**บทที่ 5**

**พื้นฐานภาพยนตร์และการเขียนบทภาพ**

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแอนิเมชันที่ผู้ชมประทับใจนั้นใช้ทักษะการเล่าเรื่องร้อยเรียงลำดับเหตุการณ์ตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้นของมนุษย์ หรือหยิบยกเอาเหตุการณ์สำคัญที่อาจจะเป็นเหตุการณ์สำคัญๆที่เกิดขึ้น ณ ห้วงเวลาหนึ่งของชีวิต ที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชม ดูแล้วมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครและเหตุการณ์นั้นๆที่คนส่วนใหญ่ได้ร่วมรับรู้

“ภาพยนตร์คือความฝัน ภาพยนตร์คือดนตรี ไม่มีศิลปะไหนจะเข้าสู่จิตสำนึกของเราได้เหมือนที่ภาพยนตร์ทำ มันทะลุทะลวงความรู้สึก ลึกลงไปในห้องมืดแห่งจิตวิญญาณของเรา*”* **อิงมาร์ เบิร์กแมน** **(Ingmar Bergman)** ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวสวีเดนกล่าวไว้ ตามหลักสุนทรียศาสตร์ในการวิเคราะห์ศิลปะ ภาพยนตร์คือศิลปะแขนงที่ 7 ที่ผสมผสานศิลปะแขนงอื่นไว้มากมาย  และภาพยนตร์ยังทำหน้าที่บันทึกเรื่องราวและห้วงเวลาให้คงอยู่ตลอดกาล แอนิเมชันถูกจัดเป็นแขนงหนึ่งของศาสตร์ภาพยนตร์ องค์ประกอบสำคัญของงานภาพยนตร์ประกอบด้วย

การสื่อความหมายทางภาพเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญ ที่จะส่งผลให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปด้วยกัน ภาพยนตร์บางเรื่องจะเน้นการสื่อสารทางภาพเป็นหลัก ปล่อยให้ภาพเป็นตัวเล่าเรื่อง บทพูดของตัวละครน้อยมาก หรือในบางครั้งก็ไม่มีบทพูด แต่ด้วยวิธีการกำกับภาพที่ดี ทำให้สามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพ อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของภาพยนตร์ ให้เราได้ร่วมรับรู้ไปโดยปริยาย

เสียงประกอบและบท เพลงประกอบในภาพยนตร์ เสียงและเพลงประกอบบางเพลงมีอิทธิพลกับภาพยนตร์อย่างมาก ซึ่งอารมณ์ร่วมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ย่อมมาจากการสอดคล้องกันของเสียงและบทเพลงประกอบกับเนื้อเรื่องหลักและอารมณ์ของภาพยนตร์ ที่ต่างเป็นตัวประสานเชื่อมต่อกันทำหน้าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน และท้ายสุดคือส่งอิทธิพลต่อผู้ชมและผู้ฟังเป็นหลัก

**5.1 ความหมาย คุณค่าของภาพยนตร์**

**(ภูริวัฒน์ เกื้อทาน,2556)**ได้นิยามความหมายของภาพยนตร์ในหนังสือ**ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์**ไว้ว่า ภาพยนตร์ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะที่แสดงให้เห็น**ภาพเคลื่อนไหว (motion pictures)** ที่มีช่วงเวลาและสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ในช่วงเวลาที่จำกัด ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมร่วมไปกับภาพยนตร์ ในขณะที่กำลังนั่งชม

ภาพยนตร์มีความเป็นมายา มายา มีความหมายตาม[พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ของ อ.เปลื้อง ณ นคร](http://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-pleang) ไว้ว่า การล่อลวง, มารยา, ความไม่จริง, ภาพและเงาที่ปรากฏแก่ตาแต่ไม่จริง, เครื่องหลอกลวงของโลกภายนอกหรือสิ่งที่เห็นด้วยตา ความเป็นมายาในภาพยนตร์คือการสร้างความเชื่อให้กับผู้ชม สิ่งที่ปรากฎในกรอบเฟรมต้อง ถ่ายทอดเรื่องราวให้เกิดความสมจริงและสมบูรณ์แบบตลอดเวลาที่ผู้ชมรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งแท้จริงแล้วในโลกแห่งความจริงอาจไม่เกิดขึ้นจริงก็ได้ เช่นโลกแห่งความจริงไม่มียอดมนุษย์ คนบินไม่ได้ ไม่มียานอวกาศ นักแสดงไม่ได้เป็นเจ้าหญิง ไม่สามารถเล่นดนตรีแต่สามารถเล่นดนตรีได้เก่งอย่างคีตกวี เราสร้างความเชื่อด้วยการใช้องค์ประกอบต่างๆเช่นเนื้อหา การแสดง มุมกล้อง เสียง การแต่งตัว ฉาก หรือเทคนิคพิเศษ

**(พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์** **,2555)** ได้อธิบายบทบาทของภาพยนตร์ ในบทความ**ภาพยนตร์เบื้องต้น** ไว้ว่า นับตั้งแต่มีภาพยนตร์เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่คนทั้งโลกมาอย่างต่อเนื่อง จากการศึกษาบทบาทของสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาของชาวบ้าน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2521 พบว่าภาพยนตร์ประเภทบันเทิง มีผู้ชมมากที่สุดถึงร้อยละ 98 จึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนเพื่อการบันเทิงอย่างแท้จริง อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ทั้งหมดที่จัดสร้างและออกฉายอยู่ในปัจจุบัน ล้วนมีจุดประสงค์ด้านธุรกิจการค้าขายความบันเทิงแทบทั้งสิ้น คุณค่าของภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องของความบันเทิงเป็นด้านหลัก ส่วนคุณค่าในด้านอื่นๆ เป็นเพียงคุณค่าแฝงที่ผู้สร้างอาจจงใจสร้างให้มีหรือไม่ก็ตาม

สรุปได้ว่าภาพยนตร์ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะที่แสดงให้เห็น**ภาพเคลื่อนไหว (motion pictures)**ด้วยการใช้องค์ประกอบต่างๆทางศิลปะและการออกแบบเช่นเนื้อหา การแสดง มุมกล้อง เสียง การแต่งตัว ฉาก หรือเทคนิคพิเศษ ภาพยนตร์ต้องมีความเป็น มายา หรือการสร้างความเชื่อให้กับผู้ชมเป็นคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถนำข้อเท็จจริงหรือ สร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ได้หลายแบบ เช่นทำให้เห็นสิ่งแปลกๆพิสดาร สิ่งที่ชวนให้ตื่นเต้นเร้าใจ หรือทำให้ดีใจ เสียใจ สะเทือนอารมณ์ให้แก่ผู้ชม คุณค่าของภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องของความบันเทิงเป็นด้านหลัก

**5.2 ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที**

**(Amber Witka,2016)แอมเบอร์ วิทก้า** นักวิชาการ ได้นิยามความแตกต่างของภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที ในบทความ **เดอะดิฟเฟอร์เร้นท์บีทวีนไลฟ์เทียเตอร์แอนส์ฟิล์ม(The Differences Between Live Theatre And Film)** ไว้ว่าภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที เป็นสื่อให้ความบันเทิงผ่านการเล่าเรื่องเหมือนกัน มีลักษณะคล้ายกันในบางแง่มุม แต่ก็มีความแตกต่างที่สำคัญระหว่างขั้นตอน วิธีคิด และความแตกต่างของหน้าจอที่ต้องเข้าใจ ข้อแตกต่างระหว่างโรงละคร ละครโทรทัศน์และภาพยนตร์สามารถเทียบเคียงกับจิตรกรที่ใช้เทคนิคสร้างภาพที่ต่างกันระหว่าง [สีอะคริลิค](https://www.google.com/search?q=%E0%B8%AA%E0%B8%B5%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%84&spell=1&sa=X&ved=0ahUKEwjVuaS0o_jjAhXHNY8KHSr-CHAQkeECCC4oAA) และ สีน้ำ แต่จิตรกรยังคงเป็นจิตรกร เมื่อสื่อมีการเปลี่ยนแปลงดังนั้นกระบวนการ ลักษณะทางธรรมชาติ แนวคิด จะเปลี่ยนไป แตกต่างที่สถานที่ๆรับชม

**5.2.1 ความแตกต่างระหว่างสถานที่**

ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ระหว่างโรงภาพยนตร์ โรงละคร และละครโทรทัศน์ที่รับชมที่บ้าน เป็นอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ผู้รับชมภาพยนตร์และละครเวทีในโรงภาพยนตร์ หรือในโรงละครที่มี**เวทีแบบโพรซีเนียม(Proscenium stage)**หรือจะดูละครเวทีแบบนอกสถานที่ก็แล้วแต่ เป็นสถานที่ปิด เงียบ มืด มีส่วนสว่างตรงกรอบเฟรมหรือกรอบโพซีเนี่ยม รับฟังเสียงจากภาพยนตร์หรือละครเวทีเรื่องนั้นโดยตรง สิ่งที่ผู้ชมให้ความสนใจคือการดูภาพยนตร์หรือละครเวทีเรื่องนั้นตลอดเวลาจริงๆ การสร้างความเชื่อ ความสมจริงเป็นสิ่งสำคัญมากเพราะคนดูจะให้ความสนใจกับรายละเอียดของภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน ผู้ชมจะเก็บรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่สำคัญอย่างเสียงเพลง เสียงบรรยากาศที่เบาบาง ถ้าเกิดความไม่สมจริง หรือสร้างความเชื่อที่ไม่บรรลุผลจะทำให้คนดูละสายตา ไม่มีสมาธิ ไม่อินกับภาพยนตร์หรือละครเวทีเรื่องนั้น

ขณะที่เวลาผู้ชมรับชมละครทางโทรทัศน์อยู่ที่บ้าน มีกิจกรรมต่างๆที่อาจจะต้องทำขณะที่โทรทัศน์เปิด เช่นกินข้าว ทำกับข้าวหรือแม้กระทั่งเข้าห้องน้ำ ผู้ชมอาจมีกิจกรรมต่างๆที่ทำขณะรับชมทำให้การโฟกัส หรือให้ความสำคัญกับภาพที่หน้าจอเป็นไปได้ยากขึ้น วิธีที่ละครโทรทัศน์ใช้ในการเรียกความสนใจกับผู้ชมคือการใช้เสียง บทพูดเป็นสิ่งสำคัญมากในละครโทรทัศน์ ผู้ชมสามารถเข้าใจในเรื่องราวของละครโดยไม่จำเป็นต้องมองหน้าจอโทรทัศน์ตลอดเวลาผ่านการใช้เสียง บทพูด หรือดนตรีประกอบ

**5.2.2 แตกต่างที่ลักษณะการแสดง**

ในโรงละครนักแสดงและผู้ชมจะถูกคั่นด้วยระยะทางไม่กี่ฟุตจากกรอบโพรซีเนี่ยมขนาดเล็ก ถึงหลายร้อยฟุตในหอประชุมขนาดใหญ่ ทุกคนในกลุ่มผู้ชม แม้แต่ผู้ชมที่นั่งอยู่แถวหลังสุดต้องการที่จะเห็นการกระทำและได้ยินบทสนทนาบนเวที นักแสดงละครเวทีต้องมีการแสดง การเคลื่อนไหวที่เกินจริง และพูดเสียงดังเพื่อลดช่องว่างนี้ หรือในภาษาไทยเรียกว่า เล่นใหญ่ นั่นเอง ทั้งนี้มีเรื่องเข้าใจผิดของการเล่นใหญ่กับ**การแสดงออกมากเกินไป (over-acting)** การแสดงของนักแสดงที่ดีต้องสร้างความเชื่อให้ผู้ชมโดยไม่มากไม่น้อยเกินไป เป็นธรรมชาติใช้เทคนิคให้เหมาะสม และ**พัฒนาความรู้สึกทางอารมณ์(Balance Acting)** ได้อย่างลึกซึ้งไปพร้อมๆกันการแสดงออกมากเกินไปจะลดความเชื่อของผู้ชม ข้อดีของการแสดงในละครเวทีคือ การสื่อสารระหว่างผู้ชมและนักแสดงเกิดขึ้นไปพร้อมๆกัน **วอลเตอร์ เคอร์** นักวิจารณ์ละครเวทีชาวอเมริกันพูดถึงเรื่องนี้ไว้ว่า "ความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับนักแสดงเช่นนี้ไม่มีในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สร้างมาสำเร็จรูปแล้ว มันไม่สามารถตอบสนองเราได้ เพราะนักแสดงในภาพยนตร์ไม่สามารถได้ยินเรา รู้สึกถึงตัวตนของเราและไม่ว่าเราจะมีปฏิกิริยาอย่างไรก็ไม่มีผลใดๆ" และการแสดงละครเวทีแต่ละรอบเป็นการแสดงสด มีความพิเศษไม่เหมือนกันแสดงไม่ซ้ำกันในแต่ละรอบ

ในทางกลับกันภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ใช้กล้องเพื่อลดระยะห่างระหว่างนักแสดงและผู้ชม ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีมุมกล้องการตัดต่อ ไฟ ไมโครโฟน เทคนิคพิเศษทางภาพและเพลงทั้งหมดช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพมากที่สุด เพราะเวลาผู้ชมรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์จะเห็นจอที่ใหญ่มาก สามารถมองรายละเอียดได้มากที่สุดและขณะที่ผู้ชมรับชมภาพยนตร์ เขาก็จะดูภาพยนตร์จริงๆไม่ได้ทำอย่างอื่น รายละเอียดเล็กๆน้อยๆอย่างเช่นรอยเปื้อนของชายเสื้อ ริ้วรอยการใช้งานของเครื่องใช้ต่างๆควรมีความสมจริง ในภาพยนตร์เป้าหมายของนักแสดงคือการจำลองความเป็นจริง การแสดงของนักแสดงภาพยนตร์ต้องมีความสมจริง ดังนั้นจึงมีการแต่งตัว จัดแต่งทรงผมที่สมจริง บทพูดกับนักแสดงคนอื่นแบบตามปกติของมนุษย์และท่าทางตามปกติเพื่อความสมจริง

ขณะที่ในละครโทรทัศน์ แม้ว่าจะมีมุมกล้องที่ช่วยเล่าเรื่องเพื่อลดระยะห่างระหว่างนักแสดงและผู้ชม แต่จอโทรทัศน์เล็กกว่าจอภาพยนตร์มาก การแสดงจึงจำเป็นต้องเรียกร้องความสนใจให้ผู้ชมมองตามและเข้าใจในเนื้อหา ระดับของการแสดงจึงต้องแสดงมากกว่าภาพยนตร์แต่ก็ไม่ถึงระดับละครเวที บทพูดและน้ำเสียงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นมาก

**5.2.3 ความแตกต่างของรูปแบบบทละครหรือบทภาพยนตร์**

บทละครเวทีถูกนำมาสร้างบ่อยกว่าภาพยนตร์มาก เมื่อผู้ชมเข้าร่วมชมการแสดง พวกเขามักจะรู้ถึงเนื้อหาในละครเรื่องนั้นๆเพราะบทละครมักจะทำซ้ำๆ และเนื้อเรื่องจะสามารถอ่านได้แบบสาธารณะ อาทิเช่น**นิยายโรมีโอและจูเลียต( Romeo and Juliet)** ได้ถูกนำมาแสดงละครเวทีนับพันๆครั้ง เมื่อถึงจุดที่เรื่องราวที่ทุกวัฒนธรรมรู้จักและเข้าใจ เนื้อหาดังกล่าวสร้างความคาดหวังในผู้ชม พวกเขาต้องการเห็นและได้ยินเรื่องราวที่พวกเขาคุ้นเคย และพวกเขาจะยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้น้อยมาก

