

2

บทที่ 2 บทภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ การเล่าเรื่องราวด้วยภาพและเสียง มีโครงสร้างพื้นฐานคล้ายบทละครเวที บทวิทยุ โทรทัศน์ เริ่มต้นที่การวางโครงเรื่องก่อน แล้วบอกรายละเอียดของภาพ เสียง ฉาก ตัวละคร บทภาพยนตร์ มีความโดดเด่นที่ ฉาก ตัวละคร แฉะขึ้น ต้องทำให้ดู “สมจริง” แต่บทละคร (โดยเฉพาะละครประเภท soap opera) มักจะทำให้ดู “เกินจริง” เข้าใจ อาจเป็นเพราะต้องการดึงดูดความสนใจของคนดู ซึ่งถูก แวดล้อมด้วยสิ่งเร้าอื่นๆ

แหล่งของเรื่อง ที่จะนำมาเขียน เริ่มจากประสบการณ์ตรงของผู้เขียน ซึ่งผู้เขียนจะเขียนออกมาได้ ธรรมชาติที่สุด ถ้าไม่มีก็อาจหาจากเรื่องเล่า จากการสนทนา หรืออ่านจากเรื่องสั้น นวนิยาย ข่าว สารคดี และแม้กระทั่งบันทึกประจำวัน ซึ่งถ้าจะนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์ จะต้องมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับ บทภาพยนตร์ วิธีการเล่าเรื่อง มีหลายวิธี ต้องให้สอดคล้องกับแนวภาพยนตร์ด้วย หากต้องการเล่าเรื่อง เกี่ยวกับ สิ่งลึกลับ ความรัก การต่อสู้กับอุปสรรคชีวิต ต้องมีวิธีการเล่าแตกต่างกัน บทภาพยนตร์จะเข้ามา มี บทบาทในตอนนี้

2.1 หลักการเล่าเรื่อง (narratology in film)

สาระสำคัญของการเล่าเรื่อง ต้องมีเรื่องราว (story) ที่ผู้เล่า (storyteller) กำหนดขึ้น (จากคำถาม ที่ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร) แล้ววางโครงเรื่อง (plot) ของเรื่องราวนั้น จากจุดเริ่มต้น ไปสู่ กลางเรื่องและจบลง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จะเล่าผ่านภาพ และ เสียง ไปสู่ผู้ชม (audience) ลักษณะ พิเศษของการวางโครงเรื่องในภาพยนตร์ จะต้องมีความขัดแย้ง และให้ความขัดแย้งนั้น พัฒนาไปจนถึงขีด

สูงสุด แล้วจบลง อย่างน่าประทับใจ

องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง (narratology factor)

สิ่งที่ทำให้การเล่าเรื่อง ดำเนินไปอย่างลื่นไหลไม่สะดุด เรียกว่า style สไตลส์ของภาพยนตร์ เปรียบเหมือน “ภาษาภาพยนตร์” ซึ่งประกอบด้วย ภาพ (vision) การเคลื่อนไหว (motion) ช่องว่าง (spatial) ระยะเวลา (temporal) สี (color) เสียงพูด (dialogue) เสียงดนตรี (music) เสียงประกอบ (sound effects) การเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์ จำเป็นจะต้องรวบรวม ข้อมูล แนวคิด และปัจจัยพื้นฐานเหล่านี้ให้ได้ครบถ้วนเสียก่อน ก่อนที่จะนำไปจัดทำเป็นบทภาพยนตร์ คือ (1) เรื่อง (story) (2) แก่นเรื่อง (theme) (3) โครงเรื่อง (plot) และ โครงเรื่องขยาย (treatment) (4) ตัวละคร (character) (5) บทสนทนา (dialogue) (6) ฉาก (7) กลวิธีการนำเสนอเรื่อง หรือ มุมมอง (point of view)

(1) แก่นโครงเรื่อง (plot)

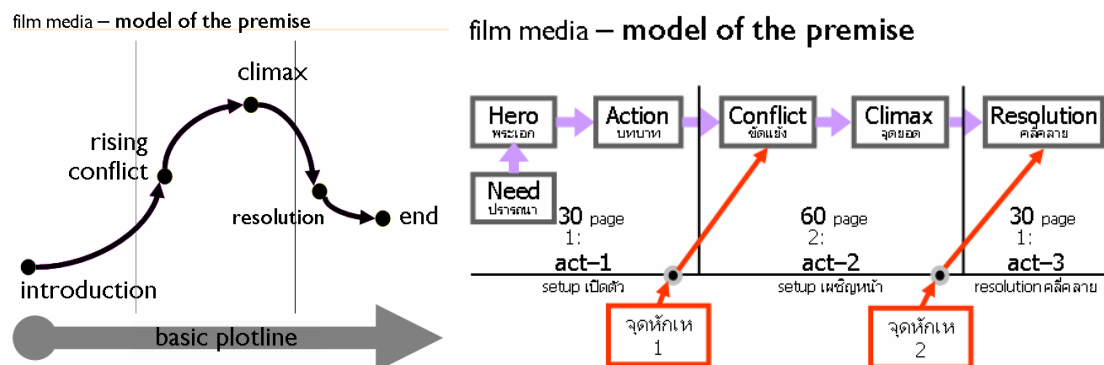
เรื่อง (story) หมายถึง เหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น อาจเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับ วัตถุสิ่งของ พืช สัตว์ มนุษย์ เทพเจ้า ระยะเวลาของเหตุการณ์ในเรื่อง อาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (Infinity) ก็ได้ เหตุการณ์ที่นำมาทำเป็นบทภาพยนตร์ จะต้องมีความขัดแย้ง (conflict) และจุดหักเห (plot point) เพราะความขัดแย้งและจุดหักเห จะก่อให้เกิดการกระทำ แล้วผลักดันเรื่องราวให้ดำเนินต่อไป

บางครั้ง เรื่องราวทั้งหมด ไม่สามารถนำมาใส่ในบทภาพยนตร์ได้ทั้งหมด ผู้เขียนต้องเลือก เหตุการณ์ตอนหนึ่งของเรื่อง มาเขียนเป็นโครงเรื่อง (plot) ลำดับเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละคร จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดจบ plot อาจเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ หรือนำมาจากเหตุการณ์จริง หรือดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือดัดแปลงมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งสำคัญคือ เรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญ (the premise) ชัดเจน ที่สามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้ การขยายโครงเรื่อง (treatment) ทำให้มองเห็นแนวทางการถ่ายทำ ถ้าพล็อตเรื่องมีลักษณะเป็นนามธรรม ต้องขยายให้เป็นรูปธรรมจับต้องได้

การวางโครงเรื่อง ผู้เล่าจะต้องมีแผนในใจก่อนว่า เรื่องราวจะเล่าไปในแนวใด ถ้าเล่าอย่างมีแบบแผนคล้ายมีสูตรสำเร็จตั้งรออยู่ แล้วให้เรื่องดำเนินไปตามบทบาท ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า วิธีเล่าเรื่องแบบนี้ เรียกว่า รูปแบบนิยม (formalism) แต่ถ้าต้องการเล่าเรื่องเน้นเนื้อหาสาระเป็นหลัก ก็ไม่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะมากนัก การเล่าเรื่องวิธีนี้ เชื่อว่าการเน้นเรื่องศิลปะ อาจทำให้คุณค่าของเรื่องด้อยลงไป โครงเรื่องควรจะเรียบง่าย ตัวละครมักจะขัดแย้งกับตัวเอง และเป็นผู้ถูกกระทำ จบเรื่องแบบเปิดปล่อยให้คนดูนำไปคิดต่อ วิธีการเล่าเรื่องแบบ เรียกว่า สัจนิยม (realitiesm) การเล่าเรื่องที่ต้องการผสมผสานองค์ประกอบศิลปะ สอดแทรกเหตุการณ์จริง มีการต่อสู้ อุปสรรค ทำทาย เรียกว่า การเล่าเรื่องแนวคลาสสิก (classical design) ปล่อยให้เหตุการณ์ของเรื่อง ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน มีการสร้างความขัดแย้งกับอุปสรรคภายนอก การเล่าเรื่องแบบนี้ จะสร้างความสนุกสนานติดตามได้มากกว่า

การเล่าเรื่องอีกแบบหนึ่ง ที่ผู้เล่าต้องการเล่าเรื่องตามรูปแบบและวิธีของตัวเอง ซึ่งเป็นการเล่าแบบ “ฉีกแนว” หรือเรียกว่า แนวอินดี้ (independent) โค้งเรื่องแนวอินดี้ส่วนใหญ่ ได้มาจากแนวคิดส่วนตัว ไม่ผูกติดกับรูปแบบใดๆ (anti-structure) เป็นลักษณะเฉพาะผู้สร้าง หรือ ผู้เขียน บทเองโดยแท้

โครงเรื่องของภาพยนตร์ส่วนใหญ่ ผู้เล่า นิยมวางพล็อตเรื่องตามแนวคิดคลาสสิก (classical design) แนวนี้ จะดำเนินเรื่องและพัฒนาเรื่อง ในรูปแบบ องค์ 3 (3-act) คือ เริ่มเรื่อง ในองค์ 1 แล้วหักเห เหตุการณ์ไปสู่ความขัดแย้ง ในองค์ 2 แล้วพัฒนาความขัดแย้งไปสู่จุดจบ ในองค์ 3



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างการวางพล็อตเรื่อง แบบ องค์ 3

องค์ 1 เปิดเรื่อง (setup | exposition) อาจเปิดด้วยฉาก หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ การกระทำที่น่าสนใจของตัวละคร หรือการบรรยายเล่าเรื่อง การเปิดเรื่อง มีวัตถุประสงค์ เพื่อปูทาง ให้ ผู้ชมทราบว่า ใคร หรือ อะไร มีคุณลักษณะโดดเด่นอย่างไร มีความปรารถนา (need) อะไร และกำลังจะทำ อะไร ในช่วงเปิดเรื่อง จะยังไม่บอกรายละเอียด แล้วให้ตัวละครพบอุปสรรค ขัดแย้ง ที่ต้องต่อสู้ ตีรัน เพื่อ ต้องการผลักดันเรื่องราวหรือหักเหเรื่อง ไปสู่อองค์ 2

เช่น หนุมสลุหล่อร่างเล็ก พบสาวสุดสวยเข้าโดยบังเอิญ และต้องการจีบสาวสุดสวย แต่หนุมสลุหล่อ ก็ พบอุปสรรคสำคัญ ขณะนั้น ก็มีหนุ่มอีกคนหนึ่งมาจีบตัดหน้าไป ...

องค์ 2 การดำเนินเรื่อง คือ การเผชิญหน้า ระหว่างฝ่ายร้าย กับ ฝ่ายดี นำไปสู่ความขัดแย้ง (confrontation) การเผชิญหน้า อาจดำเนินไปตามลำดับเวลา (chronology) หรือการเล่าย้อนหลัง (flash back) การดำเนินเรื่องสลับกลับไปกลับมาระหว่างสองเหตุการณ์ หรือ การรวมฉากหลายๆ ฉาก ให้ เหมือนอยู่ในเหตุการณ์เดียวกัน (montage) การเผชิญหน้ากันของตัวละครใน องค์ 2 จะพัฒนาความ รุนแรง เข้มข้นขึ้นไปเรื่อยๆ จนถึงจุดหักเห (plot point) นำไปสู่จุดวิกฤตของเรื่อง (climax) ที่ต้อง ตัดสินใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นการผลักดันเรื่อง ไปสู่จุดจบ

หนุ่มสุดหล่อ รู้สึกท้อเล็กน้อย แต่แล้ว สาวสุดสวยก็ส่งยิ้มมาให้เขา หนุ่มสุดหล้อมีกำลังใจ แต่เขาต้องเผชิญหน้ากับหนุ่มคู่แข่ง ซึ่งตัวโตกว่า มีรถมี่เงิน ฐานะภายนอกเหนือกว่าหนุ่มสุดหล่อ เขาคิดว่า การเผชิญหน้า แข่งขัน ด้วยขนาดรูปร่าง ฐานะการเงิน ย่อมแพ้แน่ๆ เขาจึงตัดสินใจ ใช้ความรักดี ความเอื้อเฟื้อ เข้าตีสนิท แต่ก็ถูกหนุ่มคู่แข่ง ซึ่งชัยไปทุกครั้ง จนกระทั่ง มีหนุ่มอีกผู้หนึ่ง (จุดหักเห) เข้ามาเป็นคู่แข่ง เป็นทางเลือกให้แก่ สาวสุดสวย เกิดเหตุทะเลาะวิวาท คีกรึงนางระหว่าง หนุ่มสองคน ...

องค์ 3 ภาวะคลี่คลาย (resolution) เมื่อตัวละครตัดสินใจ ภาวะขัดแย้ง ตั้งเครียด กับบรรเทา ลง ปัญหาได้รับการแก้ไข และทำให้เรื่องราวนั้นจบลง ซึ่งอาจจะจบแบบมีความสุข (happy ending) หรือ จบแบบเศร้า (sad ending) หรือ จบแบบทั้งเศร้าและมีความสุข (ได้อย่าง แต่ต้องสูญเสียอีกอย่าง)

หนุ่มสุดหล่อ จึงฉวยโอกาส พาสาวสุดสวยไปเซกซ์ แต่แล้ว หนุ่มสุดหล่อ ก็ตกภาวะกลืนไม่เข้า คายไม่ออก เมื่อพบว่า สาวสุดสวยผู้นั้น ... เป็นกะเทย

(2) การสร้างความขัดแย้ง (conflict)

ความขัดแย้ง ทำให้การเล่าเรื่องสนุกสนาน น่าติดตาม ประกอบด้วย จุดขัดแย้งหลัก และจุดขัดแย้งย่อย พัฒนาความรุนแรง ไปสู่จุดไคลแมกซ์ (climax) ซึ่งตัวละคร ต้องตัดสินใจแก้ปัญหาขัดแย้งนั้น ความขัดแย้งของตัวละคร แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ 1) ขัดแย้งกับตัวเอง เป็นเรื่องของ การแสดงออกทางจิตสำนึก ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกข้าง ระหว่าง จิตฝ่ายดีกับจิตฝ่ายชั่ว หรือความถูกต้องกับความผิด 2) ขัดแย้งกับธรรมชาติ เช่น พระเอกไม่ชอบฝน แต่จำเป็นต้องช่วยคนตกน้ำ ขณะฝนตกหนัก 3) ขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ หรือ สิ่งที่เหนือความคาดคิดของมนุษย์ทั่วไป เช่น คน กับ วิญญาณร้าย วิทาศาสตร์ กับ ไซยศาสตร์ 4) ขัดแย้งกับคนด้วยกันเอง มักเป็นความขัดแย้งเรื่อง ความคิดเห็น ผลประโยชน์ ฐัสาว 5) ขัดแย้งกับระบบ สังคม วัฒนธรรม การเมือง

(3) ตัวละคร (character)

ตัวละคร คือองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่อง ผู้เขียนบท จะต้องกำหนดลักษณะทางกายภาพ ฐานะทางสังคม ทศนคติ และบุคลิกภาพ ให้แก่ตัวละคร ตัวละครหลัก มีใครบ้าง ถ้ามีตัวละครอื่นเพิ่มเข้าไป ต้องให้เหตุผลได้ว่า เพิ่มเข้ามาเพื่ออะไร น่าสนใจหรือไม่ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับใคร อย่างไร และจะเปิดตัวอย่างไร เพื่อให้คนดูรู้สึกว่า แรงปรารถนาของตัวละคร น่าสนใจและน่าติดตาม การกำหนดบุคลิกภาพให้แกตัวละคร ทำได้ 2 แบบ คือ บุคลิกแบบเรียบแบน ตรงไปตรงมา และบุคลิกแบบกลม ลึกกลับซับซ้อน

บุคลิกแบบแบนเรียบ ตรงไปตรงมา ก็มีลักษณะคล้ายวัตถุแบนราบ (flat) สองมิติ คนดูมองเห็นและรับรู้ได้ง่าย คาดเดาได้ เช่น ตัวเอกของเรื่อง ต้อง สวย หล่อ ใจดี น่ารัก ตัวร้าย ต้องชั่วร้าย ชั้โกง ริษยาเกลียดชัง บุคลิกแบบกลม ลึกกลับซับซ้อน มีลักษณะคล้ายกับวัตถุทรงกลม (round) สังเกตเห็นเพียงด้าน

เดียว (ด้านสว่าง) อีกด้านหนึ่ง (ด้านมืด) คนจะมองไม่เห็น ตัวละครแบบนี้ จะมีรูปร่างลักษณะภายนอกไม่ตรงกับนิสัยใจคอ เช่น หล่อ แต่ เลว สวย แต่ร้าย ดุเดือด แต่จริงใจ ภายนอกน่ารัก แต่ซ่อนเร้นด้วยความรุนแรง ริษยา แต่ซื่อสัตย์ จน แต่ซี้เกียจ แข็งแรง แต่ได้รับอุบัติเหตุพิการ ไปเร็วมาเร็ว แต่ไม่แรง หนักแน่น แต่ไร้ค่า เป็นต้น

ส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพตัวละคร คือ บทสนทนา (dialogue) เป็นสื่อบ่งบอกอารมณ์ นิสัย และความต้องการของตัวละคร ภาพยนตร์ที่ดี จะสื่อความหมายด้วยภาพ มากกว่าคำพูด บทพูดควรใช้เท่าที่จำเป็น เพื่อช่วยเสริมบทบาทของตัวละครให้โดดเด่นขึ้น ไม่ควรใช้บทพูด อธิบายภาพเหตุการณ์ของภาพยนตร์

(4) แก่นของเรื่อง (theme) และประโยคหลักสำคัญ (the premise)

แก่นของเรื่อง (theme) หรือ ความคิดรวบยอด (concept) ของเรื่อง เป็นแนวคิดหลักของเรื่อง อาจเป็นปรัชญา หรือ ความเชื่ออย่างหนึ่ง ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอผ่านภาพยนตร์ เรื่องราวที่จะนำเสนอเป็นแนวคิดของอะไร หรือเป็นแนวคิดของใคร มาจากที่ใด ต้องการนำเสนออะไร แก่นเรื่อง อาจมีหลายประเด็น ตั้งแต่ ประเด็นเนื้อหาสำคัญ หรือ แก่นหลักของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วย ประเด็นรอง อีกก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

ประโยคหลัก หรือ the premise มักเป็นประโยคคำถาม (ประโยคเดียว หรือหลายประโยค) ประโยชน์ของการสร้างประโยคหลัก คือ จะทำให้การวางโครงเรื่อง ไม่ออกนอกกรอบแก่นของเรื่อง เช่น

-ทุกคนก็เป็นมนุษย์ มีกิเลส ที่อยากได้ อยากมี อยากเป็น แต่ถ้ารู้จักพอ รู้จักพึงตนเอง พึงพาคนรอบข้าง ในบางเรื่อง รู้จักประมาณตัวเอง ในบางครั้ง รู้จักปฏิเสธบ้าง ในบางคราว ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับคนรอบข้าง ในทุกๆ เรื่อง แล้วเราจะฝันเห็นสังคมที่ดีกว่านี้ ไม่ได้หรือ ? ... แก่นของเรื่อง และประโยคหลัก (จาก บทภาพยนตร์ เรื่อง ฟ้าใหม่ หัวใจพอเพียง)

-เมื่อคนที่รักถูกฆ่า ไม่เป็นภาระให้ห่วงหาอีกต่อไป บวกกับเลือดบ้าที่คลั่งแค้น เขาจึงคิดทำในสิ่งที่มนุษย์ปกติไม่ทำกัน ... (แก่นของเรื่อง) “เกิดอะไรขึ้นกับ เดียว และ นัท เมื่อทั้งสอง ต่างก็ถูกอาชญากรข้ามชาติไล่ล่า” (ประโยคหลัก) จากบทภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เรื่อง บัดดี้ มีไว้ให้เดือด (Dork Devils) โดย สุทิน ขาวหินฟ้า

ตัวอย่าง การสร้างประโยคหลัก (1) “คนหนึ่ง มีความจำยาว แต่มีความรักสั้น กับอีกคนหนึ่ง มีความจำสั้น แต่มีความรักยาว” (2) “คนหนึ่ง มีร่างกายสมบูรณ์ แต่มีรักไม่สมบูรณ์ กับอีกคนหนึ่ง มีรักที่สมบูรณ์ แต่มีร่างกายไม่สมบูรณ์” (3) “ถ้าเวลา ซื่อซายกันในท้องตลาด จะเกิดอะไรขึ้น ระหว่าง คนซื้อ กับคนขาย” ประโยคทั้งสาม จะนำไปสู่การสร้างแก่นของเรื่องที่ว่า คุณจะเล่าเรื่องชีวิต ของเขา อย่างไร แนวใด ที่จะให้ผู้ชม เข้าถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่า “รัก” และ “เวลา”

การสร้างแนวคิดหลักของเรื่อง ต้องชัดเจน ถึกซึ้ง แต่จะทำได้มากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับการกำหนดบุคลิกภาพของตัวละคร ฉาก แฉกชั้น อย่าให้คนดูรู้สึกว่า ถูกยัดเยียด หรือชี้นำความคิดอย่างใดอย่างหนึ่ง สิ่งที่ชอบเห็นอยู่ในภาพยนตร์ ถ้าต้องการเปิดเผย จะทำอย่างไร ตอนไหน จึงสร้างความน่าสนใจ มากกว่าการบอกกล่าวตรงๆ

การปิดเรื่อง หรือจบเรื่อง มักจบแบบใดแบบหนึ่ง หรือทั้งสองแบบ คือ จบแบบมีความสุข สมหวัง ชัดเจน ลงตัว (happy ending) จบแบบความเศร้าสะเทือนใจ ผิดหวัง (sad ending) มักเป็นเรื่องของ วิชากรรม ความยุติธรรม และจบแบบธรรมชาติ ของมนุษย์โลก (real ending) คือ ผิดหวังบางสิ่ง แต่ก็ได้รับอีกสิ่งหนึ่งทดแทน (ได้อย่าง เสียอีกอย่าง)

(5) ฉาก (setting หรือ mise-en-scene)

ฉาก เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ ที่จะสร้างความประทับใจ และความซาบซึ้งให้แก่คนดู ซึ่งถ้าทำได้สมจริง จะมีพลังเทียบเท่าตัวละคร (character) ฉาก คือ สถานที่ในเรื่อง (อาจจะมีความจริงหรือไม่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงก็ได้) ณ ช่วงเวลาหนึ่ง แล้วมีเหตุการณ์ หรือตัวละคร อุบัติขึ้นเพื่อกระทำการบางอย่าง ตามแรงปรารถนาของตน ซึ่งไปกระทบกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง หรืออีกเหตุการณ์หนึ่ง จะเกิดความขัดแย้งขึ้น นำไปสู่จุดวิกฤติ แล้วก็คลี่คลายลง แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของเรื่อง เช่น เพื่อสร้างความยิ่งใหญ่ อลังการ หรือเพื่อให้เกิดความสมจริง ความน่าเชื่อถือ หรือเพื่อเป็นสิ่งที่ประกอบ ซึ่งมีผลต่อการออกแบบ แสง สี เสียง ช่วงเวลา จังหวะ อารมณ์ ของตัวละคร

องค์ประกอบฉาก ประกอบด้วย 1) การจัดแสง ลักษณะของแสง สว่าง แจ่มใส มัว มืด 2) การจัดไฟส่อง แสงเข้ม แสงนุ่มนวล 3) เสียงประกอบ ลักษณะของเสียงประกอบ สนุก-รื่นเริง-ตลกโศก เจ็บ-ผ่อนคลาย เศร้า-รันทด ตื่นเต้น-ระทึก-น่ากลัว อ่อนหวาน-ร้องขอ-สงสาร ความหวัง-กำลังใจ เจ็บ-อึดทึบ สงบ-อ่อนวาย 4) อุปกรณ์ประกอบฉาก สมจริง มีเพียงพอ วางในตำแหน่งเหมาะสม 5) เสื้อผ้า การแต่งกายของนักแสดง เสื้อผ้าทั่วไป (wardrobe) เสื้อผ้าที่ประติษฐานพิเศษ (costume)



ภาพที่ 2.2 ภาพยนตร์ภาพขาวดำ เรื่อง ida (2013) เน้นการสร้างภาพสวย ด้วยการจัดแสง และองค์ประกอบฉาก ตลอดทั้งเรื่อง การถ่ายภาพ รัยละ 90 ใช้อุปกรณ์ช่วย

การบรรยายลักษณะของฉากในภาพยนตร์ เป็นหน้าที่ของผู้เขียนบท ผู้สร้างและทีมงาน จะเป็นผู้ตีความว่า ฉากที่จะใช้ในภาพยนตร์ ควรเป็นอะไร ที่ไหน จะใช้ของจริงหรือของทดแทน หรือทำขึ้นใหม่

(6) สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ จะช่วยเสริมให้แก่นความคิดของเรื่อง (theme) เข้มข้นและหนักแน่นยิ่งขึ้น อาจเป็นภาพ สัญลักษณ์ เสียงพูด เพลง คนตรี เสียงพิเศษ อย่างใดอย่างหนึ่ง สัญลักษณ์ต่างๆ เหล่านั้น เกิดจากจินตนาการของผู้เขียนบท มีลักษณะเป็นนามธรรม ผู้สร้างภาพยนตร์ ต้องตีความหมาย และสื่อความหมายใหม่ ให้เป็นรูปธรรมจับต้องได้ แล้วสื่อไปยังผู้ชมอีกทอดหนึ่งบนจอภาพ วิดีโอหน้าจอ ต้องทำให้คนดูรู้สึกได้ว่า นี่คือนามธรรมที่ซุกซ่อนอยู่ หรือเป็นหัวใจของเรื่อง หรือเป็นตัวแทนของสิ่งสำคัญ ของเรื่องราวทั้งหมด



ปีกคือ สัญลักษณ์ ที่บ่งบอกอสูรภาพ และพลังแท้จริง ไม่ใช่หลังจากเวทย์มนต์ เขาของนางฟ้า เป็นสัญลักษณ์ บ่งบอกว่า แม้เป็นเทพก็ยังมิกิเลส เทพที่มีกิเลส ไม่ควรสาปผู้ใดเป็นอสูรชาติ เพราะถ้าทำไปแล้ว ไม่อาจคืนเวทย์มนต์นั้นได้ เช่นเดียวกับ คนดี ที่ทำดีมาตลอด ทำเลวเพียงครั้งเดียว ความเลวนั้น ไม่อาจลบล้างได้ ตลอดชั่วชีวิต

ภาพที่ 2.3 จากภาพยนตร์ เรื่อง Maleficent (2014) เขียนบทโดย Linda Woolverton สร้างจาก นวนิยาย เรื่อง La Belle au bois dormant รับบทนางฟ้า-แม่มด โดย Angelina Jolie เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี Robert Stromberg กำกับ ภาพยนตร์

(7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

ผู้เขียนบทภาพยนตร์ สามารถบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง หรือต้องการสื่อพฤติกรรมของตัวละคร ให้ผู้ชมรับรู้ ผ่าน “ตัวกลาง” 4 แบบ คือ

- ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องด้วยตัวเอง (the first-person narrator)

- ตัวละครตัวหนึ่ง เล่าถึงตัวละครอีกตัวหนึ่ง (the third-person narrator)

- เล่าเรื่องโดยผู้บรรยาย ซึ่งไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ มักใช้ในภาพยนตร์ประเภทสารคดี หรือ เรื่องที่นำเสนอข้อมูล ข้อเท็จจริง (fact) โดยไม่สอดใส่อคติ หรือความเห็นใดๆ ลงไป

-ผู้เขียนบท เป็นผู้เล่า แทนบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละครทุกตัวในเรื่อง (the third-person omniscient) เสมือนว่า ผู้เล่ารู้จักตัวละครดีทุกตัว การเล่าเรื่องแบบนี้ พบเห็นในภาพยนตร์ทั่วๆ ไป บท screenplay ส่วนใหญ่ จะถูกเขียนด้วยวิธีนี้

2.2 องค์ประกอบของบทภาพยนตร์

การเล่าเรื่องในรูปแบบของภาพยนตร์ แตกต่างจากการเขียนนวนิยาย การเขียนนวนิยาย จะมีความเป็นอิสระมากกว่า เพราะไม่ต้องกังวลเรื่องความยาวของเรื่อง วิธีการเขียน รูปแบบภาษา การถ่ายทอดความรู้สึก แต่ภาพยนตร์ ต้องยึดรูปแบบวิธีการเขียนที่กระชับ เขียนให้เห็นแค่ขั้นเคลื่อนไหวของตัวละคร และเหตุการณ์ มาตราฐานทั่วไปของบทภาพยนตร์ จะมีความยาว 120 หน้า (เฉลี่ย หน้าละ 1 นาที) โครงเรื่องแบบนวนิยาย ที่ถูกจัดไว้อย่างไร ก็เขียนไปตามนั้นตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้อ่านจึงจะเข้าใจและรู้เรื่องราวทั้งหมด แต่บทภาพยนตร์ ต้องวางโครงเรื่องหลักให้เป็นแนวทางไว้ก่อน ยังไม่ต้องใส่รายละเอียดลงไป จากนั้น โครงเรื่องก็จะถูกนำมาขยายเป็นช่วงๆ ดังนั้น บทภาพยนตร์ จึงมีขั้นตอน การพัฒนา ปรับแก้ หลายครั้ง มิใช่เขียนแล้วจบเลย

โครงสร้างบทภาพยนตร์บันเทิง และภาพยนตร์สั้น มีวิธีการและองค์ประกอบแบบเดียวกัน องค์ประกอบหลัก 5 ประการ ในการเขียนบทภาพยนตร์ คือ เรื่องราว (story) โครงสร้างของเรื่อง (structure หรือ plot) ฉากและเหตุการณ์ (scene and sequence) ตัวละคร (character) ความปรารถนาของตัวละคร (need) ความขัดแย้ง (conflict) และ บทสนทนา (dialogue)

