

ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น
ประเภทรายาวช้างเผือก ประจำปี 2540-2544



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
พฤษภาคม 2546

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

791.43

8642ก

7.3

ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น
ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
พฤษภาคม 2546

สาธิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์. (2546). ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544. ปรินญาณินท์ คป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เป็นสบาย, รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ.

ปรินญาณินท์ เรื่อง ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 จุดมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) การวิจารณ์ การตีความ ในประเด็นเรื่องราว เนื้อหา บทภาพยนตร์และการนำเสนอเพื่อนำผลการวิเคราะห์ทั้งหมดมาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย

ผลของการวิเคราะห์ในเรื่องราวและเนื้อหา บทภาพยนตร์ การนำเสนอผลงาน และเทคนิคการนำเสนอภาพยนตร์สร้างสรรค์พบว่า ด้านเรื่องราวนั้นในแง่ของการสร้างภาพยนตร์สั้นหรือภาพยนตร์ทดลองนั้นไม่ได้มีผลทางด้านของธุรกิจหรือการค้าใด ๆ จึงเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกของผู้สร้าง โดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลทางธุรกิจ ผู้สร้างส่วนใหญ่จึงมีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่มีกรอบปิดกั้นทางความคิด เรื่องราวที่ใช้เป็นเรื่องราวโดยทั่วไป มีการนำเสนอความคิดแปลก ๆ บ้างก็สร้างสรรค์ เสียตสี ประชดประชัน สังคมหรือสร้างจากเรื่องราวที่มีอยู่ในมุมมองหนึ่งของความคิด สิ่งที่มองข้าม ความเร้นลับของจิตใจ การนำเสนอเรื่องราวมีลักษณะสั้น กระชับ ไม่มีความยาวเกินไปเรื่องราวจบในเรื่อง ๆ เดียว อาจมีที่มาหรือไม่มีที่มาก็ได้ แล้วแต่ความคิดของผู้สร้างเป็นหลัก ส่วนบทภาพยนตร์ก็ไม่ได้กำหนดตายตัว อาจมีบทภาพยนตร์ที่สื่อให้ผู้ดูคล้อยตามหรือไม่มีบทเลยก็ได้ อาจใช้ความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกไปในการนำเสนอผลงาน ผู้สร้างจึงมีมุมมองในการมองโลกในประเด็นต่าง ๆ กันโดยมิได้คำนึงถึงผู้ดูว่าจะรู้สึกกับงานของตนอย่างไร วิธีการนำเสนอผลงานอาจใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเป็นแนวศิลปะล้วน ๆ หรือการใช้สิ่งหนึ่งสิ่งใดแทนการเล่าเรื่อง เช่น คนสัตว์ สิ่งของ ฯลฯ โดยการใช้หลักการติดต่อผลงานแบบธรรมดา, การเชื่อมโยงข้อมูล, จนถึงเทคนิคในการนำเสนอผลงานในขั้นสูง

การนำผลจากการวิเคราะห์ในด้านเรื่องราว-เนื้อหา บทภาพยนตร์ การนำเสนอผลงานและเทคนิคการนำเสนอ มาใช้เป็นพื้นฐานข้อมูลในการพัฒนาสร้างสรรค์ การสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์หรือภาพยนตร์สั้นในมุมมองร่วมสมัย โดยผู้วิจัยได้ทดลองสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะการพัฒนางานจากการศึกษาวิเคราะห์ โดยได้กำหนดโครงเรื่อง เกี่ยวกับความทรงจำหรือความประทับใจในอดีต จำนวน 1 เรื่อง และเนื้อหาจากบริบทในสังคมไทย เกี่ยวกับความเจริญทางด้านวัตถุ เทคโนโลยี และความเสื่อมถอยของสภาพจิตใจ ที่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของเยาวชนไทยในปัจจุบัน เป็นเนื้อหาสาระในการนำเสนอ จำนวน 1 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการถ่ายทำ และนำผลงานที่ได้มาติดต่อเชื่อมโยงใช้เทคนิคในการติดต่อมานำเสนอผลงานเป็นรูปแบบภาพยนตร์สั้น การใช้กระบวนการทำงานหลักและแนวความคิดตลอดจนเทคนิคต่าง ๆ ในรูปแบบของ VCD

CREATIVE MOVIE : A CASE STUDY OF SHORT MOVIES
FROM SHORT MOVIE FESTIVAL "CAHNG-PUENK AWARD"

1997-2001



Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Fine Arts degree in Visual Art : Modern Art
at Srinakharinwirot University

May 2003

Satita Yingcharoenpaiboon. (2003). *Creative Movie : A Case study of Short movies from Short movie Festival Chang-Puenk Award 1997-2001* Master thesis, M.F.A. (Visual Art : Modern Art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.
Advisor Committee: Assist Prof. Aumnad Yiensabuy, Assoc.Prof. Wannarat Tungcharoen.

This thesis has objectives as follows. Firstly, it is to study movies that have been awarded in the Movie Festival by Thai Movie Foundation under the auspices of his Royal Highness prince Anusorn Mongkolstan CHANG-PUENK Prizes (for student competition). Secondly, it is to analyze and to discuss the movie storyboard. Finally, it is to present in order to bring all results of the analyzing to develop a movie in the researcher's style.

Results from Analysis of narration and story of the designate movies are shown that short movie making or experimental movie have no interest in advertisement or business purposes. Therefore, the demonstration of this story is to explain the whole story from deep mood of the maker without business objective. Thus the markers usually use their identity without any imagination boundaries of weird, creative, caustic expressions or making them from only small part of their ideas. This often presents in short, small, and ending into one part with or without origins depending to the makers. Movie story is not fixed. Perhaps, the movie will guide the viewers to follow or guide nothing to them with the makers' imagination merging in the work. Without caring the viewers, the makers can give everything they want with some techniques (e.g. present only dreams, or use something or someone to tell the story) with normal cut off, smooth scene and special narration techniques.

Learning seeing, analyzing of the movies lead to know basic data of developing the contemporary short movie by the researcher's experiment. The movie explain in a topic of love, impression, and old memory from the researcher's childhood and since it was designated by the movie's content and body from Thai's society in terms of materialism, technology addict and declining of their morals which affected to Thai's youth behavior in the present. The researcher was followed the process and tried to present the results in order to combine using many techniques to become the short story in one video compact disc (VCD)

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

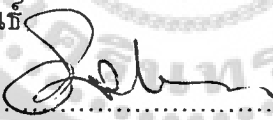
ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น
ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540 - 2544

ของ
นางสาวธิดา ยิ่งเจริญไพบูลย์

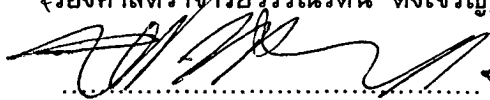
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

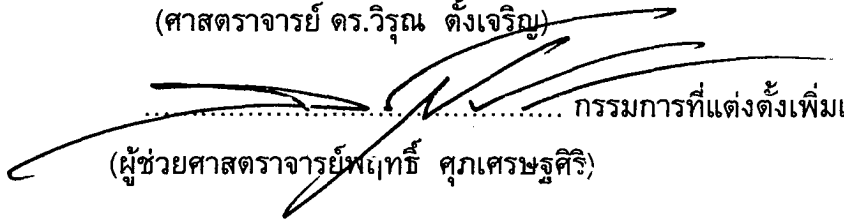

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.นภาพร หะวานนท์)
วันที่ พฤษภาคม พ.ศ. 2546

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์


..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญ ศุภเศรษฐศิริ)

ประกาศคุณประการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เป็นสหาย ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ กรรมการ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องในการทำวิจัยและ ให้ความช่วยเหลือในทุกๆด้าน ด้วยดีตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สมทรง สีตลา ยัน อดีตคณบดีคณะศิลปกรรม และผู้ช่วย ศาสตราจารย์ธนา เหมวงษา ที่ได้สนับสนุนส่งเสริมให้ได้เรียนในสาขานี้ อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการ สอนต่อไปในอนาคต

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ สำนักงานเลขานุการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่าน โดยเฉพาะคุณศิริศศิธร กัญโส ที่ติดตาม ห่วงใย โอ้อ้อมอารีในการประสานงานด้านต่าง ๆ ให้สำเร็จด้วยความมีมิตรไมตรียิ่งตลอด เวลาที่ได้ศึกษาที่นี่

ขอขอบคุณผู้ร่วมงานทุกท่านที่ได้ช่วยเหลือและให้กำลังใจในการทำงานวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วง โดยเฉพาะคุณฉัตรชัย ยิ่งเจริญไพบุลย์ ผู้ที่คอยให้คำปรึกษาตลอดจนกำลังใจในทุก ๆ ด้าน

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณบิดา มารดา นายประนอม เจริญผล และนางดวงฤทัย เจริญผล รวมทั้งเพื่อน ๆ ที่คอยห่วงใยและช่วยเหลือสนับสนุนและเป็นแรงใจให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

สาธิตา ยิ่งเจริญไพบุลย์

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
	ความสำคัญของการวิจัย.....	2
	ขอบเขตของการวิจัย.....	3
	ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
	คำนิยามศัพท์.....	4
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์.....	7
	ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์.....	7
	ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก.....	7
	ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย.....	9
	สถานที่ประวัติศาสตร์ในประเทศไทย.....	10
	ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์สร้างสรรค์.....	19
	ภาพยนตร์สร้างสรรค์.....	19
	องค์กรที่สนับสนุน.....	28
	รางวัลแห่งการสร้างสรรค์.....	29
	แนวทางตัดสินภาพยนตร์.....	33
	ข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์สร้างสรรค์.....	37
	เรื่องราว/เนื้อหา.....	37
	บทภาพยนตร์.....	39
	การนำเสนอ.....	44
	ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์.....	54
	ภาษาภาพยนตร์.....	54
	ความสำคัญของภาพยนตร์.....	55
	องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์.....	56
	ขนาดภาพ.....	56
	เสียง.....	57
	การตัดต่อ.....	60

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ) องค์ประกอบในภาพยนตร์.....	65
ความสำคัญของการประกอบภาพและองค์ประกอบในภาพยนตร์.....	65
เส้น.....	67
รูปทรง.....	69
มวล.....	71
การเคลื่อนไหว.....	72
หลักการประกอบภาษาในภาพยนตร์.....	81
ความสมดุล.....	86
จุดสนใจของภาพในภาพยนตร์.....	86
การวางมุมกล้อง.....	88
ความลึกของภาพ.....	95
การจัดกรอบภาพ.....	98
แสงและสีและการสื่อสารภาพยนตร์.....	101
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	108
กลุ่มตัวอย่าง.....	108
วิธีการวิจัย.....	108
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	109
4 การพัฒนาสร้างสรรค์.....	176
5 การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	237
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	237
ความสำคัญของการวิจัย.....	237
ขอบเขตของการวิจัย.....	237
สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์.....	238
วิธีการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย.....	240
การอภิปรายผลการศึกษวิเคราะห์.....	243
บรรณานุกรม.....	244
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	247

บัญชีภาพประกอบ

[illegible]

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
33 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	133
34 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	134
35 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	134
36 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	135
37 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	135
38 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	136
39 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	136
40 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	137
41 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเทียง”	138
42 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	141
43 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	142
44 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	142
45 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	143
46 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	143
47 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	144
48 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	144
49 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	145
50 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	145
51 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”	146
52 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	149
53 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	150
54 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	150
55 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	151
56 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	151
57 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	152
58 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	152
59 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	153
60 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	153
61 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	154
62 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู”	154
63 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ความทรงจำ”	178

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)[illegible]

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

[illegible]

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

[illegible]

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
163	ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "เหยื่อ".....	231
164	ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "เหยื่อ".....	232
165	ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "เหยื่อ".....	232



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ย้อนหลังไปเมื่ออดีต การสร้างภาพยนตร์หรือ “หนัง” ถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ.2438 เมื่อพี่น้องลูมิแอร์นำประดิษฐ์กรรมใหม่ที่มีชื่อว่า ซิเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ออกฉายแก่สาธารณะและเก็บค่าเข้าชมเป็นครั้งแรก ณ ใต้ถุนร้านกาแฟในกรุงปารีส (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต. 2540 : 89)

วิวัฒนาการของภาพยนตร์โลกมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยนับจากวันนั้นจนถึงวันนี้ เป็นเวลากว่า 1 ศตวรรษ ถึงแม้ว่าการสร้างภาพยนตร์ไทยโดยคนไทยจะเกิดขึ้นเกือบพร้อมกับการเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศ เมื่อพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพาสัตถศุภกิจ ทรงบุกเบิกทดลองสร้างภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในปี พ.ศ.2443 จนทำให้การสร้างภาพยนตร์เป็นที่แพร่หลายในกลุ่มชนชั้นสูง โดยเฉพาะเชื้อพระวงศ์ในเวลาต่อมา มีการก่อตั้งสโมสรภาพยนตร์สมัครเล่นเพื่อผลิตเปลี่ยนกันฉายและชมภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผลงานของสมาชิกในกลุ่มอย่างคึกคัก ไม่เพียงเท่านั้นในภาครัฐเองก็เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างภาพยนตร์ถึงกับก่อตั้งศูนย์ผลิตภาพยนตร์อย่างเป็นทางการในชื่อ “กองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าว” ขึ้นในปี พ.ศ.2465 โดยมีจุดประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่กิจการของรัฐบาล รวมทั้งข่าวสารต่างๆ ให้แก่ประชาชน

กว่าที่การสร้างภาพยนตร์ไทยจะพัฒนาก่อตัวเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่มีการวางแผนการผลิต การดำเนินการถ่ายทำตลอดจนการวางกลยุทธ์เพื่อการประชาสัมพันธ์อย่างจริงจัง ก็ต้องใช้เวลากว่า 3 ทศวรรษภายหลังจากที่เริ่มประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทยไปแล้ว ถึงแม้ว่าจะดูสายเกินไปเมื่อเทียบกับนานาอารยธรรมประเทศที่เริ่มต้นประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในเวลาเดียวกัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคนั้นได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วจนตามทันนานาอารยประเทศได้ภายในเวลาไม่นาน จนนับได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่ยุคหนึ่งของการพัฒนาของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย (ภาณุ อารี. 2540 : 111-112)

ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและขยายตัวอย่างรวดเร็ว อีกทั้งทำให้เกิดการยอมรับด้วยผลงานและการสร้างที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างสิ้นเชิง การสร้างภาพยนตร์มีหลากหลายรูปแบบหลากหลายประเภทแล้วแต่ผู้สร้างจะกำหนด ทั้งนี้การสร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันมีการแข่งขันด้วยผลงานในการสร้างสูงรวมถึงรางวัลที่มอบให้ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์มีความรู้สึกถึงความภาคภูมิใจที่สามารถคว้ารางวัลประเภทนั้น ๆ มาได้ ภาพยนตร์เป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่นับวันจะเน้นเรื่องของรายได้ เจกเช่นการผลิตสินค้าบันเทิงโดยทั่วไป

ภาพยนตร์สร้างสรรค์ หรือ “หนังสั้น” ก็เป็นภาพยนตร์คุณภาพอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องใช้ความคิดความสามารถตลอดจนการสร้างจินตนาการในการนำเสนอและถ่ายทอดเรื่องราว รวมถึงเนื้อหาสาระ ด้วยการผสมผสานความคิดและกลวิธีในการนำเสนอเพื่อสื่อให้กับผู้ดูได้รับรู้ถึงวิธีการคิดตลอดจนวิธีการดำเนินเรื่องให้เกิดความน่าสนใจและชวนติดตาม

ภาพยนตร์สร้างสรรค์ หรือภาพยนตร์สั้นจึงเป็นเวทีอีกมุมหนึ่งที่มีผู้ให้ความสนใจเป็นจำนวนมากให้การต้อนรับ และยอมรับถึงบทบาทของภาพยนตร์สร้างสรรค์จนเกิดมีองค์กรที่ให้การสนับสนุนและรวมถึงการเปิดให้มีการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อเป็นแรงจูงใจและเป็นกำลังใจให้กับผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานในประเภทนี้หลายองค์กรด้วยกัน

งานเทศกาลภาพยนตร์สั้น ซึ่งจัดโดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ซึ่งได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น จึงได้มีการจัดการประกวดภาพยนตร์สั้น โดยมีคณะกรรมการและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวงการภาพยนตร์มาร่วมตัดสิน มีรางวัลสำคัญ ๆ เช่น รางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รางวัลรัตน เปสตันยี (สำหรับภาพยนตร์ของบุคคลทั่วไป) รางวัลปยุต เงากระจ่าง (สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน) และรางวัลจิตรมาตรา จากมูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา ได้แก่ภาพยนตร์นักศึกษาที่มีความดีเด่นเป็นพิเศษ เพื่อมอบเป็นขวัญและกำลังใจสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์นำมาจรรโลงวงการภาพยนตร์ให้ทัดเทียมกับ ๕ เวิลด์ ประเทศทั่วโลก

เทศกาลภาพยนตร์สั้นตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากทั้งคนทำและคนดูมากขึ้น ทั้งยังมีผลต่อเนื่องในการจัดฉายภาพยนตร์สั้นในสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ภาพยนตร์สั้นกลายเป็นดาวดวงใหม่ที่กำลังได้รับความสนใจจากสังคม อีกทั้งภาพยนตร์สั้นยังสามารถมีงานเทศกาลภาพยนตร์ของตัวเองได้ และยังเป็นส่วนสำคัญในการจัดงานเทศกาลภาพยนตร์ในเมืองไทย (หลวงกลกาลเจนิจิต. 2542 : 74)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ประกอบกับผู้วิจัยมีความสนใจและตระหนักถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกทางความคิดในรูปแบบของการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทหนังสั้น และเพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ตลอดจนเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษาผลงานประเภทนี้ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ในประเด็นเรื่องราว เนื้อหา บทภาพยนตร์และการนำเสนอ
2. เพื่อนำผลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) มาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อนำผลของการวิจัยเป็นข้อมูลและแนวทางพัฒนาสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น และเพื่อเป็นข้อมูลพัฒนาผลงานของผู้วิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาผลงานประเภทภาพยนตร์สร้างสรรค์ของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเรื่องราวและเนื้อหาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์
2. ศึกษาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์และการนำเสนอผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์
3. ศึกษาการสร้างผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รวม 5 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานภาพยนตร์ที่สร้างโดยนักศึกษาจากสถาบันต่าง ๆ ผู้ซึ่งมีความสามารถจนได้รับรางวัลได้แก่

- 3.1 เรื่อง “สถานี่กรุง.พพฯ” ของ บิน กิจจรพงษ์
- 3.2 เรื่อง “ดงกระพันชาติไทย” ของ สุรัชย์ พัฒนากิจไพบูลย์
- 3.3 เรื่อง “มือเที่ยง” ของ ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติรี
- 3.4 เรื่อง “หลวงตา” ของ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
- 3.5 เรื่อง “บ้านสีชมพู” ของ สุวรรณ ห่วงศิริสกุล

4. ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ 5 เรื่องในรูปแบบของ VCD และจากการสัมภาษณ์ในกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไป และผู้เชี่ยวชาญ

5. ในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยจะนำผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานมาพัฒนาเป็นผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ของผู้ที่ได้รับรางวัล จากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รวม 5 เรื่อง ได้แก่

1. เรื่อง “สถานี่กรุงเทพฯ” ของ บิน กิจจรพงษ์
2. เรื่อง “ดงกระพันชาติไทย” ของ สุรัชย์ พัฒนากิจไพบูลย์
3. เรื่อง “มือเที่ยง” ของ ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติรี
4. เรื่อง “หลวงตา” ของ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
5. เรื่อง “บ้านสีชมพู” ของ สุวรรณ ห่วงศิริสกุล

ซึ่งถ่ายทอดลงสู่สื่อประเภท VCD และจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์สร้างสรรค์	หมายถึง	ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากแนวความคิดที่มีแบบฉบับเฉพาะตัว เน้นคุณค่าไปทางความคิด ศิลปะ ฯลฯ มากกว่าการเน้นด้านการตลาด และถ่ายทอดการนำเสนอด้วยหลักและวิธีการต่าง ๆ ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น
ภาพยนตร์สั้นหรือหนังสั้น	หมายถึง	ภาพยนตร์ที่มีวิธีการดำเนินเรื่องราวหรือการนำเสนอในเวลาสั้นเพียง 10-15 นาที
แนวความคิด	หมายถึง	ความคิดรวบยอดในการนำเสนอผลงาน
เรื่องราว	หมายถึง	สิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สร้างสรรค์
บทภาพยนตร์	หมายถึง	ข้อความที่เขียนขึ้นเพื่อการแสดงตาม หรือปฏิบัติตามในการสร้างภาพยนตร์
การนำเสนอ	หมายถึง	ผลงานภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รวม 5 เรื่อง ได้แก่

- 1.1 เรื่อง "สถานีกรุงเทพฯ" ของ บิน กิจจรพงษ์
- 1.2 เรื่อง "คงกระพันชาตีไทย" ของ สุรัช พัฒนากิจไพบูลย์
- 1.3 เรื่อง "มือเที่ยง" ของ ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติ
- 1.4 เรื่อง "หลวงตา" ของ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
- 1.5 เรื่อง "บ้านสีชมพู" ของ สุวรรณ ห่วงศิริสกุล

2. ศึกษาเรื่องราวเนื้อหา วิธีคิดและการนำเสนอจากเอกสารและตำราต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นคว้า

