

ภาคผนวก



หลักเกณฑ์และแบบแผน การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง

การผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ประกอบด้วย ขั้นตอนการ ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต 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 กระจาษพิมพ์ การวางส่วนประกอบต่างๆ (elements) ในบท

ตอนที่ 1

เนื้อหาสาระ (script contents)

ผู้เขียนบท screenplay จะทำหน้าที่บอกอธิบายรายละเอียดของฉาก ตัวละคร และแอ็คชั่นต่างๆ เท่าที่จำเป็น ให้นักแสดงและผู้กำกับภาพยนตร์ มองเห็นภาพและเกิดจินตนาการ ตรงกับที่ผู้เขียนบทต้องการ แต่ก่อนจะถึงขั้นลงมือเขียน 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) ฉากระบู้ ประเภทของเนื้อเรื่อง และ ประเภทของงานสร้าง แก่นของเรื่อง (theme) และ เรื่องย่อ (synopsis)

1.2 บทโครงสร้างเรื่อง (plot structure and sequence)

บทโครงสร้าง จะเล่าเรื่องราวเหตุการณ์อย่างกระชับ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง มักเล่าเรื่องในรูปแบบขององก์ 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 ระยะเวลาบรรทัด ตำแหน่งการวางสารบท และกระดาษที่ใช้เขียน บทที่เขียนขึ้น มีรูปแบบและแบบแผนถูกต้อง จะช่วยให้ผู้อ่านบท (reader) นักแสดง ผู้สร้าง ผู้กำกับ อ่านได้สะดวก และตีความหมายได้ตรงกัน

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

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

รายละเอียดของสารบท (elements) ที่จำเป็นต้องเขียนไว้ในบท อย่างน้อย 6 ส่วน คือ

- (1) หัวของฉาก (scene heading) และหัวรอง (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) วางไว้ขีดขอบซ้ายของหน้าเสมอ และเขียนให้เสร็จในบรรทัดเดียว เพื่อบอกว่า เหตุการณ์ในฉากนั้น ภายนอก หรือภายใน สถานที่ใด และเป็นเวลากลางวัน หรือกลางคืน

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

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 - ก่อนตะวันตกฟ้า

DUSK - ค่ำ

NEXT MORNING - เช้าวันต่อมา

NEXT DAY - วันรุ่งขึ้น

LATER - ต่อมา

MOMENTS LATER - ครู่หนึ่งถัดมา

SAME - เหมือนเดิม

THE NEXT DAY - วันถัดไป

☑ รูปแบบ ฉากหลัก (master scene):

ใน|นอก. สถานที่ - เวลา

INT. |EXT. PLACE - TIME

...

การเขียนหัวของฉาก มีรายละเอียดกฎเกณฑ์ และแบบแผนเพิ่มเติม ดังนี้

(1) การอ้าง scene heading ของฉากก่อน ในฉากใหม่ แต่เวลาต่อเนื่องกัน

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

☑ รูปแบบฉากต่อเนื่อง (continuous scene) :

ใน|นอก. สถานที่ - เวลา

INT. |EXT. PLACE - TIME

...

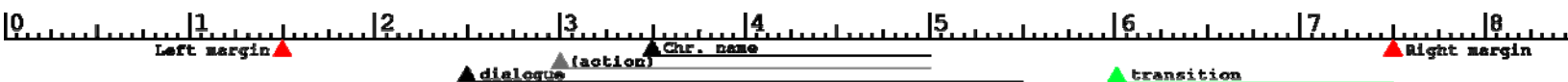
ใน|นอก. สถานที่ - ต่อเนื่อง

INT. |EXT. PLACE - CONTINUOUS

...

☑ ตัวอย่าง:





ใน. ห้องนอน – กลางคืน

เสียงกริ่งโทรศัพท์ มาฆ ตกใจตื่น รีบรับสาย มองเวลาที่นาฬิกา 02.15 น.

มาฆ

ฮัลโหล! ... บ้าเขี้ยว! ... ผมจะไปเดี๋ยวนี้

เขารีบลุกขึ้นจากเตียงนอน แต่งตัวลวกๆ เดินออกจากห้องไป

ใน. ห้องทำงาน – ต่อเนื่อง

มาฆ เดินเข้ามาในห้องทำงาน เปิดสวิทช์ไฟ ไปที่โต๊ะทำงาน เปิดลิ้นชัก ความหาสิ่งของบางอย่าง พบวัตถุคล้ายไฟฉาย เขาคิดว่าติดตัวออกไปจากห้อง

นอก. รถยนต์ – ต่อเนื่อง

มาฆ รีบเปิดประตูรถเข้าไป ขับรถออกไปด้วยความเร่งรีบ ผ่านย่านสำนักงานที่ทันสมัย ยามค่ำคืน

แดนนี่ (O.S.)

ผมบอกคุณแล้ว ว่าอย่างเพิ่งรีบกลับ คุณก็ไม่เชื่อ มันได้ผล
คุณต้องรีบเลยนะ ถ้าช้าอดได้คู่ของดี

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)

 ตัวอย่าง:




นอก. สวนสาธารณะร้าง – กลางวัน

เดวิด และคณะ มาสำรวจพื้นที่ ตรงที่เคยเป็น สนามเด็กเล่น มันว่างเปล่า

CUT TO:

นอก. สวนสาธารณะร้าง – กลางวัน (สัปดาห์ต่อมา)

เดวิด ยืนคนเดียว มองไปที่ บ้านหลังเก่าโทรม ตรงที่เคยเป็น สนามเด็กเล่น

 จบ ตัวอย่าง

(3) การใช้ชื่อเฉพาะของสถานที่ (proper name)

ถ้าต้องการใส่ชื่อเฉพาะของสถานที่ ให้ใส่ในเครื่องหมายัญประกาศ "ชื่อสถานที่" เช่น

นอก. "เฉลิมพระเกียรติ ร.9" หอสมุด – กลางวัน

(4) การเปลี่ยนตำแหน่งสถานที่ในฉาก ใน – นอก. ของสถานที่เดียวกัน

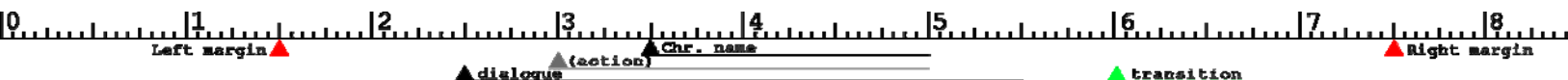
กรณีสถานที่เดียวกัน แต่ตัวละคร จำเป็นต้องเปลี่ยนหรือย้าย จากภายใน สู่นอก หรือจากภายนอก สู่นอก ซึ่งจำเป็นต้องเล่นในช็อตเดียวกันให้จบ

 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 ไบหน้า วิดกกังวล มองเห็นป้ายชื่อคนไข้ที่ปลายเตียง นาคอนงค์ คี รีบเดินไปที่เตียงคนไข้ ซึ่งพร้อมผ้าตัดคลอด

คี

(เสียงสั้น ยิ้ม ยื่นมือไปจับมือ นาค)

