางคืน

ภาพเบื้องหลังของชายคนหนึ่งที่กำลังเขียนหนังสืออยู่บนโต๊ะในเวลากลางคืน เขาวางปากกาลง ปิดหนังสือเล่มใหญ่แล้วถือน้ำมันลูกออกไป เหลือเพียงกระดาษหนึ่งแผ่นบนโต๊ะที่เป็นรูปปีศาจซีลีน

VO.

นานแสนนานมาแล้ว ในสมัยที่เรียกได้ว่าเป็นยุคแห่งการเล่านิทาน

เหล่านักแต่งนิทานต่างเร่งสร้างสรรค์งานของตน

โดยที่พวกเขาไม่รู้เลยว่า ตัวละครในนิทานเหล่านั้น

ได้มีชีวิตและโลดแล่นอยู่ในโลกอีกใบหนึ่ง

ตัวละครทุกตัว ต่างก็มีเรื่องราวเป็นของตนเอง

เว้นแต่เจ้าปีศาจตนหนึ่ง ซึ่งมีนามว่า กริมม์

-ตัด-

ฉากที่ 2. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางคืน

กริมม์นอนอยู่ที่พื้นในห้องสมุดโลกนิทานกับมิโกะและแมวของมิโกะ มิโกะกำลังเล่านิทานเรื่อง นางผมหอม จากหนังสือเล่มใหญ่ให้กริมม์ฟัง

มิโกะ

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีหญิงสาวผู้มีผมยาวดำขลับ

### มิโกะ

เธอมีผมที่หอมที่สุด เธอจึงมีชื่อว่า นางผมหอม

เธออาศัยอยู่กลางป่าใหญ่เพียงลำพัง  
ครั้งหนึ่งขณะที่เธอกำลังนั่งอยู่ริมน้ำตก

เธอเกิดความรู้สึกเหงาและอยากลองเสียงทายเนื้อคู่

#### กริมม์

นางผมหอมก็เลยเอาผมใส่ผอบแล้วลอยน้ำไป

พร้อมอธิษฐานว่าให้คนที่มาเจอเป็นรักแท้ของตัวเอง

แล้วเจ้าชายโง่ๆที่ออกมาล่าสัตว์ก็เดินทะเล่ท่อทะเล่มาเจอ

พอได้กลิ่นผมหอมๆก็ดันตกหลุมรักจึงตามหานางผมหอมจนเจอ

และทั้งสองก็รักกันตลอดไป บลาบลาบลา น่าเบื่อชะมัด

กริมม์จึงเล่าตอนจบของนิทาน กริมม์ถอนหายใจเฮือกใหญ่ ทำหน้าเซ็ง แล้วเดินหนีไป

-ตัด-

### ฉากที่ 3. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า ไปเจอนางผมหอมกำลังเอาผมใส่ผอบอยู่ริมน้ำ กริมม์แอบดูอยู่  
หลังต้นไม้ใกล้ๆจนนางผมหอมหันหลัง กริมม์ก็แอบขโมยผมออกจากผอบแล้วปิดฝาไว้อย่างเดิม นาง  
ผมหอมอธิษฐานแล้วลอยผอบเปล่าไปโดยไม่รู้ตัว กริมม์แอบหัวเราะแล้ววิ่งหายไป

-ตัด-

ฉากที่ 4. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินไปในป่า เห็นหนูน้อยหมวกแดงกำลังเดินอยู่ กริมม์วิ่งไปทางด้านหน้าที่หนูน้อยหมวกแดงกำลังเดินไป แล้วขึ้นไปนั่งตกรอบต้นไม้เพื่อรอให้หนูน้อยหมวกแดงเดินผ่าน เมื่อหนูน้อยหมวกแดงเดินมาถึง กริมม์ก็ทักขึ้น

กริมม์

สวัสดี เด็กน้อย กำลังรีบไปไหนหรือ

หนูน้อยหมวกแดง

กำลังจะเอาข้าวกับขนมไปส่งให้คุณยายจ๊ะ

แล้วกริมม์ล่ะ มาทำอะไรแถวนี้

กริมม์

ข้าบังเอิญเดินผ่านมาเท่านั้นแหละ

พอดีข้าเพิ่งได้ของขวัญพิเศษมาจากในป่านะ

เห็นว่าต้องเอาไปปลูกเหมือนปลูกต้นไม้ล่ะ

แล้วมันจะงอกขึ้นมาเป็นของที่เรายากได้

หนูน้อยหมวกแดง

เป็นอะไรก็ได้ที่เราอยากได้หรือ ขอข้ามั่งได้มั๊ย

กริมม์

ข้าไม่ค่อยอยากเอามาแบ่งให้ใครนักหรอกนะ

แต่ถ้าเจ้าอยากได้ขนาดนั้น ข้าจะแบ่งให้ก็ได้

หนูน้อยหมวกแดง

จริงหรือ เจ้าช่างใจดีจริงๆ

ไม่เห็นเหมือนที่คนอื่นเค้าว่ากันเลย

กริมม์

แหม มันแน่นอนอยู่แล้วสิ

แต่เดี๋ยว ข้ามีข้อแลกเปลี่ยนเล็กๆน้อยๆ

ซึ่งเทียบไม่ได้เลยก็ของวิเศษนี้

แต่เพราะข้าเป็นคนใจดีหรือกระทั่งยอมแลกง่ายๆ

หนูน้อยหมวกแดง

เจ้าอยากได้อะไรละ บอกมาสิ

กริมม์

จ้ะ.. ข้าขอแบ่งขนมสักชิ้นของชิ้นในตะกร้านี้ไว้ได้รึเปล่าละ

หนูน้อยหมวกแดง

อ้อ ของแค่นี้เอง ได้สิ เอาไปเยอะๆก็ได้นะ

หนูน้อยหมวกแดงเชื่อ จึงยอมแลกของกับกริมม์ ทั้งสองเดินแยกจากกัน

-ตัด-

ฉากที่ 5. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

เจ้าชายเดินอยู่ในป่า พักกินน้ำริมลำธาร เห็นผอบลอยมาจึงคว้าไว้ เจ้าชายลองเปิดผอบดู และเห็นว่าเป็นผอบเปล่า เจ้าชายจึงวางผอบทิ้งไว้แล้วเดินจากไป

-ตัด-

## ฉากที่ 6. ภายใน/ห้องประชุม/กลางคืน

ราชินีโลกนิทานยืนอยู่ที่หัวโต๊ะประชุม กำลังประชุมกับเหล่าผู้วิเศษ

ราชินี

สวัสดีเหล่าผู้วิเศษของเรา

เหล่าผู้วิเศษ

ถวายบังคมองค์ราชินี

ราชินี

เชิญนั่งได้

เหล่าผู้วิเศษและราชินีนั่งลง

ราชินี

อย่างที่รู้กันนะ ว่าโลกนิทานของเรากำลังปั่นป่วน

เป็นครั้งแรกในรอบศตวรรษที่ประตุมิติได้เปิดออกอีกครั้ง

มีใครจะเสนอความคิดเห็นอะไรเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้ได้บ้าง

ผู้วิเศษ1

องค์ราชินี หม่อมฉันได้รับรายงานมาว่าผมของนางผมหอม

ถูกพบอยู่ใกล้กระท่อมน้อยกลางป่าของหนูน้อยหมวกแดงเพคะ

ราชินี

ก็นำตัวหนูน้อยหมวกแดงมาซิ

ข้ารับใช้ของผู้วิเศษนำตัวหนูน้อยหมวกแดงเข้ามาพร้อมกับเส้นผมของนางผมหอมในมือ

ราชินี

หนูน้อย เจ้าบอกข้าได้หรือไม่ ว่าเจ้าได้เส้นผมนี้มาได้อย่างไร

หนูน้อยหมวกแดง

หม่อมฉันได้มันมาจากกริมม์เพคะ

ราชินี

กริมม์? เจ้าปีศาจขี้เล่นนะหรือ

แล้วเขาไปได้มาจากไหน แล้วเอามาให้เจ้าทำไม

หนูน้อยหมวกแดง

หม่อมฉันไม่รู้ว่าเขาเอามาจากไหน

แต่เขาบอกหม่อมฉันว่ามันเป็นเส้นผมวิเศษ

หม่อมฉันเชื่อ ก็เลยแลกขนมของหม่อมฉันกับเส้นผมนี้มา

แต่หม่อมฉันไม่เห็นว่ามันจะวิเศษตรงไหนเลยเพคะ

หนูน้อยหมวกแดงยื่นเส้นผมในมือให้ราชินี

ราชินี

แน่นอน มันไม่วิเศษสำหรับเจ้าหรอก ไร้ดี

แม่มดใจร้าย

หม่อมฉันขอเสนอให้จับตายเพคะ องค์ราชินี

ราชินี

ข้าไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจับตายเลยนะ

กริมม์อาจจะไม่ได้เจตนาก็ได้

แม่มดใจร้าย

เขาเจตนาแน่นอนเพคะ เจตนาเหมือนทุกทีที่เขาไปป่วนเรื่องอื่นๆ

ราชินี

กริมม์ก็เหมือนเด็กที่ไม่เคยถูกอบรมสั่งสอน

เราควรจะให้โอกาสเขา

แม่มดใจร้าย

แต่เขาไม่ใช่เด็ก และเขาก็ได้โอกาสไปมากมายแล้วเพคะ

ราชินี

ข้าไม่รู้หรอกนะ ว่าเจ้าไปผิดใจอะไรกับกริมม์ไว้

แต่ผู้มีวุฒิภาวะอย่างเจ้าควรจะแยกแยะเรื่องส่วนตัว

และไม่ถือเอาอารมณ์เป็นใหญ่

แม่มดใจร้าย

ข้าไม่ได้เอาอารมณ์เป็นใหญ่ แต่ถ้าท่านปล่อยไว้

คิดดูสิว่าโลกของเราจะต้องเจอหายนะอะไรจากเจ้าปีศาจนั้นบ้าง

ราชินี

ยังไงข้าก็ไม่เห็นด้วยเรื่องจับตาย ข้าขอสั่งให้ประกาศจับกริมม์

และต้องจับเป็นเท่านั้น คำสั่งของข้า ถือเป็นคำขาด

ราชินีหันหลังแล้วเดินออกจากโต๊ะประชุม แม่มดลูกขึ้นขัด

แม่มดใจร้าย

ข้าก็แค่อยากช่วย

ราชินีหันกลับมา

ราชินี

ถ้าท่านรู้สึกลอยๆช่วยจริงๆ

ก็ช่วยจัดการเรื่องตามหานางผมหอมกับเจ้าชายให้หน่อยได้มั๊ย

แม่มดใจร้าย

แล้วข้าควรจัดการอย่างไรละเพคะ

ราชินี

จงไปหามิโกะแห่งห้องสมุด นางจะช่วยเจ้าเอง

แม่มดใจร้าย

เพคะ

แม่มดจะโค้งคำนับแล้วมองตามราชินี

ฉากที่ 7. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า กริมม์เดินผ่านต้นไม้ต้นหนึ่งที่มีป้ายประกาศจับ กริมม์เดินกลับมามองป้ายประกาศจับและเห็นว่ามันเป็นรูปหน้าตัวเอง กริมม์ยื่นมือแล้วยื่นคิดอยู่ตรงนั้น

บุคคล 1

นั่นไง กริมม์อยู่ตรงนั้น

คนกลุ่มหนึ่งหันมาเห็นกริมม์จึงวิ่งไล่จับกริมม์ กริมม์ดึงป้ายประกาศจับออกจากต้นไม้แล้ววิ่งหนีไป

-ตัด-

ฉากที่ 8. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์ วิ่งหน้าตาตื่นเข้ามาในห้องสมุด ร้องเรียกมิโกะเสียงดัง

กริมม์

มิโกะ มิโกะช่วยข้าด้วย

มิโกะ

อะไร เป็นอะไร ค่อยๆพูดสิ

ไปแก๊งใครจนเค้าไล่ตีมาอีกหรือไง

กริมม์

ไม่ใช่ แย่ยิ่งกว่านั้นอีก

กริมม์ยื่นใบประกาศจับที่ดึงออกมาจากต้นไม้ให้มิโกะดู

มิโกะ

อ้อ ถ้าเรื่องนี้ข้ารู้แล้วละ

มิโกะ

แล้วเจ้ารู้มั๊ย ว่าตนเองทำอะไรผิด

กริมม์

ข้าทำอะไร ข้าก็เดินเล่นในป่าเหมือนอย่างทุกวันนี้แหละ

แล้วเจ้ารู้แล้วทำไมไม่บอก ข้าเกือบตายแล้วนะ

มิโกะ

เดินในป่าแล้วทำอะไรอีก

กริมม์

วันนี้ยังไม่ได้ทำอะไร

มิโกะ

แล้วเมื่อวานล่ะ

กริมม์

เมื่อวานก็เปล่า

มิโกะ

เมื่อวันก่อนล่ะ

กริมม์

เมื่อวันก่อน อืม.. ข้าจำไม่ได้แล้วด้วยสิ

มิโกะถอนหายใจ กริมม์ทำท่าคิด เดินวนไปวนมา แล้วดีดนิ้ว

กริมม์

อ้อ นี้ออกแล้ว ไปเยี่ยมเส้นผมนางผมหอม

แล้วเอามาแลกกับขนมของหนูน้อยหมวกแดง

มิโกะเดินเข้าไปเขกหัวกริมม์

มิโกะ

เจ้าใช้คำว่าเยี่ยมงั้นหรือ แต่ข้าใช้คำว่าขโมยล่ะ

แล้วเจ้ารู้มัยว่าเกิดอะไรขึ้นกับนาง

กริมม์

นางไปฟ้องราชินีหรือ

กริมม์ทำท่าตื่นตกใจ

มิโกะ

ไม่ใช่ นางหายไป หายไปจากโลกนี้

ราชินีถึงได้ประกาศจับตัวเจ้าไง

กริมม์

นางตายแล้วหรือ

มิโกะ

ไม่ได้ตายแค่หายไปเฉยๆ

กริมม์

ไม่ นางตายแล้ว นางตายแน่ ข้าฆ่าคนตาย

มิโกะ

โอย หยุดไวยวายสักที่ได้มัย นางยังไม่ตายสักหน่อย

กริมม์

ก็แล้วเมื่อก็เจ้าบอกว่า

มิโกะ

หยุด หัดฟังให้จบ แล้วค่อยไวยวาย

ข้าบอกว่า นางหายไปจากโลกนี้

คือนางหลุดไปอยู่โลกอื่นไงล่ะ

กริมม์

แล้วข้าต้องทำยังไง

มิโกะ

ก็ไปตามกลับมาสิ

มิโกะเดินกลับมา นั่ง กริมม์เดินตาม

กริมม์

ยังไง

มิโกะหยิบหนังสือเก่าๆเล่มหนึ่งออกมาจากตู้ใบหนึ่ง

มิโกะ

อ่านคาถาในหนังสือเล่มนี้ แล้วเข้าไปในตู้ใบนี้

กริมม์

เราจะไปกันเลยมั๊ย

มิโกะ

เรา? ใครบอกว่าเราจะไป เจ้าจะไปต่างหาก

เรียนผู้ก็ต้องเรียนแก้สิ นี่มันปัญหาของเจ้านะ

กริมม์

ทำไมถึงกันอย่างเนี่ย

มิโกะ

จำไว้ล่ะ ตามหานางผมหอมก่อน

ขอผมของนางมาให้ได้ แล้วไปตามหาเจ้าชาย

ทำยังไงก็ได้ให้เจ้าชายคิดว่าบังเอิญเจอ

พอเขาตามหานางเจ้าก็เอานางไปหาเค้า

แล้วพวกเจ้าทั้งหมดจะได้กลับมาพร้อมกัน

เร็วเถอะ รีบไป เดี่ยวนางจะหลงหายไปซะก่อน

กริมม์

แล้วข้าจะไปรู้ได้ไงว่านางอยู่ไหน

มิโกะ

ประตุมิทางเดียว นางยังไปไหนได้ไม่ไกลหรอก

กริมม์

แล้วทำไมเจ้ารู้เยอะอย่างเนี่ย

มิโกะ

โอ้ย ลีลาจริงๆ กลับมาแล้วจะบอก

มิโกะไล่กริมม์เข้าไปในตู้

มิโกะ

ทำให้ได้นะ กริมม์ (พิมพ์)

-ตัด-

ฉากที่ 9. ภายใน/ห้องสมุดโลกจริง/กลางวัน

กริมม์มาถึงห้องสมุดของโลกความจริง กริมม์เดินสำรวจในห้องสมุด แล้วเดินออกจากห้องสมุดไป

-ตัด-

10. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

แม่มดใจร้ายปลอมตัวเป็นนางฟ้าเข้ามาหามิโกะที่ห้องสมุด

แม่มดใจร้าย

สวัสดี มิโกะน้อย

มิโกะ

อ้าว นางฟ้าแม่ทูนหัว

มีอะไรให้ข้าช่วยหรือ

แม่มดใจร้าย

เจ้าปีศาจ ที่น่ารักตนนั่นอยู่ที่ไหนละจ๊ะ

มิโกะ

ไม่รู้สิ เขาอาจจะเที่ยวเล่นเพลินอยู่ในป่าละมั่ง

ท่านมีธุระอะไรกับกรรมหรือ

มิโกะทำหน้าที่แล้วลุกขึ้นเอาหนังสือไปเก็บไว้ที่ชั้นแล้วเดินกลับมาที่นั่งที่เดิม

แม่มดใจร้าย

อ้อ เรื่องนางผมหอมนะ

ราชินีสั่งให้ข้าตามหานางเลยจะมาถาม..