2.2.1 เรื่องราว และ ความหมายของเรื่องราว

เรื่องราว (story) หมายถึง ลำดับเหตุการณ์ (sequence of events) ของเรื่อง (เรื่องจริง หรือเรื่องแต่งขึ้น) ภายในเรื่องประกอบด้วย ตัวละครหลัก คือ ผู้ที่ตั้งความปรารถนาบางอย่างไว้ แล้วตัดสินใจลงมือกระทำ แต่ก็ต้องพบกับปัญหา และ ความขัดแย้ง ซึ่งไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ และเข้าสู่จุดคลี่คลายของเรื่องในตอนจบ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะดำเนินเรื่องราวไปในลักษณะนี้

ปัจจัยสำคัญในการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ คือ พระเอก (hero) เกิดความต้องการ (need) และมีการกระทำ (action) ก่อเกิดความขัดแย้ง (conflict) และการเผชิญหน้า (confrontation) พัฒนาไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ (climax) และ จุดคลี่คลายของเรื่อง (resolution) เรื่องราวที่คิดขึ้น ควรเป็นเรื่องที่คนเขียนบท มีความรู้ความเข้าใจลึกซึ้งเป็นอย่างดี บทภาพยนตร์ที่ “ขายได้” มีไฮอยู่เหนือหาสาระ แต่อยู่ที่วิธีการเล่า วิธีการสื่อสารกับคนดู ผู้เขียนบทจะต้องมีความเชื่อมั่นในสิ่งที่อยากเล่า ว่ามีคุณค่าเพียงพอ และสามารถโน้มน้าวคนดู คนฟัง ได้มีจิตใจคล้อยตามได้ เมื่อคิดจะเล่าสิ่งใด ควรต้องถลั่นกรองความคิด แล้วเขียนออกมาให้ “ชัดเจน”

(1) ที่มาของเรื่องราว

การคิดค้นออกแบบเรื่องราว เพื่อนำมาสร้างเป็นบทภาพยนตร์ ทำได้หลายวิธี เช่น

–การสำรวจตนเอง เพื่อทบทวนพื้นฐานด้านปรัชญา กระบวนทัศน์ วิสัยทัศน์ และ ความคิดเกี่ยวกับชีวิตของผู้เขียนเอง การสำรวจตัวเอง จะช่วยให้เกิดมุมมอง ที่ลึกซึ้งและกว้างขวาง ส่งผลให้การคิดค้นเรื่องทำได้น่าสนใจ และมีสาระ ประโยชน์ต่อสังคม

–การเฝ้าสังเกต เพื่อค้นหาพฤติกรรมของ วัตถุ พืช สัตว์ คนในสังคม โดยเฉพาะเรื่อง ค่านิยมของผู้คนในสังคม คิดอย่างไรกับสิ่งรอบๆ ตัว โดยการตั้งคำถาม ว่าทำไม เพราะเหตุใด ซึ่งจะเป็นแนวทางนำไปสู่การพัฒนา และการขยายเรื่องราวที่จะเล่า

–การบันทึก เช่น บันทึกประจำวัน บันทึกความฝัน เหล่านี้จะช่วยเก็บรายละเอียดของแนวคิด ที่ช่วยเรื่องความทรงจำต่างๆ

(2) การพัฒนาเรื่อง

นักเขียนบท จะมีวิธีการพัฒนาความคิด จากส่วนย่อยๆ รวมเป็นเรื่องราวหนึ่งเรื่อง มักจะกระทำผ่านตัวละคร (character) และ ความขัดแย้ง (conflict) ความขัดแย้ง จะสร้างปมปัญหาให้ต้องค้นหาคำตอบ ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องได้ง่ายกว่า การ

–เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ สัตว์ จิตวิญญาณ มนุษย์นอกโลก มีเนื้อหาอย่างไร จากนั้นก็กำหนด แก่นของเรื่อง (theme) ให้ได้ก่อน

–เป็นเรื่องราวประเภทใด ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง อาจมีหลายแนว ผสมผสานอยู่ในเรื่องเดียวกัน เช่น รัก วิทยา ต่อสู้ บู๊ ตลก ตกใจ แนวภาพยนตร์ มีผลต่อการโน้มน้าวใจกลุ่มผู้ดู และยุคสมัยของสังคม

–ใครคือตัวละครหลัก (พระเอก นางเอก ผู้ร้าย) พระเอกคือตัวดำเนินเรื่อง ตามแรงปรารถนาของตน นางเอกคือตัวล่อ ยั่วยุ ผลักดันให้พระเอกแสดงบทบาทตามแรงปรารถนา ผู้ร้ายคือตัวขัดขวาง ไม่ให้พระเอกสมหวัง ตัวละคร อาจเป็นได้ทั้ง วัตถุ พืช คน สัตว์ สิ่งสิ่งมีชีวิต อื่นๆ อย่างเช่น เทพเจ้า ซาตาน

–มีเหตุการณ์ หรือ สถานการณ์ใดที่ช่วยผลักดันเรื่องราว ให้ดำเนินต่อไป ซึ่งจำเป็นต้องใส่บทแอ็คชั่นของตัวละครเข้าไป เป็นตัวผลักดันให้เกิดเรื่อง

–อะไรคือสิ่งบันเทิงที่สอดแทรกในเรื่อง ความบันเทิง ต้องมีพลัง อำนาจ โน้มน้าว ดึงดูดคนดูให้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการเรื่องที่พวกเขากำลังรับชม ความบันเทิง อาจเป็นความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ หวาดเสียว เวทนา รังเกียจ หรือตลกขบขัน ลักษณะบันเทิง อาจเปลี่ยนไปตามแนวภาพยนตร์

บางครั้ง ผู้เขียนจะนำเรื่องเล่าเก่าๆ มาเล่าใหม่ ด้วยวิธีการที่แตกต่าง หลากหลาย การคิดแบบ “คิดนอกกล่อง” จะช่วยพัฒนาเรื่องให้แตกต่างไปจากแนวเดิมๆ เช่น นวนิยายชีวิตผจญภัย เรื่อง ฝ่าอุปสรรค

ตามหารักนิรันดร์ (Hope Full with Hearted) ผู้เขียนได้พัฒนาเรื่องราวจาก วรรณคดีไทย และนิทานพื้นบ้านหลายเรื่อง ผูกเข้าด้วยกันเป็นเรื่องใหม่ ผสมผสานแนวแฟนตาซีและวิทยาศาสตร์เข้าไป ^[1]

2.2.2 โครงสร้างบทภาพยนตร์

บทโครงสร้าง (plot structure) คืออะไร

โครงเรื่อง หรือ พล็อต (plot) คือส่วนหนึ่งของเรื่องราว (story) พล็อตเรื่อง มีลักษณะการจัดลำดับเหตุการณ์ ให้มีความสัมพันธ์กัน อย่างสมเหตุสมผล เช่น “สามีตาย ต่อมา ภรรยา ก็ตายตาม” นี่คือการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ถูกต้องตรงไปตรงมา (เหมือนข่าวเหตุการณ์) แต่ถ้า “สามีตาย และต่อมาไม่นาน ภรรยา ก็ตรอมใจตายตามไป ด้วยความอาลัยรัก” นี่เป็นพล็อตเรื่อง เพราะมีลำดับของเวลา (สามีตายก่อนภรรยา) พร้อมกับความสัมพันธ์ที่มีเหตุผล (ภรรยาตาย เพราะอาลัยรักสามี)

จากกล่าวได้ว่า เรื่องราว ก็คือโครงเรื่อง ที่มีลำดับเหตุการณ์ของแอ็คชั่น เรียงไปตามลำดับเวลา ส่วนโครงเรื่อง คือสิ่งที่เน้นความสัมพันธ์ของเหตุผล ระหว่างแอ็คชั่นกับแอ็คชั่น ซึ่งจะต้องฝ่าฟันหรือต่อสู้กับอุปสรรคที่ขวางกั้น โดยนำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ และ จุดคลี่คลาย

พล็อตเรื่อง หลายๆ พล็อต เมื่อนำมารวมกันในบทภาพยนตร์ จากต้นจนจบเรื่อง องค์ 1 – 2 – 3 เรียกว่า บทโครงสร้าง (plot structure) จะทำให้เรื่องในบท ถูกยึดโยงให้เป็นหนึ่งเดียวกัน บทโครงสร้างจะช่วยยึดแอ็คชั่นของตัวละคร พล็อตเรื่อง จะเป็นตัวผูกเอาเหตุการณ์ บทสนทนา และบทบรรยายฉาก เข้าด้วยกัน บทโครงสร้าง เปรียบเหมือน ถ้วยกาแฟ ส่วนที่จะนำมาใส่ในถ้วย เช่น กาแฟ นำนม น้ำร้อน ครีม จะถูกปรุงให้เป็นเครื่องดื่ม จะอร่อยหรือไม่ ขึ้นอยู่กับผู้ปรุง คือ ผู้เขียนบท ดังนั้น บทโครงสร้าง กับ บทภาพยนตร์ ก็คือสิ่งเดียวกันนั่นเอง

บทโครงสร้าง (plot structure) เปรียบเหมือนบ้านหลังหนึ่ง บ้านแต่ละหลัง ประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐาน คือ เสา พื้น ผนัง หน้าต่าง หลังคา บ้านจะมีรูปทรงอย่างไร หรือจะสร้างด้วยวัสดุอะไร ขึ้นอยู่กับความต้องการของเจ้าของบ้าน แต่บ้านทุกหลังจะต้องมีโครงสร้างครบทุกองค์ประกอบของคำว่าบ้าน เจ้าของบ้าน ก็คือผู้เขียนบท รูปทรงของบ้าน ก็คือพล็อตเรื่อง เรื่องราวจะดำเนินไปอย่างไร สนุก ตื่นเต้น เร้าใจ หรือจืดชืด ก็ขึ้นอยู่กับว่า บ้านหลังนั้น สร้างด้วยวัสดุอะไร

การเขียนบทภาพยนตร์ จะเริ่มจากการขึ้นโครงร่าง หรือ แบบโครงสร้าง (paradigm) ไว้รอก่อน หลังจากนั้น จึงสร้างเรื่องราวขึ้น และค่อยๆ แต่งเติมรายละเอียดของเรื่อง (เรียกว่า การใส่ treatment)

¹ ฝ่าอุปสรรค ตามหารักนิรันดร์ (Hope Full with Hearted) เขียนโดย ดิน หิน ฟ้า ความยาว จำนวน 105 ตอน หรือ 30.1 บท แบ่งเรื่องออกเป็น 3 ภาค เผยแพร่ที่ www.igoodmedia.net

จนเสร็จสมบูรณ์ เมื่อได้เรื่องราวแล้ว จึงนำเนื้อหาของเรื่องราวที่สร้างขึ้น ไปจัดวางในโครงสร้าง

องค์ประกอบของ บทโครงสร้าง (plot structure)

การเขียนบทภาพยนตร์ ก็เหมือนนักเลียงภัย บทที่เริ่มไว้แต่แรก อาจจะถูกลบทิ้งภายหลังก็ได้ หรือถูกแก้ไขจนไม่เหลือเค้าเดิม ดังนั้น จึงต้องมีการวางแผนในสิ่งที่กำลังจะเขียนให้ดี เช่น “ทุกๆ ที่ถูกแบ่งคั่นแกงให้เจ็บ แต่ น้อยหน้าก็ยังให้อภัย” เพราะเหตุใด น้อยหน้าจึงให้อภัยแบ่งคั่น ได้ง่ายขนาดนั้น คงต้องมีอะไรในใจของ น้อยหน้าแน่ๆ ซึ่งผู้วางโครงเรื่อง ต้องตอบให้ได้ว่า อาจเป็นเพราะ น้อยหน้าแอบชอบแบ่งคั่น หรือน้อยหน้า ถูกอบรมสั่งสอนว่า อย่าถือสาคนอื่น

การเขียนบทโครงสร้าง จะทำให้ผู้เขียนมองเห็นขอบของเส้นทาง หรือ ถนน และมองเห็นจุดสิ้นสุดของการเดินทาง ในเรื่องราวนั้นๆ ซึ่งจะนำไปสู่การเขียนบทแสดง (screenplay) ในลำดับต่อไป

เริ่มเรื่อง (beginning)	กลางเรื่อง (middle)	จบเรื่อง (ending)
องก์ 1 การเปิดเรื่อง (set up) บท: หน้าที่ 1 – 30	องก์ 2 ความขัดแย้ง เผชิญหน้า (confrontation) บท: หน้าที่ 31 – 90	องก์ 3 การคลี่คลายปัญหา (resolution) บท: หน้าที่ 91 – 120
จุดหักเหหลักที่ 1 (plot point I) บท: หน้าที่ 25 – 27	จุดหักเหหลักที่ 2 (plot point II) บท: หน้าที่ 85 – 90	

ตารางที่ 2.1 สัดส่วนจำนวนหน้ากระดาษเขียน องก์ 3 ในการวางโครงเรื่อง ^[2]

ภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป มีความยาวประมาณ 2 ชั่วโมง หรือ 120 นาที เท่ากับบทภาพยนตร์จำนวน 120 หน้ากระดาษ^[3] เพราะใน 1 หน้า จะเฉลี่ยความยาวของภาพยนตร์ เท่ากับ 1 นาที มีบทภาพยนตร์บางเรื่อง อาจมีจำนวนหน้ามากกว่าหรือน้อยกว่านี้ โดยประมาณ

² รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม . (2547). **ปั้นบทสกรดหนัง** (Three-act structure Screen writing) .กรุงเทพมหานคร: อาทิตยส์นิทัศน์, หน้า 54 .

³ หมายถึง บทแสดง (screenplay) ไม่ใช่ บทขยาย (treatment) ไม่ใช่ บทถ่ายทำ (shooting script) ซึ่งจะมีรายละเอียด และ คำอธิบาย ขยายอีกเป็นจำนวนมาก ทำให้เอกสารพิมพ์ มีจำนวนหน้าเขียนมากกว่า 120 หน้าแน่นอน

องค์ 1 การเปิดเรื่อง เริ่มจากแนะนำตัวละครหลัก วางเงื่อนไข ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องในเรื่องราวของตัวละคร บรรยายฉาก ลำดับเหตุการณ์ สร้างปมปัญหาไว้ เพื่อนำไปขยายหรือเฉลยในองค์ถัดไป การเดินเรื่องในองค์ 1 จะต้องกระชับ รวดเร็ว ไม่ยืดเยื้อ

จุดหักเหหลักที่ 1 (major plot point I) เป็นจุดที่พาเหตุการณ์ในเรื่อง ให้พัฒนาไปสู่องค์ 2 จุดหักเห อาจสั้นหรือยาวเป็นตอน หรือฉากหนึ่ง หรือเป็นแค่แอ็คชั่น หรือคำพูดประโยคหนึ่งก็ได้ เช่น (เหตุการณ์...) เมื่อเขาทั้งสอง คบกันรู้ใจกันเป็นอย่างดี (จุดหักเห ...) เขาทั้งสองก็หลับนอนด้วยกัน นี่คือการวางความสัมพันธ์ ที่นำไปสู่องค์ 2 ให้เป็นเหตุการณ์มาตกรรม

องค์ 2 ประกอบด้วยแอ็คชั่น ที่มาจากปมขัดแย้ง และการเผชิญหน้า เริ่มจากจุดสิ้นสุดของ จุดหักเหหลักที่ 1 ซึ่งอยู่ในตอนท้ายของ องค์ 1 และดำเนินไปเรื่อยๆ จนพบจุดหักเหหลักที่ 2 ขององค์ 2 จะเริ่มจากหน้าที่ 30-90 (ประมาณ 60 หน้า) ซึ่งเป็นส่วนที่ยากที่สุด ของการเขียนบทภาพยนตร์ และเป็นส่วนที่ยาวที่สุดด้วย

จุดหักเหหลักที่ 2 (major plot point I) คือจุดพลิกผันของตอนท้ายของ องค์ 2 ไปสู่ องค์ 3

หน้าที่ของจุดหักเหหลัก คือ ช่วยผลักดันเรื่อง ให้ดำเนินไปข้างหน้า จุดหักเหอาจเป็นแอ็คชั่น อุบัติเหตุ หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง อุบัติขึ้นแล้วพลิกผันไปสู่ทิศทางใหม่ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ จะต้องสร้างจุดหักเหหลักให้ชัดเจน ควบคุมไปกับโครงสร้างของเรื่องที่แข็งแรง จึงจะทำให้เรื่องราวของภาพยนตร์โดดเด่น และน่าสนใจ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ อาจมีจุดหักเหย่อย เพิ่มขึ้นอีกได้เท่าที่ต้องการ

องค์ 3 ประกอบด้วยแอ็คชั่น ต่อจากจุดหักเหหลักที่ 2 ซึ่งอยู่ในตอนท้ายของ องค์ 2 และดำเนินไปจนจบเรื่อง มีความยาวประมาณ 30 หน้า เริ่มจากหน้าที่ 90-120 เหตุการณ์หรือแอ็คชั่นต่างๆ ในองค์ 3 จะช่วยคลี่คลายปัญหาต่างๆ ที่สะสมกันมาตั้งแต่ต้นเรื่อง เป็นการหาทางออกให้แก่ปมขัดแย้งทั้งหมด ซึ่งตัวละครต่างก็รอโอกาสนี้มานาน การคลี่คลาย อาจประสพภาวะล้มเหลว หรือสำเร็จก็ได้ หรือทั้งสองอย่าง

ความยาว	act-1: beginning / setup	act-2: middle / climax	act-3: ending
120 นาที	เปิดเรื่อง เปิดตัวละคร (need's actor) หน้าที่ 1 - 30	ขัดแย้ง เผชิญหน้า (confrontation) หน้าที่ 30 - 90	คลี่คลายปัญหา หลัง climax (resolution) หน้าที่ 90 - 120
	จุดหักเหที่ 1 (plot point 1) หน้าที่ 25 - 27	จุดหักเหที่ 1 (plot point 1) หน้าที่ 85 - 90	
10 นาที	เปิดเรื่อง เปิดตัวละคร (need's actor) หน้าที่ 1 - 2 ½	ขัดแย้ง เผชิญหน้า (confrontation) หน้าที่ 2 ½ - 8	คลี่คลายปัญหา หลัง climax (resolution) หน้าที่ 9 - 10
	จุดหักเหที่ 1 (plot point 1) หน้าที่ 2 ½	จุดหักเหที่ 1 (plot point 2) หน้าที่ 2 ½ - 8	

อัตราส่วน ความยาว บท / เรื่อง (ขนาดกระดาษ A4) : สัดส่วน เวลา act1 : act2 : act3 = 1 : 2 : 1

ความยาว บท / เรื่อง	องก์ 1 (act1)	องก์ 2 (act2)	องก์ 3 (act3)
5 นาที	1 ½ หน้า	2 ½ หน้า	1 หน้า
10 นาที	2 ½ หน้า	5 หน้า	2 ½ หน้า
25 นาที	6 หน้า	13 หน้า	6 หน้า
120 นาที	30 หน้า	60 หน้า	30 หน้า

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบ ภาพยนตร์ ความยาว 120 นาที กับ ภาพยนตร์สั้น 10 นาที

ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง อาจมีความยาวของเหตุการณ์แต่ละองก์ แตกต่างกัน แต่ผู้เขียนต้องพยายามสรุปเรื่องทั้งหมดให้ยาวได้แค่ 120 หน้า ดังนั้น ก่อนลงมือเขียนโครงสร้าง ผู้เขียนจะต้องวางเหตุการณ์ ในตอนจบเรื่อง ตอนเริ่มเรื่อง ที่จุดหักเหหลักที่ 1 และที่จุดหักเหหลักที่ 2 ให้ชัดเจนเสียก่อน จากนั้นจึงเริ่มลงมือเขียน เช่น

นักศึกษาสาวคนหนึ่ง ทดลองอยู่กินกับแฟนหนุ่มชื่อบ๊อบบี้ที่แสนดี ในสถาบันเดียวกัน ต่อมาพบว่า ชีวิตไม่มีความสุข ขณะที่เธอไปลงทะเบียนเรียนวิชาศิลปะ กับอาจารย์หนุ่มใหม่ไฟแรง เธอหลงเสน่ห์ จนมีความสัมพันธ์กัน และมีท้องในที่สุด แต่ความปรารถนาของเธอไม่สมหวัง เธอก็ตัดสินใจ หนีจากแฟนเก่า และชายชู้ไป หลังจากคลอดลูกแล้ว เธอก็เลี้ยงลูกของเธอเองตามลำพัง

สิ่งแรกที่ต้องทำคือ สร้างโครงเรื่องให้ได้ก่อน โดยค้นหาว่า ตัวละครคือใคร มีแอ็คชั่นอะไร โดยเริ่ม

จากตอนจบของเรื่อง พบว่า หญิงสาวคนนั้นหนีจากแฟนเก่าและชายชู้ไป แล้วคลอเคลียตามยถากรรมถามว่า เธอคลอเคลียที่ไหน ไปอยู่กับใคร ยังไม่จำเป็นต้องรู้ตอนนี้ แต่สิ่งที่ผู้เขียนต้องรู้ให้ได้ก่อน คือ ควรจะเริ่มเรื่องนี้อย่างไร เพื่อต้องการให้คนดูรู้ว่า ทำไมหญิงสาวคนนั้น อยู่กับแฟนหนุ่มแล้ว จึงไม่มีความสุข ผู้เขียนต้องเผยให้เห็นสาเหตุว่า การทดลองมีชีวิตคู่ ของหญิงสาวกับแฟนหนุ่ม ทำไมจึงไม่มีความสุข และควรเปิดเผยในตอนใด หรือฉากไหนของเรื่อง จึงจะเหมาะสม ขึ้นอยู่กับการลำดับเหตุการณ์ให้ดูน่าสนใจ

เมื่อต้องการเปิดเผยเหตุการณ์ดังกล่าว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ การเปิดฉากของเรื่อง ต้องเปิดเผยให้เห็นภาพ ที่เป็นเงื่อนไขแรกที่ได้วางไว้ ดังนั้น การเขียนบทที่ดี ต้องคิดวางแผนของเรื่อง ทดลองวางไว้หลายๆ แนวทาง เพื่อตรวจสอบว่าจะสร้างพลังอะไรให้กับตัวละคร ด้วยฉากแบบใด กลางวัน หรือ กลางคืน ภายนอก หรือ ภายใน เป็นฉากแอ็คชั่น หรือ ฉากบทพูด เห็นเหตุการณ์ตอนใด ให้พิจารณาถึงความเหมาะสมทันที

องค์ 1 เปิดเผยชีวิตแต่งงานที่ไม่มีความสุข ของหญิงสาวคนหนึ่ง นักศึกษาสาวคนหนึ่ง รักแฟนหนุ่ม ที่เธอเห็นว่ารูปหล่อและใจดี และมีความปรารถนาจะร่วมชีวิตเดียวกัน เธอจึงตกลงย้ายไปอยู่รวมกันกับแฟนหนุ่ม จุดหักเหหลักในตอนจบ ขององค์ 1 คือ วันที่เธอไปสมัครเรียน วิชาศิลปะ เหตุการณ์นั้นนำไปสู่ความสัมพันธ์ ระหว่างเธอกับอาจารย์หนุ่ม แล้วจากนั้น เรื่องก็พลิกผันไปสู่ทิศทางใหม่

องค์ 2 เสนอปัญหา เป็นการเริ่มความสัมพันธ์กับอาจารย์หนุ่มของเธอ ที่นำเธอไปสู่จุดสูงสุด คือ “ท้อง” และในจุดหักเหหลักที่ 2 ซึ่งเป็นตอนจบของ องค์ 2 คือ ตอนที่เธอรู้ว่าตัวเองท้อง ซึ่งเป็น แอ็คชั่นที่นำไปสู่จุดคลี่คลายปัญหา และบทสรุปในองค์ 3 เพราะได้คลายปมปัญหาว่า จะทำอย่างไร นั่นก็คือ เธอได้หนีจากแฟนและอาจารย์หนุ่ม ซึ่งเป็นชายชู้ไป

ถึงตอนนี้ ก็ได้ปัจจัย ในการวางรูปแบบโครงสร้างแล้ว คือ ตอนจบ ตอนเริ่มเรื่อง จุดหักเหหลักที่ 1 และ จุดหักเหหลักที่ 2 ก็นำไปเขียนเป็นแบบโครงสร้างได้แล้ว ดังนี้

องค์ 1 เปิดเรื่อง: ชีวิตแต่งงานที่ไร้ความสุข

จุดหักเหหลักที่ 1: สมัครเรียนวิชาศิลปะ

องค์ 2 เสนอปัญหา: ความสัมพันธ์กับอาจารย์หนุ่ม

จุดหักเหหลักที่ 2: เธอรู้ว่าท้อง

องค์ 3 คลี่คลายปัญหา: ทำอย่างไร

จุดจบ ทั้งแฟนหนุ่มและชู้ไป

ตัวอย่าง แบบโครงสร้างดังกล่าว สามารถฝึกเขียนกันได้ และทำบ่อยๆ โดยเริ่มเขียนตอนจบก่อน จะช่วยให้มองเห็นแนวของเรื่องได้ชัดเจน จากนั้นจึงค่อยพิจารณาว่า จะเปิดเรื่องอย่างไร ที่ไหน เวลาใด โดยยังไม่ต้องคำนึงว่า เรื่องราวจะต้องสมบูรณ์ในคราวเดียว

2.2.3 ฉาก (scene)

ฉาก ในภาพยนตร์ หมายถึง (1) เหตุการณ์ที่ใช้แสดง แอ็คชั่นของตัวละคร (2) การรวมข้อทหลายๆ ข้อที่เชื่อมสัมพันธ์กัน (3) คำอธิบายรายละเอียดของแอ็คชั่น เหตุการณ์ในห้วงเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ที่มีอยู่ในเรื่อง

ภาพยนตร์ แต่ละเรื่องจะมีจำนวนฉาก ไม่เท่ากัน ฉากที่ควรนำเสนอ ต้องเลือกฉากที่มีพลัง มีความหมาย มีคุณค่า น่าสนใจ (ดูรายละเอียดแล้ว ในหัวข้อ 2.1 หลักการเล่าเรื่อง (5) *mise-en-scene* และหัวข้อ 2.3.1 การวางแผนการเขียนบทภาพยนตร์)

2.2.4 ตัวละคร (character)

ตัวละคร เป็นผู้มีบทบาทมากที่สุดของบท ผู้เขียนบทจะต้องกำหนดลักษณะ คุณสมบัติ บุคลิกภาพ ความไม่ฝืน และความต้องการของตัวละครให้ชัดเจน ตัวละครแต่ละตัว จะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน อาจจะทางตรงหรือทางอ้อม ผู้สร้างตัวละคร ต้องบอกให้ได้ว่า เรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นมุมมองของตัวละครตัวใด (เล่าเรื่องโดยใคร)

2.2.5 บทสนทนา (dialogue)

บทสนทนา มีหน้าที่ (1) ผลักเหตุการณ์ของเรื่อง ให้ดำเนินต่อไป และลดความซ้ำซากของฉากแอ็คชั่น (2) ต้องการบอกสิ่งหนึ่งสิ่งใดแก่คนดู (สื่อสารกับคนดู) (3) เผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร (บุคลิกตัวละคร) (4) สร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ตัวละคร (5) เชื่อมความสัมพันธ์ ระหว่าง ตัวละครกับตัวละคร (6) ปะทะบอกฐานะ หรือลำดับความสำคัญ ระหว่างตัวละคร (7) ใช้เชื่อมฉาก อาจให้ฉากหนึ่งจบลงด้วยคำพูดบางอย่าง (แต่ยังมีเสียงพูดอยู่) แล้วตัดภาพฉากใหม่เข้ามา (การลำดับภาพ แบบ montage)

บทสนทนา จะช่วยเสริมการกระทำ และบ่งบอกลักษณะนิสัยของตัวละครให้เห็นชัดเจนมากขึ้น บทสนทนากับตัวละคร จึงต้องสอดคล้องกลมกลืนกัน ผู้เขียนต้องรู้จักตัวละครเป็นอย่างดี จึงจะเขียนบทสนทนาได้กระชับเข้าใจง่าย กฎข้อห้าม ของการเขียนบทสนทนา คือ อย่าพูดในสิ่งที่เป็น แอ็คชั่น การเขียนบทสนทนา จะต้องให้สอดคล้องกับ (1) ตัวละคร (2) โครงเรื่อง (3) การเชื่อมฉากและเหตุการณ์ (4) การสร้างความตึงเครียด-ผ่อนคลาย (5) ข้อเท็จจริงของเนื้อหา

บทสนทนาต้องสัมพันธ์สอดคล้อง กับเพศ อายุ อาชีพ ระดับภาษา การศึกษาของตัวละคร สำเนียงภาษา ถิ่นที่อยู่อาศัย และเชื้อชาติ จังหวัด แอ็คชั่น อารมณ์ ของตัวละคร ผู้เขียน ควรเลือกใช้บทสนทนาที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ทางอารมณ์ เช่น ความรู้สึกรัก ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย คำสนทนาง่าย หรือวลีบางอย่าง อาจใช้เชื่อมฉากหรือเหตุการณ์ได้ ช่วยย่นระยะเวลาและพื้นที่การสื่อสารได้ เช่น โจรสองคนปล้นธนาคาร เมื่อทั้งสองพร้อมเข้าปล้น ก็ตัดภาพภายในอาคาร แล้วเริ่มเหตุการณ์ การปล้นธนาคารของพวกเขาได้เลย