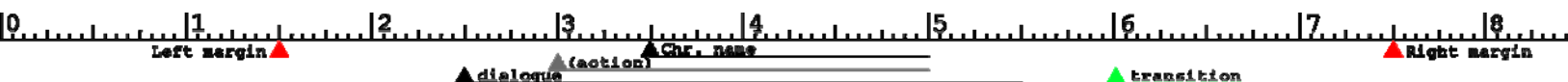
นาค ทำใจดีๆ ไว้นะ ห้องแรกมันก็อย่างนี้แหละ
คลอดยาก แต่ไม่ต้องกังวลนะ ทุกอย่างจะดีขึ้น

จบตัวอย่าง

(5) สถานที่ ที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา

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

ตัวอย่าง:




ใน. รถยนต์ - คำ - TRAVELING

ธนา กำลังขับรถ เสียงโทรศัพท์เข้า เขากดรับสัญญาณที่ **earphone**

ธนา

ฮัลโหล ธนาพูดครับ
(หยุดรอ)

เฮ้! หมอ หายไปนานเลยนะ กำลังคิดถึงอยู่พอดี
เหตุการณ์ที่นั่นเป็นไงบ้าง

 จบตัวอย่าง

การพาดหัวรอง (Subheading)

การขึ้นฉากใหม่ ที่เป็นสถานที่ใกล้เคียง หรืออยู่ในบริเวณเดียวกัน ก็ไม่จำเป็นต้องเขียนหัวของฉาก ให้ได้รูปแบบทุกครั้งก็ได้ เพียงแต่บอกชื่อสถานที่ ที่บ่งบอกว่า นั่นคือบริเวณเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน

 ตัวอย่าง:



ใน. ห้องรับแขก - ไกลคำ

ที่ห้องรับแขก ชั้นล่าง มองเห็นกรอบรูปถ่าย วางบนที่วี ผ่านไปที่ประตูบ้าน ประตูเปิดออก เลียม เดินเข้าบ้าน แสดงอาการอ่อนเพลีย เดินผ่านห้องครัว ไปที่โซฟา. เห็นด้านหลังของ ไมย่า อยู่ในห้องครัว. เลียม มองไปที่ รูปถ่ายของเขา ไมย่า เอมี ลูกสาวคนโต และ แอนดี้ ลูกชายคนรอง ขณะเปิดตู้เย็น เขาเครื่องดื่มออกมา

เลียม

เอมี ยังไม่กลับหรือคุณ?

ไมย่า (o.s.)

กลับมาแล้ว ได้สักพัก แล้วก็ออกไปอีก

เลียม

ไปกับใคร?

ที่เคาน์เตอร์ - ไมย่า. กดปุ่มเครื่องปั่นน้ำแข็ง ทำเครื่องดื่มน้ำผลไม้


ไมย่า

ไปกับเพื่อนๆ ที่เรียนด้วยกัน ... โช้คุณ! ลูกเราโตแล้วนะ อย่าเป็นห่วงไปหน่อยเลยนะ



เสียง. นิ่งลงที่โซฟา กครีโมทเปิดดูข่าวจากทีวี.

ON SCREEN - จอภาพทีวี. ผู้สื่อข่าว รายงานข่าวโจรกรรม

 จบ ตัวอย่าง

อธิบาย:

ใน. ห้องรับแขก - โถงค้ำ คือ scene heading

ที่เคาน์เตอร์ - ไมย่า. คือ subheading

เสียง. 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 และเขียนด้วยอักษร**ตัวหนา** (บทภาษาไทย) หรือ **ตัวพิมพ์ใหญ่** (บทภาษาอังกฤษ) การเขียนแอ็คชั่นใน ฉากหลัก (master scene) จะต้องเขียนติดต่อกันไป อาจอยู่ในย่อหน้าเดียวกัน หรือขึ้นย่อหน้าใหม่ก็ได้ และไม่ตั้ง transition CUT: เมื่อเปลี่ยนแอ็คชั่น

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

- (1) การใช้**ตัวหนา** (บทภาษาไทย) หรือ **ตัวพิมพ์ใหญ่** (บทภาษาอังกฤษ)

การใช้**ตัวอักษรตัวหนา** (ภาษาไทย) หรือ **ตัวพิมพ์ใหญ่** (ภาษาอังกฤษ) กับบทแอ็คชั่น จะใช้ที่ต่อเมื่อ (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 ให้เริ่มที่บออกสถานที่หลักของทั้งสองฝ่ายก่อน 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

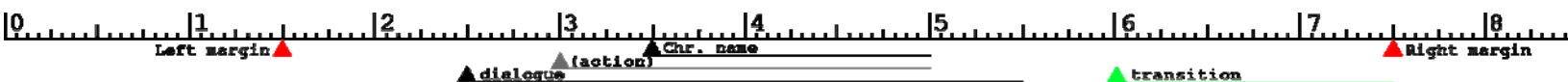
ชื่อตัวละครที่ 2

คำสนทนา

ชื่อตัวละครที่ 1

คำสนทนา

ตัวอย่าง:



ใน. รถยนต์ - คำ - TRAVELING

ธนา กำลังขับรถ เสียงโทรศัพท์เข้า เขาครีบสัญญาณที่ **earphone**

ธนา

ฮัลโหล ธนาพูดครับ

(หยุดรอ)

เฮ้! หมอ หายไปนานเลยนะ กำลังคิดถึงอยู่พอดี

เหตุการณ์ที่นั่นเป็นไงบ้าง

นอก. ส่วนพีชทดลอง - กลางวัน

b.g. เจ้าหน้าที่ชาย 2 คน กำลังนำตัวอย่างพีช ลงปลูกในกระถางทดลอง. มาฆ กำลังหยิบ**ปรอทวัดอุณหภูมิ** ที่กระถางต้นไม้ทดลองต้นหนึ่ง ขึ้นมาดู ขณะพูดโทรศัพท์

มาฆ

ก็ดูสงบดี คงยังเย็นๆ กันอยู่ละมั้ง ผมไม่ได้อยู่ตรงที่
เขายิ่งกัน วันๆ ก็ยุ่งแต่เรื่องทดลอง มันมีของให้เล่น
เยอะ

INTERCUT มาฆ/ธนา

ธนา

อย่ามัวแต่บ้างานนะหมอ กินกินชะบั้ง หมอกินเจ ก็
คงชอบละซี ที่เมืองจีน มีผักเยอะ

มาฆ

นี่มันสนามรบ เลือกไม่ได้เท่าไรหรอก แต่ก็พออยู่ได้นะ เออ
ธนา จำเรื่องที่เรเคยคุยกัน ก่อนที่ผมจะมาเมืองจีนได้ไหม?

ธนา

ผมว่า หมอต้องเปลี่ยนใจแล้วแน่ๆ

มาฆ

ไซ้ เอ่อ ไม่ใช่ ตกลงผมจะซื้อบ้านหลังนั้น ตอนนี้
ภรรยาผมลำบากแยะ คือ ทาวน์เฮ้าส์ ถูกโฆมยขึ้น

ธนา

เรื่องนั้น ผมรู้แล้ว เสียใจด้วย เขาเป็นว่า หมอกลับ
เมืองไทย เมื่อไหร่ ค่อยมาทำสัญญากันก็แล้วกัน
เราคนกันเอง แล้วจะให้ผมทำอะไรเพิ่มอีกไหม?