กรรมสักหน่อย ว่าเห็นนางบ้างหรือป่าว

มิโกะส่ายคาง

มิโกะ

ไม่รู้สิ ใ้ข้าจะถามให้ละกันนะ

วันนี้ท่านกลับไปก่อนเถอะ

แม่มดใจร้าย

หวังว่าเจ้าคงไม่ได้ปีดบังอะไรข้าทรอกนะ

เพราะถ้าข้าจับได้แล้วละก็....

มิโกะจ้องสร้อยนิลที่คอแม่มด

มิโกะ

เจ้าไม่ใช่นางฟ้าแม่ทูนหัวนี้ หรือว่าเจ้า...

มิโกะนึกขึ้นได้แล้วทำตาโต แม่มดยิ้มเหี้ยมเกรียม

แม่มดใจร้าย

มิโกะน้อย เจ้าอยากลองเป็นกบตุ๊กตีสองปีมัยล่ะ

-ตัด-

ฉากที่ 11. ภายนอก/ชอยสีลม/กลางวัน

กริมม์ ออกมาจากห้องสมุดและเริ่มเดินตามหานางผมหอมกริมม์ลองเอารูปวาดของนางผมหอมใน หนังสือนิทานให้ผู้คนดูแล้วถามหาแต่คนอื่นทำท่ากลัวและเดินหนีไปกันหมด

-ตัด-

ฉากที่ 12. ภายนอก/ริมถนน/กลางวัน

นางผมหอมที่ยังแต่งชุดเหมือนตอนอยู่ในโลกนิทานนั่งอยู่ข้างถนน กริมม์ที่กำลังตามหานางผมหอมอยู่เดินมาเห็นและเข้าไปหานางผมหอม

กริมม์

สวัสดี นางผมหอม

นางผมหอม

ท่านรู้จักข้าหรือ ท่านมาช่วยข้าไข่ม้อย

กริมม์

อ่า... ไซ่ ข้าเป็นผู้พิทักษ์แห่งโลกนิทาน

ราชินีส่งข้ามาช่วยเจ้า

นางผมหอม

จริงหรือ ขอขอบคุณท่านมาก

ข้าดีใจจริงๆ ข้านี้กว่าจะไม่ได้กลับบ้านซะแล้ว

นางผมหอมพยายามจับมือกริมม์แล้วยิ้มอย่างดีใจ กริมม์ยิ้มแห้งๆให้

- ตัด

ฉากที่ 13. ภายใน/ร้านกาแฟโลกจริง/กลางวัน

แม่มดใจร้ายนั่งอยู่ในร้านกาแฟ พนักงานเสิร์ฟเดินเข้ามารับออเดอร์

พนักงาน

จะรับอะไรดีคะ ตอนนี้อยู่ทางร้านมีโปรโมชัน...

แม่มดใจร้ายตัวต้วนี้หนึ่งครั้ง พนักงานถูกมนต์สะกดจึงหยุดพูดทันที และเดินหันหลังกลับไป

แม่มดใจร้ายมองไปข้างหน้าแล้วค่อยๆยิ้มออกมา

-ตัด-

## ฉากที่ 14. ภายนอก/สวนสาธารณะ/กลางวัน

กริมม์พานางผมหอมไปเดินตามหาเจ้าชาย และไปเจอเจ้าชายที่คิดว่าตัวเองหลงป่ามาที่เมืองอื่นพยายามจะถามทางกลับเมืองจากนกปloverที่ติดอยู่บนต้นไม้ในสวน

เจ้าชาย

สวัสดีเจ้านกน้อยแสนสวย

เจ้าชาย

ตอนนี้ข้ากำลังหลงทาง.. อันที่จริงแล้วข้าตั้งใจหลงนะ

เจ้าช่วยบอกทางกลับวังให้ข้าหน่อยจะได้ไหม

นกปloverนิ่ง เจ้าชายขมวดคิ้ว แล้วยิ้มกว้าง

เจ้าชาย

อ้อ หรือเจ้าไม่วៃใจคนแปลกหน้า

ไม่ต้องห่วงหรอกนะ ข้ามิใช่คนร้าย

ข้าเป็นเพียงเจ้าชายรูปงามที่กำลังหาทางกลับบ้าน

กริมม์วิ่งมาอยู่หลังต้นไม้ใกล้ๆเจ้าชาย แล้วปloverเสียงเป็นนกพูดได้

กริมม์

อะแฮ่ม! ขออภัยพะยะค่ะ

กระหม่อมแค่ตกใจที่เจ้าชายรูปงาม

ผู้สูงศักดิ์มาทักกระหม่อม

เจ้าชายยี่ตอกรับอย่างภาคภูมิใจ

กริมม์

ทางกลับบ้านของเจ้าชายนั้นช่างน่าพิศวง

เจ้าชายจะต้องมองหาท่อเส้นผมที่อยู่ใกล้ๆ น้ำ  
แล้วเจ้าชายจะพบทางกลับบ้านเอง

เจ้าชาย

เส้นผมหรือ?

ได้ ข้าจะไปค้นหาเส้นผม

ขอบใจเจ้ามากนะเจ้านก

กริมม์เอาท่อผมไปวางไว้ริมน้ำตามทางที่คิดว่าเจ้าชายจะไป เจ้าชายเดินมาเจอท่อผมแล้วเปิดออกพอนางผมหอมที่แอบมองอยู่ก็ดีใจและทำท่าจะวิ่งเข้าไปหาเจ้าชาย แต่แม่มดเดินเข้ามาหาเจ้าชายก่อน

แม่มดใจร้าย

นั่นเจ้าชายหรือเพคะ

เจ้าชาย

ใช่ ข้าคือเจ้าชาย

แม่มดใจร้าย

เส้นผมนั่นเป็นของหม่อมฉัน

หม่อมฉันเสี่ยงตายเนื้อคู่ แล้วเจ้าชายมาเจอ

หมายความว่าเจ้าชายเป็น

เนื้อคู่ของหม่อมฉันหรือเพคะ

เจ้าชาย

ข้ากำลังจะออกตามหาเจ้าของเส้นผมนี้

เป็นเจ้านั่นเอง ข้ารักเจ้า

แม่มดใจร้าย

กลับกันเถิดเพคะ กลับไปยังที่ๆเราจากมา

เจ้าชาย

ข้าพร้อมจะไปกับเจ้าทุกที่อยู่แล้วยอดดวงใจ

นางผมหอมได้แต่ยืนอึ้งมองคนทั้งสองเดินจากไป

-ตัด-

15. ภายใน/ริมน้ำโลกจริง/กลางวัน

แม่มดและเจ้าชายพอกันเดินหนีไป กริรม์และนางผมหอมตามมา กริรม์หันมาพูดกับนางผมหอม

กริรม์

ถ้าเจ้าไม่เชื่อในตัวข้า ก็เชื่อในความรักที่ตัวเจ้ามีสิ

กริรม์เดินเข้าไปจะสู้กับแม่มด

กริรม์

หยุดนะ ยัยแม่มดเฒ่า

จะปลอกตัวทั้งที ให้มันสวยกว่านี้ได้มัย

เจ้าชายเข้ามาขวาง แม่มดจึงผลักเจ้าชายล้ม นางผมหอมจึงรีบเข้ามาประคอง เจ้าชายได้กลิ่นผมของนางผมหอมตัวจริง

เจ้าชาย

เจ้าต่างหากที่ข้าตามหา

นางผมหอมยิ่งอย่างเงินๆ

เจ้าชาย

ข้ารักเจ้า

แม่มดปลั๊กกริมม์ล้มลงได้

- ตัด -

ฉากที่ 16. ภายนอก/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

กริมม์ที่ลี้มอยู่พบว่าตัวเองได้กลับมาที่โลกนิทานแล้ว มิโกะเดินเข้ามาพร้อมกับราชินี

มิโกะ

อ้าว กริมม์ กลับมาได้สักที

ทำไมถึงช้าขนาดนี้ แอบไปเที่ยวเล่นไซม์มัย

ราชินี

เอาเถอะๆ สุดท้ายทุกอย่างก็จบด้วยดี

กริมม์สำนึกผิดและได้แก้ไขเรื่องราวแล้วอย่างที่เราเห็น

ข้าให้อภัยเจ้า กริมม์

ราชินีเดินเข้าไปหานางผมหอมและเจ้าชาย

ราชินี

เราไปกันเถอะ ข้ามีหน้าที่จะต้องพาพวกเจ้า

ไปอยู่ในที่ๆควรจะอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

ก่อนไปราชินีหันมายิ้มให้กริมม์

ราชินี

กริมม์ ข้าหวังว่าคราวนี้เจ้าจะได้รับบทเรียนอะไรบ้างนะ  
แล้วอย่าก่อเรื่องอีกล่ะ

กริมม์

จะพยายาม..อ่า พะยะค่ะ

กริมม์ตอบรับแล้วยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ ราชินีเดินออกไปแล้ว กริมม์ล้มตัวลงนอนบนพื้นด้วยความเหนื่อย  
มิโกะเดินมานอนข้างๆกริมม์

กริมม์

ตกลงเจ้าเป็นใครกันแน่

จะว่าไป ข้าก็รู้แค่เจ้าชื่อมิโกะ

วันๆอยู่แต่ในห้องสมุด แค่นี้

มิโกะ

ขนาดสิ่งที่คิดว่ารู้อย่างผิดเลย

ข้าไม่ได้ชื่อมิโกะ

กริมม์

อ้าว

มิโกะ

มิโกะเป็นชื่อเรียกผู้สื่อสารของพระเจ้า

ดีใจชนะ ที่มีเพื่อนเป็นผู้ยิ่งใหญ่

กริมม์

หลงตัวเองซะมัด

ทั้งคู่เจียบ ก่อนจะหันมองหน้ากันแล้วหัวเราะอย่างมีความสุข

-ตัด-

ฉากที่ 17. ภายนอก/สนามเด็กเล่น/กลางวัน

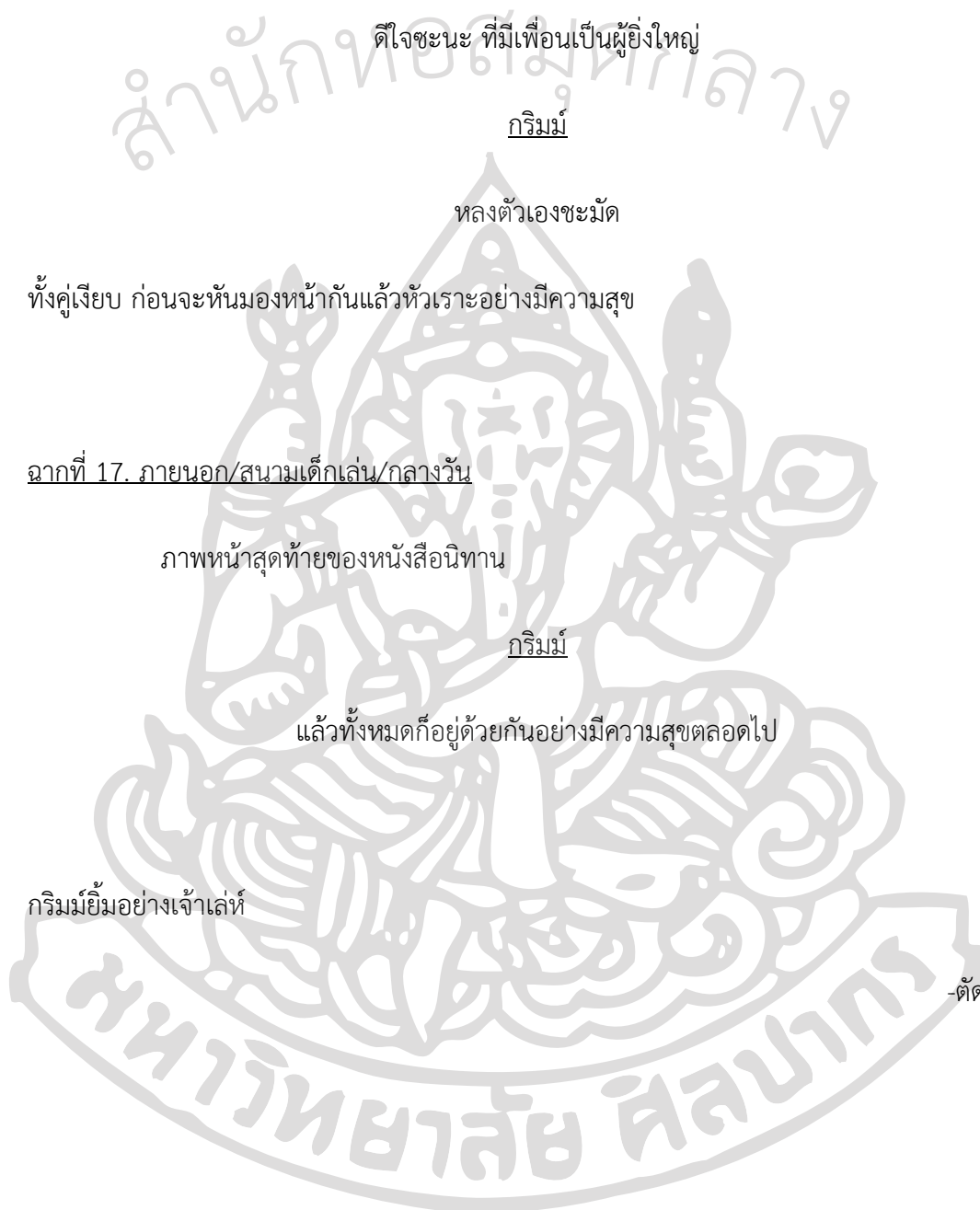
ภาพหน้าสุดท้ายของหนังสือนิทาน

กริมม์

แล้วทั้งหมดก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป

กริมม์ยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์

-ตัด//จบ-



## ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์

### 1. เลือกนักแสดง (Casting)

#### 1.1 กริมม์

นายณัฐติพงษ์ บุญพ่วง (อชิ) อายุ 21 ปี



ภาพที่ 4-1 นักแสดงที่รับบท กริมม์

กริมม์เป็นปีศาจขี้เล่นที่ชอบแกล้งคนอื่น รักสนุก เจ้าเล่ห์ แต่ก็ไม่ได้เป็นพิษภัยกับใคร กริมม์ไม่ใช่คนโหดร้าย เพียงแต่เป็นคนขี้เหงา เพราะกริมม์ไม่มีเนื้อเรื่องเป็นของตัวเอง เพื่อนเล่นเพียงคนเดียวของกริมม์คือมิโกะที่มีหน้าที่เฝ้าห้องสมุด แต่มิโกะก็ไม่เคยออกมาจากห้องสมุดเลย เวลากริมม์ออกมาวิ่งเล่นข้างนอก จึงหาเรื่องแกล้งคนอื่นเพื่อให้เป็นเพื่อนเล่นกับตนแทน

เหตุผลในการเลือก : ตัวละคร กริมม์ เป็นตัวละครที่สำคัญมากในเรื่อง เพราะเป็นตัวเอก เป็นตัวดำเนินเรื่องที่มีนิสัยประหลาดและเป็นตัวละครที่ดูแฟนตาซีที่สุดในหนังเรื่องนี้ หลังจากที่ได้แคสบทนี้มาหลายคน ก็ถูกใจอชิที่สุด เพราะอชิเป็นคนที่สามารถทำความเข้าใจในตัวละครกริมม์ได้ดี และจากที่เคยร่วมงานกันในการแสดงละครเวที อชิเป็นคนที่มีความขยัน ตรงต่อเวลา มีความสามารถ

ด้านการแสดงและสามารถสวมวิญญาณของตัวละครนั้นๆได้ดี ที่สำคัญอูชิสามารถทำให้กริมม์เหมือนมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ

## 1.2 มิโกะ

นางสาว มรกต หลิว (ต้นหลิว) อายุ 20 ปี



ภาพที่ 4-2 นักแสดงที่รับบท มิโกะ

มิโกะ หญิงสาวบริสุทธิ์ที่คนญี่ปุ่นเชื่อว่าเป็นผู้ที่ทำการรับสารจากเทพเจ้า มิโกะเป็นหญิงสาวที่มีหน้าที่เฝ้าห้องสมุดศักดิ์สิทธิ์แห่งโลกนิทาน จึงไม่เคยออกจากห้องสมุด มิโกะเป็นคนเฉลียวฉลาด ใจดี ขี้บ่น ชอบอ่านหนังสือและเล่านิทาน มิโกะเป็นเพื่อนเพียงคนเดียวของกริมม์ มักคอยช่วยแก้ปัญหาให้กริมม์อยู่บ่อยครั้ง ถึงแม้ว่าภายนอกมิโกะจะดูเหมือนเด็ก แต่ความจริงแล้วมิโกะเป็นผู้วิเศษอาวุโสที่มีความรอบรู้และยังเป็นสหายกับราชาินีแห่งโลกนิทานด้วย

เหตุผลในการเลือก : หลังจากที่ได้เขียนบทของมิโกะขึ้นมา ก็นึกถึงน้องหลิวเป็นคนแรก เพราะหลิวมีหน้าตาน่ารักคล้ายเด็กญี่ปุ่น มีประสบการณ์ด้านการแสดง และเป็นเด็กสาวที่มีเสน่ห์มาก

ไม่ว่าจะยิ้มหรือทำหน้าที่ตึง และความร่าเริงของหลิวทำให้ตัวละครมิโกะดูไม่น่าเบื่อทั้งๆที่บทของมิโกะจะวนเวียนอยู่แต่ในห้องสมุดและหนังสือนิทาน

### 1.3 นางผมหอม

นางสาว พาฝัน ใบโพธิ์ (ฝัน) อายุ 21 ปี



ภาพที่ 4-3 นักแสดงที่รับบท นางผมหอม

นางผมหอมเป็นสาวช่างฝัน เชื่อในพรหมลิขิตและรักแท้ เป็นคนอ่อนโยน อ่อนหวานและอ่อนต่อโลก เพราะนางผมหอมจะอยู่แต่ในป่า นางผมหอมชอบมานั่งเล่นอยู่ริมน้ำตก เธออยู่ในวัยที่รักสวยรักงามเหมือนกับเด็กสาวทั่วไป โดยเฉพาะความงามของผมหอม เธอเป็นคนที่มีความงามและมีกลิ่นหอมเป็นเอกลักษณ์ เนื้อเรื่องเดิมคือนางผมหอมเป็นลูกสาวของพญาช้างเอราวัณ วันหนึ่งนางอยากลองเสี่ยงทายเนื้อคู่ จึงตัดผมหอมตัวเองใส่ผอบลอยน้ำไปแล้วอธิษฐานว่าขอให้คนที่มาพบเป็นเนื้อคู่ของตน เมื่อเจ้าชายมาพบผอบเข้าก็ตกหลุมรักและตามหานางผมหอมจนเจอ แล้วทั้งสองก็รักกันและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป แต่ในเรื่องนี้เส้นผมในผอบถูกกรรมขโมยไปเสียก่อนจึงทำให้ไม่ได้พบกับเจ้าชาย

เหตุผลในการเลือก : ฝันเป็นอีกคนหนึ่งที่ถูกจัดทำนึ่งถึงตั้งแต่ครั้งแรกที่เขียนบท หรือเรียกได้ว่าเขียนตัวละครนี้ขึ้นมาโดยเอาบุคลิกของฝันเป็นต้นแบบก็ว่าได้ บทนี้จึงเหมาะกับฝันที่สุดโดยไม่ต้องสงสัย ฝันมีประสบการณ์การแสดงมามากพอสมควร เป็นผู้หญิงเรียบร้อยที่มีเสน่ห์อย่างประหลาด และเมื่อได้ทำการแคสนักแสดงแล้วก็ยิ่งทำให้มั่นใจได้ว่า ไม่มีใครจะเหมาะกับบทนางผมหอมยิ่งไปกว่านี้อีกแล้ว

#### 1.4 เจ้าชาย

นายเสน่ห์ชาย ปัทวัลย์ (เอ๋) อายุ 22 ปี



ภาพที่ 4-4 นักแสดงที่รับบท เจ้าชาย

เจ้าชายเป็นคนที่มีความดี มองโลกในแง่ดีเกินไป ฉลาดน้อย เชื่อคนง่าย ถูกเลี้ยงดูอยู่แต่ในพระราชวังหลวง เจ้าชายเป็นคนมีความเชื่อมั่นในรูปร่างหน้าตาของตนเอง พระบิดาของเจ้าชายมักจะพยายามหาคู่ให้เจ้าชาย แต่เจ้าชายยืนยันจะตามหาคู่ของตนด้วยตัวเอง เจ้าชายจึงชอบหนีมาเดินเล่นล่าสัตว์ในป่าอยู่เสมอ ตามเนื้อเรื่องเดิม เจ้าชายจะต้องเดินป่าแล้วมาพบผอบของนางผมหอมที่ลอยน้ำมา เมื่อเจ้าชายตามหานางผมหอมจนเจอก็จะสารภาพรัก พานางผมหอมกลับไปให้พระราชวัง

และอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป แต่ในเรื่องนี้เมื่อเจ้าชายเปิดดู แทนที่ข้างในจะพบเส้นผมของนางผมหอม แต่พอบนนั้นก็กลายเป็นเพียงผอบเปล่า เจ้าชายจึงวางทิ้งไว้แล้วเดินจากไป

เหตุผลในการเลือก : เจ้าชายเป็นตัวละครที่สร้างสีสันให้กับเรื่อง เพราะมีความตลกอย่างใสซื่อ บทนี้ใช้เวลาหานักแสดงนานมาก จนได้มาทำการแคสเอ้ ในวันนี้ได้พานางผมหอม(ฝัน)ไปช่วยแคสด้วย ผู้จัดทำได้มองแล้วว่าทั้งสองคนสามารถทำงานร่วมกันได้ดี เอ้เป็นคนที่มีประสบการณ์ด้านการแสดง เป็นคนคุยสนุก เอ้สามารถทำให้คนอื่นหัวเราะได้โดยไม่ต้องพยายาม มีความเป็นตัวของตัวเองและมีเสน่ห์ ซึ่งจะสามารถทำให้ตัวละครนี้เป็นธรรมชาติและสร้างสีสันให้หนังเรื่องนี้ได้อย่างแน่นอน

### 1.5 ราชนีแห่งโลกนิทาน

นางศิริพันธุ์ เต็มปรีดา (แม่ตั๋ย) อายุ 52 ปี



ภาพที่ 4-5 นักแสดงที่รับบท ราชนีแห่งโลกนิทาน

ราชนีแห่งโลกนิทาน เป็นราชนีผู้เที่ยงธรรม จิตใจดี มีความสุขุม รักสงบ และเกลียดการใช้ความรุนแรง ชอบความสวยงาม เครื่องประดับเป็นพิเศษ เธอมีหน้าที่ดูแลทุกข์ของประชาชน ตัดสินความผิดของกริมนิในตอนแรก และให้อภัยเมื่อกริมนิแก้ไขนิทานจนถูกต้อง ราชนีแห่งโลกนิทาน

มีหน้าที่ดูแลความสงบสุขของประชาชนชาวโลกนิทานทั้งหมด เป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุด สามารถตัดสินความผิดและออกคำสั่งได้อย่างเด็ดขาด

เหตุผลในการเลือก : นักแสดงบทรานีเป็นคุณแม่ของผู้จัดทำเอง คุณแม่เป็นผู้หญิงสวยที่มีความสง่างามโดยธรรมชาติ สามารถรับบทเป็นรานีได้โดยไม่ต้องมีการปรุงแต่ง และความเป็นผู้ใหญ่ของคุณแม่ทำให้หนังเรื่องนี้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

### 1.6 แม่มดใจร้าย

นางสาว ชนมน พรรณทรัพย์ (ตอง) อายุ 21 ปี  
นางสาว จีรวรรณ พันธุ์อินทร์ (ไหม) อายุ 21 ปี



ภาพที่ 4-6 นักแสดงที่รับบท แม่มดใจร้าย

แม่มดใจร้าย หญิงสาวผู้เป็นตัวร้ายของเรื่อง มินิสัยใจร้าย ซื่อฉลาด เจ้าคิดเจ้าแค้น มีความสนใจในเครื่องประดับ และค้นหาสูตรเวทมนต์เพื่อความงามอยู่เสมอ มักอยู่ในชุดสีดำ เป็นคนที่ป่วนการช่วยเหลือนางผมหอมในตอนท้าย แม่มดเป็นหญิงแก่ที่ไม่ยอมแก่ นางมักจะร้ายมนต์ใส่สร้อยคอนิลของตนเพื่อให้ตนเองดูสาวอยู่เสมอ แต่กริมม์เคยแอบขโมยสร้อยเส้นนั้นไปขณะที่นางหลับ ทำให้คนอื่นล่วงรู้ความจริงของนาง แม่มดจึงโกรธและเกลียดกริมม์มาก

เหตุผลในการเลือก : ผู้จัดทำได้เลือกตองให้รับบทแม่ต เนื่องจากแม่ตเป็นตัวละครจากนิทานที่มาจากชาติตะวันตก ผู้จัดทำจึงคิดว่าหากได้นักแสดงที่เป็นลูกครึ่งจะทำให้สามารถสื่อความเป็นนิทานหลากหลายประเทศได้ชัดเจนขึ้น จึงได้เลือกตอง ซึ่งเป็นลูกครึ่งและเป็นคนหน้าต่าเหมาะกับการเล่นบทตัวร้าย เมื่อได้ลองทำการแคส ตองก็แสดงบทร้ายออกมาได้ดี และยังใช้เวลาเพียงไม่นานในการเข้าใจตัวละครได้อย่างดีอีกด้วย

เหตุผลในการเลือก : ไหมเป็นคนที่เหมาะสมจะรับบทแม่ตที่ปลอมตัวมากที่สุด ในบทนี้แม่ตใจร้ายจะแปลงร่างเปลี่ยนรูปร่างเพื่อหลอกมิโกะ จากที่ผู้จัดทำเคยได้ร่วมงานกับไหมมา ไหมเป็นคนที่มีความสามารถด้านการแสดง เป็นผู้หญิงอารมณ์ดี เป็นอีกคนหนึ่งที่สามารถสร้างสีสันความเฮฮาให้กับหนังเรื่องนี้ เนื่องจากในเรื่องแม่ตเป็นตัวละครที่เป็นตัวร้าย แต่ไหมสามารถทำให้ตัวละครร้ายๆของเรื่องกลายเป็นตัวละครที่น่ารักอีกตัวหนึ่งได้

### 1.7 หนูน้อยหมวกแดงเด็กหญิง

เด็กหญิงพรพรรณ เตชะวิสิทธิ์ แนนซี่ (น้องเอเชีย) อายุ 11 ปี



ภาพที่ 4-7 นักแสดงที่รับบท หนูน้อยหมวกแดง

หนูน้อยหมวกแดง มักจะอยู่ในชุดกระโปรงสีแดง และมีผ้าคลุมสีแดงอยู่เสมอ ชอบขนมหขเล่น ของวิเศษ ชุดน่ารักๆสีแดง หนูน้อยหมวกแดงเป็นเด็กใส่ชื่อบริสุทธิ์ มองโลกในแง่ดี จึงโดนกริมม์หลอกเอาได้ง่ายๆ ทุกวันหนูน้อยหมวกแดงจะถือตะกร้าขนมไปเยี่ยมคุณยายในกระท่อมน้อยกลางป่า เมื่อกริมม์ไปเจอเข้าจึงขอแลกขนมกับขนมของนางขนมหอม เมื่อหนูน้อยหมวกแดงรู้ตัวว่าถูกหลอกก็ไปฟ้องราชินีทำให้กริมม์ถูกประกาศจับ

เหตุผลในการเลือก : น้องเอเซียเป็นเด็กที่เรียนการแสดง จึงมีพื้นฐานการแสดงมากกว่าเด็กธรรมดาอยู่พอสมควร และในบทหนูน้อยหมวกแดงนี้ต้องการนักแสดงที่เป็นลูกครึ่งเช่นเดียวกับบทแม่มดใจร้าย จึงได้เลือกน้องเอเซียซึ่งเป็นลูกครึ่งไทย-อังกฤษ น้องเอเซียเป็นเด็กฉลาด ความจำดี และเรียนรู้เร็ว ทำให้การทำงานระหว่างที่มงานกับเด็กเป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้น

## 2. สถานที่ถ่ายทำ (Location)

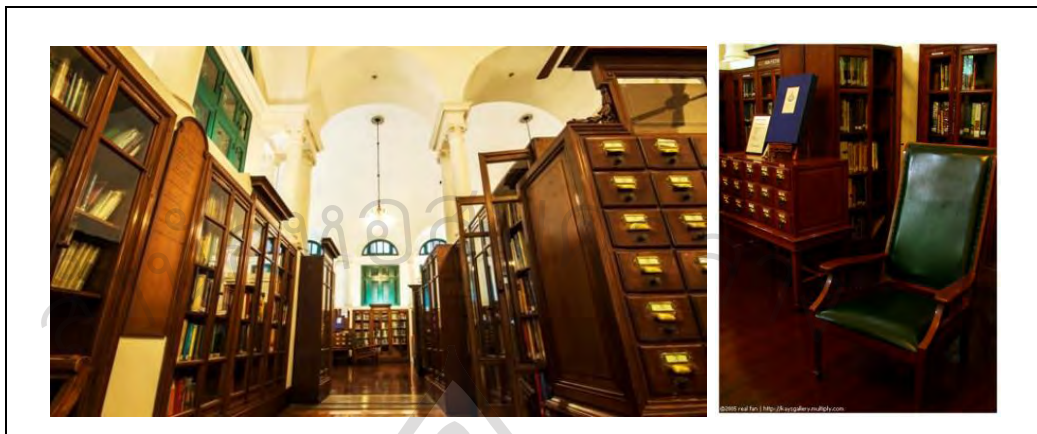
จากบทภาพยนตร์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้น กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ นั้นเกิดใน 2 สถานที่หลักๆคือโลกนิทานซึ่งมีความเป็นแฟนตาซี และ โลกความจริงซึ่งเป็นโลกปกติของมนุษย์ การเลือกสถานที่ถ่ายทำจึงต้องให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างทั้งสองโลกอย่างเห็นได้ชัด ในโลกนิทานนั้นต้องใช้สถานที่ที่จะไม่พบเห็นผู้คน มีความสวยงามในแบบคลาสสิก และในโลก

สถานที่ต่างๆที่ผู้จัดทำได้เลือกใช้ในการถ่ายทำนั้นยังสามารถช่วยบอกเล่ารายละเอียดอื่นๆที่ไม่ได้มีการพูดถึงในภาพยนตร์ ซึ่งจะถูกล่ามถึงในรายละเอียดต่อไปของแต่ละสถานที่

### 2.1 ห้องสมุดโลกนิทาน

ห้องสมุดของโลกนิทาน เป็นห้องสมุดที่มีความสวยงามแบบคลาสสิก และ เป็นห้องสมุดที่ทำจากไม้ทั้งหลัง ภายในตกแต่งด้วยเครื่องเรือนที่ทำจากไม้ มีหนังสือนิทานอยู่มากมายทั้งหนังสือเก่าและใหม่ ภายในห้องจึงเป็นโทนสีน้ำตาลที่ทำให้ดูอบอุ่น ภายในมีโคมไฟระย้าแบบโบราณ มีชุดโต๊ะและเก้าอี้ประจำของมิโกะ ที่มักจะมานั่งจิบน้ำชาอ่านหนังสือนิทานให้กริมม์ฟังอยู่เป็นประจำ

ห้องสมุดเนลสันเฮย์ เป็นห้องสมุดที่มีความสวยงาม และแตกต่างจากห้องสมุดทั่วไปในปัจจุบัน ห้องสมุดนี้เป็นห้องสมุดที่นิยมใช้ในการถ่ายทำในภาพยนตร์หลายเรื่อง ภายในของห้องสมุดเนลสันเฮย์เป็นไม้ทั้งหมด เครื่องใช้อย่างเช่น ตู้ โต๊ะ เก้าอี้ เป็นไม้ทั้งหมด ทำให้ง่ายต่อการคุมโทนสีของภาพ