การสร้างความตึงเครียดหรือผ่อนคลาย ด้วยบทแอ็คชั่น อาจไม่เพียงพอ ต้องใส่บทพูดเสริมเข้าไปด้วย เพื่อเพิ่มผลทางอารมณ์ (บีบหัวใจคนดู) กฎข้อห้ามในการใช้บทสนทนากับแอ็คชั่น คือ บทพูดที่มีการขึ้นามาก จะลดอารมณ์ของฉากนั้นลง บทพูดที่มีการขึ้นน้อย จะเพิ่มผลทางอารมณ์ พูดน้อย หรือ พูดทิ้งไว้ ให้คนดูคิดต่อ สร้างความรู้สึกคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ทำให้คนดูสงสัย ต้องติดตามเรื่องราวต่อ การลดความตึงเครียด มักสอดแทรกบทตลกเข้าไป เช่น การนำบทพูดตลกในฉากถัดไป ตัดเข้ามา ก่อนที่จะขึ้นภาพของฉากใหม่

บทบรรยาย ทั้งแบบไม่เห็นตัวละคร และแบบเห็นตัวละคร ใช้กันมากในภาพยนตร์สั้น เพราะมีเวลาจำกัดในการพัฒนาเรื่อง จึงบรรยายให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวแทนภาพ ถ้าเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว มักใช้กับเรื่องราว หรือ เหตุการณ์ที่มีความซับซ้อนมาก การบรรยาย อาจใช้แบบ ไม่เห็นตัวผู้บรรยาย (off-scene) หรือ เห็นตัวผู้บรรยาย (on-scene) หรือจะให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง เป็นผู้พูด เพื่อถ่ายทอดความในใจ (interior dialogue) รัก-ชอบ เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย หรือ จะมีเสียงผู้บรรยายต่างหาก เป็นบุคคลที่อยู่นอกเหตุการณ์ (exterior dialogue) เพื่อให้คนดู รู้สึกอยู่ห่างไกลจากเรื่องราว มักใช้ภาษาเป็นทางการ มีรูปแบบ มีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ชัดเจน

บทเงียบ ใช้เพื่อผลทางอารมณ์ การผสมผสานกัน ระหว่างภาพและเสียง จะเกิดผลทางอารมณ์สูง ถ้านำบทเงียบมาใช้กับฉากที่มีเสียง มิติของความเงียบจะมีพลัง อารมณ์ของคนดูจะพุ่งไปที่ภาพทันที ซึ่งนำไปตามหลักที่ว่า “ถ้าลดการขึ้นด้วยเสียงลง (less direct) จะก่อให้เกิดผลทางอารมณ์ (up depress) สูงขึ้น” และหากต้องการเพิ่มความเงียบ ให้มีพลังมากขึ้น ก็อาจเปลี่ยนความเงียบ ให้เป็นความมืด แล้วตามด้วยเสียงกริ๊งหรือ หวาดกลัว ภาษาที่ใช้ในบทสนทนา สามารถสร้างความรู้สึกของการกระทำได้เป็นอย่างดี อย่างดี อย่างลึ้มว่า ถ้าต้องการสร้างความสะเทือนอารมณ์ ก็ไม่ควรใช้บทพูดมากเกินไป

ข้อเท็จจริง ที่จะใส่ลงไปในบทสนทนา จะสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ตัวละคร ผู้เขียนบทจะต้องศึกษาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องนั้น มาเป็นอย่างดี โดยเฉพาะ ภาพยนตร์ที่ต้องการเสนอความจริงทางสังคม ธรรมชาติ และวิทยาการต่างๆ หากต้องการนำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อ ความจริงเหนือธรรมชาติ หรือจินตนาการเพื่อฝัน บทสนทนา ก็ต้องพูดให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

2.3 การออกแบบ และการเขียนบทภาพยนตร์

โครงสร้างทางกายภาพของภาพยนตร์ จะถูกแบ่งออกเป็นตอนย่อยๆ เรียกว่า ช็อต (shot) ^[4] แล้ว

⁴ ช็อต เป็นวิธีการถ่ายภาพต่อเนื่องหนึ่งครั้ง หมายถึง กดปุ่มบันทึกภาพ (record) ต่อเนื่องจนกว่าจะยกเลิกการบันทึก (stop) เรียกว่า 1 ช็อต ภาพแต่ละช็อต เมื่อนำมารวมกัน จะเรียกว่า ฉาก ช็อตที่ไม่ต่อเนื่อง หรือ ไม่สามารถเชื่อมโยงเป็นพวกเดียวกันได้ เรียกว่า ช็อตแทรก

รวมกันเป็นพ่อนใหญ่ เรียกว่า ฉาก (scene) จากข้อที่ รวมกันเป็นฉาก หลายฉาก รวมกันเป็นตอน และหลายตอน รวมกันเป็นเรื่องหนึ่งเรื่อง

ฉาก หรือ ชีน (scene) หมายถึง สถานที่ (place) หรือ เครื่องประกอบฉาก (props – sets) ที่จัดสร้างขึ้นหรือดัดแปลงขึ้น เพื่อใช้ในการแสดงละคร หรือการถ่ายทำภาพยนตร์ ประกอบด้วยข้อภาพตั้งแต่ 2 ข้อที่ ขึ้นไป ในสถานที่และเหตุการณ์เดียวกัน ตอน หรือ ซีเควนซ์ (sequence) คือ ช่วงเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเกิดจากชีนหลายๆ ชีนรวมกัน หนึ่งตอนของภาพยนตร์ อาจประกอบด้วยชีนเดียวหรือหลายชีน

บทภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ บทโครงสร้าง (plot structure) บทแสดง (screenplay) และ บทถ่ายทำ (shooting script) ผู้เขียนบท เป็นผู้เขียนบทโครงสร้าง และบทแสดง ในขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ ทีมงานสร้าง จะเป็นผู้ตีความบทแสดง เพื่อจัดทำบทถ่ายทำ

บทโครงสร้าง อาจเขียนขึ้นมาใหม่ทั้งหมด หรือดัดแปลงจากนวนิยาย ประกอบด้วยเรื่องย่อ (synopsis) คำโครง (outline) และคำโครงขยาย (treatment) **บทแสดง** บอกรายละเอียดเกี่ยวกับบรรยากาศของฉาก แฉกชั้น และคำสนทนา ของตัวละคร ตามลำดับเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นไปจนจบเรื่อง แต่ยังไม่บอกรายละเอียดของการถ่ายภาพ **บทถ่ายทำ** จะบอกรายละเอียดของการถ่ายภาพ มุมกล้อง การจัดฉาก การจัดแสง แฉกชั้นของนักแสดง (blocking) และองค์ประกอบอื่นๆ อาจมีการรวมฉากไว้ในสถานที่เดียวกัน (ดูรายละเอียด บทที่ 5)

2.3.1 การวางแผนการเขียนบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์ มีวิธีการ สี่ลา และรูปแบบการเขียน ดังนี้

(1) วัตถุประสงค์ของฉาก (purpose)

ฉากของภาพยนตร์ 1) ทำให้เรื่องดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ ฉาก ต้องมีความชัดเจน ฉากใดมีลักษณะคลุมเครือ ควรถูกตัดออกไป 2) ฉาก ทำหน้าที่เปิดตัวละคร สถานที่ เหตุการณ์ สนับสนุนแฉกชั้นของตัวละคร สร้างอารมณ์ สร้างความสัมพันธ์ให้แก่ตัวละคร 3) ฉาก เป็นตัวกำหนดปัญหา หรือคลี่คลายปัญหา หรือ สร้างความซับซ้อนให้แก่เรื่อง

(2) โครงสร้างภายในของฉาก (internal scene structure)

มีปัจจัยหลายประการ ที่ทำให้ให้ฉากมีความโดดเด่น มีคุณค่า มีพลัง ได้แก่ ตัวละคร การจบฉาก การหักมุม การเข้าฉากซ้ำ ความตื้นโหด ความต่อเนื่อง จังหวะ แฉกชั้น น้ำหนักอารมณ์ ความสัมพันธ์ของฉาก การเชื่อมต่อฉาก การทำให้ฉากโดดเด่น

–ตัวละคร ตัวละครที่ดี ต้องระบุดูความขัดแย้งให้ชัดเจน ว่าขัดแย้งกับใคร เรื่องอะไร เช่น ธงเงิน พาชาวบ้านเรียกร้อง ให้นายตักดวง นายก อบต. ชี้แจงเงินสวัสดิการกองทุนที่เก็บจากสมาชิก หายไปไหน แต่

ตกตวง ไม่ตอบ ขอให้ชาวบ้านเลิกการชุมนุม ความขัดแย้งดังกล่าว สามารถพัฒนาไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ได้

–การปิดฉาก หรือการจบฉาก ไม่ควรให้จบแบบทันทีทันใด หรือจบแบบห้วนๆ ควรทิ้งปม หรือแง่คิด ให้ชวนติดตาม เพื่อให้จบในฉากถัดไป

–การหักมุม ควรมีการหักมุม หรือการหักเหเรื่องภายในฉาก เพื่อให้คนดูคาดเดาเหตุการณ์ในอนาคต จะช่วยรสชาติให้กับเหตุการณ์ในฉากนั้น

–การเข้าฉากแบบช้า หรือ การเข้าฉากช้า คือ การให้แอ็คชั่นของตัวละคร เกิดขึ้นก่อนให้เรื่องดำเนินไป หากภาพในเหตุการณ์ใดที่คนดูเข้าใจ รู้เรื่องแล้ว ก็ไม่จำเป็น ถ้ามีควรตัดออก เช่น

แอ็คชั่นทั้งหมด เริ่ม: สมชายกับสมหญิง เข้ามานั่งในร้าน สังกาแฟ พุดคุยขัดแย้งกันตลอดเวลา จนกระทั่งนำไปสู่ การตัดสินใจรัก และแยกย้ายกันออกจากร้านไป จบฉาก. หากต้องการให้ฉากนี้มีพลัง ก็อาจเพิ่มเวลาให้แก่ฉากนั้น เรียกว่า การเข้าฉากช้า ทำให้ดูเหมือนว่า คนดูเข้าไปมีส่วนรู้เห็นว่า เรื่องมันเป็นมาอย่างไร ด้วยการเพิ่มแอ็คชั่นนำ เริ่ม: ในร้านกาแฟ สมชายกับสมหญิง นั่งที่โต๊ะมุมก่อนข้างลับตา คุยเรื่องอื่นก่อน แล้วค่อยๆ เข้าเรื่องส่วนตัว ฝ่ายหนึ่งเริ่มไม่พอใจ สร้างความขัดแย้งกัน และรุนแรงขึ้น จนถึงขั้น... (ในที่สุด เขาและเธอ จึง...) ตัดสัมพันธ์ความรักกัน จบฉาก.

–การปล่อยให้ฉากสั้นไหล ผู้เขียนบท จะต้องวางแผนให้เหตุการณ์ในฉาก น่าสนใจ น่าติดตาม ตลอดเวลา เช่น จุดวิกฤติหนึ่งอุบัติขึ้น และก่อนไปถึงจุด climax ก็ควรมีภาพอื่นมาแทรก สร้างปริศนา ชวนติดตามเหตุการณ์ ซึ่งอยู่ในฉากต่อไป ว่าเกิดอะไรขึ้น สิ้นสุดลงอย่างไร

–ความต่อเนื่อง การดำเนินเรื่องแบบฉากต่อฉาก ต่อเนื่องตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ (เรียงลำดับตามเวลา สถานที่) อาจทำให้เรื่องน่าเบื่อ ควรตัดสลับเหตุการณ์ ให้กระชับ รวดเร็ว (แต่จะต้องให้คนดูรู้เรื่องด้วย) เช่น การขึ้นภาพย้อนอดีต สะท้อนความคิดของตัวละคร การแทรกภาพเหตุการณ์ ในขณะตัวละครสองตัวคุยกัน เมื่อการสนทนาสิ้นสุดลง เหตุการณ์ก็สิ้นสุดในเวลาใกล้เคียงกัน ตัวอย่าง นักฆ่าสองคน สนทนาต่อเนื่องกัน เกี่ยวกับการวางแผนสังหาร แต่สถานที่เปลี่ยนไปจาก ห้องอาหาร ห้องล็อบบี้ ลิฟท์ พอมาถึงที่ประตู พวกเขาที่พบเหยื่อ และสังหารทันที การเล่าเรื่องแบบนี้ เรียกว่า มontage (montage)

–จังหวะความเร็ว การดำเนินเรื่องในแต่ละฉาก ต้องวางจังหวะ ลำดับ ของแอ็คชั่น สโล การเข้าเฟรม การออกเฟรม เช่น บทสนทนา (พูดยาว พูดสอ พูดขัด) แอ็คชั่น (ช้า เร็ว) การเข้าฉาก (ช้า เร็ว) ถ้ามีฉากเหตุการณ์เข้มข้น อาจยาว 4-5 หน้าต่อหน้าที่ ควรรวบรัดให้ได้สัก 2-3 หน้าต่อหน้าที่ จะทำให้เรื่องกระชับและน่าสนใจขึ้น แต่ถ้าต้องการจะเล่าอารมณ์ให้ละเอียดใจ ก็ขยายเวลาของแอ็คชั่น ให้การเข้าฉากช้าลง อาจเพิ่มเป็น 5-7 หน้าต่อหน้าที่

–น้ำหนักและอารมณ์ การให้น้ำหนักและอารมณ์แก่ฉาก จะช่วยให้ฉากนั้น มีความสำคัญเพิ่มขึ้น

อารมณ์ ชัดแจ้ง ที่รุนแรงหรือแผ่วเบา มีผลต่อการเร่งจังหวะความเร็วของภาพยนตร์

–แอ็คชั่น ควรกำหนดให้ตัวละครมีแอ็คชั่น (การกระทำบางอย่าง) ในฉากที่มีบทสนทนา ไม่ควรปล่อยให้ตัวละครสองตัว นั่งหรือยืนพูดๆ ได้ต่อกันโดยไม่มีแอ็คชั่นใดๆ เช่น ภาพเจ้านาย เรียกพนักงานคนหนึ่งเข้าไป แล้วไล่เขาออกจากงาน ฉากนี้ไม่มีแอ็คชั่น ควรปรับเป็น ให้เจ้านายเรียกพนักงานคนนั้น เข้ามาในห้อง แล้วให้เขารินกาแฟให้ (อาจเพิ่มบท พนักงานทำกาแฟหกเลอะเทอะ) ก่อนที่จะพูดว่า “ผมต้องการให้คุณ ลาออก” หรือ จะให้อีกฝ่ายนั่ง แต่อีกฝ่ายเดินไปด้วย พูดไปด้วยก็ได้

–ประเภทของฉาก ที่ชวนให้น่าติดตาม คือ **ฉากมุมมองของตัวละคร** (point of view) เหตุการณ์จากมุมมองของตัวละคร (Whose scene is it?) ตัวหนึ่ง ฉากประเภทนี้ สร้างขึ้นเพื่อให้ความสำคัญแก่ตัวละครตัวนั้น **ฉากตึงเครียด ชัดแจ้ง** (scene tension / conflict) **ฉากการซ่อนเร้น การสร้างประหลาดใจ** (scene suspense and surprise) **ฉากที่เป็นจุดสูงสุดทางอารมณ์** (climax)

–ความสัมพันธ์ของฉาก การนำฉากแต่ละประเภท สู่จอภาพ อาจสลับกัน เพื่อลดทอนความซ้ำซากจำเจ เช่น ถ้าฉากเชิงชานาเบือ ก็อาจคั่นด้วย ฉากวิกฤติ หักมุม หรือซ่อนเงื่อนเข้าไป ฉากแอ็คชั่นถ้ามากไป ก็อาจคั่นด้วย บทสนทนา ถ้ามีฉากเน้นอารมณ์มากเกินไป ก็อาจคั่นด้วย ฉากเปิดเผยตัวละคร สเน่ห์ของภาพยนตร์ อยู่ที่การสร้างฉากให้มีความเข้มข้น การเชื่อมฉาก ต้องสัมพันธ์กับจังหวะ ความเร็วอย่างมีเหตุมีผล ฉากที่ควรนำมาเชื่อมสัมพันธ์กัน ได้แก่

ฉาก: บทสนทนา กับ แอ็คชั่น

ฉาก: จังหวะตัดต่อช้า กับ ตัดต่อเร็ว

ฉาก: ตลก กับ ตึงเครียด

ฉาก: ยาว กับ สั้น

ฉาก: กลางวัน กับ กลางคืน

ฉาก: ภายใน กับ ภายนอก

ฉาก: นิ่ง กับ เคลื่อนไหว

ฉาก: เล็ก กับ ยิ่งใหญ่

ฉาก: มุมมองแทนสายตา กับ มุมมองเหตุการณ์

ฉาก: เสียงดัง กับ เงียบ

ฉาก: ไกล กับ ใกล้ (ขนาดภาพ มุมกว้าง กับ มุมแคบ)

ฉาก: ย้อนอดีต สู่อนาคต กับ เวลา เหตุการณ์จริง

ฉาก: เน้นสาระ กับ เน้นอารมณ์

ฉาก: เสนอประเด็นสำคัญของเรื่อง–ตัวละคร–อารมณ์ กับ เสนอแบบโครงเรื่อง

–การเชื่อมฉาก ต้องทำให้ดูราบรื่นและต่อเนื่อง ทำได้หลายแบบ เช่น CUT, FADE, DISSOLVE

หรือ การเชื่อมต่อด้วยบทพูดก่อน แล้วเห็นภาพตามมา เช่น การเชื่อมต่อฉากมิติเวลา ภาพยนตร์เรื่อง Dragon Wars (2007) ตอนอิธานจับมือซาร่าห์ พวกกันกระโดดหน้าผาลงทะเล ที่กำลังมีคลื่นหมุนวน เพื่อหนีการไล่ล่าของงูยักษ์ เชื่อมต่อกับภาพคลื่นน้ำกาแพนในถ้วย (เหมือนคลื่นทะเลหมุน) เป็นการตัดสลับจากอดีตกลับมาปัจจุบัน

–การสร้างฉากให้โดดเด่น ฉากที่โดดเด่น จะสร้างความรู้สึกทางอารมณ์ ให้แก่ผู้ชม เช่น ตื่นเต้น เคลือบเคลิ้ม ความน่าสพรึงกลัว หดหู่ น่าสมเพท เป็นต้น ลักษณะฉากที่โดดเด่น ได้แก่

ฉากสว่าง กับ ฉากมืด

ฉากที่มีวัตถุ และองค์ประกอบในภาพ (subject) หนาแน่น หรือ เบาบาง

ฉากที่มีพื้นหลัง (background) กวนวายสับสน หรือ เงียบสงบ

ฉากที่มีเสียงเงียบ หรือ เสียงดังอีกทีก็

ฉากที่มีสีสัน หรือ จืดชืด

ฉากที่มีโทนสีเย็น หรือ โทนสีร้อน

ฉากที่ให้แสง low key หรือ high key

ฉากที่มองเห็นพื้นที่กว้าง หรือ แคบ

ฉากมีเสียงดนตรี (music) หรือ ไม่มี

ฉากจำเป็นต้องใช้ สัญลักษณ์ (semiology) อธิบายความหมายในฉากหรือไม่

ฉากมีกิจกรรมใด มาขัดขวาง หรือ ต้องเพิ่ม แอ็คชั่น หรือไม่

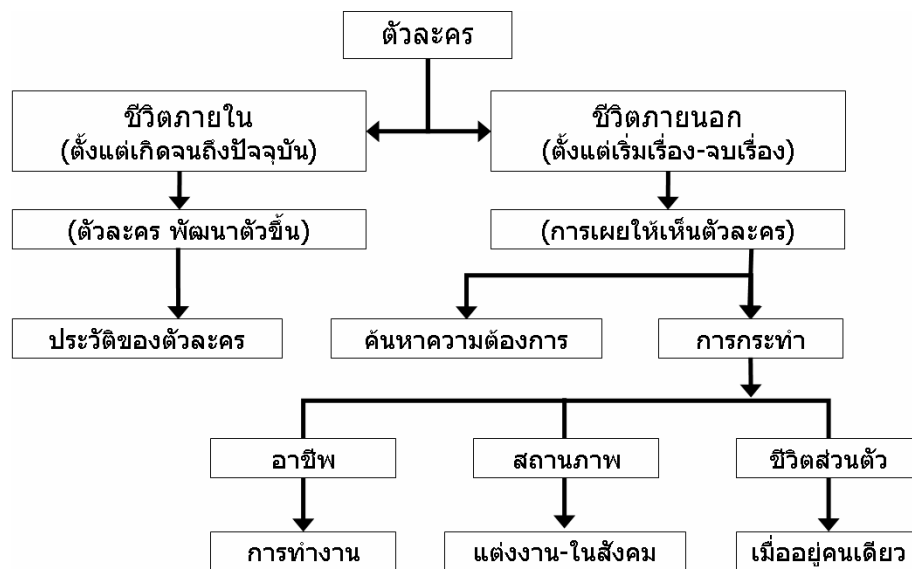
(3) ตัวละคร (character)

ตัวละคร ในนวนิยายกับในภาพยนตร์ มีความแตกต่างกัน ตัวละครบทภาพยนตร์ ผู้เขียนบทจะต้องบรรยายให้ผู้กำกับ ผู้สร้าง และนักแสดง มองเห็นเป็น “ภาพ” การกระทำของตัวละคร (ภาพจน์) จากนั้นนักแสดงจะสวมบทบาท เป็นตัวละครตัวนั้นบนจอภาพ เพื่อให้คนดูตีความหมายจากการกระทำของตัวละคร (ภาพลักษณ์) เป็นการบ่งบอกว่า ตัวละครคิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร มีอารมณ์อย่างไร แต่ตัวละครในนวนิยาย ถูกเขียนด้วยข้อความที่เป็นภาษา ผ่านความรู้สึก อารมณ์ และ ความคิด ซึ่งทำได้ง่ายกว่า

สิ่งสำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ คือ ทั้งผู้เขียนและผู้ตีความบท จะต้องรู้ภูมิหลังและลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นอย่างดี เพื่อจะได้กำหนดบทบาท ให้คู่สมจริงและสมเหตุสมผล สร้างความน่าเชื่อถือ ให้แก่บทภาพยนตร์ ดังนั้น ผู้เขียนต้องค้นหาตัวละครหลักของเรื่องให้ได้ ว่าคือใคร เกี่ยวข้องกับใคร ถ้ามีตัวละครหลายตัว ต้องให้น้ำหนักตัวละคร ว่าใครคือตัวหลัก (พระเอก นางเอก ผู้ร้าย) เมื่อได้แล้ว ก็แยกส่วนประกอบชีวิตของตัวละคร ออกเป็น 2 ด้าน คือ เรื่องราวชีวิตภายใน กับ ภายนอก

3.1) เรื่องราวชีวิตของตัวละคร

ภูมิหลัง (background) ของตัวละคร เป็นเรื่องราวชีวิตภายในจะถูกซ่อนไว้ ผู้เขียนบทหรือผู้ตีความ จะต้องค้นหาคำตอบว่า ทำไมเขาจึงคิดและกระทำเช่นนั้น เรื่องราวชีวิตภายนอก เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เช่น เป็นใคร อายุ อาชีพ การศึกษา รายได้ วิถีชีวิต และ มีความปรารถนาอะไรในชีวิต



ภาพที่ 2.4 ผังการสร้างเรื่องราวชีวิตภายใน ของตัวละคร ที่มา: รักศักดิ์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547) . เสกฝัน ปั่นหนัง: บทภาพยนตร์ (three-act structure screenwriting) . กรุงเทพฯ-ห้องภาพสุวรรณ., หน้า 70.

3.2) ความต้องการ (dramatic need)

ความต้องการของตัวละคร คือ สิ่งที่ตัวละคร “อยากเอาชนะ” อุปสรรคที่ขัดขวางอยู่ ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ระหว่างความต้องการของตัวละครกับอุปสรรค เมื่อตัวละครมีความต้องการ ก็จะเกิด แอ็คชั่น เป็นแรงผลักดันให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าอย่างมีทิศทาง วิธีสร้างความต้องการของตัวละคร คือ การตั้งคำถามก่อนลงมือเขียนบทว่า ตัวละครหลักต้องการอะไร และมีอะไรเป็นแรงจูงใจให้เกิดความต้องการนั้น

3.3) การกระทำ - แอ็คชั่น (action)

ตัวละคร คือ แอ็คชั่น และ แอ็คชั่น ก็คือ ตัวละคร ภูมิหลังของตัวละคร มีส่วนผลักดันให้เกิดแอ็คชั่น ภูมิหลังของตัวละคร ได้แก่ อายุ อาชีพ สถานภาพ ชีวิตส่วนตัว และทุกๆ สิ่งทั้งที่เปิดเผย และที่ซ่อนอยู่ภายใน หรือในมุมมืดของตัวละคร เช่น อาชีพ ทำอะไร ทำงานที่ไหน ตำแหน่งงาน รายได้ สถานภาพ โสัดสมรส ม่าย ครอบครัวยังไง มีความสัมพันธ์กันอย่างไร ชีวิตส่วนตัว หรือ งานอดิเรก เช่น ดูทีวี อ่าน

หนังสือ เล่นกีฬา ปูตุกต้นไม้ ถ่ายรูป เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ มีงานอดิเรกอะไร ปัจจัยด้านชีวิตส่วนตัว จะแสดงให้เห็นถึง มิตติความลึก ของตัวละคร

3.4) ความขัดแย้ง (conflict)

เมื่อกำหนดความต้องการของตัวละครได้แล้ว ผู้เขียนจะต้องสร้างอุปสรรคขัดขวาง ให้แก่ตัวละคร หากเพิ่มความต้องการให้สูงขึ้น อุปสรรคก็ควรจะมากขึ้น ความขัดแย้งก็จะรุนแรงขึ้นตาม เป็นการบีบคั้นใจคนดู ว่าตัวละครจะแก้ปัญหาอุปสรรคนั้นได้หรือไม่ ผู้เขียนบท ต้องรู้จักวางประเด็นอุปสรรคของเรื่องไว้ล่วงหน้า ก่อนที่จะลงมือเขียน โดยกำหนดเป็นประโยคหลักสำคัญ (the premise) เช่น “เกิดอะไรขึ้นถ้า...” (What’s happened if...) บทที่ไม่มีมขัดแย้งเลย ก็ไม่จำเป็นต้องมีตัวละคร หาปราศจากตัวละคร ก็จะไม่มีแอ็คชั่น และเมื่อไม่มีแอ็คชั่น ก็ไม่มีเรื่องราว

ความขัดแย้ง มีหลายประเภท ดังที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อ 2.1 หลักการเล่าเรื่อง คือ ขัดแย้งกับตนเอง ขัดแย้งกับคนด้วยกัน ขัดแย้งกับสังคม ขัดแย้งกับธรรมชาติ ความขัดแย้งของตัวละคร การสร้างความขัดแย้ง ต้องสัมพันธ์กับปัจจัยอื่นๆ เพื่อให้เรื่องดำเนินต่อไปอย่างมีรสชาติ และสมเหตุสมผล ผู้เขียนบท ต้องสร้างจุดเชื่อมของอารมณ์ ระหว่างคนดูกับตัวละครให้ดี โดยให้ตัวละคร แสดงความต้องการออกมา และอะไรเป็นเหตุให้เกิดความต้องการนั้น เช่น สมชาย ต้องการเงินไปซื้อของที่เขาจำเป็นต้องใช้ แต่ไม่มีเงิน เขาจะหาเงินมาได้อย่างไร ถ้าปล้น ก็จะต้องขัดแย้งกับ สังคม กฎหมาย ถ้าฉกชิงต่อหน้า ก็ต้องเผชิญกับเจ้าของทรัพย์สิน (ขัดแย้งกับคนด้วยกันเอง) บังเอิญต้องช่วยหญิงสาวที่กำลังจะจมน้ำ เมื่อช่วยได้แล้วหญิงสาวยังหมดสติอยู่ เห็นสร้อยคอ คิดจะฉกเอาแล้วหนีไป หรือจะพาส่งโรงพยาบาล (ขัดแย้งกับตนเอง)

3.5) มิตติของตัวละคร

ความน่าเชื่อถือของตัวละคร คือ นักแสดงสามารถ “สวมบท” เป็นตัวละคร ที่มีมุมมอง (point of view) มีการเปลี่ยนแปลง (change) มีนิสัย-ทัศนคติ (attitude) เป็นของตนเอง ไม่ใช่แสดงเสแสร้งเป็นตัวละครแต่ละตัว ควรมีมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน เช่น ต่อต้าน-สนับสนุน เห็นด้วย-ขัดแย้ง ยอมรับ-ปฏิเสธ การสร้างมุมมองของตัวละคร จะทำให้เรามองเห็นความแตกต่างของตัวละครชัดขึ้น ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ พฤติกรรม ซึ่งจะสร้างความต่างศักดิ์ให้แก่ตัวละคร ทำให้ง่ายแก่การค้นหาว่าละครตัวใดเป็นพระเอก นางเอก หรือผู้ร้าย ละครตัวใดเป็นตัวหลัก ตัวรอง ตัวประกอบ

3.6) แนวทางการสร้างตัวละคร

การค้นหาประวัติ ข้อมูล ความต้องการ มิตติของตัวละคร จะทำให้ผู้เขียนบท สามารถเข้าถึงอารมณ์ลึก หรือ ความคิดซับซ้อนภายใน ของตัวละคร ผู้เขียนบท จะต้องนำตัวตนเข้าไปอยู่ร่วมกับตัวละครในเรื่องให้ได้ ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง และตัวละครที่สร้างขึ้นนั้น วิธีการสร้างตัวละคร ทำได้หลายวิธี เช่น