ข้อดีของบทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ก็คือบทภาพยนตร์มักจะมีการผลิตเป็นครั้งแรก ไม่มีการแสดงในอดีตที่จะถูกนำมาเปรียบเทียบหรือถ้ามีก็นานๆครั้ง และผู้ชมไม่มีความเห็นก่อนว่าตัวละครควรมีลักษณะและหน้าตาอย่างไร มักไม่ค่อยเกิดการเปรียบเทียบ ทำให้นักแสดงภาพยนตร์มีอิสรภาพในการแสดงมากขึ้น สิ่งเดียวที่สำคัญการเล่าเรื่องที่สร้างความเชื่อและความสมจริง

ลักษณะตามธรรมชาติของภาพยนตร์คือการเล่าเรื่องด้วยภาพ บทภาพยนตร์จึงเน้นภาพเป็นหลัก บทพูดมีความสมจริง ขณะเดียวกันบทละครโทรทัศน์จะเน้นบทพูดมากกว่าเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาโดยไม่จำเป็นต้องมองหน้าจอตลอดเวลา

สรุปได้ว่าภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที แม้จะเป็นสื่อที่สร้างความบันเทิงเหมือนกันแต่มีลักษณะทางรูปแบบ ธรรมชาติที่แตกต่างกันโดยยึดหลักจากผู้ชม และลักษณะสถานที่ๆรับชมที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ และละครเวทีมีลักษณะเหมือนกันที่สถานที่รับชมผู้ชมจะตั้งใจรับชมมากกว่าละครโทรทัศน์ที่ทำอะไรหลายอย่างระหว่างรับชมทำให้ ภาพยนตร์และละครเวทีจำเป็นต้องมีความสมจริง สร้างความเชื่อทางภาพ ขณะที่ละครโทรทัศน์เน้นการสื่อสารทางเสียงมากกว่า ขณะเดียวกันภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีมุมกล้อง ขนาดภาพและการตัดต่อทำให้การสร้างอารมณ์ทำได้ง่ายกว่าละครเวที ทำให้การแสดงในละครเวทีต้องแสดงเกินจริงกว่าปกติ ขณะที่ภาพยนตร์จอใหญ่ผู้ชมเห็นรายละเอียดมากจึงต้องมีความสมจริงที่สุด ส่วนเนื้อเรื่องภาพยนตร์และละครดทรทัศน์มีความหลากหลายกว่าละครเวทีที่มักจะถูกสร้างใหม่บ่อยๆและถูกนำไปเปรียบเทียบเสมอ

**5.3 ทฤษฎีองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง**

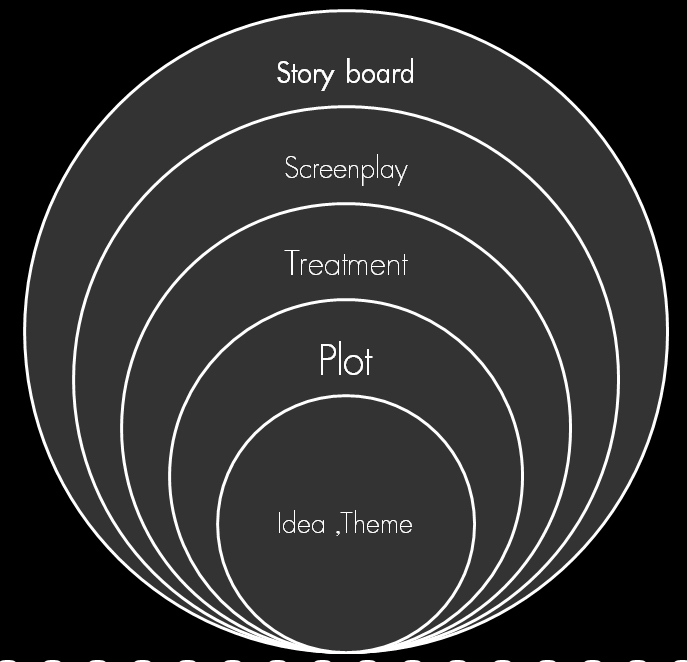
**(กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์,2550)** ได้ให้แนวคิดในการออกแบบเนื้อเรื่องในบทความ **องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี**ไว้ว่า ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลาสิ่งที่สำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ก็คือ การเริ่มค้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจ ว่าเราอยากจะพูด จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ได้ก็คือ ตัวละคร แนวความคิด และเหตุการณ์

สิ่งแรกที่ควรคำนึงก่อนลงมือเขียน คือวัตถุประสงค์ของการเขียน **การพัฒนาความคิด (Initiation)** เป็นขั้นตอนเริ่มแรก เขียนไปเพื่ออะไร ต้องการให้อะไรกับผู้ชมเช่น ความคิดความรู้ ความบันเทิง เปลี่ยนเจตคติ สร้างค่านิยมที่ดี ปลูกฝังความสำนึกที่ดีงามหรือให้เกิดทักษะ ความชำนิชำนาญในด้านใด เสร็จแล้วต้องวิเคราะห์ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย นั่นก็คือเขียนเพื่อใคร

การศึกษาสภาพสังคม เศรษฐกิจและคุณลักษณะอื่นๆ เช่นไร มีการกำหนด**กลุ่มเป้าหมายหลัก (target group)** เพื่อให้ผู้ผลิตสามารถเลือกใช้สื่อได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายเปิดรับ สามารถกำหนดเนื้อหา และรูปแบบได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ซึ่งจะทำให้การผลิตประสบความสำเร็จ ความคิดเหล่านี้ เป็นคำถามสำคัญก่อนลงมือเขียนบท และเป็นรากฐานสำคัญที่สุดสำหรับเป็นแนวทางในการทำงานในขั้นตอนต่อๆไป

**(ผศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒย์สินอุดม,2558)** ได้ให้แนวคิดในการเขียนบทภาพยนตร์ ในหนังสือ **การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง**ไว้ว่า แนวความคิดของการเขียนบทภาพยนตร์เป็นการ**จัดลำดับขั้นตอนกระบวนการเขียน (step by step process)** แต่ละขั้นตอน เป็นลำดับการคิดหาส่วนสำคัญแล้วค่อยๆเติมรายละเอียดเป็นชั้นๆแบบมีขั้นตอน มีลักษณะคล้ายภาพตัดขวางของต้นไม้มีแก่นไม้และขยายวงปีทีละขั้นไปเรื่อยๆ ลำดับขั้นตอนการเขียนบทมีดังนี้

1. แนวความคิด(Idea)
2. แก่นเรื่อง (Theme)
3. โครงเรื่อง ( Plot)
4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)
5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)
6. บทภาพ (Story board)



ภาพที่ 5.1 ลำดับขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ที่หาส่วนสำคัญแล้วเติมรายละเอียดทีละขั้น

คล้ายภาพตัดขวางของต้นไม้

**แนวความคิด(Idea)** การคิดค้นหาโครงเรื่องของบทภาพยนตร์ถือเป็นกระบวนการอันดับแรกของการเขียนบทภาพยนตร์ แนวความคิดของเรื่องจึงต้องเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำซาก มีความคิดสร้างสรรค์หมายถึงแนวความคิดสร้าง**ความตื่นเต้น(Exciting)**ให้กับผู้ชม คำถามที่ต้องถามตัวเองอยู่เสมอของนักเขียนบทภาพยนตร์คือ เรื่องที่จะเขียนนั้นเคยมีมาแล้วหรือไม่ถ้าเคยมีมาแล้วแสดงว่าปราศจากความตื่นเต้น ควรละเว้นและเตรียมหาเรื่องอื่นต่อไป ความคิดนั้นต้องสามารถจุดประกายความน่าสนใจตลอดเวลา เพื่อเป็นแรงบันดาลใจกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกฮึกเหิมเวลาเขียน

การค้นหาความคิดเพื่อนำมาจุดประกายการเขียน นักเขียนบทภาพยนตร์สามารถพัฒนาขึ้นมาได้จากหลายแหล่งข้อมูล อาจเกิดจากการตั้งคำถาม การหาข้อมูลและการสังเกตสิ่งรอบตัว ได้แก่ประสบการณ์ ทุกคนมีประสบการณ์ชีวิตไม่เหมือนกัน ประสบการณ์ชีวิตของผู้เขียนมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ ผู้มีประสบการณ์มากย่อมได้เปรียบในการค้นหาและเข้าใจมุมมองที่หลากหลายช่วยให้เรื่องสมจริง ประสบการณ์ชีวิตของผู้อื่นก็เป็นข้อมูลหรือวัตถุดิบที่สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากผู้มีประสบการณ์ชีวิตอย่างโชกโชน

การเฝ้าสังเกตปรากฏการณ์ต่างๆที่มีอยู่รอบตัว เช่นผู้คนสนใจเรื่องอะไรอยู่ คิดว่าถ้าเกิดเหตุการณ์อย่างนี้เกิดขึ้นบนโลกเราจะเกิดอะไรขึ้น ความรักของวัยรุ่นยุคกางเกงขาบานแตกต่างจากปัจจุบันอย่างไร เมื่อตั้งคำถามแล้วลองหาคำตอบให้กับคำถามซัก 4-5 คำตอบ ถ้าคำถามเหล่านี้ไม่สามารถจุดประกายจินตนาการได้ก็แสดงว่าเรายังไม่พร้อมกับเรื่องดังกล่าว

การนำเสนอข่าวประจำวันเกิดจากการเขียนข่าวที่มีองค์ประกอบ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไมและอย่างไร จึงสอดคล้องที่จะนำมาพัฒนาหรือดัดแปลงเรื่องราวสู่บทภาพยนตร์ ความฝัน ความฝันเป็นสิ่งที่อยู่ใน**จิตไร้สำนึก(Unconscious)** ข้อมูลจากความฝันสามารถนำมาสร้างสรรค์ได้อย่างน่าสนใจ อาจมีมุมมองแปลงประหลาดและฉีกออกไป ความทรงจำ ความทรงจำคล้ายกับการนำเรื่องราวชีวิตของแต่ละคนมาเขียน ความประทับใจทั้งด้านดีและร้ายในชีวิตสามารถนำมาประกอบเป็นเรื่องราวได้

**แก่นเรื่อง หรือ ธีม(Theme)**คือประเด็นของเรื่อง ข้อสมมุติที่นำไปสู่บทสรุป ประเด็นทั้งหมดของเรื่องที่ถูกย่อลงเหลือประโยคเดียว มีคำอื่นๆที่มีความหมายใกล้เคียงกันเช่น **โพรมิส(Promise) แก่นของความคิด(Root idea) ความคิดรวบยอด(Thesis) จุดมุ่งหมาย(Goal)** ประเด็นความคิดหลักนี้จะเชื่อมทุกปัจจัยของเรื่อง เช่น**โครงเรื่อง(Plot)** ตัวละคร สไตล์และรายละเอียดของบทภาพยนตร์ให้สอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียว ไปในทิศทางเดียวกันซึ่งเป็นเป้าหมายและวัตถุประสงค์หลักของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสารหรือบอกกับผู้ชม

รูปแบบของธีม มักจะเป็นประโยคสั้นๆ ที่มีความชัดเจนไม่ใช่คำสวยหรูเข้าใจยากจนเกินไปเช่น ธีมของภาพยนตร์เรื่ององค์บากคือการตามหาเศียรพระ ผู้เขียนบทภาพยนตร์บางคนก็เอามาจากสำนวน สุภาษิต คำพังเพย หรือคำคมต่างๆเช่น กล้านักมักบิ่น ฆ่าควายอย่าเสียดายพริก ปล่อยเสือเข้าป่า คล้ายกับบทสรุปของนิทานอีสปที่กล่าวว่า เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... ธีมภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปอาจมีมากกว่าหนึ่งธีม อาจมีธีมรองเพื่อเสริมธีมหลักให้มีเนื้อหาที่หนักแน่นและชัดเจนขึ้นต่างกับภาพยนตร์ขนาดสั้นที่มีธีมเดียว เพื่อไม่ให้เนื้อหายืดยาวและซับซ้อนมากเกินไป แนวคิดของธีมในภาพยนตร์มีหลายประเภทดังนี้

**ธีมเน้นการมองโลก (Focus on the world view)** มองโลกยึดมั่นใน**อุดมคตินิยม(Idealism)** คือจบเรื่องที่ให้ความหวังและมองโลกในแง่ดี เช่นกัน ชีวิตจากภาพยนตร์เรื่อง **ฟอเรสกั้ม(Forrest gump,1994)** การมองโลกในแง่ร้ายคือจบที่แสดงถึงความสิ้นหวังสูญเสียศรัทธามองชีวิตอย่างเย้ยหยัน สูญเสียศรัทธา เช่นมนุษย์ที่พ่ายแพ้กับชีวิตเช่น **บลูจัสมินต์ (Blue jasmine,2013)** มองโลกอย่างประชดประชัน คือการจบให้ความหวังและความสิ้นหวังไปพร้อมพร้อมกัน ความจริงทั้งด้านบวกและด้านลบ นับเป็นมุมมองที่สมจริงมากที่สุด เช่นเรื่อง**บลูวาเลนไทน์(Blue valentine,2010)**

**ธีมเน้นด้านอารมณ์ (Focus on emotion)** ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาด้านความรู้สึกหรือสร้างความรู้สึกที่ให้ผลตามมาทางอารมณ์ ที่ให้ผลตามมาทางอารมณ์สูง อารมณ์นี้จะเป็นความรู้สึกเดียวตลอดทั้งเรื่อง เช่นความรักความน่ากลัว สยองขวัญหรือตื่นเต้นเร้าใจ เช่น**แผลเก่า(2520) ลัดดาแลนส์(2554)**

**ธีมที่เน้นตัวละคร(Focus on character)** ภาพยนตร์ประเภทที่มีตัวละครโดดเด่น ธรรมดาที่เห็นอยู่ในชีวิตประจำวันทั่วไป แม้ดูจากภายนอกตัวละ คนธรรมดาตัวเล็กๆ แต่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีจิตใจ ที่แข็งแกร่งต้องสู้กับอุปสรรคทั้งมวล หรือมีจิตใจที่ส่งสุข สูงส่งยิ่งใหญ่ เสียสละ หรือไม่ใช่คนธรรมดาเช่น**ก๊อดฟาร์เธอร์(Godfather,1972)**

**ธีมเน้นโครงเรื่อง(Focus on plot)** ภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาหรือเหตุการณ์ ที่บอกว่ามีอะไรเกิดขึ้น ผู้ชมไม่พบเห็นเรื่องราวเหล่านี้ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น **แบ็คทูเดอะฟิวเจอร์ (Back to the future,1985)**