ภาพที่ 4-8 ภาพห้องสมุดเนลสันเฮย์

## 2.2 น้ำตกโลกนิทาน

น้ำตกโลกนิทานเป็นน้ำตกที่อยู่ในป่าสีเขียวชอุ่ม รายล้อมไปด้วยธรรมชาติ และยังไม่มีสิ่งปลูกสร้างใดๆ มีเพียงโขดหินที่เกิดจากธรรมชาติเท่านั้น น้ำตกโลกนิทานเป็นที่อยู่อาศัยของนางพมหอมกับบิดาซึ่งเป็นพญาช่างเฮอร์วีน นางพมหอมมักจะมานั่งเล่นบนโขดหินริมน้ำและคุยกับสัตว์น้อยใหญ่อยู่เป็นประจำ

น้ำตกสาริกาเป็นน้ำตกที่ตั้งอยู่ในอุทยานแห่งชาติ จึงยังสามารถคงความงามของธรรมชาติไว้ได้อย่างค่อนข้างสมบูรณ์ ความแรงของน้ำตกนี้อยู่ในระดับที่ไม่แรงมากเพราะน้ำตกค่อนข้างเตี้ย ทำให้สามารถดูแลความปลอดภัยของทั้งนักท่องเที่ยวและทีมงานได้ง่าย และน้ำตกสาริกาตั้งอยู่ในจังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นจังหวัดที่ใกล้กับกรุงเทพฯ ทำให้สะดวกในการเดินทางไปถ่ายทำ



ภาพที่ 4-9 ภาพน้ำตกสาริกา อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดนครนายก

### 2.3 ป่าโลกนิทาน

ป่าโลกนิทานเป็นป่าที่มีต้นไม้ทั้งใหญ่และเล็ก เป็นป่าโปร่งที่ค่อนข้างแตกต่างกับป่าของน้ำตกโลกนิทานอยู่มากพอสมควร ป่านี้เป็นที่อยู่ของคุณยายของหนูน้อยหมวกแดง หนูน้อยหมวกแดงมักจะเดินผ่านป่านี้เพื่อไปบ้านของคุณยายเสมอ

สถานที่ที่เลือกคือ ป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี เนื่องจากในฉากที่ใช้สถานที่ป่าจะต้องมีนักแสดงเด็ก(หนูน้อยหมวกแดง) ร่วมแสดงด้วย จึงต้องเลือกสถานที่ที่ไม่ไกลจากกรุงเทพฯ มากนัก และป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรีนี้เป็นป่าขนาดย่อมที่ไม่รกร้างจนเกินไป มีผู้คนสัญจรผ่านบ้างแต่ไม่พลุกพล่าน มีห้องอาหารและห้องน้ำอยู่ไม่ไกลจากสถานที่ถ่ายทำ ป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรีจึงเหมาะกับการเป็นสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำในฉากนี้

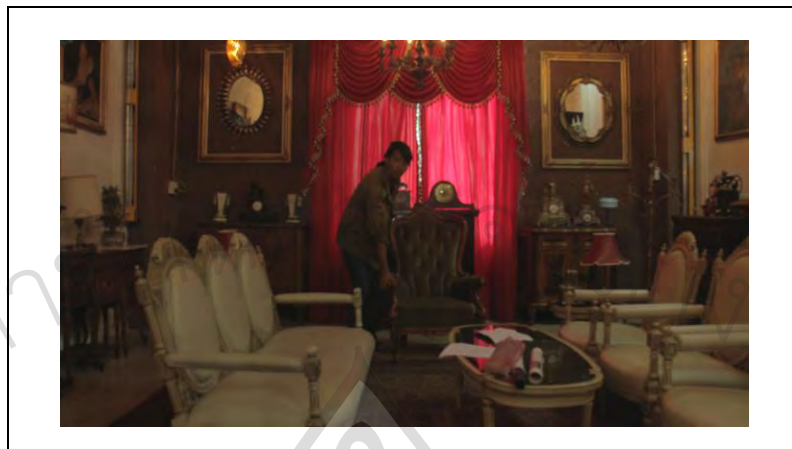


ภาพที่ 4-10 ภาพป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี จังหวัดปทุมธานี

### 2.4 ห้องประชุมของราชินี

ห้องประชุมของราชินี คือห้องรับแขกในพระราชวังของราชินี ที่ใช้ในการประชุมกับเหล่าผู้วิเศษทั้งหลาย มีขนาดกว้างปานกลาง ภายในตกแต่งด้วยเครื่องเรือนหรูหราแบบยุโรป โทณสีของเครื่องใช้เป็นสีน้ำตาลทอง มีโคมไฟระย้าสีทองและมีบัลลังก์ของราชินีอยู่ที่หัวโต๊ะ

ผู้จัดทำจึงเลือกใช้ป่าป่ายาสตูดิโอ ลาดพร้าว ซึ่งเป็นสตูดิโอและเป็นแหล่งเช่าอุปกรณ์ประกอบฉากในที่เดียวกัน ซึ่งการเช่าสตูดิโอของที่นี่ ผู้เช่าสามารถย้ายของในห้อง โดยเลือกอุปกรณ์ที่เปิดให้เข้ามาเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากในห้องได้ ทำให้ได้ห้องอย่างที่ใกล้เคียงกับความต้องการของผู้จัดทำมากที่สุด



ภาพที่ 4-11 ภาพปาปายาสตูดีโอ ลาดพร้าว

## 2.5 สวนสาธารณะโลกจริง

สวนสาธารณะโลกจริงเป็นสวนสาธารณะที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป มีม้านั่งและต้นไม้ถูกตกแต่งเป็นอย่างดีแล้ว ผู้คนไม่พลุกพล่านมากนัก

สวนสาธารณะสะพานตากสินเป็นสวนสาธารณะกลางเมืองที่สวยงาม ใกล้เคียงรถไฟฟ้า แต่ผู้คนไม่พลุกพล่าน และสะดวกในการเดินทางไปถ่ายทำของทั้งทีมงานและนักแสดง สวนสาธารณะนี้ไม่กว้างมากเกินไป และยังง่ายต่อการขอสถานที่ในการถ่ายทำด้วย

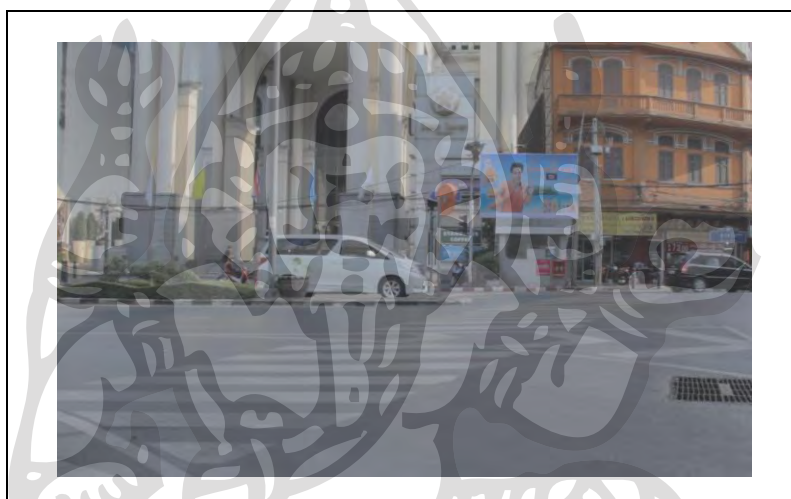


ภาพที่ 4-12 ภาพสวนสาธารณะสะพานตากสิน

## 2.6 โลกความจริง

โลกความจริงในที่นี้หมายถึงสถานที่นอกห้องสมุดที่กักริมจะต้องออกมาเผชิญเป็นครั้งแรกจากการเดินทางมาตามหานางผมหอม โลกความจริงเป็นสถานที่ที่มีคนพลุกพล่าน มีความวุ่นวายทางการจราจร และมีสิ่งปลูกสร้างที่แสดงให้เห็นว่าแตกต่างจากโลกนิทานอย่างชัดเจน

ย่านบางรัก เป็นสถานที่ที่มีโทนสีไม่ฉูดฉาด มีความเป็นเมือง ดูมีความวุ่นวายทางการจราจร เหมาะแก่การแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างโลกนิทานและโลกความจริง และยังใกล้สถานที่ถ่ายทำอื่นๆซึ่งทำให้สะดวกในการถ่ายทำในวันเดียวกันซึ่งเป็นการประหยัดเวลาด้วย

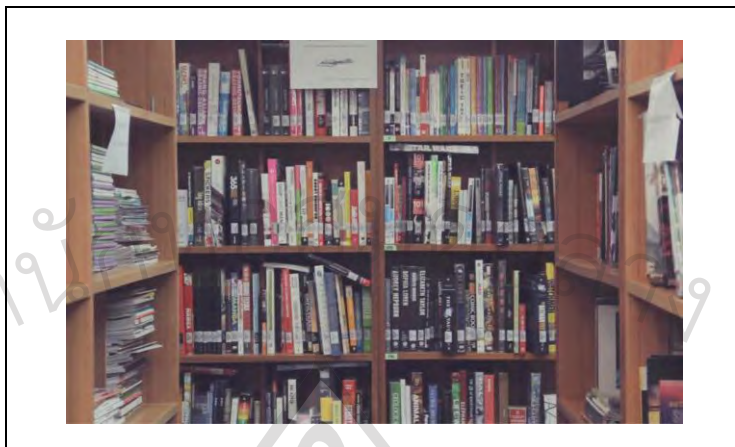


ภาพที่ 4-13 ภาพถนนแยกบางรัก

## 2.7 ห้องสมุดโลกจริง

ห้องสมุดโลกจริงเป็นห้องสมุดในแบบที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป เป็นห้องสมุดธรรมดาที่ดูแตกต่างจากห้องสมุดโลกนิทาน มีหนังสือสีสันหลากหลายที่แสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่แตกต่าง

ผู้จัดทำเลือกห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สาขานิเทศศาสตร์ ชั้นที่ 8 ตึก กสท. โทรคมนาคม บางรัก (CAT) เป็นห้องสมุดโลกจริงเพราะเป็นห้องสมุดธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสมัยนี้ ซึ่งแตกต่างจากห้องสมุดเนลสันเฮย์ซึ่งเลือกใช้ห้องสมุดโลกนิทาน และห้องสมุดนี้ยังสะดวกต่อการถ่ายทำของทั้งทีมงานและนักแสดง



ภาพที่ 4-14 ภาพห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สาขานิติศาสตร์ ชั้นที่ 8 ตึก กสท. โทรคมนาคม บางรัก (CAT)

## 2.8 สวนสาธารณะริมน้ำโลกจริง

สวนสาธารณะริมน้ำโลกจริงนี้เป็นที่ต่อสูระหว่าง Grimm และแม่มดใจร้าย เป็นสถานที่ที่เป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง ในช่วงพระอาทิตย์ใกล้ตกของวัน เจ้าชายจะบอกรักนางผมหอมในสวนสาธารณะนี้ แสงพระอาทิตย์ตกกริมมน้ำจะช่วยสร้างบรรยากาศโรแมนติกได้เป็นอย่างดี

สถานที่ที่เลือกคือ สวนสาธารณะริมน้ำตึก กสท. โทรคมนาคม บางรัก (CAT) สวนสาธารณะนี้เป็นสวนขนาดเล็กและด้านหนึ่งเป็นแม่น้ำเจ้าพระยา ทำให้สามารถรับแสงของพระอาทิตย์ตกได้อย่างเต็มที่ โดยเมื่อเจ้าชายล้มลงและนางผมหอมเข้ามาประคอง เจ้าชายจะบอกรักนางผมหอมในเวลาที่พระอาทิตย์ส่องแสงสีส้ม ให้อารมณ์ที่โรแมนติก และยังอยู่ใกล้กับห้องสมุดซึ่งทำให้สามารถถ่ายทำได้ภายในวันเดียวกันซึ่งเป็นการช่วยประหยัดเวลาอย่างมาก



ภาพที่ 4-15 ภาพสวนสาธารณะริมน้ำตึก กสท. โทรคมนาคม บางรัก (CAT)

### 3. อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)

**3.1 ผอบ** เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวความวุ่นวายทั้งหมดที่กริมม์ได้ก่อตั้ง ผอบนี้เป็นของนางผมหอมที่เอาเส้นผมใส่ไว้แล้วลอยน้ำแต่กลับถูกกริมม์ขโมยเส้นผมไปเสียก่อน ผอบมีหลากหลายแบบด้วยกัน แต่ที่เลือกผอบนี้เพราะว่าสามารถลอยน้ำได้จริง และยังช่วยให้สามารถคุมโทนสีของภาพได้อย่างที่ต้องการด้วย



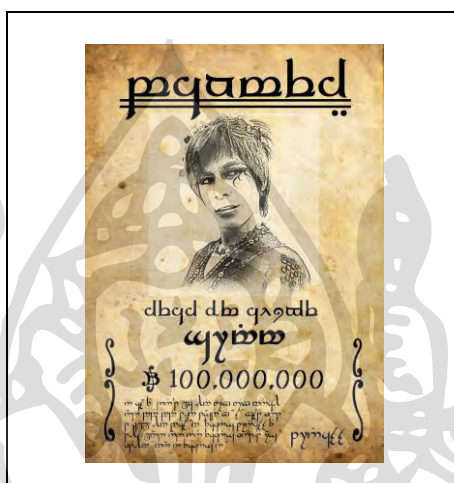
ภาพที่ 4-16 ผอบ

**3.2 เส้นผม** เส้นผมของนางผมหอม เป็นเส้นผมที่อยู่ในผอบ เส้นผมนี้ถูกกริมม์ขโมยไปเพื่อแลกกับขนมของหนูน้อยหมวกแดง และหนูน้อยหมวกแดงก็นำเส้นผมนี้ไปเป็นหลักฐานต่อราชินี เส้นผมนี้ยังมีหน้าที่ดำเนินเรื่องและยังใช้ในการคลี่คลายเรื่องในตอนท้ายด้วย



ภาพที่ 4-17 เส้นผม

**3.3 ป้ายประกาศจับกริมม์** เป็นป้ายประกาศจับที่กริมม์ไปเจอในป่า และต้องวิ่งหนีกลุ่มคนที่ต้องการจับกริมม์จ นกริมม์ต้องมาขอความช่วยเหลือจากมิโกะที่ห้องสมุดและได้ไปตามหานางผมหอมที่โลกความจริง ป้ายประกาศนี้ทำขึ้นโดยโปรแกรม Adobe Photoshop โดยใช้สีที่ทำให้กระตาดูโบราณและเลือกใช้ตัวอักษรที่ไม่สามารถอ่านออก เพื่อให้ดูเป็นอีกภาษาหนึ่งซึ่งก็คือภาษาของโลกนิทาน



ภาพที่ 4-18 ป้ายประกาศจับกริมม์

**3.4 หนังสือเวทมนตร์** เป็นหนังสือที่มีมิโกะยื่นให้กริมม์เพื่อเดินทางมาตามหานางผมหอมที่โลกความจริง ที่เลือกเล่มนี้เพราะมีขนาดเล็ก สวย และสีของหนังสือเหมาะกับโทนสีในห้องสมุดโลกนิทาน



ภาพที่ 4-19 หนังสือเวทมนตร์

**3.5 สร้อยนิลของแม่มด** เป็นสร้อยเวทมนตร์ที่แม่มดใส่ติดตัวไว้ตลอด แม้กระทั่งเวลาที่ปลอมตัวไปหามิโกะ สร้อยเส้นนี้เองที่ทำให้มิโกะจับได้ว่าแม่มดปลอมตัวมาเป็นนางฟ้าแม่ทูนหัว



ภาพที่ 4-20 สร้อยนิลของแม่มด

**3.6 นกปลอม** เป็นนกที่เจ้าชายเข้าใจว่าเป็นนกพูดได้เหมือนอย่างนกในโลกนิทาน ซึ่งนกตัวนี้ทำให้กริมม์สามารถปลอมเสียงเป็นนก แล้วลลอกให้เจ้าชายหาเส้นผมของนางผมหอมเจอจนได้



ภาพที่ 4-21 นกปลอม

#### 4. เครื่องแต่งกายนักแสดง (Wardrobe)

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายถือเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับใช้ในการบ่งบอกบุคลิกนิสัยของตัวละครแต่ละตัวที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังให้รู้ว่าเป็นตัวละครจากนิทานเรื่องอะไรได้อีกด้วย โดยผู้จัดทำได้เลือกเครื่องแต่งกายให้คล้ายคลึงกับในนิทานเดิม ดังที่จะปรากฏในรายละเอียดต่อไป