จาก

- 2.1 มูลนิธิหนังไทย
- 2.2 หอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 2.3 หอสมุดวิทยบริการ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
- 2.4 แหล่งรวมหนังสือชั้นนำ เช่น ร้านนายอินทร์ ซีเอ็ด ฯลฯ
- 2.5 หอสมุดกลาง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2.6 จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญ

3. วิเคราะห์ผลงานการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) เพื่อพัฒนาผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ในประเด็น

3.1 ประเด็นในการวิเคราะห์ เรื่องราว-เนื้อหา คือ

3.1.1 สะท้อนแนวความคิด แรงคิดและคุณค่าของเรื่องราว-เนื้อหาที่น่าเสนอ

3.2 ประเด็นในการวิเคราะห์ บทภาพยนตร์คือ

3.2.1 ความสอดคล้องและการเชื่อมโยงของบทภาพยนตร์ที่น่าเสนอ

3.3 ประเด็นในการวิเคราะห์ การนำเสนอ คือ

3.3.1 การสร้างสรรค์เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ของการนำเสนอ

4. นำผลของการศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการประเทธราชวังช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ตามรูปแบบของผู้วิจัย

5. สรุปเปรียบเทียบ เรียบเรียง รายงานผล ของการศึกษา พัฒนางานภาพยนตร์สร้างสรรค์



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจะนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์
 - 1.1 ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์
 - 1.1.1 ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก
 - 1.1.2 ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย
 - 1.1.2.1 สถานที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย
2. ข้อมูลที่เกี่ยวกับภาพยนตร์สร้างสรรค์
 - 2.1 ภาพยนตร์สร้างสรรค์
 - 2.1.1 องค์กรที่สนับสนุน
 - 2.1.2 รางวัลแห่งการสร้างสรรค์
 - 2.1.3 แนวการตัดสินภาพยนตร์
3. ข้อมูลที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์สร้างสรรค์
 - 3.1 เรื่องราว/เนื้อหา
 - 3.2 บทภาพยนตร์
 - 3.3 การนำเสนอ
4. ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์
 - 4.1 ภาษาภาพยนตร์
 - 4.1.1 ความสัมพันธ์ของภาษากับภาษาภาพยนตร์
 - 4.1.2 ความสำคัญของภาพยนตร์
 - 4.2 องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์
 - 4.2.1 ขนาดภาพ
 - 4.2.2 เสียง
 - 4.2.3 การตัดต่อ
 - 4.3 องค์ประกอบในภาพยนตร์
 - 4.3.1 ความสำคัญของการประกอบภาพและองค์ประกอบในภาพยนตร์
 - 4.3.1.1 เส้น
 - 4.3.1.2 รูปทรง
 - 4.3.1.3 มวล
 - 4.3.1.4 การเคลื่อนไหว
 - 4.4 หลักการประกอบภาษาในภาพยนตร์
 - 4.4.1 ความสมดุล
 - 4.4.2 จุดสนใจของภาพในภาพยนตร์
 - 4.4.3 การวางมุมกล้อง
 - 4.4.4 ความลึกของภาพ

4.4.5 การจัดกรอบภาพ

4.4.6 แสงและสีและการสื่อสารภาพยนตร์

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์

1.1 ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์

วิวัฒนาการของโลกภาพยนตร์ได้ถูกกล่าวถึงและประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์โลก ก็ได้มีผู้สนใจจดบันทึกและเก็บเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ เช่นเดียวกับ ซลิดา เอื้อบำรุงจิต ความว่า

1.1.1 ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก

ซลิดา เอื้อบำรุงจิต แห่งมูลนิธิหนังไทยได้กล่าวถึงประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกไว้อย่างน่าสนใจ ความว่า

เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า ภาพยนตร์หรือ “หนัง” นั้น ถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ.2438 เมื่อพี่น้องลูมิแอร์นำประดิษฐ์กรรมใหม่ที่มีชื่อว่าซิเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ออกฉายแก่สาธารณะและเก็บค่าเข้าชมเป็นครั้งแรก ณ ได้ทุนร้านกาแฟในกรุงปารีส แต่ที่จริงแล้ว ความฝันว่าด้วยการสร้างภาพให้เคลื่อนไหวได้มีมาก่อนหน้านั้น ดังที่ปรากฏในรูปของเล่นต่าง ๆ ซึ่งใช้หลักการที่เรียกว่า การเห็นภาพติดตา (persistence of vision) เช่น Thaumatrope แผ่นกระดาษวงกลมที่ผูกเชือกสองด้าน ภาพบนกระดาษด้านหนึ่งเป็นรูปกรง อีกด้านหนึ่งเป็นรูปนก เมื่อหมุนเชือกให้ภาพพลิกไปมาเร็ว ๆ จะเห็นเป็นภาพนกอยู่ในกรงได้ หรือ Zoetrope ชุดภาพที่ใส่อยู่ในกล่องทรงกลมซึ่งจัดอยู่บนแกนหมุน เมื่อมองเข้าไปตามช่องแล้วหมุนจะเห็นเป็นรูปเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น ในช่วงที่ยังไม่เกิดภาพยนตร์นั้น มีนักประดิษฐ์หลายคนพยายามที่จะบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องถ่ายภาพนิ่ง หนึ่งในผู้บุกเบิกก็คือ เอ็ดเวิร์ด ไบย์บริด ซึ่งรับทำหนังสือของออกมาแห่งหนึ่งเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงว่าในเวลาที่มีม้าวิ่ง จะมีช่วงขณะหนึ่งที่ขาของม้าลอยขึ้นจากพื้นทั้ง 4 ขา เขาได้ทดลองโดยการถ่ายภาพม้าวิ่งด้วยกล้อง 12 ตัว นำสไลด์มาติดบนวงล้อแล้วฉายด้วยแมจิกแลนเทิร์น (Magic Lantern) ซึ่งเป็นเครื่องฉายสไลด์ชนิดหนึ่งที่มีอยู่ในเวลานั้น นอกจากจะพิสูจน์ได้ว่าสมมุติฐานนั้นเป็นจริง ยังเห็นภาพม้าเคลื่อนไหวได้เหมือนจริงอีกด้วย กลุ่มนักประดิษฐ์ของโทมัส อัลวา เอดิสัน ก็เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีบทบาทในยุคบุกเบิกของภาพยนตร์ แต่บทบาทที่เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในการประดิษฐ์ คือ วิลเลียม ดิกสัน ผู้ช่วยคนหนึ่งของเขา ดิกสันได้พัฒนากล้องที่เรียกว่าคิเนโตกราฟ (Kinetograph) โดยใช้ฟิล์มเซลลูลอยด์ ของจอร์จ อีสต์แมน ซึ่งออกใหม่ในขณะนั้น หนังสือแรกที่ถ่ายทำคือ *Fred Otto's Sneeze* จากนั้นนำมาฉายดูในเครื่องฉายที่เรียกว่า คิเนโตสโคป (Kinetoscope) ซึ่งเป็นเครื่องถ้ามองที่ดูได้ทีละคน ทั้งนี้เป็นไปตามความคิดของเอดิสันที่เชื่อว่า การดูได้ทีละคนสร้างความอยากรู้อยากเห็นให้คนยอมจ่ายเงินค่าดู แต่เอดิสันคิดผิด เพราะสิ่งที่เข้าไปในหนังของพี่น้องลูมิแอร์ได้รับการยกย่องให้เป็นหลักฐานที่หนึ่งแห่งประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกนั้น ก็คือการที่เขาพัฒนาให้ฉายขึ้นจอใหญ่และดูได้ทีละมาก ๆ จนทำให้ภาพยนตร์เป็นมหรสพสาธารณะที่สร้างวัฒนธรรมร่วมของคนทั่วโลกในช่วงกึ่งศตวรรษที่ผ่านมา (ซลิดา เอื้อบำรุงจิต. 2540 : 89)

ประวิทย์ แต่งอักษร ได้เขียนบทความไว้ในหนังสือหนังอเมริกันประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก ซึ่งมีข้อมูลสัมพันธ์และเชื่อมโยงความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก ความว่า

เหตุผลสำคัญที่ทำให้นักประวัติศาสตร์ทั้งหลายไม่ยอมรับเอาปี 1888 เป็นจุดเริ่มต้นของหนังคงเป็นเพราะ ในเวลานั้น เครื่องฉายชื่อประหลาดของเอ็ดสันกับคิดสันที่ชื่อ Kinetoscope ซึ่งมีลักษณะเป็นตู้สูงประมาณเอวของคนยังเป็นเพียงแค່ของเล่นหยอดเหรียญที่ดูได้ทีละคน พิจารณาในเชิงเทคนิค ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ได้เห็นในช่องมองภาพถือเป็นภาพยนตร์ได้โดยสมบูรณ์ แต่วิธีการเข้าชมยังทำให้คอนเสิร์ตของความเป็นหนังไม่ชัดเจน นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์อ้างว่า ภาพยนตร์จะสมบูรณ์ด้วยตัวมันเองทั้งในเชิงเทคนิคและความหมายได้ก็ต้องเป็นการนำเอาภาพเคลื่อนไหวฉายขึ้นบนจอภาพสีขาวเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพร้อม ๆ กันเป็นหมู่คณะ คนทำหนังเจ้าแรกที่ทำให้ภาพยนตร์สมบูรณ์ทั้งสองส่วนก็คือ พี่น้องตระกูลลูมิแอร์ ชาวฝรั่งเศสที่คิดค้นกล้องถ่ายและฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า Cinematographe พวกเขาทดลองนำภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกเอาไว้ทดลองฉายครั้งแรกอย่างไม่เป็นทางการเมื่อวันที่ 10 มีนาคม ปี 1895 ผลการทดลองฉายเป็นไปด้วยดี จากนั้นในวันที่ 28 ธันวาคม ปี 1895 หลุยส์กับอองรีก็จัดฉายภาพยนตร์อย่างเป็นทางการให้กับกลุ่มสาธารณชนได้ชมครั้งแรกในร้านกาแฟที่ชื่อ แกรนด์คาเฟ่ ณ กรุงปารีส ทั้งนี้โดยมีการเก็บสตางค์จากผู้คนที่เข้าไปชมด้วย การจัดฉายภาพยนตร์ไทยวันนั้นสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และนักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ก็เลยถือกันว่าสื่อภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาอย่างเต็มตัว ด้วยเหตุนี้เองวันที่ 28 ธันวาคม 1995 จึงกลายเป็นวันครอบรอบหนึ่งร้อยปีของการกำเนิดภาพยนตร์ไปโดยปริยาย (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2538 : 43)

การกำเนิดภาพยนตร์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Prehistory) Persistence of Vision นั้นมีเหตุการณ์สำคัญ ๆ หลายเหตุการณ์ที่น่าประทับใจ จากข้อมูลและการบอกเล่าของประวิทย์ แต่งอักษร มีข้อมูลน่าสนใจ ความว่า

หลักการสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นมาได้ก็คือหลักการที่เรียกว่า persistence of vision หรือหลักการที่อธิบายถึงการมองภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ คิดค้นขึ้นมาโดยนักทฤษฎีชาวอังกฤษในปี 1824 เนื้อหาของทฤษฎีดังกล่าวนี้พูดถึงธรรมชาติของสายตามนุษย์ในการมองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง แล้วถ้าหากภาพนั้นหายไป สายตาของมนุษย์จะยังคงรักษาภาพไว้ที่เรตินาเป็นช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที ถ้าหากภาพในระยะเวลาดังกล่าวภาพอย่างภาพหนึ่งถูกแทรกเข้ามาแทนที่ สมมุติของของเราจะทำการเชื่อมโยงภาพสองภาพเข้าด้วยกัน และจะยังคงทำหน้าที่ดังกล่าวไปเรื่อย ๆ ถ้าหากภาพต่อไปปรากฏเข้ามาภายในเวลาใกล้เคียงกัน ในกรณีนี้ภาพแต่ละภาพที่มองเห็นเป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องในลักษณะของการเคลื่อนไหว เมื่อนำมาเรียงต่อกันด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งในระยะเวลากระชั้นชิด ภาพที่เห็นก็จะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหว หลักการนี้กลายเป็นต้นกำเนิดของภาพยนตร์ก็ตรงที่ภาพยนตร์คือการบันทึกภาพเคลื่อนไหวให้ออกมาเป็นภาพนิ่งที่เรียงต่อกันเป็นชุดๆ เมื่อนำไปเข้าเครื่องฉายที่เคลื่อนฟิล์มด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาทีโดยประมาณ แทนที่จะได้เห็นภาพนิ่งที่เรียงตัวเป็นภาพ ๆ ผู้ชมกลับมองเห็นภาพทั้งหมดเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเป็นเหตุการณ์เดียวกัน ว่ากันตามหลักการ persistence of vision การที่คนเราจะเห็นภาพนิ่งต่อ ๆ กันจนเกิดเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องได้ ความเร็วในการเปลี่ยนภาพต้องไม่น้อยกว่า 16 เฟรมต่อวินาที แต่อย่างที่ทราบกันเป็นอย่างดีว่าทุกวันนี้ ความเร็วในการเคลื่อนฟิล์มหนังทั้งในเวลาถ่ายทำและนำไปฉายบนจอภาพอยู่ที่ 24 เฟรมต่อวินาที แต่สื่อภาพยนตร์ไม่ได้ถือกำเนิดขึ้นมาในทันทีทันใดที่มีการคิดค้นหลักการ persistence of vision วิวัฒนาการของมันเริ่มต้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป เริ่มต้นจากการคิดค้นของเล่นที่ก่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว (illusion of movement) แบบที่เรียกว่า optical toys มากมาย อย่างเช่น thaumatrope, Phenakistiscope, Zoetrope หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า wheel of life ของเล่นเหล่านี้อาศัยหลักการเลื่อนภาพนิ่งอย่างรวดเร็วจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์จะไม่มีทางถือกำเนิดขึ้นมาได้ถ้าหากไม่มีการบันทึกภาพ และในปี 1826 ก็มีคนคิดค้นการถ่ายภาพนิ่งขึ้นมาได้เป็นครั้งแรก นั่นทำให้ความเป็นไปได้ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหวใกล้ความเป็นจริงมากขึ้น (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2538 : 45-46)

ทั้งนี้จากการกล่าวถึงประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกทำให้ทราบว่า ชาวต่างชาติอย่างพี่น้องลูมิแอร์ที่พยายามคิดค้นการประดิษฐ์กล้องถ่ายและฉายภาพยนตร์ ที่เรียกว่า Cinematographe และอีกหลาย ๆ คนที่พยายามคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ให้กับโลกเมื่อในอดีตจนในปัจจุบันนี้ วิวัฒนาการดังกล่าวก็ค่อย ๆ พัฒนากัน

ไปอย่างไม่หยุดยั้งและในมีวันนี้สามารถทำให้ประชาชนบนโลกได้รับรู้และเพลิดเพลินกับการดูภาพยนตร์ได้อย่างมีความสุขกันมากขึ้น

1.1.2 ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย

ส่วนประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยนั้นก็ได้มีการบอกเล่าเรื่องราวเอาไว้ด้วยข้อมูลที่น่าสนใจ ข้อมูลดังกล่าวได้ถูกกล่าวโดย ชลิดา เอื้อบำรุงจิต ว่า

ก่อนที่จะภาพยนตร์จะเดินทางมาถึงประเทศไทย คนไทยมีมหรสพท้องถิ่นชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นการแสดงแบบฉายแสงขึ้นจอ ซึ่งรู้จักกันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว นั่นคือหนังตะลุง กวีคนหนึ่งจึงได้ใช้คำว่า “หนัง” มาเรียกลักษณะการแสดงแบบฉายแสงขึ้นจอชนิดอื่น ๆ ด้วย เช่น ใช้คำว่า “หนังตาบ” เรียกการฉายภาพนิ่งขึ้นจอด้วยเมจิกแลนเทิร์นและเมื่อภาพยนตร์เข้ามาฉายครั้งแรก ก็เรียกว่า “หนัง” เช่นกัน (ชลิดา เอื้อบำรุงจิต. 2540 : 89)

ขุนวิจิตรมาตราหรือสง่า กาญจนาคพันธุ์ ท่านได้กล่าวถึงข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยสมัยแรกไว้ในหนังสือหนังไทยในอดีต มีใจความน่าสนใจ ความว่า

“ข้าพเจ้ามีความยินดีที่ได้เห็นความเพียร ความพยายามของหลวงกลขและนายมานิต วสุวัต ทำการในเรื่องถ่ายรูปมีเสียงในครั้งนี้ ข้าพเจ้ารู้ดีว่าการที่ท่านไม่ใช่ว่าเป็นเรื่องง่าย เพราะเครื่องมือเราก็น้อย อาศัยทดลองและพยายามได้ผลถึงเท่านั้น เปนเกียรติยศแก่ชาติชาวไทย ซึ่งทำการสำเร็จเทียบเคียงได้ กับสิ่งของต่างประเทศหวังว่าจะไม่ฉันทองใจ และจะพยายามทำให้ดีขึ้นกว่านี้ต่อไป”

ข้อความข้างบนนี้เป็นพระดำรัสของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้าเธอเจ้าหญิงศรีศุภชลาศัย ซึ่งได้ตรัสในภาพยนตร์เสียงที่สุกุลสุวัตได้ถ่ายเมื่อคราวพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระบรมราชินีเสด็จกลับจากสหรัฐอเมริกาเมื่อกลางปี พ.ศ.2474 อันนับเป็นครั้งแรกของกำเนิด “ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง” ที่ได้คิดทำภาพยนตร์พูดหรือหนังพูดได้สำเร็จเป็นครั้งแรกในเมืองไทย ภาพยนตร์พูดเป็นของคลี่คลายมาจากภาพยนตร์เงียบ ดังนั้นก่อนที่จะกล่าวถึงภาพยนตร์พูดต่อไปจึงต้องขอย้อนกลับไปกล่าวถึงภาพยนตร์เงียบเสียเล็กน้อยก่อนว่าการถ่ายทำภาพยนตร์เงียบเกิดขึ้นในเมืองไทยสมัยใดและเกี่ยวโยงมาถึงสุกุลสุวัตอย่างไร ต้นกำเนิดของการถ่ายทำภาพยนตร์ในเมืองไทย แรกเริ่มเดิมทีเกิดจากพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพาสัตถ์ศุภกิจก่อน กล่าวคือในปี พ.ศ.2450 เสด็จในกรมพระยาศรีนครินทร์ตามเสด็จพระพุทธเจ้าหลวงประพาสทวีปยุโรป ขากลับได้ทรงนำเอากล้องถ่ายภาพยนตร์เข้ามาด้วย เป็นการทรงเล่นส่วนพระองค์ท่านที่วังถนนตะนาว คือที่เป็นขอยสรรพาสัตถ์ปัจจุบันนั้นก่อนนั้นขึ้นไปในเมืองไทยยังไม่มีใครถ่ายทำภาพยนตร์กัน แต่ว่าภาพยนตร์เริ่มมีเข้ามาฉายแล้ว สมัยนั้นเรียกกันว่า “หนังยี่ปุ่น” ที่เรียกเป็น “หนัง” ก็เพราะเป็นของเล่นกับจอแบบเดียวกัน “หนังตะลุง” และ “หนังใหญ่” ที่เรามีอยู่แล้ว ส่วนคำว่า “ยี่ปุ่น” เดิมเข้าไปก็เพราะคนยี่ปุ่นเป็นผู้นำเข้ามาฉายก่อน เมื่อจะเรียกให้ตรงกับหนังตะลุงหนังใหญ่ที่เรามีจึงได้เรียกว่า “หนังยี่ปุ่น” สมัยนั้นคำว่า “ภาพยนตร์” ยังไม่เกิด คำว่าภาพยนตร์เพิ่งเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6 เราเรียกว่า “หนังยี่ปุ่น” กันมานานจนรู้จักกันดีแล้ว เพราะออกฉายเป็นประจำตามโรงทุกคืนต่อมาก็เลยเรียกกันสั้น ๆ ว่า “หนัง” ก็เป็นอันรู้กันว่าหมายถึงหนังยี่ปุ่น แม้จะมีคำว่า “ภาพยนตร์” เกิดขึ้น คนก็ยังเรียกกันว่า “หนัง” มาจนทุกวันนี้ เพราะเป็นคำไทยสั้น ๆ เรียกง่ายดี และเดิมเคยมีความเชื่อว่า ยี่ปุ่นเป็นชาติแรกที่นำหนังเข้ามาในสยามเมื่อประมาณ พ.ศ.2447-2448 คาดกันว่าการเขียนน่าจะเนื่องมาจากในยุคแรก ๆ คำว่า “หนังยี่ปุ่น” เป็นคำที่เราใช้เรียกแทนภาพยนตร์ทั่วไปความเชื่อ “ภาพยนตร์ยี่ปุ่น” นี้ยังปรากฏอยู่ในข้อเขียนเกี่ยวกับภาพยนตร์หลายเล่ม รวมทั้งหนังสืออ้างอิงและเอกสารทางราชการหลายชิ้นที่ยังใช้กันอยู่ในปัจจุบัน (ขุนวิจิตรมาตรา. 2541 : 13-14)

จนกระทั่งในปี พ.ศ.2525 โคม สุวงศ์ ได้เสนอขอเขียน “85 ปีภาพยนตร์ในประเทศไทย” ซึ่งท้าทายความเชื่อเดิม โดยอ้างถึงหลักฐานเก่าแก่ที่สุดเกี่ยวกับการฉายหนังในฐานะมหรสพสาธารณะในประเทศไทย ปรากฏอยู่ในหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ วันที่ 9 มิถุนายน 2440 มีข้อความที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกันว่า