☑ จบ ตัวอย่าง

(3) เหตุการณ์ย้อนอดีต (flashback) และเหตุการณ์อนาคต (forward)

เหตุการณ์ย้อนอดีต หรือล่องหน้า เป็นเหตุการณ์หนึ่ง ที่ผู้เขียนบท ต้องแยกเป็นฉากหนึ่งไว้ต่างหาก ให้เขียนคำว่า FLASHBACK หรือ FORWARD ไว้ที่หัวของฉาก และเมื่อจบเหตุการณ์ ก็ปิดท้ายด้วยคำว่า END OF FLASHBACK | FORWARD หรือ BACK TO PRESENT DAY ไว้ที่บรรทัดสุดท้ายของฉาก

☑ ตัวอย่าง



FLASHBACK TO - ห่อของขวัญ บนหัวเตียงนอน ห้องนอนของเอมี

บนห่อของขวัญ มีข้อความว่า **สุขสันต์วันเกิด พ่อเป็นห่วงลูกนะ** เอมี แกะห่อของขวัญออกดู เป็นกระเป๋าทึบ เอมี พอใจ ค่ะว่ากระเป๋าคงโอเค แชน คอ คูที่หน้ากระจก ด้วยลิลา ทำทางตีใจ ขณะที่ปุ่มไฟ LED เล็กๆ ที่ซ่อนอยู่บนเม็ดกระดุม ด้านนอกของกระเป๋ากลับขึ้น เอมีไม่ทันสังเกต

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

END OF FLASHBACK

☑ จบตัวอย่าง



(4) การแทรกเข้าฉาก (insert) on scene

บางครั้ง แฉ่คั่น หรือ เหตุการณ์ในฉาก ไม่ได้เกิดจากนักแสดง แต่อาจเป็นสิ่งที่อื่น เช่น ข้อความ กราฟิก หรือภาพกราฟิก ที่ปรากฏบนจอ เช่น ในจอโทรทัศน์ หรือ จอโทรศัพท์ หรือ จอภาพอะนิเมชัน โฆษณา หรือแม้กระทั่งสิ่งเคลื่อนไหวบนป้ายโฆษณา ให้ขึ้นต้นว่า ON SCREEN หรือ **จอภาพ** และให้ใส่สิ่งที่ปรากฏในฉากนั้น ในบรรทัดถัดไป แล้วปิดท้ายด้วยคำว่า BACK TO เป็นการตัดกลับไปให้ตัวละคร

รูปแบบ:

ใน | นอก. สถานที่ - เวลา

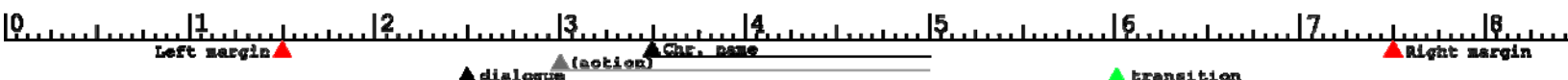
บทแฉ่คั่น ...

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

(ชูสองนิ้ว)
 ลู ลู นะ คิดเป็นนักเรียนหมด ต้องอดทน


P.O.V. - มาม. (ต่อเนื่อง)

INTO FRAME คิ เข้ามากอดเอว นาค สบตา กับ มาม

คิ

ว่าไงจ๊ะ ว่าที่คุณหมอรูปหล่อ ยิ้มหน่อยสิ ไม่
 สงสารเจ้าหญิงตัวน้อยๆ ของเราหรือ ...
 (ยื่นหน้า จูบปาก)
 เค้ายี่รักตัวเองนะ

BACK TO - มาม

 จบตัวอย่าง


(5) มองทาจ (montage)

มองทาจ คือ การบอกเล่าแก่นสำคัญของตัวละคร ว่าได้กระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตั้งแต่ต้นจนเสร็จ แต่หลายคราวต่อเนื่องกัน หรือ กระทำในสถานที่หลายแห่ง รวมกัน

ปัจจัยของ แก่นที่ เป็น มองทาจ คือ

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

การทำมองทาจภาพ จะทำในขั้นตอนการตัดต่อลำดับภาพ ถ้าต้องการให้เหตุการณ์ใด แก่นใด เป็นมองทาจ ก็เขียนบอกในบท การเขียนมองทาจ เริ่มด้วยคำว่า MONTAGE เมื่อเสร็จแล้ว ก็ปิดด้วย END OF MONTAGE มีรูปแบบการเขียนอยู่ 2 วิธี คือ

 แบบที่ 1 : เปลี่ยนแก่น

ใน | นอก. สถานที่ - เวลา



บทแก้ไขชั้น ...

MONTAGE

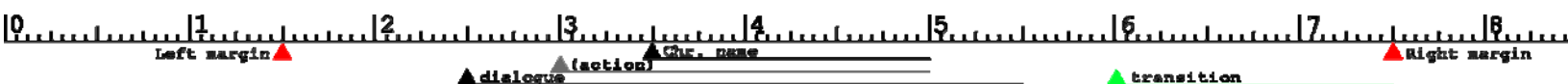
- ตัวละคร แก้ไขชั้น 1

- ตัวละคร แก้ไขชั้น 2

- ตัวละคร แก้ไขชั้น 3

END OF MONTAGE

☑ ตัวอย่าง:



ใน ห้องพักของนวล - หน้าตู้เสื้อผ้า - กลางวัน

นวล เปิดตู้ คุชคูที่สวม 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 เอาซักอย่างซิอะ นิ่งนวล

☑ จบตัวอย่าง

๒ แบบที่ 2 : หลายสถานที่

ใน | นอก. สถานที่ - เวลา

บทแก้้ค้ช้ัน ...

MONTAGE - หลายสถานที่

A) สถานที่ - ตัวละคร แก้้ค้ช้ัน 1

B) สถานที่ - ตัวละคร แก้้ค้ช้ัน 2

C) สถานที่ - ตัวละคร แก้้ค้ช้ัน 3

END OF MONTAGE

๒ ตัวอย่าง:



มาฆ

ใบหน้า แวดตาของมาฆ มีทั้งความสุข และส้บสน

MONTAGE - หลายสถานที่

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

B) ใน. โรงภาพยนตร์ - กลางคืน - มาฆ นาค คี คูหนังเรื่อง นางนาก

C) ใน. งานเลี้ยง - กลางคืน - มาฆ นาค คี เต็นรำ ในงานสโมสรนักเรียนแพทย์

D) ใน. พิธีแต่งงาน - เช้า - มาฆ นาค คี โต๊ะหลังน้ำสังข์ คี แอบร้องไห้ระหว่างรดน้ำสังข์

END OF MONTAGE

ใน. ห้องพัก - เตียงนอน - ต่อเนื่อง



มาชม ปิดจอไอแพด ลุกออกไปจากเตียง

๒ 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) และให้วางไว้ชิดซ้ายของหน้าเสมอ และเขียนให้เสร็จในบรรทัดเดียว หากมีรายละเอียดอื่นเพิ่มเติม ให้ขึ้นบรรทัดใหม่

มุมมองภาพในภาพยนตร์ 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. เป็นมุมมองที่ผู้ชมมองเห็น เช่นเดียวกับที่ตัวละครมองเห็น โดยที่ ผู้ชมจะเห็นตัวละคร จากมุม objective และเห็นภาพ

ในมุมที่ตัวละครเห็น จากมุม P.O.V.

