

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ คือ ภาพยนตร์สารคดีที่ถ่ายทำโดยไม่มีบทภาพยนตร์ในการติดตามชีวิต ‘เปอร์’ สุวิกรม อัมระนันท์ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และกลุ่มเพื่อนซึ่งได้แก่ ‘ลุง’ วรภัทร จิตต์แก้ว ‘บ๊ิกโซว์’ กิตติพงศ์ วิจิตรจรัสสกุล และ ‘ไบท์’ สรวาภูมิ ปัญญาธิระ ในปีที่เขาต้องเตรียมตัวเอ็นทรานซ์เข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยของรัฐบาลตามความคาดหวังของครอบครัว

ในปีเดียวกันนี้ (พ.ศ. 2549) เป็นปีแรกที่มีการนำระบบแอดมิชชั่น (Admission) หรือระบบการคัดเลือกบุคคลเข้าเรียนสถาบันอุดมศึกษาแบบใหม่มาใช้ แต่ด้วยความไม่พร้อมของระบบจึงทำให้ผลคะแนนโอเน็ต (O-Net) ซึ่งหมายถึงคะแนนสอบวิชาหลัก และเอเน็ต (A-Net) คะแนนสอบวิชาเฉพาะทางเกิดปัญหา ทั้งคะแนนมากเกินไปเกินจริงและคะแนนน้อยเกินจริงจนเกินกว่าที่เด็กและผู้ปกครองจะยอมรับได้ ความผิดพลาดซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับอนาคตของชาติครั้งนี้จึงเป็นสาเหตุให้เด็กนักเรียนและผู้ปกครองเรียกร้องให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย นายจาตุรนต์ ฉายแสง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ รองศาสตราจารย์ ประทีป จันทรังค์ รักษาการผู้อำนวยการสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ และศาสตราจารย์ (พิเศษ) ดร.ภาวิศ ทองโรจน์ เลขาธิการคณะกรรมการอุดมศึกษาออกมารับผิดชอบซึ่งนำไปสู่การนับคะแนนรอบใหม่ และนำไปสู่การเผชิญหน้ากันระหว่างผู้บริหารระดับสูงซึ่งทำหน้าที่ควบคุมนโยบายด้านการศึกษาดังกล่าวกับบรรดาเด็กและผู้ปกครอง

แม้จะกังวลในเรื่องการเตรียมตัวสอบและผลการสอบที่จะมาตัดสินอนาคต แต่ในอีกแง่มุมหนึ่งสุวิกรม อัมระนันท์ และกลุ่มเพื่อนซึ่งอยู่ในวัยราว 17 ปีต่างก็ต้องการใช้ชีวิตของตัวเองกับกลุ่มเพื่อนตามอย่างวัยรุ่นทั่วไปอย่างมีสีสัน ดังนั้นนอกเหนือจากบรรยากาศการเตรียมตัวสอบเอ็นทรานซ์ สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงประกอบไปด้วยการใช้ชีวิตประจำวันที่สนุกสนานและการเตรียมตัวเติบโตสู่ผู้ใหญ่ของเยาวชนที่สะท้อนภาพรวมของสังคม

Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ สร้างโดยบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัดซึ่งผลิตภาพยนตร์คุณภาพนับตั้งแต่เปิดดำเนินการครั้งแรกในปี พ.ศ. 2547 ซึ่งประกอบด้วยรายชื่อภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ 1. สายล่อฟ้า 2. แจ๋ว 3. ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ 4. มหาลัยเหมืองแร่ 5. วัยอลวน 4. ต้ม-โอ้ รีเทิร์น 6. เพื่อนสนิท 7. เด็กหอ 8. แก๊งชะนีกับอีแอบ 9. โภยเถาะโยม

10. Seasons Change เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย 11. หมากเตะ...รีเทิร์นส 12. เก้า..เก้า
13. Final score 365 วัน ตามติดเด็กเอ็นท์ และ 14. แผล ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายในเดือน
พฤษภาคม พ.ศ. 2549 เดือนสุดท้ายที่ทำการศึกษา

หากพิจารณาจากรายชื่อภาพยนตร์ที่ได้กล่าวมา สามารถกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง
Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ไม่ใช่บทภาพยนตร์ในการถ่ายทำ
เรื่องแรกและเรื่องเดียวของบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งมีความชำนาญในการผลิตภาพยนตร์บันเทิง