**4.1 กริมม์** ชุดสีเขียวเหมาะกับการพรางตัวในป่า ชุดของกริมม์ได้แรงบันดาลใจมาจากชุดของภูตที่ชื่อว่า พัค (A Mid-summer night's dream) ผสมกับชุดของ ปีเตอร์แพน



ภาพที่ 4-22 เครื่องแต่งกายของกริมม์

**4.2 มิโกะ** ตามความเชื่อของคนญี่ปุ่น มิโกะคือหญิงสาวบริสุทธิ์ที่อยู่ในศาลเจ้า เครื่องแต่งกายของมิโกะเรียกรวมๆว่า "จิฮายะ" ประกอบไปด้วยฮากะมาผู้หญิงสีแดง เสื้อกิโมโนสีขาว ทาบิสีขาว(ถุงเท้า) โซริ(รองเท้า) นอกจากนั้นอาจจะมี ฮาโอริ (เสื้อคลุมชั้นนอก) บางๆ และเครื่องประดับผม



ภาพที่ 4-23 เครื่องแต่งกายมิโกะ

4.3 นางผมหอม ตามเนื้อเรื่องเดิมนางผมหอมแต่งกายคล้ายเจ้านางลาว จึงเลือกชุดไทยภาคเหนือแบบเรียบๆเพื่อให้หนังไม่ออกเป็นลิเกเกินไป และเลือกใช้สีครีม-ทองเพื่อให้ขับผิวนักแสดง



ภาพที่ 4-24 เครื่องแต่งกายนางผมหอม

4.4 เจ้าชาย เป็นตัวละครคู่กับนางผมหอมจึงต้องแต่งกายไปในทิศทางเดียวกันคือ เป็นชุดไทยภาคเหนือแบบเต็มยศ มีเครื่องประดับเป็นสีทอง



ภาพที่ 4-25 เครื่องแต่งกายเจ้าชาย

4.5 ราชนีโลกนิทาน ราชนีในชุดสีแดงแสดงถึงอำนาจ โดยสีแดงที่เลือกมาเป็นสีแดงเลือดหมูเพราะทำให้ดูสง่าแบบไม่ดูฉูดฉาดจนเกินไป เหมาะสมกับช่วงอายุของราชนี บนศรีษะประดับด้วยมงกุฎเพชร และเครื่องประดับเพชรเข้าชุดกันเพื่อเพิ่มความสง่างาม



ภาพที่ 4-26 เครื่องแต่งกายราชนีโลกนิทาน

**4.6 แม่มดใจร้าย** เป็นตัวร้ายของเรื่อง จึงเหมาะที่จะอยู่ในชุดสีดำ เครื่องประดับสีดำและหมวกทรงแหลมซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นแม่มด และเนื่องจากแม่มดเป็นคนที่หลงในรูปโฉมงดงามของตนเอง จึงเลือกใช้ชุดกระโปรงรัดรูปที่โชว์สัดส่วน เพื่อให้เหมาะกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของแม่มดด้วย



ภาพที่ 4-27 เครื่องแต่งกายแม่มดใจร้าย

**4.7 แม่มดใจร้าย (ปลอมตัว)** เป็นชุดของนางฟ้าแม่ทูนหัวที่อยู่ในฉากประชุมของราชินีโลกนิทาน แต่เพิ่มเครื่องประดับ(สร้อยนิล) ถุงมือสีดำ และเครื่องประดับผมติดขนนกสีดำ



ภาพที่ 4-28 เครื่องแต่งกายแม่มด(ปลอมตัว)

**4.8 หนูน้อยหมวกแดง** ชุดคลุมสีแดงคือสัญลักษณ์ที่เด่นชัดที่สุดของหนูน้อยหมวกแดง ทำให้สามารถรู้ว่าเป็นตัวละครหนูน้อยหมวกแดงได้ตั้งแต่ครั้งแรกที่ปรากฏตัวในฉาก



ภาพที่ 4-29 เครื่องแต่งกายหนูน้อยหมวกแดง

## 5. แผนการเงิน

5.1 CAST 5,000 บาท

5.2 WARDROBE 8,000 บาท

- นางผมหอม 2,000 บาท

- เจ้าชาย 2,000 บาท

- กริมม์ 2,000 บาท

- มิโกะ 2,000 บาท

5.3 SET/PROP 10,000 บาท

- ค่าอุปกรณ์ประกอบฉาก 5,000 บาท

- ค่าสถานที่ 5,000 บาท

5.4 ค่าเดินทาง 8,000 บาท

5.5 ค่าอาหารและน้ำ 15,000 บาท

5.6 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด 4,000 บาท

เป็นเงินรวมทั้งสิ้น 50,000 บาท

การวางแผนการถ่ายทำ (Breakdown)

คิว 1                    สถานที่ถ่ายทำ : ป่าข้างมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 4-1            แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 1

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
08.00 – 13.00 น.	4.	Day	Ext	ในป่า	กริम्म , หนูน้อย หมวกแดง	กริम्मเอาเส้นผมมาแลกกับขนม ในตะกร้าของหนูน้อยหมวกแดง				18 shot
13.00 – 14.00 น.	พักกลางวัน									
14.00 – 16.00 น.	7.	Day	Ext	ในป่า	กริम्म	กริम्मเดินเล่นในป่า เจอป้าย ประกาศจับตัวเอง ถูกกลุ่มคนวิ่ง ไล่ กริम्मหนีไปหลบในพุ่มไม้	กลุ่มคนใน โลกนิทาน 4คน	ชุดกริम्म	ป้าย ประกาศ จับ	6 shot

คิว 2

สถานที่ถ่ายทำ : ปาปาย่า สตูดิโอ ลาดพร้าว

ตารางที่ 4-2

แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 2

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
10.30 – 12.00 น.	ทีมงานจัดเตรียมฉากสำหรับถ่ายทำ และแต่งหน้านักแสดง									
12.00 – 13.00 น.	พักกลางวัน									
13.00 – 18.00 น.	6.	Day	Int	ห้อง ประชุม ราชินี	ราชินี แม่มด หนูน้อย หมวกแดง เหล่าผู้วิเศษ	ราชินีเรียกประชุมเรื่องนางผม หอม หนูน้อยหมวกแดงมาเป็น พยานว่ากริมม์เป็นตัวป่วน แม่ มดเสนอให้จับตาย ราชินีสั่งจับ เป็นและให้ไปตามเรื่องนางผม หอมจากมิโกะแห่งห้องสมุด	เหล่า ผู้วิเศษ 7 คน	ชุดราชินี ชุดแม่มด ชุดหนูน้อย หมวกแดง รวมชุด ผู้วิเศษ	เส้นผม	24 shot

คิว 3

สถานที่ถ่ายทำ : ภาพน้ำตกสาริกา อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดนครนายก

ตารางที่ 4-3

แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 3

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
11.00 – 13.30 น.	3.	Day	Ext	น้ำตก	กริมม์ นางम्मหอม	นางम्मหอมกำลังจะเอาผอบ ลอยน้ำ กริมม์แอบขโมยเส้นम्म ออกมาจากผอบ นางम्मหอม ลอยผอบเปล่า		ชุดกริมม์ ชุดนางम्म หอม	ผอบ	8 shot
13.30 – 14.30 น.	พักกลางวัน									
14.30 – 16.00 น.	5.	Day	Ext	ริมน้ำ	เจ้าชาย	เจ้าชายเดินมาเจอผอบริมน้ำ เปิดออกเห็นเป็นผอบเปล่าจึง วางทิ้งไว้ที่เดิม		ชุดเจ้าชาย	ผอบ , เส้น म्म	4 shot

คิว 4

สถานที่ถ่ายทำ : ห้องสมุดเนลสันเฮย์

ตารางที่ 4-4

แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 4

สำนักหอสมุดกลาง

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
09.00 – 10.30 น.	2.	Day for Night	Int	ห้องสมุด โลกนิทาน	กริมม์ มิโกะ	กริมม์นอนอยู่ที่พื้นในห้องสมุด โลกนิทานกับมิโกะ มิโกะเล่า นิทานเรื่องนางผมหอม กริมม์ ซิงเล่าตอนจบแล้วเดินหนี		ชุดมิโกะ ชุดกริมม์	หนังสือ นิทาน	9 shot
10.30 - 14.00 น.	8.	Day	Int	ห้องสมุด โลกนิทาน	กริมม์ มิ โกะ	กริมม์มาขอความช่วยเหลือจาก มิโกะที่ห้องสมุด มิโกะบอกวิธี ตามหานางผมหอม		ชุดมิโกะ ชุดกริมม์	หนังสือ เวทมนต์	27 shot
14.00	พักกลางวัน									
14.30 – 18.00 น.	16.	Day	Int	ห้องสมุด โลกนิทาน	เจ้าชาย กริมม์ นางผมหอม มิโกะ ราชนี	ทั้งหมดได้กลับมาที่โลกนิทาน อย่างปลอดภัย กริมม์ได้รับการ อภัยจากราชนี		ชุดเจ้าชาย	ผอบ , เส้น ผม	22 shot

คิว 5

สถานที่ถ่ายทำ : ถนนบางรัก , สวนสาธารณะสะพานตากสิน

ตารางที่ 4-5

แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 5

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
09.00 – 10.00 น.	11.	Day	Ext	ริมถนน บางรัก	กริมม์	กริมม์เดินตามหานางผมหอม		ชุดกริมม์		3 shot
10.00 - 12.00 น.	12.	Day	Ext	ซอยเจริญ กรุง	กริมม์ , นาง ผมหอม	กริมม์เข้าไปหานางผมหอมที่ กำลังหลงทาง นั่งร้องไห้อยู่ใน สวน นางผมหอมดีใจมาก		ชุดกริมม์ ชุดนางผม หอม		6 shot
12.00 – 13.00 น.	พักกลางวัน									
13.30 – 18.00 น.	14.	D	Ext	สวนสาธารณะ	เจ้าชาย กริมม์ นางผมหอม แม่เมด	กริมม์ปลอมเข้าไปสวมรอยนก ปลอม เพื่อคุยกับเจ้าชาย เจ้าชายเดินไปพบเส้นผม แม่เมด รีบเข้ามาสวมรอยเป็นนางผม หอมแทน		ชุดเจ้าชาย ชุดกริมม์ ชุดนางผม หอม ชุดแม่เมด	นกปลอม	22 shot

คิว 6

สถานที่ถ่ายทำ : ห้องสมุดเนลสันเฮย์

ตารางที่ 4-6

แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 6

สำนักหอสมุดกลาง

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
09.00 – 10.00 น.	1.	N	Int	ห้องคน แต่งนิทาน	คนแต่ง นิทาน	คนแต่งนิทานนั่งเขียนนิทานอยู่ บนโต๊ะ พอเขียนจบก็ปิดหนังสือ เล่มหนาแล้วลุกออกไป ทิ้ง กระดาษรูปกริมมีไว้กลางโต๊ะ		ชุดคนแต่ง นิทาน	กระดาษ ขนนก ขวดหมึก	1 shot
10.00 - 13.00 น.	10.	Day	Int	ห้องสมุด โลกนิทาน	มิโกะ แม่ มด	แม่มดมาหามิโกะที่ห้องสมุด ตามหา กริมมีและนางผมหอม		ชุดมิโกะ ชุดแม่มด (แปลงร่าง)	ถ้วยน้ำชา สร้อยนิล แม่มด	10 shot
13.00 – 14.00 น.	พักกลางวัน									
14.00 – 16.00 น.	13.	Day	Int	หน้าร้าน กาแฟ	แม่มด	แม่มดตามมาที่โลกจริง	พนักงาน	ชุดแม่มด (แปลงร่าง) , ชุดพนักงาน	ผอบ , เส้น ผม	5 shot

คิว 7                      สถานที่ถ่ายทำ : ห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นที่ 8 , สวนสาธารณะริมน้ำตึก กสท. โทรคมนาคม บางรัก (CAT)  
 ตารางที่ 4-7              แสดงการวางแผนการถ่ายทำ 7

Time	Sc	D/N	Int/Ext	Location	Cast	Description	Extra	Wardrobe	Prop	Remark
10.00 – 11.00 น.	9.	Day	Int	ห้องสมุด โลกจริง	กริมม์	กริมม์มาถึงห้องสมุดโลกจริง		ชุดกริมม์		4 shot
11.00 – 12.00 น.	พักกลางวัน									
12.30 - 15.30 น.	15.	Day	Int	ริมน้ำโลก จริง	เจ้าชาย กริมม์ นางผมหอม แม่เมด	กริมม์และนางผมหอมตามมา กริมม์พยายามจะสู้กับแม่เมด แม่เมดผลักเจ้าชาย นางผมหอม เข้ามาประคอง เจ้าชายได้กลิ่น ผมนางผมหอม เจ้าชายจึงได้รู้ ความจริง		ชุดกริมม์ ชุดแม่เมด (แปลงร่าง) ชุดนางผม หอม ชุดเจ้าชาย		16 shot
15.30 – 16.00 น.	17.	D	Ext	ริมน้ำโลก จริง	กริมม์	กริมม์เล่นิทานของตัวเอง		ชุดสูทกริมม์	หนังสือ นิทาน	1 shot

สำนักหอสมุดกลาง

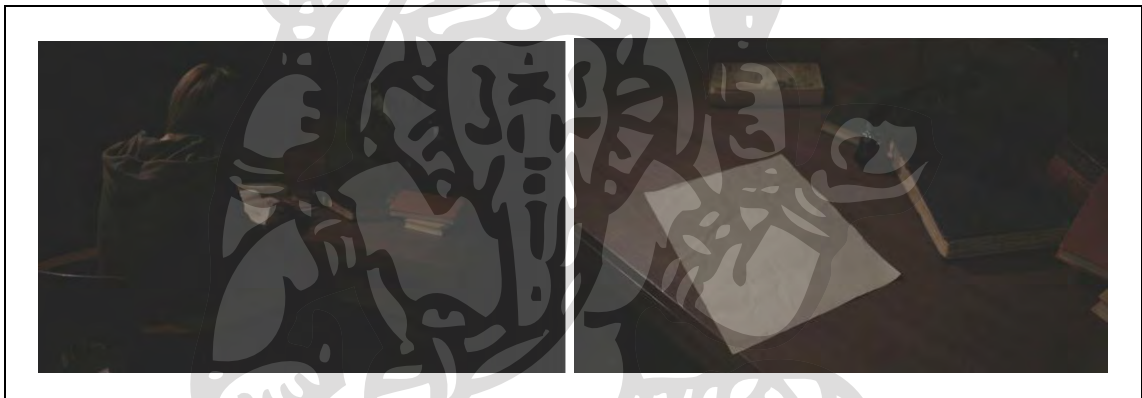


## บทที่ 5

### การผลิตชิ้นงาน

จากการศึกษาข้อมูล ทฤษฎี แนวคิด และนำมาเขียนบทภาพยนตร์ เมื่อผ่านกระบวนการก่อนการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production) มาแล้ว จะนำมาสู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์เรื่องกาลครั้งหนึ่งของกริมม์ ซึ่งมีรายละเอียดของแต่ละฉาก และความหมายดังต่อไปนี้

#### ฉากที่ 1. ภายใน/ห้อง/กลางคืน

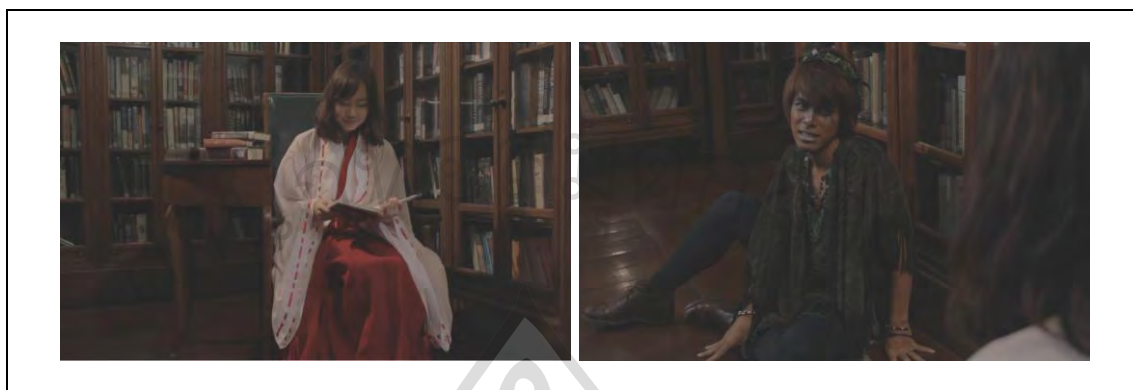


#### ภาพที่ 5-1 ฉากที่ 1

ภาพเบื้องหลังของชายคนหนึ่งที่กำลังเขียนหนังสืออยู่บนโต๊ะในเวลากลางคืน เขาวางปากกาลง ปิดหนังสือเล่มใหญ่แล้วถือน้ำมันลูกออกไป เหลือเพียงกระดาษหนึ่งแผ่นบนโต๊ะที่เป็นรูปปีศาจซีแล่น