ตัวอย่างการสร้างช็อตภาพ เช่น นักโทษแหกคุก จับผู้คุมไว้เป็นตัวประกัน ด้วยมีดในมือ จี้ที่คอหอยของผู้คุม และต้องการให้คนดู เห็นว่า นักแม่นปืน กำลังเล็งปืนไปที่นักโทษ อาจบอกแค่ชั๊นและช็อตได้ว่า

☑ ตัวอย่าง:



ใน. อุโมงค์ - กลางวัน

นักโทษ ขยับปลายมีด ที่คอหอยของ ผู้คุม ด้วยอาการสั่นเทา

นักโทษ

(ปากคอตัน นัยน์ตาเลิกลัก)

กูจะฆ่ามัน! กูทำจริงๆ นะโว้ย

ผู้คุม

(ขำเรื่องตาไปที่ นักแม่นปืน)

ปล่อยมันไปซะ เคี้ยวนี้! ลดปืนลงซิวะ

ANGLE ON - ผู้คุม / นักแม่นปืน

นักแม่นปืน ประทับปืนที่ไหล่ เตรียมยิง **นิ้วมือ** แตะไกปืน

นักโทษ

กูขอพูดกับนายมึง ส่งมันมาพูดกะกู เคี้ยวนี้! ไม่งั้นไ้ฉันไปนรก

☑ จบตัวอย่าง

คำที่บ่งบอกว่าเป็น ช็อตภาพ คือคำสั่งที่เกี่ยวกับ การทำหน้าที่ของกล้อง เลนซ์ 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) เคลื่อนเลนซ์ (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 - ต้นขา**

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 หรือเป็นตัวละครเอง 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) ที่กำลังยืนมองดูชายที่อยู่บนตึก

DIFFOCUS | PULL FOCUS

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





CONTRAZOOM -

หมายถึง การขอลดระยะกล้อง พร้อมกับ ชูมเข้า ไปที่ตัวละคร ซึ่งกำลังเดินเข้าหากกล้อง

PULL BACK TO -

หมายถึง การขอลด ระยะกล้อง หรือแพนกล้อง ออกไปรับ ตัวละคร (ด้านหน้า หรือด้านหลังก็ได้) มักใช้ร่วมกับคำสั่ง CONTRA ZOOM, INTO VIEW เช่น

ถอยไปรับ เลียม

เขากำลังเดินถือปืน เข้าไปที่คอกคอกของ ไมค์

PUSH IN -

หมายถึง เคลื่อนตัวกล้อง เข้าไปหาวัตถุ การบอกอีกชั้นนี้ เป็นหน้าที่ของกล้อง ที่จะเคลื่อนตัวเข้าหาวัตถุอย่างอิสระ และค่อนข้างเร็ว ส่วนมากจะไม่มีอุปกรณ์ช่วย เช่น

PUSH IN หน้าของเลียม วิดกังกวด ว่าจะหาทางออกอย่างไร

หากต้องการบอกชื่อภาพ แบบมุมมองที่เห็นวัตถุโดยตรง (Objective Camera Angle) (ผู้ดูเห็นภาพโดยตรงจากเลนส์ของกล้อง) ก็ใช้คำสั่งนี้

มุมมองของเลียม มองเห็น คิม กับ ไมค์ กำลังสะพานกระเป่าเบีไปใหญ่ เดินลัดเลาะไปตามโคนต้นไม้ใหญ่

TIGHT ON

หมายถึง มุมภาพของตัวละคร หรือวัตถุ ที่มีขนาดพอดีกับเฟรม ทำให้ดูคับแคบ จนแทบไม่เหลือช่องว่าง มุมนี้สร้างความอึดอัดให้กับคนดู เช่น ขณะที่แม่บ้านกำลังสาละวนกับการทำอาหารในครัว คนร้ายก็แอบย่องเข้าบ้าน ใช้มุมมอง TIGHT ON ไปที่แม่บ้าน ให้ความรู้สึกว่ เธอไม่รู้ไม่เห็นอันตรายที่กำลังเข้ามา รวดกับว่าอยู่ในโลกส่วนตัวแคบๆ

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

การเข้าเฟรม หรือ **INTO FRAME** หมายถึง ขณะที่ กล้องบันทึกเฟรมภาพว่างเปล่าไว้ให้ตัวละครซึ่งอยู่นอกเฟรมภาพ เข้ามาอยู่ในเฟรมภาพ

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

นวด **เดินเข้าเฟรม** ไปที่ม่านหน้าต่าง **มือจับที่ผ้าม่าน** แล้วกระซากลากให้ม่านเปิดออก แสงสว่างพุ่งจากหน้าต่างเข้ามา

หรือ

นวด **ปรากฏในภาพ** เดินไปที่ม่านหน้าต่าง **มือจับที่ผ้าม่าน** แล้วกระซากลากให้ม่านเปิดออก แสงสว่างพุ่งจากหน้าต่างเข้ามา

การเขียนคำอธิบายแอ็คชั่นประเภทนี้ ไม่ต้องอธิบายว่าให้กล้องเคลื่อนไหวอย่างไร ใช้ตัวหนาที่พอ

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

ถ้าต้องการให้มีเสียงประกอบ ให้ใช้คำว่า SFX และถ้าต้องการบอกว่ แอ็คชั่นใดในฉาก ต้องการให้คอมพิวเตอร์ช่วยงานด้านกราฟิก ก็ให้เขียนบอกว่ CGI เทคนิคพิเศษบางอย่าง ไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ก็ใช้คำ SPFX แทน



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

SFX: ผู้ชนบนถนน โห่ร้องดีใจ ประปนกับ เสียงเฮลิคอปเตอร์

SFX: หดุดกรไฟฟ้า คำราม 2 ครั้ง

CGI: ใบหน้าแม่ปรางค์ ค่อยๆ ผุดออกมาจากกรอบรูป ลอยไปที่ด้านหลังของ โส้ต 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 โส้ต กับ เก่ง b.g. กรอบรูปถ่ายของ แม่ปรางค์ ติดที่ฝาผนังบ้าน

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

มีบางแอ็คชั่น ที่ผู้เขียนบทต้องการถ่ายทอดเหตุการณ์ ให้เป็นแอ็คชั่นเงียบ เพื่อต้องการหยุดอารมณ์ คนดู มันเป็นภาพซ้ำ เช่น เหตุการณ์ตัวละคร ถูกแรงระเบิด ชนกระแทกกระเด็นไป แล้วเกิดอาการหือ้อ ไม่ได้ยินเสียงใดๆ แต่สายตายังใช้การได้ ภาพที่คนดูเห็น เป็นภาพแทนสายตาของตัวละคร ซึ่งไม่มีเสียง ตัวอย่างการใช้คำสั่ง เช่น

M.O.S. ผู้มั่ว วิ่งแตกตื่น ลงมาที่ถนนใหญ่

(11) เล่าเรื่องผ่านข้อความ (INTERTITLE)

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

2.3 ชื่อตัวละคร (Character Name)

ชื่อตัวละคร เขียนด้วยตัวหนา (บทรายไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทรายอังกฤษ) อย่าให้ชื่อยาวเกิน 1 บรรทัด ชื่อตัวละคร ถ้ามีนามสกุลด้วย ให้ใช้เฉพาะชื่อ ไม่ต้องมีคำนำหน้า อนุญาตให้ใช้คำเฉพาะเป็นชื่อตัวละครได้ แต่อย่าใช้คำที่ไม่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ชายนิรนาม ตำรวจ แต่ถ้าคำแสดงตำแหน่งหน้าที่อนุโลมให้ใช้ได้ 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