-การค้นหาวัตถุวิสัยหลังชีวิต ของตัวละคร เกิดที่ไหน อายุเท่าไร ครอบครัว การศึกษา อาชีพการทำงาน การบอกเล่าภูมิหลังของตัวละคร อาจสร้างเป็นเหตุการณ์ย้อนอดีต หรือใช้ในบทสนทนาเป็นตัวเล่า เช่น ฉากคนขับรถเจ้าอารมณ์ ขับรถออกไป แต่ไปไม่ได้เพราะ มีวุ่นวายหน้ารถออกไปชนรถคนอื่นหลายคน และหนึ่งในนั้นคือรถของตำรวจ ตำรวจจะออกไปสั่ง แต่เขาก็ประชิดโดยการฉีกไปสั่งถึง โดยไม่สนใจว่าจะเกิดอะไรขึ้น ทั้งสองมองหน้ากัน แล้วชายคนนั้นก็ขับรถออกไป โดยตำรวจไม่สามารถทำอะไรได้ ฉากต่อไป เป็นฉากเฉลยว่า คนขับรถกับตำรวจ มีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกันมาก่อน โดยฉายให้เห็นภาพย้อนอดีต

-การค้นคว้าหาข้อมูล (research) จากเอกสาร ภาพถ่าย บุคคล ข้อมูลจากชีวิตจริง เช่น ชีวิตของวิศวกร ครู หมอ หญิงขายบริการ คนขับรถตุ๊กตุ๊ก

3.7) พลังของตัวละคร พลังแห่งภาพ พลังของการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์กับโทรทัศน์ มีพลังในการเล่าเรื่องแตกต่างกัน ที่วี มีลักษณะทางกายภาพ และภาวะแวดล้อม เหมาะสำหรับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ มิได้สร้างขึ้นมาเพื่องานถ่ายทอดสุนทรีย์อารมณ์ แต่การเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึก ซึ่งต้องใช้พลังในการสร้างสรรค์ภาพมากกว่า และให้ผู้รับชมเข้าไปมีส่วนร่วมในภาพนั้นด้วย ภาพแอ็คชั่น จะช่วยเปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร (มีใช้แค่คำพูดซึ่งน่าสนใจน้อยกว่า) “สิ่งที่เขาทำ คือ ตัวเขา. ไม่ใช่ สิ่งที่เขาพูด” (actions is character) การเล่าเรื่องด้วยภาพแบบภาพยนตร์ จึงมีพลังมากกว่าการเล่าเรื่องโดยจอทีวี เพราะรายการทีวี มีอุปสรรคเรื่องระยะเวลา (ความยาว) ในการนำเสนอ ตอนละ 10 นาที หรือ 25 นาที ต้องแบ่งเวลาให้กับโฆษณา ทำให้การเล่าเรื่องขาดตอน

เหตุการณ์และแอ็คชั่น เป็นตัวสร้างพลังให้แก่ตัวละคร เช่น ฉาก ผนตก อาบน้ำ ไฟไหม้ ระเบิด หมอกควัน เช่น คีนหนึ่ง หลังจากเขา ผ่านการฆาตกรรมเหยื่อเสร็จ จนตัวเองมีคราบเลือดเต็มตัว จึงรีบเข้าไปพัก ไปอาบน้ำ การอาบน้ำ เป็นภาพเปรียบเทียบให้เห็นถึง การชำระล้างความโกรธแค้น และการทรมาน น้ำที่ฟุ้งฟุ้งออกมาจากฝักบัวชะโลมตัวเขา เหมือนเป็นฉากบอกเหตุการณ์ล้างมลทิน คือ การเตรียมตัวไปสู่ความตายของเขาที่จะเกิดขึ้น ในคีนต่อมา

วิธีสร้างพลังให้แก่ตัวละคร เช่น

-การอธิบายลักษณะทางกายภาพ (physical description) ของตัวละคร เพศ อายุ รูปร่าง น้ำหนัก ส่วนสูง สีผิว นัยน์ตา ผม ท่าทาง เสียง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้

-การอธิบายฉาก (mise-en-scene) เพื่อให้เห็นลักษณะของตัวละคร เป็นการเสริมบทบาทและพลังให้แก่ตัวละคร กฎพื้นฐานของการเขียนบทภาพยนตร์ คือ ไม่พูดในสิ่งที่คนอื่นดูเห็น

-เสียงบรรยาย บทพูดที่ไม่เห็นตัวผู้แสดง (voice over: V.O.) ก็สร้างฉากให้มีพลังได้อีกแบบหนึ่ง

-ถ้าต้องการใช้ภาพถ่าย หรือภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ เข้ามาในฉาก ให้เขียนบทบรรยายก่อน โดยไม่ต้องกังวลเรื่องภาพ จากนั้น จึงเลือกภาพถ่ายให้เหมาะสมกับบทบรรยาย ฉากละประมาณ 4-5 ภาพ

-การย้อนอดีต (flashback) คือ การตัดสลับฉากปัจจุบันกับอดีต เพื่อให้เห็นพลังแห่งภาพ แม้ว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ภาพเหตุการณ์ในอดีตหรืออนาคต เป็นสิ่งที่มนุษย์ปกติไม่อาจเข้าถึงได้ แต่ในโลกของภาพยนตร์ สามารถทำได้ ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องมิติเวลา มิติสถานที่ เพียงแต่ผู้สร้างรู้จักใช้เทคโนโลยีด้านภาพ มาใช้สร้างภาพเหล่านั้น ให้คนดู “เชื่อ” ว่านั่นคือเหตุการณ์จริง

-การคิดล่วงหน้า (forward) คือ การตัดสลับฉาก ระหว่างอนาคตกับปัจจุบัน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Sherlock Holmes ตอนที่ โฮล์มส์ คิดวางแผนทำร้ายคู่ต่อสู้ ในระหว่างตามดูพิธีกรรมของลอร์ดแบล็ควูด และการต่อสู้ในสังเวียน เขาจะวางแผนไว้ล่วงหน้าก่อนเผชิญหน้ากันศัตรูตัวจริง และในภาพยนตร์เรื่อง NEXT (2006) ตัวเอกในเรื่อง มีพรสวรรค์พิเศษ สามารถมองเห็นเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ 2 นาที พลังของฉาก อยู่กับการนำเสนอ เหตุการณ์ล่วงหน้า แล้วตัดกลับมาที่เหตุการณ์ปัจจุบัน

2.3.2 การเขียนบทโครงร่าง และ โครงเรื่องขยาย

(1) การเขียนโครงร่าง (outline)

โครงร่าง คือ การสรุปเรื่องแบบสั้นๆ ความยาวประมาณ 5-15 หน้า และจะไม่รวมเอาบทสนทนา มาใส่ไว้ การเขียนโครงร่าง ช่วยให้ผู้เขียนบทหาโครงสร้างของเรื่อง และมองเห็นทิศทางการพัฒนาเรื่องต่อไป บทโครงร่าง จะใช้เพื่อนำเสนอต่อผู้มีสิทธิอนุมัติงบประมาณสร้าง (ผู้อำนวยการสร้าง) เมื่อเขียนโครงร่างเสร็จแล้ว ก็จะนำไปขยายเขียนเป็นบทภาพยนตร์จริงๆ ที่เรียกว่า สกรีนเพลย์ (screenplay)

ตัวอย่างการเขียนบทโครงร่าง (Outline)

ภาพยนตร์ เรื่อง พลังรัก พลังชีวิต นาค มาฆ พระโขนง (alive) ^[5]

องค์ 1

น.ส.นาคอนงค์ บุคย์ประเวศ หรือ นาค. ตำแหน่งเจ้าหน้าที่พิเศษ สถาบันข้อมูล พันธุกรรมมนุษย์แห่งชาติ (TGR) ซึ่งตั้งอยู่ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร. เธอเข้ารับการตรวจสอบและทำบันทึกทะเบียนประวัติพันธุกรรม (Genome mapping) เพื่อค้นหาสาเหตุความเจ็บป่วยในอนาคต. ผลปรากฏว่า เธอเป็นโรคมาลาเลียแฝง. อาการของโรคจะรุนแรงขึ้น เมื่อมีอายุประมาณปีที่ 29 และเธอก็เก็บเรื่องนี้ไว้เป็นความลับ.

⁵ สุธิติน ชาวหินฟ้า. (2555). บทภาพยนตร์ เรื่อง พลังรัก พลังชีวิต (alive), เผยแพร่ที่ <http://www.igoodmedia.net/@production/index.html>

นาค เป็นคนรักของ ร้อยเอก มามวัตร อุดมสุข หรือ **มาม**. เธอมีเพื่อนสนิทที่ทำงานด้วยกัน แต่ทำงานในส่วนที่เป็นโรงพยาบาล ชื่อ ศศิประพิน หรือ **คิ**. แต่ คิ แอบหลงรัก มาม และแอบเป็นชู้กัน โดยที่นาคไม่รู้.

ความสัมพันธ์ของคนทั้งสาม เริ่มก่อตัว ตั้งแต่พวกเขาเรียนแพทย์ ตั้งแต่ปีหนึ่ง จนกระทั่งจบ และทำงานในสถานที่ใกล้เคียงกัน. ดังนั้น ระหว่างเพื่อนกับคนรัก ทำให้พวกเขาแยก ความรู้สึกออกจากกันได้ยาก.

ปี 2037 เมียนมา กับ จีน เผชิญหน้ากัน. กรณีพิพาทอำนาจเหนือดินแดนแนวตะเข็บชายแดน ที่เป็นแหล่งน้ำมันปิโตรเลียม แหล่งสุดท้าย ในภูมิภาคนี้. จีน กับ ไทย มีข้อตกลงระหว่างประเทศ ในการพัฒนาและแลกเปลี่ยน เทคโนโลยีชีวภาพกันอยู่. และร้อยเอก มามวัตร ก็เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนี้ เขาเป็นแพทย์ทหาร สังกัดโครงการวิจัยเทคโนโลยีชีวภาพ กองทัพบก.

เพื่อยุติปัญหาระหว่างสามเส้าระหว่าง มาม นาค และ คิ. มาม จึงตัดสินใจแต่งงานกับ นาค. เขาคิดจะซื้อเรือนหอในหมู่บ้านชลประทาน ซึ่งเป็นหมู่บ้านจัดสรรของ **ธนา** เพื่อนสนิท เพื่อเป็นของขวัญแต่งงาน. แต่เธอห้ามไว้ ขออยู่บ้านทาวน์โฮมไปพลางก่อน เพราะสะดวกในการไปทำงานมากกว่า.

สงครามระหว่างเมียนมากับจีน ก็เกิดขึ้น. เมียนมา เป็นฝ่ายเปิดศึกก่อน ด้วยการใช้อาวุธเชื้อโรค.

องก์ 2

นาค แต่งงานกัน มาม แล้ว แต่ คิ ยังทำใจไม่ได้ และไม่อาจหักใจเลิกกับ มาม ได้. เธอจึงเป็นฝ่ายรุกรมากกว่า จนผู้ชายอย่าง มาม ไม่อาจหักห้ามใจได้. วันหนึ่ง เรื่องรู้สั่วรู้ไปถึง นาค ในขณะที่เธอท้องได้สี่เดือน. ความขัดแย้งระหว่าง มาม กับ นาค ปะทุขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง และไม่รู้ว่าจะตัดสินใจอย่างไรดี.

สงครามระหว่าง เมียนมา กับ จีน ยังดำเนินต่อไป. ดูเหมือนว่าประเทศใหญ่อย่างจีน ประสบปัญหาอย่างหนักเรื่องอาวุธเชื้อโรค. จากฝ่ายเมียนมา จึงร้องขอความช่วยเหลือจากไทย ในฐานะพันธมิตร. ประเทศไทยส่ง **พลโทยุทธ** กับ ร้อยเอกมามวัตร และทหารจำนวนหนึ่ง ไปทำงานในภาคสนาม ร่วมกับทหารฝ่ายจีน. มีภารกิจสำคัญคือ วิเคราะห์หาสารเคมีชีวภาพ เพื่อดำเนินการทำลายล้างของอาวุธเชื้อโรคจากฝ่ายศัตรู.

เรื่องราวบาดหมางใจกัน ระหว่าง มาม กับ นาค ยุติลงชั่วคราว. ความรู้สึกห่วงหาอาลัยรัก ของสองสามีภรรยา ก็เข้ามาแทนที่. มาม มารู้ว่าเมียท้อง ก็ถอนออกเดินทาง ยิ่งสร้างความห่วงหาอาลัยขึ้นอีกหลายเท่า. นาค เองก็เศร้าไม่แพ้กัน เพราะไปสงครามคราวนี้ ไม่แน่ใจว่าจะรอดกลับมาหรือไม่. ในขณะที่ คิ ก็รู้สึกใจเสียเช่นกันที่ มาม ได้รับคำสั่งแบบกะทันหันเช่นนี้.

ปัญหาทุกอย่างที่ค้างคาใจ ต้องยุติไว้ก่อน โกรธกันเกลียดกันไปก็ไม่มีประโยชน์. คิ มาขอคืนดีกับ

นาค เธอเห็นว่าเป็นเพื่อนรักกัน จึงให้อภัย.

ระหว่างสงคราม นาค กับ มาม ติดต่อกันตลอดทางโทรศัพท์บ้าง จดหมายบ้าง. จนกระทั่ง นาค ท้องได้เดือนที่ 8 สายตาเริ่มสู้แสงไม่ไหว เธอออกไปข้างนอกลำบาก. มาม รู้สึกห่วงภรรยามากที่สุด แต่จะปฏิบัติภารกิจไม่ได้.

คี ส่ง นวล ให้มาเป็นเด็กรับใช้ที่ห้องพัก. ตอนนี้สายตาของ นาค เริ่มสู้แสงไม่ได้แล้ว แม้แต่แสงทั่วๆ ไป. เธอก็รู้สึกไม่ดี นาค จึงต้องอยู่ในบ้านที่มีสภาพแสงน้อยๆ โดยอาศัยม่านหน้าต่างกรองแสงแตกต่างจากข้างนอก. ถ้าจะออกไปข้างนอก ต้องสวมแว่นตา.

ต่อมา มีขโมยขึ้นบ้าน มันได้แค่ฆ่าอย่างดีไป. มาม รู้เข้า จึงโทรบอกธนา ให้จัดเตรียมบ้าน พร้อมติดม่านอย่างดีให้ ที่หมู่บ้านชลประภา เพื่อให้ นาค และคนใช้ไปอยู่.

นาค มาอยู่บ้านใหม่ได้คืนเดียว ฝนก็ตกหนัก. นาค เจ็บท้องคลอด บังเอิญพี่เลี้ยงก็ไม่อยู่ เธอต้องช่วยเหลือตัวเอง อยู่หลายนาที่. พยายามโทรศัพท์ถึง คี หลายครั้ง แต่สายไม่ว่าง. พอ คี รู้เรื่องเข้า จึงรีบพา นาค ไปโรงพยาบาลโดยด่วน. นาค เจ็บปวดทรมานมากเพราะเด็กไม่กลับหัว และร่างกายเริ่มอ่อนแอจากโรคแพ้แสง. นาค ขาดความช่วยเหลือนานเกินไป. พอไปถึงห้องฉุกเฉิน นาค ทนความเจ็บปวดไม่ไหว. ก่อนสิ้นใจ นาค นึกถึงสามี อยากให้เขากลับมาดูใจก่อนตาย.

มาม กำลังปฏิบัติภารกิจในห้องแล็บกลางสนามรบ ท่ามกลางสายฝน. แสงจากฟ้าแลบ สร้างภาพลวงตา ทำให้เขามองเห็น เมียรักอุ้มท้องมาหาเขา.

ทั้ง นาค และ มาม ตกใจตื่นกลางดึก ในเวลาใกล้เคียงกัน.

วันรุ่งขึ้น นาค จึงเล่าความฝันให้หมอใหญ่ฟัง. หมอใหญ่จึงตรวจสอบประวัติการเจ็บป่วยของเธอ ในฐานข้อมูลจีโนม ให้ละเอียดอีกครั้ง. พบว่า นาค มีอายุใกล้เลข 29 แล้ว และพบอีกว่า โรคมันตาแพ้แสง ถ่ายทอดถึงลูกในท้องด้วย. การคลอดลูกเอง เสี่ยงกว่าที่จะไม่รอดทั้งแม่และลูก เนื่องจากโรคแพ้แสง. หมอจึงแนะนำให้ผ่าเด็กออก จะเสี่ยงน้อยกว่า แต่ก็รับประกันว่าจะปลอดภัยร้อยเปอร์เซ็นต์.

นาค ยอมตกลงให้หมอผ่าเอาลูกออก โดยมี ผกาพรรณ ผู้เป็นแม่ และ แวว มาคอยดูแล. ปรากฏว่า เธอได้ลูกชายสมความตั้งใจ.

ที่สนามรบชายแดน จีน เมียนมา เกิดการสู้รบอีกครั้งรอบหนึ่งตอนค่ำ. ระเบิดตกลงข้างห้องแล็บที่ มาม ประจำการอยู่ ชาวของเสียหาย. ระหว่างเก็บกู้ห้องแล็บให้กลับคืนดังเดิม มาม เห็น นาค อุ้มลูก ผ่าหมอก ควันระเบิดเข้ามาหาเขา เขาตกใจมากจนแยกไม่ออกว่านี่มันฝันหรือจริง.

หลังผ่าตัด คี ส่ง นวล ให้มาเป็นเด็กรับใช้ที่บ้านใหม่อีกครั้ง. ตอนนี้สายตาของ นาค เริ่มสู้แสงไม่ได้แล้ว โดยเฉพาะกลางวันที่มีแสงแดดจัด. เธอจึงต้องอยู่ในบ้านที่มีสภาพแสงน้อยๆ โดยอาศัยม่านหน้าต่าง

กรองแสงแตกจากข้างนอก. ถ้าจะออกไปข้างนอก ต้องสวมแว่นตาดำหนา

นาค แอบรู้ความสัมพันธ์ ระหว่าง ศิ กับ มาม จากคำบอกเล่าของ นวล. ทำให้เธอรู้สึกไม่สบายใจ ที่แม่รักเก่ากำเริบขึ้นมาอีกแล้ว.

กลางคืน มีขโมยขึ้นบ้านอีกแล้ว แต่ก็ตกใจหนีไปเสียก่อน โดยไม่ได้อะไรไปเลย.

วันต่อมา นวล ก็หายไปโดยไม่บอกกล่าว. โทรไปถาม ศิ ก็ไม่ได้ความ. ชาวของในบ้าน ก็มีไม่ครบ ยิ่งขาดของใช้ที่จำเป็นหลายอย่าง ทั้งผ้าอ้อม ของกิน. นาค จึงอยู่อย่างลำบาก เธอโทรศัพท์ ขออนุญาตคุย กับ มาม แต่เสียงขาดๆ หายๆ เพราะ มีการสู้รบกันอย่างหนัก.

ที่สมรภูมิต่างๆ ทหารนายพล เห็นว่าเสี่ยงเกินไปที่จะอยู่ที่นี่. จึงส่งอพยพทหารไทยและห้องแล็บเป็น การด่วน ขณะที่ถูกข่มขู่ด้วยระเบิดจากฝ่ายศัตรูเป็นระยะๆ.

ผ่านไปอีกสองวัน นาค ไม่ค่อยรู้เรื่องราวภายนอกบ้าน. เพราะเธอจะเก็บตัว อยู่แต่ในบ้าน โดยเฉพาะ กลางวันทุกอย่างดูเงียบสงบไปหมด. เธอรู้สึกว่าผู้คนในหมู่บ้าน คงออกไปทำงาน กันหมด. พอตกกลางคืน จึงมีเสียงครึกครื้นขึ้นมาบ้าง. ตอนหัวค่ำ นาค ติดประกาศรับสมัครแม่บ้านไว้ที่รั้วบ้าน. ไม่นาน มีหญิงวัย กลางคน ชื่อ **ปรางค์ทิพย์** มาสมัคร. นาค จึงรับไว้เป็นแม่บ้าน และบอกภารกิจที่จะต้องทำ.

นาค บอกสาเหตุที่ต้องปิดม่านหน้าต่างประตูให้มิดชิด เพราะทั้งเธอและลูก เป็นโรคแพ้แสง ขออนุญาต ให้ใช้หลอดไฟหรือแสงจากเทียนไขเท่านั้น และห้ามเปิดม่านหน้าต่างไว้เด็ดขาด โดยเฉพาะกลางวัน. งาน บ้านทุกอย่าง เช่น ซักรีด ทำอาหาร ซักผ้า นาค ต้องพึ่งพา แม่ปรางค์ ทุกเรื่อง ทำให้เธอรู้สึก สะดวกสบายขึ้น.

กลางวัน มีเด็กสองคน แอบมาเล่นที่ข้างบ้าน เขาก็นินทาใส่หน้าต่าง. แม่ปรางค์ จึงรูดม่าน หน้าต่าง ออกดู. เด็กเห็นเข้า ก็ตกใจวิ่งหนีไป ที่เห็นม่านหน้าต่างเปิด. แม่ปรางค์จึงถูกดุอย่างรุนแรง ว่า อย่าเปิดม่านหน้าต่าง ขณะที่เธอและลูกยังอยู่ในบ้าน. เสียงดุ ทำให้แม่ปรางค์รู้สึกกลัว.

ไม่กี่วันถัดมา นาค ทราบข่าวว่า หน่วยแพทย์ทหารไทยที่ไปทำงานที่จีน ถูกเรียกตัวกลับ. นาค ดีใจที่ จะได้พบหน้าสามี.

ที่สนามบิน เวลาทุ่มตรง มีขบวนแห่รับศพเหล่าทหารไทย. มาม เดินลงจากเครื่องบิน มองไปที่ขบวน แห่ คิดว่าเขาโชคที่รอดชีวิตกลับมาหาลูกและเมีย.

มาม ตรงไปขึ้นรถแท็กซี่. คนขับแท็กซี่กำลังโทรศัพท์ และถูกเรียกให้ไปรับผู้โดยสารที่หมู่บ้านชลประทาน ซึ่งเป็นสถานที่เดียวกัน. มาม จึงคว่ำกระเป๋าขึ้นรถ รถเคลื่อนออกจากอาคารผู้โดยสารขาออก มุ่งไปทาง เขตพระโขนง.

รถแล่นสู่ถนนหลักของหมู่บ้านชลประทาน ถึงหน้าบ้านหลังหนึ่ง. มีแมวดำวิ่งตัดผ่าน รถเบรคกระทันหัน

ไปชนกับฟุตบอล. รถเสียหายเล็กน้อย คนขับแท็กซี่โกรธมาก. ขณะนั้น มาม มองเห็นป้ายชื่อบ้าน เป็นชื่อของ นาค จึงลงจากรถ และทิ้งเงินค่าโดยสาร ไว้ที่เบาะหลัง. จากนั้น รถแท็กซี่ก็วิ่งออกไป.

คืนนี้ ช่างเป็นคืนที่มีความสุขที่สุดของครอบครัว. มาม และ นาค ต่างชื่นชมลูกชายของตน เกือบก่อนคืน.

รุ่งเช้า ผัวอ้อมหมดพอดี. มาม จึงขับรถออกไปซื้อที่ปากซอย. เขารู้สึกแปลกใจที่หมู่บ้านนี้ ผู้คนตอนกลางวันหายไปไหนกันหมด. เขาขับรถออกไปเกือบถึงปากซอย. พบร้านขายของสะดวกซื้อ จึงจอดรถเปิดประตูเข้าร้านไป. ที่เคาน์เตอร์คิดเงิน พนักงานขาย กำลังก้มๆ เงยๆ เก็บของหล่น แต่มามไม่เห็น. เขาคิดว่าเจ้าของร้านไม่อยู่ มาม เข้าไปเลือกสินค้าที่ชั้นวางของ. วางเงินที่เคาน์เตอร์ เงินนั้นหายวับไป. เขารู้สึกตกใจ ว่าในร้านมีผีหลอกกลางวัน.

อีกสองวันถัดมา ค่ำวันนั้น นาค สังเกตเห็นอาการเฉื่อยชาของสามี แต่กลับโทรศัพท์บ่อยขึ้น. ภาพเก่าๆ ที่ นวล เคยเล่าให้ฟัง ก็ผุดขึ้นมาเต็มหัว. ทั้งสองมีปากเสียงกัน มาม โกรธเมีย ที่ไม่เข้าใจ. จึงขับรถออกจากบ้านไปในตอนใกล้ค่ำ โดย นาค ก็ไม่รู้สาเหตุ. ปล่อยให้เธอจินตนาการไปเอง แน่ละ เธอคิดว่า มาม ต้องไปหา ศิ แนนอน พวกเขาคนนัดไปนอนด้วยกันที่ไหนสักแห่ง.

เป็นจริงดังที่ นาค คิด. มาม ขับรถตรงไปยังโรงพยาบาล ที่ทำงานอยู่.

[climax]

ที่หน้าบ้านตอนพุ่มตรง พลโทยุทธ ถือหนังสือสำคัญมาแจ้งข่าวการตายของ มาม ให้นาค รับรู้. เธอรับอารมณ์ไม่ถูก ทั้งแค้นใจ ทั้งประหลาดใจ ทั้งโกรธ หาวว่าท่านนายพลโกหก. มาม เพิ่งขับรถออกจากบ้านไปเมื่อตอนหัวค่ำ เขาจะตายได้อย่างไร. พลโทยุทธ จึงยื่นหนังสือให้ นาค. เธอรับมันไว้โดยไม่ดูด้วยซ้ำ เพราะอยู่ในภาวะที่รับเหตุการณ์ร้ายๆ ยังไม่ได้. ท่านนายพลเห็นว่าเสร็จกิจแล้ว จึงลากลับ.

มาม เดินตรงเข้าไปในอาคารโรงพยาบาล. เห็น ศิ กำลังพูดคุยกับหมอ ใกล้กับเตียงเก็บศพคนไข้รายหนึ่งในห้องพิสูจน์ศพ. เสียงหมอดกเถียงกัน ถึงความผิดพลาดการผ่าตัดครั้งนั้น.

เพื่อให้หายข้องใจ นาค จึงคว่ำโทรศัพท์ โทรหา มาม ทันที.

องค์ 3

หมอผ่าคลอด กับ ศิ มาพิสูจน์ศพของนาค เกี่ยวกับสาเหตุการเสียชีวิต. มาม มองเห็นศพที่นอนอยู่บนเตียง และห่อผ้าที่วางอยู่ใกล้ๆ เห็นป้ายชื่อ และใบหน้าผู้ตาย ซึ่งก็คือ นาค เมียรักนั่นเอง. มาม แอบได้ยิน ศิ พูดว่า ขอให้วิญญาณของนาคกับมาม ไปสู่สุคติ.

มาม รู้สึกตกใจมาก และสับสนในสถานภาพของตน. เป็นเวลาเดียวกับที่มีเสียงโทรศัพท์เข้า เขาจึงรับสาย เสียงนาคร้องไห้ สะอึกสะอื้นเชิงขอโทษ. น้ำตาของ มาม ไหลพร่างพรูออกมา. นั่นคงเป็นเสียงของ

วิญญาณรักของ นาค. เขาเศร้าเสียใจอย่างสุดซึ้ง ที่ต้องมาเสียเมียและลูกไปอย่างไม่คาดฝัน. เขาไม่รู้ตัวด้วยซ้ำไปว่า ตลอดสามวัน ที่เขาอยู่ในบ้านกับนาคและลูก นั้นเป็นเพียงภาพของวิญญาณคนรักเท่านั้น.

เมื่อส่ายตาของ ศิ สบกับส่ายตาของเขา ก็ยิ่งสร้างความปวดร้าวและสับสนให้กับเขามากยิ่งขึ้น.

นาค ยังคงร้องไห้รำพันรำถึงถึงความรักในอดีตกับ มาม ไม่หยุดหย่อน. เสียงจากทีวีออกข่าวการเสียชีวิตของแพทย์และทหารไทย ที่ส่งไปทำงานในสนามรบ. มีรายชื่อของ พลโทยุทธ และ ร้อยเอกมาม วัตร อยู่ด้วย. นาค จึงเปิดหนังสือที่พลโทยุทธ นำมาส่งให้ ตราประทับบนหนังสือ มันคือวันเวลาที่ผ่านมา 9 วัน. น้ำตาก็ไหลพร่างพรู รู้สึกสับสนกับสภาพของตนเองและลูก. เธอจินตนาการภาพของเหตุการณ์ ที่สนามบิน. ขบวนแห่รับศพ มีศพของ พลโทยุทธ และศพของมาม อยู่ในขบวนแห่นั้นด้วย.

งานศพที่วัดแห่งหนึ่ง. โรงศพถูกตั้งคู่ มีภาพถ่ายของ นาค และ มาม วางคู่กัน. ทั้งเพื่อนร่วมงานและญาติผู้ตาย มาร่วมงานอย่างหนาตา.

เด็กสองคน แอบมาเล่นที่หน้าต่างบ้านของ มาม. เห็นม่านหน้าต่าง เปิดได้เอง ก็รู้สึกตกใจ ว่าถูกผีหลอกกลางคืน. จึงพากันวิ่งข้ามรั้วไปอีกบ้านหลังหนึ่งที่อยู่ถัดไป. ด้วยความกลัว พวกเขาจึงแอบเข้าไปในบ้านหลังนั้น. แต่สถานที่ ที่เด็กสองคนนั้นยืนอยู่ ซ้ำหลังเป็นกรอปรูปถ่ายของหญิงเจ้าของบ้าน หน้าตาเหมือน แม่ปรางค์.

เด็กสองคนตกใจตะโกนร้องลั่น. เมื่อคนในรูปถ่าย ยื่นหน้าออกมาจากกรอปรูป เอ่ยคำทักทาย.

จบ.

