

กลั่นความคิดให้ได้ “เรื่อง”

โดย

สุดใจ พรหมเกิด

ผู้จัดการสถาบันการทูตไทย มูลนิธิเด็ก



1.สำรวจตัวเรา

-มีใจรัก

- ช่างฝัน ช่างคิด ช่างจินตนาการ

-เดินทาง หาแรงบันดาลใจ

- ช่างซัก ช่างถาม ช่างสังเกต เรียนรู้

-เสพศิลปะอื่นๆ ทุกประเภท

- อ่านมาก สะสมค่า สะสมข้อมูล

- ดูหนังฟังเพลง

- ท่อง **Internet** หาความรู้

-ถ่ายทอด สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่มีคุณค่า



2. จะเริ่มอย่างไร

1. เปิดจินตนาการให้กว้าง
2. พุดน้อย ต่อยมาก (ภาพเป็นพระเอก)
3. คิด ให้เป็นภาพ
4. ตรวจสอบการเลียนแบบ : รุนแรง, อันตราย
5. เต็มมุข ฮา ได้ดๆ
6. แก่นเรื่อง เข้มแข็ง



Workshop

จินตนาการ

ขนาด

เวลา

รูปร่าง รูปทรง และสี

การเกิดใหม่



3. เส้นทางการทำงาน

1. เรื่อง : ปิงจากไหน

- เรื่องเดิมที่เคยมี นิทาน เทพนิยาย ตำนาน ฯลฯ
- บุ๊กเบิกด้วยตัวเอง : วอลท์ ดิสนีย์, มิกกีเมาส์, บัก บันนี่, โดเรมอน

2. บท ขยายไอเดียเป็นบทการ์ตูน ทุกอย่างที่ต้องปรากฏ

- แครกเตอร์ตัวละคร
- ฉาก

3. แปรบทเป็นภาพ : สตอรี่บอร์ด – เล่าเรื่องด้วยภาพ (หลีกเลี่ยงคำพูดของตัวละครให้มาก)

4. ออกแบบโดดเด่น : หาเอกลักษณ์ของตนเอง

- แปลกใหม่
- สวยงาม
- โดดเด่น

5. ร้อยเรียงความคิดแรกเริ่ม เส้นทางการทำงานให้ราบรื่น

4 โครงสร้างการเขียนเรื่อง

รูปแบบมาตรฐาน	สัดส่วน
<ul style="list-style-type: none">• องค์แรก ส่วนการเปิดเรื่อง (ตัวละคร, เหตุการณ์ที่เกิด)	1 ส่วน
<ul style="list-style-type: none">• องค์สอง ส่วนการดำเนินเรื่อง สถานการณ์ที่เผชิญ	2 ส่วน
<ul style="list-style-type: none">• องค์สาม ส่วนการปิดเรื่อง การคลี่คลาย → จบ	1 ส่วน

4 โครงสร้างการเขียนเรื่อง

รูปแบบมาตรฐาน	สัดส่วน
• องค์แรก ส่วนการเปิดเรื่อง (ตัวละคร, เหตุการณ์ที่เกิด)	1 ส่วน
• องค์สอง ส่วนการดำเนินเรื่อง สถานการณ์ที่เผชิญ	2 ส่วน
• องค์สาม ส่วนการปิดเรื่อง การคลี่คลาย → จบ	1 ส่วน

5. ตัวละคร

ตัวละครที่ไม่น่าสนใจ

- ตัวละครแบนราบ
- ตัวละครมีด้านเดียว
- ตัวละครไร้อารมณ์

มองหาความแตกต่าง

- มีจุดอ่อน
- คู่ต่อสู้แข็งแกร่งกว่า
- มีคู่หู
- ง่าย ๆ แต่งดงามน่าจดจำ
- ขนาดสัดส่วนไม่เท่ากัน



6 ฉาก

- เหมาะสมเนื้อเรื่อง

7. สี

- สีอารมณ์ ภาพ / ตัวละคร
- บอกเล่า / เหตุการณ์



8 ภาษาภาพ

ไวยากรณ์ของภาพขึ้นอยู่กับ

- ขนาดภาพ / มุมกล้อง / การเคลื่อนไหวฉาก-มุมมอง
- สื่อความหมาย และอารมณ์



9 ศิลปะแห่งการจัดวาง **lat out**

- 1 ขนาดตัวละคร ฉาก สิ่งของต่างๆ
- 2 ระยะห่างระหว่างตัวละคร
- 3 มุมภาพตามหลัก **perspective**



10. ลงมือทำ

- เรื่องที่ชอบ ถนัด ใกล้เคียง รู้จริง คั่นคว้า

(เราเป็นผู้อ่านคนแรก)

- ตอบโจทย์ **5 w 1 h**

(ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไม อย่างไร)

- สร้างตัวละคร ภาษา บริบทแวดล้อม เหมาะสม

- เปิดเครื่อง แก่นเรื่อง ตั้งชื่อเรื่อง

- อย่าลืมมุขคำคม



11. ตรวจสอบ วิจารณ์ผลงาน (ติ ตัด เติม แต่ง ตรวจสอบ)

- ตัวเอง
- คนใกล้ตัว



12. เจาะใจ บ.ก

เลือกสำนักพิมพ์ให้เหมาะกับผลงาน



ทำทั้งที่ ทำให้ดี แบบ กุดจี : (พรััย แสนยะมูล)
เขียนให้ดี ด้วย 4 ด.

1 เด่น : มีเอกลักษณ์ของตนเอง

2 ดี :

คิดดี

- อารมณ์ดี
- ภาษา (ภาพ) ดี

3 โดน :

คำคม

- ความคิดคม
- จินตนาการคม
- ความรู้ลึกคม

4 ดัง : ดังในใจคนอ่าน



หัวใจบทกวีของ ทรงศีล ทิวสมบุญ

1. คิดให้เป็นเรื่อง : หยิบวัสดุที่ไม่เคยคิดถึง เอามาเป็นการ์ตูน (ห่างไกล, ไม่มีเหตุผล)
2. อ่านหนังสือที่ไม่เคยอ่านให้จับสั๊กเล่ม (แนวเรื่อง / ไม่ชอบ น่าจะทำได้ดีกว่า)
3. ฟังเพลงที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน (ล้มความคิดเดิมๆ)
4. อ่านการ์ตูน/ ดูการ์ตูนที่ดีที่สุด (ละเอียด, จะดีกว่าได้อย่างไร)
5. อ่านการ์ตูน/ ดูการ์ตูนที่คิดว่าห่วยที่สุด
6. นั่งสมาธิ (10 – 15 นาที)
7. ลงมือทำงาน
8. สูญเสียความทรงจำ
9. รับฟังคำวิจารณ์ของคนอื่น
10. อย่าเชื่อ 1-9 ที่ผ่านมา



บทสรุป

ตัวละคร

- สร้างแคแรกเตอร์ตัวละคร ชวนติดตาม
- ดึงบุคลิกภายใน, วิญญาณตัวละคร ออกมาให้ได้

เล่าเรื่อง

- ให้ความสำคัญกับการสร้าง **Great idea**
- อย่าเปิดเรื่องให้รู้ตontonจบ

Believe

Fell

Action

เก็บเข้าลิ้นชัก

กระเต็งออกมาใช้

โครงสร้างการเขียนเรื่อง

3 ส่วน (องก์)

1. เปิดเรื่อง 1
2. ดำเนินเรื่อง 2
3. ปิดเรื่อง 1

