

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์

โดย อ.ภุทธิพันธ์ ภูโพบูลย์

ประเภทของภาพยนตร์

ประเภทของภาพยนตร์แบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ (style) ได้ 3 รูปแบบ คือ

1. **Realism** เน้นการนำเสนอความจริงเป็นหลัก ใช้เทคนิคของหนังเพียงเล็กน้อย ได้แก่ หนังส่วางสารคดีหรือหนังประเภทไฮมูฟวี่ที่ถ่ายไว้เพื่อบันทึกเหตุการณ์

2. **Formalism** เน้นการแสดงความคิด (surrealist) สื่อความหมายผ่านทางสัญลักษณ์ ประเภท fantasy ใช้เทคนิคเข้ามาปรุงแต่งอย่างเข้มข้น

3. **Classical Cinema หรือ drama** เน้นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่อง มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครให้ถึงที่สุด หนังที่สร้างเพื่อการค้าส่วนใหญ่จัดอยู่ในหนังกลุ่มนี้ และยังคงจะมีการแบ่งประเภทหนังออกไปอีกหลากหลายแนวเพื่อความง่ายต่อการจัดประเภทให้แก่ผู้ชม เช่น แนว action, drama, adventure, romantic, comedy, cartoon, thriller (suspense-thriller), sci-fi (science fiction) และ musical

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีหลายวิธี คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องหรือลำดับเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องเสมอ การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 **การเริ่มเรื่อง (Exposition)** เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเปิดเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็มีลักษณะยุ่งยาก

1.3 **ภาวะวิกฤติ (Climax)** เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในภาวะที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจ หมายถึง ความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

2 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งจะเป็นการผูกปมที่รวมเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน การทำความเข้าใจในส่วนนี้จะทำให้ทราบเรื่องราว และการดำเนินเรื่องที่กระจ่างยิ่งขึ้น ความขัดแย้งจำแนกได้เป็น 3 แบบ คือ

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์ สงคราม หรือการตามล่าด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำการบางอย่างที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับความรับผิดชอบและจิตสำนึก หรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ การทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผลและมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวที่เดินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล จะทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือ

3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครคือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา นิสัยใจคอ ตัวละครแต่ละตัวต้องมี 2 ส่วนประกอบเสมอ คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นพฤติกรรม ความคิดของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าจะมีเหตุผลหรือเหตุการณ์ใด ที่สำคัญเพียงพอในการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่กำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษาและฐานะความเป็นอยู่ พฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร เช่น ตัวละครชื่อ กอร์ดอน เกรโก้ ในภาพยนตร์เรื่อง Wallstreet (1987) เขามีความคิดว่าเงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมและทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละครยังมีเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการแบ่งตัวละครคือ คุณสมบัติ ของตัวละคร เช่น ตัวละครผู้ที่กระทำและผู้ที่ถูกกระทำ

3.1 ผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากจะเป็นผู้ชายมีการศึกษาดีและเป็นที่ยอมรับจากสังคม

3.2 ผู้ถูกกระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ถูกกระทำ อ่อนแอ ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือตกอยู่ภายใต้การดูแลหรือครอบงำจากผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ต้องอาศัยการศึกษา ฐานะทางสังคมอยู่ในระดับล่างและขาดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจ โดยมากเป็นเพศหญิงและกลุ่มคนชายขอบต่าง ๆ ในสังคม

4 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ต้องผ่านการร้อยเรียงออกมาและนำเสนอและเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง โดยจับเอาสิ่งสำคัญและสื่อออกมาให้เข้าถึงผู้ชม และผู้ชมเองสามารถเข้าใจได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ อาทิ ตัวละคร บทสนทนา หรือสัญลักษณ์พิเศษที่เข้ามามีส่วนร่วมสร้างความเข้าใจเรื่อง แก่นความคิดที่ได้รับคามนิยม คือ ความดี ความชั่ว ความรัก หรือความเกลียด ส่วนของรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงลงไปจะผลักดันแก่นความคิดหลักในแนวทางที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบหรือเทคนิคอื่นๆ เช่น การแบ่งฝ่ายของฝ่ายดีและฝ่ายร้ายที่สะท้อนออกมาจากบทสนทนาและเนื้อเรื่องที่เรียกฝ่ายร้ายว่า ด้านมืด คือการหลงในด้านมืดหรือความชั่วร้ายที่มีอยู่ภายในตนเอง ซึ่งท้ายที่สุดแล้วก็ต้องพ่ายแพ้แก่ด้านสว่างหรือความดี