ตัวละครหลัก ในภาพยนตร์เรื่อง พลังรัก พลังชีวิต คือ มามวัตร (มาม) กับ นาคอนงค์ (นาค) และ ศศิประพิน (ศิ) ทั้งสามคน เป็นเพื่อนสนิทกันมาตั้งแต่ยังเป็นนักเรียนแพทย์ มามกับนาค ต้องการมีชีวิตคู่อย่างยั่งยืน แต่ ศิ กลับมาเป็นตัวอุปสรรค ทั้งคู่แต่งงานกัน สิ่งพิสุจน์ความรักผูกพันของมามกับนาค คือชีวิตหลังความตาย (alive) วิญญาณของนาคกับมาม คิดว่าตนยังมีชีวิตอยู่เหมือนคนปกติ (และในมุมมองของภาพยนตร์ ผู้ชมก็จะเห็นเช่นนั้น) ในที่สุด เรื่องจบลงแบบเศร้า เมื่อรู้ว่าความรักผูกพันของพวกเขา มันเป็นแค่วิมานทางจิตเท่านั้น เรื่องนี้ ศศิประพิน รู้ก่อนใครอื่น เพราะเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด

โครงเรื่อง พลังรัก พลังชีวิต คล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง The Other (2001) ที่ผู้เขียนวางตำแหน่งของตัวละคร ลงไปในความรู้สึกของคนดู ทำให้คนดูไม่รู้ตัวว่า เรื่องราวที่กำลังรับชมอยู่นั้น เป็นมุมมองของวิญญาณ มิใช่มุมมองของคนปกติ เค้าโครงเรื่อง พลังรัก พลังชีวิต ยังคงอิงเค้าเรื่องของแม่นาคพระโขนง ซึ่งคนไทยส่วนใหญ่รู้เรื่องมาก่อนแล้ว

(2) การขยายโครงเรื่อง (treatment)

การขยายโครงเรื่อง จะต้องผ่านขั้นตอนการเขียนโครงร่างเรื่อง (outline) มาก่อน โครงเรื่องขยาย

มีความยาวประมาณ 15-30 หน้า การเขียนโครงเรื่องขยาย ผู้เขียนต้องเตรียมปัจจัยเหตุการณ์ 4 ข้อ รอไว้ คือ ตอนจบ ตอนเริ่มเรื่อง จุดหักเหหลักที่ 1 และ จุดหักเหหลักที่ 2 และต้องค้นหาแก่นของตัวละครให้ได้ มีแนวทางการเขียนตามลำดับ ดังนี้

-ตอนเปิดเรื่อง (องก์ 1) สร้างเหตุการณ์ หรือตัวละคร อาจใช้มิติด้านเวลา หรือ สถานที่เข้ามาประกอบก็ได้ เช่น ภาพย้อนอดีต หรือภาพเหตุการณ์ล่วงหน้า เขียนเปิดเรื่อง ให้มีความยาว ประมาณครึ่งหน้า

-เหตุการณ์ ก่อนถึงจุดหักเหหลัก เขียนอธิบายแก่นของเหตุการณ์ ซึ่งจะนำไปสู่ จุดหักเหหลักในตอนจบของ องก์ 1 ความยาวประมาณ 2-3 หน้า

-จุดหักเหหลักที่ 1 เริ่มในหน้าที่ 2 โดยเขียนจุดหักเหตอนจบ ขององก์ 1 เขียนให้เหมือนกับที่เขียนตอนเปิดเรื่องตอนแรก คือ เขียนออกมาว่า เหตุการณ์อะไร เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์เปิดเรื่อง และจุดหักเหหลัก อย่าเขียนรายละเอียดมากเกินไป ควรอธิบายแก่นที่ง่ายขึ้นว่าเกิดอะไรขึ้นก็พอ

-แก่นของ องก์ 2 ให้เขียนกว้างๆ อย่าลงรายละเอียด โดยเริ่มจากจุดหักเหหลักที่ 2 ให้มีปมขัดแย้งต่างๆ สัก 2-3 อย่าง และตัวละคร จะถูกลากพาให้ไปพบกับอุปสรรค ที่นำไปสู่ความสำเร็จ ตามความต้องการของตัวละคร ความยาวประมาณ 1 หน้า

-จุดหักเหหลักที่ 2 ตอนจบของ องก์ 2 ผู้เขียนต้องอธิบายให้เห็นถึงแก่นของแก่นที่ 2 ความยาวประมาณครึ่งหน้า จะใส่บทสนทนาไปบ้างได้เล็กน้อย จากจุดหักเหหลักที่ 2 จะทำให้อะกัณของตัวละครเกิดการพลิกผันไปสู่องก์ 3

-องก์ 3 คลี่คลาย จบเรื่อง องก์ 3 จะมีความยาวประมาณครึ่งหน้า ถึงหนึ่งหน้า สิ่งที่เกิดขึ้นในองก์ 3 คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จะได้รับการเฉลย และสรุปว่าคืออะไร เรื่องราวจบลงอย่างไร โดยไม่เน้นรายละเอียด แต่ให้บรรยายไว้กว้างๆ

การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) ในกระดาษ ขนาด Letter จำนวน 4 หน้า

ปัจจัย 4 ประการ ในการเขียนโครงเรื่องขยาย:

-จบเรื่อง (ending) -เริ่มเรื่อง (beginning) -จุดหักเหที่ 1 (plot point I) -จุดหักเหที่ 2 (plot point II)

ลำดับการเขียน บรรยายเรื่องขยาย

-เปิดฉาก เปิดตัวละคร (scene /sequence)		หน้า
-ดำเนินเรื่องเริ่มต้น (act-1) ไปสู่จุดหักเหที่ 1 (plot point I)	½	หน้า
-จากจุดหักเหที่ 1 ดำเนินไปจนจบ act1	½	หน้า
-ดำเนินเรื่องต่อ กลางเรื่อง (act-2 confrontation) (การเผชิญหน้าระหว่าง พระเอก-ผู้ร้าย รุนแรงขึ้น)	1	หน้า

-การเผชิญหน้า ดำเนินไปสู่ จุดหักเหที่ 2 (plot point II) หรือจุด climax	½	หน้า
-คลี่คลาย (act-3 resolution) ไปจบเรื่อง	½ - 1	หน้า

สรุป การเขียนโครงเรื่องขยาย 4 หน้า ก็คือ การรวมแนวคิดที่เป็นนามธรรม ให้เป็นโครงสร้างของเรื่อง แล้ววกกลับมาให้เป็นรูปธรรม ให้เห็นเค้าโครงเรื่องในตอนเริ่ม ตอนกลางเรื่อง และตอนจบ จากนั้น จึงค่อยๆ พัฒนา หรือขยายเค้าโครง ให้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น ตามสัดส่วนของโครงสร้าง

จากโครงเรื่องขยาย ก็พัฒนาไปเป็นบทภาพยนตร์ (screenplay) ที่สมบูรณ์ เครื่องมือในการเขียน ควรใช้โปรแกรมประเภทประมวลผลคำ (Word processing) เช่น Microsoft Word โดยตั้งค่าหน้ากระดาษ Letter (11 นิ้ว x 8 นิ้ว) ส่วนรูปแบบของการตั้งค่าหน้ากระดาษ บทพิมพ์จริงๆ ให้ดูในรายละเอียดที่ภาคนวนกถ่ายบท หลักเกณฑ์และแบบแผน การเขียนบทภาพยนตร์

2.3.3 เทคนิคการเขียนบท screenplay

การเขียนบทภาพยนตร์ เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ที่ต้องใช้พลังสร้างสรรค์สูง เพราะในโลกของภาพยนตร์ ประกอบด้วยศาสตร์ทุกแขนง ผู้เขียนต้องใช้ทั้งความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์อย่างกลมกลืน ใช้จินตนาการ และภาษาอย่างเหมาะสม และต้องฝึกฝนการเขียนอยู่เป็นประจำ จึงจะเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้ดี หลักวิธีและรูปแบบการเขียน ได้กล่าวไว้โดยละเอียดแล้ว ในภาคนวนกถ่ายของบทนี้ โดยหลักการ การเขียนบทภาพยนตร์ มีแนวทางการเขียน ดังนี้

(1) ฉากและแอ็คชั่น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของบทภาพยนตร์ การออกแบบและเขียนบรรยายฉาก ต้องมีวัตถุประสงค์ชัดเจน เปิดเผย ต้องเขียนบรรยายนามธรรม ให้เป็นรูปธรรม “ให้มองเห็นภาพ”

(2) บอกเวลา และ สถานที่ของฉาก วางไว้บนส่วนหัว (scene heading) บอก กลางวัน กลางคืน ภายนอก ภายใน

(3) คำอธิบายฉาก (scene description) ต้องเขียนให้มองเห็นภาพ จากสายตาของผู้ชม หรือของผู้เล่าเรื่อง มีใช้ด้วยเลนซ์ หรือ มุมกล้อง เช่น ถ้าเป็นภาพขนาดกว้างมาก (very long shot) และ มุมสูง (high view) มักใช้คำว่า “มองเห็นยอดเจดีย์แต่ไกล เลี้ยวทะลุกลุ่มเมฆ ...” แทนภาษากล้อง หรือ ถ้าเป็นภาพแทนสายตาของสุนัข ซึ่งกำลังวิ่งลอดรั้วเข้าไปกินเศษอาหารในถังขยะข้างบ้าน (คอลล์กล้องเข้าไป) ให้ใช้คำว่า “วิ่งลอดผ่านรั้วไม้ขัดแตะ ตาห่างๆ เข้าไปในบ้าน เห็นถังขยะใกล้เข้ามา ใกล้เข้ามา มันไม่สูงเกินไป จึงจะกระโดดเกาะปากถัง อย่างทุลักทุเล แต่เมื่อมองเห็นขึ้นเศษเนื้อ...” เขียนว่า ภาพกว้าง แทนการบอกขนาดภาพ หรือมุมมองของกล้อง และ เขียนว่า ถ่ายเจาะ (insert cut) สำหรับภาพมุมแคบ

(4) เปิดฉากให้มีพลัง เช่น ท่ามกลางสายฝนกระหน่ำ ปรายฟ้าแลบ หรือ ภายในห้องโถงสูงโถงต่ำ ดึงการ ด้วยลวดลายวิจิตรพิสดาร คล้ายกับการเขียนบรรยายใน นวนิยาย หรือ บทวิทยุกระจายเสียง

(5) ความยาวฉาก ไม่มีกฎแน่นอน แต่ให้เหมาะสมกับการพัฒนาเรื่อง โดยพิจารณาว่า ฉากนั้น เกิดอะไรขึ้นบ้าง เพื่อคำนวณความยาวของแต่ละฉาก และคาดคะเนได้ว่าทั้งเรื่องจะยาวเท่าไร? จำนวนการเขียนจะรวบรัด และใช้ภาษาอธิบายเหตุการณ์การแสดง มากกว่าอธิบายความคิด หรือ อารมณ์ตัวละคร

(6) ความยาวของบทสนทนา ขึ้นอยู่กับเรื่องราวเป็นตัวกำหนด บางฉาก ต้องการให้ตัวละคร บรรยายความอัดอั้น อาจต้องใช้บทพูดยาว หรือ ฉากที่ต้องการสร้างพลังของตัวละคร หรือ การเน้นอารมณ์ ก็ใช้บทพูดสั้นๆ หรือไม่มีเลยก็ได้

(7) การเปิดเผยเนื้อหาสาระของเรื่อง ไม่ควรเปิดเผยแบบนำเสนอข่าว ให้ค่อยๆ เปิด โดยการทิ้งปมไว้ในฉากแรกๆ แต่ไปเผยในฉากถัดไป ข้อสำคัญคือ อย่าให้คนดูเคาได้

(8) อย่าฉายฉากซ้ำจากมุมกล้องเดิม หรือถ้าจำเป็น ต้องทำให้น้อยที่สุด

(9) จัดให้ฉากมีความสัมพันธ์กัน และต่อเนื่องกันอย่างกลมกลืน ถ้าเห็นว่าควรมีฉากใดในบทร่างแรก ก็ควรเขียนไปก่อน แต่พอตรวจดูในรอบถัดไป ถ้าเห็นว่าไม่จำเป็น ก็อาจลบทิ้งภายหลังได้

(10) เขียนให้เป็นภาพ แฉกชั้น หรือ การเคลื่อนไหว แทนความรู้สึก เช่น ภาพที่นำวันทใจมาก ก็ให้เขียนว่า แม้นัยน์ตาจะฝ้าฟาง มองไม่เห็นว่าเขาเป็นใคร แต่เมื่อได้สัมผัสในหน้า และได้ยินเสียง นางก็รู้ว่าเขาคือลูกชายที่หายไปเมื่อหลายสิบปีก่อน นางสาวมกอดลูกชาย ร่ำไห้...

(11) จังหวะของฉาก ได้แก่ คนตรี ลีลา การตัดต่อ จังหวะการเดินทางเรื่อง ควรเลือกให้เหมาะสมว่าฉากใดควรเข้าสั้นช้า ฉากใดควรกระชับเร็ว ฉากใดควรเงียบ ฉากใดควรระทึก ความยาวของฉาก และความแตกต่างของฉาก จะเป็นตัวกำหนดจังหวะต่างๆ ของเรื่อง เช่น ฉากไล่ล่า สลับกับฉากที่มีบทพูด

(12) แฉกชั้นเชื่อมฉาก ผู้เขียนสามารถนำแฉกชั้นไปเชื่อมฉาก หรือ แยกฉากออกจากกันก็ได้ เช่น เชื่อมฉาก ด้วยแฉกชั้น การชนแก้วเหล้า ของวงเหล้าวัยรุ่นนรก กับกลุ่มคนรุ่นปู่ที่จัดงานเลี้ยงรุ่น รอบ 60 ปี ภาพมุมแคบ แก้วเหล้าหลายใบของกลุ่มวัยรุ่น ถูกชูขึ้นแล้วค่อยๆ ชนกัน ตัดไปที่ แก้วเหล้าที่ชนกันแล้ว ค่อยๆ ชูมออกมอมเห็น กลุ่มคนรุ่นปู่แสดงความยินดีกัน

(13) การเขียนบรรยายฉากหลัง (background) คือ การเขียน แฉกชั้น ที่ฉากหลัง เพื่อเพิ่มรายละเอียด ให้กับเรื่องราว เพิ่มพลังให้แก่ฉาก และ แฉกชั้นของตัวละคร เช่น ภาพผีเสื้อกำลังบินวนเวียนคอกไม้ แล้วเกาะลงบนกิ่ง เพื่อประกอบฉากที่พระเอกสารภาพรักกับนางเอก ภาพทาสองตัวละครสัมพันธ์กันท่ามกลางสายฝน ที่อยู่ข้างหน้าต่างระทม เพื่อบอกกับคนดูว่า ชายหญิงในกระท่อม กำลังมีเพศสัมพันธ์กัน

(14) การปูเรื่อง เพื่อให้คนดูรับรู้ ประวัติ นิสัย ของตัวละคร อาจกระทำได้โดยบทบรรยายฉาก หรือ บทพูดก็ได้

(15) การเขียนบทเร้าอารมณ์ (dramatic tension) ให้สูงขึ้น หรือผ่อนคลาย ช่วยให้เรื่องน่าติดตาม ไม่

เครียดเกินไป เช่น ฉากสามีภรรยาที่อยู่ในบ้าน เริ่มทะเลาะกัน ถึงขั้นรุนแรง แต่เมื่อลูกสาวแทรกเข้ามา ในที่สุด ก็เข้าใจกัน การเล่าอารมณ์ที่ดี ควรมาจากบทแอ็คชั่นมากกว่าบทพูด

(16) ความหมายซ่อนเร้น (subtext) ได้แก่ ความหมายแฝงที่ซ่อนเร้นอยู่ในฉาก เช่น ให้ตัวละครหลัก เป็นคนพิการ เพื่อเน้นให้เห็น สังคมที่พิการ หรือ ใช้สายฝนแทนการระบายความอัดอัด เหมือน การพรั่งพรูของสายฝน หรือ ให้ภาพถ่ายตกลงมากระຈกแตก แทนนางบอกเหตุความตาย เป็นต้น

(17) การพลิกผัน (reversal) คือ การสร้างจุดหักเห ให้เหตุการณ์หรือแอ็คชั่น ไปในทิศทางตรงกันข้าม เช่น การพลิกผันของ ไอเซนไฮม์ (Edward Norton) ในภาพยนตร์ เรื่อง The Illusionist (2006) ที่ใช้มายากล ทำลายความหวังของเจ้าชายแห่งเวียนนา และชิงคนรักไป โดยหลอกให้คนดูเข้าใจว่า โซฟี (Jessica Biel) ถูกเจ้าชายฆ่า และ ไอเซนไฮม์ หายตัวไปกับมายากล จุดพลิกผันตอนจบเรื่อง ได้ถูกเปิดเผยว่า ทั้งหมดเป็นกลลวงทั้งสิ้น ไอเซนไฮม์ กับ โซฟี สมหวังในความรัก

(18) มontage (montage) คือ การเขียนฉากที่ใช้เทคนิคการลำดับตัดภาพ ที่อยู่คนละเหตุการณ์ต่างเวลากัน ให้อยู่ในฉากเดียวกัน ช่วยย่อเวลาและสถานที่ในเรื่องราวให้สั้นลง หรือกระชับขึ้น

(19) ฉากย้อนอดีต (flashback) มักใช้ย้อนอดีตในตอนเปิดเรื่อง ที่เป็นจุดวิกฤติ ความเป็นความตายของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Slumdog Millionaire (2008) เปิดฉากตอนที่ จามาน หนูนักแสวงโชค เจ้าของสถิติแชมป์ทายปัญหาไม่เคยแพ้ ถูกตำรวจ ซึ่งเป็นพวกเดียวกับตัวพิกเกอร์ เจ้าของรายการ จับตัวไปทรมานให้รับสารภาพการโกง ก่อนที่จามาน จะเข้ารอบชิง 20 ล้านรูปี แล้วภาพยนตร์ ก็เล่าย้อนอดีต ความเป็นมาของจามาน ตั้งแต่เด็กว่า ทำไมเขาจึงรู้คำตอบทุกคำถาม เมื่อมาถึงจุด climax คือรอบสุดท้าย จามานก็สามารถทำได้ สร้างความผิดหวังให้แก่ เจ้าของรายการ ที่ต้องสูญเสียเงินรางวัลไป 20 ล้านรูปี เพราะถ้าจามานตอบผิดในรอบสุดท้าย เงินรางวัลทั้งหมด ก็ยังเป็นของเขา

ในภาพยนตร์ เรื่อง The Illusionist (2006) ก็ใช้ฉากย้อนอดีต เช่นเดียวกับ เรื่อง Slumdog Millionaire (2008) คือ เปิดฉาก ตอนที่ ไอเซนไฮม์ เปิดรอบเล่นมายากล แต่ถูกสารวัตร พร้อมด้วยกองทหารองครักษ์ ของเจ้าชายแห่งเวียนนา จับตัวไปสอบสวน จากนั้น สารวัตร ก็เล่าย้อนอดีตของไอเซนไฮม์ เรื่องดำเนินมาบรรจบ ณ ฉากเปิด และดำเนินต่อไปจนเข้าสู่จุด climax คือ การใช้มายากล ของไอเซนไฮม์ เพื่อทำลายความหวัง ของเจ้าชายผู้ซึ่งคิดชิงบัลลังก์พระบิดา และได้ตัวคนรัก กลับคืนไป

ฉากการคิดล่วงหน้า (flashforward) คือ การตัดสลับฉาก ระหว่างอนาคตกับปัจจุบัน ตัวอย่างใน ภาพยนตร์เรื่อง Next (2006) และ Sherlock Holmes (2009)

(20) การเขียนบททำกับการแสดง (stage direction) คือ การเขียนอารมณ์แอ็คชั่น ของตัวละคร อาจเขียนไว้ได้บรรทัด ชื่อของตัวละครก็ได้ หรือจะเขียนเป็นบทบรรยายฉากก็ได้

(21) เสียงพูดบรรยายฉาก มักใช้กับภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน เพื่อเผยแพร่รายละเอียดของ

เรื่องราว

บทภาพยนตร์ที่ถูกเขียนขึ้น ตามรูปแบบที่ถูกต้อง จะได้รับการพิจารณา จากผู้อ่านบท (Professional script reader) ซึ่งเป็นผู้มีส่วนในการตัดสินใจเลือก หรือไม่เลือกเรื่องที่กำลังอ่าน ถ้ารูปแบบถูกต้อง วิธีการเล่าเรื่องน่าสนใจ เนื้อเรื่องดี ก็จะมีการพิจารณา ผู้เขียนได้รวบรวมหลักการเขียน และการออกแบบแบบพิมพ์ที่ถูกต้องไว้แล้ว ที่ภาคผนวกที่ 1 หลักเกณฑ์และแบบแผน การเขียนบทภาพยนตร์ บันเทิง และสามารถ download แบบฟอร์มต่างๆ ได้ที่

<http://www.igoodmedia.net/@production/index.html>.

คำถามท้ายบท

- (1) องค์ประกอบการเล่าเรื่อง (narrative factor) มีอะไรบ้าง และมีความจำเป็น และสำคัญอย่างไร ในการเขียนบทภาพยนตร์ และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
- (2) องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง (narrative factor) กับองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ แตกต่าง หรือ เหมือนกันอย่างไร
- (3) ท่านคิดว่า กฎข้อห้าม สำหรับการเขียนในบทภาพยนตร์ มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด
- (4) โครงสร้างเรื่อง (plot structure) ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีความเกี่ยวข้องอย่างไร กับบท screenplay
- (5) จงให้ความหมายของคำว่า ช็อต (shot) ฉาก (scene) ตอน (sequence) เรื่องราว (story) ภาค (episode) ในบทภาพยนตร์
- (6) บทภาพยนตร์ แตกต่างจาก บทนวนิยายอย่างไร มีหลักการ หรือหลักเกณฑ์อะไร ในการคัดเลือก นวนิยายหรือเรื่องสั้น นำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์
- (7) เพราะเหตุใด จึงกล่าวว่า “ฉาก” และ “ตัวละคร” คือ ปัจจัยสำคัญที่สุดในการเล่าเรื่องอย่างมีพลัง และอธิบายด้วยว่า “อย่างมีพลัง” นั้น หมายถึงอะไร และยกตัวอย่าง
- (8) ส่วนประกอบของบทโครงสร้าง (outline story) ในการนำเสนอแนบไปพร้อมกับโครงการสร้าง เพื่ออนุมัติงบประมาณสร้าง ควรประกอบด้วยอะไรบ้าง
- (9) จงออกแบบ เขียนบทโครงสร้างภาพยนตร์สั้น ความยาว 1-2 นาที ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง (title) แก่นของเรื่อง theme) แนวภาพยนตร์ (genre) ประโยคหลัก (premise) เรื่องย่อ (synopsis) และ โครงสร้าง (plot structure) องค์ที่ 1 – องค์ที่ 2 – องค์ที่ 3 จบ. (ดูจากตัวอย่าง เรื่อง alive)
- (10) จากข้อ (9) นำมาเขียนเป็นบท screenplay ให้ถูกต้องตามรูปแบบสากลของบทภาพยนตร์ (ดู หลักเกณฑ์ รูปแบบ วิธีเขียน จากภาคผนวก ในบทนี้)

ภาคผนวก

หลักเกณฑ์และแบบแผน การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง

การผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ประกอบด้วย ขั้นตอนการเตรียมการ ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต การเขียนบทภาพยนตร์ อยู่ในขั้นตอนการเตรียมการ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้เขียนบท (copy writer) โดยตรง กฎเกณฑ์ และแบบแผนการเขียน แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ เนื้อหาสาระ (script contents) และ รูปแบบ (format script)

ตอนที่ 1 เนื้อหาสาระ ประกอบด้วย รายละเอียดการจัดทำ บทโครงร่าง (outline) โครงสร้างเรื่องและตอน (plot and sequence) บทแสดง (screenplay) และ บทขยาย (treatments) ตอนที่ 2 รูปแบบ จะพูดถึง กฎและแบบแผนการเขียน การวางรูปแบบ กระดานพิมพ์ การวางส่วนประกอบต่างๆ (elements) ในบท

ตอนที่ 1

เนื้อหาสาระ (script contents)

ผู้เขียนบท screenplay จะทำหน้าที่บอกอธิบายรายละเอียดของฉาก ตัวละคร และแอ็คชั่นต่างๆ เท่าที่จำเป็น ให้นักแสดงและผู้กำกับภาพยนตร์ มองเห็นภาพและเกิดจินตนาการ ตรงกับที่ผู้เขียนบทต้องการ แต่ก่อนจะถึงขั้นตอนเขียน screenplay กันจริงๆ จะต้องผ่านขั้นตอนการจัดทำ บทโครงร่าง (outline) บทโครงสร้างเรื่อง (plot structure and sequence) ก่อน เพื่อให้ได้รายละเอียด ของเรื่องราวเพียงพอ แล้วจึงลงมือเขียน screenplay และปิดท้ายด้วย บทขยาย (treatments) เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่เรื่องราวที่น่าเสนอ

1. บทโครงร่าง (outline)

บทโครงร่าง ประกอบด้วย

1.1 ข้อมูลเบื้องต้น (title information)

จะอยู่ในส่วนหัวของบทโครงร่าง มีรายละเอียดต่างๆ คือ ชื่อเรื่อง (title) ชื่อผู้เขียน (author) วัน เดือน ปี ที่เขียน (creation date) เจ้าของลิขสิทธิ์ (copyright) ความยาวของเรื่อง (length) ประเภทของเรื่อง (genre) อาจะบุ ประเภทของเนื้อเรื่อง และประเภทของงานสร้าง แก่นของเรื่อง (theme) และ เรื่องย่อ (synopsis)

1.2 บทโครงสร้างเรื่อง (plot structure and sequence)

บทโครงสร้าง จะเล่าเรื่องราวเหตุการณ์อย่างกระชับ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง มักเล่าเรื่องในรูปแบบของ องค์ 1-2-3 (act I, act II, act III) หรือ การผจญภัยของพระเอก (The Journey of Hero) สำหรับการเล่าเรื่องแนวผจญภัย ระทึกขวัญ ซึ่งจะมีรายละเอียด ปมขัดแย้ง การหักมุมของเรื่อง ซับซ้อนมากกว่า

เมื่อเขียนโครงสร้างเรื่องเสร็จสมบูรณ์แล้วให้นำมาแบ่งเป็นตอน หรือ sequence และได้รายละเอียดเพิ่มเติมเข้าไป เป็นการขยายเรื่องให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อทำเสร็จแล้ว ก็จะกลายเป็นแผนที่นำทาง ในการเขียนบท screenplay ต่อไป

2. บทแสดง (screenplay)

บท screenplay เป็นส่วนสำคัญที่สุด และเป็นบทหลักในการสร้างเรื่องราวให้เป็นภาพยนตร์ ประกอบด้วย **สารบท** (elements) ต่างๆ ที่มีแบบแผนการเขียนอย่างเคร่งครัด เช่น แบบตัวอักษร ขนาด ระยะบรรทัด ตำแหน่งการวางสารบท และกระดาษที่ใช้เขียน บทที่เขียนขึ้น มีรูปแบบและแบบแผน ถูกต้อง จะช่วยให้ผู้อ่านบท (reader) นักแสดง ผู้สร้าง ผู้กำกับ อ่านได้สะดวก และตีความหมายได้ตรงกัน

ในระหว่างการเขียนบทแสดง ผู้เขียนอาจบอกรายละเอียดเกี่ยวกับ ฉาก ตัวละคร และแอ็คชั่น ลงไปพร้อมกันด้วย แต่ไม่ให้เขียนลงไปในบทแสดง ต้องเขียนแยกไว้ในอีกไฟล์หนึ่งต่างหาก (ส่วนขยายบท) โปรแกรมสำเร็จรูป ที่ใช้เขียนบท เช่น Screenwriting Pro หรือ Final Draft หรือ Script It! จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเขียน โดยเชื่อมโยงส่วนขยายต่างๆ กับบท screenplay ให้

โปรดดูตัวอย่างไฟล์ 04_Treatments&Notes-ScrathPad.doc และไฟล์ 05_Charactor-ScrathPad.doc ไฟล์ทั้งสองเป็นส่วนอธิบายเพิ่มเติม ที่แยกออกมาจาก ตัวบท screenplay ซึ่งจะแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็นตอน (sequence) การเขียนคำอธิบายเพิ่มเติมลงไป ในตอน การระบุอัตลักษณ์ตัวละคร (character profile) ให้ดูรายละเอียดในข้อ 4. บทขยาย (treatments) ในข้อถัดไป

รายละเอียดของสารบท (elements) ที่จำเป็นต้องเขียนไว้ในบท อย่างน้อย 6 ส่วน คือ

(1) หัวของฉาก (scene heading) และหัวของ (subheadings)

- (2) บทแอ็คชั่น (action) หรือ คำอธิบายฉาก
- (3) ชื่อตัวละคร (character name) และ ส่วนขยาย (extension)
- (4) บทกำกับแอ็คชั่น (stage direction)
- (5) บทสนทนา (dialogue)
- (6) คำสั่งเปลี่ยนฉาก (transition)

รายละเอียด วิธีเขียน

2.1 หัวของฉาก (scene heading) หรือ พาดหัว (slug line)

เป็นสิ่งจำเป็น ที่จะต้องระบุทุกครั้ง เมื่อเริ่มต้นฉาก ให้เขียนด้วยตัวอักษรตัวหนา (ภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (ภาษาอังกฤษ) วางไว้ชิดขอบซ้ายของหน้าเสมอ และเขียนให้เสร็จในบรรทัดเดียว เพื่อบอกว่า เหตุการณ์ในฉากนั้น ภายนอก หรือภายใน สถานที่ใด และเป็นเวลากลางวัน หรือกลางคืน

การวางข้อความ ที่หัวของฉาก ให้วางเพียงครั้งเดียว จนกว่าจะสิ้นสุดแอ็คชั่นในฉากนั้น (ปิดฉาก) ถ้าเป็นการเริ่มต้นฉากครั้งแรก (ฉากที่ 1) ให้บอกเอฟเฟกต์การเปิด FADE IN: ส่วนฉากอื่นๆ ถัดไป ไม่ต้องบอก และถ้าเป็นฉากปิดเรื่อง (ฉากสุดท้าย) ให้บอก transition ปิดฉาก FADE OUT. แล้วปิดเรื่อง ด้วยคำว่า THE END. ไว้กึ่งกลางหน้ากระดาษ

ที่หัวของฉาก (1) บอกตำแหน่งของเหตุการณ์ (point of location) ภายนอก หรือ ภายใน (2) บอกสถานที่ในฉาก (place) เช่น ในบ้าน ในอุโมงค์ บนรถไฟ (3) บอกเวลา (time of date) เช่น กลางวัน กลางคืน

การกำหนดสถานที่ในฉาก ควรเขียนบันทึกรวบรวมไว้ในบทขยาย (treatments and notes) เพื่อสะดวกในการอ้างอิง ในระหว่างการเขียนบท

เวลา ที่ใช้บ่อย เช่น

DAY - กลางวัน

NIGHT - กลางคืน

MORNING - เช้า

AFTERNOON - บ่าย

EVENING - เย็น

SUNRISE - ก่อนตะวันลับขอบฟ้า

SUNSET - ก่อนตะวันตกดิน
 DUSK - ค่ำ
 NEXT MORNING - เช้าวันต่อมา
 NEXT DAY - วันรุ่งขึ้น
 LATER - ต่อมา
 MOMENTS LATER - ครู่หนึ่งถัดมา
 SAME - เหมือนเดิม
 THE NEXT DAY - วันถัดไป

รูปแบบฉากหลัก (master scene):

ใน|นอก. สถานที่ - เวลา
 INT.|EXT. PLACE - TIME
 ...