ผู้ที่ทำหน้าที่ผู้อำนวยการสร้างของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ จิระ มะลิกุล หนึ่งในผู้บริหาร
บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด ซึ่งมีผลงานทั้งในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์และผู้สร้างภาพยนตร์ที่
สร้างผลงานในแวดวงภาพยนตร์จนเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย เช่น ผลงาน
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 (กำกับการแสดง - บริษัท หับให้หิ้น
ฟิล์ม จำกัด) สตรีเหล็ก (เขียนบทภาพยนตร์และกำกับภาพ-บริษัท หับให้หิ้น ฟิล์ม จำกัด) แฟนฉัน
(ผู้อำนวยการสร้าง - บริษัท หับให้หิ้น ฟิล์ม จำกัด) และ มหาลัย'เหมืองแร่ (กำกับการแสดง - บริษัท
จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด)

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์นี้ จิระ มะลิกุล
ได้เลือก ไสริยา นาคะสุวรรณ ให้มารับหน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์หน้าใหม่ที่มี
มีแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ภาพยนตร์คุณภาพโดยเฉพาะการผลิตภาพยนตร์ที่ทำทลายความ
สามารถอย่างภาพยนตร์ประเภทสารคดี เนื่องจากเล็งเห็นถึงศักยภาพและความสามารถที่มีของ
ไสริยา นาคะสุวรรณ ระหว่างที่เคยทำงานร่วมกัน

ไสริยา นาคะสุวรรณ มีความสนใจในภาพยนตร์อย่างแน่วแน่ โดยเคยสร้างภาพยนตร์
สารคดี “อเมซิ่งไทยแลนด์” ที่นำเสนอเรื่องราวของชีวิตของโสภณดีดัดสลบกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว
ในประเทศไทยจนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ รางวัลข้างเผือกจากมูลนิธิหนังไทยในปี พ.ศ. 2541 ในฐานะ
ผลงานก่อนจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลังจากจบการศึกษาปริญญาโทด้านประวัติศาสตร์ศิลป์จากประเทศอังกฤษ เธอได้เลือก
ร่วมงานกับกองถ่ายภาพยนตร์ต่างชาติเรื่องหนึ่งในตำแหน่งผู้ดูแลความต่อเนื่องที่มีการถ่ายทำใน
ประเทศไทย ตามด้วยการร่วมงานและพิสูจน์ผลงานให้กับบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด ได้ประจักษ์
มาแล้ว ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องมหา'ลัยเหมืองแร่ ผลงานการกำกับของจิระ มะลิกุล ในฐานะ
ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ 4 ที่เธอทุ่มเททำงานอย่างเต็มที่ด้วยความตั้งใจ ก่อนหน้าที่จะได้รับการชักชวน
จาก จิระ มะลิกุล ให้มารับหน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องใหม่ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเอ็นทรานซ์
โดยเปิดโอกาสให้มีการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบสารคดีที่ตนเองถนัด และร่วมกันผลักดัน
โปรเจกต์ภาพยนตร์เรื่องนี้จนสำเร็จกลายมาเป็น Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์

หลังจากที่ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของบริษัทที่ประสบความสำเร็จในการเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากและทำรายได้เป็นที่น่าพอใจ โดยทำรายได้จากโรงภาพยนตร์รวมทั้งสิ้น 25,000,000 บาท ซึ่งนับได้ว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีสำหรับเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ (โดยไม่ถูกจำกัดโรงฉาย) เรื่องแรกที่สร้างกำไร หลังจากภาพยนตร์เรื่องเสือร้องไห้ ภาพยนตร์สารคดีแนวชีวิตที่บอกเล่าเรื่องราวของหลากหลายชีวิตของผู้คนจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่เข้ามาตายเอาดาบหน้าในเมืองใหญ่ ผลงานการกำกับของสันติ แต่พาณิชย์สร้างโดยบริษัท สหมงคลฟิล์ม จำกัด ไม่ประสบความสำเร็จในเรื่องรายได้และไม่สามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมกลุ่มใหญ่เท่าที่ควรมาแล้ว