**ธีมเน้นสไตล์หรือรายละเอียดของอารมณ์(Focus on style and texture)** ภาพยนตร์ที่ทำให้เกิดความทรงจำกับผู้ชมได้มากที่สุด รายละเอียดที่สร้างให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจ และอารมณ์ได้รุนแรง เช่น **พัลฟิคชัน(Pulp fiction,1994) มูแลงรูจ(Moulin rouge,2001)**

**ธีมเน้นแนวคิด (Focus on ideas)** ภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาในเชิงความคิด ที่ให้นัยยะสำคัญกับผู้ชม นำเสนอในบางแง่มุมของชีวิต หรือสภาวะของมนุษย์ได้ชัดเจนขึ้น การเน้นความคิดนี้อาจนำมาจากการเล่าเรื่องผ่านประสพการณ์ เหตุการณ์ หรือแม้กระทั่งผ่านคำพูดของตัวละคร

**ธีมเน้นปัญหาสังคม(social problems)** หาสังคมมาตีแผ่เปิดเผย ความชั่วร้ายป่าเถื่อน สังคม การวิพากย์ สถาบันสังคม โดยมีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อต้องการปฏิรูปสังคมให้ดีขึ้น เช่น **ทองพูนโคกโพธิ์ราษฎรเต็มขั้น(2520)**

**ธีมเน้นความคิดด้านคุณธรรม(Moral)** ภาพยนตร์ที่ต้องการชักจูงให้มนุษย์ มีการดำเนินชีวิตที่ดี ที่ให้เห็นหลักคุณธรรมและจริยธรรม เช่นกันเสมอให้เห็นพฤติกรรมการคดโกง การทรยศหักหลัง ความเข้มข้นของมนุษย์ตัวอย่างเช่น **เฟเชียลแอดแทรกชัน (facial attraction,1987)**

**ธีมเน้นด้านศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์(Human dignity)** ภาพยนตร์ที่ชี้ให้เห็นถึงความขัดแย้งของมนุษย์ หรือเห็นภาวะของความตึงเครียด พี่เผชิญหน้ากัน คู่ของความขัดแย้ง ด้านหนึ่งอาจแสดงให้เห็น ถึงความอ่อนแอที่กำลังถูกเอาเปรียบ ขณะที่อีกด้านหนึ่ง แสดงให้เห็น ถึงความได้เปรียบ ผู้กำลังเป็นผู้กระทำ เช่น **สตอรี่ออฟซิ่วจู(story of qui ju,1992) ชิลเลอร์ลิสต์(Schindler’s list,1993)**

**ภาพยนตร์เน้นความคิดด้านสัจธรรมของมนุษย์(Truth of life)** ให้เห็นถึงข้อเท็จจริงหรือวาทะอันยิ่งใหญ่ชื่อว่า “นี่แหละชีวิตมนุษย์” ซึ่งมนุษย์ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ อย่างเช่น **เดอะเปียนิส (The pianist,2003)**

**ภาพยนตร์เน้นความคิดด้านปัญหาวัยรุ่น(Coming of ages)** ภาพยนตร์ที่เน้นเกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่น เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องปัญหาวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังเปลี่ยน จากวัยเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เช่น น้ำพุ(2527), 2499 อันธพาลครองเมือง(1995)

**ธีมหลักเน้นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของมนุษย์(Human relations)** นำเสนอปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ สมหวังแล้วไม่สมหวังกับความรัก ความสัมพันธ์ในครอบครัวเช่น **รักแห่งสยาม(2550), โบรคแบล็คเมาเทนต์(Brokeback mountain,2005)**

**ความคิดหลักที่เน้นปรัชญา(Philosophical riddle)** ภาพยนตร์ที่นำเสนอความคิด เพื่อจุดประกายให้เกิดการตีความ ที่หลากหลาย โดยการพัฒนาสภาพ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน โดยใช้การสื่อสารในแนวลึกลับไม่ชัดเจน เช่น **ไฟต์คลับ (Fight club,1999)**

**โครงเรื่อง หรือพล็อต (Plot)** คือเรื่องย่อขนาดสั้นของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีหลากหลายรูปแบบตามตำราของผู้เขียนแต่ละคน บางเล่มนิยามให้ข้อจำกัดว่า เล่าเรื่องภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบใน 3 บรรทัด 5 บรรทัด หรือ 20-30คำ แท้จริงแล้วองค์ประกอบของ พล็อตเรื่องต้องมีการเล่า 3 เหตุการณ์ในเรื่องคือ ต้นเรื่อง กลางเรื่อง จบเรื่อง คล้ายกับมุขตลกในการ์ตูนอ่านเล่น 3 ช่องจบ ช่องแรกเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ช่องกลางจะดำเนินเรื่องอย่างไร และช่องสุดท้ายเป็นบทสรุปของเรื่องว่าจบอย่างไร

เรื่องย่อหรือพล็อตเรื่อง มีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องเหนียวแน่นกับ **ธีม(Theme)**และ**ตัวละคร(Character)** จนบางครั้งผู้เขียนบทคิดเรื่องราวออกมาได้พร้อมกัน เมื่อคิดพล็อตเรื่องได้ ก็จะค้นพบว่าธีมและตัวละครคืออะไร หรือสลับกันเมื่อคิดธีมได้ พล็อตเรื่องและตัวละครก็จะมาในทันที ในขณะเดียวกันมีภาพยนตร์บางเรื่องที่เกิดจากตัวละครที่น่าสนใจจนสามารถเกิดพล็อตเรื่องและธีมได้เช่นกัน การคิดกลับไปกลับมาเป็นเรื่องปกติในการเขียนบทเพราะ ธีมเรื่องเป็นหลักยึดไม่ให้เรื่องราวไขว้เขว การคิดเรื่องราวไม่มีจุดหมายเหมือนการ “ออกทะเล” คือการไม่สามารถชักนำความคิดมาปะติดปะต่อ และควบคุมทิศทางไว้ได้อย่างใจ จนในที่สุดก็ไปไกลเกินกว่าจะกู่กลับ และหาทางปิดจบเรื่องไม่ลง

สิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาในพล็อตเรื่อง คือ**ปมขัดแย้ง(Conflict)** หรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในเรื่อง แท้จริงแล้วเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นบนโลกเป็นเรื่องของตัวละครที่มี**เป้าหมาย(Goal)** บางอย่างและหาทางให้ได้ถึงเป้าหมายนั้นการการให้ได้ถึงเป้าหมายไม่ควรง่ายดายต้องมีการเผชิญกับ**ปมขัดแย้ง (Conflict)**หรืออุปสรรคทำให้เกิดเรื่องราว ถ้าตัวละครไม่พบเจอกับอุปสรรคก็ไม่มีเนื้อเรื่อง ไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องเหมือนบันทึก หรือเรียงความ เมื่อตัวละครเผชิญปมขัดแย้งจะต่อสู้ หรือแก้ปัญหาอย่างไรให้ได้ถึงเป้าหมายนั้น ภาพยนตร์จะสนุกอยู่ที่ตรงนี้ ตรงที่ตัวละครต่อสู้ แก้ปัญหากับอุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องจึงทำให้เกิดเรื่องราว แม้ว่าบทสรุปตอนท้ายจะได้หรือไม่ได้ตามเป้าหมายแต่ตัวละครจะได้เรียนรู้และพัฒนา ตัวละครหลักควรจะมีปมขัดแย้งและต่อสู้ แก้ปัญหากับมัน เพื่อที่ว่าจะได้ทำให้ตัวละครสามารถพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองต่อไป เช่นนิทานเรื่องซินเดอเรลล่า ถ้าเธอไม่ขัดแย้งกับแม่เลี้ยง แล้วใครจะเป็นคนห้ามไม่ให้ซินเดอเรลล่าไปงาน แล้วซินเดอเรลล่าจะได้ร้องไห้คร่ำครวญจนนางฟ้าต้องออกมาช่วยหรือเปล่า แล้วซินเดอเรลล่าจะได้เจอเจ้าชายไหม จะมีรองเท้าแก้วที่ไหนทิ้งไว้ให้เจ้าชายดูต่างหน้า แล้วจะได้แต่งงานกับเจ้าชายหรือเปล่า ชีวิตของเธอก็จะเรื่อยๆ ตื่น กิน แต่งตัว รับใช้แม่เลี้ยงไปจนตาย

ปมขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 4 อย่าง

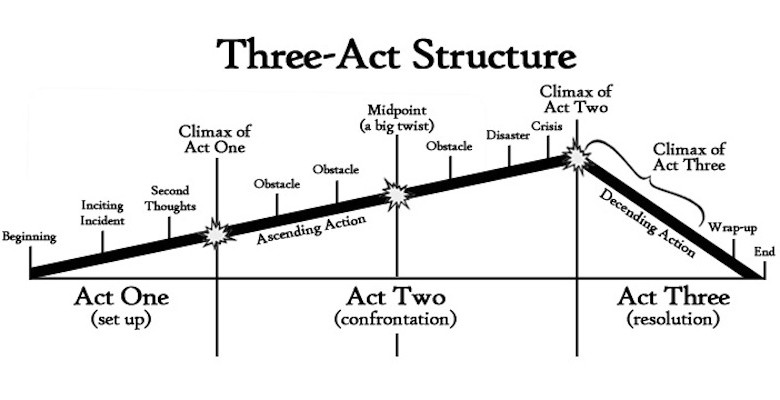
1. **ปมขัดแย้งภายใน (Internal Conflict)** เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร เช่น ฉันอยากรักเธอ แต่ฉันกลัวที่จะรัก ฉันอยากรักเธอ แต่ฉันกลัวการโดนทิ้ง หรือ ฉันอยากรักเธอ แต่เธอเคยทำให้ฉันเจ็บมาแล้ว ฉันไม่กล้าที่จะรักเธออีก ความขัดแย้งภายในนี้ถ้าเซทอัพไม่ดี คนดูอาจจะงง ถ้าเหตุผลอ่อนบางทีคนดูอาจจะรู้สึกว่าตัวละครงี่เง่าได้ เมื่อเกิดความขัดแย้งแบบนี้ขึ้นในเรื่อง จะส่งผลอะไรขึ้นบ้าง เช่น ถ้านางเอกมีความกลัวที่จะรัก **พระเอกก็กระทำการ (Take Action)** สร้างความมั่นใจ และทะลายความกลัวนี้ให้ได้ ตัวนางเอกเองถ้าไม่ยอมรับในตอนแรกก็ต้องหนี หรือปฎิเสธ แต่เมื่อเรียนรู้ และยอมเปิดตัวเองแล้ว การกระทำของเธอก็ต้องเปลี่ยนไป
2. **ปมขัดแย้งจากภายนอก (External Conflict)** คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากคนอื่น ซึ่งตัวละครไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมได้ คนอื่นในที่นี้ก็คือ**ตัวร้าย (Antagonist)** ตัวร้าย ที่ดี ต้องเข้ามาเพื่อทำให้ตัวเอกเข้มแข็งและดูดีขึ้น ไม่ได้มาเพื่อขโมยซีน หรือกลบความสำคัญของตัวเอง ความขัดแย้งต่างๆ ที่ตัวร้ายสร้างขึ้นจะทำให้เกิด**การกระทำ (Action)** ต่างๆตามมา เรื่องที่มันจะจบมันก็จะไม่จบง่ายๆ
3. **ความขัดแย้งกับธรรมชาติ (Conflict with nature)** ไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติ หรือความโหดร้ายของธรรมชาติรอบข้าง ถ้าเรื่องเราราบเรียบไม่น่าสนใจ อาจจะโยนตัวละครเข้าไปอยู่ในป่า ติดเกาะ เดี๋ยวก็จะมี**การกระทำ (Action)** ต่างๆ ตามมาเอง เช่นใน ภาพยนตร์**2004 สึนามิภูเก็ต (The Impossible ,2012)** ตัวละครอยู่ในสถานการณ์เกิดสึนามิและหาวิธีเอาตัวรอด
4. **ความขัดแย้งกับสังคม องค์กร หรือหน่วยงานต่างๆ (Conflict with social)** เป็นความขัดแย้งที่ทำให้เกิดเรื่องราวได้เช่นกัน ตัวละครของเราอาจจะมีชีวิตปกติ อยู่มาวันหนึ่งจับผลัดจับผลูเข้าไปพัวพันกับองค์กรลับ จึงโดนตามล่า เหตุการณ์ต่างๆเกิดตามมาอีกมากมาย หรือ เป็นความขัดแย้งของชนชั้น ของครอบครัวนางเอกที่รังเกียจที่พระเอกยากจน พระเอกไม่ได้ต่อสู้กับคนในครอบครัว และต่อสู้กับความคิดของการแบ่งแยกในสังคม ซึ่งถือว่าเป็นองค์กรหนึ่งได้เช่นกัน

**โครงเรื่องขยาย (Treatment)** หลังจากที่ได้ **โครงเรื่อง (Plot)** ที่แข็งแรงแล้ว มีทั้งธีมหรือประเด็นที่ชัดเจน จากนั้นเริ่มนำมันมาขยายความ วิธีขยายความเรียกว่า **ซีเคว้นอาเรนจิ้ง(Sequence Arranging)** คือการจัดลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องและพัฒนามัน เป็นการแยกเรื่องราวที่ได้จากโครงเรื่องออกเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนนั้นจะเรียกมันว่า **ซีเคว้นส์ (Sequence)** ตอนหนึ่งๆ หรือช่วงหนึ่งๆ ในบท ในแต่ละซีเคว้นส์ประกอบไปด้วย**ฉาก (Scene)** หลายฉากหรืออาจจะเป็นฉากเดียวก็ได้ ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง**องค์บาก(2003)** ช่วงที่ตัวเอกเดินทางเข้ากรุงเทพเพื่อตามหาเศียรพระและหาญาติให้ช่วย เมื่อพบญาติ(หม่ำ จ๊กมก)แต่ญาติทำเป็นรู้จัก จึงไปสู้ในเวทีใต้ดินด้วยความบังเอิญ จนญาติยอมรับมากขึ้น ถือเป็น 1ซีเคว้นส์ คือช่วงๆหนึ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ในซีเคว้นส์นี้ประกอบไปด้วยหลายๆ**ฉาก(Scene)**ที่นำซีเคว้นส์มาขยายความต่อ เช่นฉากตัวเอกลาคนในหมู่บ้าน ตัวเอกขึ้นรถ เปิดตัวญาติ(หม่ำ จ๊กมก) และผู้ช่วยที่เป็น 18 มงกุฎที่กรุงเทพ ตัวเอกพบญาติแต่ญาติทำเป็นไม่รู้จักเป็นต้น การแบ่งฉากดูจาก**สถานที่ถ่ายทำ(Location)** นั่นเอง

การเขียนโครงเรื่องขยายจำเป็นต้องวิเคราะห์**โครงสร้างของบท (Structure)** โครงสร้างของบทภาพยนตร์เป็นส่วนที่สำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์เพราะจะช่วยยึดองค์ประกอบของการเล่าเรื่องให้เป็นเอกภาพ ซึ่งองค์ประกอบของการโครงสร้างในการเล่าเรื่องประกอบด้วยต้นเรื่อง กลางเรื่อง และตอนจบของเรื่อง สามารถวางโครงสร้างได้หลากหลายไม่เป็นรูปแบบตายตัว แต่จำเป็นต้องมีโครงสร้างเพื่อให้มีแนวทางเลือกให้มีการออกแบบได้ง่ายขึ้น โดยทั่วไปมักอาศัยการศึกษาจากแนวทางการเขียนแบบ**โครงสร้าง 3 องค์ (Three-act Structure)**