ฉากเปิดของเรื่องจะเล่าถึงที่มาของตัวละครเอกของเรื่อง กริมม์ ซึ่งในภาพจะให้เห็นเพียงเบื้องหลังของนักเขียนนิทาน เพราะนิทานคือเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาโดยไม่สามารถระบุได้ว่าใครคือคนแรกที่เล่านิทานเรื่องนั้นๆ ผู้จัดทำจึงเลือกที่จะให้เห็นเพียงเบื้องหลังของนักแต่งนิทานและมีเสียงเล่าประกอบภาพตามแบบฉบับของภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพนิยาย มีการใช้เทคนิคพิเศษในการเชื่อมโยงกับฉากต่อไป เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าเข้าไปอยู่ในโลกนิทานโดยผ่านทางรูปของกริมม์ที่อยู่บนโต๊ะซึ่งจะมีกิริยาเชื่อมต่อกับตัวกริมม์ที่เป็นคนในฉากต่อไป

### ฉากที่ 2. ภายในห้องสมุดโลกนิทาน/กลางคืน



ภาพที่ 5-2 ฉากที่ 2

กริมมนอนอยู่ที่พื้นในห้องสมุดโลกนิทานกับมิโกะและแมวของมิโกะ มิโกะกำลังเล่า นิทานเรื่อง นางผมหอม จากหนังสือเล่มใหญ่ให้กริมม์ฟัง กริมม์ซิงเล่าตอนจบของนิทาน กริมม์ถอนหายใจเฮือกใหญ่ ทำหน้าเซ็ง แล้วเดินหนีไป

ฉากเปิดตัวนักแสดงหลักทั้งสองคน เลือกใช้ฉากในห้องสมุดที่มิโกะจะคอยเล่านิทานให้กริมม์ฟัง บรรยากาศของภาพจะเป็นโทนสีน้ำตาล เพื่อให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น คล้ายกับการนั่งฟังนิทานหน้าเตาผิงอย่างที่สามารถพบได้ในภาพยนตร์ครอบครัวของชาติตะวันตก ในฉากนี้มิโกะจะเล่าเรื่องนางผมหอมให้กริมม์ฟัง เพื่อเป็นการอธิบายให้ผู้ชมรู้เนื้อเรื่องเดิมของนางผมหอมเสียก่อน

### ฉากที่ 3. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน



ภาพที่ 5-3 ฉากที่ 3

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า ไปเจอนางผมหอมกำลังเอาผมใส่ผอบอยู่ริมน้ำ กริมม์แอบดูอยู่หลังต้นไม้ใกล้ๆจนนางผมหอมหันหลัง กริมม์ก็แอบขโมยผมออกจากผอบแล้วปิดฝาไว้อย่างเดิม นางผมหอมอธิฐานแล้วลอยผอบเปล่าไปโดยไม่รู้ตัว กริมม์แอบหัวเราะแล้ววิ่งหายไป

เปิดฉากด้วยภาพกว้างให้เห็นถึงบรรยากาศของน้ำตก แล้วจึงเปิดตัวละครอีกหนึ่งตัวคือนางผมหอม ฉากนี้จะเป็นจุดเริ่มของเหตุการณ์ปั่นป่วนของโลกนิทานที่กริมม์เป็นคนก่อขึ้นโดยไม่เจตนา โดยภาพจะตัดสลับระหว่างสองตัวละครที่อยู่ในสถานที่เดียวกันแต่ไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กัน โดยฝ่ายหนึ่งไม่รับรู้การมีตัวตนของอีกฝ่าย ฉากนี้จะเริ่มเห็นความขี้แกล้งของกริมม์ ที่แอบหยิบเอาเส้นผมของนางผมหอมมา และทำให้ผู้ชมสงสัยว่าในเมื่อเส้นผมถูกขโมยไปแล้วนางผมหอมจะเดือดร้อนอย่างไร

#### ฉากที่ 4. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน



ภาพที่ 5-4 ฉากที่ 4

กริมม์เดินไปในป่า เห็นหนูน้อยผมหวดแดงกำลังเดินอยู่ กริมม์วิ่งไปทางด้านหน้าที่หนูน้อยผมหวดแดงกำลังเดินไป แล้วขึ้นไปนั่งดักรอบต้นไม้เพื่อรอให้หนูน้อยผมหวดแดงเดินผ่าน เมื่อหนูน้อยผมหวดแดงเดินมาถึง กริมม์ก็ทักแล้วกริมม์ก็ทำเป็นอวดของวิเศษที่เพิ่งได้มา หนูน้อยผมหวดแดงอยากได้บ้าง กริมม์จึงขอแลกขนมในตะกร้าของหนูน้อยผมหวดแดงกับเส้นผมของนางผมหอม โดยกริมม์หลอกหนูน้อยผมหวดแดงว่า ถ้านำผมไปฝังดินแล้วรดน้ำ ผมจะงอกขึ้นมาเป็นอะไรก็ได้ที่อยากได้ทันที หนูน้อยผมหวดแดงเชื่อ จึงยอมแลกของกับกริมม์ กริมม์ก็ดัดขนแล้วเดินจากไปอย่างมีความสุข หนูน้อยผมหวดแดงก็เหมือนกัน

ฉากนี้เป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากที่กริมม์ได้ขโมยผมนางผมหอมมา ผู้ชมจะได้เห็นความเจ้าเล่ห์ของกริมม์ที่หลอกล่อให้หนูน้อยหมวกแดงเอ่ยปากว่าอยากได้เส้นผมนี้เอง โดยที่กริมม์ไม่ได้ยึดเยียดให้ และหนูน้อยก็ยินดีที่จะแลกขนของตนกับเส้นผมนี้จริงๆ และในฉากนี้ได้เพิ่มการใช้เทคนิคพิเศษโดยการทำควีน เพื่อสร้างบรรยากาศให้ป่าแห่งโลกนิทานดูมีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้น

#### ฉากที่ 5. ภายนอก/ริมน้ำ-ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

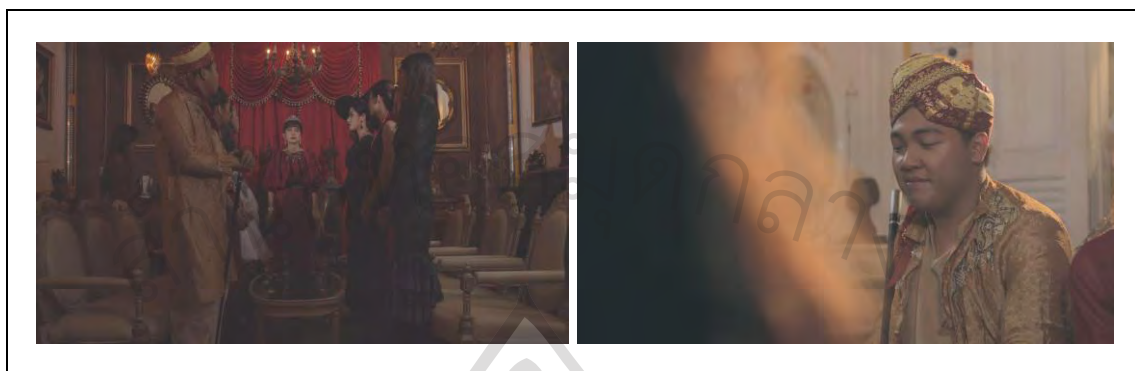


ภาพที่ 5-5 ฉากที่ 5

เจ้าชายเดินอยู่ในป่า พักกินน้ำริมลำธาร เห็นผอบลอยมาจึงคว้าไว้ เจ้าชายลองเปิดผอบดู และเห็นว่าเป็นผอบเปล่า เจ้าชายจึงวางผอบทิ้งไว้แล้วเดินจากไป

ตัวละครเจ้าชายในเรื่องนางผมหอมจะเปิดดูผอบซึ่งควรจะมีผมแต่กลับไม่มี ทำให้ผู้ชมเริ่มเข้าใจว่าการที่กริมม์ขโมยเส้นผมของนางผมหอมไปนั้น เริ่มมีผลกระทบกับนิทานเรื่องนางผมหอม มุมกล้องในฉากนี้จะเน้นไปที่ผอบซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของนิทานเรื่องนางผมหอม โดยเปิดฉากด้วยผอบที่วางอยู่และปิดฉากด้วยผอบถูกวางทิ้งไว้ที่เดิม เพื่อเน้นย้ำให้กับผู้ชมรู้สึกว่ผอบมีความสำคัญมากใน เรื่องนางผมหอม และกริมม์ก็ได้เข้าไปป่วนในเรื่องที่สำคัญเกินไป

### ฉากที่ 6. ภายในห้องประชุม/กลางคืน

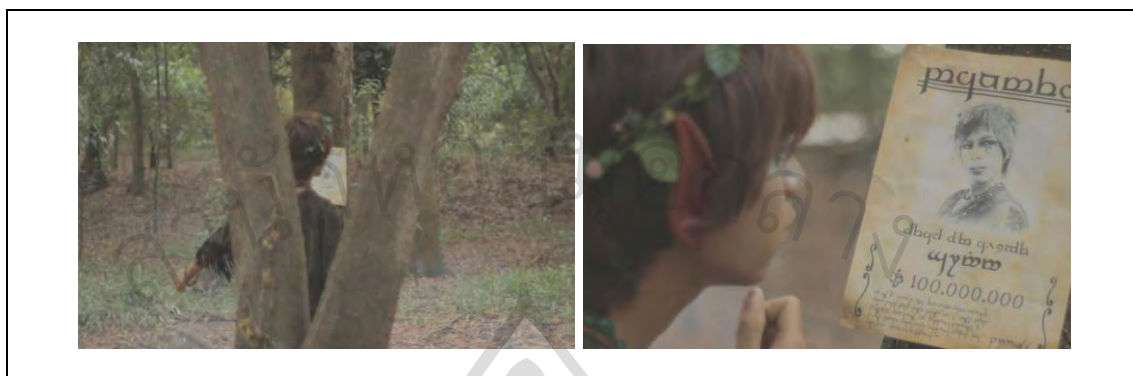


ภาพที่ 5-6 ฉากที่ 6

ราชินีโลกนิทานกำลังประชุมกับเหล่าผู้วิเศษเรื่องทีนิทานเรื่องนางผมหอมถูกปั้นปูนจนทำให้นางผมหอมและเจ้าชายหายตัวไป ในนั้นมีหนูน้อยหมวกแดงนั่งถือผมของหอมผมหอมไว้เป็นหลักฐาน หนูน้อยหมวกแดงยืนยันว่ากริมม์เป็นคนให้เส้นผมนี้มา ราชินีจึงประกาศว่าให้ประกาศจับเป็นตัวกริมม์ด้วยค่าหัวที่สูงที่สุด แม่มดหญิงหนึ่งในนั้นคัดค้านและเสนอให้จับตาย แต่ราชินีไม่เห็นด้วย ราชินีสั่งให้แม่มดดำเนินการเรื่องตามหานางผมหอมและเจ้าชายโดยให้ผู้วิเศษไปขอความช่วยเหลือจากมิโกะแห่งห้องสมุดและขอเลิกการประชุมอยู่เพียงเท่านั้น แม่มดทำท่าไม่พอใจแต่ก็ยอมแต่โดยดี

เปิดฉากมาด้วยภาพมุมกว้างเพื่อให้เห็นว่าเป็นห้องในพระราชวัง และเมื่อกล้องรับหน้าราชินี ผู้จัดทำเลือกใช้มุมกล้องต่ำ (Low angle) เพื่อแสดงอำนาจของราชินี ในฉากนี้เป็นฉากที่แม่มดแสดงเจตนาร้ายของตนออกมา ขณะที่แม่มดเถียงกับราชินีมุมกล้องเปลี่ยนมาเป็นระดับเดียวกันเพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นคู่ได้วาทีที่สู้สู้ แต่สุดท้ายแม่มดก็ต้องยอมแพ้ด้วยอำนาจที่ต่ำกว่า

### ฉากที่ 7. ภายนอก/ป่าโลกนิทาน/กลางวัน

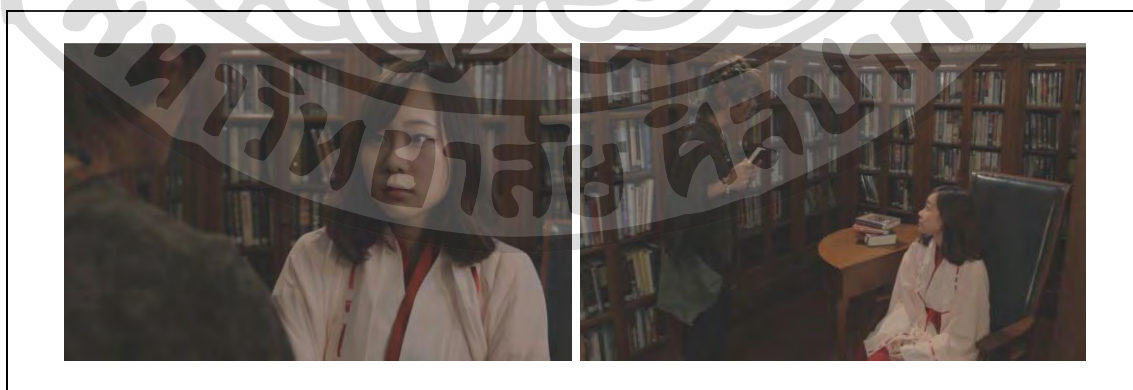


ภาพที่ 5-7 ฉากที่ 7

กริมม์เดินเล่นอยู่ในป่า กริมม์เดินผ่านต้นไม้ต้นหนึ่งที่มีป้ายประกาศจับ กริมม์เดินกลับมามองป้ายประกาศจับและเห็นว่ามันเป็นรูปหน้าตัวเอง กริมม์ยืนมองอย่างงงๆ แล้วยืนคิดอยู่ตรงนั้น แล้วคนกลุ่มหนึ่งที่กำลังยืนคุยกับหนูน้อยหมวกแดงหันมาเห็นกริมม์จึงวิ่งไล่จับกริมม์เพื่อเอาไปส่งให้ทางการ กริมม์วิ่งหนีแล้วซ่อนอยู่ในพุ่มไม้ จนคนเหล่านั้นวิ่งผ่านไป

ฉากนี้จะเน้นไปที่ป้ายประกาศจับกริมม์ ซึ่งเป็นคำสั่งจากราชินีโลกนิทาน เพื่อสืบหาตัวละครนางพม่อมที่หายไป ป้ายประกาศนี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้กริมม์ต้องออกตามหานางพม่อม ซึ่งในฉากนี้กริมม์จะยังไม่รู้ถึงความผิดของตน เมื่อถูกวิ่งไล่ กริมม์จึงดึงป้ายประกาศจับออกไปเพื่อเอาไปถามมิโกะว่าเกิดอะไรขึ้นกับตนเอง

### ฉากที่ 8. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน



ภาพที่ 5-8 ฉากที่ 8

กริมม์วิ่งเข้ามาในห้องสมุด กริมม์ไปหามิโกะ ถามหาวิธีแก้ไขเรื่องนางผมหอม มิโกะเอาหนังสือเก่าๆเล่มหนึ่งมาให้กริมม์ และบอกให้กริมม์ไปตามหาตัวละครที่โลกความจริง มิโกะอธิบายว่าโลกความจริงเป็นโลกคู่ขนานและยังเป็นโลกต้นกำเนิดของนิทาน เมื่อตัวละครไม่ดำเนินเรื่องไปตามที่ควรจะเป็น ตัวละครนั้นจะพลัดหลงไปยังโลกคู่ขนานและอาจไม่ได้กลับมาอีก กริมม์ต้องไปช่วยโดยใช้คาถาในหนังสือเล่มนี้ กริมม์จะต้องตามหาตัวละครและทำให้เรื่องของนางผมหอมดำเนินต่อ และมีโกะคิดว่านางผมหอมคงยังไปไหนไม่ได้ไกลจากทางเชื่อมโลก เพราะทางเชื่อมมีเพียงทางเดียว กริมม์สงสัยว่าทำไมมิโกะถึงรู้เรื่องนี้ มิโกะจึงบอกว่า ความจริงเธอไม่ได้ชื่อมิโกะ แต่มิโกะเป็นชื่อเรียกของหญิงสาวที่เป็นผู้ส่งสารของพระเจ้า