5. ฉาก (Scene) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งจะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง ฉากมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างความหมายโดยไม่จำเป็นต้องเป็นมีบทสนทนาดังกล่าว และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่องเล่า จำแนกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มิได้ใช้สอย

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะ

เป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็น ฉากภายในบ้านและฉากภายนอกบ้าน ซึ่งจะสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เล่า เช่น ถ้าเป็นฉากการผจญภัย ก็จะเป็นฉากด้านนอก หากเป็นเรื่องของความรักหรือครอบครัว ฉากส่วนใหญ่จะอยู่ภายในบ้าน

6. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จุดยืนของการเล่าเรื่อง จะมีมิติของอำนาจ (power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอก โดยแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

6.1 การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The first person narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตคือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ มีข้อดีคือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียมส่วนตัวของตัวละครไปด้วย การเล่าเรื่องแบบนี้พบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

6.2 การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The third person narrator) คือการเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shawshanks Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดยตลอดและเรื่องเล่าก็มีความเกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่าด้วยเพียงแต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่องจะพุ่งไปที่ตัวละครหลัก ที่ผู้เล่ากำลังพูดถึง นั่นคือ ตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

6.3 การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคนนอก โดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจและเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริง ไม่ใช้การปรุงแต่งหรือเทคนิคการตัดต่อที่หวือหวา เพื่อให้ความหมายที่เกิดมีความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยในภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism)

6.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา

สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถทำการสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขต มักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิงศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เป็นการใช้องค์ประกอบต่างๆ ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์และประกอบประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยอาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ ที่เป็นภาพในการสื่อความหมาย อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ การใช้สัญลักษณ์พิเศษนี้เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ซึ่งความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

8 เครื่องแต่งกาย (Costume) เป็นส่วนสมทบของตัวละครและเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็น “สัญลักษณ์” อย่างหนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายของตัวละคร เช่น การนุ่งกางเกงขาสั้นออกไปเดินเล่นนอกบ้านของตัวละครหญิง ต้องการที่จะ บ่งบอกความหมายว่า “เป็นสาวทันสมัย/ล้ำยุค/มีความมั่นใจในตัวเอง”

ขั้นตอนการพัฒนาวิธีคิดเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์

การเริ่มเขียนบทภาพยนตร์ มักเริ่มด้วยการคิดถึง แนวคิด (idea) ที่ต้องการจะนำเสนอต่อผู้ชม หรือได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ได้พบเจอ หรือรับฟังมา หรืออาจเริ่มจากการตั้งสมมติฐานของเรื่องที่ต้องการจะเล่า ลักษณะโดยทั่วไปของการพัฒนาความคิดในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์นั้น จะเน้นไปที่แก่นของเรื่อง (theme) เป็นหลัก ซึ่งเป็นดั่งหัวใจของภาพยนตร์ หากไร้ซึ่งแก่นเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนั้นอาจดำเนินเรื่องอย่างสะเปะสะปะไม่มีทิศทางที่แน่นอน และอาจไม่ได้นำเสนอแก่นอันเป็นสาระสำคัญต่อผู้ชม เช่น แก่นของภาพยนตร์เรื่อง Titanic คือ ความรักคือความเสียสละ แก่นของภาพยนตร์เรื่อง รักแห่งสยาม คือ ที่ใดมีรักที่นั่นมีความหวัง เป็นต้น โดยแก่นแกนของเรื่องเป็นจุดสำคัญที่จะชี้นำถึงคุณค่าของภาพยนตร์แต่ละเรื่องว่าจะเป็นที่จดจำหรือควรค่าแก่การกล่าวถึงมากน้อยแค่ไหน

การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือการนำแนวคิดหรือเรื่องราวที่ต้องการจะเล่า มาเขียนในรูปแบบของเรื่องราวที่มีความยาวราว 3 – 4 บรรทัด โดยต้องเขียนอธิบายเฉพาะส่วนที่มีความสำคัญให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างเป็นรูปธรรม

การเขียนบทย่อขยาย (out line) เป็นการนำเรื่องย่อมาขยายความ ระบุแต่ละฉากออกมาโดยจะเป็นลักษณะการเล่าแบบสั้น ๆ เฉพาะส่วนที่มีความสำคัญมากในเรื่องราวเหล่านั้น และเป็นการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกับการเขียนแบบวรรณกรรม เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนึกภาพเหตุการณ์ตามได้ ข้อดีของ

การเขียนบทย่อขยาย คือ จะเห็นภาพรวมของบทภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง เป็นตัวช่วยในการตัดสินใจได้ว่า จะทำการสลับโยกย้ายเรื่องราวในแต่ละฉาก หรือตัดทอน / เพิ่มเติม เรื่องราวในส่วนใดได้บ้าง เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านเนื้อหาและกลวิธีการเล่าเรื่องอย่างแท้จริง

การเขียนบทภาพยนตร์แบบ Treatment คือ การเขียนเรื่องราวในรูปแบบที่ลงรายละเอียดมากกว่าการเขียนบทภาพยนตร์ย่อขยาย (out line) โดยทำการแยกฉาก พร้อมระบุเลขลำดับของฉากและรายละเอียดของฉาก โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสำคัญเท่านั้น ไม่เน้นการนำเสนอบทพูดของตัวละครหรือบทบรรยายในภาพยนตร์ แต่หากมีบทพูดที่มีความสำคัญมากๆ มีความจำเป็นต้องใส่ก็สามารถใส่ลงไปได้ แต่โดยทั่วไปการเขียนในลักษณะนี้จะหลีกเลี่ยงการเขียนบทพูดลงไปในทรีตเมนต์ โดยบทภาพยนตร์ทรีตเมนต์เป็นบทภาพยนตร์ที่ผู้เขียนบทสามารถนำไปให้นายทุนอ่าน เพื่อเป็นการนำเสนอผลงานได้อีกด้วย

การเขียนบทภาพยนตร์แบบ Screenplay คือ การนำบทภาพยนตร์ทรีตเมนต์มาขยายความต่อ โดยเขียนรายละเอียดให้สมบูรณ์ เพิ่มเติมรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ บทพูด อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของน้ำเสียงตัวละคร ลักษณะท่าทาง กิริยาต่างๆ ให้ชัดเจน บทภาพยนตร์สกรีนเพลย์เป็นบทภาพยนตร์ที่เน้นให้ทีมงานและนักแสดงได้อ่าน เนื่องจากมีรายละเอียดที่ครบถ้วน พร้อมทั้งยังบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี

การเขียนบทภาพยนตร์เพื่อการถ่ายทำ Shooting script เป็นบทภาพยนตร์ที่ถูกพัฒนาต่อบทภาพยนตร์แบบสกรีนเพลย์ ด้วยการใส่ช็อต (shot) รายละเอียดด้านภาพเพื่อการถ่ายทำเข้าไป ทำให้เกิดความเข้าใจแก่ทีมงานที่ต้องทำงานเกี่ยวข้องกับงานด้านภาพ อาทิ ตากล้องหรือผู้กำกับภาพ โดยบทเพื่อการถ่ายทำจะเป็นบทภาพยนตร์ที่นอกจากทีมงานที่เกี่ยวข้องกับงานด้านภาพจะเป็นผู้นำไปใช้งานแล้ว ฝ่ายผู้ช่วยผู้กำกับก็ยังมีมีความจำเป็นในการนำไปใช้เพื่อการวางแผนการถ่ายทำอีกด้วย