การเขียนหัวของฉาก มีรายละเอียดกฎเกณฑ์ และแบบแผนเพิ่มเติม ดังนี้

(1) การอ้าง scene heading ของฉากก่อน ในฉากใหม่ แต่เวลาต่อเนื่องกัน

ถ้ามีการเปลี่ยนฉาก หรือสถานที่ในเรื่อง ไปยังอีกที่หนึ่ง แต่เป็นแอ็คชั่น หรือเหตุการณ์เดียวกัน ในเวลาที่ต่อเนื่องกัน ให้บอกเฉพาะ สถานที่ ต่อด้วยข้อความว่า **ต่อเนื่อง** หรือ CONTINUOUS แทนตรงตำแหน่ง เวลา หรือ TIME

รูปแบบฉากต่อเนื่อง (continuous scene) :

ใน|นอก. สถานที่ - เวลา
 INT.|EXT. PLACE - TIME
 ...
 ใน|นอก. สถานที่ - ต่อเนื่อง
 INT.|EXT. PLACE - CONTINUOUS
 ...

ตัวอย่าง:



ใน. ห้องนอน – กลางคืน

เสียงกริ่งโทรศัพท์ มาม ตกใจตื่น รีบรับสาย มองเวลาที่นาฬิกา 02.15 น.

มาม

ฮัลโหล! ... บ้าเหวี่! ... ผมจะไปเดี๋ยวนี้

เขารีบลุกขึ้นจากเตียงนอน แต่งตัวลวกๆ เดินออกจากห้องไป

ใน. ห้องทำงาน – ต่อเนื่อง

มาม เดินเข้ามาในห้องทำงาน เปิดสวิตช์ไฟ ไปที่โต๊ะทำงาน เปิดลิ้นชัก ความหาสิ่งของบางอย่าง พบวัตถุคล้ายไฟฉาย เขาคคว้าติดตัวออกไปจากห้อง

นอก. รถยนต์ – ต่อเนื่อง

มาม รีบเปิดประตูรถเข้าไป ขับรถออกไปด้วยความเร่งรีบ ผ่านย่านสำนักงานที่ทันสมัย ยามค่ำคืน

แดนนี่ (O.S.)

ผมบอกคุณแล้ว ว่าอย่าเพิ่งรีบกลับ คุณก็ไม่เชื่อ มันได้ผล
คุณต้องรีบเลยนะ ถ้าช้าอดได้ดูของดี

จบ ตัวอย่าง

(2) การอ้าง scene heading ของฉากก่อน ในฉากใหม่ แต่ต่างวัน เวลา

ถ้าเป็นสถานที่เดิมในฉาก และช่วงเวลาเดิม แต่เปลี่ยนวัน ให้วางข้อความว่า (วันถัดไป) หรือคำอื่นที่มีความหมายเดียวกัน หรือ (LATER) ไว้ในวงเล็บ ต่อถัดจาก สถานที่เดิม และช่วงเวลาเดิม

รูปแบบ ฉากเดิมแต่ต่างวัน เวลา:

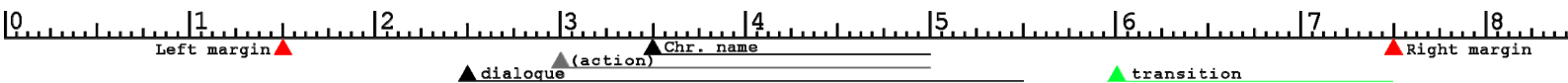
ใน|นอก. สถานที่ – เวลา

INT|EXT. PLACE – TIME

...

ใน | นอก. สถานที่เดิม – เวลาเดิม (วันต่อมา)
INT | EXT. PLACE – TIME (LATER)

๒ ตัวอย่าง:



นอก. สวนสาธารณะร้าง – กลางวัน

เดวิด และคณะ มาสำรวจพื้นที่ ตรงที่เคยเป็น สนามเด็กเล่น มันว่างเปล่า

CUT TO:

นอก. สวนสาธารณะร้าง – กลางวัน (สัปดาห์ต่อมา)

เดวิด ยืนคนเดียว มองไปที่ บ้านหลังเก่าโทรม ตรงที่เคยเป็น สนามเด็กเล่น

๒ จบ ตัวอย่าง

(3) การใช้ชื่อเฉพาะของสถานที่ (proper name)

ถ้าต้องการใส่ชื่อเฉพาะของสถานที่ ให้ใส่ในเครื่องหมายัญประกาศ "ชื่อสถานที่" เช่น

นอก. "เฉลิมพระเกียรติ ร.9" หอสมุด – กลางวัน

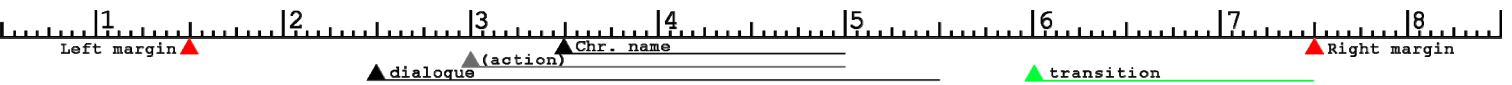
(4) การเปลี่ยนตำแหน่งสถานที่ในฉาก ใน – นอก. ของสถานที่เดียวกัน

กรณีสถานที่เดียวกัน แต่ตัวละคร จำเป็นต้องเปลี่ยนหรือย้าย จากภายใน สู่ภายนอก หรือจากภายนอก สู่ภายใน ซึ่งจำเป็นต้องเล่นในชื่อเดียวกันให้จบ

๒ รูปแบบ:

ใน/นอก. ชื่อสถานที่ – เวลา – แทร็ก
INT/EXT. PLACE – TIME – TRACKING

ตัวอย่าง:



นอก/ใน. ห้องสูติ - กลางวัน - TRACKING

คี กับ พยาบาล 2 คน รีบเดินตรงไปที่ ประตูทางเข้าห้องสูติ คี ผลักประตูเข้าไป ใบหน้า วิดกกังวล มองเห็นป้ายชื่อคนไข้ที่ปลายเตียง นาคอนงค์ คี รีบเดินไปที่เตียงคนไข้ ซึ่งพร้อมผ้าตัดคลอด

คี

(เสียงสั่น ยิ้ม ยื่นมือไปจับมือ นาค)

นาค ทำใจดีๆ ไว้นะ ท้องแรกมันก็อย่างนี้แหละ
คลอดยาก แต่ไม่ต้องกังวลนะ ทุกอย่างจะดีขึ้น

จบตัวอย่าง

(5) สถานที่ ที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา

บางกรณี สถานที่ในฉาก ไม่ได้อยู่นิ่ง เช่น บนยานม้าที่กำลังวิ่ง ในรถยนต์ รถไฟที่กำลังวิ่ง แม้กระทั่ง บนเครื่องเล่นม้าหมุน เรือไวกิ้ง เหล่านี้ ซึ่งตัวละคร อยู่ในนั้น หรือบนสิ่งนั้น ให้ระบุคำว่า เคลื่อนไหวต่อเนื่อง หรือ TRAVELING ต่อถัดจากตำแหน่งเวลา

ตัวอย่าง:



ใน. รถยนต์ - คำ - TRAVELING

ธนา กำลังขับรถ เสียงโทรศัพท์เข้า เขากดรับสัญญาณที่ earphone

ธนา

ฮัลโล ธนาพูดครับ

(หยุดรอ)

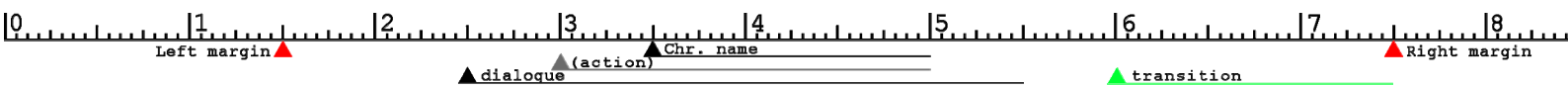
เฮ้! หมอ หายไปนานเลยนะ กำลังคิดถึงอยู่พอดี
เหตุการณ์ที่นั่นเป็นไงบ้าง

๑๖ จบตัวอย่าง

การพาดหัวรอง (Subheading)

การขึ้นฉากใหม่ ที่เป็นสถานที่ใกล้เคียง หรืออยู่ในบริเวณเดียวกัน ก็ไม่จำเป็นต้องเขียนหัวของฉาก ให้เต็มรูปแบบทุกครั้งก็ได้ เพียงแต่บอกชื่อสถานที่ ที่บ่งบอกว่า นั่นคือบริเวณเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน

๑๖ ตัวอย่าง:



ใน. ห้องรับแขก - ใกล้คำ

ที่ห้องรับแขก ชั้นล่าง มองเห็นกรอบรูปถ่าย วางบนทีวี ผ่านไปที่ประตูบ้าน ประตูเปิดออก เลียม เดินเข้า
บ้าน แสดงอาการอ่อนเพลีย เดินผ่านห้องครัว ไปที่โซฟา. เห็นด้านหลังของ ไมย่า อยู่ในห้องครัว. เลียม
มองไปที่ รูปถ่ายของเขา ไมย่า เอมี ลูกสาวคนโต และ แอนดี้ ลูกชายคนรอง ขณะเปิดตู้เย็น เอาเครื่องดื่ม
ออกมา

เลียม

เอมี ยังไม่กลับหอรอคุณ?

ไมย่า (o.s.)

กลับมาแล้ว ได้สัปดาห์ แล้วก็ออกไปอีก

เลียม

ไปกับใคร?

ที่เคาน์เตอร์ - ไมย่า. กดปุ่มเครื่องปั่นน้ำแข็ง ทำเครื่องดื่มน้ำผลไม้

ไมย่า

ไปกับเพื่อนๆ ที่เรียนด้วยกัน ... โช้คุณ! ลูกเราโต
แล้วนะ อย่าเป็นห่วงไปหน่อยเลยนะ

เลียม. นั่งลงที่โซฟา กดรีโมทเปิดดูข่าวจากทีวี.

ON SCREEN – จอภาพทีวี. ผู้สื่อข่าว รายงานข่าวโจรกรรม

 จบ ตัวอย่าง

อธิบาย:

ใน. ห้องรับแขก – ไกลคำ คือ scene heading

ที่เคาน์เตอร์ – ไมย่า. คือ subheading

เลียม. คือ subheading

INSERT ON SCREEN – จอภาพทีวี. คือ subheading

หมายความว่า ในฉาก ห้องรับแขก (ฉากหลัก) มีสถานที่ (ฉากย่อย) ในบริเวณเดียวกัน 3 จุด ที่ซ่อนอยู่ในฉากหลัก

2.2 บทแอ็คชั่น (action description)

การเขียนแอ็คชั่น ควรเขียนด้วยประโยคบอกเล่า เหตุการณ์ กิริยา ที่เห็นและที่ได้ยิน ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร พยายามหลีกเลี่ยง การอธิบายความคิดในใจ ของตัวละคร หรือสอดใส่ความรู้สึก คิดเห็น เพราะนี่ไม่ใช่การเขียนนิยาย หรือเรื่องสั้น. การระบุเสียงประกอบที่มีในเรื่อง แต่ไม่ปรากฏในฉาก สามารถเขียนได้ และเขียนด้วยอักษรตัวหนา (บทภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ) การเขียนแอ็คชั่นใน ฉากหลัก (master scene) จะต้องเขียนติดต่อกันไป อาจอยู่ในย่อหน้าเดียวกัน หรือขึ้นย่อหน้าใหม่ก็ได้ และไม่ใส่ transition CUT: เมื่อเปลี่ยนแอ็คชั่น

แอ็คชั่น เป็นสารบท ที่มีความหลากหลายมากที่สุด คำอธิบายแอ็คชั่น ครอบคลุมถึง กฎเกณฑ์ การวางชื่อตัวละคร (character name) เสียงประกอบ (sound effect) อุปกรณ์ในฉาก (props-sets) อินเตอร์คัท (intercutting) เหตุการณ์ย้อนอดีต (flashback) การแทรกแอ็คชั่น (insert) มontage (montage) การบอกชื่อภาพ (shot) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ การเขียน ดังนี้

(1) การใช้ตัวหนา (บทภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ)

การใช้ตัวอักษรตัวหนา (ภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (ภาษาอังกฤษ) กับบทแอ็คชั่น จะใช้ก็ต่อเมื่อ
(1) ตัวละคร ปรากฏตัวครั้งแรก (2) มีเสียงประกอบ (sound effect) ขึ้นนำ (3) มีอุปกรณ์ (props-sets) ในฉาก ที่กล้องจะต้องถ่ายใกล้ (close-up)

(2) อินเตอร์คัท (intercut)

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่สองแห่งพร้อมกัน และสลับกลับไปกลับมา เช่น การสนทนาทางโทรศัพท์ ที่ทั้งสองฝ่าย อยู่กันคนละสถานที่ ให้เริ่มที่บอกสถานที่หลักของทั้งสองฝ่ายก่อน จากนั้น รวมฉากสนทนาไว้ด้วยคำสั่ง intercut

รูปแบบ:

ใน | นอก. สถานที่ – เวลา

แอ็คชั่น ตัวละครที่ 1 ...

ชื่อตัวละครที่ 1

คำสนทนา

ใน | นอก. สถานที่ – เวลา

แอ็คชั่น ตัวละครที่ 2 ...

ชื่อตัวละครที่ 2

คำสนทนา

INTERCUT ตัวละครที่ 1 / ตัวละครที่ 2

ชื่อตัวละครที่ 1

คำสนทนา

ชื่อตัวละครที่ 2

คำสนทนา

ชื่อตัวละครที่ 1

คำสนทนา

ตัวอย่าง :



ใน. รถยนต์ - คำ - TRAVELING

ธนา กำลังขับรถ เสียงโทรศัพท์เข้า เขากดรับสัญญาณที่ **earphone**

ธนา

ฮัลโลธ ธนาพูดครับ

(หยุดรอ)

เฮ้! หมอ หายไปนานเลยนะ กำลังคิดถึงอยู่พอดี

เหตุการณ์ที่นั่นเป็นไงบ้าง

นอก. ส่วนพืชทดลอง - กลางวัน

b.g. เจ้าหน้าที่ชาย 2 คน กำลังนำตัวอย่างพืช ลงปลูกในกระถางทดลอง. มาม กำลังหยิบ**ปรอทวัดอุณหภูมิ** ที่กระถางต้นไม้ทดลองต้นหนึ่ง ขึ้นมาดู ขณะพูดโทรศัพท์

มาม

ก็ดูสงบดี คงยังเย็นๆ กันอยู่ละมั้ง ผมไม่ได้อยู่ตรงที่

เขายังกัน วันๆ ก็ยุ่งแต่เรื่องทดลอง มันมีของให้เล่น

เยอะ

INTERCUT มาม/ธนา

ธนา

อย่ามัวแต่บ้างานนะหมอ กินกินชะบั้ง หมอกินเจ ก็

คงขอบละสิ ที่เมืองจีน มีผักเยอะ

มาม

นี่มันสนามรบ เลือกไม่ได้เท่าไรหรอก แต่ก็พออยู่ได้นะ เออ

ธนา จำเรื่องที่เรายุ่งๆ กัน ก่อนที่ผมจะมาเมืองจีนได้ไหม?

ธนา

ผมว่า หมอต้องเปลี่ยนใจแล้วแน่ๆ

มาชม

ใช่ เอ่อ ไม่ใช่ ตกลงผมจะซื้อบ้านหลังนั้น ตอนนี้
ภรรยาผมลำบากแยะ คือ ทาวน์เฮ้าส์ ถูกโฉมยขึ้น

ธนา

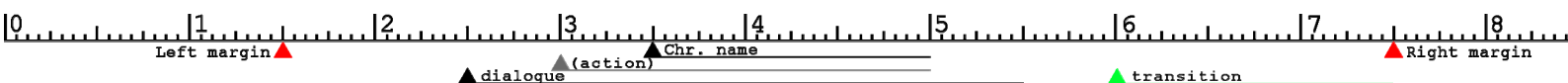
เรื่องนั้น ผมรู้แล้ว เสียใจด้วย เอาเป็นว่า หมอกลับ
เมืองไทย เมื่อไหร่ ค่อยมาทำสัญญากันก็แล้วกัน
เราคนกันเอง แล้วจะให้ผมทำอะไรเพิ่มอีกไหม?

จบ ตัวอย่าง

(3) เหตุการณ์ย้อนอดีต (flashback) และเหตุการณ์อนาคต (forward)

เหตุการณ์ย้อนอดีต หรือล่องหน้า เป็นเหตุการณ์หนึ่ง ที่ผู้เขียนบท ต้องแยกเป็นฉากหนึ่งไว้ต่างหาก
ให้เขียนคำว่า FLASHBACK หรือ FORWARD ไว้ที่หัวของฉาก และเมื่อจบเหตุการณ์ ก็ปิดท้ายด้วยคำ
ว่า END OF FLASHBACK | FORWARD หรือ BACK TO PRESENT DAY ไว้ที่บรรทัด
สุดท้ายของฉาก

ตัวอย่าง



FLASHBACK TO - ห่อของขวัญ บนหัวเตียงนอน ห้องนอนของเอมี

บนห่อของขวัญ มีข้อความว่า **สุขสันต์วันเกิด พ่อเป็นห่วงลูกนะ** เอมี แกะห่อของขวัญออกดู เป็นกระเป๋
ถือ เอมี พอใจ คว่ำกระเป๋ คล่องไหล่ แชน คอ ดูที่หน้ากระຈก ด้วยลีลา ท่าทางดีใจ ขณะที่ปุ่มไฟ **LED**
เล็กๆ ที่ซ่อนอยู่บนเม็ดกระຈม ด้านนอกของกระຈเป๋ กระຈริบขึ้น เอมีไม่ทันสังเกต

ประตูเปิดอยู่ มองเห็น เลี่ยม กำลัง**แอบดู** เอมี แกะห่อของขวัญ เขายิ้มพอใจ ประตูค่อยๆ ปิด

END OF FLASHBACK

จบตัวอย่าง

(4) การแทรกเข้าฉาก (insert) on scene

บางครั้ง แฉ่คั่น หรือ เหตุการณ์ในฉาก ไม่ได้เกิดจากนักแสดง แต่อาจเป็นสิ่งอื่น เช่น ข้อความ กราฟิก หรือภาพกราฟิก ที่ปรากฏบนจอ เช่น ในจอโทรทัศน์ หรือ จอโทรศัพท์ หรือ จอภาพอะนิเมชันโฆษณา หรือแม้กระทั่งสิ่งเคลื่อนไหวบนแผ่นป้ายโฆษณา ให้ขึ้นต้นว่า ON SCREEN หรือ **จอภาพ** และให้ใส่สิ่งที่ปรากฏในจอภาพนั้น ในบรรทัดถัดไป แล้วปิดท้ายด้วยคำว่า BACK TO เป็นการตัดกลับไปที่ตัวละคร

รูปแบบ:

ใน | นอก. สถานที่ – เวลา

บทแฉ่คั่น ...

ON SCREEN –

ข้อความ หรือ สิ่งปรากฏในจอ

BACK TO –

ตัวอย่าง :



ใน. ห้องพัก – เตียนนอน – กลางวัน

มาฆ คลิกดูภาพใบหน้า นาค และ คี ในหน้าจอไอแพด สลับกลับไปมา

ON SCREEN – จอภาพไอแพด

ห้องแล็บ

P.O.V. – มาฆ. ระหว่างพักงาน นาค สบตา มาฆ

นาค

วันนี้ ดูตัวเองเงียบไปนะ เหนื่อยเหวอ

(ทุสองนิ้ว)

อู๋ อู๋ นะ คิดเป็นนักเรียนหมอ ต้องอดทน

P.O.V. – มาฆ. (ต่อเนื่อง)**INTO FRAME** คี เข้ามากอดเอว นาค สบตา กับ มาฆ

คี

ว่าไงจ๊ะ ว่าที่คุณหมอรูปหล่อ ยิ้มหน่อยสิ ไม่
 สงสารเจ้าหญิงตัวน้อยๆ ของเราเหรอ ...
 (ยื่นหน้า จูบปาก)
 แค่นี้รักตัวเองนะ

BACK TO – มาฆ จบตัวอย่าง

(5) มontage (montage)

มontage คือ การบอกเล่าแก่นของตัวละคร ว่าได้กระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตั้งแต่ต้นจนเสร็จ แต่
 หลายคราวต่อเนื่องกัน หรือ กระทำในสถานที่หลายแห่ง รวมกัน

ปัจจัยของ แก่นที่เป็น มอนтаж คือ

- (1) ตัวละคร ตัวใดตัวหนึ่ง กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ตั้งแต่ต้นจนเสร็จกิจ และ
- (2) กระทำการ ตั้งแต่สองครั้งขึ้นไป หรือ
- (3) กระทำการ ในสถานที่ ตั้งแต่สองแห่งขึ้นไป

การทำมонтаจภาพ จะทำในขั้นตอนการตัดต่อลำดับภาพ ถ้าต้องการให้เหตุการณ์ใด แก่นไหนใด
 เป็นมонтаจ ก็เขียนบอกในบท การเขียนมонтаจ เริ่มด้วยคำว่า MONTAGE เมื่อเสร็จแล้ว ก็ปิดด้วย
 END OF MONTAGE มีรูปแบบการเขียนอยู่ 2 วิธี คือ

 แบบที่ 1 : เปลี่ยนแก่น

ใน | นอก. สถานที่ – เวลา

บทแอ็คชั่น ...

MONTAGE

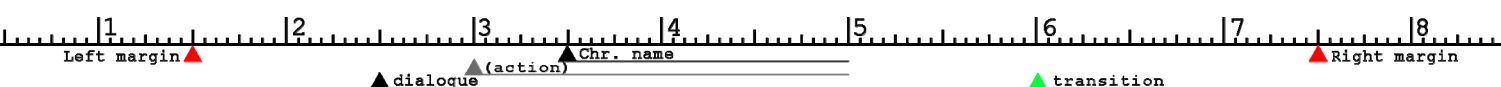
- ตัวละคร แอ็คชั่น 1

- ตัวละคร แอ็คชั่น 2

- ตัวละคร แอ็คชั่น 3

END OF MONTAGE

ตัวอย่าง:



ใน. ห้องพักของนวล - หน้าตู้เสื้อผ้า - กลางวัน

นวล เปิดตู้ ดูชุดที่สวม มีอยู่ 4-5 ชุด มือหยิบ สลับชุดกันไปมา หลายครั้ง

MONTAGE

- นวล ชุดพยาบาล ในโรงพยาบาล

- นวล ชุดเที่ยวกลางคืน ในห้างสรรพสินค้า

- นวล ชุดพนักงานสาว ในงานลีลาศ

- นวล ชุดแฟนซี

BACK TO SCENE

ที่หน้ากระจก นวลเงาตัวเองในกระจก อยู่ในชุดสาวใช้ประจำบ้าน

นวล

ตัดสินใจ เอาชกอย่างขีวระ นังนวล

จบตัวอย่าง

แบบที่ 2 : หลายสถานที่

ใน | นอก. สถานที่ - เวลา

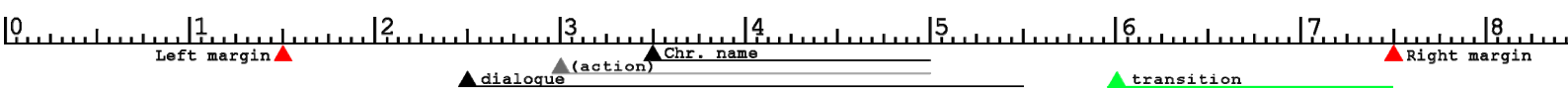
บทแอ็คชั่น ...

MONTAGE - หลายสถานที่

A) สถานที่ - ตัวละคร แอ็คชั่น 1

B) สถานที่ - ตัวละคร แอ็คชั่น 2

C) สถานที่ - ตัวละคร แอ็คชั่น 3

END OF MONTAGE**ตัวอย่าง :**

มาฆ

ใบหน้า แวดตาของมาฆ มีทั้งความสุข และลึบสน

MONTAGE - หลายสถานที่

A) นอก. ค่ายแพทย์อาสา - กลางวัน - มาฆ นาค ศิ แพทย์อาสาสมัคร ค่ายชาวเขา

B) ใน. โรงภาพยนตร์ - กลางคืน - มาฆ นาค ศิ คูหนังเรื่อง นางนาค

C) ใน. งานเลี้ยง - กลางคืน - มาฆ นาค ศิ เต็มร่า ในงานสโมสรนักเรียนแพทย์

D) ใน. พิธีแต่งงาน - เช้า - มาฆ นาค ที่โต๊ะหลังน้ำสังข์ ศิ แอบร้องไห้ระหว่างรดน้ำสังข์

END OF MONTAGE

ใน. ห้องพัก - เตียนนอน - ต่อเนื่อง

มาวม ปัดจอไอแพด ลุกออกไปจากเตียง

 จบตัวอย่าง

(6) ช็อตภาพ (shot)

ช็อต คือ การระบุขนาดภาพ (video size) มุมมองของภาพ (view angle) การเคลื่อนที่ของกล้องและเลนส์ (camera movement) เพื่อเปลี่ยนอารมณ์ของฉาก เพื่อผลักดันแอ็คชั่นและเหตุการณ์ในฉากให้ดำเนินไป ช็อตภาพในมุมมองของผู้เขียนบท ไม่ควรเจาะจงรายละเอียดมากเกินไป และจะไม่อธิบายรายละเอียดไปถึงเทคนิค มุมกล้อง เช่น

MEDIUM SHOT – ผู้ร้าย **PAN TO** พระเอก ประทับปืนที่ไหล่ เตรียมยิง **ZOOM IN** – นิ้วมือและไกปืน.

บอกรายละเอียดมากเกินไป ควรเขียนช็อตที่ไม่เจาะจง เช่น

ANGLE ON – ผู้ร้าย / พระเอก. พระเอก ประทับปืนที่ไหล่ เตรียมยิง **นิ้วมือ** และไกปืน.

การบอกช็อตภาพ ให้ใช้ตัวอักษร **ตัวหนา** (บทภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ) และให้วางไว้ขีดซ้ายของหน้าเสมอ และเขียนให้เสร็จในบรรทัดเดียว หากมีรายละเอียดอื่นเพิ่มเติม ให้ขึ้นบรรทัดใหม่

มุมภาพในภาพยนตร์ มี 3 แบบ คือ

(1) มุมที่เห็นวัตถุโดยตรง (objective angle) มุมภาพชนิดนี้ ผู้ชมจะเห็นภาพโดยตรงจากเลนส์ของกล้อง เลนส์จะทำหน้าที่แทนตาผู้ชม ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะใช้มุมประเภทนี้เล่าเรื่อง

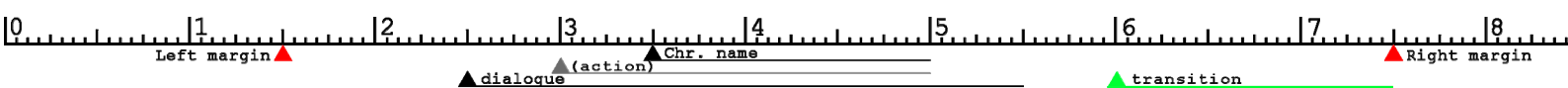
(2) มุมเสมือนของผู้ชม (subjective angle) มุมภาพชนิดนี้ ผู้ชมจะมีส่วนร่วมในภาพ เสมือนเป็นผู้แสดงร่วมในเหตุการณ์ กล้องจะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม ภาพที่เห็น นักแสดงจะมองกล้องและพูดกับกล้อง เพื่อสื่อสารกับคนดู มุมภาพเสมือนของผู้ชม มักใช้ถ่ายทำภาพยนตร์แนวเสมือนจริง (reality) เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ เรื่อง Paranormal Activity (2007) และ Cloverfield (2008)

(3) มุมของตัวละคร (point of view angle) หรือ P.O.V. เป็นมุมภาพที่ผู้ชมมองเห็น เช่นเดียวกับที่ตัวละครมองเห็น โดยที่ ผู้ชมจะเห็นตัวละคร จากมุม objective และเห็นภาพ

มุมมองที่ตัวละครเห็น จากมุม P.O.V.