“ขอแจ้งความให้ท่านทั้งหลายทราบทั่วกันว่า การละเล่นซึ่งเรียกว่า ซิเนมาโทรแกรฟ คือรูปที่สามารถกระโดดแล่นทำทางต่าง ๆ ได้ โดยคำขอของราษฎร จะเล่น 3 คืนติด ๆ กัน คือคืนวันพฤหัสบดี วันศุกร์ และวันเสาร์ ตรงกับวันที่ 10, 11, 12 เดือนมิถุนายน ที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการจะมีวงแดรเปาด้วย โปรเฟตเซอร์ หมอริศ ผู้ชำนาญในการเล่นนี้ในทวีปตะวันตก ประดุโรงจะเปิดเวลา 2 ทุ่ม ตรงกับ 8 โมงฝรั่ง ราคาห้องหนึ่งที่มีเก้าอี้หลายตัว (บ็อกซ์) ราคา 10 บาท ชั้นที่หนึ่งราคา 3 บาท ชั้นที่สอง ราคา 2 บาท ชั้นที่ 3 ราคา 1 บาท ชั้นที่ 4 คือที่นั่งวงเวียน 2 สลิ่ง เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 10 ขวบ จะเรียกว่า ราคาแต่ครั้งเดียว” และมีข้อความในหน้าภาษาอังกฤษที่ไร้ความใกล้เคียงกัน โดยมีชื่อ นายเอส. จี. มาร์คอฟสกี เป็นผู้ลงแจ้งความ จากหลักฐานที่นำมาอ้างข้างต้น คนไทยได้ดูหนังมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2440 และคนที่นำเข้านั้นก็เป็นฝรั่ง ไม่ใช่ญี่ปุ่นอย่างที่เข้าใจกัน แม้ข้อความที่ว่า “โดยคำขอของราษฎร” จะทำให้เกิดข้อกังขาว่า อาจมีการฉายหนังก่อนหน้าวันที่ 10-12 มิถุนายน แต่อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่ปี พ.ศ.2438 จนมาถึง พ.ศ.2440 ไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีการจัดฉายภาพยนตร์ใด ๆ ก่อนหน้าการฉายหนังที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ หากมีการฉายก่อนหน้านี้จริง ก็น่าจะเป็นการฉายคู่เป็นการภายใน ซึ่งนั่นก็เป็นสิ่งที่ต้องกันกว่าหาคำตอบกันต่อไป

ในหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ วันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ.2440 ได้รายงานถึงปฏิกิริยาของคนดูในคอลัมน์ข่าวเบ็ดเตล็ดว่า “การเล่นที่เรียกว่า ปารีเซียน ซิเนมาโทรแกรฟ อันได้เล่นที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการแปลกปลาดำดูจริง รูปประดาน้ำ กับรูปศรีต่อยมวยทำให้เห็นจริงมีคนชอบมาก แล้วตัวละครที่ชำนาญในการเล่นได้ออกมาแสดงการเล่นต่างเป็นที่เห็นจริงน่าชมทุกอย่าง มีเจ้านายขุนนางและประชาชนชายหญิงได้ไปชมประมาณ 600 กว่า...” อนุมานจากคำว่า “ปารีเซียน ซิเนมาโทรแกรฟ” หนังที่ฉายในคืนนี้น่าจะเป็นประติมากรรมของพี่น้องลูมิแอร์ และหนังที่ฉายก็น่าจะเป็นชุดมีหลายเรื่อง แต่จากหลักฐานระบุชื่อของหนังได้เพียง 2 เรื่อง คือ ประดาน้ำ และ ศรีต่อยมวย ซึ่งก็ตรงกับชื่อหนังในบัญชีของลูมิแอร์ แต่ชื่อของนายเอส. จี. มาร์คอฟสกีไม่ได้อยู่ในบัญชีรายชื่อคนฉายหนังของลูมิแอร์ที่ส่งไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เขาอาจจะเป็นพ่อค้าเร่ที่ซื้อหนังของลูมิแอร์มาฉายอีกต่อหนึ่ง เพราะในเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2440 ลูมิแอร์ได้เริ่มจำหน่ายอุปกรณ์ของเขาให้แก่คนทั่วไป กลุ่มคนดูในวันนั้นเป็นกลุ่มคนดูที่หลากหลาย มีตั้งแต่ อำนา : ขุนนาง และประชาชนชายหญิง มีราคาค่าเข้าชมที่ต่างกันมาก ตั้งแต่ชั้นหนึ่ง 3 บาท จนถึงต่ำสุด 2 สลิ่ง ก็พอจะบอกถึงความแตกต่างทางเศรษฐกิจของคนดูกลุ่มนั้นได้เช่นกัน และที่สำคัญ คน 600 คนนี้เองที่เป็นคนไทยกลุ่มแรกที่มีโอกาสรู้จักกับภาพยนตร์ก่อนใคร เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ.2440 (โคม สุวงศ์. 2540 : 89-90)

แม้ว่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของไทยนั้น เกิดขึ้นจากบิดาแห่งภาพยนตร์ไทย ที่ครั้งอดีตหลงกลการเจนนิจเป็นผู้นำบุกเบิกและนำพาซึ่งความเจริญทางการพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ไทย ด้วยความยากลำบาก และความรัก ความมุ่งมั่นนี้เอง จึงเป็นเหตุให้ประเทศไทยหรือประเทศสยามในอดีตได้มีเหตุการณ์น่าประทับใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกเทียบเท่าความเจริญของประเทศต่าง ๆ ได้เช่นกัน

1.1.2.1 สถานที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย

สุภาภรณ์ ถาวรนิธิ แห่งมูลนิธิหนังไทย ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทยไว้อย่างสมบูรณ์เพื่อบันทึกเป็นประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยว่า

นับจากวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ.2440 ที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในเมืองไทยได้เริ่มต้นขึ้น ถึงวันนี้ก็เป็นเวลา 100 ปีเต็มแล้วที่วัฒนธรรมภาพยนตร์ได้หยั่งรากของมันลงบนผืนแผ่นดินไทย ด้วยระยะเวลาอันยาวนานนี้เอง ได้ทำให้สิ่งก่อสร้างตลอดจนสถานที่ซึ่งครั้งหนึ่งเคยมีบทบาทสำคัญ หรืออย่างน้อยก็มีส่วนร่วมอยู่ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยนับแต่ครั้งบุกเบิก ถึงแก่สูญหายหรือถูกทำลายจนสิ้นสภาพไปแทบทั้งสิ้น ที่หลงเหลืออยู่ก็นับว่าน้อยมาก เมื่อเทียบกับถาวรวัตถุจำนวนมากมหาศาลที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในกิจกรรมภาพยนตร์ไทยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา (สุภาพรณธ์ ถาวรนิติ. 2540 : 97)

โรงละครและวังเก่าจุดกำเนิดแห่งภาพยนตร์สยาม

โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ (พ.ศ.2439)

โรงละครหรือวังเก่านี้เป็นจุดกำเนิดแห่งภาพยนตร์ในประเทศไทย ดังข้อมูลที่จะกล่าวถึงซึ่งสุภาพรณธ์ ถาวรนิติ ผู้ที่ได้รวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ไว้ว่า บ้านที่ก่อกำเนิดแห่งประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยเริ่มขึ้นที่นี่ เมื่อนาย เอส.จี.มาร์คอฟสกี และคณะ นำภาพยนตร์ฉายขึ้นจอที่เรียกว่า “ซิเนมาโตกราฟ” มาจัดฉายเป็นครั้งแรกในสยาม เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ.2440

โรงละครแห่งนี้สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2439 บริเวณโรงหอย ริมประตูสามยอด ถนนเจริญกรุง โดยเริ่มแรกนั้นสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสถานที่แสดงละครนอกเจ้าประจำของเจ้าหมื่นสรรเพชญ์ จนเมื่อคณะของนาย เอส.จี.มาร์คอฟสกี มาจัดฉายภาพยนตร์ในวันที่ 10-12 มิถุนายน พ.ศ.2440 รวม 3 วัน โรงละครแห่งนี้จึงได้เปลี่ยนสถานะไปเป็นโรงภาพยนตร์ หรือสถานที่จัดฉายภาพยนตร์แห่งแรกในประเทศไทยไปโดยปริยาย

ถึงปัจจุบัน หลักฐานอ้างอิงถึงสถานที่อันถือเป็นจุดกำเนิดภาพยนตร์ในประเทศไทยนี้คงมีเพียงหนังสือพิมพ์บอกกอกไทมส์ ฉบับวันพุธที่ 9 มิถุนายน พ.ศ.2440 ซึ่งลงประกาศแจ้งความถึง “การละเล่นแห่งนี้เท่านั้น ด้วยระยะเวลาอันยาวนาน สิ่งก่อสร้างตลอดจนสภาพภูมิประเทศโดยรอบได้เปลี่ยนแปลงไปแทบหมดสิ้น จนไม่อาจจะระบุได้เปลี่ยนแปลงไปแทบหมดสิ้น จนไม่อาจจะระบุได้อย่างชัดเจนว่าโรงละครหม่อมเจ้าอลังการ ซึ่งมีอีกชื่อหนึ่งว่า “โรงละครมงคลบริษัท” นี้ เคยตั้งอยู่ที่ใดแน่เป็นแต่สันนิษฐานได้ว่าน่าจะอยู่บริเวณสี่แยกถนนเจริญกรุงตัดกับถนนมหาไชย (สุภาพรณธ์ ถาวรนิติ. 2540 : 97)

วังกรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ (พ.ศ.2440)

สถานที่แห่งนี้นับได้ว่ามีความเกี่ยวพันอย่างใกล้ชิดกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย ด้วยเป็นวังที่ประทับของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ ผู้ที่ได้รับยกย่องเป็น “บิดาแห่งภาพยนตร์ไทย”

พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ พระเจ้าน้องยาเธอในรัชกาลที่ 5 ทรงเป็นผู้ริเริ่มการถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย โดยได้ทรงซื้อกล้องถ่ายภาพยนตร์และอุปกรณ์ในการถ่ายทำต่างๆ เข้ามาตั้งแต่เมื่อครั้งที่ตามเสด็จพระพุทธเจ้าหลวงประพาสุยุโรปเมื่อปี พ.ศ.2440 และได้ทรงเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยพระองค์เองเมื่อปี พ.ศ.2443 เป็นต้นมาจนกระทั่งสิ้นแผ่นดิน

นอกจากทรงสนใจในการถ่ายทำภาพยนตร์จนถึงขั้นถ่ายทำภาพยนตร์ได้ และมีโรงภาพยนตร์ส่วนพระองค์อยู่ในวังแห่งนี้แล้ว ยังทรงเป็นคนไทยรายแรกที่จัดฉายภาพยนตร์และเก็บค่าเข้าชมจากสาธารณะ

ชนด้วย โดยได้ทรงจัดฉายภาพยนตร์ในงานเทศกาลประจำปีวัดเบญจมบพิตรเป็นประจำทุกปี นับแต่ปี พ.ศ.2443

พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ สิ้นพระชนม์เมื่อ พ.ศ.2462 รวมพระชันษาได้ 63 พรรษา หลังจากสิ้นพระชนม์ได้ไม่นาน วันที่ประทับก็ถูกรื้อถอนไปเพื่อทำการตัดถนนแพร่งสรรพสาตร เชื่อมถนนสองสาย คือ ถนนตะนาวและถนนอัษฎางค์ โดยทิศตะวันออกติดถนนตะนาว และทิศตะวันตกติดถนนอัษฎางค์

ตามประวัติกล่าวว่า วังแห่งนี้เดิมเป็นวังขนาดใหญ่ ทว่าหลังการตัดถนนผ่านวัง สองฟากถนนก็มิติดกแดนขึ้นตลอดแนวจนไม่เหลือซากอาคารเดิมให้เห็นอยู่เลย เหลือแต่เพียงประตูวังซึ่งเป็นเครื่องยืนยันถึงความใหญ่โตของวังแห่งนี้ได้เป็นอย่างดี ประตูวังดังกล่าวสูงประมาณตึกสองชั้น ก่ออิฐถือปูน มีรูปทรงตามแบบยุโรป หน้าบันเจาะช่องรูปร่างกลม ภายในมีประติมากรรมรูปผู้หญิงถือโคมไฟขนาดใหญ่จริง ด้านข้างประดับด้วยกระຈสี ปัจจุบันแม้บางส่วนจะแตกไปบ้าง แต่ก็ยังจัดว่ามีสภาพค่อนข้างสมบูรณ์ ประตูวังแห่งนี้ได้มีการอนุรักษ์ให้คงสภาพอยู่ได้โดยการก่ออิฐค้ำยันไว้เพื่อมิให้ทรุดตัวลงมา (สุภาภรณ์ ทาวรรณิ. 2540 : 97-98)

โรงหนังยุคแรก

โรงหนังญี่ปุ่น (พ.ศ.2448)

ภายหลังจากที่ภาพยนตร์เข้ามาสู่ประเทศไทยได้ระยะหนึ่ง ได้มีคณะฉายหนังเร่ชาวญี่ปุ่นนำหนังมาจัดฉายในช่วงปี พ.ศ.2447 และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก หนังที่นำมาฉายส่วนใหญ่เป็นภาพเหตุการณ์สงครามระหว่างญี่ปุ่นกับรัสเซีย ซึ่งกำลังสู้รบกันอยู่ในระหว่างนั้น

เริ่มแรกสถานที่จัดฉายเป็นเพียงโรงฉายชั่วคราว ลักษณะเป็นกระโจมผ้าใบ ตั้งอยู่ในบริเวณลานว่างข้างวัดชัยชนะสงคราม (วัดตึก) ต่อมาเมื่อธุรกิจดังกล่าวเริ่มมีกำไรเป็นกอบเป็นกำขึ้น ประกอบกับเห็นว่าประเทศไทยขณะนั้นยังไม่มีโรงภาพยนตร์ถาวร ทั้งที่มีผู้สนใจเข้าชมภาพยนตร์อยู่เป็นจำนวนมาก ในปีต่อมาซึ่งก็คือปี พ.ศ.2448 คณะฉายหนังเร่ชาวญี่ปุ่นกลุ่มนี้จึงได้ขอเช่าสถานที่ และจัดสร้างโรงหนังถาวรขึ้นในบริเวณที่ว่างแห่งเดิมนั่นเอง เรียกกันว่า “โรงหนังญี่ปุ่น”

โรงภาพยนตร์แห่งนี้จัดภาพยนตร์เป็นประจำทุก ๆ วันโดยมีช่างถ่ายภาพยนตร์ชื่อนายอิ ทำหน้าที่บันทึกเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์แห่งนี้ ซึ่งคาดว่าน่าจะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสมัยนั้น ดังจะเห็นได้จากในช่วงระยะเวลาดังกล่าว ชาวไทยส่วนใหญ่จะเรียกภาพยนตร์ทั่วไปไม่ว่าจะเป็นของชนชาติใดว่า “หนังญี่ปุ่น” ความสำเร็จของโรงภาพยนตร์แห่งนี้ได้ส่งผลให้วัฒนธรรมภาพยนตร์ในเมืองไทยเจริญรุ่งเรืองและแพร่หลายมากขึ้น และทำให้นักธุรกิจชาวไทยหันมาสร้างโรงภาพยนตร์ขึ้นตามมาอีกหลายแห่ง และต่อมาในปี พ.ศ.2453 โรงภาพยนตร์แห่งนี้ก็ได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ให้ประดับตราแผ่นดินและเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงหนังญี่ปุ่นหลวง”

ปัจจุบัน “โรงหนังญี่ปุ่นหลวง” ได้ถูกรื้อถอนออกไปจนหมดสิ้นแล้ว หลังจากปิดกิจการลงในปี พ.ศ.2462 เนื่องจากในช่วงดังกล่าว มีโรงภาพยนตร์ของคนไทยเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากและการแข่งขันก็สูงขึ้นเป็นลำดับต่อมาบริเวณดังกล่าวได้มีผู้สร้างศูนย์การค้าและโรงภาพยนตร์นครเขมรขึ้นแทน แต่ก็ได้เลิก

กิจการไปในปี พ.ศ.2503 ปัจจุบันบริเวณนี้เรียกกันว่า “เวียงนครเขมร” จะสังเกตเห็นเวียงแห่งนี้ได้จากชุมชนประตูปขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ปากซอยทางเข้าบนถนนเจริญกรุง (สุภาภรณ์ ถาวรนิติ. 2540 : 98)

ข้อมูลของโรงหนังญี่ปุ่นได้ถูกบันทึกไว้โดยขุนวิจิตรมาตราหรือสง่า กาญจนาคพันธุ์ อย่างสอดคล้อง ความว่า

ผู้ใหญ่เล่าให้ฟังว่า หนังญี่ปุ่นแรกเข้ามาฉายในเมืองไทยราว พ.ศ.2445 ตั้งกระโจมเล่นที่เวียงสนามเหล็กก่อน ต่อมาจึงสร้างเป็นโรงขึ้น ข้าพเจ้าทันได้เห็นโรงนี้เป็นโรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ฝาเป็นสังกะสี หลังคามุงสังกะสี มีประตูเข้า ในโรงมีจอผ้าขาวใหญ่ อีกด้านหนึ่งเป็นห้องตั้งเครื่องฉาย พื้นโรงเป็นดินตั้งม้ายาวเป็นแถว ๆ รอบ ๆ โรงข้างสังกะสีมีร้านเบญจมาศ ใช้น้ำมันเตาตั้งข้าง กระดาษข้าง จุดเทียนข้าง ได้บ้าง ชายของกินจุจิก ที่เป็นร้านดีหน่อยตั้งโต๊ะเล็กๆ จุดตะเกียงลานมีโปิ๊ะ มักจะขายหมากพลู ที่เรียกหมากสมัดและอ้อยขวันคนขายเป็นหญิงสาว หนังที่ฉายเป็นหนังเบ็ดเตล็ดเรียกเป็น “ชุด” (คือม้วนหนึ่ง) คืนหนึ่งฉาย 12 ชุด เท่าที่ได้ดูเมื่อเป็นเด็กเล็กๆ ราว พ.ศ.2448 มีชุดซึ่งกรยาน คือหม่อมฝรั่งซึ่งกรยานตามถนนเป็นแถว ๆ ชุดนี้เฝ้าตึกน้ำ คือมีฝรั่งกินเหล้าเมาโซเซเดินมาถึงสะพานน้ำพลัดตกน้ำ แล้วก็ปีนขึ้นไปตกลงมาอีกมีเท่านั้น ชุดนางพระจันทร์มีหม่อมแต่งตัวแปลกๆ นุ่งทวนจันทร์เสี้ยวและที่ต่าง ๆ ชุดตลกหน้าคือมีตลกทำหน้าต่าง ๆ ได้หลายอย่าง ฯลฯ ตอนจบทุกม้วนมีไก่แจ้ขึ้นคือ หนังสือของบริษัทพาเต๊ะแฟรตราไก่แจ้ นอกจากนี้ก็มีชุดญี่ปุ่นรัชเชียบกับกันคือเป็นหนังขาวเรื่องญี่ปุ่นรบกับรัชเชียบครั้งโน้น แต่ไม่เห็นมีรัชเชียบ เห็นมีแต่ทหารญี่ปุ่นวิ่งในสนามรบ มีคนถือธงพระอาทิตย์นำ แล้วก็ยิงปืนใหญ่บ้าง บางม้วนเป็นทะเลเรือรบญี่ปุ่นแล่นฝ่าคลื่นเป็นแถว หนังออกจะเป็นสีแดงเรื่อ ๆ ไม่เป็นขาวดำอย่างของฝรั่ง ต่อมาก็มีชุดเลื้อยลายหางตัว คือฝรั่งแต่งเลื้อยลายหางกลายหางตัว ถูกขังในกรงเหล็กก็ออกได้รู้สึกว่าคุณชอบมาก เวลาฉายจบมือให้ร้องชอบใจเกรียวกราวเสมอ โรงหนังญี่ปุ่นโรงนี้ต่อมาอีกราว 10 ปีจะเห็นจะได้ รื้อสร้างสนามเหล็กนั้นเลยเรียกกันว่า เวียงนครเขมรมาจนทุกวันนี้ (ขุนวิจิตรมาตรา.2541: 14-15)

ศาลาเฉลิมธานี (พ.ศ.2461)

นับจากที่โรงภาพยนตร์ถาวรแห่งแรกในประเทศไทย คือโรงหนังญี่ปุ่น ถือกำเนิดขึ้นแล้ว ในช่วงทศวรรษต่อมาก็เป็นช่วงที่มีโรงภาพยนตร์ของคนไทยเกิดขึ้นตามมาอย่างมากมาย ศาลาเฉลิมธานีก็เป็นโรงภาพยนตร์แห่งหนึ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกับโรงภาพยนตร์อื่น ๆ อีกหลายแหล่งในช่วงเวลานั้น

ศาลาเฉลิมธานี เดิมชื่อว่า “โรงหนังนางเลิ้ง” เปิดฉายภาพยนตร์เป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ.2461 โรงภาพยนตร์สร้างขึ้นตามแบบมาตรฐานของโรงหนังยุคนั้น (สมัยรัชกาลที่ 6) กล่าวคือมีสภาพคล้ายโกดัง หลังคาสังกะสี แก้อื้อนั่งดูเป็นไม้ ผืนเป็นไม้ผสมสังกะสี ในระยะแรกจัดฉายหนังขาวและหนังเงียบ ซึ่งไม่มีเสียงพากย์ แต่ใช้การเล่นแตรวงประกอบแทน