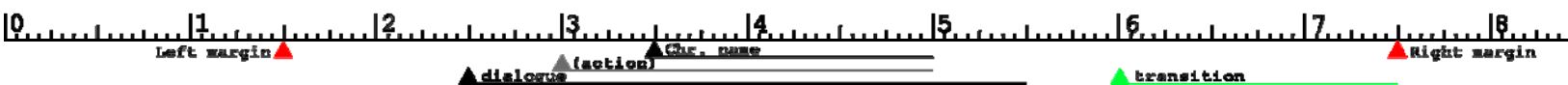
2.5 บทสนทนา (Dialogue)

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



พูดภาษาต่างประเทศ ก็ให้เขียนบทกำกับไว้ด้วย

ตัวอย่าง

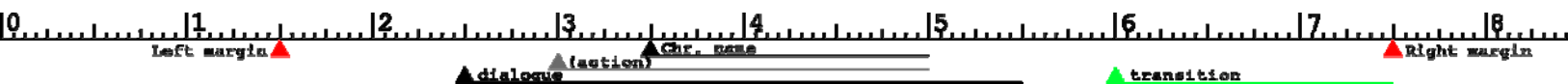


แมน
(ภาษาลาว)
เป็นจิงไต่ ซำบายตีบื้อ?

จบตัวอย่าง

ถ้าตัวละคร พูดพร้อมกัน ให้เขียนไว้ในบรรทัดลำดับเดียวกัน

ตัวอย่าง:



วิญญาณแม่ปรางค์
(ยื่นหน้าไปพูดกับ เก่ง)
แล้วที่เห็นนี้ ไช้คนหรือเปล่าล่ะ?

เก่ง	ไช้
แ แ แ แ แ ช่วยด้วย! ผี	ช่วยด้วย! ผีหลอก

จบตัวอย่าง

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

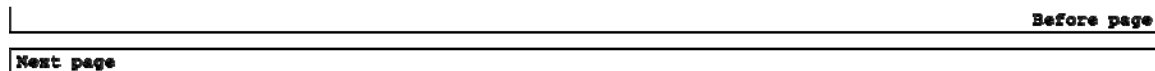
(1) บทสนทนาของตัวละคร ยาวไปถึงอีกหน้าหนึ่ง ต้องตัดบทสนทนาออกเป็น 2 ตอน ตอนบนในหน้าก่อน ให้เขียน (MORE) หรือ (มีต่อ) ไว้ที่บรรทัดสุดท้ายของบท และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ ต้องเขียนชื่อตัวละครอีกรอบ แล้วต่อด้วยคำว่า (CONT'D) หรือ (CONTINUED) ที่ท้ายชื่อ ก่อนจะวางบทสนทนาที่เหลือต่อไป

ตัวอย่าง:



เลียม

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



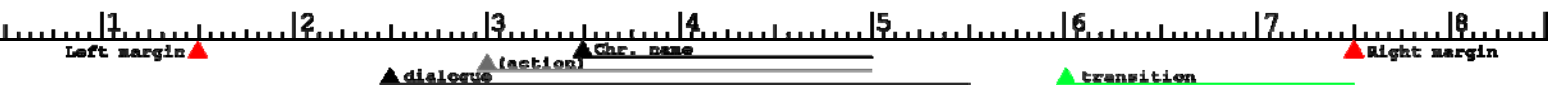
เลียม (ต่อ)

มากกว่าพ่อแม่เสียอีก อย่าตั้งข้อหาอะไร ที่จะทำลายอนาคต
ของลูกผมเลย เธอยังเป็นเด็ก หลงผิดได้ง่าย

จบตัวอย่าง

(2) บทสนทนาของตัวละครตัวหนึ่ง แต่ถูกคำบรรยายแค่ขั้นคั่นไว้ แล้วกลับมาพูดใหม่ (ติดต่อกัน) จะต้องใส่คำว่า (ต่อเนื่อง) หรือ (continuing) ในตำแหน่ง บทกำกับแค่ขั้น (stage direction)

ตัวอย่าง:



มาฆ

ช่วยเปลี่ยนผ้ามา่านให้หน่อยนะ ให้หนาที่สุด

มาฆ กวักมือเรียกเจ้าหน้าที่ ให้เอาผ้ากรองแสง มาหุ้มกระถางต้นไม้ทดลอง

มาฆ

(ต่อเนื่อง)

คือ นาค ภรรยาผม เข้าเป็นโรคม่านตาแพ้งแสงอย่างแรง



เปลี่ยนทั้งหมดเลย ส่วนห้องคนใช้ ก็แล้วแต่เค้า คุณช่วย
จัดการให้หน่อยนะ ขอขอบคุณมาก

 จบตัวอย่าง

2.6 คำสั่งเปลี่ยนฉาก (transition)

หลังเสร็จสิ้นแต่ละชั้นของฉากใดๆ (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 การเชื่อมช็อตสองช็อตเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงความต่อเนื่อง สั้นไหลเป็น

หลัก เช่น ภาพกระจก ที่มนุษย์วานรใช้เป็นเครื่องมือ และใช้เป็นอาวุธในยุคโบราณ แล้วตัดไป หรือเลื่อนไป ยังภาพยนตร์อวกาศ ซึ่งหมายถึง เครื่องมือแห่งโลกอนาคต หรือ การตัดภาพเป้าไปบนกันไม้ขีดให้ดับไป 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 อัดชื่อประวัติของใคร 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 ชีตลักษณะตัวละคร (identity)

คือ คำอธิบายเกี่ยวกับตัวละคร (character profile) เช่น เบื้องหลังชีวิต (character bio) วิธีชีวิตจริงที่ตัวละครจะต้องเผชิญ (character arc) และรายละเอียดอื่นๆ ที่จำเป็น สำหรับตัวละครแต่ละตัว ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพสมรส ที่นั่งในครอบครัว การนับถือศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ/กำลังศึกษาอยู่ แลบนิสัยที่อาศัย บ้านพัก พักอยู่กับใคร ชอบเดินทางด้วยพาหนะใด และที่สำคัญคือ มีจุดค้อยหรือปมค้อยอะไร (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 และนำบทไปออกแบบงานสร้างให้ได้ภาพยนตร์ ที่มีอรรถรสและเรื่องราว 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