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมา ผู้ศึกษาได้พิจารณาว่าควรมีการนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และศึกษาอย่างต่อเนื่องในหัวข้อ “กลยุทธ์การผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดเด็กเอ็นท์” ด้วยเหตุผล 2 ประการสำคัญ ดังต่อไปนี้

ประการแรก เนื่องมาจากการผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์เป็นขั้นตอนซึ่งเปรียบได้กับไบเบิกทางสำคัญที่จะตัดสินว่าภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ จะมีโอกาสถูกสร้างหรือพัฒนาขึ้นมาเป็นภาพยนตร์ได้หรือไม่ นอกจากนี้ยังรวมถึงการพัฒนาไปสู่กระบวนการการผลิตจนสำเร็จเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์และพร้อมจะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์

ดังนั้นการศึกษากลยุทธ์การผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์สารคดีที่ในปัจจุบันยังไม่มีผู้ชมกลุ่มใหญ่ในประเทศไทย (พ.ศ. 2550) จึงหมายถึงการเรียนรู้วิธีการที่จะทำให้เจ้าของทุนหรือบริษัทผู้สร้างเกิดความไว้วางใจจนกระทั่งอนุมัติงบประมาณในการผลิตภาพยนตร์ แม้จะเป็นโปรเจกต์ภาพยนตร์ที่มีความเสี่ยงสูงสำหรับผู้สร้างก็ตาม

ประการที่สอง แม้ว่าบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด จะมีความสามารถในการผลิตภาพยนตร์ที่บริษัทเองมีความสามารถเฉพาะทางเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่การบริหารจัดการเพื่อการผลิตภาพยนตร์สารคดีก็นับได้ว่าเป็นเรื่องใหม่และมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการบริหารภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปที่องค์กรเคยปฏิบัติมา

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงประสงค์จะศึกษาการบริหารจัดการการสร้างภาพยนตร์สารคดีในองค์กรที่เกี่ยวข้องการผลิตภาพยนตร์บันเทิงอย่าง บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด ว่าในทางปฏิบัตินั้นบริษัทมีวิธีการปรับองค์กรเพื่อรับมือกับการผลิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และมีวิธีการอย่างไรที่จะทำให้กระบวนการผลิตภาพยนตร์สารคดีมีประสิทธิภาพและเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากิจกรรมผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด
2. เพื่อศึกษาการเปิดโอกาสและหลักการในการพิจารณาการสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด
3. เพื่อศึกษาวิธีการปรับตัวเพื่อรับมือกับการผลิตภาพยนตร์ในรูปแบบภาพยนตร์สารคดี ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด

ขอบเขตการศึกษา

ผู้ศึกษาได้มุ่งศึกษากิจกรรมในการผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด ซึ่งเริ่มตั้งแต่แนวความคิดแรกเริ่ม ในการถ่ายทำ (Preproduction) การผลิต (Production) ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ไปจนถึงขั้นตอนการสื่อสารทางการตลาดของภาพยนตร์ (Marketing Communication) โดยเริ่มศึกษา ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2550 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการสื่อสารทางการตลาด จนถึงวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2550

ข้อจำกัดในการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง “กลยุทธ์การผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด” ผู้ศึกษาพบอุปสรรคซึ่งเป็น ข้อจำกัดในการศึกษาดังนี้ คือ

1. ในขั้นต้นจากที่ต้องการศึกษาเฉพาะขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction) ของ ภาพยนตร์สารคดี ซึ่งหมายถึงการนำเสนอแนวความคิด การพัฒนาแนวความคิด การนำเสนอแผน งบประมาณ และการเจรจาต่อรองเพื่อให้ได้รับเงินทุนจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์เท่านั้น อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ทำการศึกษาจริง ผู้ศึกษาพบว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษามีอยู่อย่างจำกัดและมีปริมาณไม่มากพอ ที่จะนำมาใช้เป็นข้อมูลหลัก ดังนั้นผู้ศึกษาจึงนิยามคำว่า “การผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์” ขึ้นใหม่ ให้มีความหมายกว้างขึ้น โดยครอบคลุมตั้งแต่การเสนอแนวความคิดแรกเริ่มไปจนถึงขั้นตอนการสื่อสารทาง การตลาดของภาพยนตร์