ต่อมาเจ้าของกิจการคือบริษัทภาพยนตร์พัฒนาการ (สยามภาพยนตร์บริษัทเดิม) ได้ขายกิจการโรงหนังนางเลิ้งให้แก่บริษัทหสดีนิมา จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทค้าภาพยนตร์สังกัดสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ โรงหนังแห่งนี้จึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น “ศาลาเฉลิมธานี” เพื่อเป็นการร่วมฉลองสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ครบ 150 ปี

โรงภาพยนตร์แห่งนี้ได้ทิ้งอดีตที่เคยรุ่งเรืองในฐานะแหล่งบันเทิงแห่งย่านนางเลิ้งไปในปี พ.ศ.2536 หลังจากปฏิบัติหน้าที่ติดต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนานถึง 77 ปี หลังจากนั้นอาคารไม้ขนาดใหญ่แห่งนี้ก็แปรสภาพเป็นเพียงโกดังเก็บสินค้า ตั้งอยู่ในตรอกเล็กๆ บนถนนกรุงเกษม ย่านนางเลิ้ง ซึ่งคนที่ผ่านไปมาคงจะยากจะสังเกตว่านี่คือโรงภาพยนตร์ในยุคแรก ๆ ของไทยที่ยังคงหลงเหลืออยู่ อย่างไรก็ตาม

ศาลาเฉลิมธานีก็นับได้ว่าเป็นโรงภาพยนตร์ที่มีอายุยืนยาวที่สุดของเมืองไทย (สุภาพรณี ถาวรนิติ. 2540 : 98)

และจนบัดนี้ประเทศไทยเมื่อในอดีตนับเป็นร้อยปีที่ผ่านมาด้วยความเจริญที่สอดคล้องควบคู่ไปกับความเจริญของภาพยนตร์ โรงละครจึงมีความสำคัญเทียบเท่าควบคู่ไปกับภาพยนตร์ ดังคำกล่าวและข้อมูลที่น่าสนใจของท่านทั้งหลายที่กล่าวไว้ข้างต้น

โรงถ่ายภาพยนตร์ยุคแรกจุดกำเนิดหนังไทย

โรงถ่ายภาพยนตร์ถือเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์เป็นอย่างมาก และด้วยข้อมูลของสุภาพรณี ถาวรนิติ ก็ได้กล่าวถึงความสำคัญและความรู้ไว้อย่างน่าสนใจว่า

กองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าวกรมรถไฟหลวง (พ.ศ.2465)

ตลอดช่วงเวลาประมาณ 25 ปีที่ผ่านมาในการวิวัฒนาการของภาพยนตร์ไทย ไม่เคยมีการจัดระบบการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นระเบียบแบบแผนขึ้นมาก่อนเลย จนกระทั่งพลเอก พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน พระเจ้าน้องยาเธอในรัชกาลที่ 6 ซึ่งขณะนั้นดำรงตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการกรมรถไฟหลวง ได้ทรงจัดตั้ง “กองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าว” ขึ้นในปี พ.ศ.2465 เพื่อทำหน้าที่ผลิตภาพยนตร์ข่าวและสารคดีเผยแพร่กิจการของกรมรถไฟหลวง ตลอดจนกิจการของกระทรวงทบวงกรมอื่น ๆ รวมทั้งรับจ้างผลิตภาพยนตร์ให้เอกชนทั่วไปด้วย

ในปี พ.ศ.2466 ผลงานชิ้นสำคัญซึ่งได้รับการจารึกไว้ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของไทยว่าเป็น “หนังไทยเรื่องแรก (คนไทยแสดง)” ก็ได้ถือกำเนิดขึ้น เมื่อคณะถ่ายทำภาพยนตร์จากฮอลลีวูด โดยนายเฮนรี แมกเกร เดินทางเข้ามาขอพระบรมราชานุญาตถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง นางสาวสุวรรณ ในประเทศไทย กองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าว กรมรถไฟหลวงรับหน้าที่อำนวยความสะดวกให้แก่กองถ่ายคณะนี้ และได้ช่วยเหลือให้ความร่วมมือในการจัดสร้างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการล้างหรือพิมพ์ฟิล์ม รวมทั้งจัดเจ้าหน้าที่ฝ่ายไทยจำนวนมากเข้าร่วมงานโดยเฉพาะชนปฎิภาคพิมพ์ลิขิต หัวหน้าช่างถ่ายภาพยนตร์ในเวลานั้น ได้มีส่วนช่วยถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย

ภาพยนตร์ของกองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าวเป็นที่นิยมของประชาชนในยุคนั้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในสมัยหลวงกลการเจนจิต (เภา วสุวัต) ช่างถ่ายภาพยนตร์คนที่ 2 ซึ่งเข้ามารับราชการแทนขุนปฎิภาคพิมพ์ลิขิตที่ลาออกไปเนื่องจากมีปัญหากับสุขภาพ หลวงกลการเจนจิตมีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในแวดวงผู้ที่รักการชมภาพยนตร์จนทำให้ผู้คนในยุคนั้นพากันเรียกภาพยนตร์ของกรมรถไฟหลวงว่า “หนังหลวงกล” (สุภาพรณี ถาวรนิติ. 2540 : 98)

โถม สุขวงศ์ ได้กล่าวถึง หลวงกลการเจนจิต ด้วยคำนิยมในหนังสือ หนังไทย 100 ปี หลวงกลการเจนจิตไว้อย่างน่าสนใจว่า วันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ.2542 นี้ นับเป็นวันครบรอบหนึ่งร้อยปีเกิดของหลวงกลการเจนจิต (เภา วสุวัต) ช่างถ่ายภาพยนตร์มืออาชีพที่มีชื่อเสียงและบทบาทสำคัญที่สุดท่านหนึ่ง ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของชาติลือชื่อขนาดไหน เห็นจะรู้ได้จากการที่ชาวบ้านชาวเมืองเรียกขานหนังของ

กองภาพยนตร์เผยแพร่ กรมรถไฟหลวงในสมัยนั้นซึ่งท่านเป็นหัวหน้าช่างถ่ายภาพยนตร์ของหน่วยงานนี้ว่า หลังกองหลวงกล คือแยกกันไม่ออกว่าหนังหลวงกลหรือหนังกรมรถไฟ (โดม สุวงศ์.2542:40)

สุภาภรณ์ ถาวรนิธิ ได้กล่าวถึงกองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถาวรกรมรถไฟหลวงด้วย ข้อมูลที่สอดคล้อง และเชื่อมโยงว่า ต่อมาเมื่อกิจการสร้างภาพยนตร์บันเทิงเกิดขึ้นในประเทศไทย ในปี พ.ศ.2470 ผู้สร้างส่วนหนึ่งก็ยังพึ่งพาบุคลากรและอุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์ของกองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถาวรแห่งนี้เป็นหลัก

กองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถาวร กรมรถไฟหลวง เริ่มลดบทบาทลงเรื่อย ๆ ภายหลังจากปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ.2475 โดยคณะราษฎร เนื่องจากรัฐบาลใหม่ในระบอบประชาธิปไตยได้มีคำสั่งให้จัดตั้งสำนักงานโฆษณาการ (กรมประชาสัมพันธ์ในปัจจุบัน) ขึ้น เพื่อทำหน้าที่ผลิตภาพยนตร์เผยแพร่กิจการของรัฐบาลแทน ถึงปัจจุบัน กองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถาวร เหลือเพียงซากอาคารอยู่ในบริเวณโรงพักรถไฟ สะพานพวงศั สถานีรถไฟหัวลำโพง

แต่อย่างไรก็ตาม ในหน้าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย กองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถาวร กรมรถไฟหลวง ก็ยังคงความสำคัญยิ่งในฐานะที่เป็นหน่วยงานผลิตภาพยนตร์ระดับชาติที่จัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการแห่งแรกของไทย (โดม สุวงศ์. 2540 : 98-99)

บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทย (พ.ศ.2469)

เป็นบริษัทสร้างภาพยนตร์เอกชนรายแรกของคนไทย ตั้งขึ้นในปี พ.ศ.2469 โดยกลุ่มอดีตข้าราชการขุนนางซึ่งมีความสามารถในการประพันธ์ และมีประสบการณ์ในการเล่นละครพูดในราชสำนัก

เมื่อแรกก่อตั้ง บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทยได้ประกาศแจ้งความรับสมัครนักแสดงลงในนิตยสาร "สารานุกรม" ฉบับที่ 51 วันที่ 29 มกราคม พ.ศ.2469 ทั้งนี้สถานที่ที่ปรากฏในแจ้งความ คือ สำนักงานชั่วคราว เลขที่ 1299 ถนนพลับพลาไชย หน้าวัดใหม่ศรัทธาผล จังหวัดพระนคร ซึ่งก็คือบ้านของเจ้าสัวี่เอกขง (อง เทชะวนิช) พ่อตาของหลวงสุนทรอัสวราช แต่เนื่องจากยังไม่สามารถตกลงใจได้ว่าจะเริ่มสร้างภาพยนตร์เรื่องอะไรเป็นเรื่องแรก จึงรือรออยู่จนกระทั่งคณะพี่น้องวสุวัตตอตั้งกรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัทขึ้น และสร้างภาพยนตร์เรื่อง โชคสองชั้น ออกฉายตัดหน้าไปในที่สุด

บริเวณซึ่งเคยเป็นที่ตั้งบริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทยมาแต่เดิม ปัจจุบันคือบริเวณสถานีตำรวจนครบาลพลับพลาไชย (สุภาภรณ์ ถาวรนิธิ. 2540 : 99)

โรงถ่ายภาพยนตร์สะพานขาว (พ.ศ.2470)

ขุนวิจิตรมาตรา หรือ สง่า กาญจนาทรพณัฐ ได้บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับโรงถ่ายภาพยนตร์สะพานขาวไว้ในหนังสือหนังไทยในอดีต ความว่า

งานค้นค้นของการทำหนังเรื่อง "หลงทาง" ก็คือสร้างโรงถ่ายหรือสตูดิโอ (Studio) ขึ้นกลางสนามในละแวกบ้านเป็นโรงถ่ายใหญ่ ในโรงถ่ายกันเป็นห้อง 3 ห้องด้วยผ้าเชลโลเด็กซ์ สำหรับคุ้มเสียงกันสะท้อน และใช้เป็นห้องในเรื่องละครเดียว เช่นเป็นห้องกินข้าว ห้องนอนของตัวพระเอก และห้องรับแขกใหญ่ของเพื่อนพระเอก ห้องเหล่านี้มีประตูหน้าต่างและตกแต่งประดับประดาทันสมัย เมื่อถ่ายเสร็จแล้วก็แปลงเป็นห้องอื่นได้ตามต้องการว่าถึงตัวโรงถ่ายนั้นเรียกว่าอยู่ในคันทดลองในระยะแรกเริ่มที่จะสร้างให้ถาวรลงไปจริงจึงไม่ไ้ การทดลองสำคัญก็ในเรื่องเสียง ก็จะมีเสียงอื่นรบกวน

หรือไม่เพียงใด เพราะโรงนั้นต้องสร้างติดกับถนนใหญ่คือถนนกรุงเกษมทีเดียว แต่ว่าสมัยนั้นเมื่อ 30 ปีมาแล้ว รถรายังมีน้อย เสียงเครื่องยนต์และเสียงแตรรถยนต์นาน ๆ จะมีดังกึกก้องขึ้นสักครั้งหนึ่ง กล้องที่ถ่ายใช้กล้องใหญ่ที่ดัดแปลงจากกล้องหนังเจียบธรรมดามาเป็นกล้องหนังพูด มีเครื่องอุปกรณ์อะไรอะไรมากมาย จะยกเคลื่อนที่คราวหนึ่ง ๆ ก็ต้องใช้คนงานหลายคน เครื่องอัดเสียงตั้งไว้นอกโรงด้านหนึ่ง มีเครื่องอุปกรณ์มากพอ ๆ กัน งานสร้างจัดทำต่าง ๆ นี่เสร็จเรียบร้อยในราวเดือนธันวาคม พ.ศ.2474 วิธีถ่ายทำหนังพูดเป็นเรื่องนั้น ภาพยนตร์เสียงศรีกรุงมีตำรับตำราฝรั่งที่ได้มาจากฮอลลีวูดมากมาย เราก็ลองเลือกแต่สิ่งที่สำคัญที่จำเป็นแท้ ๆ มาวางรูปงาน อะไรที่ไม่สำคัญและยังไม่จำเป็นนักเราก็ตัดออกเสีย จัดทำแต่ที่พอเหมาะพอดีกับงานที่เพิ่งจะเริ่มขึ้นเป็นครั้งแรก แม้จะทำจริงจังก็น่าจะถือว่าอยู่ในขั้นทดลองของภาพยนตร์เสียงศรีกรุงแต่ว่าทำให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ (ขุนวิจิตรมาตรา.2541 : 26-27)

โดยข้อมูลนี้ได้สอดคล้องกับสุภาพรณี ถาวรนิธิ แห่งมูลนิธิหนังไทยความว่า

สถานที่แห่งนี้เดิมที่เป็นบ้านพักของพี่น้องตระกูล “วสุวัต” พี่น้องนักประดิษฐ์ที่มีหัวเรียวหัวแรงสำคัญคือ หลวงกลการเจนจิต (เกา วสุวัต) นายช่างถ่ายภาพยนตร์ผู้โด่งดังจากกองภาพยนตร์เผยแผ่ข่าว กรมรถไฟหลวงและนายมานิต วสุวัต ซึ่งต่อมาได้ก่อตั้งบริษัทสร้างภาพยนตร์ ใช้ชื่อว่า กรุงเทพ ภาพยนตร์บริษัท เมื่อครั้งเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง โชคสองชั้น ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยโดยคนไทยเรื่องแรกนั้น พี่น้องวสุวัตก็ได้ใช้บ้านสะพานขาวแห่งนี้เป็นที่คัดเลือกนักแสดงรวมทั้งดัดแปลงบางส่วนของภายในบริเวณบ้านเพื่อใช้เป็นฉากสำหรับการถ่ายทำด้วย บ้านหลังนี้จึงถือได้ว่าเป็นโรงถ่ายภาพยนตร์เอกชนแห่งแรกในประเทศไทย ที่สำคัญเมื่อพี่น้องวสุวัตหันมาสนใจด้านภาพยนตร์เสียง ที่แห่งนี้ก็ได้ใช้เป็นสถานที่ทดลองดัดแปลงเครื่องฉายและกล้องถ่ายภาพยนตร์เสียงจนสำเร็จ อีกทั้งในการถ่ายทำภาพยนตร์เสียงเรื่อง หลงทาง ซึ่งถือเป็น “หนังไทยพูดได้เรื่องแรก” ซึ่งจะต้องมีโรงถ่ายชั่วคราวสำหรับเก็บเสียง ก็ได้ตั้งกระโจมสำหรับถ่ายทำกันที่สนามกลางบ้านสะพานขาวเช่นกัน กรุงเทพ ภาพยนตร์บริษัท ได้ใช้ประโยชน์จากโรงถ่ายภาพยนตร์สะพานขาวแห่งนี้จนถึงปี พ.ศ.2478 จึงได้ย้ายไปสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์แห่งใหม่บริเวณบางกะปิแทน ถือเป็นกาเปิดฉากโรงถ่ายภาพยนตร์แห่งใหม่หลังจากสร้างประโยชน์ให้แก่วงการภาพยนตร์มาเป็นเวลาถึง 8 ปีเต็ม สถานที่ตั้งของโรงถ่ายภาพยนตร์แห่งนี้ปัจจุบันคือที่ตั้งของกรมวิเทศสหการ ถนนหลานหลวง (สุภาพรณี ถาวรนิธิ. 2540 : 99)

โรงถ่ายภาพยนตร์เสียงศรีกรุง (พ.ศ.2478)

เมื่อพี่น้องวสุวัตประสบความสำเร็จในการถ่ายทำภาพยนตร์เสียง และได้เริ่มต้นถ่ายทำภาพยนตร์เสียงเรื่อง หลงทาง ในเวลาต่อมา โดยได้ยกกองถ่ายไปถ่ายทำที่ทุ่งบางกะปิ ความคิดที่จะสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์เสียงที่มีความเพียบพร้อมสมบูรณ์ก็เริ่มต้นขึ้น

หลังจากนั้นอีก 3 ปี ใน พ.ศ.2477 โรงถ่ายภาพยนตร์เสียงศรีกรุงก็เริ่มเป็นรูปเป็นร่างขึ้น และสำเร็จเปิดดำเนินการได้ในปี พ.ศ.2478 คณะพี่น้องวสุวัตจึงได้ย้ายกิจการทั้งหมดจากโรงถ่ายบ้านสะพานขาวมาอยู่ที่โรงถ่ายแห่งใหม่นี้ พร้อมกับจัดระบบการทำงานใหม่ตามแบบโรงถ่ายในฮอลลีวูด

โรงถ่ายภาพยนตร์เสียงศรีกรุงเป็นโรงถ่ายภาพยนตร์ที่มีความสมบูรณ์พร้อมในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นตัวอาคารคอนกรีตขนาดใหญ่ ซึ่งมีห้องปฏิบัติการล้างและพิมพ์สำเนาฟิล์มมีห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ สำนักงาน รวมทั้งที่พักอาศัยพร้อม โรงถ่ายภาพยนตร์แห่งนี้ได้รับการยกย่องกว้างขวางในวงการภาพยนตร์ไทยว่าเป็นศูนย์กลางการผลิตและพัฒนาภาพยนตร์เสียงที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานที่สุดในเมืองไทย

กิจการโรงถ่ายภาพยนตร์เสียงศรีกรุงเจริญรุ่งเรืองมาจนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ผลกระทบจากสงครามทำให้เกิดภาวะขาดแคลนวัตถุดิบ โดยเฉพาะฟิล์มและสารเคมีที่ใช้ในการล้างฟิล์ม ประกอบกับน้ำท่วมใหญ่ในปี พ.ศ.2485 ได้สร้างความเสียหายให้แก่โรงถ่ายภาพยนตร์แห่งนี้เป็นอย่างมาก กิจการจึง

ค่อยๆ ตกต่ำลงจนถึงกับต้องปิดกิจการชั่วคราว และมารื้อฟื้นอีกครั้งหลังจากสงครามยุติ ทว่าก็ได้เปลี่ยนจากกิจการโสตทัศนศึกษาไปเป็นโรงภาพยนตร์ “ศาลาศรีกรุง” และโรงงานผลิตแผ่นเสียง “แผ่นเสียงศรีกรุง” ซึ่งต่อมาได้รื้อและสร้างเป็นปั้มน้ำมันในช่วงปี พ.ศ.2509

แม้ในช่วงปี พ.ศ.2512 ทายาทของวสุวัตจะได้พยายามรื้อฟื้นการสร้างภาพยนตร์ขึ้นอีกครั้ง โดยใช้ชื่อว่า “ภาพยนตร์เสียงศรีกรุงยุคใหม่” แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จนัก ในที่สุดโรงภาพยนตร์แห่งนี้ก็จบบทบาทสุดท้ายของมันลงพร้อม ๆ กับที่นายมานิต วสุวัต หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งกรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัท เสียชีวิตไปในปี พ.ศ.2525 และที่ดินผืนที่เป็นที่ตั้งโรงถ่าย ซึ่งปัจจุบันอยู่บริเวณปากซอยโชค ถนนสุขุมวิท นั้น ก็ถูกรถไฟบีทีเอสไปในพื้นที่สุด (สุภาพรณี ถาวรนิธิ.2540 : 99)

ดังนั้นการสืบค้นข้อมูลของสุภาพรณี ถาวรนิธิ แห่งมูลนิธิหนังไทย เกี่ยวกับโรงภาพยนตร์และโรงถ่ายภาพยนตร์ยังมีข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับข้อมูลในการสืบค้นเกี่ยวกับสถานที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทยก็ดำเนินมาถึงโรงภาพยนตร์ยุคกลางกึ่งศตวรรษภาพยนตร์ไทย นั่นก็คือโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุง (พ.ศ.2476) โดยโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงเป็นโรงภาพยนตร์ที่ถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อร่วมฉลองครบรอบ 150 ปี กรุงรัตนโกสินทร์ โดยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชดำริที่จะสร้างสาธารณวัตถุขึ้นหลายโครงการด้วยกัน เพื่อให้ประชาชนได้ใช้ประโยชน์ และโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงก็เป็นหนึ่งในโครงการเหล่านั้น

และเนื่องด้วยพระองค์ทรงเป็นผู้นิยมภาพยนตร์ ทั้งยังทรงเห็นว่าในสมัยนั้นยังไม่มีโรงมหรสพชั้นดีเป็นศรีสง่าเชิดชูพระนครและเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจแก่ประชาชน จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ ม.จ.สมัยเฉลิมกฤดากร ออกแบบและควบคุมการก่อสร้างโรงภาพยนตร์แห่งนี้ขึ้น โดยเลือกสถานที่ได้ ณ บริเวณถนนเจริญกรุงตัดถนนตรีเพชร ซึ่งในสมัยนั้นเรียกกันว่า “สนามน้ำจืด” การก่อสร้างเริ่มขึ้นเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2473 และสำเร็จลุล่วง เปิดฉายภาพยนตร์ได้ในวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ.2476

ในเวลานั้นโรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงถือได้ว่าเป็นโรงภาพยนตร์ที่ทันสมัยที่สุดในเอเชีย สร้างขึ้นด้วยเทคนิคการก่อสร้างที่ก้าวหน้าทำให้สามารถดูคนได้มากกว่าพันคนโดยไม่จำเป็นต้องมีเสาค้ำ แต่ใช้โครงสร้างภายในเป็นตัวรับน้ำหนักแทน และยังเป็นโรงภาพยนตร์แห่งแรกในภูมิภาคเอเชียที่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศด้วย