**(GABE MOURA,2014) กาเบ มัวรา** ได้ให้คำอธิบายหลักการเขียนบท ในบทความ **เดอะทรีแอ็คสตรัคเจอร์ (The Three-Act Structure)**ไว้ว่า การเขียนโครงเรื่องจริงๆแล้วมีโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน หลักการพื้นฐานของการเล่าเรื่องราวได้รับการเข้าใจกันมานานหลายศตวรรษ นับตั้งแต่ย้อนหลังไปในอารยธรรมโบราณ นักเล่าเรื่องรู้ว่าเมื่อพระเอกเจอปมขัดแย้งจะต้องทำอย่างไร เรื่องราวพาไปอย่างไรและเมื่อ**จุดสูงสุดของเรื่อง(Climax)** ควรจะจบอย่างไร ไม่สามารถหนีหลักการพื้นฐานของการเล่าเรื่องได้ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวใดก็แล้วแต่ การเขียนโครงสร้างบทภาพยนตร์ก็คือการจัดองค์ประกอบเรื่องบทภาพยนตร์ให้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ที่เหมาะสม เพื่อที่ผู้เขียนบทได้กระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ชมให้ได้ผลสูงสุด

โครงสร้างการเขียนบทที่ผู้เขียนบทนิยมใช้และเป็นโครงสร้างพื้นฐานในการเล่าเรื่องที่สุดคือ **โครงสร้าง 3 องค์ (3 Act Structure)** มีหลักการออกแบบโดยแบ่งเรื่องเล่านั้นๆออกมาเป็น 3 ส่วนคือมีต้นเรื่อง กลางเรื่องและจบเรื่อง เรียกว่า องค์ หรือ **แอ็ค(Act)** วิธีแบ่งว่าเหตุการณ์ไหนของเนื้อเรื่องควรอยู่ในองค์ไหนแบ่งได้จาก องค์แรกหรือเริ่มเรื่องจะเข้าสู้องค์ที่ 2 ที่เป็นช่วงดำเนินเรื่องจากเหตุการณ์ที่ตัวละครเผชิญกับอุปสรรค**ปมขัดแย้ง(Conflict)** เมื่อองค์ที่ 2 การดำเนินเรื่องจะเข้าสู่บทสรุป ดูได้จากเหตุการณ์ที่เป็น**จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax)** แล้วเรื่องราวจะเข้าสู่บทที่ 3 หรือบทสรุปของเรื่องราว

**

ภาพที่ 5.2 **โครงสร้าง 3 องค์ (3 Act Structure)** ที่มา : goo.gl/B7T7wt

องค์แรกมีความสำคัญในการการเริ่มต้น เกริ่นนำและสร้างเรื่องราวทั้งหมด เป็นส่วนที่แนะนำให้ผู้ชมรู้จักตัวละครหลักว่าเป็นใคร มีเป้าหมาย อยากได้อะไร ตัวเอกคือใคร ปัญหาของเขาคืออะไร มันกลายเป็นภารกิจของเขาในเรื่องนี้ได้อย่างไร ใครเป็นศัตรู เรื่องราวเกิดขึ้นที่ไหน ปมขัดแย้งของตัวละครคืออะไรเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจ และรู้จักเรื่องราวและตัวละครในภาพรวม เรื่องราวน่าสนใจที่จะติดตามต่อหรือไม่อยู่ที่ผู้เขียนออกแบบปมขัดแย้งให้น่าสนใจแค่ไหน มีสูตรมากมายว่าองค์แรกควรนานแค่ไหนบางตำราให้เวลาสั้นๆเพียง 10 นาทีแรกของภาพยนตร์ บางตำราแบ่งเรื่องราวประมาณ 1 ใน4 ของเรื่อง ซึ่งไม่อยากให้ยึดติดมากไป เพราะเรื่องราวแต่ละเรื่องมีความจำเป็นในการเริ่มต้นสร้างเรื่องราวไม่เท่ากัน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง **คนเหล็ก2029 (Terminator,1987)** ให้เวลาองค์แรกนานกว่า 45 นาที เพราะมีความจำเป็นในการหลอกล่อคนดูโดยปิดเรื่องราวหุ่นยนตร์จากอนาคตเอาไว้

เหตุการณ์จากองค์แรกจะเข้าสู่องค์ที่ 2 เรียกว่า จุดพลิกผัน หรือ**พล็อตพ้อย (Plot point)** คือเหตุการณ์สำคัญบางอย่างในเรื่องที่ทำให้ชีวิตตัวเอกพลิกผัน เป็นอุปสรรคปมปัญหาที่ทำให้ตัวละครต้องทำอะไรบางอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมาย ถ้าไม่มีเหตุการณ์นี้เรื่องราวในเรื่องจะไม่เกิด เช่น ใน**ลอร์ดออฟเดอะริงค์(The Lord of the Rings,2005)**ที่ตัวเอกต้องออกไปผจญภัยนำแหวนไปคืน เป็นต้น

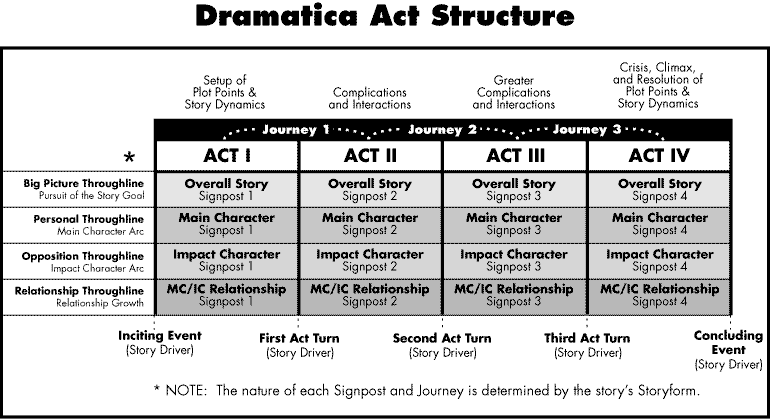
องค์ที่สองคือส่วนดำเนินเรื่อง เป็น**การเผชิญหน้า(Confrontation)** ของตัวเอกกับปมขัดแย้ง ปมขัดแย้งหรืออุปสรรคไม่ได้เกิดขึ้นครั้งเดียวในเรื่อง แต่เกิดขึ้นบ่อยๆ จากอุปสรรคเล็กๆค่อยๆใหญ่ขึ้น ปัญหาแก้ยากขึ้นเรื่อยๆและตัวเอกจะเผชิญกับมัน ต้องแก้ไข ดิ้นรนต่อสู้หาทางออกเพื่อให้ได้ถึงเป้าหมาย ถ้าเปรียบเนื้อเรื่องเหมือนเส้นกราฟ กราฟจะชันมากขึ้นเรื่อยๆเป็นช่วงเวลาสร้างความสนุกให้กับเรื่องราว ช่วงเวลาขององค์ที่ 2 ใช้เวลานานที่สุดของเรื่องราวทั้งหมด

ในโครงสร้างของภาพยนตร์บางเรื่องมีเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นในช่วงกลางเรื่อง เรียกว่าจุดกึ่งกลางเรื่อง หรือ **มิดพ้อย(Mid-point)** คือเหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรคใหญ่ๆ หรือการเฉลยข้อมูลสำคัญบางอย่างของเรื่อง หรือประเด็นใหม่ๆของเรื่องที่จะทำให้เรื่องเปลี่ยนทิศทาง เช่นในภาพยนตร์**ฟาสแอนฟิวเรียสภาค 8 (The Fate of the Furious 8,2017)** ตัวละครดอมหักหลังเพื่อน เรื่องราวมาเฉลยตอนกลางเรื่องเมื่อภาพยนตร์เฉลยว่า สาเหตุที่ดอมหักหลังเพื่อนเพราะแฟนเก่าและลูกของเขาโดนจับเป็นตัวประกัน เหตุการณ์นี้ทำให้ผู้ชมเข้าใจและเปลี่ยนทิศทางการแก้ปัญหาของตัวละครไปอีกแบบ

**เซกันพล็อตพ้อย (second plot point)** คือเหตุการณ์ที่เป็นจุดหักเห ตัวละครที่เผชิญอุปสรรคต้องตามแก้ปัญหา จนสุดท้ายแก้ปัญหาใหญ่นั้นไม่ได้ซักที หรือเกือบจะแก้ได้แล้วแต่เกิดเหตุการณ์บางอย่างที่พลิกผันทำให้หมดหวังในฉับพลัน กราฟเส้นเรื่องจะดิ่งลงในทันที แล้วจะตีกลับเพื่อเข้าสู่**จุดสูงสุดทางอารมณ์(Climax)**ในอนาคต เช่นตัวละครของเราพบวิธีแก้ปัญหานั้นแล้ว แต่ทว่าเวลากำลังจะหมด หรือในภาพยนตร์เรื่อง**ต้มยำกุ้ง(2005)** เป็นเรื่องที่ตัวเอกตามหาช้าง เหตุการณ์มิดพ้อยคือเหตุการณ์ที่ตัวเอกตามหาช้างจนถึงออสเตรเลีย ต่อสู้จนถึงบ้านของตัวโกงเกือบจะถึงที่ๆช้างอยู่ แต่กลับพบว่าช้างตัวนั้นได้ตายไปแล้ว เหตุการณ์นี้ทำให้เรื่องราวเหมือนถึงทางตัน แต่พบว่าลูกช้างยังไม่ตายจึงลุกขึ้นมาต่อสู้อีกครั้ง ทำให้เราอยากรู้เรื่องต่อไป อยากเดินหน้าต่อไปเพื่อก้าวเข้าสู่องก์ที่ 3 ที่เรียกกันว่า **จุดสูงสุดทางอารมณ์ (climax)** จะเกิดขึ้นในช่วงคาบเกี่ยวระหว่างองค์ที่2 เข้าสู่องค์ที่ 3 ที่เป็นบทสรุป

องค์ที่ 3 เป็นส่วนที่เป็นบทสรุปของเรื่อง ตัวละครที่ต่อสู้แก้ปัญหากับอุปสรรคมาตลอด สามารถเอาชนะได้มาซึ่งเป้าหมายที่หวังไว้ ปมขัดแย้งได้รับการคลี่คลาย หรือเหตุการณ์ที่วุ่นวายทั้งหมดได้ข้อยุติ กราฟของเรื่องราวค่อยๆดิ่งคลี่คลายลง ถ้าตัวละครได้เป้าหมายอย่างสิ่งที่หวังหรือพัฒนาเติบโตขึ้น จบอย่างมีความสุข เรียกว่า **แฮปปี้เอ็นดิ้ง (Happy ending)** แต่ถ้าตัวละครไม่ได้อย่างที่หวังไว้ หรือจบแบบหักมุม เรียกว่า**แอนตี้ไครแมค (Anti-climax)** ระยะเวลาขององค์นี้มักจะสั้นที่สุดในเรื่อง

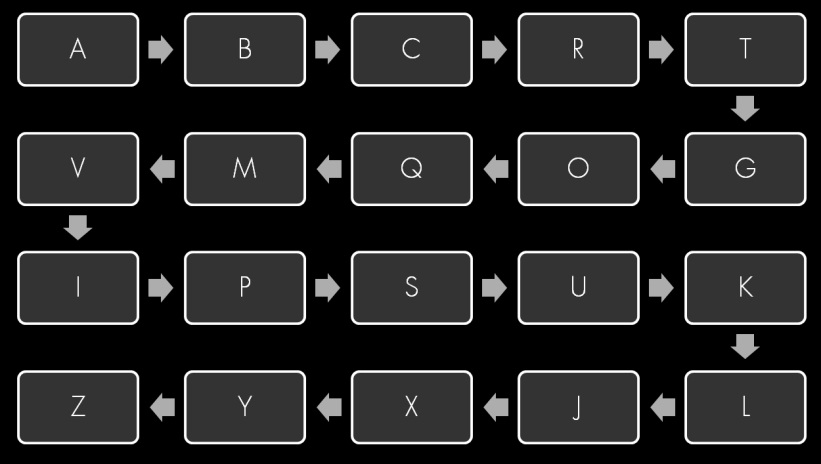
นอกจากโครงสร้างการเขียนบทแบบ 3 องค์แล้ว ยังมีโครงสร้างอื่นๆอีกมากมาย โครงสร้างอื่นๆถูกพัฒนามาจากโครงสร้างแบบ 3 องค์แทบทั้งสิ้น เช่นโครงสร้างแบบ 4 องค์หรือ **ดรามาติคก้าสตรัคเจอร์ (Dramatica Structure)** คิดค้นโดย **คริส ฮันลีย์(Chris Huntley)** โดยแบ่งโครงสร้างเรื่องออกเป็น 4 องค์ ใช้ระยะเวลาในเรื่องแต่ละองค์เท่าๆกัน แต่ละองค์มีเรื่องราวแยกกันคนละเรื่องแต่สัมพันธ์กัน คล้ายกับโครงสร้าง 3 องค์แต่แยกองค์ที่ 2 ออกเป็น 2 ส่วนโดยให้ความสำคัญกับ **มิดพ๊อย(Mid-point)**



ภาพที่ 5.3 โครงสร้างแบบ 4 องค์หรือ **ดรามาติคก้า สตรัคเจอร์ (Dramatica Structure)** คิดค้น

โดย**คริส ฮันลีย์( Chris Huntley)** ที่มา : goo.gl/TaMZSb

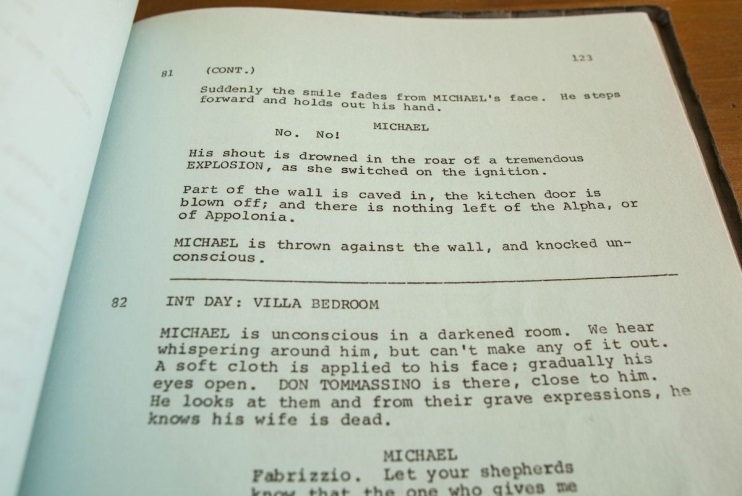
นอกจากนี้ยังมี**โครงสร้างแบบคอลลาจ(Collage Structure)** ที่เป็นการวางโครงสร้างมาจากงานวิจัยของ **ผศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒย์สินอุดม** โดยเรียกตามแนวความคิดจากศิลปะประเภทคอลลาจ คือการสร้างสรรค์งานจากการนำชิ้นส่วนภาพเล็กๆมาปะติดปะต่อกัน เป็นทางเลือกอิสระที่ต้องการเล่าเรื่องไม่เรียงลำดับเวลาและสถานที่ และแต่ละองค์ถูกกระจายแยกออกจากกัน มี**การสร้างปม(Set up)** และ**คลายปม(Pay off)** ตลอดเรื่องเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้า ตัวอย่างภาพยนตร์ที่เข้าองค์ประกอบของโครงสร้างนี้เช่น **มีเมนต์โต้(Memento,2000)** เป็นต้น