ตัวอย่างการสร้างช็อตภาพ เช่น นักโทษแหกคุก จับผู้คุมไว้เป็นตัวประกัน ด้วยมีดในมือ จี้ที่คอหอยของผู้คุม และต้องการให้คนดู เห็นว่า นักแม่นปืน กำลังเล็งปืนไปที่นักโทษ อาจบอกแอ็คชั่นและช็อตได้ว่า

๒ ตัวอย่าง:



ใน. อุโมงค์ – กลางวัน

นักโทษ ขยับปลายมีด ที่คอหอยของ ผู้คุม ด้วยอาการสั่นเทา

นักโทษ

(ปากคอสั่น นัยน์ตาเลิกลึก)

กูจะฆ่ามัน! กูทำจริงๆ นะโว้ย

ผู้คุม

(ขำเวียงตาไปที่ นักแม่นปืน)

ปล่อยมันไปซะ เคี้ยวนี้! ลดปืนลงซิวะ

ANGLE ON – ผู้คุม / นักแม่นปืน

นักแม่นปืน ประทับปืนที่ไหล่ เตรียมยิง **นิ้วมือ** แตะไกปืน

นักโทษ

กูขอพูดกับนายมึง ส่งมันมาพูดกะกู เคี้ยวนี้! ไม่งั้นไ้ฉันไปนรก

๒ จบตัวอย่าง

คำที่บ่งบอกว่าเป็น ช็อตภาพ คือคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำหน้าที่ของกล้อง เลนส์ และอุปกรณ์ในการถ่ายภาพ เช่น ขนาดภาพ (close-up, medium shot, long shot) มุมภาพ (objective, subjective, point of view, angle on) มุมกล้อง (top view, eye view, low view) การเคลื่อนกล้อง (tracking, dolly) เคลื่อนเลนส์ (zoom)

ช็อต ที่ใช้บ่อย เช่น

LONG SHOT -

VERY LONG SHOT -

EXTREME LONG SHOT -

ขนาดภาพกว้าง ใช้คำว่า ภาพไกล หรือ ไกลมาก หรือใช้ตัวย่อ LS, XLS

MEDIUM SHOT -

ขนาดภาพปานกลาง ใช้คำว่า ปานกลาง มองเห็นใกล้เต็มตัว หรือใช้ตัวย่อ MS

CLOSE UP -

BIG CLOSE UP -

EXTREME CLOSE UP -

ขนาดภาพแคบ ถึงแคบมาก ใช้คำว่า ใกล้ (CU) หรือ ใกล้มาก (ECU) เช่น ใกล้มาก - ดันขา

CLOSE ON -

หมายถึง ขนาดภาพของ ตัวละคร วัตถุ แอ็คชั่น ในระยะใกล้ เมื่อถ่ายภาพจากคำสั่งนี้ ภาพที่ได้ จะเห็นส่วนหัว หรือรวมไปถึงไหล่ เช่น ส่วนหน้าของรถยนต์ รวมถึงแอ็คชั่นบางส่วน ที่ต้องการให้เห็นใกล้ๆ เช่น หัวค้อนกำลังทุบไปที่ก้อนหิน คำสั่งนี้ มักใช้กับเหตุการณ์เคลื่อนไหว หรือมีแอ็คชั่น

คำสั่งช็อตภาพ ที่นิยมใช้เปลี่ยนแอ็คชั่นของภาพ ได้แก่

PAN TO -

แพนไปที่ -

มุมที่ต้องการให้กล้องแพนไปหา เช่น **PAN TO - รถยนต์**

ANGLE ON -

มุมของ -

หมายถึง มุมของตัวละคร ที่ผู้เขียนบทต้องการให้ความสำคัญกับตัวละครตัวนั้น หรือวัตถุสิ่งนั้น **ANGLE ON** เป็นวิธีบอกมุมภาพที่ไม่เจาะจง เป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้ถ่ายภาพจะตีความเอาเองว่า ควรจะใช้ภาพขนาดใด มุมกล้องอย่างไร เช่น **ANGLE ON - ไมค์**

REVERS ANGLE -

ตรงข้าม -

หมายถึง ภาพที่เห็น จะอยู่ฝั่งตรงข้ามกับมุมมองของตัวละคร มีความหมายคล้าย มุม P.O.V.
- ชื่อตัวละคร แล้วตัดสลับกลับไปมุมมองฝั่งตรงข้ามกัน อาจเป็นภาพข้ามไหล่ก็ได้ เช่น

P.O.V. - หนา

REVERS - มาฆ

P.O.V. -

P.O.V. มาจากคำว่า Point of view คำสั่งนี้ จะได้ภาพจากกล้องที่ตั้งอยู่เคียงข้างตัวละคร ซึ่งเป็นเจ้าของมุมมอง คนดูรู้สึกเหมือนกำลังยืนชิดกับตัวละคร หรือเป็นตัวละครเสียเอง และมองเห็นภาพข้างหน้า จากกล้องโดยตรง ภาพ P.O.V. ที่ผู้ชมเห็น จะเห็นผ่านสายตาของตัวละคร เหมือนมุมมองแบบ subjective angle แต่ตัวละครจะไม่มองกล้อง และคล้ายกับการถ่ายข้ามไหล่แต่คนดู จะไม่ได้เห็นหัวไหล่ เช่น

ช็อตที่ 1 ผู้ชม เห็นภาพชายผู้หนึ่ง ยืนบนตึกสูง กำลังจะกระโดดตึกฆ่าตัวตาย ตัดมาช็อตที่ 2 ชายผู้นั้น มองลงมายังพื้นข้างล่าง ที่มีคนมายืนมองดู (แต่ยังไม่เห็นภาพฝูงคนข้างล่าง) จากนั้น ตัดไปช็อตที่ 3 ภาพกลุ่มคน (จากมุมสูง) ที่กำลังยืนมองดูชายที่อยูบนตึก

DIFFOCUS | PULL FOCUS

หมายถึง ในเฟรมภาพนั้น กล้องเปลี่ยนโฟกัส จากวัตถุที่อยู่หน้า ไปที่วัตถุที่อยู่หลัง หรือ วัตถุที่อยู่หลัง มาวัตถุที่อยู่หน้า เช่น ภาพนี้ คือการโฟกัส กลับไประหว่าง นักแสดงข้างหน้า และข้างหลัง



CONTRAZOOM -

หมายถึง การดอลลี่ถอยกลับ พร้อมกับ ซูมเข้าไปที่ตัวละคร ซึ่งกำลังเดินเข้าหากล้อง

PULL BACK TO -

หมายถึง การดอลลี่ ถอยกลับ หรือแพนกลับ ออกไปรับ ตัวละคร (ด้านหน้า หรือด้านหลังก็ได้)
มักใช้ร่วมกับคำสั่ง CONTRA ZOOM, INTO VIEW เช่น

ถอยไปรับ เลียม

เขากำลังเดินถือปืน เข้าไปที่คอกคอกของ ไมค์

PUSH IN -

หมายถึง เคลื่อนตัวกล้อง เข้าไปหาวัตถุ การบอกแอ็คชั่นนี้ เป็นหน้าที่ของกล้อง ที่จะเคลื่อนตัวเข้าหาวัตถุอย่างอิสระ และค่อนข้างเร็ว ส่วนมากจะไม่มีอุปกรณ์ช่วย เช่น

PUSH IN หน้าของเลียม วิตกกังวล ว่าจะหาทางออกอย่างไร

หากต้องการบอกชื่อภาพ แบบมุมมองที่เห็นวัตถุโดยตรง (Objective Camera Angle) (ผู้ดูเห็นภาพโดยตรงจากเลนส์ของกล้อง) ก็ใช้คำสั่งนี้

มุมมองของเลียม มองเห็น คิม กับ ไมค์ กำลังสะพานกระเป๋าเบ๊ใหญ่ เดินลัดเลาะไปตามโตนต้นไม้ใหญ่

TIGHT ON

หมายถึง มุมภาพของตัวละคร หรือวัตถุ ที่มีขนาดพอดีกับเฟรม ทำให้ดูคับแคบ จนแทบไม่เหลือช่องว่าง มุมนี้สร้างความอึดอัดให้กับคนดู เช่น ขณะที่แม่บ้านกำลังสาละวนกับการทำอาหารในครัว คนร้ายก็แอบย่องเข้าบ้าน ใช้มุมมอง TIGHT ON ไปที่แม่บ้าน ให้ความรู้สึกว่า เธอไม่รู้ไม่เห็นอันตรายที่กำลังเข้ามา รวากับว่าอยู่ในโลกส่วนตัวแคบๆ

- (7) การเข้ามาในเฟรม หรือการปรากฏตัวของตัวละคร
(INTO FRAME | INTO VIEW)

การเข้าเฟรม หรือ **INTO FRAME** หมายถึง ขณะที่ กล้องบันทึกเฟรมภาพว่างเปล่าไว้ ให้ตัวละครซึ่งอยู่นอกเฟรมภาพ เข้ามาอยู่ในเฟรมภาพ

การปรากฏในภาพ หรือ **INTO VIEW** หมายถึง ขณะที่ตัวละคร ซึ่งอยู่นอกเฟรมภาพของกล้องเดินเข้ามาในเฟรมภาพ กล้องจะคอยลือถอยหลัง เพื่อรับตัวละครที่กำลังเดินเข้ามา หรือ กล้องแพนไปรับตัวละครที่กำลังเดินเข้ามา เช่น

นวล เดินเข้าเฟรม ไปที่ม่านหน้าต่าง มือจับที่ฝ้าม่าน แล้วกระชากลากให้ม่านเปิดออก แสงสว่างพุ่งจากหน้าต่างเข้ามา

หรือ

นวล ปรากฏในภาพ เดินไปที่ม่านหน้าต่าง มือจับที่ฝ้าม่าน แล้วกระชากลากให้ม่านเปิดออก แสงสว่างพุ่งจากหน้าต่างเข้ามา

การเขียนคำอธิบายแอ็คชั่นประเภทนี้ ไม่ต้องอธิบายว่าให้กล้องเคลื่อนไหวอย่างไร ใช้ตัวหนาที่พอ

- (8) การบอกแอ็คชั่นของเสียง และเทคนิคพิเศษ
(sound effect : SFX, special effect : SPFX
computer graphic image: CGI)

ถ้าต้องการให้มีเสียงประกอบ ให้ใช้คำว่า SFX และถ้าต้องการบอกว่า แอ็คชั่นใดในฉาก ต้องการให้คอมพิวเตอร์ช่วยงานด้านกราฟิก ก็ให้เขียนบอกว่า CGI เทคนิคพิเศษบางอย่าง ไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ก็ใช้คำ SPFX แทน

การวางข้อความบนจอภาพ เป็นเทคนิคพิเศษอย่างหนึ่ง ที่ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ ใช้คำว่า SUPER TEXT: หรือ SUPERIMPOST: แล้วต่อด้วยข้อความ ไม่ต้องบอกว่า จะวางอย่างไร วางตรงจุดไหน ด้วยฟอนต์ขนาด ลี ้อย่างไร เพราะเป็นหน้าที่ของผู้ตัดต่อ เช่น

SFX: ฝูงชนบนถนน โห่ร้องดีใจ ประปนกับ เสียงเฮลิคอปเตอร์

SFX: หวดรถไฟ ค่ำราม 2 ครั้ง

CGI: ใบหน้าแม่ปรางค์ ค่อยๆ ผุดออกมาจากกรอบรูป ลอยไปที่ด้านหลังของ ไอ้ต กับ เก่ง

SUPERIMPOST: กรุงเทพมหานคร ปี 2016, สถาบันข้อมูลพันธุกรรมมนุษย์แห่งชาติ

(9) ฉากหลัง ฉากหน้า (background, foreground) | b.g., f.g.

ฉากหลัง จะอยู่ในตำแหน่งด้านหลังของตัวละคร ฉากหลังของตัวละครตัวหนึ่ง อาจเป็นแอ็คชั่นของ ตัวละครอีกตัวหนึ่งก็ได้ ฉากหน้า ก็มีความหมายในลักษณะเดียวกัน เช่น

เอมี เขาผ้าพันแผล พันที่หัวของพ่อ b.g. ทีมงานกองถ่าย กำลังเก็บของขึ้นรถ

ใบหน้า ของเด็ก ไอ้ต กับ เก่ง b.g. กรอบรูปถ่ายของ แม่ปรางค์ ติดที่ฝาผนังบ้าน

(10) แอ็คชั่นเงียบ (mitt out sound : M.O.S.)

มีบางแอ็คชั่น ที่ผู้เขียนบทต้องการถ่ายทอดเหตุการณ์ ให้เป็นแอ็คชั่นเงียบ เพื่อต้องการหยุดอารมณ์ คนดู มันเป็นภาพช้า เช่น เหตุการณ์ตัวละคร ถูกแรงระเบิด ชนกระแทกกระเด็นไป แล้วเกิดการหูลือ ไม่ได้ยินเสียงใดๆ แต่สายตายังใช้การได้ ภาพที่คนดูเห็น เป็นภาพแทนสายตาของตัวละคร ซึ่งไม่มีเสียง ตัวอย่างการใช้คำสั่ง เช่น

M.O.S. ฝูงม้า วิ่งแตกตื่น ลงมาที่ถนนใหญ่

(11) เล่าเรื่องผ่านข้อความ (INTERTITLE)

เป็นเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านบทสนทนา หรือบทบรรยาย วิธีคือ ตัดภาพไปที่ตัวหนังสือ (พื้นหลังดำ) แล้วตัดกลับมาที่เรื่องราว วิธีนี้ใช้ในยุคน้ำเสียง (ค.ศ. 1908 – 1928) เช่น Charlie Chaplin

2.3 ชื่อตัวละคร (Character Name)

ชื่อตัวละคร เขียนด้วยตัวหนา (บทภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ) อย่าให้ชื่อยาวเกิน 1 บรรทัด ชื่อตัวละคร ถ้ามีนามสกุลด้วย ให้ใช้เฉพาะชื่อ ไม่ต้องมีคำนำหน้า อนุญาตให้ใช้คำเฉพาะเป็นชื่อตัวละครได้ แต่อย่าใช้คำที่ไม่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ชายนินนาม ตำรวจ แต่ถ้าคำแสดงตำแหน่งหน้าที่อนุญาตให้ใช้ได้ เช่น ท่านนายพล

กรณี ชื่อตัวละครเดิม แต่ถูกเปลี่ยนชื่อ เพราะได้รับการเปิดเผยตัว ให้ใช้ชื่อเดิมก่อน แล้ววงเล็บต่อหน้า ชื่อใหม่ เช่น ท่านนายพล (ลี)

คำขยายหลังชื่อตัวละคร (Extensions) ให้เขียนในวงเล็บเสมอ เพื่อบอกสถานภาพของตัวละครขณะนั้น หรือ เป็นการบังคับให้ตัวละครต้องทำสิ่งนั้น คำขยายหลังชื่อตัวละคร ที่นิยมใช้ เช่น

V.O. (Voice over) ใช้กับเสียงบรรยายในภาพยนตร์ โดยไม่มีตัวละครในภาพเลย

O.C. (Off camera) ใช้กรณีที่ เหตุการณ์ในฉากหนึ่ง กำลังจะถูกตัดไป แต่ก็มีเสียงในฉากใหม่เข้ามาก่อน ก่อนที่จะปรากฏภาพ หรือตัวละครในฉากใหม่นั้น

O.S. (Off scene) คล้าย O.C. แต่ต่างกันตรงที่ ฉากนั้นไม่มีตัวละครตัวนี้ แต่ไปมีในฉากอื่น ให้ปรากฏในฉากนี้เฉพาะเสียงพูดเท่านั้น

(MORE) หรือ (มีต่อ)

(CONT'D) หรือ (ต่อ)

(SUBTITLE) หรือ (บทบรรยาย)

2.4 บทกำกับแอ็คชั่น (stage direction)

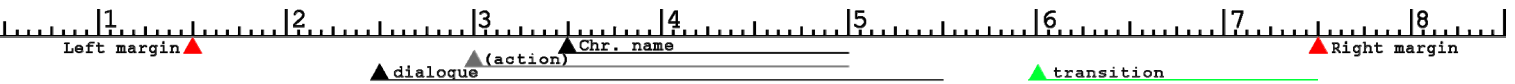
บทกำกับตัวละคร จะอยู่ถัดจากชื่อตัวละคร และเขียนอยู่ในวงเล็บ ความยาวบรรทัดหนึ่ง ไม่เกิน 2 นิ้ว เขียนกำกับไว้เพื่อให้เห็นแอ็คชั่นของตัวละคร และให้เขียนเท่าที่จำเป็น การแสดงออกทางแอ็คชั่นโดยพื้นฐาน เป็นหน้าที่และทักษะของนักแสดงอยู่แล้ว ไม่ควรเขียนลงไป อีกประการหนึ่ง การตีความแอ็คชั่นเป็นหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง ผู้เขียนบท จึงเขียนเท่าที่จำเป็น

2.5 บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนาถูกวางไว้ในบรรทัด ลำดับถัดจาก บทกำกับแอ็คชั่น (stage direction) เขียนได้ยาวอย่างไรก็ได้ และสามารถเขียน บทกำกับแอ็คชั่นคั่นระหว่างบทพูดก็ได้ ถ้าต้องการให้ ตัวละคร

พูดภาษาต่างประเทศ ก็ให้เขียนบทกำกับไว้ด้วย

๒ ตัวอย่าง



แมน

(ภาษาลาว)

เป็นจังได้ ซำบายดีบื้อ?

๒ จบตัวอย่าง

ถ้าตัวละคร พูดพร้อมกัน ให้เขียนไว้ในบรรทัดลำดับเดียวกัน

๒ ตัวอย่าง:



วิญญาณแม่ปรางค์

(ยื่นหน้าไปพูดกับ เก่ง)

แล้วที่เห็นนี้ ไซ้คนหรือเปล่านั้น?

เก่ง

ไอ้ต

แง แ แ แ ช่วยด้วย! ผี

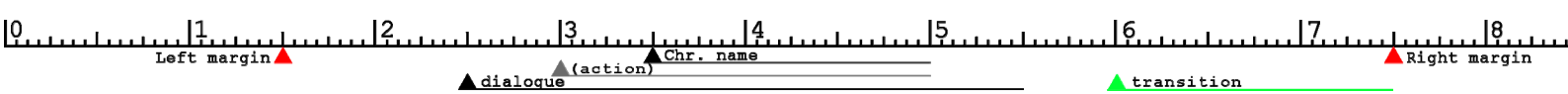
ช่วยด้วย! ผีหลอก

๒ จบตัวอย่าง

การใช้ MORE / มีต่อ กับ CONT'D / ต่อ กับบทสนทนาใช้ได้ 2 กรณี คือ

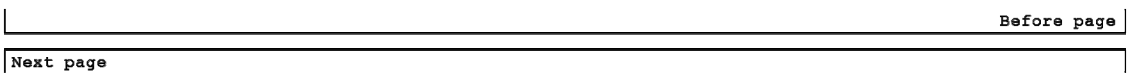
(1) บทสนทนาของตัวละคร ยาวไปถึงอีกหน้าหนึ่ง ต้องตัดบทสนทนาออกเป็น 2 ตอน ตอนบน ในหน้าก่อน ให้เขียน (MORE) หรือ (มีต่อ) ไว้ที่บรรทัดสุดท้ายของบท และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ ต้องเขียนชื่อ ตัวละครอีกรอบ แล้วต่อด้วยคำว่า (CONT'D) หรือ (CONTINUED) ที่ท้ายชื่อ ก่อนจะวางบทสนทนาที่เหลือต่อไป

๒ ตัวอย่าง:



เลียม

ผมเป็นพ่อของเอมี่ ผมออกไปตามลูกสาว เธอยังเป็นเด็ก ไม่รู้
เรื่องอะไรด้วย ทำไปเพราะเพื่อน คุณก็น่าจะเข้าใจว่า วัยรุ่นมัก
เชื่อเพื่อน ๆ
(มีต่อ)



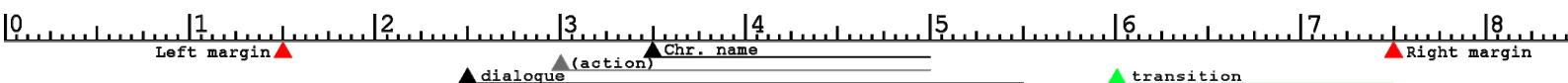
เลียม (ต่อ)

มากกว่าพ่อแม่เสียอีก อย่าตั้งข้อหาอะไร ที่จะทำลายอนาคต
ของลูกผมเลย เธอยังเป็นเด็ก หลงผิดได้ง่าย

จบตัวอย่าง

(2) บทสนทนาของตัวละครตัวหนึ่ง แต่ถูกคำบรรยายแก้ไขขึ้นคั่นไว้ แล้วกลับมาพูดใหม่ (ติดต่อกัน) จะต้องใส่คำว่า (ต่อเนื่อง) หรือ (continuing) ในตำแหน่ง บทกำกับแก้ไขขึ้น (stage direction)

ตัวอย่าง:



มาฆ

ช่วยเปลี่ยนผ้ามาไม่ให้หนอยนะ ให้หนาที่สุด

มาฆ กวักมือเรียกเจ้าหน้าที่ ให้เอาผ้ากรองแสง มาหุ้มกระถางต้นไม้ทดลอง

มาฆ

(ต่อเนื่อง)

คือ นาค ภรรยาผม เคยเป็นโรคมาลงตาแพ้งแสงอย่างแรง

เปลี่ยนทั้งหมดเลย ส่วนห้องคนใช้ ก็แล้วแต่เค้า คุณช่วย
จัดการให้หน่อยนะ ขอขอบคุณมาก

 จบตัวอย่าง

2.6 คำสั่งเปลี่ยนฉาก (transition)

หลังเสร็จสิ้นแอ็คชั่นของฉากใดๆ (ต้องการจะปิดฉากนั้น หรือเปลี่ยนไปฉากอื่น) ให้ใช้ข้อความสั้นๆ เริ่มต้นที่ 6 นิ้ว จากขอบกระดาษด้านซ้ายมือ เขียนด้วยตัวอักษรตัวหนา (บทภาษาไทย) และ ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ) ก่อนจะเริ่มฉากถัดไป

คำที่มักใช้บ่อย เช่น

CUT TO:

DISSOLVE TO:

SMASH CUT:

QUICK CUT:

CUT TO:

DISSOLVE TO:

CROSSFADE:

FADE IN:

JUMP CUT TO:

MATCH CUT TO:

INTERCUT:

BACK TO:

FADE OUT.

คำสั่งเปลี่ยนฉากบางคำ เช่น TIME CUT: และ MATCH CUT: เขียนไว้เพื่อให้ผู้กำกับตีความหมายว่า จะใช้วิธีใดที่เหมาะสมระหว่างฉากเดิม กับ ฉากใหม่

MATCH CUT: คือ การเชื่อมต่อสองข้อต่เข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงความต่อเนื่อง ลื่นไหลเป็น

หลัก เช่น ภาพกระตุก ที่มนุษย์วานรใช้เป็นเครื่องมือ และใช้เป็นอาวุธในยุคโบราณ แล้วตัดไป หรือเลื่อนไป ยังภาพยานอวกาศ ซึ่งหมายถึง เครื่องมือแห่งโลกอนาคต หรือ การตัดภาพเข้าไพลนกันไม้ขีดไฟดับไป ยังภาพดวงอาทิตย์ ซึ่งค่อยๆ ลอยสูงขึ้นกลางทะเลทราย หรือ ภาพกาแฟในถ้วยที่กำลังถูกคนให้ผสมเข้ากันกับครีม แล้วตัดไปที่ กระแสน้ำหมุนวนของห้วงมหาสมุทร MATCH CUT เป็นการเชื่อมภาพที่มีลักษณะ ตรงข้ามกับ jump cut

DISSOLVE TO: ใช้กรณีห้วงเวลาของเหตุการณ์ในฉาก เปลี่ยนไป เช่น 20 ปีผ่านไป หรือ 7 วันผ่านไป **CUT TO:** คือ ต้องการเปลี่ยนสถานที่ จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ในลักษณะห่างไกล หรือ แตกต่างกันสิ้นเชิง

FADE OUT. ใช้เฉพาะปิดท้ายสุดของบท screenplay ก่อนจะจบด้วย THE END. ซึ่งถือว่าบทได้เขียนจบอย่างสมบูรณ์แล้ว

3. บทขยาย (treatments)

บทขยาย คือ รายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ อุปกรณ์ อาจเขียนไปพร้อมกับ บท screenplay ได้แก่ รายละเอียด ต่อไปนี้

3.1 คำอธิบายในแต่ละตอน (outline sequence)

ในขณะที่เขียนบท screenplay บางครั้ง ผู้เขียนต้องการ ใส่รายละเอียดต่างๆ แต่ไม่อาจเขียนลงไปในบท screenplay ได้ ให้แยกเขียนลงในรายการ ที่แยกออกเป็นตอน (sequence) โดยให้คำอธิบายเชื่อมโยงกับ หมายเลขกำกับตอน หรือ ชื่อตอน

ตัวอย่าง คำอธิบายเพิ่มเติมในตอน เช่น

-outline บอกเหตุการณ์ในตอน ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร หรือมีบรรยากาศอย่างไร หรืออิงกับเหตุการณ์ใดในประวัติศาสตร์ หรือเป็นเรื่องเล่า อัดชีวประวัติของใคร ฯลฯ

-ลักษณะ คุณสมบัติ ของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก (props-sets) โดยเฉพาะภาพยนตร์แนวแฟนตาซี และวิทยาศาสตร์

-เสียงดนตรี (music) เสียงประกอบ (sound effect) เทคนิคพิเศษ (special effect) มีลักษณะ คุณสมบัติอย่างไร

-หมายเหตุคำอธิบาย (note) หรือบอกลักษณะเฉพาะพิเศษ ที่มีอยู่ในตอน

ไฟล์ตัวอย่าง ที่รองรับบทประเภทนี้ คือ 04_Treatments&Notes-ScratchPad.doc

3.2 อัตลักษณ์ตัวละคร (identity)

คือ คำอธิบายเกี่ยวกับตัวละคร (character profile) เช่น เบื้องหลังชีวิต (character bio) วิถีชีวิตจริงที่ตัวละครจะต้องเผชิญ (character arc) และรายละเอียดอื่นๆ ที่จำเป็น สำหรับตัวละครแต่ละตัว ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพสมรส พื้นที่อยู่ในครอบครัว การนับถือศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ/กำลังศึกษาอยู่ แลถิ่นที่อาศัย บ้านพัก พักอยู่กับใคร ชอบเดินทางด้วยพาหนะใด และที่สำคัญคือ มีจุดด้อยหรือปมด้อยอะไร (character flow) มีความใฝ่ฝัน (life ambition) และมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร คำอธิบายเกี่ยวกับตัวละคร จะมีผลต่อการคัดเลือกตัวนักแสดง การแต่งกาย ในขั้นตอนลงมือถ่ายทำ

ไฟล์ตัวอย่าง ที่รองรับบทประเภทนี้ คือ 05_Charactor-ScratchPad.doc

การเขียนบทขยาย จะแยกเล่มกับ บท screenplay ผู้เขียน จะเขียนอธิบายให้ละเอียดอย่างไรก็ได้ เพื่อให้ผู้สร้าง และผู้ออกแบบงานสร้าง ตลอดจนผู้กำกับภาพยนตร์ เข้าใจ และนำไปออกแบบงานสร้างให้ได้ภาพยนตร์ ที่มีอรรถารมณ์และเรื่องราว ตรงกับวัตถุประสงค์ของเรื่อง และตรงกับตลาดความต้องการของคนดู

ตอนที่ 2

รูปแบบ (format script)

1. ขนาดกระดาษพิมพ์ ฟอนต์ และระยะการวาง elements

รูปแบบการเขียนบทภาษาไทย ยังไม่มีกฎเกณฑ์บังคับที่แน่นอน จึงต้องอิงกฎเกณฑ์การเขียนแบบเดียวกับบทภาษาอังกฤษ แต่ก็มีข้อยกเว้นเรื่องจำนวนบรรทัดที่แตกต่างกัน เพราะภาษาไทยมีสระและวรรณยุกต์เหนือบรรทัดและใต้บรรทัด ทำให้ต้องเสียพื้นที่หน้ากระดาษ มากกว่าบทภาษาอังกฤษ

1.1 กระดาษพิมพ์

ทั้งบทภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ ให้ใช้กระดาษ ขนาด 8.5 x 11 นิ้ว สีขาวล้วน

-ขอบด้านบน (top margin) และขอบด้านล่าง (bottom margin) ห่างจาก

ขอบกระดาษเท่ากัน คือ 1 นิ้ว

-ขอบด้านซ้าย (left margin) ห่างจากขอบกระดาษ 1.5 นิ้ว

-ขอบด้านขวา (right margin) ห่างจากขอบกระดาษ 1 นิ้ว

1.2 ฟอนต์ ระยะบรรทัด และย่อหน้า

ภาษาไทย

-ใช้ฟอนต์ Angsana New ขนาด 16pt. - 18pt.