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งแทบจะไม่มีภาพยนตร์เข้ามาฉายในประเทศไทยเลย ศาลาเฉลิมกรุงก็ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็นโรงละครเวทีระยะหนึ่ง และได้สร้างดาราละครชั้นนำหลายคนให้เกิดขึ้นในวงการ ไม่ว่าจะเป็น ครูสง่า อาร์มภี จูรี โอศิริ เพ็ญศรี พุ่มชูศรี ฯลฯ

เมื่อยุคกลางของภาพยนตร์กลับมาอีกครั้ง “ศาลาเฉลิมกรุง” ก็ดำรงฐานะโรงภาพยนตร์ชั้นดีเรื่อยมา จวบจนกระทั่งถึงยุคหนังไทยตกต่ำเมื่อประมาณ 20 ปีที่ผ่านมา โรงภาพยนตร์เฉลิมกรุงก็เกือบที่จะถึงกาลอวสาน เมื่อมีข่าวออกมาว่า สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์จะทุบศาลาเฉลิมกรุงทิ้งเพื่อสร้างอาคารจอดรถหารายได้แทนการฉายภาพยนตร์

แต่นับว่าเป็นโชคดีของวงการภาพยนตร์ไทย เมื่อกลุ่มแลนด์แอนด์เฮาส์ จับมือกับธนาคารไทยพาณิชย์ จัดตั้งบริษัทสยามพาณิชย์ จำกัด ขึ้น เพื่อเช่าที่ดินย่านวังบูรพาทั้งหมดเพื่อปรับปรุงให้เป็นศูนย์การค้าดิโอลด์สยามพลาซ่า และในส่วนของโรงภาพยนตร์ก็ได้รับการปรับปรุงให้เป็นโรงละครที่ทันสมัยพร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็นโรงละครเฉลิมกรุงรอยัลเธียเตอร์ (สุภาพรณี ถาวรนิธิ. 2540 : 99-100)

ศาลาเฉลิมไทย (พ.ศ.2492)

ข้อมูลในการสืบค้นยังเป็นไปและชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับข้อมูลสถานที่ประวัติศาสตร์อีกแห่งของศาลาเฉลิมไทยในยุค “เชื้อผู้นำชาติพันธุ์” ของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้มีโครงการที่จะสร้างตึกกรมสองฟากถนนราชดำเนินให้เป็น “ซองส์-เอลิเซ่ แห่งเมืองไทย” โดยหวังให้บริเวณดังกล่าวเป็นย่านการค้าของคนไทยแท้ ๆ เพื่อแข่งขันกับย่านการค้าของชาวต่างชาติ เช่น สีสม หรือเยาวราช เช่นที่ซองส์-เอลิเซ่เป็นย่านการค้าของชาวฝรั่งเศส โรงภาพยนตร์เฉลิมไทย หรือ “ศาลาเฉลิมไทย” ก็เป็นหนึ่งในความฝันของจอมพล ป. ที่ต้องการจะเห็นโรงละครมาตรฐานสากล มีการแสดงละครสมัยใหม่ เช่น โอเปร่า ในประเทศไทยให้ทัดเทียมกับต่างชาติ

โครงสร้างแต่แรกเริ่มของอาคารนี้ได้รับการออกแบบโดย จิตรเสน (หมีว) อภัยวงศ์ สถาปนิกที่จบการศึกษาจากประเทศฝรั่งเศสแต่การก่อสร้างได้ชะงักไปช่วงหนึ่งเนื่องจากสงคราม มาแล้วเสร็จในปี พ.ศ.2491 ทว่าก็ยังอยู่ในสภาพของอาคารเปล่า ไม่มีแม้แต่ungskบประตูหน้าต่าง ในเวลานั้นอาคารแห่งนี้จึงถูกใช้เป็นเพียงโกดังเก็บผ้าของหน่วยราชการแห่งหนึ่งเท่านั้น

ต่อมา นายบัณฑิต ออควิสิษฐ์ คหบดีผู้หนึ่งซึ่งรักและเห็นถึงคุณค่าของการมีโรงมหรสพ จึงได้ชักชวนเพื่อนฝูงและคนสนิทตั้งบริษัทศิลป์ไทยขึ้น เพื่อดำเนินกิจการศาลาเฉลิมไทย โดยได้ทำสัญญาเช่าจากสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์เพื่อสร้างโรงมหรสพ และทำการก่อสร้างเพิ่มเติมโดยให้ ศ.ดร. ญ. อยุธยา เป็นผู้ออกแบบตกแต่งและรับผิดชอบการก่อสร้างจนเสร็จสมบูรณ์ ศาลาเฉลิมไทยเปิดตัวด้วยละครเวทีเรื่องแรก คือ ราชันย์ผู้พิชิต เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2492

ในยุคแรกศาลาเฉลิมไทยเป็นโรงละครเวทีซึ่งสร้างศิลปินมากมายไม่แพ้ศาลาเฉลิมกรุง ไม่ว่าจะเป็น ส. อาสนจินดา สุพรรณ บูรณพิมพ์ กัณทริย์ นาคประภา จลอง สิมะเสถียร สุนทร คิวเหล็ยม ฯลฯ จนเมื่อละครเวทีเริ่มเสื่อมความนิยมลงในปี พ.ศ.2495 และละครเวทีเรื่องสุดท้ายของศาลาเฉลิมไทยลาโรงไป ศาลาเฉลิมไทยก็ได้ปรับเปลี่ยนมาสู่ยุคทองของภาพยนตร์อย่างแท้จริง ทั้งยังได้เป็นโรงภาพยนตร์อย่างแท้จริง ทั้งยังได้เป็นโรงภาพยนตร์แห่งแรกในเมืองไทยที่จัดภาพยนตร์ในระบบใหม่ ๆ ด้วย

แต่สรรพสิ่งในโลกล้วนอนิจจัง ถึงปี พ.ศ.2516 กระแสข่าวการรื้อศาลาเฉลิมไทยก็เกิดขึ้น ด้วยคณะกรรมการอนุรักษ์ศิลปกรรมและสิ่งแวดล้อม (ต่อมาใช้ชื่อคณะกรรมการเกาะรัตนโกสินทร์) เห็นควรที่จะปรับปรุงบริเวณดังกล่าวซึ่งถือเป็นบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก โดยให้รื้อถอนศาลาเฉลิมไทยออกไปเพื่อให้สามารถมองเห็นโลหปราสาทได้ชัดเจนมากขึ้น รวมทั้งเป็นการปรับปรุงสภาพบริเวณปากทางเข้าเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อใช้เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจของประชาชนและนักท่องเที่ยวที่จะมาชมเศียรพระนั่งเก้าอี้ อยู่หัว และสร้างพลับพลาต้อนรับราชอาคันตุกะเป็นการถาวร

แต่ข่าวดังกล่าวก็ค่อย ๆ เลือนหายไปจนถึง พ.ศ.2525 ซึ่งเป็นปีฉลองสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปี ข่าวการรื้อถอนก็กลับมาอีกครั้ง ทว่าก็ยังมิได้มีการดำเนินการใด ๆ จนกระทั่งในปี พ.ศ.2530 คณะรัฐมนตรีในยุคนั้นจึงได้มีมติรับหลักการและอนุมัติให้ดำเนินการรื้อถอนศาลาเฉลิมไทยไปในที่สุด และจัดสร้างเป็นพลับพลาต้อนรับราชอาคันตุกะ และที่ประดิษฐานพระบรมราชานุสาวรีย์ รัชกาลที่ 3 ดังที่เห็นอยู่ในปัจจุบัน (สุภาพรณี ถาวรนิธิ. 2540 : 100)

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สร้างสรรค์

2.1 ภาพยนตร์สร้างสรรค์

คำว่า “ภาพยนตร์” เพิ่งเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6 ซึ่งแต่เดิมเรียกว่า “หนัง” เพราะเป็นการฉายภาพบนจอแบบเดียวกับ “หนังตะลุง” และ “หนังใหญ่” อันจัดเป็นมหรสพอย่างหนึ่งที่เป็นภาพฉายด้วยเครื่องทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ในภาษาอังกฤษก็มีคำเรียกหลายคำด้วยกัน เช่น motion picture, cinema, cinematograph, cine, film และ movie เป็นต้น ภาพยนตร์ถือเป็นประติมากรรมที่นำเอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์หลายแขนงเข้าผสมผสานกับศิลปศาสตร์ เพื่อให้เกิดความสุนทรีย์ในการนำภาพหนึ่งที่มีความต่อเนื่องกัน ฉายออกมาให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยอาศัยทฤษฎีการคงสภาพของการมองเห็นวัตถุเคลื่อนที่ (persistence of vision with regard to moving object) ดังนั้นภาพยนตร์จึงมีลักษณะเป็นทวีลักษณ์หรือสองลักษณะคู่กัน ได้แก่ การถือว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง และการถือว่าภาพยนตร์จัดเป็นสื่อบุคคลประเภทหนึ่ง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2542 : 6)

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ

การผลิตภาพยนตร์เพื่อนำออกฉายให้สาธารณชนดูในรูปของมหรสพชนิดใหม่ในยุคแรกนั้นถูกมองว่าเป็นการบันทึกภาพเหตุการณ์ให้ดูแล้วเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสร้างความแปลกแก่ผู้ดูอันเป็นความบันเทิงที่กรรมกรหรือชนชั้นกรรมาชีพในสหรัฐอเมริกาและยุโรปนิยมไปดูกัน จึงถูกมองว่าเป็นความบันเทิงชั้นต่ำ ในขณะที่มหรสพการแสดงอย่างอื่นต้องอาศัยความสามารถในเชิงศิลป์มากและราคาต่ำสูงจนกระทั่งในระยะหลังที่นักวิชาการและผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้พยายามแสดงให้เห็นว่าการสร้างภาพยนตร์เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่ง โดยเป็นกระบวนการที่จะนำเอาการรับรู้ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาแปรเปลี่ยนเพื่อถ่ายทอดออกเป็นความรู้สึกที่เป็นความงดงาม ด้วยการประมวลเนื้อหา เรื่องราว จินตนาการ และอารมณ์สะท้อนใจของตนออกมาให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสะท้อนใจ โดยการถ่ายทอดผ่านงานเทคนิคทางด้านบทประพันธ์ ดนตรี ภาพ ฉาก แสง สี ถ้อยคำ และการแสดง ซึ่งแต่ละส่วนจะต้องมีความงามและความคิดประสานกันอย่างกลมกลืน กระบวนการสร้างภาพยนตร์จึงเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางด้านจิตใจ ภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะของจิตใจ ที่นำเอาสิ่งที่ปรากฏออกมาจากธรรมชาติแล้วทำการจัดระเบียบขึ้นใหม่ภายใต้กรอบของจิตใจ ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ใช้เร้าอารมณ์คนดูให้ผูกติดอยู่กับสิ่งที่ปรากฏออกมาตามภาพยนตร์ ควบคู่ไปกับการสร้างความรู้สึกและประสบการณ์ให้กับคนดู ฉะนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จึงต้องสามารถถ่ายทอดการรับรู้ที่มีอยู่ต่อโลกให้อยู่ในรูปลักษณะที่เหมาะสมกับตัวสื่อ อันเป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และไม่สามารถแยกออกไปจากโลกที่เป็นจริงได้ ดังนั้น ศิลปะภาพยนตร์จึงเริ่มด้วยการเปรียบเทียบภาพหรือเรื่องราวที่ภาพยนตร์เสนอแก่ผู้ดูกับสิ่งที่เรารู้ตามธรรมชาตินั้นว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร ในการก่อให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์แก่ผู้ดู ทั้งในด้านการถ่ายทอดรูปทรงและความรู้สึกทางอารมณ์แก่ผู้ดู ทั้งในด้านการถ่ายทอดรูปทรงของวัตถุการแสดง ความลึกของภาพ การถ่ายทอดแสงและสี ความจำกัดของกรอบภาพ ระยะทางและระยะเวลาในภาพยนตร์ สิ่งที่กำหนดให้ผู้ดูรับรู้ลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ จึงอยู่ที่การใช้เทคนิคภาพยนตร์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีชีวิตชีวาและมีพลัง ภาพยนตร์จึงเป็นที่รวมของงานศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน โดยได้รับการขนานนามศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน โดยได้รับการขนานนามว่าเป็น “ศิลปะผสม” (mixed art) ทำให้เกิด

เป็นศิลปะแขนงใหม่ที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากศิลปะประเภทอื่น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 6)

คนไทยรู้จักสร้างภาพยนตร์มาตั้งแต่ปี พ.ศ.2443 โดยพระเจ้าบรมวงศ์เธอพระองค์เจ้าทองแถมถวัลย์วงศ์ กรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ ทรงเป็นนักถ่ายภาพยนตร์คนแรกของสยามนับได้ว่าคนไทยทำหนังมาเป็นเวลา 102 ปีแล้ว

อย่างไรก็ตามบทบาทของผู้สร้างภาพยนตร์มักถูกจำกัดด้วยคำว่า มืออาชีพ ซึ่งหมายถึงการใช้ทีมงานที่มีประสิทธิภาพ ใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง และจำนวนเงินทุนที่ดูเหมือนว่าคนธรรมดาไม่มีสิทธิ์จะคิดฝัน แต่ในความเป็นจริงแล้ว ยังมีจำนวนคนไม่น้อยที่สร้างฝันของตัวเองด้วยเงินทุนไม่มากนักและไม่ค่อยด้วยความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ นักสร้างภาพยนตร์เหล่านี้มักสร้างงานของตนเองอย่างเรียบง่าย และฉายภายในกลุ่มผู้ที่สนใจภาพยนตร์นอกกระแส หรือในกลุ่มนักศึกษาวิชาภาพยนตร์ตามมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จึงน่าเสียดายที่ภาพยนตร์เหล่านี้ ไม่ได้รับการสนับสนุนและเผยแพร่ในวงกว้าง (มูลนิธิหนังไทย. 2540 : 1)

ภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์ทดลอง

แม้ว่าภาพยนตร์ทดลองจะเกิดขึ้นมาพร้อม ๆ กับกำเนิดของภาพยนตร์ก็ตามที แต่คำว่าภาพยนตร์ทดลองในความหมายปัจจุบัน คงจะถือได้ว่าเกิดขึ้นในยุคศิลปะเฟื่องฟู คือ ในทศวรรษที่ 1920 โดยเฉพาะในประเทศฝรั่งเศสและเยอรมนี พอถึงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทางภาพยนตร์ทำให้การถ่ายทำภาพยนตร์คล่องตัวขึ้น โดยมีการพัฒนากล้องถ่ายภาพยนตร์มิลลิเมตร ให้มีคุณภาพดีและสามารถบันทึกเสียงได้ด้วย ทำให้บรรดาศิลปินและนักศึกษาวิชาภาพยนตร์สามารถทดลองแนวคิดของตนเองเกี่ยวกับศิลปะภาพยนตร์ด้านต่าง ๆ มากมาย ซึ่งผลของภาพยนตร์ทดลองเหล่านี้ ก็ได้มีผู้นำไปใช้ในการสร้างภาพยนตร์ธุรกิจด้วยในเวลาต่อมา

ความหมายของภาพยนตร์ทดลองนั้น อาจกล่าวได้ว่ามีความหมายเช่นเดียวกันกับภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า คือ หมายถึงภาพยนตร์ใด ๆ ที่ไม่มีวัตถุประสงค์ทางธุรกิจเป็นภาพยนตร์ที่หลีกเลี่ยงการบรรยายความหรือเล่าเรื่องตามปกติ รวมทั้งไม่สนใจต่อความเป็นจริงของโลกภายนอกที่อยู่เหนือขอบเขตของโลกภาพยนตร์ออกไป ภาพยนตร์ทดลองเป็นการแสดงออกของความคิด ความรู้สึก หรืออัตตาของผู้สร้างเองผ่านทางสื่อภาพยนตร์

สารที่ปรากฏในภาพยนตร์ทดลองมักเป็นเรื่องต้องห้ามต่าง ๆ ทางภาพยนตร์ เรื่องราวที่เป็นนามธรรม การเล่นจังหวะของรูปร่าง เส้นสาย และรูปทรง ภาพยนตร์ทดลองหลายเรื่องอาจใช้ภาพสิ่งของที่เป็นจริงในโลก ทว่าแนวคิดและวิธีนำเสนอของผู้สร้าง จะทำให้สิ่งเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไปจากปกติ หรือบางทีผู้สร้างภาพยนตร์ทดลองอาจจะใช้ภาพวาด หรือภาพตัดที่เอ้าท์มาถ่ายทำให้เคลื่อนไหว (animated drawing or cutouts) ไม่เช่นนั้นก็อาจเขียนภาพลงบนฟิล์มเลย แต่ไม่ว่าจะเป็นเทคนิควิธีใด ภาพยนตร์ทดลองจะเน้นการใช้สื่อสร้างสรรค์ภาพใหม่ ๆ หรือแสดงแนวคิดแปลก ๆ ของตนเองออกมา

นอกจากภาพยนตร์ทดลองโดยตรงดังกล่าวแล้ว ยังมีภาพยนตร์ชนิดต่าง ๆ ซึ่งมีลักษณะร่วมส่วนใหญ่หรือบางส่วนคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ทดลอง หรือเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ทดลอง จึงขอนามกล่าวรวมไว้ด้วยกัน ในที่นี้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาสำหรับผู้สนใจ ภาพยนตร์ที่จัดว่าอยู่ในกลุ่มเดียวกับภาพยนตร์ทดลองหรือภาพยนตร์อัตนิยม ได้แก่

ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า
 ภาพยนตร์สมบูรณ์หรือภาพยนตร์บริสุทธิ์
 ภาพยนตร์นามธรรม
 และภาพยนตร์ศิลปะ

ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า (avant-garde cinema) คำว่า avant-garde เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ถึงกลุ่มก้าวหน้า ซึ่งวิชาการภาพยนตร์หมายถึง

ก. ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่การค้า แต่เป็นงานทดลองที่ทำกันในยุโรปตั้งแต่ปี ค.ศ.1918 เรื่อยมาจนถึง ทศวรรษที่ 1930

ข. ภาพยนตร์ทดลอง ที่ไม่มีวัตถุประสงค์ทางการค้า ซึ่งเป็นการตีวงรวมเอาภาพยนตร์ทดลอง ทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นสมัยใดที่ได้รับการพิจารณาว่า "ก้าวหน้า" ในประเด็นที่เป็นภาพยนตร์ซึ่งปฏิเสธโครงสร้าง และเทคนิคในการเล่าเรื่องตามแบบฉบับของภาพยนตร์เพื่อการค้าทั้งหลายเป็นภาพยนตร์ที่ค้นหารูปแบบ ใหม่ ๆ ของการรับรู้ด้วยสายตาและประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึก

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์กลุ่มนี้เป็นปฏิกิริยาต่อสูตรสำเร็จและกฎเกณฑ์ที่ค่อนข้างตายตัวของภาพยนตร์บันเทิงธุรกิจ นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้าใช้ภาพยนตร์ของพวกเขาเป็นเครื่องมือในการแสดงออก ส่วนตัว หรือแสดง "อัตตา" ของพวกเขาตนเอง โดยใช้รูปแบบและกลวิธีในการเล่าเรื่องตามแบบฉบับของตน แทนโครงสร้างและวิธีการของภาพยนตร์ทั่วไป และมักจะใช้ประโยชน์จากวิธีการผลิตที่ประหยัดกว่าและง่าย กว่าด้วย

ด้วยคำจำกัดความทั้งประเภท ก. และ ข. ดังกล่าวข้างต้นนั้น ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้ายังแบ่งออก ได้เป็น 3 จำพวก ดังนี้

1. ภาพยนตร์นามธรรมเต็มที่ ซึ่งมุ่งค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับช่วงว่างและ เวลาจังหวะ รูปแบบการนำเสนอภาพที่มีได้แทนค่าหรือมีความหมายถึงสิ่งใด ๆ ทั้งสิ้น .