ภาพที่ 5.4 ตัวอย่าง**โครงสร้างแบบคอลลาจ(Collage Structure)** ที่ออกแบบโดย

**ผศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒย์สินอุดม**

**บทภาพยนตร์ (Screenplay)** ทำหน้าที่เหมือนกับพิมพ์เขียวของหนังเรื่องหนึ่ง ที่เอาไว้บ่งบอกภาพรวมของภาพยนตร์ที่สร้างว่าออกมาหน้าตาเป็นอย่างไร โดยทั่วไปแล้วจะบรรยายสิ่งที่ผู้ชมจะเห็นและได้ยินในแต่ละฉาก เช่นการเคลื่อนไหว สิ่งที่ตัวละครทำ พูด และเสียงต่างๆในฉาก คล้ายกับนิยายหนึ่งเรื่องคือมีบทบรรยาย มีบทพูดแต่สิ่งที่บทภาพยนตร์แตกต่างจากนิยายคือการบรรยายให้เกิดเป็นภาพ เพื่อนำไปถ่ายทำเป็นภาพได้ การบรรยายให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในแบบที่นิยายประโลมโลกมีเป็นสิ่งรองลงไป เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีเควนส์ โดยมีรูปแบบและหลักการเขียนเป็นเฉพาะสำหรับบทภาพยนตร์ เช่น เขียนบอกว่าฉากนั้นๆเกิดขึ้นภายในหรือนอกอาคาร สถานที่ใด และเวลาใดของวัน อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ บทสนทนาของตัวละครที่อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษฉาก



ภาพที่ 5.5 ตัวอย่างบทภาพยนตร์เรื่อง**ก็อตฟาร์เธอร์(The Godfather,1972)** ที่บรรยายฉาก

นั้นๆเกิดขึ้นภายในหรือนอกอาคาร สถานที่ใด และเวลาใด อยู่ชิดขอบหน้าซ้าย

กระดาษ วางบทสนทนาไว้กึ่งกลางกระดาษ ที่มา : goo.gl/7PiznC

**บทสนทนา(Dialogue)** คือ บทเจรจาของตัวละครในบทภาพยนตร์ เป็นส่วนช่วยเสริมการกระทำและลักษณะนิสัยของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น บทสนทนาและตัวละครจึงต้องไปด้วยกัน มีความสัมพันธ์กลมกลืน บทสนทนาที่ดีช่วยให้เรื่องเดินไปข้างหน้า เปิดเผยข้อมูลในเรื่อง บอกลักษณะนิสัยของตัวละคร เชื่อมสัมพันธ์กับตัวละคร และให้ข้อคิด ปัจจัยแรกในการเขียนบทสนทนา คือต้องรู้จักตัวละครเป็นอย่างดีเสียก่อนการเขียนบทสนทนาให้เป็นธรรมชาติไม่สะดุดหูต้องอาศัยประสบการณ์ วิธีง่ายๆคือต้องฝึกเขียนบ่อยๆเพื่อเพิ่มทักษะ

การเขียนบทสนทนาที่ดีนั้นมีหลายวิธี อาจใช้เครื่องบันทึกเสียงบทสนทนาของเพื่อนหรือคนรู้จัก แล้วถอดฟังเปิดกลับไปกลับมา สังเกตการพูดว่ามีจังหวะ ช่วงตอนอย่างไร ความคิดในการโต้ตอบพูดคุยเร็วช้าเพียงไร นักแสดงที่มีชื่อเสียงใช้วิธีนี้เช่นกัน เพื่อฝึกการใช้น้ำเสียง จังหวะการพูด เพื่อให้การพูดการใช้น้ำเสียงเป็นธรรมชาติที่สุด

การเขียนบทสนทนาควรมีความกระชับ มีเป้าหมาย และเข้าถึงวัตถุประสงค์ ไม่ควรอืดอาดยืดยาด ควรก่อให้เกิดการขับเคลื่อนทางอารมณ์ของเรื่องราว เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพ บทสนทนาในภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องมีมากเกินไปเหมือนละครโทรทัศน์ ควรใช้บทสนทนาเป็นเพียงส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่อง

**บทภาพ (Story board)** ในภาพยนตร์ไลฟ์แอคชันมีคนแสดงบางเรื่อง ขั้นตอนสุดท้ายในการเขียนบทภาพยนตร์คือการสร้างบทถ่ายทำหรือ **ชู๊ตติ้งสคริป(Shooting script)** คือการนำ**บทภาพยนตร์(Screenplay)**มากำหนดช็อตเพื่อใช้ถ่ายทำ แต่ในภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องเขียน**บทภาพ(Story board)** เพราะในกระบวนการผลิตงานแอนิเมชันไม่มีการออกกองถ่าย แต่เป็นการวาดรูป การสร้างงานในคอมพิวเตอร์ หรือการถ่ายทำดินน้ำมันทีละเฟรม

**บทภาพ (Story board)** คือ การเขียนภาพร่าง และข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการทำงานของภาพยนตร์ เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง มีการจัดมุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง ลำดับการตัดต่อเล่าเรื่อง และเลือกภาพประกอบที่สำคัญ กำหนดเวลาของแต่ละช็อตให้สัมพันธ์กับบทบรรยาย ซึ่งภาพร่างที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมากแต่ต้องมีองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

สรุปได้ว่าบทภาพยนตร์เป็นหัวใจของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หลักการเขียนบทมีแนวคิดออกแบบส่วนสำคัญ แล้วค่อยๆใส่รายละเอียดไปเรื่อยๆ มีลักษณะคล้ายภาพตัดขวางของต้นไม้มีแก่นไม้และขยายวงปี หรือเติมรายละเอียดทีละขั้นไปเรื่อยๆจนสมบูรณ์ โดยมีลำดับดังนี้ **แนวความคิด(Idea) แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง ( Plot) โครงเรื่องขยาย (Treatment) บทภาพยนตร์ (Screenplay)** และ**บทภาพ (Story board)** โครงสร้างในการออกแบบเนื้อเรื่องมีโครงสร้างในการออกแบบที่หลากหลายโดยพัฒนามาจากพื้นฐาน **โครงสร้าง 3 องค์ (3 Act Structure)** แล้วพัฒนาไปหลากหลายรูปแบบ

**5.4 ทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น**

**(ฉลวย ศรีรัตนา** **,2542)**ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้ให้แนวคิดในการถ่ายทำภาพยนตร์ใน เอกสารประกอบการอบรม **การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น** ไว้ว่า การถ่ายทำภาพยนตร์ทุกครั้งผู้สร้างทุกคนพยายามอย่างยิ่งในการบันทึกภาพเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายของภาพที่ถ่ายไว้มากที่สุด ในขณะที่ภาพปรากฏจอทุกๆ ช่วงเวลาที่ภาพยนตร์นำเสนอต่อผู้ชม

ภารกิจนี้ถือเป็นภารกิจหลักของผู้ถ่ายทำภาพยนตร์ที่ต้องคิดพิจารณารูปแบบของการนำเสนอภาพ ที่ถูกต้องตรงเป้าหมายและปฏิบัติตามหลักการทางภาษาของภาพที่สมบูรณ์มากที่สุดเท่าที่จะสามารถกระทำได้ซึ่งแน่นอนที่สุดภาพที่ถูกบันทึกอย่างถูกต้องสวยงามเพียบพร้อมด้วยองค์ประกอบแห่งศิลปะย่อมถ่ายทอดสื่อความหมายได้เด่นชัด และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ติดตามดูภาพยนตร์ ตลอดเวลาอย่างไม่เบื่อ ในขณะเดียวกันภาพเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาของภาพยนตร์มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

การนำเสนอภาพแต่ละช่วงตอนของการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้สร้างจำเป็นจะต้องกำหนดรูปแบบเพื่อกำหนดลักษณะภาพให้สอดคล้องกับเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์หลักของภาพยนตร์ที่กำหนดไว้ แต่การที่จะประสบผลสำเร็จได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมืออุปกรณ์ ตลอดจนวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้องค์ประกอบต่างๆเป็นเงื่อนไขของการถ่ายทำแต่ละครั้งไม่เหมือนกันเช่นสภาพของแสง ลักษณะสถานที่ที่ถ่ายทำในแต่ละช่วงของวันฤดูการที่เปลี่ยนไป สิ่งต่างๆที่กล่าวมามีผลกระทบต่อการนำเสนอภาพทั้งสิ้น.

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์ มีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต การแสดงของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้อง และผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

# 5.4.1 อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) และเฟรมเรต (Frame rate-FPS)

# ในการถ่ายทำภาพยนตร์ สิ่งแรกที่ผู้สร้างต้องทำความเข้าใจก่อนที่จะกำหนดมุมกล้องคือเรื่องของสื่อที่เราจะนำไปใช้คือสื่ออะไรนำไปออกฉายในช่องทางไหน เพราะขนาดหน้าจอโทรทัศน์กับจอในโรงภาพยนตร์มีขนาดไม่เหมือนกัน แม้กระทั้งจอโทรทัศน์ในแต่ละบ้านก็มีขนาดไม่เท่ากัน สิ่งนี้ถูกกำหนดความแตกต่างด้วย 2 สิ่ง คืออัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) และเฟรมเรต (Frame rate-FPS)

# อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio)

**(Ben Kirby, 2014)** เมื่อได้เปิดภาพยนตร์ในเครื่องเล่นดีวีดี หรือ บูลเรย์ที่บ้าน หรือแม้กระทั่งชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์เราจะสังเกตว่าความกว้างของจอภาพยนตร์นั้นมีอัตราส่วนที่แตกต่างกัน อัตราส่วนภาพนั้นคืออะไรมีความหมายอย่างไรและจำเป็นในการฉายภาพยนตร์อย่างไร

**อัตราส่วนภาพ** คือ ส่วนภาพบางส่วนของภาพยนตร์ที่ถูกนำออกไปเพื่อให้สามารถรับชมได้ตามทีวี จอภาพยนตร์ เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมในการรับชม อัตราส่วนภาพหรือในวงการภาพยนตร์เรียกกันว่า **แอสเป็กเรโซของภาพ (Aspect Ratio)** จุดเริ่มต้นขึ้นในช่วงปี 1930 โดย โทมัส เอดิสัน เป็นผู้คิดค้นอัตราส่วนภาพเพื่อใช้กับฟิล์ม 70 มม. ในยุคนั้นเมื่อวัดอัตราส่วนได้เป็นสัดส่วนคือ 4:3 นิยมใช้กันมากซึ่งเข้ากับโทรทัศน์ในยุคนั้นอัตราส่วน 4:3 มีการใช้มายาวนานถึง 35 ปี ซึ่งใช้ได้กับวัสดุเครื่องเล่นอย่าง วิดีโอ, วีซีดี เป็นต้น

ต่อมาวงการภาพยนตร์มีการถ่ายทำในอัตราส่วน 2.39:1เป็นอัตราส่วนใช้กับจอภาพยนตร์ตามโรงภาพยนตร์ โดยการครอบส่วนภาพด้านล่างออกเมื่อชมในโทรทัศน์ในปัจจุบันจะเห็นว่ามีขอบดำอยู่ด้านบนและด้านล่างของจอภาพ โดยการฉายในโรงนั้นเป็นอัตราส่วนนี้เนื่องจากจอภาพยนตร์มีลักษณะกว้าง ซึ่งโทรทัศน์ในปัจจุบันส่วนใหญ่ใช้อัตราส่วน 16:9 ซึ่งภาพยนตร์บางเรื่องถ่ายทำในอัตราส่วนนี้เมื่อนำมาชมบนโทรทัศน์จะเห็นเป็นภาพเต็มจอ แต่จะมีขอบดำนิดหน่อย ซึ่งภาพในอัตราส่วนนี้มีความละเอียด**แบบเฮชดี (HD)** และ**ฟูลเฮชดี( Full HD)**

ต่อมา**โรงภาพยนตร์ไอแม็ค(IMAX)** มีจอภาพยนตร์ที่มีขนาดใหญ่มากและถ่ายทำด้วยกล้องความละเอียดสูงในอัตราส่วน 1.85:1 ซึ่งจอจะมีความสูงกว่า จอภาพยนตร์ของโรงภาพยนตร์ทั่วไป ปัจจุบันส่วนมากภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์จะฉายในระบบภาพ 2.39:1 ซึ่งเป็นจอกว้าง หรือ สี่เหลี่ยมผืนผ้านั่นเอง



# ภาพที่ 5.6 อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) ที่แตกต่างกันทำให้ขนาดภาพของภาพยนตร์เรื่อง

# นั้นๆแตกต่างกัน ที่มา : goo.gl/Ajp4k2

# เฟรมเรต (Frame rate-fps)

# ภาพยนตร์ คือภาพต่อเนื่องที่เคลื่อนไหวผ่านช่องวิลไฟล์เดอร์(viewfinder) ในความเร็วที่เหมาะสมคือ 24 ภาพต่อ 1 วินาที สิ่งนี้เรียกว่าเฟรมเรต(Frame rate-FPS)หรือมีชื่อเต็มว่า เฟรมเปอร์เซคัน(****Frame Per Second)****  ซึ่งเฟรมเรตนี้ก็คือจำนวนเฟรมหรือจำนวนภาพนิ่งที่วิ่งผ่านช่องวิลไฟล์เดอร์ โดยมีหน่วยเป็นจำนวนภาพต่อวินาที (per second) เช่น 30 FPS คือ ใน 1 วินาทีจะมีภาพนิ่งต่อเนื่องกัน 30 ภาพ ซึ่งโดยปกติมักจะจำกัดไว้ที่ 60 FPS เนื่องจากสายตามนุษย์แยกแยะออกก็ได้เพียงเท่านี้ ยิ่งจำนวนเฟรมภาพภายในหนึ่งวินาทีมากเท่าไหร่ ภาพเคลื่อนไหวดังกล่าวก็จะดูลื่นไหลไม่สะดุดตามากขึ้นเท่านั้น เพราะความละเอียดของการเคลื่อนไหวก็จะมากขึ้นตามจำนวนภาพไปด้วย แต่ในทางกลับกัน หากจำนวนเฟรมภาพภายในหนึ่งวินาทีมีน้อยเท่าไหร่ ภาพเคลื่อนไหวที่ว่าก็อาจจะดูข้ามไปข้ามมาเกินการกระตุก