บทภาษาไทย


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

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

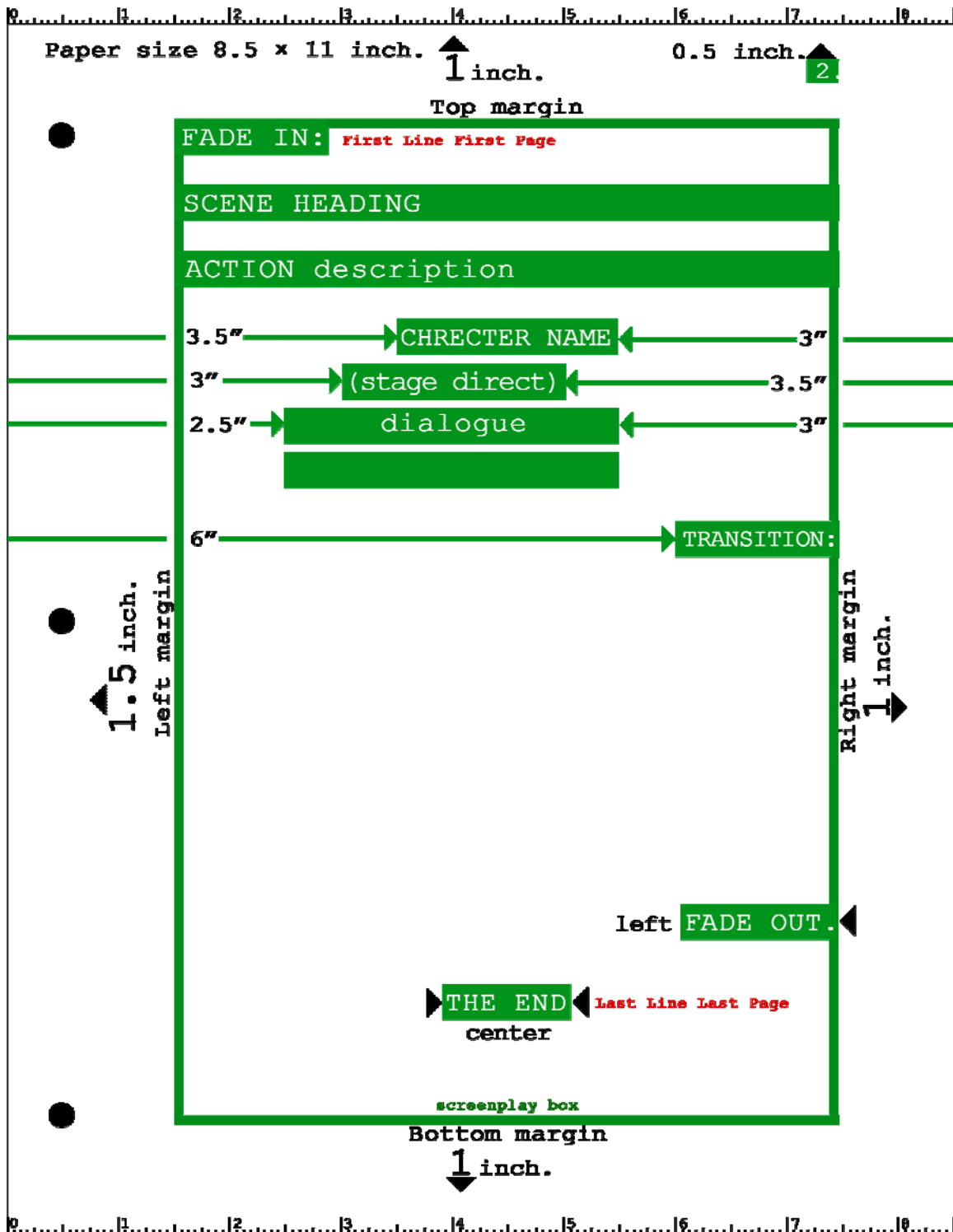
ระยะห่าง 1 ย่อหน้า หมายถึง ห่างจากบรรทัดบน (spacing before) 6 pt. และห่างจากบรรทัดล่าง (spacing after) 6 pt.

บทภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt. ระยะบรรทัด (line spacing) 1 บรรทัด (single line) ไม่มีระยะห่างระหว่างย่อหน้า เพราะ**บทภาษาอังกฤษใช้วิธีเคาะเว้นบรรทัดแทนย่อหน้า** การวางสระบทต่างๆ (elements) จะเคาะเว้นบรรทัดไม่เท่ากัน

คำอธิบายในบทภาษาไทย ที่ใช้คำภาษาอังกฤษร่วมอยู่ด้วย ให้ใช้ฟอนต์ Courier New ขนาด 12pt หรือ 14pt. เช่นกัน ส่วนระยะห่างระหว่างบรรทัด และระยะห่างระหว่างย่อหน้า ให้อิงตามฟอนต์ภาษาไทย บทภาษาไทย อาจมีระยะบรรทัดห่างกว่า บทภาษาอังกฤษ เพราะต้องเผื่อพื้นที่สระและวรรณยุกต์ที่ล่างบน

 รูปแบบ:





ข้อความทุกแห่งในบท รวมหน้าปก ให้ใช้ขนาดฟอนต์เดียวกันตลอดทั้งเล่ม.

การใช้ฟอนต์ภาษาไทย ในบทเรียนนี้ ผู้เขียน เลือกใช้ฟอนต์ PSL ThaiAntique แทน

Angsana New

1.3 การวางข้อความสารบบต่างๆ (elements)

(1) เลขหน้า (page no.) ให้อ่างไว้ที่ตำแหน่ง 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) ให้อ่างไว้ชิดกันขอบซ้าย (1.5 นิ้ว จากขอบกระดาษซ้าย) และเขียนให้จบ ในบรรทัดเดียว ด้วยตัวหนา (บทภาษาไทย) หรือ ตัวพิมพ์ใหญ่ (บทภาษาอังกฤษ)

บทภาษาไทย ระยะห่างระหว่างบรรทัดของหัวฉาก เท่ากับ 1 ย่อหน้า

บทภาษาอังกฤษ ระยะห่างระหว่างหัวของฉาก กับสารบบอื่น เท่ากับ 2 บรรทัด คือ ข้างบน (before spacing) กับข้างล่าง (after spacing) ห่างเท่ากัน คือ 6 pt. (บทภาษาไทย) หรือ 2 บรรทัด (บทภาษาอังกฤษ)

(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 ถ้าเกินให้ขึ้น บรรทัดใหม่

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

บทภาษาไทย ใช้ฟอนต์ PSL ThaiAntique ขนาด 16pt.-18pt. ระยะบรรทัด คือ single line สารบบต่างๆ (element) ขึ้นต้นด้วยตัวหนาทั้งหมด ให้เว้นระยะ 1 ย่อหน้าเสมอ ส่วนสารบบ 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 แต่ก็จะมีบรรทัดว่างแทรกอยู่ระหว่างย่อหน้า ของแต่ละสารบท เมื่อเทียบกับบทภาษาไทย ฉะนั้นแล้ว จะบรรจุเนื้อหาเอื้อกัน 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 ให้ใช้คัลิปหมุดของเหล็ก (brads) เบอร์ 5 (ยาว 1 ¼ นิ้ว) สอดเข้าที่รูบนและรูล่าง (เว้นรูกลางไว้) แล้วพับหน้าให้เรียบร้อย