2. ภาพยนตร์เหนือจริง ที่ยังคงใช้ภาพของสิ่งที่เป็นจริงต่าง ๆ ในโลก ทว่านำเสนอออกด้วยวิธีการที่ไม่เป็นจริงเลยทั้งในสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ มักจะเป็นการถ่ายทอดหรือสำรวจตรวจสอบภาวะจิตไร้สำนึก ผ่านความฝันและจินตนาการพุ่งเพื่อง

3. ภาพยนตร์ที่แสดงถึงความประทับใจอย่างใดอย่างหนึ่งต่อโลก โดยเชื่อมโยงกับความนึกคิด ภายในจิตใจโดยใช้มิติของจังหวะ รวมทั้งพื้นที่ช่วงว่างและเวลาที่ยืดหยุ่นในการเสนอภาพ นักวิชาการภาพยนตร์ถือว่า ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้าสากลได้เกิดขึ้นภายหลังก้าวอย่างของกลุ่มนักสร้าง ภาพยนตร์ก้าวหน้า ของยุคสมัยแต่ละช่วงมีดังต่อไปนี้

- กลุ่มภาพยนตร์สมบูรณ์ (absolute film) ของเยอรมนี ในทศวรรษที่ 1920 ซึ่งมีนักสร้าง ภาพยนตร์คนสำคัญในกลุ่ม คือ ริชเตอร์ (Richter) และเอคเกอลิง (Eggeling)

- กลุ่มภาพยนตร์ทดลองของฝรั่งเศส ในทศวรรษที่ 1920 และตอนต้นของทศวรรษที่ 1930 ซึ่งมีผลงานของศิลปินคาตาอิสต์ อย่างเรเน แคลร์ (René Clair) แฟรนอนก์ เลแฌร์ (Fernand Léger) และ มอง เรย์ (Man Ray) กับศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ ที่มีชื่อเสียงที่สุด คือซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และหลุยส์ บุนนุแอล (Luis Bunuel) ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง อัง เชียง อองดาลู (Un Chien Andalou) ในปี ค.ศ.1928

- กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์อิมเพรสชันนิสต์ (Impressionist) เช่น อัลแบร์โต คาวาลกันติ (Alberto Cavalcanti) และฌอง วีโก (Jean Vigo) ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์ในทศวรรษที่ 1920 และ 1930

- กลุ่มก้าวหน้าหรือ อว้าง การ์ดของภาพยนตร์อเมริกัน ซึ่งเริ่มต้นด้วยผลงานของมายา เดเรน (Maya Deren) แล้วพัฒนาขึ้นเป็นภาพยนตร์อเมริกันใหม่ ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1950 เป็นต้นไป ผู้สร้างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้ไปผลิตงานภาพยนตร์บันเทิงในเวลาต่อมา เช่น สแตน แบริคเฮช (Stan Brakhage) เคนเนธ แองเกอร์ (Kenneth Anger) แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) และเชอร์ลี คลาร์ก (Shirley Clarke) เป็นต้น

- กลุ่มภาพยนตร์อิสระในยุโรปและเอเชียตั้งแต่ปี ค.ศ.1960 ซึ่งมีการเคลื่อนไหวอย่างจริงจังปรากฏในประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลี เยอรมนี ยูโกสลาเวีย และญี่ปุ่น

ภาพยนตร์สมบูรณ์หรือภาพยนตร์บริสุทธิ์ (absolute film or pure film) มีความหมายหลายประเด็นด้วยกัน

1. เป็นคำที่ใช้เรียกภาพยนตร์นามธรรม ที่สร้างขึ้นในประเทศเยอรมนีในระหว่างทศวรรษที่ 1920 ภาพยนตร์ดังกล่าวประกอบด้วยภาพวาด ต่อเนื่องเคลื่อนไหว (animated drawings) ของเส้นสาย รูปทรง รูปทรง และลวดลายต่าง ๆ ที่ไม่มีความหมายใด ๆ แต่เน้นที่จังหวะของการเชื่อมต่อ หรือเปลี่ยนแปลงของเส้น และรูปเหล่านั้นตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่องริทมัส 21 (Rhythmus 21) ใน ค.ศ.1921 ของฮันส์ ลิซเตอร์ หรือเรื่องซิมโฟนี ไดอาโกนนาเด (Symphonie Diagonade) ใน ค.ศ.1924 ของวิกิง เอกเกอลิง (Viking Eggeling) เป็นต้น

2. เป็นคำที่ใช้เรียกภาพยนตร์นามธรรมใด ๆ ที่นำเสนอ เส้น สี รูปทรง และลวดลายต่าง ๆ อย่างมีจังหวะจะโคนแต่ทว่าไม่มีความหมายใด ภาพยนตร์เหล่านี้ได้รับการพิจารณาว่าเป็นการนำเสนอทางภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ (absolute film) เพราะว่ามันเป็นมิติของการมองเห็นภาพต่าง ๆ โดยตัวของภาพนั่นเอง ไม่เกี่ยวพันใด ๆ กับโลกภายนอกเลย

นอกจากนี้แล้ว แอ็คชั่นและความหมายของภาพเหล่านั้นยังมุ่งจำกัดอยู่เพียงการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะจากภาพหนึ่งไปยังภาพอื่น ๆ งานภาพยนตร์เหล่านี้เป็นการศึกษาค้นคว้าในเรื่องของพื้นที่และช่วงว่างของกรอบภาพ ตลอดจนมิติของเวลาในภาพยนตร์

3. เป็นคำที่นักทฤษฎีภาพยนตร์คนหนึ่ง คือ เบลา บาลาซส์ (Béla Balázs) ใช้เรียกภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า ที่เป็นการเสนอเรื่องราวจากมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างภาพยนตร์ต่อโลกภายนอกที่เป็นจริงด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่องเบอร์ลิน ดิ ซิมโฟนี ไอเนอร์ กรอสส์ตัทท์ (Berlin die Symphonie einer Grosstadt) ใน ค.ศ.1927 ของวัลเตอร์ รัทมานน์ ชาวเยอรมัน

4. เป็นคำที่นักวิชาการภาพยนตร์อีกคนหนึ่ง คือ พี.อดัมส์ ซิทนีย์ (P.Adams Sitney) ใช้เรียกภาพยนตร์ทดลองกลุ่มที่เน้นการค้นคว้าถึง “แก่นแกนของภาพยนตร์” (Essence of Cinema)

ภาพยนตร์นามธรรม (abstract film) เป็นคำที่ใช้เรียกภาพยนตร์ทดลองโดยรวมที่สร้างสรรค์โลกของการมองเห็น เกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ ที่ไม่ได้แทนค่าหรือมีความหมายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด

ภาพยนตร์ดังกล่าวสร้างตรรกและความสัมพันธ์ของแต่ละกรอบรวมทั้งการเคลื่อนไหวจากภาพถึงภาพขึ้นมาใหม่

คำว่า นามธรรม โดยปกติจะหมายถึงอะไรก็ตามที่ เรารับรู้ได้โดยแยกออกจากวัตถุหรือเหตุการณ์จริง ๆ ศิลปะนามธรรม (abstract art) และภาพยนตร์นามธรรมล้วนได้รับแรงกระตุ้นและชื่อเรียกขานมาจาก

งานจิตรกรรมของศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นภาพเขียนของ เส้น รูปร่าง รูปทรง ลวดลาย และสี ความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้แยกออกจากวัตถุในความเป็นจริง

ภาพยนตร์นามธรรม นำเสนอเนื้อหาเช่นเดียวกับจิตรกรรมนามธรรมนั่นเอง แต่กรอบภาพที่เคลื่อนไหวทดลองเล่นกับความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และจังหวะของเส้นพื้นที่ช่วงว่างและเวลาซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์เข้าไปอีกส่วนหนึ่ง คำว่า ภาพยนตร์นามธรรม จึงไม่เหมือนกับจิตรกรรมนามธรรม

ตัวอย่างของภาพยนตร์ประเภทนี้ เช่น เรื่องเลอบัลเลต แมคานิก (Le Ballet Micanique) ใน ค.ศ.1924 ของแฟร์นองค์ เลแนร์ และดัตลีย์ เมอร์ฟี ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพใบหน้าของบุคคลต่าง ๆ ร่างกาย และเครื่องใช้ในครัว โดยที่ผู้สร้างเน้นถึงรูปทรง เส้นสายและภาพเหล่านั้น เท่านั้น

ภาพยนตร์นามธรรม มีวิธีการผลิต อยู่ 4 วิธีในปัจจุบัน คือ

1. ถ่ายภาพวาดที่ละภาพ (animated photography)
2. ศิลปินวาดภาพลงในฟิล์มเลยที่ละกรอบภาพ
3. ใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก (computer graphic)
4. บันทึกภาพสิ่งที่เป็นจริงด้วยวิธีที่ทำให้ภาพเหล่านั้นเปลี่ยนความหมายและสาระดั้งเดิมไปโดย

สิ้นเชิง

ภาพยนตร์ศิลปะ (art film) เป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มุ่งให้ความสำคัญทางด้านศิลปะอย่างจริงจัง จนมีลักษณะแตกต่างไปจากภาพยนตร์บันเทิงธุรกิจที่ผลิตกันในระบบโรงถ่ายอย่างสิ้นเชิง ภาพยนตร์ศิลปะมีความหมายเป็นสามประเด็น คือ

1. ในสหรัฐอเมริกาคำว่า ภาพยนตร์ศิลปะนี้ นำมาใช้กันแพร่หลายในราว ปี ค.ศ.1950 หมายถึง ภาพยนตร์ต่างประเทศที่สร้างด้วยเงินทุนน้อย แต่มีความยิ่งใหญ่ในการใช้เทคนิค และมีเนื้อหาที่เป็นจริงในสังคม หรือเนื้อหาเกี่ยวกับจิตวิทยา ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่สร้างโดยผู้กำกับชื่อดังในยุคนี้โอเรียลลิสม์ของอิตาลี่ เช่น เดอ ซีก้า หรือภาพยนตร์ของเฟลิเนียคแรก ๆ ภาพยนตร์ศิลปะเหล่านี้ในสหรัฐอเมริกา มักจะจัดฉายในโรงละครหรือโรงฉายเล็ก ๆ ตามสถาบันศิลปะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเฉพาะกลุ่มได้ชม

ภาพยนตร์ศิลปะกลุ่มนี้กับภาพยนตร์ธุรกิจบันเทิงของฮอลลีวู้ด มีความแตกต่างในทำนองดังกล่าว ตลอดทศวรรษที่ 1960 แต่ทว่าหลังจากนั้นภาพยนตร์ศิลปะก็มีจำนวนผู้ดูมากขึ้นและมีการลงทุนสูงขึ้นด้วยความหมายในแง่ของภาพยนตร์ศิลปะจะค่อยเลื่อนไป

2. ภาพยนตร์ศิลปะ หมายถึง ภาพยนตร์ใด ๆ ที่เผยแพร่กันอยู่ตามสถาบันศิลปะ โดยเฉพาะในระหว่างทศวรรษที่ 1950-1960 เพื่อสนองความต้องการของผู้ดูเฉพาะกลุ่มที่ให้ความสนใจอย่างจริงจังซึ่งมีทั้งภาพยนตร์ศิลปะที่ลงทุนน้อย ๆ จากประเทศต่าง ๆ นอกสหรัฐอเมริกา รวมทั้งภาพยนตร์ศิลปะที่มีการลงทุนสูงและภาพยนตร์คลาสสิกกรุ่นเก่าด้วย

3. ความหมายท้ายสุดของภาพยนตร์ศิลปะ ก็คือหมายถึงภาพยนตร์ที่นำเสนองานศิลปะกราฟฟิก โดยไม่มีการดำเนินเรื่องราว ไม่มีตัวละคร

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ คงจะช่วยให้เกิดความเข้าใจชัดเจนขึ้นในลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ศิลปะและภาพยนตร์ทดลอง และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นการแสดงถึงความคิด ปรัชญาและตัวตน หรืออรรถาของผู้สร้างค่อนข้างสูง โดยที่ไม่คำนึงถึงว่าผลงานภาพยนตร์นั้น ๆ จะสามารถสื่อสารกับผู้ดูได้หรือไม่ สารที่ผู้ดูได้รับนั้นตรงกับความคิดของผู้สร้างหรือไม่ เพียงใด จึงไม่สามารถจะกำหนดแนวทางหรือหลักในการพัฒนามหาภาพยนตร์ประเภทนี้ได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2540 : 110-113)

เพราะฉะนั้นภาพยนตร์สร้างสรรค์ เป็นภาพยนตร์อีกประเภทหนึ่งที่หลายคนรู้จักกันดีว่า “ภาพยนตร์สั้น” เพื่อให้ได้ความกระชับในคำจำกัดความของคำว่า “ภาพยนตร์สั้น” ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญเกี่ยวกับวงการภาพยนตร์ (ทางด้านการทุน) และเป็นผู้นึ่งซึ่งเป็นเจ้าของรางวัล ปยุต เงากระจ่าง

ปยุต เงากระจ่าง เกิดเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2472 ที่หมู่บ้านคลองวาฬ ตำบลห้วยกอ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตั้งแต่วัยเยาว์ เด็กชายปยุตมีความหลงใหลในตัวการ์ตูนแมวเฟลิกซ์ จากหนังสือการ์ตูนอเมริกันเรื่อง Felix the Cat ของ Pat Sullivanซึ่งเคยมีโอกาเข้าไปฉายในประจวบคีรีขันธ์

แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของปยุต เกิดขึ้นเมื่อเขาได้พบกับ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน จิตรกรชื่อดังคนหนึ่งของเมืองไทยโดยบังเอิญในช่วงปลายปี พ.ศ. 2484 การพบกันครั้งนั้น เสน่ห์ได้ชวนเด็กชายปยุตไปทำภาพยนตร์การ์ตูนด้วยกันเมื่อเข้ากรุงเทพ

เมื่อปยุตเดินทางมาศึกษาต่อที่กรุงเทพในปีพ.ศ.2487 ก็ไม่ลืมที่จะออกตามเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เพื่อที่จะทำการทุนตามที่เคยสัญญา แต่ด้วยโชคชะตา ทำให้เขาคลาดกับเสน่ห์ ครึ่งแล้วครึ่งเล่า แต่ปยุตก็ยังพอทราบข่าวของเสน่ห์และการทดลองสร้างหนังการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งในช่วงนั้น

กว่าปยุตจะได้พบกับเสน่ห์ก็ต่อเมื่อปยุตบังเอิญเดินผ่านวัดเห็น เหม เวชกร และช่างเขียนอีกหลายคน ซึ่งมารวมกันในงานฉายนิทรรศการของเสน่ห์ คล้ายเคลื่อนและได้ทราบว่ามีการทดลองทำการทุนของเสน่ห์เมื่อ 2 ปี ก่อนประสบความสำเร็จเนื่องจากขาดการสนับสนุน ปยุตจึงตั้งปณิธานที่จะสานต่อความตั้งใจของเสน่ห์ คล้ายเคลื่อนในอันที่จะสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกให้จงได้

8 ปีต่อมา ปยุตจึงทำให้ความฝันเป็นจริง เมื่อสามารถสร้างภาพยนตร์การ์ตูนไทยสำเร็จเป็นเรื่องแรก ตั้งชื่อว่า “เหตุมหัศจรรย์” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น ความยาว 12 นาที นำออกฉายเป็นรายการพิเศษสำหรับสื่อมวลชนและผู้ชมเฉพาะที่โรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทย เมื่อ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 ซึ่งได้รับการกล่าวขวัญถึงอย่างกว้างขวางตามหน้าหนังสือพิมพ์ สำนักข่าวสารอเมริกาได้มองเห็นความสามารถของปยุต ซึ่งเวลานั้นปยุตได้ทำหน้าที่เป็นช่างเขียนของสำนักข่าวสารอยู่แล้ว โดยได้ให้เงิน 10,000 บาท และส่งปยุตไปดูงานการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่ญี่ปุ่น

ต่อมาในปี พ.ศ.2500 จึงได้รับการนำออกฉายสู่สาธารณชนประกอบในรายการฉายภาพยนตร์เรื่อง “ทุรบุรุษยุค” ของ ส.อาสนจินดา ณ โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ พระนคร

ต่อมา ปยุตได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูน 20 นาที อีก 2 เรื่อง ได้แก่ “หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่)” (2500) ของสำนักข่าวสารอเมริกันและ “เด็กกับหมี” (2503) ขององค์การ สปอ.

นอกจากทำงานที่สำนักข่าวสารอเมริกัน และปยุตยังรับจ้างทำหนังสือโฆษณาให้กับสินค้าต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งผลงานหลายชิ้น ก็ยังคงอยู่ในความทรงจำของผู้คนร่วมสมัยเป็นอย่างดี

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2511 ปยุตได้รับเชิญเป็นอาจารย์พิเศษสอนที่วิทยาลัยเพาะช่างในแผนกพาณิชยศิลป์ จนกระทั่งเดือนกรกฎาคม ปีพ.ศ. 2519 ปยุตจึงได้ลาออกจากการเป็นอาจารย์พิเศษที่เพาะช่าง เพื่อทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการทำหนังการ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทยเรื่อง “สุดสาคร”

ด้วยข้อจำกัดทางการเงินทุนและการสนับสนุนทำให้การสร้าง “สุดสาคร” เป็นไปด้วยความยากลำบากซ้ำร้าย ปยุตยังต้องเสียดวงตาข้างซ้ายจากการตรากตรำตลอดเวลากว่า 2 ปี จนกระทั่งสุดสาคร ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรกและเรื่องเดียวของไทยออกฉายเมื่อเดือน เมษายน พ.ศ.2522

ปยุตเคยเสนอโครงการที่สร้างภาพยนตร์การ์ตูนไทยไปยังที่ต่าง ๆ แตกิมักจะได้รับการปฏิเสธในเชิงที่ว่า “ตัวการ์ตูนไม่ต้องกิน ทำไม่ถึงแพง อย่างนี้จำจนเล่นไม่ดีกว่าหรือ”

หลังจากเรื่องสุดสาคร ปยุตก็ไม่ได้ทำหนังการ์ตูนจนกระทั่งปี พ.ศ.2535 เขาได้รับการว่าจ้างจาก JOICEP FILM ประเทศญี่ปุ่น ให้สร้างภาพยนตร์เพื่อการศึกษาสำหรับสตรีเรื่อง “ชัยชนะของสาวน้อย” (My Way)

ปัจจุบัน ปยุต เเงกระจำง นี้อายุ 69 ปี ดำรงตำแหน่งที่ปรึกษาให้กับโรมาเนอทำการ์ตูนไทยหวั่งประจำประเทศไทย เป็นอาจารย์พิเศษสอนศิลปะที่สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลคลอง 6 จังหวัดปทุมธานี และรอยดอยที่จะเห็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เรื่องสองของไทยต่อไป (มูลนิธิหนังไทย. 2540 : 10-11)

ท่านอาจารย์ปยุต เเงกระจำง ผู้ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้านการผลิตผลงานภาพยนตร์ (การ์ตูน) และมีความเกี่ยวข้องกับรางวัลที่อยู่ใน เทศกาลภาพยนตร์สั้น Thai Short Festival ได้พูดถึงถึงความสำคัญของภาพยนตร์สั้นไว้อย่างน่าสนใจว่า ภาพยนตร์สั้นคือ ภาพยนตร์ที่มีความยาวของการถ่ายทำ และนำออกมาเสนอเป็นผลงานภาพยนตร์โดยใช้เวลาสั้น ๆ ไม่เกิน 30 นาที การสร้างภาพยนตร์สั้นนั้นจำเป็นเวลาหลายสิบปีแล้วในต่างประเทศ โดยเฉพาะแถบยุโรป เป็นที่นิยมมาก ทางอเมริกาก็นิยมสร้าง ส่วนใหญ่ เรื่องราวจะเป็นแนวศิลปะ

ภาพยนตร์สั้นส่วนใหญ่ เป็นหนัง Art เพื่อการแสดงออกและเพื่อความสนุกสนาน ยังไม่จริงจังมากนัก ส่วนใหญ่ได้ผู้คนที่สนใจได้แก่พวก นักเรียน นักศึกษา หรือประชาชนคนทั่วไป ที่มีความคิดเพื่อการแสดงออกโดยผลิตออกมาเป็นภาพยนตร์ อาจใช้สื่อในการนำเสนออย่างง่าย ๆ เช่น กล้องถ่ายV.D.O จนไปถึงการใช้ฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ และใช้วิธีการตัดต่ออย่างง่าย ๆ เพื่อให้เกิดความบันเทิง ต่อมาเมื่อมีการขยายตัวออกไปและมีการออกเผยแพร่สู่คนกลุ่มหนึ่งไปยังคนอีกกลุ่มหนึ่ง จากสถาบันหนึ่งไปสู่สถาบันหนึ่ง จากประเทศหนึ่งไปอีกประเทศหนึ่ง และจากทวีปหนึ่งออกไปอีกทวีปหนึ่ง การสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นจึงเริ่มมีคนในวงการต่างๆ ให้ความสนใจ และได้ทดลองสร้างภาพยนตร์สั้นขึ้น ออกเผยแพร่มีการวิเคราะห์วิจารณ์ อีกทั้งยังเป็นหนทางหนึ่งที่จะสามารถแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระภาพมากขึ้น ไม่มีข้อจำกัดทางด้านความคิดและการนำเสนอผลงาน (ปยุต เเงกระจำง. 2546, สัมภาษณ์)

ดังนั้นการสร้างภาพยนตร์สั้นจึงเปรียบเสมือนการสร้างภาพยนตร์ทดลอง ผู้ที่สนใจไม่จำเป็นว่าจะต้องมีพื้นฐานความรู้ความสามารถทางด้านการสร้างภาพยนตร์เลยก็ได้ อาจเป็นเพียงผู้ที่สนใจและอยากทดลองทำดูหรือผู้ที่มีพื้นฐานทางความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ตลอดจนกระบวนการในการคิด การแสดงออก จนถึงขั้นการนำเสนอผลงานอย่างมีขั้นตอน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานประเภทนี้ได้เช่นกัน

คำกล่าวของอาจารย์ ปยุต เเงกระจำง ทำให้เกิดความกระจำงซัดและความชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้ทราบความเป็นมาและความเป็นไปของภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้นได้เป็นอย่างดี ดังนั้นเพื่อให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติโดยย่อขององค์กรที่ดำเนินการเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น

Clermont- Ferrand Short Film Festival

เทศกาล Clermont-ferrand International Short Film เป็นงานที่จัดโดย Sauve qui peut court mtrage (แปลง่าย ๆ ว่าช่วยหนังสั้น) ซึ่งเป็นองค์กรที่ก่อตั้งเมื่อ 4 สิงหาคม พ.ศ.2524 เมื่อมีการเรียกร้องให้จัดงานเกี่ยวกับหนังสั้น