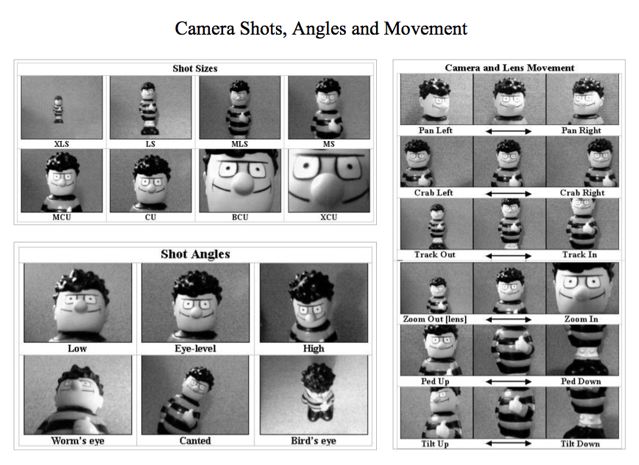
# เฟรมเรตมีความแตกต่างกันในแต่ละสื่อ สายตาของมนุษย์จะมองเห็นภาพได้ที่ราวๆ 24 fps เป็นความเร็วของภาพยนตร์ ระบบโทรทัศน์ในแต่ละประเทศก็รองรับเฟรมเรตที่ต่างกันไป โทรทัศน์ในประเทศไทยที่ใช้ระบบพาว(PAL) นั้น มีเฟรมเรตอยู่ที่ 25 fps ซึ่งบางประเทศที่ใช้ระบบเอ็นทีเอสซี (NTSC) เช่นอเมริกาจะใช้ **30 fps** หรือในวงการเกมจะยึดที่ **30 fps**จึงจะถือว่าภาพลื่นไหลในระดับหนึ่ง ถ้ายิ่งสูงกว่านั้นก็ยิ่งดี ส่วนในภาพยนตร์ที่มีความคมชัดระดับเฮชดี 720 พี (HD 720p) ขึ้นไป จะใช้เฟรมเรตที่ 60 fps ภาพที่ได้จะมีการเคลื่อนไหวที่ไหลลื่นสบายตา ซึ่งแนวโน้มในอนาคตสื่อต่างๆจะใช้เฟรมเรตที่ 60 fps ด้วยกันทุกประเภททั้งโลก

**5.4.2 ขนาดภาพ มุมมองภาพ และการเคลื่อนกล้อง (Shots size, Angles and Camera Movement)**

**ขนาดภาพ**

หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั่งอยู่ที่ส่วนใหญ่ของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพได้หลายหลาก เช่น **ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot)** และ**ระยะใกล้ (Close Up)** เป็นต้น

**(ฉลวย ศรีรัตนา,2542)**ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้ให้อธิบายขนาดภาพ ในเอกสารประกอบการอบรม การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ไว้ว่า การกำหนดขนาดภาพ ของการถ่ายทำในแต่ละช็อตเพื่อเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ภาพ “เกิดภาษา” และมีความหมายดียิ่งขึ้น ความหมายของการกำหนดขนาดภาพในการถ่ายก็คือ การกำหนดขอบเขตของภาพที่จะถ่ายนั่นเอง โดยคำนึงถึงความกว้างหรือแคบของมุมรับภาพของเลนซ์ เกี่ยวข้องกับระยะไกล ใกล้กับระยะที่ถ่ายแต่ละช็อต วิธีการเช่นนี้สามารถที่จะชี้แจงให้ผู้ชมได้เข้าใจในเรื่องราวหรือเน้นความรู้สึกของอารมณ์อันเกี่ยวกับภาพที่บันทึกไว้ผู้ดูได้รับรู้ด้วยความกระจ่าง



ภาพที่ 5.7 **ขนาดภาพ มุมมองภาพ และเคลื่อนกล้อง (Shots size, Angles and**

**Movement)** ที่มา : goo.gl/9ayjMD

ขนาดภาพแต่ละขนาดมีความหมายกับความรู้สึกกับผู้ชม ความหมายโดยภาพรวมวัดจากขนาด ภาพกว้างให้ที่ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่หรือบอกสถานที่ มองเห็นภาพรวม ให้ความรู้สึกผ่อนคลายมักจะเห็นในภาพยนตร์ตลก ขนาดภาพกว้างมีข้อเสียถ้าเกิดขึ้นในภาพยนตร์มากจนเกินไปจะทำให้เกิดความน่าเบื่อหน่าย ไม่ตื่นเต้นเร้าใจ หรือทำให้สมาธิของผู้ชมลดลง ขณะที่ภาพแคบใช้เพื่อการเน้นให้เห็นถึงรายละเอียดต่างๆ ทั้งทางด้านวัตถุและอารมณ์ มักจะเห็นในภาพยนตร์ที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกต่างๆเช่นหนังรัก หนังชีวิต แต่ถ้าใช้ขนาดภาพแคบมากจนเกินไปจะทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด เครียด การวัดขนาดภาพว่ากว้างหรือแคบวัดจากผู้คน หรือนักแสดงที่อยู่ในเฟรม ชื่อของขนาดภาพในความหมายของระยะการถ่ายทำภาพยนตร์อาจแบ่งจากลักษณะที่ใช้ในการถ่ายทำได้ดังนี้

1. **เอ็กซ์ตีมลองช็อต (Extreme Long Shot-ELS)** เป็นการถ่ายภาพระยะไกลที่สุด เช่นเห็นเมืองทั้งเมือง ผืนป่าทั้งป่า หรือทะเลทรายกว้างสุดลูกหูลูกตา บางครั้งเรียกว่า **เอ็กซ์ทราบิทช็อต (Establish shot)**หรือช็อตบอกสถานที่ บอกเหตุการณ์ว่าเกิดขึ้นในสถานที่ใด ซึ่งเป็นช็อตที่มักจะปรากฎเป็นช็อตแรกในการเปิดฉากต่างๆ พบมากในหนังประเภท**มหากาพย์(Epic)** ที่เล่าเรื่องราวใหญ่โต จึงมีฉากที่แสดงความอลังการ อย่างไรก็ตามในหนังเพื่อศิลปะหลายเรื่องการถ่ายภาพในระยะนี้ก็ใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ เช่น ความไม่แน่นอน น่าสงสัย อ้างว้าง ความโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงา เช่นหนังของ **มิเกลแองเจโล่ แอนโทนิโอนี่** **(Michelangelo Antonioni)**
2. **ลองช็อต( Long Shot-LS)** เป็นการถ่ายภาพระยะไกล พื้นที่ที่มากกว่าตัวละครทำให้เราใกล้ชิดกับฉาก บอกภาพรวมหรือทัศนียภาพมากกว่าความรู้สึกทางอารมณ์ ผลดังกล่าวทำให้ช็อตนี้มักใช้ในหนังเพื่อแสดงบรรยากาศเย็นชา หรือธรรมชาติที่ดูมีอิทธิพลเหนือผู้คน ช็อตที่เห็นตัวละครเต็มตัวหัวจรดเท้าบางครั้งเรียกว่า **ฟูลช็อต(Full shot)**
3. **มีเดียมลองช็อต( Medium Long Shot-MLS)** ช็อตที่อยู่ระหว่างระยะไกล และระยะ MS มักถ่ายเพื่อเปิดให้เห็นบุคคล กับวัตถุประสงค์ที่ต่างกันไป เช่น หมู่คณะหลายคน, ภาพคนกับพื้นที่ปิด หรือพื้นที่เปิด ซึ่งก็ให้ความหมายของภาพต่างกัน เป็นภาพกว้างที่เริ่มแคบพอที่จะเห็นรายละเอียด เสื้อผ้าหน้าผมของนักแสดงมากขึ้น
4. **มีเดียมช็อต (Medium Shot-MS)**เป็นช็อตที่ได้รับความนิยมที่สุด เพราะใช้ในการดำเนินเรื่อง และสนทนา ภาพออกมาอยู่ในระดับที่สบายตา ขนาดภาพไม่กว้างและไม่แคบจนเกินไป โดยธรรมชาติของช็อตแบบนี้ไม่เน้นอารมณ์ร่วมกับผู้ชม แต่เน้นให้เพื่อใช้สำหรับเล่าเรื่อง ฉากการสนทนา ถ้าใช้ขนาดภาพนี้ในขณะที่ตัวละคร 2 ตัวสนทนากันจะเรียกว่า **ทูช็อต (Two Shot)**
5. **มีเดียมโคลสอัพ(Medium Close Up-MCU)** เป็นขนาดภาพกึ่งกลางระหว่าง**มีเดียม(MS)** กับ **โคลสอัพ( Close Up)** เป็นอีกหนึ่งช็อตที่เรามักเห็นบ่อยๆ ในการถ่ายทำภาพยนตร์สำหรับผู้ชมวงกว้าง เพราะแคบพอที่จะเห็นรายละเอียด สีหน้าแววตาของอารมณ์ตัวละครแต่ก็ไม่แคบจนชวนอึดอัด
6. **โคลสอัพ(Close Up - CU)** ขนาดภาพระยะใกล้ เป็นระยะที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกตัวละครเป็นหลัก ไม่ว่าจะโกรธ เศร้า ดีใจ และใบหน้าของมนุษย์ยังแสดงอารมณ์ได้หลากหลาย ช็อตนี้ตัวอย่างที่มักได้รับการกล่าวถึงบ่อยคือ**ซิตี้ไลฟ์(City Light,1931)**ของ **ชาร์ลี แชปลิน(Charles Chaplin)** ตลอดทั้งเรื่องเราเห็นอารมณ์ขันของเขาในระยะไกล หรือระยะกลางภาพ แต่เมื่อช่วงท้ายต้องการเร้าอารมณ์ตัวละครหลักได้ถูกจับภาพใบหน้าเป็นครั้งแรก มันจึงส่งผลให้เราคล้อยตามได้
7. **เอ็กซ์ตีมโคลสอัพ(Extreme Close Up – ECU) หรือ บิ๊กโคลสอัพ (Big close up-BCU**) ระยะใกล้มาก เป็นระยะภาพที่เน้นความรู้สึกในระดับที่สูงขึ้นกว่า**โคลสอัพ(Close Up - CU)** เช่น ถ่ายภาพดวงตาในระยะประชิด หรืออวัยวะบางอย่างเพื่อแสดงอากัปกิริยาที่มีนัยยะต่างไปจากการแสดงออกอย่าง อื่น เพราะการส่งผลทางภาพที่ให้อารมณ์สุดโต่ง เราจึงมักเห็นช็อตนี้ในหนังสยองขวัญ หนังทดลอง หรือหนังทางด้านศิลปะบ่อยกว่าหนังสำหรับผู้ชมทั่วไป

**5.4.3 มุมมองภาพ(Angles) และการเคลื่อนกล้อง(Camera Movement)**

การถ่ายภาพในมุมที่ต่างกัน ยังมีผลต่อความคิดความรู้สึกที่จะสื่อความหมายไปยังผู้ดูได้ เราอาจแบ่งมุมกล้องได้เป็น 3 ระดับ คือ

**ภาพระดับสายตา(Eye Level)** คือ การถ่ายภาพในตำแหน่งที่อยู่ในระดับสายตาปรกติที่เรามองเห็น ขนานกับพื้นดิน ภาพที่จะได้จะให้ความรู้สึกเป็นปรกติธรรมดาในช็อตเล่าเรื่องปกติ

**ภาพมุมต่ำการถ่ายภาพในมุมต่ำ มุมเสย (worm’s Eye View)** มุมมองสายตาหนอน คือ การถ่ายในต่ำแหน่งที่ต่ำกว่าวัตถุ จะให้ความรู้สึกถึงความสูงใหญ่ ยิ่งใหญ่กว่าความเป็นจริง แสดงถึงความสง่า

**การถ่ายภาพมุมสูงเป็นมุมกด (Bird’s Eye View)** หรือมุมมองของนก คือ การตั้งกล้องถ่ายในต่ำแหน่งที่สูงกว่าวัตถุภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกถึงความเล็กความต้อยต่ำ ไม่มีความสำคัญ นอกจากนั้น ยังมีการแบ่งประเภทมุมกล้องในอีกลักษณะหนึ่ง โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

**มุมมองบุคคลที่ 3 (objective camera angle)** ซึ่งก็คือมุมทั่ว ๆ ไปที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เป็นมุมที่กำหนดให้คนดูเป็นเสมือนบุคคลที่ 3 ที่คอยสังเกตการณ์เรื่องราวในภาพยนตร์อยู่ห่างๆ

**มุมมองบุคคลที่ 1 (subjective camera angle)** หรือมุมแทนสายตา ซึ่งมีลักษณะเป็นมุมมองส่วนตัว พาให้คนดูเข้ามาใกล้ชิดและมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ด้วย โดยแบ่งเป็นการแทนสายตาคนดู และการแทนสายตาตัวละครในเรื่อง

**การเคลื่อนกล้อง(Camera Movement)**

ในการใช้มุมกล้องเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ ในเหตุการณ์ปกติจะวาง**กล้องนิ่ง(Static)** อาจวางกล้องบนขาตั้งกล้องหรืออุปกรณ์ที่มั่นคง เพื่อเล่าเหตุการณ์ บทสนทนา เพื่อให้ผู้ชมสนใจในเนื้อหา แต่ในเหตุการณ์ที่ต้องการเพิ่มระดับอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกที่รุนแรงขึ้น **การเคลื่อนกล้อง(Camera Movement)**เป็นตัวเลือกที่ดีในการสร้างความรู้สึกของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกต่างๆ เป็นส่วนช่วยเสริมภาษาของภาพ และผู้ชมเกิดบทบาทร่วมที่เป็นจริงมากขึ้นเช่น ตื่นเต้นเร้าใจ ยิ่งใหญ่ เรียกร้องความสนใจ บอกสถานที่ หรืออะไรอีกมากมาย ข้อควรระวังเมื่อใช้การเคลื่อนกล้องคือต้องใช้ในจังหวะการเล่าเรื่องที่เหมาะสม กลมกลืน และนุ่มนวล ไม่เหวี่ยงกล้องรุนแรงเกินไปจนทำให้ผู้ชมเวียนหัวลายตา การเคลื่อนกล้องมีรูปแบบการเคลื่อนหลากหลายแบบอาทิเช่น

**การแพนกล้อง (Panning)** หมายถึง การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้าย หรือไปทางขวา โดยกล้องยังอยู่ ณ จุดเดิมบนขาตั้ง

**การทิ้ลท์ (Tilting)** หมายถึง การเคลื่อนกล้องตามแนวดิ่ง จากล่างขึ้นบน และจากบนลงล่าง โดยกล้องยังอยู่ ณ จุดเดิม เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้งเช่น ภาพอาคารสูง

**การซูม (Zooming)** หมายถึง การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ ในขณะที่ถ่ายภาพโดยการใช้เลนส์ซูม ทำให้มุมภาพ เปลี่ยนไป ถ้าเปลี่ยนความยาวโฟกัสสั้นลง มุมจะกว้าง แต่ถ้าปรับความยาวโฟกัสให้ยาว มุมภาพจะแคบลง ดังนั้นการซูมจะช่วย**เปลี่ยนขนาดของวัตถุให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In)** หรือ**เปลี่ยนขนาดของวัตถุให้เล็กลง(Zoom Out)**ได้โดยตั้งขาตั้งกล้องไม่ต้องขยับเปลี่ยนตำแหน่งกล้องไป