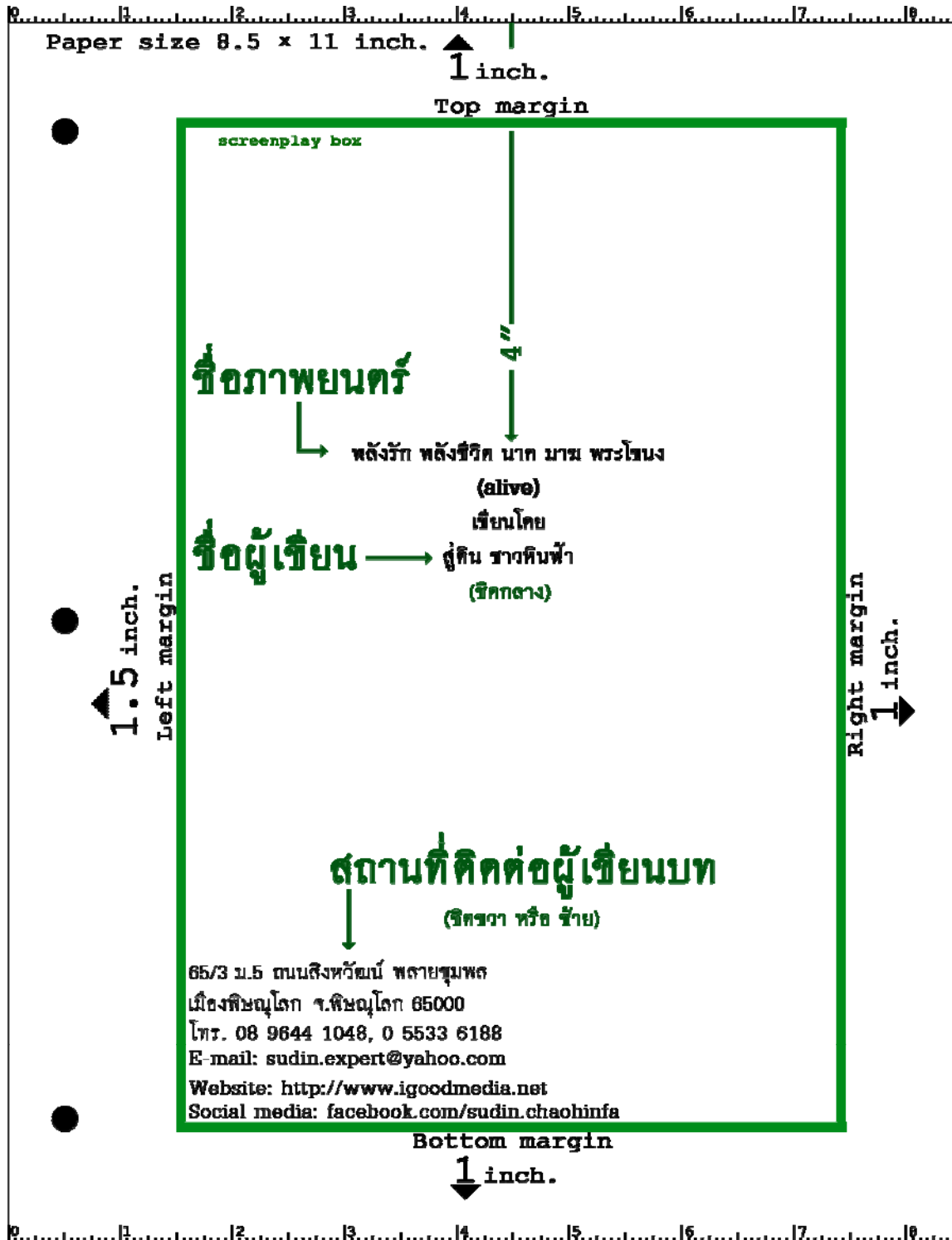
2.2 หน้าแรก

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

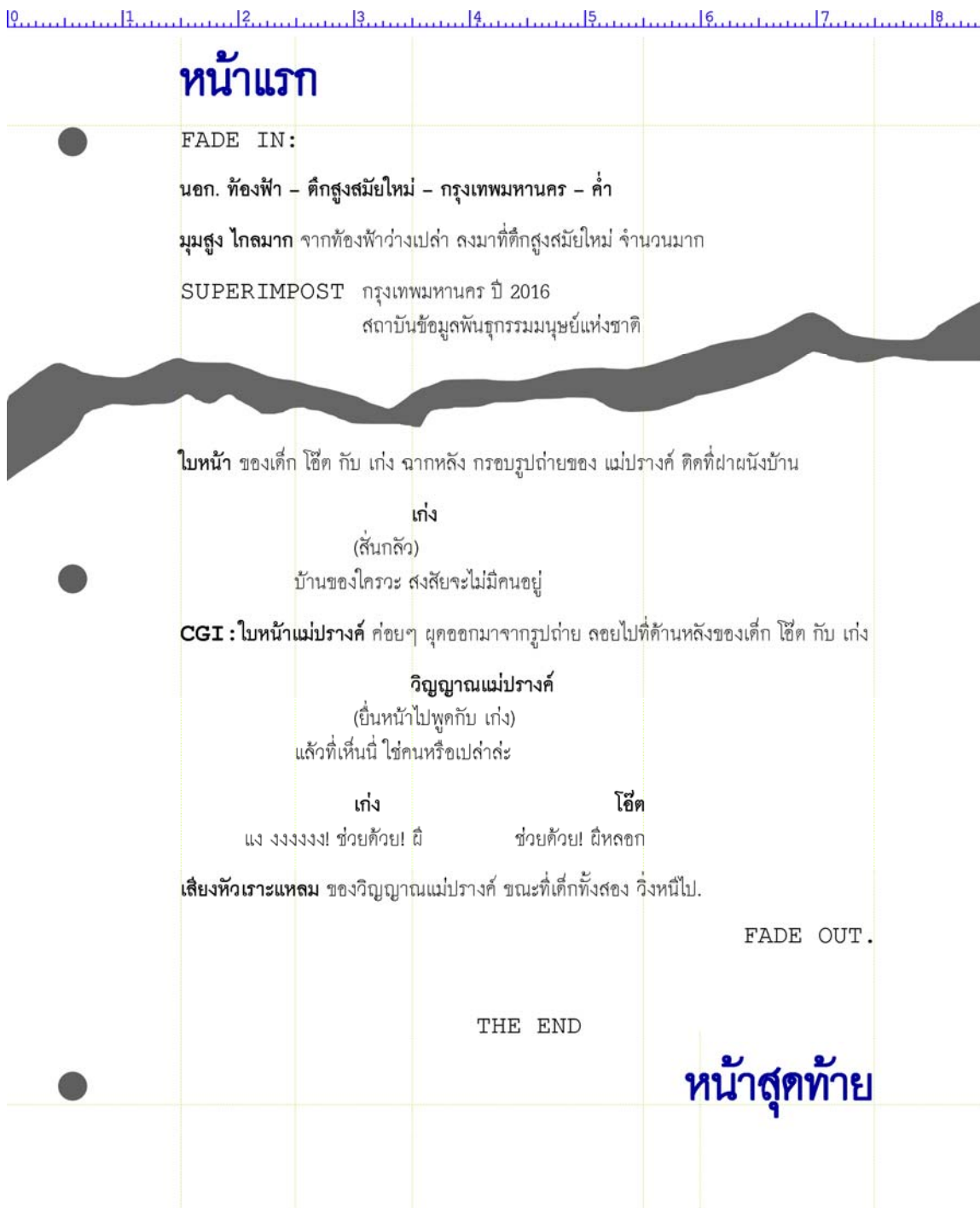
2.3 หน้าสุดท้าย

หน้าสุดท้ายของบท (ประมาณ หน้าที่ 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:



ตัวอย่าง:



3. การต่อหน้า และการขึ้นหน้าใหม่

การเขียนบทที่ยังไม่จบในย่อหน้า และจำเป็นต้องขึ้นหน้าใหม่ ให้ปฏิบัติดังนี้

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

(2) คำอธิบายแฉีกั้น ถ้ามีหลายบรรทัด จนล้นเลยไปถึงหน้าถัดไป จะต้องให้ค้างอยู่ในหน้าเดิมอย่างน้อย 2 บรรทัด และบรรทัดสุดท้าย ให้เขียนคำว่า มีต่อ ไว้ในวงเล็บ (บทภาษาไทย) หรือ CONTINUED (บทภาษาอังกฤษ) ที่ตำแหน่ง transition (นับจากขอบซ้ายของหน้า ไปทางขวา 6 นิ้ว) และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ ที่บรรทัดแรกซ้ายมือสุด เขียนคำว่า ต่อ: (บทภาษาไทย) หรือ CONTINUED: (บทภาษาอังกฤษ) ก่อนที่จะเขียนบทอธิบายแฉีกั้นต่อไป