ก่อนหน้านั้นในปี 2522 มีการจัดสัปดาห์ภาพยนตร์สั้นโดย Sauve qui peut court mtrage ซึ่งงานนี้ก็จัดต่อมาในปี 2523 และ 2524 ซึ่งได้รับการตอบรับจากคนดูเป็นอย่างดีรวมทั้งคนที่อยู่ในวงการด้วย จากนั้นก็มีการขยายให้งานสัปดาห์ภาพยนตร์สั้นนี้ให้กลายเป็นเทศกาลภาพยนตร์อย่างจริงจังต่อมาด้วยการสนับสนุนจากหน่วยงานของราชการต่าง ๆ ในปี 2525 เทศกาลได้จัดให้มีการประกวดภาพยนตร์สั้นที่ผลิตขึ้นในฝรั่งเศส ส่วนภาพยนตร์จากนานาชาติจะจัดฉายเป็นโปรแกรมพิเศษ โดยจัดเน้นไปที่ ที่ใดที่หนึ่งหรือประเทศใดประเทศหนึ่ง ส่วนการจัดงานนั้นล้วนใช้อาสาสมัครทั้งสิ้น

จนกระทั่งต้นปี 2528 จึงได้มีการจ้างเจ้าหน้าที่ประจำ 4 คน และตั้งที่ทำการเล็ก ๆ แห่งหนึ่งซึ่งใช้เป็นที่ทำงานและเป็นที่ฉายหนังด้วย จำนวนของผู้ชมค่อยเพิ่มขึ้นตามลำดับ งานก็ใหญ่ขึ้นมีผู้สนับสนุนมากขึ้นด้วย ที่งานทั้งประจำและชั่วคราวก็เพิ่มขึ้นด้วย

ในปี 2529 เป็นครั้งแรกที่มีตลาดภาพยนตร์สั้นเนื่องจากได้รับความสนใจจากคนในแวดวงอุตสาหกรรมภาพยนตร์จำนวนที่เพิ่มขึ้นของผู้ซื้อ ผู้จัดจำหน่าย และผู้จัดงานเทศกาลจากฝรั่งเศสและต่างประเทศที่มาเลือกหนังเป็นตลาดเป็นการตอบคำถามค่าทางเศรษฐกิจของภาพยนตร์สั้น หน่วยงานต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นนานาชาติหลายแห่งก็ได้กลายเป็นแขกประจำของเทศกาล ในปี 2538 ซึ่งเป็นวาระหนึ่งศตวรรษภาพยนตร์โลก มีผู้เข้าชมเทศกาลถึง 100,000 คน

ตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2543 Sauve qui peut court mtrage ได้ย้ายเข้าไปอยู่ที่อาคาร La Jete ซึ่งตั้งตามหนังสั้นของ Christ Maker ที่ทำการใหม่นี้มีโรงหนังขนาด 92 ที่นั่ง และศูนย์ข้อมูลของภาพยนตร์สั้นโดยเฉพาะ

และในปี 2005 ก็เป็นปีแรกที่มีการเปิดรับผลงานที่เป็นดิจิทัลจำนวน 44 เรื่องจาก 960 เรื่อง นอกจากนี้ยังมีผู้เข้าชม 135,000 คนและในแวดวงอาชีพกว่า 2500 คนมาร่วมในตลาดภาพยนตร์ (มูลนิธิหนังไทย. 2544 : 5)

Yuni Hadi, Ms. Programme Executive, Film & New Media The Substation Ltd แห่งประเทศสิงคโปร์ ได้พูดถึงภาพยนตร์สร้างสรรค์หรือภาพยนตร์สั้นไว้ในสูจิบัตร เทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 6 มีใจความสำคัญว่า การเผยแพร่หนังสั้นและการสร้างกลุ่มคนดูให้กับหนังที่ไม่ใช่กระแสหลัก เราได้ยืนยันนับครั้งไม่ถ้วน ที่ใครก็พูดว่า ภาพยนตร์สั้นเป็นส่วนสำคัญในการสร้างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ นักสร้างภาพยนตร์และวิชาชีพภาพยนตร์ สิ่งที่สำคัญที่สุดหนังสั้นบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของคนทำหนังในแต่ละยุคสมัย อาจจะเรียกได้ว่าเป็นเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่จะทำให้เข้าใจถึงจิตสำนึกและความใฝ่ฝันของคนทำหนังในเวลานั้น ๆ อย่างไรก็ตามเราก็พบว่ายังมีการสนับสนุนโครงการแบบนี้ค่อนข้างน้อยเพราะยังไม่มีทางออกผลธุรกิจการจัดฉายหนังสั้นจึงเป็นเรื่องจำเป็นและจะเกิดขึ้นได้ด้วยโครงการความร่วมมือเช่นนี้ ความคิดริเริ่มเช่นนี้จะจริงจังไปไม่ได้ถ้าไม่ได้เริ่มต้นความศรัทธาและความมุ่งมั่นของผู้ร่วมงาน (Yuni Hadi. 2541 : 60)

ส่วนอาเมียร์ มุฮัมหมัด ซึ่งเป็นนักเขียนและนักสร้างหนังอิสระแห่งประเทศมาเลเซีย ผู้ซึ่งเคยทำหนังดิจิทัลเรื่องแรกของมาเลเซีย เรื่อง Lips to Lips ก็ได้กล่าวถึงความเป็นมาของภาพยนตร์สั้นในประเทศมาเลเซีย ความว่า

หนังสั้นในมาเลเซียไม่ค่อยเป็นที่แพร่หลายสักเท่าใด จึงยากที่จะเกณฑ์ว่ามีหนังสั้นสร้างกันมานานเพียงใด ในทีวีก็ไม่มีกระจายหนังสั้น ในโรงก็ไม่มีที่ฉายแม้แต่ในเมืองหลวงอย่างกัวลาลัมเปอร์ก็ไม่มีเคยมีเทศกาลใหญ่ที่จะช่วยทำลัทธินี้แผ่กระจายออกไป ถ้าจะมีเครื่องบ่งชี้อะไรสักอย่าง ก็คงจะเป็นเมื่อปีที่แล้ว ในการประกวด วิดีโอของมาเลเซีย

ในประเภทภาพยนตร์สั้นมีผลงานเข้าประกวด 18 เรื่อง ซึ่งก็เป็นเรื่องประหลาดอยู่เหมือนกันทั้งงานนี้ หนังสือ ต้องมีความยาว (ฟิงซ์ ๑ น) ไม่ต่ำกว่า 10 นาที อะไรที่สั้นกว่านั้นจะเข้าฉายหนังทดลอง หน่วยงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ของรัฐได้แก่ FINAS ซึ่งมีการให้ทุนการทำหนังสั้น แต่ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา มีหนังไม่ถึง 10 เรื่องที่ได้รับทุนจากหน่วยงานนี้ สิ่งนี้ดูตรงกันข้ามกับ Singapore Film Commission ซึ่งในปีเดียวกันมีการสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์สั้นนับสิบเรื่อง ถ้าพูดกันตรง ๆ FINAS เองก็มีปัญหาทางด้านวิสัยทัศน์เดิมของคนทำหนังในประเทศผมก็คือ กัดฟันทนทำละครโทรทัศน์ก่อน ผู้สร้างส่วนใหญ่ชอบคนทำที่มีประสบการณ์ในเรื่องกาลเล่าเรื่อง ถึงแม้ว่าละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะมีความซ้ำซากของเนื้อเรื่องและวิธีนำเสนอ แต่สถานีโทรทัศน์ก็ไม่นิยมนักที่เขามาขายนอกรีดนอกรอย ไม่เคารพวัฒนธรรมประเพณีอันดีของชาติความละเอียดทางการเมืองรวมทั้งการทำให้โปรดัคเซอร์ต้องใช้สมองคิด ดังนั้น ปลอดภัยไว้ก่อนจึงเป็นสัจพจน์ที่ใช้ได้อยู่เสมอ นี่เป็นเหตุผลที่ผู้กำกับหนัง ส่วนไม่ได้มากจากการทำหนังสั้น ไม่เหมือนในตะวันตกหนังสั้นส่วนใหญ่ถูกมองว่าศิลปะเกินไปสำหรับคนดูทั่วไป และตลาดเกินไปสำหรับงานศิลปะซึ่งมันก็แย่มาก ๆ กันทั้งสองด้าน แต่ผลของโลกาภิวัตน์ ทำให้โลกของสื่อใหม่ ๆ เปิดกว้างรวมทั้งกระบวนการผลิตด้วยกล้องวิดีโอ และชุดตัดต่อในคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลง ทำให้คนทำหนังหลายคนรู้สึกตื่นตัว ข้อจำกัดของภาพยนตร์เรื่องของมาเลเซียมีทั้งการเซ็นเซอร์ และเงื่อนไขทางการตลาด ทำให้หนังที่ออกมาแสดงออกแต่ภาพของคนกลุ่มใหญ่เท่านั้น นอกจากนี้ยังมีเรื่อง บรรทัดฐานของศีลธรรมและข้อจำกัดทางการเมือง แต่ความหลากหลายของภาษาหนังและสไตล์ที่พบในหนังสั้นกลับกลายเป็นตัวแทนความคิดสร้างสรรค์ที่แท้จริงของมาเลเซียหนังสั้นเรื่อง "Articken Chicken Curry" "My Father & His Celluloid" และ "Child's Pity" ได้รับการสนับสนุนเรื่องการผลิตจากบริษัท Coffee-Shop และ Dammed เป็นส่วนของการเรียนในโรงเรียน Transit Years เป็นหนังที่ทำให้กับบริษัท Lost และ Sunflowers เป็นหนังที่ผลิตขึ้นอย่างอิสระหนังเหล่านี้ให้ทุน และผลิตขึ้นด้วยวิธีที่แตกต่างกัน จากก่อนข้างทุนสูงอย่าง "Child's Pity" ไปจนถึงกล้อง DV อย่าง Sunflowers ที่ถ่ายในบ้านของผู้กำกับ และแสดงโดยนักแสดงคนเดียวคือ ภรรยาของเขาเอง ถึงแม้จะไม่ได้ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรก แต่สิ่งเหล่านี้เป็นเสมือนการส่งสัญญาณของอีกด้านหนึ่งของหนังมาเลเซียที่เราไม่เห็นในหนังตลาด ไม่ว่าแนวหรือทุนจะต่างกันอย่างไร แต่สิ่งที่เหมือนกันก็คือ หนังเหล่านั้นแสดงออกถึงความคิดที่เป็นอิสระ และครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่หนังหลายเรื่องฉายนอกมาเลเซีย (อาเมียร์ มูฮัมหมัด. 2541 :65)

99 e FILMAS ก็เป็นบริษัทหนึ่งในประเทศเยอรมันได้กล่าวถึงการสร้างและการผลิตภาพยนตร์สั้น ไว้ที่น่าสนใจว่า 99 Efilms ภาพยนตร์สั้นที่ผลิตขึ้นภายใต้เงื่อนไขของงบประมาณเรื่องละ 99 ยูโร เพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยความคิด การสร้างสรรค์ ความเพียรพยายามโดยทั้งปัจจัยในเรื่องการเงิน การตลาดไว้เบื้องหลัง เพราะในปัจจุบันนี้ทุนในการสร้างภาพยนตร์ การวางแผนการตลาดกลายเป็นความสำคัญอันดับแรก ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ ทั้ง ๆ ที่สิ่งเหล่านี้ควรจะเป็นกอนหนุนในการสร้างงานมิใช่เครื่องขึ้นกำหนดทิศทางในการผลิตภาพยนตร์ผู้กำกับทั้ง 12 คนจึงลงมือกระทำในสิ่งที่คนทำหนังหลายคนจะเลยไปนำความคิด ความฝัน เรื่องราวที่จะบอกเล่าสู่คนดูให้กลับมาอยู่บนจอภาพยนตร์ (มุลนิธิหนังไทย. 2541: 69)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคำกล่าวของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์สั้นหลาย ๆ ท่านได้บอกเล่าถึงที่มาและที่ไป ความคิดและแนวทางในการปฏิบัติ ตลอดจนความคาดหวังบางอย่างที่ได้กล่าวถึง การสร้างภาพยนตร์สั้นจึงมิได้ถูกจำกัดอยู่ในที่แคบๆอีกต่อไป เพราะในขณะนี้กลับกลายเป็นกระแสนิยมที่หลายคนที่สนใจกำลังจับตามอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสังคมไทยที่กระแสความนิยมของภาพยนตร์สั้นแผ่กว้างไปยังกลุ่มบุคคลที่สนใจอีกเป็นจำนวนมาก เช่นคำกล่าวของชลิดา เอื้อบำรุงจิต ผู้อำนวยการเทศกาลภาพยนตร์สั้น ความว่า

ย้อนกลับไปก่อนที่จะจัดการประกวดภาพยนตร์สั้นครั้งที่หนึ่งเมื่อปี 2537 เคยมีการพยายามรวบรวมให้นักศึกษาภาพยนตร์รวมตัวกันตั้งเป็นสหพันธ์ภาพยนตร์นักศึกษาไทย เป็นความพยายามที่ต้องการนำเสนอให้เห็นว่ายังมีหนังในรูป

แบบอื่นที่คุ้นเคย สุธวงค์ มักจะเรียกว่า หนังสืออิงการค้า ไม่กลัวเซ็นเซอร์ คนที่อยากทำหนังสือไม่จำเป็นต้องคอยเอาบทไปเสนอตามที่ต่าง ๆ งานของนักศึกษาไม่ใช่เพียงแบบฝึกหัดที่ส่งครูให้คะแนนแล้วก็จบกัน แต่หนังสือเล่มนั้นมีศักดิ์ศรีพอที่จะให้คนได้ดูและชื่นชมยกย่อง ในปี 2540 ซึ่งเป็นวาระที่ครบ 100 ปีภาพยนตร์ในประเทศไทย เป็นโอกาสเหมาะที่จะปลูกประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์และการจัดประกวดภาพยนตร์สั้นก็เป็นหนึ่งโครงการที่ใช้โอกาสนั้นเป็นจุดปล่อยตัว จุดมุ่งหมายครั้งแรกมิใช่การแข่งขันเพื่อค้นหาหนังสือที่ดีที่สุด แต่เหมือนกีฬาสามัคคีที่มุ่งเน้นให้ทุกคนพิชิตยอม เพื่อที่จะมีสุขภาพพลานามัยที่สมบูรณ์ จากปีแรกที่มีผลงานส่งเข้าประกวดเพียง 30 เรื่อง เป็นผลงานนักศึกษา 18 เรื่อง และผลงานของบุคคลทั่วไป เพียง 12 เรื่อง กลุ่มคนที่ส่งเข้ามาเป็นบุคคลที่มีทั้งระดับมืออาชีพ นักศึกษาภาพยนตร์ไปจนถึงคนที่เพิ่งจะจับกล้องเป็นครั้งแรกและตัดต่อด้วยเครื่องเล่นวีดีโอ แม้งานหลายชิ้นจะสื่อให้เห็นความน่าสนใจ แต่เราก็ไม่มีความมั่นใจว่า วงการ “หนังสือ” จะมีทางเกิดขึ้นจริงได้หรือไม่ แต่แล้วก็กัดฟันจัดกันอีกครั้งทั้ง ๆ ที่หาสปอนเซอร์ไม่ได้ ปีต่อมา มีจำนวนหนังสือที่ส่งเข้ามา 83 เรื่อง เพิ่มขึ้นจากเดิมเกือบสามเท่าตัว ทำให้รู้สึกว่ามันไม่ใช่เล่น ๆ อยากรู้ดี คนดูก็ยังจำกัดอยู่ในวงแคบ และหลายคนก็ยังเข้าใจว่า หนังสือ คือหนังสือที่ทำมาจาก “เรื่องสั้น” แม้แต่สถาบันอื่นที่จัดประกวดในลักษณะเดียวกันก็ยังไม่วายเรียกหนังสือเล่มนี้ว่า “ภาพยนตร์เรื่องสั้น” มีเรื่องคลออยู่ว่า เราเคยไปขอการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐบาลที่มีหน้าที่ส่งเสริมงานวัฒนธรรม แต่ได้รับการปฏิเสธ โดยให้เหตุผลว่า หน่วยงานของท่านไม่มีการสนับสนุนเฉพาะโครงการที่ส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม เช่น หรืออีกอย่างหนึ่งคือ การประกวดภาพยนตร์สั้นมิได้เป็นการส่งเสริมงานด้านวัฒนธรรม พร้อมให้ข้อเสนอแนะว่า หากเรายินยอมปรับโครงการให้เป็นการแข่งขันประกวดภาพยนตร์ที่ส่งเสริมคุณธรรมและวัฒนธรรม ก็จะได้รับพิจารณาตามความเหมาะสมต่อไป พร้อมกับแนบเอกสารที่ชี้แจงว่า คำจำกัดความของวัฒนธรรมไทยนั้นคืออะไรจึงเกิดความกระอักในบัดนั้นเอง โดยตัวของหนังสือ ไม่นับเป็นงานด้านวัฒนธรรม หรือถ้ามันจะเป็นก็ดูจะเป็นวัฒนธรรมต่างชาติมากกว่า และอาจเป็นเหตุผลที่คนไม่เข้าใจ ไม่มีคนดูเราจึงคิดว่า วัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ไม่ใช่แค่ในแง่ของการผลิตเท่านั้น แต่ต้องรวมไปถึงการเสกด้วย ในปีต่อมาเราจึงเปลี่ยนชื่องานเป็นเทศกาลภาพยนตร์สั้น เพื่อเปิดโลกทัศน์ของหนังสือด้วยการฉายหนังสือโปรแกรมพิเศษต่าง ๆ อย่างเช่น อ่องกงอินดี้ เอเซียวิชั่น แต่หลายอย่างก็เหมือนจะล่องหนมาก่อนกาล อีกทั้งขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีจึงทำให้โปรแกรมเหล่านั้นมีคนดูน้อยอย่างน่าเสียดายบ่อยครั้งที่รู้สึกท้อ และแอบตั้งคำถามว่านี่เป็นเพียงการละเมอเพ้อพกหรือไม่ แต่ทุกอย่างก็ดูเหมือนจะหยุดไม่ได้เสียแล้ว มีคนทำหนังสือทำกันออกมาไม่หยุด จำนวน 153 เรื่องในปีนี้อาจไม่มากถ้าเทียบกับประเทศอื่น อย่างฮ่องกงหรือเกาหลีที่มีออกมากถึง 300-400 เรื่อง แต่ถ้าคิดว่ามันเป็น 5 เท่าของจำนวนที่ส่งในปีแรก มันเป็นปรากฏการณ์ที่น่าตื่นตาใจ ที่จุ ๆ ดูเหมือนว่ามีคนทำหนังสืออยู่ทุกสารทิศไม่ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเกิดขึ้นจากเรื่องของการแสวงหานิยมหรือตามกันหรืออะไรก็ตามแต่สิ่งที่ประวัติศาสตร์จะต้องจารึกก็คือ ในปีที่เรามีหนังไทยไม่ถึง 10 เรื่อง แต่มีหนังสั้นกว่า 150 เรื่อง (ชลิดา เอื้อบำรุงจิต. 2544:3)

2.1.1.องค์กรที่สนับสนุน

มูลนิธิหนังไทย ในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ Thai Film Foundation

ความเป็นมาของมูลนิธิหนังไทย

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมาเป็นเวลา 100 ปีแล้วแต่สำหรับคนไทยโดยส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์ยังคงเป็นเพียงเครื่องมือสร้างความบันเทิงตลอดมาด้วยเหตุนี้ ภาพยนตร์ไทยจึงไม่ได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาติเราเช่น มรดกทางภูมิปัญญาประเภทอื่น ๆ ทั้งที่โดยความเป็นจริงแล้วภาพยนตร์เป็นประติมากรรมที่แสดงออกถึงความนึกคิด วิถีชีวิต ตลอดจนภูมิปัญญาของมนุษยชาติที่สมบูรณ์ที่สุดในศตวรรษนี้

แม้จะมีความพยายามที่ทรงค้ำให้ภาพยนตร์ไทยมีความสำคัญในฐานะมรดกของชาติในช่วงระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา ซึ่งผลสำเร็จปรากฏขึ้นในปี พ.ศ. 2527 เมื่อหอภาพยนตร์แห่งชาติได้ก่อตั้งขึ้นพร้อมกับหน้าที่หลักในการอนุรักษ์และจัดเก็บฟิล์มภาพยนตร์ไทยซึ่งกำลังเสื่อมสลาย

อย่างไรก็ตาม การจัดเก็บและอนุรักษ์แต่เพียงอย่างเดียวไม่อาจจะช่วยยกระดับภาพยนตร์ไทยขึ้นฐานะมรดกของชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากภาพยนตร์เหล่านั้นไม่ได้รับการศึกษาในแง่ประวัติศาสตร์อย่างลึกซึ้ง แล้วนำออกเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างเปิดกว้าง

ด้วยเหตุนี้ ในปลายปี พ.ศ. 2537 มูลนิธิหนังไทย ในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสร-มงคลการ จึงได้ถือกำเนิดขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อทำการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในแนวลึก และเผยแพร่ผลงานออกไปในวงกว้าง ขณะเดียวกันยังได้ร่วมมือกับหอภาพยนตร์แห่งชาติในฐานะผู้ดูแลมรดกของชาติจัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการอนุรักษ์ให้ประชาชนผู้สนใจได้มีโอกาสย้อนรำลึกไปพร้อมกับทำความเข้าใจในความหมายที่นอกเหนือจากเครื่องมือสร้างความบันเทิงอย่างที่รับรู้กันตลอดมา