**การดอลลี่ (Dolling)** หมายถึง การเคลื่อนกล้อง เข้าหาวัตถุ เรียกว่า**ดอลลี่อิน(Dolly in)** หรือการเคลื่อนไหวกล้องออกจากวัตถุ เรียกว่า**ดอลลี่เอ้าท์(Dolly out) การดอลลี่ (Dolly)** จะคล้าย**ซูม (Zoom)** แต่มีความรู้สึกที่รุนแรงกว่าเพราะมีการเปลี่ยนเปอร์สเปคทีฟ เกิดมิติความลึกของภาพจะมากกว่าการซูมที่คล้ายการย่อขยายภาพ

**การแทรค (Trucking / Tracking)** หมายถึง การเคลื่อนกล้องไปด้านซ้ายหรือขวาให้ขนานกับวัตถุ การแทร็ค จะคล้ายกับการแพน แต่จะให้ความรู้สึกเคลื่อนผู้ชมเคลื่อนที่ มีการเปลี่ยนเปอร์สเปคทีฟเกิดมิติความลึก ฉากจะมีการเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนกล้อง

**การอาร์ค (Arking)** หมายถึง การเคลื่อนกล้องในแนวเป็นรูปครึ่งวงกลมคล้ายกับการดอลลี่แต่เคลื่อนไปเป็นวงโค้ง บางครั้งเรียกว่าดอลลี่รางโค้ง

**การเครน (Booming / Craning)** หมายถึง การเคลื่อนกล้องแนวตั้ง ขึ้นลงโดยกล้องไม่ได้วางบนขาตั้งแต่ขยับเคลื่อนไหวลอยขึ้นไปเลยโดยอาศัยอุปกรณ์ซึ่งมีลักษณะคล้ายรถปั้นจั่นงัด ผู้ควบคุมการเคลื่อนไหวกล้องจะควบคุมอยู่อีกฝั่งจะทำให้สามารถเคลื่อนกล้องไปยังทิศทางและมุมองศาต่างๆ ได้อย่างอิสระและต่อเนื่อง ภาพที่ได้จากการเครนจะให้ความรู้สึกน่าสนใจและสร้างมุมมองที่แปลกใหม่จากระยะภาพ ที่กำลังเปลี่ยนไปได้อย่างต่อเนื่องให้แกผู้ชม

**แฮนด์เฮล (Hand Held)** เป็นการถือกล้องด้วยมือเปล่าในการถ่ายทำ ให้ความรู้สึกเหมือนสารคดีภาพข่าว มีความเป็นอิสระ ต่อเนื่อง ภาพอาจเคลื่อนไหวไปมา สามารถเคลื่อนกล้องติดตามผู้แสดงได้อย่างต่อเนื่อง หลากหลายมุมภาพ  เกิดความสมจริงเหมือนคนดูเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ ในบางครั้งอาจใช้อุปกรณ์เสริมพวก**สเตดิแคม(Stedicam**) เป็นอุปกรณ์ลดการสั่นไหวที่ช่วยให้การถือกล้องแบบแฮนด์เฮล สมดุลและเคลื่อนไหวได้นุ่มนวลขึ้น

**โดรน (Drone)** คือกล้องติดคอปเตอร์บังคับ เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่เกิดขึ้นไม่นาน ให้ความรู้สึกคล้ายเครนแต่สามารถเคลื่อนไหวกล้องได้หลากหลายมากขึ้น กล้องโดรนสามารถเคลื่อนกล้องได้ในมุมสูงมากๆหรือเคลื่อนไหวชอนไชเข้าไปได้อย่างน่าสนใจ แต่ทั้งนี้ผู้ใช้ต้องศึกษาด้านกฎหมายการบินด้วย

สรุปได้ว่าอัตราส่วนภาพ และเฟรมเรต เป็นสิ่งที่ผู้สร้างควรทำความเข้าใจก่อนที่จะผลิตงาน ว่าแอนิเมชันที่กำลังผลิตถูกนำไปใช้ในช่องทางใดบ้าง และสื่อในประเทศนั้นๆใช้ระบบใดบ้าง ควรวางแผนให้ถูกต้องตั้งแต่การเขียนสตอรี่บอร์ด

ขนาดภาพมุมมองภาพ และการเคลื่อนกล้องเป็นการสื่อความหมายทางภาพที่เป็นส่วนสำคัญในองค์ประกอบของภาพยนตร์ เพื่อการสื่ออารมณ์ความรู้สึกตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อในช่วงนั้นๆ การนำไปใช้สื่อความหมายทางภาพควรนำไปใช้ให้เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่อง การสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้สมบูรณ์

**5.5 องค์ประกอบของภาพยนตร์ (Elements of Film)**

**(ผศ.ดร.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม,2545)** ได้ให้ความหมายในองค์ประกอบของภาพยนตร์ ในหนังสือ **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น**ไว้ว่า ในภาษาปกติใช้คำหลายๆคำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วย**หน่วยของการเล่าเรื่อง (units of narrative autonomy)** หลาย ๆ หน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่ง อาจแทนด้วย หนึ่ง**กรอบภาพ(Frame)** ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลาย ๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็นหนึ่ง**ช็อต(shot)** เมื่อนำช็อตหลาย ๆ ช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่องสัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่ง**ซีน (scene)** เมื่อนำหลาย ๆ **ซีน (scene)** มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า หนึ่งองค์หรือหนึ่ง**ซีเคว้นซ์ (sequence)** และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีเคว้นซ์หลาย ๆ ซีเคว้นซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ แรกเริ่มเดิมทีภาพยนตร์เหมือนโชว์ในสวนสนุกไม่ได้มีศิลปะการเล่าเรื่องมากนัก ต่อมามีการพัฒนานำศิลปะการเล่าเรื่อง การสื่อความหมายทางภาพ รวมศาสตร์ทางด้านศิลปะต่างๆจนพัฒนาเป็นศิลปะแขนงที่ 7 เกิดเป็นภาษาภาพยนตร์เป็นของตนเอง ซึ่งในการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น นักทฤษฎีภาพยนตร์เรียกว่า **"มิส ออง แซงส์" (Mise en Scene)** เป็นภาษาฝรั่งเศส ในภาพยนตร์หมายถึงศิลปะของการจัดว่าองค์ประกอบภาพ การวางเฟรม การให้สี การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อให้เกิดความสวยงาม ในขณะเดียวกันก็เกิดความหมายพิเศษทางจิตวิทยา ซึ่งแรกเริ่ม มิส ออง แซงส์เป็นทฤษฎีที่ใช้ในการวางองค์ประกอบในการแสดงละครเวที โดยเปรียบเทียบกรอบเวทีโพรซีเนียมกับกรอบเฟรม ทฤษฎีนี้ถูกนำมาพัฒนาใช้เรียกในงานสร้างภาพยนตร์ รวมถึงใช้เรียกงานผลิตในด้านรายการโทรทัศน์ด้วย ประกอบด้วยปัจจัยหรือองค์ประกอบ 5 ส่วนดังต่อไปนี้

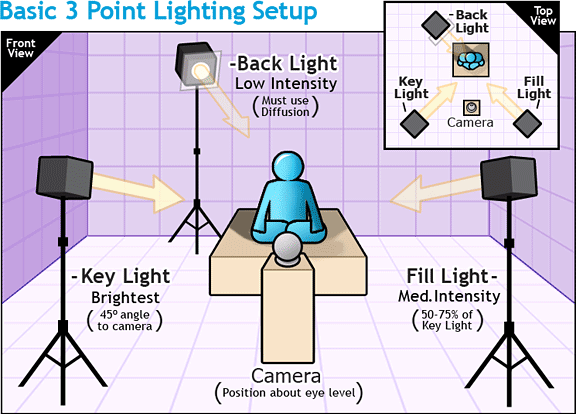
**5.5.1 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)**

การออกแบบฉากหรือสถานที่ๆเกิดขึ้นในภาพยนตร์ การสร้างสรรค์ที่เหมาะสม ความสมจริงเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ สีสันบรรยากาศการของ เรื่องเหล่านี้สามารถสร้างขึ้นภายในสตูดิโอหรือจากสถานที่จริง ในภาพยนตร์ย้อนยุค สถานที่ของประกอบฉากก็ควรเป็นของที่อยู่ในยุคนั้นเพื่อความน่าเชื่อถือ หรือ สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบฉากนอกจากสร้างความน่าเชื่อถือแล้ว ควรคำนึงถึงการสร้างความรู้สึกต่างๆของเรื่องและตัวละคร ฉากอาจสะท้อนให้เห็นถึงสถานะทางอารมณ์ของตัวละครด้วย เช่นห้องส่วนตัวของตัวละครเป็นโรคซึมเศร้า เราอาจออกแบบห้องให้รกไม่ดูแลรักษา สีสันหม่นหมองหรือในภาพยนตร์สยองขวัญ สถานที่ๆดูน่ากลัว สกปรก เก่าแก่ เป็นทางเลือกที่เหมาะสม เป็นต้น องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบฉากคือ การเลือกสถานหรือสร้างฉากที่ๆเหมาะสม ช่วงเวลา เช้าตรู่ หรือกลางคืนให้ความรู้สึกไม่เหมือนกัน **อุปกรณ์ประกอบฉาก(Props)**ที่ช่วยเพิ่มความสมจริง และบรรยากาศของฉากเช่นฝนตก พายุ หมอกอันหนาวเย็น อากาศแห้งแล้ง เป็นต้น

**5.5.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)**

การจัดแสงและเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2ลักษณะ คือ **แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights)** เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลัวจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และ**แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights**) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่าง ๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง และการกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสงและเงาที่ดีจะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์ได้อย่างดียิ่ง

พื้นฐานการจัดแสงในภาพยนตร์นั้น มักจะใช้**หลักการจัดแสงแบบสามจุด(Three -Point Lighting)** คือ **แสงหลัก(Key Light) แสงรองหรือแสงลบเงา(Fill or Base Light) และแสงด้านหลัง(Back Light)** จัดร่วมกัน แต่อาจจัดเพียงแหล่งแสง 2 แหล่ง หรือแหล่งแสงเดียวก็ได้ การจัดแสงหรือชนิดของไฟที่แตกต่างกัน จัดขนาดหรือปริมาณหรือค่าของแสง หรือจัดทิศทางของแสงแบบต่างๆ จะสื่อความหมาย นัยยะ ที่แตกต่างกันด้วย



ภาพที่ 5.8 ผังการจัดแสดงแบบ **การจัดแสงแบบสามจุด( Three Point Lighting)** และตัวอย่าง

ภาพจากการจัดแสงแบบสามจุด ที่มา : goo.gl/2Hnoew

**จัดแสงแบบไฮคีย์(High Key)** คือการจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของภาพที่ดูสบายบางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึม จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทดรามา ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน



ภาพที่ 5.9 จัดแสงแบบ**ไฮคีย์(High Key)** ในภาพยนตร์ **มารี อองตัวเนต (Marie**

**Antoinette ,2006)** ที่มา : goo.gl/Uav8EY

**จัดแสงแบบโลว์คีย์(Low Key)** คือการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึมทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภท**ฟิล์มนัวร์(film noir)** จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก



ภาพที่ 5.10 จัดแสงแบบ**โลว์คีย์(Low Key)** ในภาพยนตร์เรื่อง ซิ**ตีเซนต์เคน (Citizen**

**Kane ,1941)**ที่มา : goo.gl/Uav8EY

**5.5.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)**

สีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารความหมายอารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่

**สีที่เกิดจากฉาก** คือ สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้อง สีของผ้าม่านตกแต่งห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้ สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ หรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ

**สีที่เกิดจากการจัดแสง** คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้น ๆ

**สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ** คือ สีที่ได้จาการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือ**การปรับสี(Color Grading)** หรือ **การแก้สี (Color Correction**) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน**ขั้นตอนหลังการผลิต(Post-Production**) ฯลฯ การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสรรที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

## ****5.5.4 องค์ประกอบด้านเครื่องแต่งกาย(Costume)****

เครื่องแต่งกายสามารถรวมทั้งการแต่งหน้า เสื้อผ้าหน้าผม หรือแม้กระทั่งตู้เสื้อผ้าที่ใช้ในการถ่ายทอดบุคลิกภาพหรือสถานะของตัวละครและเพื่อแสดงถึงความแตกต่างระหว่างตัวละคร เครื่องแต่งกายเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดยุคสมัยของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

ในภาพยนตร์ชีวประวัติเครื่องแต่งกายเป็นส่วนสำคัญในการทำให้นักแสดงมีลักษณะคล้ายตัวละครในอดีต ตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง **ฟรีด้า(Frida,2002)** นักแสดงหญิง**ซัลม่า ฮาเย็ค(Salma Hayek)** ไม่เพียง แต่แต่งตัวในเครื่องแต่งกายแบบเม็กซิกันในยุคค.ศ. 1940 เธอยังได้รับเครื่องแต่งกายให้คล้ายคลึงกับจิตรกร **ฟรีด้า คาโล(Frida Kahlo)** อีกด้วย



ภาพที่ 5.11 ซ้ายคือ**ฟรีด้า คาโล(Frida Kahlo)** ภาพขวาคือนักแสดงหญิง**ซัลม่า ฮาเย็ค(Salma**

**Hayek)** ที่มา : goo.gl/Uav8EY

**5.5.5 องค์ประกอบด้านพื้นที่ว่างในเฟรม(Frame space)**

การใช้**พื้นที่ในเฟรม(Frame space)** มีผลต่อการวิเคราะห์ความหมายทางภาพในภาพยนตร์ การวางองค์ประกอบของมุมกล้องที่มีการวางตำแหน่งของสถานที่และวัตถุในเฟรม ความลึก ความใกล้ชิด ขนาด และสัดส่วน ของสถานที่และวัตถุได้อย่างมีประสิทธิภาพมีผลต่อการกำหนดอารมณ์ ความรู้สึกทางจิตวิทยา หรือความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและผู้ชม

**ชัดลึก - ชัดตื้น (Depth of field)**

ระยะโฟกัสมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่างในเฟรม **ภาพชัดลึก(Deep space)**ใช้ในช็อตที่ต้องการเห็นภาพลึกไกล ให้ความรู้สึกกว้างใหญ่ ชัดเจน เวิ้งว้าง ขณะที่**ภาพชัดตื้น(Shallow space)ใช้**ในช็อตที่ต้องการให้คนดูรู้สึกถึงความใกล้ชิดสนิทสนม,รอบคอบ,อาจจะใช้ในฉากเน้นอารมณ์ความสัมพันธ์ของตัวละคร การอยู่ในโลกส่วนตัว หรือต้องการให้เกิดอารมณ์ อึดอัดคับแคบ

**ระยะความใกล้ชิดของตัวละคร(Proximate)**

ระยะห่างของตัวละครในเฟรม บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ความใกล้ชิดกันของตัวละคร ความเป็นมิตรหรือศัตรู ในช็อตที่ตัวละครเป็นศัตรู หรือไม่สนิทกัน จะมีระยะห่างจากกันโดยเว้นพื้นที่ว่างระหว่างตัวละคร ขณะที่ในช็อตที่ตัวละครสนิทกันพื้นที่ว่างจะแคบลง