หลังจากที่กริมม์รู้ว่าตนเองโดนตามจับแล้ววิ่งกลับที่ห้องสมุดเพื่อขอความช่วยเหลือจากมิโกะ มิโกะจะอธิบายว่าทำไมนางผมหอมจึงหลุดไปอีกโลกหนึ่งและอธิบายวิธีการนำตัวนางผมหอมและเจ้าชายกลับมาให้กริมม์ฟัง ฉากนี้ผู้ชมจะเข้าใจกฎในโลกลิขิตของภาพยนตร์เรื่องนี้จากบทสนทนาระหว่างมิโกะกับกริมม์ และรู้สึกถึงความสัมพันธ์ ความสนิทสนม และความรู้ทันกันของตัวละครทั้งสอง โดยที่ผู้จัดทำตั้งใจให้ผู้ชมรู้สึกสะกิดใจกับความหวังโยของตัวละครทั้งสอง เพื่อให้มีความรู้สึกคุ้นไปกับความสัมพันธ์ที่คลุมเครือนี้ด้วย

#### ฉากที่ 9. ภายในห้องสมุดโลกจริง/กลางวัน

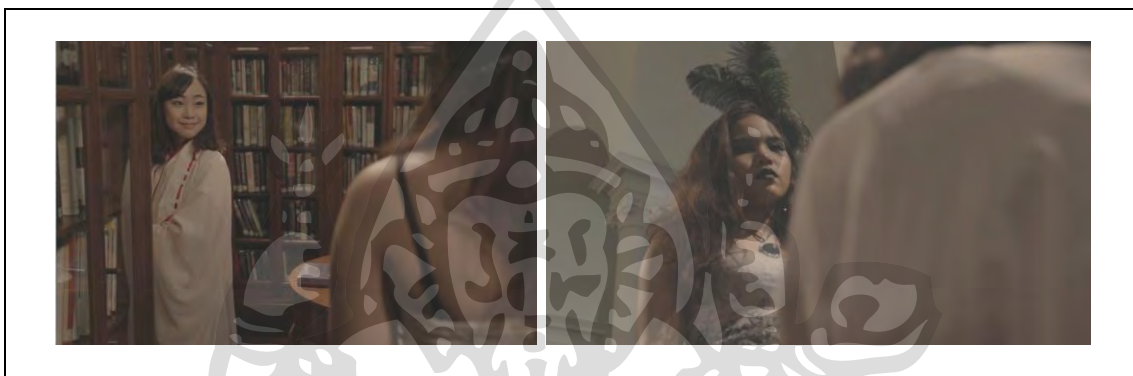


ภาพที่ 5-9 ฉากที่ 9

กริมม์มาถึงห้องสมุดของโลกความจริง กริมม์เดินสำรวจในห้องสมุด แล้วเดินออกจากห้องสมุดไป

ฉากนี้จะเชื่อมกับฉากที่แล้วโดยเป็นการเดินทางของกริมม์จากโลกนิทานมาถึงโลกความจริงโดยผ่านทางห้องสมุด ซึ่งห้องสมุดที่ใช้จะเป็นห้องสมุดที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกว่าเป็นสถานที่เหนือจริง และยังใช้โทนสีในการช่วยบ่งบอกว่าสถานที่นี้เป็นโลกคนละโลกกับโลกนิทานด้วย

ฉากที่ 10. ภายใน/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน

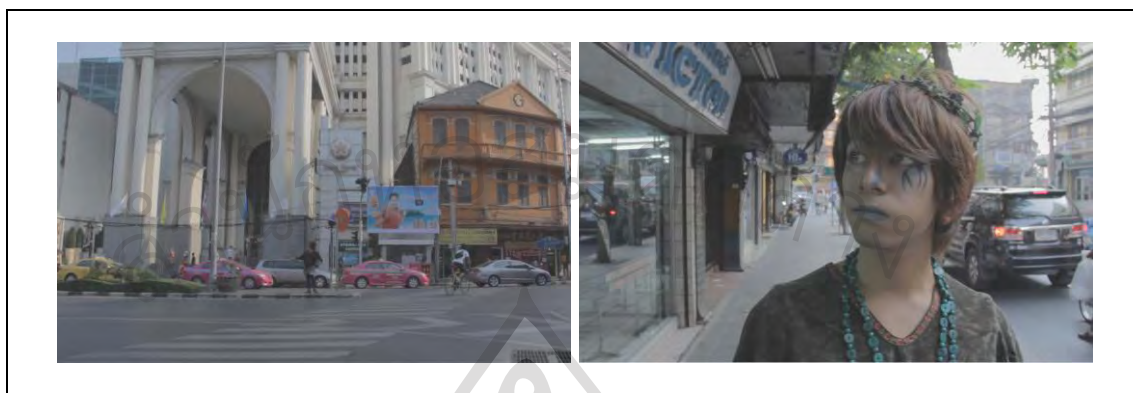


ภาพที่ 5-10 ฉากที่ 10

แม่มดเข้าปลอมตัวมาหา มิโกะที่ห้องสมุด แม่มดเริ่มจากการถามหากริมม์ก่อน มิโกะบอกไปว่าไม่ได้พบกริมม์มาหลายวันแล้ว แม่มดจึงขู่ว่าถ้าจับได้ว่า มิโกะแอบช่วยเหลืกริมม์ นางจะจับกุม มิโกะด้วย มิโกะจับได้ว่าแม่มดปลอมตัวมา แม่มดจึงขู่จะสาป มิโกะเป็นกบ

ฉากนี้เป็นฉากที่แม่มดได้แปลงร่างเป็นนางฟ้าแล้วมาหา มิโกะ ในตอนแรกจะใส่เทคนิคพิเศษโดยการเพิ่มควันสีดำเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายในขณะที่แม่มดเดินเข้ามาหา มิโกะ ในตอนที่ทั้งสองกำลังสนทนากัน กล้องจะเน้นไปที่ใบหน้าของ มิโกะ ตัดสลับกับสร้อยคอของแม่มด เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดปกติของนางฟ้า(แม่มดปลอมตัว) และสุดท้ายเมื่อ มิโกะ จับได้ แม่มดจะขู่สาป มิโกะเป็นกบ ผู้จัดทำจึงเลือกใช้มุมกล้องต่ำ (Low angle) โดยจับไปที่แม่มด ซึ่งมุมนี้จะให้ความรู้สึกคุกคาม น่ากลัว ในขณะที่เดียวกัน มิโกะ จะถูกถ่ายจากมุมสูง (High angle) เพื่อแสดงให้เห็นถึงสถานะที่ต่ำต้อยกว่า

ฉากที่ 11. ภายนอก/ชอยส์ลิม/กลางวัน



ภาพที่ 5-11 ฉากที่ 11

กริมม์ออกมาจากห้องสมุดและเริ่มเดินตามหานางผมหอม กริมม์ลองเข้าหาผู้คนดูแล้วถามหานางผมหอม แต่คนอื่นทำท่ากลัวและเดินหนีไปกันหมด

ฉากนี้จะเป็นการแสดงถึงความแตกต่างของโลกนิทานกับโลกความจริงอย่างเห็นได้ชัดจากสถานที่ถ่ายทำ และโทนสีของภาพ ฉากนี้จะแสดงให้เห็นถึงความพลุกพล่านและวุ่นวายในโลกความจริงที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในโลกนิทาน

ฉากที่ 12. ภายนอก/ริมถนน/กลางวัน



ภาพที่ 5-12 ฉากที่ 12

นางผมหอมที่ยังแต่งชุดเหมือนตอนอยู่ในโลกนิทานนั่งอยู่ข้างถนน กริมม์ที่กำลังตามหา นางผมหอมอยู่เดินมาเห็นและเข้าไปหานางผมหอม กริมม์บอกนางผมหอมว่าตนเป็นผู้พิทักษ์ที่มาช่วย นางผมหอม

นางผมหอมที่หลงทางอยู่จะแสดงออกถึงความกลัวต่อโลกความจริงอย่างเห็นได้ชัด และเมื่อกริมม์เข้ามาหา นางผมหอมจะแสดงออกถึงการมองโลกในแง่ดี และความหัวอ่อน เชื้อคนง่าย

### ฉากที่ 13. ภายใน/ร้านกาแฟโลกจริง/กลางวัน

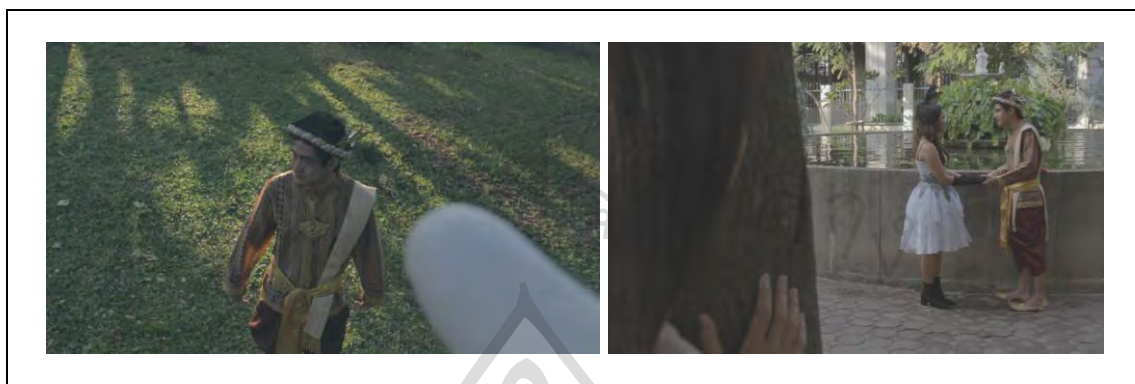


### ภาพที่ 5-13 ฉากที่ 13

แม่มดใจร้ายนั่งอยู่ในร้านกาแฟ พนักงานเสิร์ฟเดินเข้ามาจับบอร์เตอร์ แม่มดใจร้ายสั่งให้หยุดพูด พร้อมตัวตืดนี้ว่หนึ่งครั้ง พนักงานถูกมนต์สะกดจึงหยุดพูดทันที และเดินหันหลังกลับไป แม่มดใจร้ายมองไปข้างหน้าแล้วค่อยๆยิ้มออกมา

ฉากนี้เป็นฉากที่แม่มด(ปลอมตัว) ตามมายังโลกความจริงได้สำเร็จ เมื่อพนักงานเสิร์ฟเดินเข้ามา แม่มดจะตัวตืดนี้ว่เสกให้พนักงานหยุดพูด ซึ่งทำให้รู้ได้ว่าแม่มดยังสามารถใช้เวทมนตร์ได้แม้ว่าจะอยู่ในโลกความจริงก็ตาม

## ฉากที่ 14. ภายนอก/สวนสาธารณะ/กลางวัน

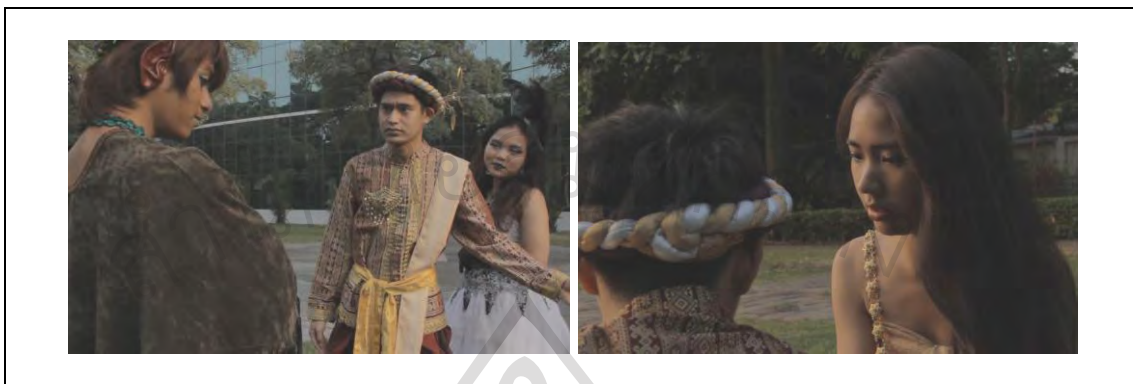


ภาพที่ 5-14 ฉากที่ 14

กริมม์พานางผมหอมไปเดินตามหาเจ้าชาย และไปเจอเจ้าชายที่คิดว่าตัวเองหลงป่ามาที่เมืองอื่นพยายามจะถามทางกลับเมืองจากนกในกรง กริมม์จึงให้นางผมหอมรออยู่แถวนั้นและแอบเข้าไปตอบเจ้าชายอยู่หลังต้นไม้ ทำให้เจ้าชายคิดวาทนที่ตนกำลังถามอยู่เป็นผู้ตอบ กริมม์บอกเจ้าชายว่าเจ้าชายจะต้องมองหาท่อเส้นผมที่อยู่ใกล้ๆน้ำ แล้วเจ้าชายจะพบทางกลับบ้านเอง กริมม์และนางผมหอมแอบตามเจ้าชายไป และเอาท่อผมไปวางไว้ริมน้ำตามทางที่คิดว่าเจ้าชายจะไป เจ้าชายเดินจนมาเจอท่อผมแล้วเปิดออก พอเจ้าชายได้กลิ่นผมก็ตกหลุมรักนางผมหอมทันที นางผมหอมที่แอบมองอยู่ก็ดีใจและทำท่าจะวิ่งเข้าไปหาเจ้าชายแต่แม่มดก็เดินเข้ามาใกล้เจ้าชาย แล้วแสดงตัวเป็นเจ้าของผม เจ้าชายคิดว่าเป็นนางผมหอมจริงๆจึงสารภาพรักกับแม่มดไป ส่วนนางผมหอมได้แต่ยืนอึ้งมองคนทั้งสองเดินจากไป

ในฉากนี้จะแทรกมุขตลกของเจ้าชายเข้าไป ด้วยบุคลิกหลงตัวเองและฉลาดน้อยของเจ้าชาย ทำให้เจ้าชายไม่รู้ตัวว่าตนเองกำลังหลงอยู่อีกโลกหนึ่งและคิดว่า สัตว์ในโลกนี้จะสามารถพูดตอบโต้กับมนุษย์ได้เหมือนในโลกนิทาน และในฉากนี้ยังแสดงถึงความฉลาดและเจ้าเล่ห์ของกริมม์ที่สามารถวางแผนให้เจ้าชายหาเส้นผมของนางผมหอมจนพบ แต่ก็ถูกความร้ายกาจของแม่มดใจร้ายเข้าขัดขวาง ซึ่งจะเป็นอุปสรรคของภารกิจในครั้งนี้ของกริมม์

ฉากที่ 15. ภายใน/ริมน้ำโลกจริง/กลางวัน



ภาพที่ 5-15 ฉากที่ 15

แม่ตและเจ้าชายพอกันเดินหนีไป กริมม์และนางผมหอมตามมาและเห็นว่าทั้งสองคนกำลังจะทิ้งนางผมหอมไว้ นางผมหอมเอาแต่เศร้า กริมม์จึงบอกให้เชื่อมั่นในตัวกริมม์ กริมม์พยายามจะสู้กับแม่ต เจ้าชายเข้ามาขวาง แม่ตจึงผลักเจ้าชายล้ม นางผมหอมจึงรีบเข้ามาประคอง เมื่อเจ้าชายได้กลิ่นผมของนางผมหอมตัวจริง เจ้าชายก็ตกหลุมรักและสารภาพรักกับนางผมหอมตัวจริงทันที ขณะนั้นแม่ตก็สามารถผลักกริมม์ล้มลงได้

ฉากนี้เป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง เมื่อกริมม์ได้เผชิญหน้ากับแม่ต และแม่ตได้แสดงธาตุแท้ของตนออกมา ความร้ายของแม่ตเปิดโอกาสให้นางผมหอมและเจ้าชายได้ใกล้ชิดกัน เมื่อเรื่องดำเนินไปอย่างถูกต้องตามที่มิโกะบอกไว้ ทั้งหมดจึงสามารถกลับมาที่โลกนิทานได้

ฉากที่ 16. ภายนอก/ห้องสมุดโลกนิทาน/กลางวัน



ภาพที่ 5-16 ฉากที่ 16

กริมม์ที่ลี้มดูอยู่พบว่าตัวเองและทั้งหมดได้กลับมาที่โลกนิทานแล้ว มิโกะเดินเข้ามาพร้อมกับราซึนิ กริมม์สำนึกผิดและได้แก้ไขเรื่องราวแล้วอย่างที่เห็นราซึนิให้อภัยกริมม์ ราซึนิเดินเข้าไปหานางผมหอมและเจ้าชายและพาทั้งสองออกไป ก่อนไปราซึนิหันมายิ้มให้กริมม์แล้วส่งไว้ว่าห้ามก่อเรื่องอีกกริมม์ตอบรับ แล้วยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ กริมม์ลี้มตัวลงนอนบนพื้นด้วยความเหนื่อย มิโกะเดินมานอนข้างๆกริมม์ ทั้งสองมองหน้ากันแล้วหัวเราะอย่างมีความสุข