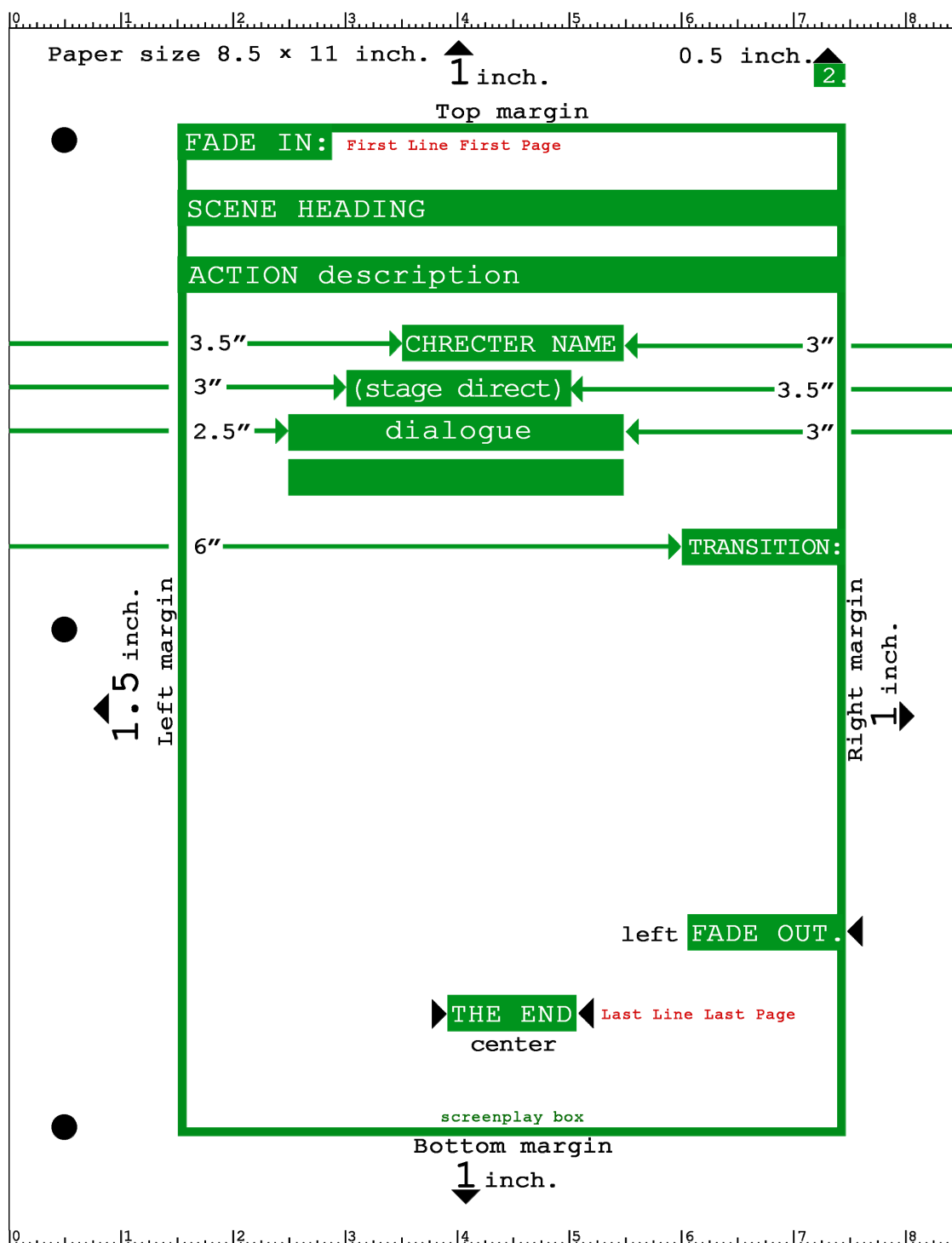
-ระยะห่างระหว่างบรรทัด (line spacing) คือ 1 บรรทัด (single line)

ระยะห่าง 1 ย่อหน้า หมายถึง ห่างจากบรรทัดบน (spacing before) 6 pt. และห่างจากบรรทัดล่าง (spacing after) 6 pt.

ภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt. ระยะบรรทัด (line spacing) 1 บรรทัด (single line) ไม่มีระยะห่างระหว่างย่อหน้า เพราะ**ภาษาอังกฤษใช้วิธีเคาะเว้นบรรทัดแทนย่อหน้า** การวางสารบทต่างๆ (elements) จะเคาะเว้นบรรทัดไม่เท่ากัน

คำอธิบายในภาษาไทย ที่ใช้คำภาษาอังกฤษรวมอยู่ด้วย ให้ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt หรือ 14pt. เช่นกัน ส่วนระยะห่างระหว่างบรรทัด และระยะห่างระหว่างย่อหน้า ให้อิงตามฟอนต์ภาษาไทย บทภาษาไทย อาจมีระยะบรรทัดห่างกว่า ภาษาอังกฤษ เพราะต้องเผื่อพื้นที่สระและวรรณยุกต์ล่างบน

รูปแบบ:



ข้อความทุกแห่งในบท รวมหน้าปก ให้ใช้ขนาดฟอนต์เดียวกันตลอดทั้งเล่ม.

การใช้ฟอนต์ภาษาไทย ในบทเรียนนี้ ผู้เขียน เลือกใช้ฟอนต์ PSL ThaiAntique แทน Angsana New

1.3 การวางข้อความสารบทต่างๆ (elements)

(1) เลขหน้า (page no.) ให้วางไว้ที่ตำแหน่ง 0.5 นิ้ว จากขอบกระดาษบน และ ตำแหน่ง 7.25 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย หน้าแรก เริ่มที่เลข 1 แต่ไม่ให้แสดงตัวเลข และทุกหน้า ให้แสดงเฉพาะตัวเลขเท่านั้น (ตัวเลขหน้า จะเริ่มที่หน้า 2)

(2) หัวของฉาก (scene heading) หัวรอง (subheading) ให้วางไว้ชิดกันขอบซ้าย (1.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย) และเขียนให้จบ ในบรรทัดเดียว ด้วย**ตัวหนา** (ภาษาไทย) หรือ **ตัวพิมพ์ใหญ่** (ภาษาอังกฤษ)

ภาษาไทย ระยะห่างระหว่างบรรทัดของหัวฉาก เท่ากับ 1 ย่อหน้า

ภาษาอังกฤษ ระยะห่างระหว่างหัวของฉาก กับสารบทอื่น เท่ากับ 2 บรรทัด คือ ข้างบน (before spacing) กับข้างล่าง (after spacing) ห่างเท่ากัน คือ 6 pt. (ภาษาไทย) หรือ 2 บรรทัด (ภาษาอังกฤษ)

(3) บทแอ็คชั่น ให้เริ่มที่ชิดกันขอบซ้าย (1.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย) ตลอดแนวบรรทัด ไปจนถึงกันขอบหลัง (ไม่เกิน 1 นิ้ว จากขอบกระดาษด้านขวา) รวมแล้ว บทแอ็คชั่น เขียนได้ยาวสุด 5.5 นิ้ว

(4) ชื่อตัวละคร (character name) ให้เริ่มที่ตำแหน่ง 3.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย ไปตลอดแนวบรรทัด และเขียนให้เสร็จภายใน 1 บรรทัด รวมแล้ว ชื่อตัวละคร เขียนได้ยาวสุด 2 นิ้ว

(5) บทกำกับแอ็คชั่น (stage direction หรือ action) ให้เริ่มที่ตำแหน่ง 3 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย เรื่อยไปไม่เกิน 5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย รวมแล้ว บทกำกับเขียนได้ยาวสุด 2 นิ้ว ต่อบรรทัด

(6) บทสนทนา (dialogue) ให้เริ่มที่ตำแหน่ง 2.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย เรื่อยไปไม่เกิน 5.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย รวมแล้ว บทสนทนา เขียนได้ยาวสุด บรรทัดละ 3 นิ้ว ถ้าเกินให้ขึ้นบรรทัดใหม่

(7) คำสั่งเปลี่ยนฉาก (transition) ให้เริ่มที่ตำแหน่ง 6 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย และเขียนให้เสร็จในบรรทัดเดียว รวมแล้ว คำเปลี่ยนฉาก เขียนได้ยาวสุด 1.5 นิ้ว

ภาษาไทย ใช้ฟอนต์ PSL ThaiAntique ขนาด 16pt.-18pt. ระยะบรรทัด คือ single line สารบทต่างๆ (element) ขึ้นต้นด้วยตัวหนาทั้งหมด ให้เว้นระยะ 1 ย่อหน้าเสมอ

ส่วนสารบท ชื่อตัวละคร บทกำกับ บทสนทนา ให้เว้นระยะ 1 บรรทัด

บทภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt. ระยะบรรทัด คือ single line สารบทต่างๆ (element) ให้ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด เช่น scene heading, subheading, action, shot, dialogue, transition ให้เว้นระยะ 2 บรรทัด เสมอ หลัง FADE OUT. ให้เว้น 3 บรรทัด. ส่วนสารบท ชื่อตัวละคร – บทกำกับ – บทสนทนา (character name – stage direction – dialogue) ให้เว้นระยะบรรทัด 1 บรรทัด

บทภาษาอังกฤษ ใน 1 หน้า จะมี 45 บรรทัด โดยประมาณ ส่วนบทภาษาไทย ตามแบบแผนที่ผู้เขียนกำหนด จะมี 24–26 บรรทัด โดยประมาณ (ใช้ทุกบรรทัด) แม้ว่าในภาษาอังกฤษ จะมีจำนวนบรรทัดมากกว่า แต่ก็มีความยาว แทรกอยู่ระหว่างย่อหน้า ของแต่ละสารบท เมื่อเทียบกับบทภาษาไทย เฉลี่ยแล้ว จะบรรจุเนื้อหาได้มากขึ้น ได้ไม่แตกต่างกันมากนัก

2. หน้าปก หน้าแรก และหน้าสุดท้าย

2.1 หน้าปก

กระดาษหน้าปก ใช้กระดาษ ขนาด 8.5 x 11 นิ้ว ขาวทั้งปกหน้าและปกหลัง ปกหน้า ให้มีข้อความระบุเพียง ชื่อภาพยนตร์ ชื่อผู้เขียนบท และสถานที่ติดต่อ (ตามแบบฟอร์ม) ไม่ใส่ภาพกราฟิกใดๆ ไม่แสดงเลขหน้า ส่วนปกหลัง ปล่อยให้เป็นหน้าว่างเปล่าเช่นกัน

การเข้าเล่มบทที่เขียนเสร็จแล้ว บทที่ไม่เกิน 120 หน้า ให้ใช้คลิปหมุดทองเหลือง (brads) เบอร์ 5 (ยาว 1 ¼ นิ้ว) สอดเข้าที่รูบนและรูล่าง (เว้นรูกลางไว้) แล้วพับหนีบให้เรียบร้อย

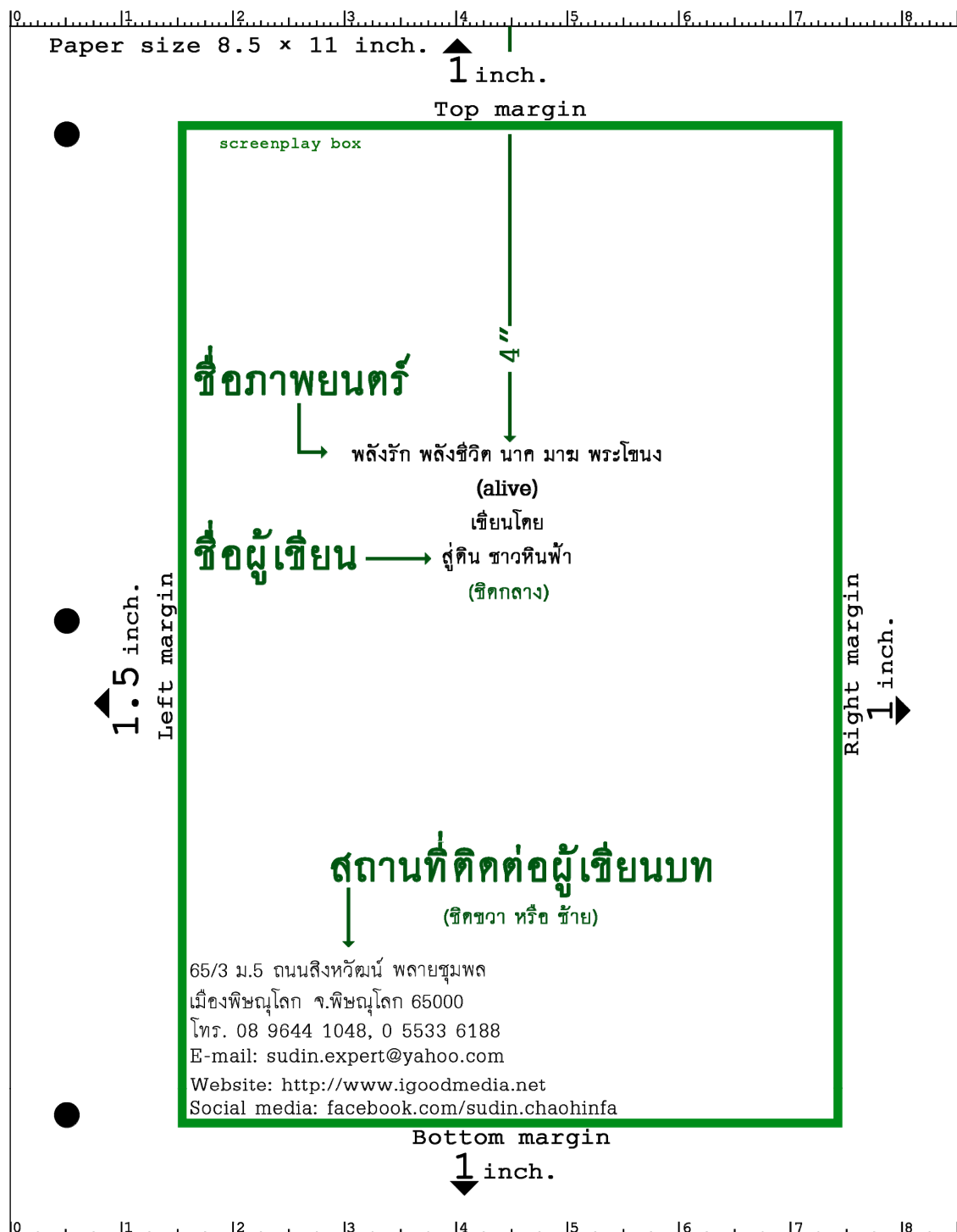
2.2 หน้าแรก

หน้าแรกของบท จะเริ่มที่หน้า 1. (หน้าแรก จะต้องไม่แสดงเลขหน้า ส่วนหน้าถัดไปจึงจะแสดงเลขหน้า) และเปิดหน้าด้วย FADE IN: บรรทัดแรก วางขีดขอบซ้ายมือสุด เหมือนหัวของฉาก

2.3 หน้าสุดท้าย

หน้าสุดท้ายของบท (ประมาณ หน้า 90–100–120) จะปิดท้ายบรรทัด ด้วยคำว่า FADE OUT. วางขีดขวามือสุดของหน้า และ เว้นระยะห่างลงมาอีก 24 pt. (หรือ 3 บรรทัด ในบทภาษาอังกฤษ) วางข้อความ THE END ไว้กึ่งกลางหน้า และจะไม่มีข้อความใดๆ ต่อท้ายอีก ถือว่าจบบท screenplay

รูปแบบ:



๒ ตัวอย่าง:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

หน้าแรก

FADE IN:

นอก. ท้องฟ้า – ตึกสูงสมัยใหม่ – กรุงเทพมหานคร – ค่ำ

มุมสูง ไกลมาก จากท้องฟ้าว่างเปล่า ลงมาที่ตึกสูงสมัยใหม่ จำนวนมาก

SUPERIMPOST กรุงเทพมหานคร ปี 2016
สถาบันข้อมูลพันธุกรรมมนุษย์แห่งชาติ

ใบหน้าของเด็ก ไอ้ต กับ เก้ง ฉากหลัง กรอบรูปถ่ายของ แม่ปรางค์ ติดที่ฝาผนังบ้าน

เก้ง
(สั่นก๊ว)

บ้านของใครวะ สงสัยจะไม่มีคนอยู่

CGI : ใบหน้าแม่ปรางค์ ค่อยๆ ผุดออกมาจากรูปถ่าย ลอยไปที่ด้านหลังของเด็ก ไอ้ต กับ เก้ง

วิญญาณแม่ปรางค์
(ยื่นหน้าไปพุดกับ เก้ง)

แล้วที่เห็นนี้ ใช่คนหรือเปล่านั้น

เก้ง ไอ้ต

แง งงงงง! ช่วยด้วย! ผี ช่วยด้วย! ผีหลอก

เสียงหัวเราะแหลม ของวิญญาณแม่ปรางค์ ขณะที่เด็กทั้งสอง วิ่งหนีไป.

FADE OUT.

THE END

หน้าสุดท้าย

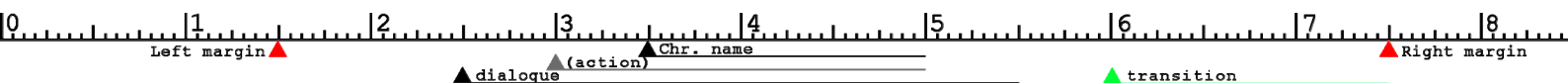
3. การต่อหน้า และการขึ้นหน้าใหม่

การเขียนบทที่ยังไม่จบในย่อหน้า และจำเป็นต้องขึ้นหน้าใหม่ ให้ปฏิบัติตามดังนี้

(1) ถ้าหัวของฉาก (scene heading) และหัวรอง (subheading) อยู่ตำแหน่งบรรทัดสุดท้ายของหน้า ให้เลื่อนไปขึ้นหน้าใหม่

(2) คำอธิบายแอ็คชั่น ถ้ามีหลายบรรทัด จนล้นเลยไปถึงหน้าถัดไป จะต้องให้ค้างอยู่ในหน้าเดิมอย่างน้อย 2 บรรทัด และบรรทัดสุดท้าย ให้เขียนคำว่า มีต่อ ไว้ในวงเล็บ (ภาษาไทย) หรือ CONTINUED (ภาษาอังกฤษ) ที่ตำแหน่ง transition (นับจากขอบซ้ายของหน้า ไปทางขวา 6 นิ้ว) และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ ที่บรรทัดแรกซ้ายมือสุด เขียนคำว่า ต่อ: (ภาษาไทย) หรือ CONTINUED: (ภาษาอังกฤษ) ก่อนที่จะเขียนบทอธิบายแอ็คชั่นต่อไป

 ตัวอย่าง:



ใน. ห้องพัก – กลางวัน (เช้า)

มองเห็นห้องพัก ผ่านใบพัดลมเพดาน ที่กำลังหมุนอย่างช้า กวาดภาพลงมายังพื้นห้อง เห็นประตูทางเข้า ปิดอยู่ ข้างประตูเป็นบานเกร็ด 2 บาน ไรฝุ่นเกาะ ตรงข้ามเป็นบานหน้าต่างบานเปิด 2 บาน เปิดทิ้งไว้ ม่านสีฟ้าขาวสะอาดตา ลมพัดผ้าม่านหน้าต่างปลิวเล็กน้อย

(CONTINUED)

	Before page
Next page	

CONTINUED:

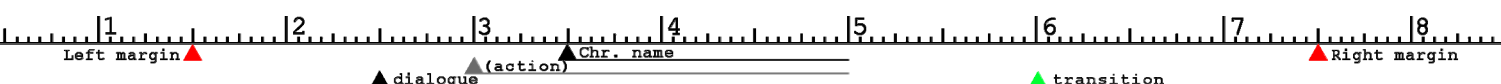
โต๊ะอาหาร วางชิดอยู่ที่มุมห้องด้านซ้าย ขนาบข้างด้วยตู้ยา และตู้เก็บหนังสือ บนโต๊ะมีถาดอาหาร

 จบตัวอย่าง

(3) ชื่อตัวละคร (character name) ถ้าอยู่ในตำแหน่งบรรทัดสุดท้ายของหน้า ให้เลื่อนไปขึ้นหน้าใหม่

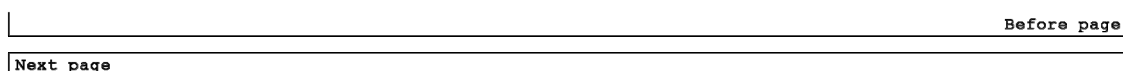
(4) บทสนทนา (dialogue) ถ้ามีหลายบรรทัด จนล้นเลยไปถึงหน้าถัดไป จะต้องให้ค้างอยู่ในหน้าเดิม อย่างน้อย 2 บรรทัด และบรรทัดสุดท้าย ให้เขียนคำว่า มีต่อ (ภาษาไทย) หรือ MORE (ภาษาอังกฤษ) ไว้ในวงเล็บที่ตำแหน่งบทกำกับแอ็คชั่น และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ จะต้องเขียนชื่อตัวละครเดิม ขึ้นมาอีกครั้ง และต่อท้าย ด้วยคำว่า ต่อ (ภาษาไทย) หรือ CONTINUED หรือ CONT'D (ภาษาอังกฤษ)

ตัวอย่าง:



เลียม

ผมเป็นพ่อของเอมี่ ผมออกไปตามลูกสาว เธอยังเป็นเด็ก ไม่รู้
เรื่องอะไรด้วย ทำไปเพราะเพื่อน คุณก็น่าจะเข้าใจว่า วัยรุ่นมัก
เชื่อเพื่อน ๆ
(มีต่อ)



เลียม (ต่อ)

มากกว่าพ่อแม่เสียอีก อย่าตั้งข้อหาอะไร ที่จะทำลายอนาคต
ของลูกผมเลย เธอยังเป็นเด็ก หลงผิดได้ง่าย

จบตัวอย่าง

อย่าหยุดคำพูดของตัวละคร ด้วยเครื่องหมาย – แต่ให้ใช้บทกำกับว่า
(หยุด) หรือ (pause) หรือ (beat)

บทที่เขียนเสร็จสมบูรณ์แล้ว โดยเฉลี่ย ในหนึ่งหน้า จะเท่ากับเวลาในภาพยนตร์ 1 นาที บทภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ควรจะมีจำนวนหน้าเฉลี่ย อยู่ที่ 100-120 หน้า สำหรับบทที่เขียนนิคมาตรฐานรูปแบบ หรือเขียนนิคแบบแผนสากล เช่น ใช้ฟอนต์นิคขนาด ระยะบรรทัดไม่คงที่ วางส่วนประกอบต่างๆ ไม่ตรงตำแหน่ง จัดหน้า กั้นหน้า ไม่ถูกต้อง หรือ ใช้กระดาษนิคขนาด จะส่งผลต่อจำนวนหน้า และการคาดคะเนเวลาในภาพยนตร์ (runtime) ผิดไปจากความจริง

ข้อแนะนำสำหรับมือใหม่หัดเขียน

- อย่าวาง ชื่อตัวละคร และบทสนทนา ไว้กลางหน้า
- อย่าใส่เครื่องหมายใดๆ หลังชื่อตัวละคร เช่น : และอย่าใส่เครื่องหมายัญประกาศ ที่บทสนทนา (เครื่องหมายคำพูด)
- ชื่อตัวละคร ต้องยาวแค่บรรทัดเดียว (ยาวไม่เกิน 2 นิ้ว)
- ในบทภาษาอังกฤษ ให้ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt. ตัวปกติเท่านั้น และตลอดทั้งเล่ม ห้ามใช้ตัวหนา ตัวเอียง หรือขีดเส้นใต้ ส่วนบทภาษาไทย ให้ใช้ตัวหนาแทน ตัวพิมพ์ใหญ่ในภาษาอังกฤษ
- ยกเว้น ในบทภาษาไทย ถ้าใช้คำภาษาอังกฤษ ร่วมกับภาษาไทย อนุโลมให้ใช้ตัวหนาเหมือนกับคำภาษาไทย
- สำหรับบทภาพยนตร์เรื่องยาว 2 ชั่วโมง (90 - 100 - 120 นาที) จะต้องเขียนบทให้ได้เท่ากับ ความยาวจริง (นาที) ของภาพยนตร์ คือ 90 - 120 หน้า
- หน้าแรก อย่าใส่เลขหน้า และอย่าใส่คำว่า “หน้า” ก่อนตัวเลขหน้า เลขหน้าจะปรากฏในหน้าถัดไป (หน้าที่ 2) และเริ่มต้นบรรทัดแรก ด้วยคำว่า FADE IN: ชิดขอบกันหน้าซ้ายเสมอ
- ที่หัวของฉาก อย่าใส่หมายเลขกำกับ หรือลำดับของฉาก
- อย่าทิ้ง หัวของฉาก, ชื่อตัวละคร, บทอธิบายแอ็คชั่น ไว้ที่บรรทัดสุดท้ายของหน้า และ อย่าให้ คำบอกเปลี่ยนฉาก ไปอยู่ในบรรทัดแรกของหน้าถัดไป
- หลีกเลี่ยงการอธิบายมุกตลก
- อย่าบรรยายความรู้สึก บรรยากาศ ที่มองไม่เห็น หรือไม่ได้ยิน ลงไปในบท (อย่าเขียนบรรยายแบบนิยาย หรือเรื่องสั้น) รวมทั้ง อย่าพยายามบอกแก่นของเรื่อง ที่หัวของบท
- อย่าลงวันที่ในหน้าปกของบท และไม่ต้องเขียนภาพหรือใส่รูปภาพ รวมทั้งโลโก้ลงไปทับ ข้อความทุกอย่างในตัวเล่ม มีแค่สองสี คือ ขาวกับดำเท่านั้น
- หน้าปก จะต้องแยกออกจาก screenplay (อย่าใช้ไฟล์เดียวกัน)
- ร้อยลดเย็บตัวเล่ม ที่รูปกับรูปร่างเท่านั้น รูดรกลางวางไว้
- อย่าตั้งความหวังให้สูง ว่าบทของท่านจะถูกใจผู้สร้างสักราย หรือส่งบทออกไปแล้ว หวังจะได้คืน ถ้าบทนั้นดีจริง ผู้สร้างจะติดต่อกลับมาเอง

สิ่งที่ควรทำ เมื่อเขียนบทเสร็จ

- ตรวจ สะกดคำผิดให้เรียบร้อย ก่อนส่งออกไป
- ลำเนาที่ส่งออกไป ต้องให้คมชัดที่สุด และการเข้าเล่มต้องดูแน่นหนา สมบูรณ์
- จดทะเบียนลิขสิทธิ์ให้เรียบร้อย ก่อนส่งออกไป
- สิ่งที่จะส่งไปกับจดหมายนำส่ง คือ หน้าแรก และหน้าสุดท้ายของบท screenplay

ตอนที่ 3

ข้อแนะนำ การใช้โปรแกรมเขียน

ไฟล์ต้นแบบทุกไฟล์ จะมีข้อความแนะนำ ปรากฏอยู่ หากต้องการใช้พื้นที่ในหน้านั้น ให้ลบคำแนะนำเหล่านั้นทิ้งไป จะได้เหลือหน้าว่างไว้ใช้งานต่อไป

โปรแกรมที่ใช้เขียนบทภาพยนตร์ คือ Microsoft Word รุ่นปี 2003 (แนะนำให้ใช้ รุ่นนี้) เหมาะสำหรับภาษาไทย มีไฟล์แบบฟอร์ม สำหรับเขียน 6 ไฟล์ (ไฟล์ชุด) ทุกไฟล์ ได้วางข้อกำหนด และแบบแผนต่างๆ ไว้เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้นำไปใช้ได้ทันที โดยไม่ต้องตั้งค่าหน้ากระดาษ ระยะ พอนต์ ใหม่อีก

[download:
http://www.igoodmedia.net/@production/01_script/index.html]

00_Description

01a_CoverScreenplay.doc

01b_Screenplay.doc

02a_CoverPageAppendix.doc

02b_Title-info.doc

02c_PlotOutline-Sequence.doc

02d_Treatments&Notes-ScratchPad.doc

02e_Charactor-ScratchPad.doc

00_Description คำอธิบาย การเขียนบท หลักการ แนวการเขียน เกณฑ์รูปแบบต่างๆ พร้อมตัวอย่าง

01a_CoverScreenplay ไฟล์ปกของบท screenplay

01b_Screenplay บทแสดง

การบอกเอ็คชั่นต่างๆ ชื่อ หัวเรื่อง (subheading) ส่วนขยาย (extension) อาจใช้คำภาษาอังกฤษแทนภาษาไทย โดยไม่ต้องแปล

02a_CoverPageAppendix ปกของภาคผนวก

02b_Title-info บอกข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง

02c_PlotOutline-Sequence ไฟล์สำหรับเขียนพล็อตเรื่อง โครงเรื่อง และตอน ต่อด้วยส่วนขยาย (treatment) ที่ผู้เขียนจะต้องแบ่งออกเป็น ตอนๆ เองในภายหลังที่เขียนบท screenplay เสร็จแล้ว หรือจะแบ่งในระหว่างการเขียนก็ได้

02d_Treatments&Notes-ScratchPad ไฟล์นี้ คือส่วนที่เป็นบทขยาย (treatments) ซึ่งจะบอกข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับฉาก ตัวละคร และอุปกรณ์ที่มีในฉาก รวมถึงเครื่องแต่งกายของตัวละคร ซึ่งจะสอดคล้องและเชื่อมโยงควบคู่ไปกับบท screenplay การเขียนรายละเอียดลงไปไฟล์นี้ จะทำในระหว่างการเขียน screenplay ก็ได้ เพราะในบท screenplay ไม่สามารถใส่รายละเอียดมากไปกว่า การบอกเอ็คชั่นเท่าที่จำเป็น

02e_Charactor-ScreatchPad เป็นบทขยายอีกไฟล์หนึ่ง ที่แยกเขียนออกมาต่างหาก เพื่อบอกอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัว

ดูตัวอย่าง ไฟล์ชุดทั้งหมด ในบทภาพยนตร์ เรื่อง พลังรัก พลังชีวิต นาค มาม พระโขนง (alive)

และแนะนำโปรแกรมสำเร็จรูป ในการเขียน เป็นภาษาอังกฤษ (ทุกโปรแกรม ยังไม่ตอบสนองภาษาไทย) คือ **Script It! Version 1.0.3** ปี 2013 ของบริษัท Nuvotech โปรแกรม **Screenwriting Pro beta** (ใช้ฟรี 30 วัน) และโปรแกรม **Final Draft** ปัจจุบัน version 9 โปรแกรมดังกล่าว มีแบบแผน ข้อกำหนด และกฎเกณฑ์การเขียน ไว้ให้พร้อมแล้ว.