2. ในช่วงเวลาที่ทำการศึกษา (เดือนมกราคมถึงพฤษภาคม พ.ศ. 2550) เป็นช่วงเวลา
ที่บริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด ปิดปรับปรุงเว็บไซต์ทางการขององค์กร (Official Website) ทำให้
ผู้ศึกษาไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลพื้นฐานที่ถูกต้อง ณ เวลานั้นซึ่งมักปรากฏอยู่บนเว็บไซต์ของบริษัท
เพื่อสืบค้นและอ้างอิงในรายงานโครงการเฉพาะบุคคลได้ เช่น ประวัติความเป็นมาและคณะกรรมการ
บริหารของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด รวมทั้งรายชื่อภาพยนตร์ที่สร้างโดยบริษัท เป็นต้น ดังนั้น
ผู้ศึกษาจึงร่างและยื่นจดหมายขออนุญาตรับทราบข้อมูลดังกล่าวจากทางบริษัทโดยตรง เพื่อให้ได้
ข้อมูลที่ต้องการในการนำมาศึกษาวิจัย

3. เนื่องจากข้อมูลด้านสถิติที่สำคัญบางประการขององค์กรเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถ
เปิดเผยได้ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเลือกใช้ตัวเลขสมมติที่ใกล้เคียงกับข้อมูลจริงเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจ
การบริหารจัดการองค์กรและการนำกลยุทธ์ในการผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์แทนการระบุจำนวน
หรือตัวเลขจริง

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

กลยุทธ์ หมายถึง วิธีการใดก็ได้ที่มีการวางแผนเป็นอย่างดีเพื่อประโยชน์ในการ
สร้างสรรค์ผลงานและส่งเสริมการตลาดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของบริษัทนั้น ๆ ซึ่งกลยุทธ์นี้สามารถ
ประกอบด้วยหลากหลายวิธีการและจะกลายเป็นทิศทางในการดำเนินงานของบริษัทในครั้งต่อ ๆ ไป

การผลิตต้นโปรเจกต์ภาพยนตร์ หมายถึง กระบวนการในการพัฒนาแนวความคิดใน
การสร้าง ขั้นตอนการเจรจาต่อรองกับบริษัทผู้สร้างเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินลงทุน การผลิต ไปจนถึงการ
สื่อสารการตลาดภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ

ผู้กำกับภาพยนตร์หน้าใหม่ หมายถึง ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ยังไม่เคยมีผลงานสร้าง
ภาพยนตร์ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์มาก่อน หากแต่มีประสบการณ์และสามารถประสบความสำเร็จ
หากได้รับโอกาสที่เหมาะสม

ภาพยนตร์สารคดี หมายถึง การสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดมาจากความเป็นจริง ในลักษณะ
การติดตามถ่ายทำ ไม่มีการเขียนบทภาพยนตร์หรือซักซ้อมผู้ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ แต่มีการ
วางโครงสร้างเรื่องราวที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความน่าจะเป็นล่วงหน้าซึ่งจำเป็นจะต้องอาศัยการวางแผน
ในการทำงานที่รอบคอบ ความอดทน และความยืดหยุ่นสูง ตามความหมายที่ตกลงร่วมกันของ
ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ และทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์ เรื่อง Final Score
365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์

ฟุตเทจ (Footage) หมายถึง ภาพได้มาจากการบันทึกภาพโดยเทปดิจิทัลเพื่อใช้สำหรับ
เป็นวัตถุดิบในขั้นตอนการตัดต่อภาพยนตร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงกลยุทธ์การผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
2. เพื่อทราบถึงการเปิดโอกาสและหลักการในการพิจารณาการสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
3. เพื่อทราบถึงวิธีการปรับตัวเพื่อรับมือกับการผลิตภาพยนตร์ในรูปแบบภาพยนตร์ สารคดีของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
4. เพื่อทราบถึงบทบาทสำคัญของผู้ทำหน้าที่ผลักดันโปรเจกต์ภาพยนตร์ประเภทสารคดี
5. เพื่อทราบถึงกระบวนการทำงาน ปัญหาที่เกิดขึ้น และวิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ใน ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ จำกัด
6. เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการทำความเข้าใจสภาพการณ์ของภาพยนตร์สารคดีในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย
7. เพื่อเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี สำหรับผู้ที่สนใจต่อไป