ภาพที่ 7.12 จากภาพยนตร์เรื่อง**ฟอ*ร์*เรส*ท์*กัมพ์ *(*Forrest-Gump,1994*)*** ในช่วงแรกเริ่มตัวละคร

ไม่สนิทกันมีการเว้นระยะห่างมาก พอภาพยนตร์ดำเนินไปตัวละครสนิทกันมากขึ้นพื้นที่

ว่างค่อยๆแคบลง ที่มา : goo.gl/vMRvYL

นอกจากความใกล้ชิดระหว่างตัวละครกับตัวละครแล้ว หลักการนี้ยังครอบคลุมถึงความใกล้ชิดระหว่างตัวละครกับคนดูด้วย การมีวัตถุอะไรปิดกั้นหรือบังระหว่างตัวละครในเฟรมให้ผู้ชมเห็นภาพตัวละครไม่ชัด ให้ความรู้สึกถึงความลึกลับ ไม่เปิดเผย หรือปิดกั้นความรู้สึกการอยู่ในโลกส่วนตัวของตัวละครตัวนั้นๆอีกด้วย เช่นมุมกล้องถ่ายผ่านหน้าต่างที่ตัวละครอยู่ในห้องเป็นต้น

**ตำแหน่งความสัมพันธ์(Positioning Relationship)**

ในการวางตำแหน่งการหันหน้าหันหลังของตัวละครในเฟรม บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของตัวละครกับคนดูได้เช่นกัน ในเฟรมที่ตัวละครหันหน้าตรงจะให้ผู้ชมรู้สึกถึงตัวละครเป็นที่มินิสัยเปิดเผยซื่อตรง หนักแน่นมั่นคง โดยเฉพาะการวางเฟรมให้เห็นดวงตาตัวละคร ยิ่งให้ความรู้สึกตรงไปตรงมามากขึ้น จนอาจดูซื่อ ยิ่งตัวละครหมุนหันหลังตามองศาไปเรื่อยๆจนถึงหันหลังตรง ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงความลึกลับ ไม่เปิดเผย

**เส้นขอบฟ้า(Horizontal line)**

ในช็อตปกติ การวางเฟรมคำนึงถึงเส้นขอบฟ้าที่เที่ยงตรงในแนวระดับแนวนอน เพื่อให้มีผลกับเรื่องราวที่เล่าโดยปกติ ให้ความรู้สึกสมมาตรและเหมือนมนุษย์ที่นั่งหลังตรงดูจอภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ แต่เมื่อเส้นขอบฟ้าเอียงจะเกิดความผิดปกติกับความรู้สึกต่อผู้ชม ผู้ชมเกิดความรู้สึกผิดปกติ ไม่สมมาตรไม่มั่นคงทางจิตใจ มีประโยชน์ในช็อตที่บ่งบอกถึงความผิดปกติในจิตใจตัวละคร หรือต้องการความรู้สึกเร้าอารมณ์ แอคชัน หวือหวา

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของภาพยนตร์ หรือการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น นักทฤษฎีภาพยนตร์เรียกว่า **"มิส ออง แซงส์" (Mise en Scene)**ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบด้านฉาก แสง สีสัน เครื่องแต่งกาย ชัดตื้น ชัดลึก ระยะความใกล้ชิดของตัวละคร เส้นขอบฟ้า และตำแหน่งที่สัมพันธ์กัน การนำองค์ประกอบต่างๆไปใช้ในการสื่อความหมายทางภาพ และการเล่าเรื่อง เป็นการเพิ่มคุณค่าทางศิลปะให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

**5.6 การลำดับภาพเบื้องต้น**

**(พิสิทธิ์ น้อยวังกลาง,2013)** การตัดต่อและลำดับภาพ ก็คือ การนำเอาภาพและเสียงต่าง ๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องราวที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ผลิตภาพยนตร์ องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพนั้น คือ การนำปัจจัยต่างๆมาประกอบเข้าด้วยกัน เดิมในภาษาฝรั่งเศส เรียกว่า **มองตาร์จ(Montage)** แต่ปัจจุบันนิยมเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า **อีดิตติ้ง (Editing)**หรือ**คัตติ้ง (Cutting**) โดยปกติแล้ว มักจะตัดต่อและลำดับภาพตามที่บทภาพยนตร์ระบุบ่งบอกไว้เป็นหลัก การตัดต่อและลำดับภาพ เสมือนเป็นการเขียนเรียบเรียง จัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้เป็น**รูปประโยค (Syntax)** โดยคำนึงถึง โครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จาก**การถ่าย (Footages)** มาประกอบร่วมกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะ**การตัดชน (Cut)** และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น **การจางภาพ(Fade)** **การจางซ้อนภาพ(Dissolve)** และ**การกวาดภาพ(Wipe)** ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ อันมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกัน ประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพนั้นมีประเภทหลัก 2 ประเภทและยังแยกย่อยออกไปอีกหลายประเภท ดังนี้

**5.6.1 การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting)**

เป็นแบบที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่ง การแสดง ทิศทางการมอง เวลา และ พื้นที่ ฯลฯ อันจะช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ต่อเนื่องและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายซึ่งมีรูปแบบที่นิยมใช้ดังนี้

**การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting)** โดยการนำเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่า มาตัดสลับเข้าด้วยกัน เพิ่มความน่าสนใจ น่าติดตาม สื่อถึงความขัดแย้ง เปรียบเทียบลักษณะของผู้แสดงหรือเหตุการณ์ และสร้างความรู้สึกตื่นเต้นแก่ผู้ชม

**การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) เป็น**การตัดต่อและลำดับที่นิยมใช้ใน**ภาพยนตร์สไตล์สมัยใหม่ (New Wave)** หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการสร้างอารมณ์และความรู้สึกพิเศษ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ได้

**5.6.2 การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting)**

เป็นการตัดต่อและลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงความต่อเนื่องของแอคชันนักแสดง มักนิยมใช้ใน**ภาพยนตร์ข่าว (Newsreels)** หรือ**ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film)** ซึ่งภาพหรือ ช็อตต่าง ๆ จะถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันโดยใช้**คำบรรยาย (Narrative)**เพื่อการสร้างความต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่าง ๆ มาประกอบเชื่อมโยงกัน ใน**ภาพยนตร์บันเทิง(Feature Film)**มักจะเห็นในบางส่วน เช่น ในการบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเปิดเรื่อง หรือเสริมเรื่องราวในบางช่วง ฯลฯ เป็นต้น

สรุปได้ว่าการตัดต่อลำดับภาพเป็นหลักการออกแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ การตัดต่อลำดับภาพในภาพยนตร์ไลฟ์แอคชันมีความสำคัญใน**ขั้นตอนหลังการสร้าง(Post production**) เพื่อช่วยให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ไม่น่าเบื่อ แต่การตัดต่อลำดับภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจะให้ความสำคัญในขั้นตอนการสร้างแอนิเมติก เพราะนอกจากช่วยในการเล่าเรื่องแล้วยังช่วยกำหนดความยาวแต่ละช็อตเพื่อนำไปใช้ในการทำแอนิเมท

**สรุป**

ภาพยนตร์ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะที่แสดงให้เห็น**ภาพเคลื่อนไหว (motion pictures**) ด้วยการใช้องค์ประกอบต่างๆทางศิลปะและการออกแบบ เช่นเนื้อหา การแสดง มุมกล้อง เสียง การแต่งตัว ฉาก หรือเทคนิคพิเศษ ภาพยนตร์ต้องมีความเป็น มายา หรือการสร้างความเชื่อให้กับผู้ชมเป็นคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถนำข้อเท็จจริงหรือ สร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ได้หลายแบบ เช่นทำให้เห็นสิ่งแปลกๆพิสดาร สิ่งที่ชวนให้ตื่นเต้นเร้าใจ หรือทำให้ดีใจ เสียใจ สะเทือนอารมณ์ให้แก่ผู้ชม คุณค่าของภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องของการสร้างความบันเทิงเป็นด้านหลัก

ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที แม้จะเป็นสื่อที่สร้างความบันเทิงเหมือนกันแต่มีลักษณะทางรูปแบบ ธรรมชาติที่แตกต่างกันโดยยึดหลักจากผู้ชม และลักษณะสถานที่ๆรับชมที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ และละครเวทีมีลักษณะเหมือนกันที่สถานที่รับชมผู้ชมจะตั้งใจรับชมมากกว่าละครโทรทัศน์ที่ทำอะไรหลายอย่างระหว่างรับชมทำให้ ภาพยนตร์และละครเวทีจำเป็นต้องมีความสมจริง สร้างความเชื่อทางภาพ ขณะที่ละครโทรทัศน์เน้นการสื่อสารทางเสียงมากกว่า ขณะเดียวกันภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีมุมกล้อง ขนาดภาพและการตัดต่อทำให้การสร้างอารมณ์ทำได้ง่ายกว่าละครเวที ทำให้การแสดงในละครเวทีต้องแสดงเกินจริงกว่าปกติ ขณะที่ภาพยนตร์จอใหญ่ผู้ชมเห็นรายละเอียดมากจึงต้องมีความสมจริงที่สุด ส่วนเนื้อเรื่องภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีความหลากหลายกว่าละครเวทีที่มักจะถูกสร้างใหม่บ่อยๆและถูกนำไปเปรียบเทียบเสมอ

บทภาพยนตร์เป็นหัวใจของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หลักการเขียนบทมีแนวคิดออกแบบส่วนสำคัญ แล้วค่อยๆใส่รายละเอียดไปเรื่อยๆ มีลักษณะคล้ายภาพตัดขวางของต้นไม้มีแก่นไม้ และขยายวงปี หรือเติมรายละเอียดทีละขั้นไปเรื่อยๆจนสมบูรณ์ โดยมีลำดับดังนี้ **แนวความคิด(Idea) แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง ( Plot) โครงเรื่องขยาย (Treatment) บทภาพยนตร์ (Screenplay)**และ**บทภาพ (Story board)** โครงสร้างในการออกแบบเนื้อเรื่องมีโครงสร้างในการออกแบบที่หลากหลายโดยพัฒนามาจากพื้นฐาน โครงสร้าง 3 องค์ (3 Act Structure) แล้วพัฒนาไปหลากหลายรูปแบบ

อัตราส่วนภาพ และเฟรมเรต เป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ควรทำความเข้าใจก่อนที่จะผลิตงาน ว่าภาพยนตร์หรือแอนิเมชันที่กำลังผลิต ถูกนำไปใช้ในช่องทางใดบ้าง และสื่อในประเทศนั้นๆใช้ระบบใดบ้าง ควรวางแผนให้ถูกต้องตั้งแต่การเขียนสตอรี่บอร์ด

ขนาดภาพมุมมองภาพ และการเคลื่อนกล้อง เป็นการสื่อความหมายทางภาพที่เป็นส่วนสำคัญในองค์ประกอบของภาพยนตร์ เพื่อการสื่ออารมณ์ความรู้สึกตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อในช่วงนั้นๆ การนำไปใช้สื่อความหมายทางภาพควรนำไปใช้ให้เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่อง การสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้สมบูรณ์

องค์ประกอบของภาพยนตร์ หรือการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น นักทฤษฎีภาพยนตร์เรียกว่า **"มิส ออง แซงส์" (Mise en Scene)** ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบด้านฉาก แสง สีสัน เครื่องแต่งกาย ชัดตื้น ชัดลึก ระยะความใกล้ชิดของตัวละคร เส้นขอบฟ้า และตำแหน่งที่สัมพันธ์กัน การนำองค์ประกอบต่างๆไปใช้ในการสื่อความหมายทางภาพ และการเล่าเรื่อง เป็นการเพิ่มคุณค่าทางศิลปะให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

การตัดต่อลำดับภาพเป็นหลักการออกแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ การตัดต่อลำดับภาพในภาพยนตร์ไลฟ์แอคชันมีความสำคัญใน**ขั้นตอนหลังการสร้าง(Post production)** เพื่อช่วยให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ไม่น่าเบื่อ แต่การตัดต่อลำดับภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจะให้ความสำคัญในขั้นตอนการสร้างแอนิเมติก เพราะนอกจากช่วยในการเล่าเรื่องแล้วยังช่วยกำหนดความยาวแต่ละช็อตเพื่อนำไปใช้ในการทำแอนิเมท

**เอกสารอ้างอิง**

Artanim Foundation(2014). Testing the Optitrack Insight Virtual Camera System.

[Online]. Available HTTP:goo.gl/x9iM4H (สืบค้น 20 กันยายน 2560)

ฉลวย ศรีรัตนา.(2542).การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น.เอกสารการอบรมการถ่ายภาพวีดิทัศน์.

pp.1-5

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม.( 2545). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น. กรุงเทพฯ. โครงการตำราคณะ

นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. Pp. 10-35

รักศานต์ วิวัฒย์สินอุดม .(2558).การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง.กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. Pp. 25-205

Amber Witka. (2016). The Differences Between Live Theatre And Film . [Online].

Available HTTP: goo.gl/xBE4u2 (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

Ben Kirby.(2014 ).Film Studies 101: A Beginner's Guide To Aspect Ratios. [Online].

Available HTTP:goo.gl/tTHSgB (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

GABE MOURA.(2014). The Three-Act Structure. [Online]. Available HTTP:

goo.gl/w4LzcC (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์.(2550).องค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี.[Online]. Available

HTTP: goo.gl/fuMDpo (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์. (2013).ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์. [Online]. Available HTTP:

https://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989 (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

พิสิทธิ์ น้อยวังกลาง. (2013).Editing basic – การตัดต่อวิดีโอเบื้องต้น.[Online]. Available

HTTP:goo.gl/rt2Cic (สืบค้น 4 ตุลาคม 2560)

**บรรณานุกรมรูปภาพ**

Chris Christie(2017). Forrest-Gump,1994. [Online]. Available HTTP: goo.gl/vMRvYL

(สืบค้น 20 กันยายน 2560)

Chris Huntley(2007). How and Why Dramatica is Different from Six Other Story

Paradigms. [Online]. Available HTTP: goo.gl/TaMZSb (สืบค้น 20 กันยายน 2560)

collegefilmandmediastudies.com(2014). MISE-EN-SCENE. [Online]. Available HTTP:

goo.gl/Uav8EY (สืบค้น 20 กันยายน 2560)

Javier Ibarra(2011). A Simple 10-Step Guide to Making your Short Film. [Online].

Available HTTP: goo.gl/9ayjMD (สืบค้น 20 กันยายน 2560)

Jeremy Butler(2012). Man Stumbles Across Original Script To One Of The Greatest

Films Ever Made While Cleaning Out A Warehouse, You Won’t Believe Which One. [Online]. Available HTTP: goo.gl/7PiznC (สืบค้น 20 กันยายน 2560)

Mike rogers(2015).Three point lighting. [Online]. Available HTTP: goo.gl/B7T7wt

(สืบค้น 20 กันยายน 2560)

Yves Beaulieu(2013). FILM TECHNIQUE VIMEO aspect ratio. [Online]. Available

HTTP:goo.gl/Ajp4k2 (สืบค้น 20 กันยายน 2560)