ฉากนี้เป็นฉากที่เรื่องทั้งหมดได้ถูกแก้ไขจนถูกต้องแล้วทั้งหมดได้กลับมายังห้องสมุดโลกนิทาน ซึ่งมีโกะและราซึนีก็นำมารับทั้งหมดอยู่ก่อนแล้ว ในฉากนี้จะได้เห็นความสำเร็จของตัวละครกริมม์ที่สามารถแก้ปัญหาด้วยตัวเองได้เป็นครั้งแรก และในฉากนี้จะเห็นใบหน้าของทั้งกริมม์และมิโกะมีความสุขแตกต่างจากฉากต้นๆอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งผู้ชมจะรู้สึกถึงความสุขและการพัฒนาของตัวละครมาจนถึงฉากนี้

#### ฉากที่ 17. ภายนอก/สนามเด็กเล่น/กลางวัน



ภาพที่ 5-17 ฉากที่ 17

เสียงของชายคนหนึ่งพูดว่า “แล้วทั้งหมด ก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป” แล้วยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ ชายคนนั้นคือกริมม์

ฉากจบของเรื่องใช้เทคนิคเดียวกับการเปิดฉากของเรื่องนี้ คือใช้รูปภาพในหนังสือที่มีกริยาเดียวกันกับตัวละคร ซึ่งในฉากเปิดเรื่องจะเริ่มที่ภาพหนึ่งกลายเป็นตัวละครที่ขยับต่อจากภาพหนึ่ง แต่ในฉากจบจะเริ่มจากที่ตัวละครขยับอยู่แล้วแข่งภาพเพื่อให้เห็นเป็นภาพหนึ่งของในหนังสือ

เมื่อกริมม์พูดจบ กริมม์หันมายิ้มให้กล้องเพื่อแสดงให้เห็นว่า กริมม์เป็นผู้ที่เล่านิทานมาโดยตลอด และเขากำลังเล่าถึงนิทานของเขาเอง ที่สร้างด้วยตัวเขาเอง

## บทที่ 6

### สรุป และข้อเสนอแนะ

การศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเพื่อการสรรสร้างภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพนิยายเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการกระทำใดๆที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่นๆอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยนำเสนอในรูปแบบของการประยุกต์เอานิทานหลากหลายเรื่องมาสร้างเป็นนิทานเรื่องใหม่ โดยผู้จัดทำได้ทำการเก็บข้อมูลจากทฤษฎี แนวคิด บทความ และแหล่งข้อมูลอ้างอิงต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาโครงเรื่อง บุคลิกของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร จนได้มาเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์จนพร้อมสำหรับการถ่ายทำ และปฏิบัติตามขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สั้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์(Production) และ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production) ซึ่งการทำงานตามขั้นตอนข้างต้นทำให้ผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการสร้างภาพยนตร์ โดยละเอียดและครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ และค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงมาพัฒนาสู่บทภาพยนตร์ การสรรหาสถานที่ในการถ่ายทำที่เหมาะสมและคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมตรงตามบทภาพยนตร์ การวางแผนงานก่อนการถ่ายทำ การถ่ายทำและการบริหารเวลาในกองถ่าย การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในกองถ่ายทำ ไปจนถึงการตัดต่อภาพและเสียงของภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยความละเอียดทั้งด้านภาพและเสียง เพื่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ตามจุดประสงค์ที่ผู้จัดทำได้คาดหวังไว้

### สรุปผลการศึกษา

ในการสรุปผลการศึกษาในครั้งนี้ สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการดำเนินการตามแต่ละขั้นตอน ดังนี้

#### 1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนที่มีความยากและใช้เวลานานมากที่สุด จำเป็นต้องมีความละเอียดสูง การเตรียมการในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ให้สมบูรณ์ จะทำให้ไม่เกิดปัญหาหรือสามารถลดปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำได้ เพราะความพร้อมในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะกับงานที่ต้องใช้ทีมงานและนักแสดงจำนวนมาก ผู้จัดทำจึงต้องทุ่มเทเวลาให้กับขั้นตอนนี้อย่างเต็มที่เพื่อที่จะเตรียมความพร้อมให้งานมีความสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงได้ดี โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการคิดจุดเริ่มต้นของ

ภาพยนตร์ การพยายามคัดสรรประเด็นและแนวคิดที่น่าสนใจและนำมาใช้ จนไปสู่การค้นคว้าข้อมูลในการอ้างอิง เพื่อสร้างบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ และขั้นตอนนี้ยังต้องทำการสรรหาสถานที่ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ขออนุญาตใช้สถานที่ในการถ่ายทำ คัดเลือกนักแสดง กำหนดการถ่ายทำ จัดตารางการทำงานของทั้งทีมงานและนักแสดง รวมไปถึงเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องถูกกำหนดและออกแบบตามความเหมาะสม

## 2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

ขั้นตอนนี้เป็นการทำงานกับผู้ร่วมทีมและนักแสดงตลอดจนติดต่อประสานงานต่างๆ จึงจำเป็นต้องมีความพร้อมจากขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ ทั้งการบริหารเวลาในการถ่ายทำ เพื่อให้ได้ตรงตามเวลา และการทำงานกับผู้คนมากมายมักจะทำให้ยุ่งยาก จึงต้องมีการเตรียมงานที่ดี เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

## 3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เป็นการใส่เทคนิคพิเศษอื่นๆลงไป ซึ่งต้องใช้ความชำนาญมากพอสมควร การตัดต่อร้อยเรียงเรื่องราว ใส่เทคนิคภาพและเสียง เพื่อให้ภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องราวได้ และทำให้ภาพยนตร์สมบูรณ์ที่สุด โดยผู้จัดทำต้องอาศัยความละเอียดอ่อน ความรอบคอบ และความรับผิดชอบเป็นอย่างมาก เพื่อความเรียบร้อยและเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด ซึ่งผลของการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง กาลครั้งหนึ่งของกริมม์ ก็ได้ออกมาเป็นที่น่าพอใจ

## ข้อจำกัดและปัญหา

ข้อจำกัดและปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน สามารถสรุปเป็นข้อๆได้ ดังต่อไปนี้

### 1. การหานักแสดง

ภาพยนตร์สั้นเรื่องกาลครั้งหนึ่งของกริมม์เป็นภาพยนตร์ที่ต้องการความชัดเจนของบุคลิกของตัวละครในแต่ละบท จึงหานักแสดงที่มีทั้งเวลา ความสามารถและมีบุคลิกตรงกับตัวละครได้ยาก ทั้งนี้เคยเกิดปัญหาเรื่องต้องเปลี่ยนตัวนักแสดงในบท กริมม์ อย่างกะทันหัน เนื่องจากนักแสดงไม่มีความพร้อมและเวลาในการมาร่วมถ่ายทำตั้งแต่วันที่เริ่มถ่ายทำ จึงจำเป็นต้องหานักแสดงใหม่อีกครั้ง และในบทหนูน้อยหมวกแดง จำเป็นต้องใช้นักแสดงที่เป็นเด็กที่เป็นลูกครึ่ง เพื่อให้เนื้อเรื่องเกิดความสมจริง ผู้จัดทำต้องหานักแสดงเด็กตามสถานศึกษา อย่างโรงเรียนนานาชาติหรือโรงเรียนสอนศิลปะการแสดงต่างๆ จึงต้องใช้เวลาอย่างมากพอสมควร

### 2. ตารางงานของนักแสดง

เนื่องจากนักแสดงส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา และมีตารางเรียนไม่ตรงกัน ทำให้จัดสรรเวลาได้ยาก โดยเฉพาะนักแสดงในบทหนูน้อยหมวกแดงยังเป็นนักเรียนที่มีตารางเรียนทุกวันตั้งแต่เช้า

จนถึงเย็นอย่างตายตัว ทำให้สามารถถ่ายได้เพียงวันเสาร์และอาทิตย์เท่านั้น ในขณะที่สถานที่ถ่ายทำ บางสถานที่ไม่อนุญาตให้ถ่ายทำในวันเสาร์อาทิตย์ หรือนักแสดงคนอื่นไม่สามารถมาร่วมถ่ายทำได้ใน วันเสาร์อาทิตย์ จึงทำให้ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการปรับบทหรืออาจเปลี่ยนสถานที่ในการถ่าย ทำ เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปได้อย่างราบรื่นที่สุด

### 3. ตารางเวลาของทีมงาน

เนื่องจากทีมงานทั้งหมดเป็นเพื่อนในชั้นปีที่ต้องทำโครงการจูลินิพนธ์เช่นเดียวกัน ทำให้สามารถจัดสรรเวลาได้ยาก จึงทำให้ต้องเปลี่ยนทีมงานในบางตำแหน่งเกือบทุกครั้งที่มีการถ่ายทำ เพราะมีตารางงานที่ไม่ตรงกัน ทำให้ต้องใช้เวลาอธิบายเพื่อทำความเข้าใจที่ตรงกันกับทีมงานในการ ถ่ายทำ หรือบางครั้งทีมงานหนึ่งคนอาจต้องทำถึงสองหน้าที่ในเวลาเดียวกันเนื่องจากมีทีมงานไม่พอ

### 4. อุปกรณ์การถ่ายทำ

เนื่องจากในชั้นปีมีนักศึกษาที่เรียนเอกภาพยนตร์และเอกวิทยุโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก และอุปกรณ์ของมหาวิทยาลัยที่มีไม่พอสำหรับจำนวนคน ทำให้การจัดสรรเวลาที่จะใช้อุปกรณ์โดย คำนึงถึงคนอื่น ๆ ทำได้ยาก การออกกองหนึ่งครั้งต้องใช้เวลาในการหาอุปกรณ์ หรือในวันเดียวกัน อาจจะต้องแบ่งหรือขอส่วนแบ่งอุปกรณ์จากเพื่อนคนอื่น ๆที่กำลังถ่ายทำอยู่ในสถานที่ใกล้เคียง จึงทำให้เสียเวลาและต้องเพิ่มวันถ่ายทำอีก

### ข้อเสนอแนะ

1. ภาพยนตร์สั้นเรื่องกาลครั้งหนึ่งของกริมม์ เรื่องราวการมีชีวิตอยู่ของตัวละครในโลก นิทาน เป็นเพียงสิ่งทีออกมาจากจินตนาการของผู้จัดทำ และตัวละครกริมม์เป็นตัวละครใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เห็นถึงผลของการกระทำทั้งในด้านดีและไม่ดีที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่น
2. การผลิตภาพยนตร์นั้นเป็นงานที่ต้องอาศัยการวางแผนที่ดี ความรับผิดชอบ และความร่วมมือจากทีมงานและนักแสดงทุกคน เนื่องจากภาพยนตร์เป็นงานที่ไม่สามารถสร้างขึ้นได้ด้วย คนๆเดียว
3. จากการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ครั้งนี้ ทำให้ได้มีโอกาสทำในทุกขั้นตอนตั้งแต่ขั้นตอน ก่อนการถ่ายทำ การถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ ผู้จัดทำจึงมั่นใจว่าประสบการณ์จากการสร้าง ภาพยนตร์เรื่องนี้จะนำไปสู่การทำงานอย่างเข้าใจได้มากขึ้นอย่างแน่นอน

## บรรณานุกรม

ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังสือเถอะ. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2551

---

ปรเมศร์ กลิ่นหอม. องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์. เข้าถึงได้เมื่อ 28 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://hbdkru.blogspot.com/2009/12/3.html>

Worldfable. ความหมายของนิทาน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com/category/กล่องความรู้/ความหมายของนิทาน>

Worldfable. จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com/category/จุดกำเนิดและวิวัฒนาการ>

Worldfable. ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทานพื้นบ้าน. เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com/category/ว่าด้วยเรื่องของนิทาน/ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทาน>

---

Horowitz, Adam and Kitsis, Edward, creators. Once upon a time. [TV series]. California: ABC Studios, 2011.

Jean-Pierre, Jeunet, director. Amelie [motion picture]. France: UGC Fox Distribution, 2001.

Lima Kevin, director. Enchanted [motion picture]. California: WaltDisney Studios Motion Pictures, 2007.

Méliès, Georges, director. A Trip to the Moon [motion picture]. France: Star Film Company, 1902.

Moore, Rich, director. Wreck it Ralph [motion picture]. California: WaltDisney Studios Motion Pictures, 2012.

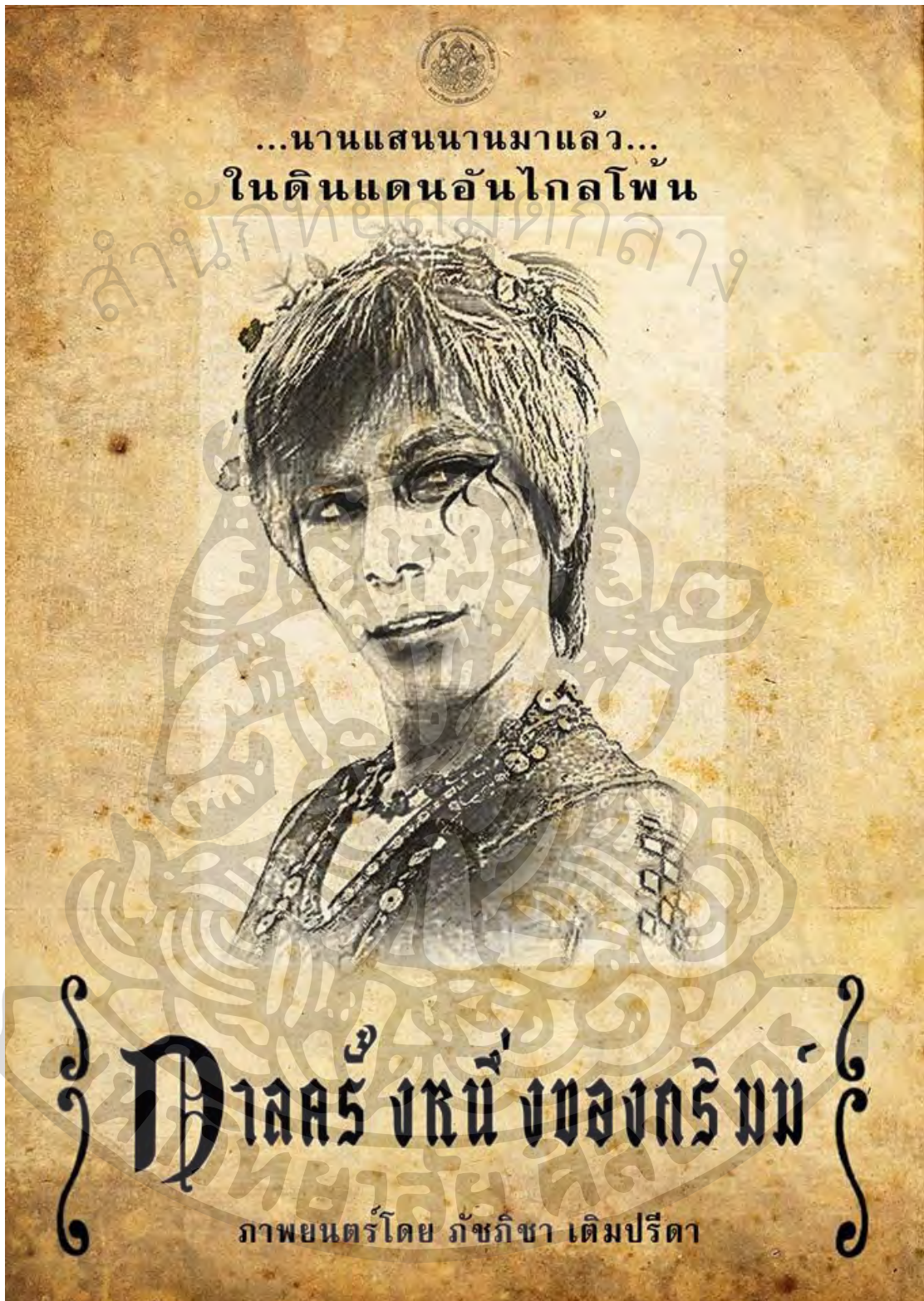
Niccol, Andrew, director. In Time [motion picture]. California: Twentieth Century Fox, 2011.

O'Haver, Tommy, director. Ella Enchanted [motion picture]. California: Miramax Films, 2004.

สำนักหอสมุดกลาง



ภาคผนวก



โปสเตอร์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “กาลครั้งหนึ่งของกริมม์”