☑ ตัวอย่าง:



ใน. ห้องพัก - กลางวัน (เช้า)

มองเห็นห้องพัก ผ่านใบพัดลมเพดานที่กำลังหมุนอย่างช้าๆ ภาพลางมา映พื้นห้อง เห็นประตูทางเข้าปิดอยู่ ซ้ำประตูเป็นบานเกร็ด 2 บาน ไร้ฝุ่นเกาะ ตรงข้ามเป็นบานหน้าต่างบานเปิด 2 บาน เปิดทิ้งไว้ ม่านสีฟ้าขาวสะอาดตา ลมพัดเข้ามาหน้าต่างปลิวเล็กน้อย

(CONTINUED)

Before page |
Next page |

CONTINUED:

โต๊ะอาหาร วางชิดอยู่ที่มุมห้องคานซ้าย ผนังข้างด้วยตู้ยา และตู้เก็บหนังสือ บนโต๊ะมีถาดอาหาร

☑ จบตัวอย่าง

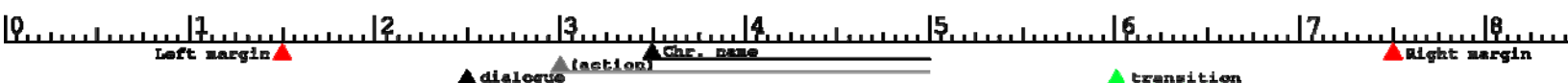
(3) ชื่อตัวละคร (character name) ถ้าอยู่ในตำแหน่งบรรทัดสุดท้ายของหน้า ให้เลื่อนไปขึ้นหน้าใหม่

(4) บทสนทนา (dialogue) ถ้ามีหลายบรรทัด จนล้นเลยไปถึงหน้าถัดไป จะต้องให้ค้าง



อยู่ในหน้าเดิม อย่างน้อย 2 บรรทัด และบรรทัดสุดท้าย ให้เขียนคำว่า มีต่อ (บทภาษาไทย) หรือ MORE (บทภาษาอังกฤษ) ไว้ในวงเล็บที่ตำแหน่งบทกำกับแฉีกชั้น และเมื่อขึ้นหน้าใหม่ จะต้องเขียนชื่อตัวละครเดิม ซ้ำใหม่อีกครั้ง และต่อท้าย ด้วยคำว่า ต่อ (บทภาษาไทย) หรือ CONTINUED หรือ CONT'D (บทภาษาอังกฤษ)

๒ ตัวอย่าง:



เดิม

ผมเป็นพ่อของเอมี ผมออกไปตามลูกสาว เธอยังเป็นเด็ก ไม่รู้
เรื่องอะไรด้วย ทำไปเพราะเพื่อน คุณก็น่าจะเข้าใจว่า วัยรุ่นมัน
เชื่อเพื่อน ๆ

(มีต่อ)

Before page

Next page

เดิม (ต่อ)

มากกว่าพ่อแม่เสียอีก อย่าตั้งข้อหาอะไร ที่จะทำลายอนาคต
ของลูกผมเลย เธอยังเป็นเด็ก หลงผิดได้ง่าย

๒ จบตัวอย่าง

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

บทที่เขียนเสร็จสมบูรณ์แล้ว โดยเฉลี่ย ในหนึ่งหน้า จะเท่ากับเวลาในภาพยนตร์ 1 นาที บท
ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ควรจะมีจำนวนหน้าเฉลี่ย อยู่ที่ 100-120 หน้า สำหรับบทที่เขียนผิดมาตรฐาน
รูปแบบ หรือเขียนผิดแบบแผนสากล เช่น ใช้ฟอนต์ผิดขนาด ระยะบรรทัดไม่คงที่ วางส่วนประกอบต่างๆ ไม่
ตรงตำแหน่ง จัดหน้า กั้นหน้า ไม่ถูกต้อง หรือ ใช้กระดาษผิดขนาด จะส่งผลต่อจำนวนหน้า และการ
คาดคะเนเวลาในภาพยนตร์ (runtime) ผิดไปจากความจริง

ข้อแนะนำสำหรับมือใหม่หัดเขียน

- อย่าวาง ชื่อตัวละคร และบทสนทนา ไว้กึ่งกลางหน้า
- 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: ชิดขอบกั้นหน้าซ้ายเสมอ
- ที่หัวของฉาก อย่าใส่หมายเลขกำกับ หรือลำดับของฉาก
- อย่าทิ้ง หัวของฉาก, ชื่อตัวละคร, บทอธิบายแฉีกชั้น ไว้ที่บรรทัดสุดท้ายของหน้า และ อย่าให้ คำบอกเปลี่ยนฉาก ไปอยู่ในบรรทัดแรกของหน้าถัดไป
- หลีกเลี่ยงการอธิบายมุมกล้อง
- อย่าบรรยายความรู้สึก บรรยายภาค ที่มองไม่เห็น หรือไม่ได้ยิน ลงไปในบท (อย่าเขียนบรรยายแบบนิยาย หรือเรื่องสั้น) รวมทั้ง อย่าพยายามบอกแก่นของเรื่อง ที่หัวของบท
- อย่าลงวันที่ในหน้าปกของบท และไม่ต้องเขียนภาพหรือใส่รูปภาพ รวมทั้งโลโก้ลงไปที่ปก ข้อความทุกอย่างในตัวเล่ม มีแค่สองสี คือ ขาวกับดำเท่านั้น
- หน้าปก จะต้องแยกออกจาก screenplay (อย่าใช้ไฟล์เดียวกัน)
- ร้อยลวดเย็บตัวเล่ม ที่รูนกับรูล่างเท่านั้น รูดตรงกลางว่างไว้
- อย่าตั้งความหวังให้สูง ว่าบทของท่านจะถูกใจผู้สร้างสักราย หรือส่งบทออกไปแล้ว หวังจะได้คืน ถ้าบทนั้นดีจริง ผู้สร้างจะติดต่อกลับมาเอง

สิ่งที่ควรทำ เมื่อเขียนบทเสร็จ



- ตรวจ สะกตคำผิดให้เรียบร้อย ก่อนส่งออกไป
- สำเนาที่ส่งออกไป ต้องให้คมชัดที่สุด และการเข้าเล่มต้องดูแน่นหนา สมบูรณ์
- จดทะเบียนลิขสิทธิ์ให้เรียบร้อย ก่อนส่งออกไป
- สิ่งที่ส่งไปกับจดหมายนำส่ง 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 โดยไม่ต้องตั้งค่านำกระดาษ ระยะ พอนด์ 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

การบอกแฉีกั้นต่างๆ ซ็อต หัวรอง (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 การบอกแฉีกั้นเท่าที่จำเป็น

02e_Charactor-ScreatchPad เป็นบทขยายอีกไฟล์หนึ่ง ที่แยกเขียนออกมาต่างหาก เพื่อบอกอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัว

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

และแนะนำโปรแกรมสำเร็จรูป ในการเขียน เป็นรุ่นภาษาอังกฤษ (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.