นอกจากนี้บทบาทของมูลนิธิหนังไทย ไม่ได้จำกัดอยู่แต่เพียงการค้นคว้าและนำเสนอภาพยนตร์เก่าแต่เพียงอย่างเดียว หากยังรวมถึงการสนับสนุนและนำเสนอผลงานภาพยนตร์ร่วมสมัยอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อสอดคล้องกับกระแสความเป็นไปในปัจจุบัน

ดังนั้นตลอดระยะเวลา 3 ปีที่ดำเนินงานมา กิจกรรมต่าง ๆ ที่มูลนิธิหนังไทยได้จัดขึ้นจึงมีความหมายหลากหลาย แต่ในความหลากหลายนั้นตั้งอยู่บนพื้นฐานเดียวกันคือความพยายามยกระดับภาพยนตร์ไทยขึ้นสู่ฐานะมรดกทางภูมิปัญญาของชาติ

วัตถุประสงค์

1. สนับสนุนการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย
2. เผยแพร่ภาพยนตร์ในฐานะมรดกทางภูมิปัญญาของมนุษยชาติ
3. ส่งเสริมผลงานภาพยนตร์นอกระบบเพื่อให้เกิดความหลากหลายอันจะเป็นบ่อเกิดแห่งความคิดสร้างสรรค์(มูลนิธิหนังไทย. 2541 : 2-3)

2.1.2 รางวัลแห่งการสร้างสรรค์

รางวัลในการมอบให้กับผู้ประกวดซึ่งผ่านการคัดเลือกจากการประกวดงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น ซึ่งในปัจจุบันนี้ได้กระทำติดต่อกันเป็นเวลา 6 ปี มีรางวัลสำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

รางวัลอนุสรมงคลการ

สำหรับผู้มีผลงานดีเด่นหรือทำคุณประโยชน์ต่อวงการภาพยนตร์หนังไทย มูลนิธิหนังไทยซึ่งเริ่มก่อตั้งขึ้นเมื่อมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2526 อย่างไม่เป็นทางการและเคลื่อนไหวจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการจัดฉายภาพยนตร์บ้าง นิทรรศการเกี่ยวกับภาพยนตร์บ้าง จนกระทั่งถึงปี พ.ศ. 2537 คณะผู้ก่อการจึงได้ยื่นขออนุญาตจัดตั้งต่อสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติและได้รับหนังสืออนุญาตเมื่อ 7 พฤศจิกายน

พ.ศ. 2537 แล้วได้ยื่นจดทะเบียนนิติบุคคลต่อนายทะเบียนมูลนิธิกรุงเทพมหานคร ได้รับจดทะเบียนลงวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2538 ได้เลขทะเบียนลำดับที่ กท.369

เมื่อจัดตั้งเป็นทางการแล้ว คณะกรรมการชุดแรกของมูลนิธิได้เข้าเฝ้าพระองค์เจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ หรือเสด็จพระองค์ชายเล็กของคณะในวงการภาพยนตร์ไทยเพื่อทูลขอให้ทรงเป็นองค์อุปถัมภ์มูลนิธิ ซึ่งขณะนั้นทรงพระชราภาพและพระพลานามัยไม่สมบูรณ์ที่แรกทรงบ่ายเบี่ยงออกพระองค์ว่าทรงเกรงว่าจะทำประโยชน์ให้มูลนิธิไม่ได้มากแต่คณะกรรมการ ได้กราบทูลยืนยันว่าอยากให้พระองค์ทรงเป็นองค์อุปถัมภ์เพื่อเป็นขวัญสำหรับคณะทำงานและความศรัทธาของสาธารณชน จึงทรงพระเมตตารับเป็นองค์อุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ

มูลนิธิหนังไทยฯได้รับประทานลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ของบริษัทละโว้ภาพยนตร์ จากพระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ เพื่อให้มูลนิธิจะหาผลประโยชน์เป็นเงินรายได้จากภาพยนตร์เหล่านั้น ซึ่งส่วนหนึ่งของรายได้มูลนิธิได้ตั้งกองทุนขึ้นเรียกว่า กองทุนรางวัลอนุสรมงคลการมีวัตถุประสงค์ที่จะให้เป็นเครื่องรำลึกถึงพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรมงคลการในฐานะที่ทรงเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ไทยรุ่นบุกเบิก และทรงมีคุณูปการต่อวงการภาพยนตร์เป็นอันมากเป็นรางวัลซึ่งคณะกรรมการมูลนิธิจะทำการคัดเลือกเพื่อมอบแก่บุคคลผู้มีผลงานดีเด่นหรือกระทำคุณประโยชน์ต่อวงการภาพยนตร์ไทย ปีละ 1 รางวัล

ตลอดเวลา 3 ปีที่ผ่านมา มูลนิธิยังมิได้ดำเนินการมอบรางวัลแก่ผู้ใดเพราะเงินกองทุนยังไม่มากพอที่จะนำดอกผลมาจัดเป็นรางวัลได้ แต่เนื่องจากในปีพ.ศ.2541 พระองค์เจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ องค์อุปถัมภ์ของมูลนิธิสิ้นพระชนม์เมื่อวันที่ 2 มกราคม 2541 คณะกรรมการมูลนิธิจึงเห็นสมควรจะดำเนินการมอบรางวัลตั้งแต่ปี 2541 เป็นต้นไป จึงได้จัดทำรางวัลเป็นเหรียญโลหะผสม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 12 เซนติเมตร ด้านหน้าเป็นรูปพระพักตร์ของพระองค์เจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ ทรงเครื่องแบบทหารซึ่งเป็นอาชีพที่ทรงรักและรูปครึ่งพระองค์ขณะกำลังทรงกล้องถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งเป็นงานที่ทรงอุทิศพระองค์ให้ นอกจากนี้ ยังมีรูปประปรายสามยอด อันเป็นตราบริษัท ละโว้ภาพยนตร์ จำกัด มีตัวอักษรระบุว่า รางวัลอนุสรมงคลการ และมีลายเซ็นพระนาม กับปี พ.ศ.2458-2541 ซึ่งเป็นปีพระชนม์ชีพด้านหลังเป็นข้อความจากน้ำพระทัยของพระองค์ ซึ่งทรงนิพนธ์ไว้ในหนังสืออนุสรณ์ 25 ปีละโว้ภาพยนตร์

และมีที่สำหรับจารึกนามผู้ที่ได้รับรางวัลกับปีที่ได้รับรางวัล นอกจากเหรียญรางวัลแล้ว ผู้ที่ได้รับรางวัลจะได้รับเงินจำนวน 10,000 บาทด้วย

คณะกรรมการมูลนิธิได้พิจารณาสรรหาผู้สมควรได้รับรางวัลในปีแรกนี้ และมีมติให้ ผู้สมควรได้รับรางวัลอนุสรมงคลการ ประจำปี พ.ศ. 2541 คือนายปยุต เงากระจ่าง ผู้บุกเบิกภาพยนตร์การ์ตูนไทย และสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนไทยอย่างสืบเนื่องเป็นเวลากว่า 30 ปี

ส่วนการจัดพิธีประกาศและมอบรางวัลนั้น เพื่อเป็นการประหยัดในภาวะเศรษฐกิจวิกฤตของชาติในปัจจุบัน คณะกรรมการมูลนิธิเห็นสมควรให้จัดรวมอยู่กับงานประกวดภาพยนตร์สั้น รางวัลรัตน์เปสตันยี และรางวัลช้างเผือกซึ่งมูลนิธิจะจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในเดือนสิงหาคม (มูลนิธิหนัง. 2543 :9)

รางวัลรัตน์เปสตันยี

มูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรมงคลการได้รับมอบลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผลงานของรัตน์ เปสตันยี ประกอบด้วย ตุ๊กตาจำ 16 มม. (2494) ชั่วฟ้าดินสลาย 35

มม. (2498) โรงแรมนก 35 มม.ขาว-ดำ (2500) แพรดำ 35 มม.(2504) น้ำตาลไม่หวาน 35มม.(2508) จาก
 ทายาทเพื่อให้ทางมูลนิธิสามารถแสวงหาผลประโยชน์จากภาพยนตร์เหล่านี้ เข้ากองทุนมูลนิธิหนังไทย

มูลนิธิจึงได้จัดตั้งกองทุนรางวัลรัตน์ เปสตันยี ขึ้นเพื่อเป็นเครื่องรำลึกถึง รัตน์ เปสตันยี นัก
 สร้างภาพยนตร์ไทยในฐานะผู้บุกเบิกให้ภาพยนตร์ไทยเป็นที่รู้จักของต่างประเทศ เริ่มตั้งแต่การส่งภาพยนตร์
 สั้นเรื่อง แดง เข้าประกวดที่เมือง กลาสโกว์ ประเทศอังกฤษ เมื่อปี พ.ศ. 2481ได้รับรางวัลชนะเลิศเป็นถ้วย
 รางวัลจาวอลเฟรดอิชท์ค็อก

หลังจากนั้นก็ส่งภาพยนตร์เรื่องแรกของหมูนานภาพยนตร์ สันติ-วิณา เข้าประกวดที่
 ประเทศญี่ปุ่น ในปี พ.ศ.2496 ได้รับรางวัลถ้วยภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

(รัตน์ เปสตันยี)และรางวัลกับกับศิลปินยอดเยี่ยม (อุไร ศิริสมบัติ) พร้อมได้รับรางวัลพิเศษ
 จากสมาคมผู้สร้างภาพยนตร์แห่งอเมริกา ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์ที่แสดงวัฒนธรรมของเอเชียได้ดี และใน
 ปี พ.ศ.2504 ส่งภาพยนตร์เรื่องแพรดำ เข้าประกวดที่เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เบอร์ลินถึงแม้ว่าจะไม่
 ได้รางวัลใดกลับมา แต่ก็สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจ แก่ผู้เข้าร่วมงานได้ไม่น้อย

นอกจากจะเป็นผู้สร้างที่มีผลงานออกสู่ต่างประเทศอย่างต่อเนื่องแล้ว ในเมืองไทย รัตน์ เป
 สตันยี ยังเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ ซึ่งเราสามารถพิสูจน์ได้จากผลงานภาพยนตร์
 ที่ปรากฏอยู่ และยังเป็นผู้ที่ต่อสู้เรียกร้องให้ภาพยนตร์ไทยได้รับการส่งเสริมจากรัฐบาลในฐานะอุตสาหกรรม
 อย่างหนึ่งของประเทศ จวบจนวาระสุดท้ายของชีวิตรางวัลรัตน์ เปสตันยี จึงเกิดขึ้นเพื่อมอบให้แก่ ผู้ชนะ
 การประกวดภาพยนตร์สั้น ประเภทบุคคลทั่วไป โดยจะได้รับเหรียญรางวัล และเงินสดจำนวน 10,000 บาท
 รองชนะเลิศ รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ซึ่งกำหนดประกาศรางวัลในวันที่ 17 สิงหาคม ของ
 ทุกปี ในฐานะที่เป็นวันคล้ายวันเสียชีวิตของรัตน์ เปสตันยี เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ.2513 (มูลนิธิหนัง
 ไทย. 2544 : 4)

รางวัลช้างเผือก

มูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการได้รับรางวัล
 ช้างเผือกขึ้นเพื่อมอบให้แก่ผู้ชนะการประกวดภาพยนตร์สั้น ในประเภทการศึกษาภาพยนตร์ซึ่งเป็นผลสืบ
 เนื่องมาจากการจัดงานจุลกรรมหนึ่งนักษัตรครั้งที่ 1 เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2538 ที่หอประชุมเมืองไทย
 ประกันชีวิต ซึ่งทางผู้จัดงานเห็นควรวางจะมีการจัดการประกวดภาพยนตร์สำหรับนักศึกษาภาพยนตร์ขึ้น
 ทางมูลนิธิหนังไทยจึงทำเรื่องถึงท่าน

ผู้หญิงพูนสุข พนมยงค์ ประธานมูลนิธิปรีดี ขออนุญาตจัดตั้งรางวัลช้างเผือก เพื่อเป็นที่
 ระลึกแห่งภาพยนตร์เรื่อง พระเจ้าช้างเผือกและจัดฉายภาพยนตร์เรื่อง “ พระเจ้าช้างเผือก ” ขึ้นในเดือน
 มีนาคม พ.ศ. 2538 เพื่อเริ่มต้นกองทุน

รางวัลช้างเผือก

รางวัลช้างเผือกจึงตั้งขึ้นเพื่อรำลึกถึงภาพยนตร์เรื่อง “ พระเจ้าช้างเผือก ” ของนายปรีดี พนม
 ยงค์ รัฐบุรุษอาวุโส ที่สร้างจากหนังสือนิยายภาษาอังกฤษเรื่อง The King of the White Elephant หรือ
 พระเจ้าช้างเผือก ซึ่งนายปรีดีแต่งขึ้น และสร้างเป็นภาพยนตร์ชื่อเดียวกันในนามของ บริษัท ปรีดีโปร
 ดักชั่น ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ.2484 ที่กรุงเทพฯ สิงคโปร์ และนิวยอร์ก นับเป็นภาพ
 ยนตร์ไทยเรื่องแรกที่พูดภาษาอังกฤษ

ความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่เจตนาสมัย อันจริงในชื่อตรงของผู้สร้างในการนำเสนอ ธรรมชาติของการปกครองแผ่นดิน ธรรมชาติของการทำสงครามเพื่อสถาปนาสันติภาพแม้ว่าพระเจ้าช้างเผือก จะเป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวของนายปรีดี พนมยงค์ แต่ในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์ เป็นบุคคลซึ่งเป็นหลักทางความคิดของชาติเวลานั้น ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการสร้างขึ้นด้วยความทุ่มเททั้งกายและใจ ทั้งยังได้รวบรวมบุคลากรที่เป็นเลิศในศิลป

วิทยาการสาขาต่าง ๆ ของชาติ และได้อาศัยศักยภาพของโรงถ่ายภาพยนตร์ที่ดีที่สุดแห่งหนึ่งของชาติเพื่อประกอบกันเป็นภาพยนตร์พระเจ้าช้างเผือกจึงเป็นเสมือนตัวแทนพัฒนาการสูงสุดแห่งการสร้างสรรคภาพยนตร์ของชาติในเวลานั้น

รางวัลช้างเผือก ที่มอบให้แก่ภาพยนตร์นักศึกษา ที่ชนะการประกวด ประกอบด้วย รางวัลจัดทำเป็นตุ๊กตาช้างเผือก และรางวัลเงินสดจำนวน 10,000 บาท รองชนะเลิศจะได้รับเงินรางวัล 5,000 จำนวน 2 รางวัล (มูลนิธิหนังไทย. 2544 : 5)

รางวัลปยุต เงากระจ่าง

มูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการได้รับรางวัลรางวัลอนุสรรมงคลการ แก่ ปยุต เงากระจ่าง เมื่อปี พ.ศ. 2541 ซึ่งนับเป็นปีแรกของการมอบรางวัลนี้ ในฐานะที่ปยุต เงากระจ่าง เป็นผู้บุกเบิกและพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยและในการประกวดภาพยนตร์สั้นไทย ครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2541 ซึ่งมีภาพยนตร์การ์ตูนหรือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำโดยวิธีแอนิเมชัน เข้าร่วมประกวดทั้งในสาขารางวัลช้างเผือกและรางวัลรัตน เปสตันยี จำนวน 7 เรื่อง มูลนิธิหนังไทยฯ ได้จัดจำนวน 2 รางวัลพิเศษ สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน และเรียกว่า รางวัลปยุต เงากระจ่าง ซึ่งผู้ชนะได้แก่ โสมสรี แสงแก้ว ได้รับใบประกาศและเงินรางวัลจำนวน 5,000 บาท

ในปีพ.ศ. 2542 มูลนิธิหนังไทยฯ ได้จัดรางวัล ปยุต เงากระจ่าง ขึ้นเป็นรางวัลประจำปีสำหรับภาพยนตร์สั้นไทย สาขาแอนิเมชัน โดย ปยุต เงากระจ่าง ได้กรุณาออกแบบเหรียญรางวัลให้ด้วยตัวเองผู้ได้รับรางวัล จะได้รับใบประกาศ เหรียญรางวัล และเงินสด 10,000 บาท รองชนะเลิศจะได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท จำนวน 2 รางวัล (มูลนิธิหนังไทย. 2544 : 6)

รางวัลดึก

อาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน ประธานมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ ได้เสนอให้เพิ่มรางวัลในงานเทศกาลภาพยนตร์สั้นของมูลนิธิหนังไทยฯ เพื่อสนองการขานรับของนักสร้างภาพยนตร์สั้นของไทย ซึ่งส่งผลงานเข้าประกวดเป็นจำนวนมากขึ้นทุกปี เป็นรางวัลพิเศษโดยการตั้งโจทย์หรือหัวข้อให้นักสร้างหนังสั้นส่งเข้าประกวดในแต่ละปี อาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน เป็นผู้บริจาคเงินรางวัลนี้และเพื่ออุทิศคุณค่ารางวัลนี้แด่ พระเจ้าบรมวงศ์เธอพระองค์เจ้าทองแถมถวัลย์วงศ์ กรมหลวงสรรพาสัตย์กิจ บิดาแห่งภาพยนตร์ไทย โดยใช้ชื่อรางวัลว่า รางวัลดึก (DUKE AWARD) อันเป็นพระนามของพระองค์ ซึ่งสมเด็จพระพุทธเจ้าหลวง ทรงเรียกเป็นพระนามล้อ

มูลนิธิหนังไทยฯ จึงจัดทำรางวัลดึกขึ้นโดยเริ่มจัดการประกวดเพื่อมอบรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 5 ปี พ.ศ. 2544 นี้ และปีแรกนี้ตั้งโจทย์หรือหัวข้อว่า “แต่ง” อันเป็นชื่อเรื่องภาพยนตร์

สันแห่งเมืองกลาสโกว์ อังกฤษ เมื่อ พ.ศ. 2481รางวัลจะถูกตัดสินและประกาศพร้อมทำพิธีมอบรางวัล ซึ่งเป็นเงิน 5,000 บาท และเหรียญรางวัล (มูลนิธิหนังไทย. 2544 : 6)

รางวัล วิจิตรมาตรา

ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์) นับเป็นนักคิด นักค้นคว้า และนักเขียนสำคัญคนหนึ่งของยุครัตนโกสินทร์ เป็นนักเขียนที่มีความรู้ ความสามารถรอบด้าน อย่างที่ท่านเรียกตัวเองว่า “เอาทุกอย่าง” มีผลงานหลากหลาย ทั้งงานเขียนเชิงประวัติศาสตร์ พงศาวดาร สารคดี บทความ กวีนิพนธ์ นิยาย เรื่องแปล บทละครร้อง ละครพูด บทภาพยนตร์ บทละครโทรทัศน์ บทวิทยุ บทเพลง ฯลฯ ซึ่งผลงานเหล่านี้ท่านสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยหนุ่ม เมื่ออายุเพียงยี่สิบปี ต่อเนื่องมาตลอดจนถึงแก่กรรมเมื่อ 2 กรกฎาคม พ.ศ.2532 นับเป็นเวลายาวนานกว่า หกสิบปี

กล่าวเฉพาะผลงานด้านภาพยนตร์ ขุนวิจิตรมาตรามีบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของชาติ เป็นผู้บุกเบิกสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยมาตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบ เป็นผู้แต่งเรื่อง เขียนบท และกำกับภาพยนตร์เงียบได้แก่ “ท้าวทกขนาท”ของศรีสุพรรณภาพยนตร์ (พ.ศ. 2474)หลังจากนั้นขุนวิจิตรมาตราได้ร่วมงานกับบริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ซึ่งสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์เสียงไว้ที่ ซอยอโศก ถนนสุขุมวิท มีบทบาทเป็นเสมือนศูนย์ผลิต และพัฒนาภาพยนตร์ของชาติ ตั้งแต่ยุคหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองไปจนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 จึงหมดบทบาทลง นอกจากนี้โดยที่ขุนวิจิตรมาตราเป็นนักบันทึก และนักประวัติศาสตร์ ท่านได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไว้หลายชิ้น ซึ่งนับว่าเป็นเอกสารพื้นฐานอย่างดียิ่งสำหรับศึกษาค้นคว้าด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย

มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์) ซึ่งได้รับการจัดตั้งขึ้นโดยทายาท ญาติมิตร และลูกศิษย์ เนื่องในวาระครบรอบ 100 ปีเกิดของท่าน (เกิด 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2440) เพื่อเป็นอนุสรณ์ถึงท่าน และเพื่อดำเนินการค้นคว้าอนุรักษ์ และเผยแพร่ผลงานของท่านตลอดจนสร้างกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม

มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา ได้สนับสนุนงานเทศกาลภาพยนตร์สันไทย ของมูลนิธิหนังไทยฯ โดยมอบรางวัลวิจิตรมาตรา เป็นใบประกาศ และเงินรางวัล 5,000 บาท สำหรับภาพยนตร์ซึ่งคณะกรรมการตัดสินเห็นว่ามีความดีเด่นเป็นพิเศษบางด้าน โดยมอบให้ปีละ 2 รางวัล ซึ่งจะเริ่มมอบในปี พ.ศ. 2542 เป็นต้นไป (มูลนิธิหนังไทย. 2544 : 7)

2.1.3 แนวการตัดสินภาพยนตร์

แนวทางในการตัดสินภาพยนตร์นั้นมีมาตรฐานสำคัญและเป็นแนวทางในการปฏิบัติผลงานการตัดสินเหมือนกันในระดับสากลข้อมูลที่ได้รับจากอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง มีแนวทางในการตัดสินดังนี้

หลักการต่อไปนี้เกิดจากการศึกษาพิจารณาภาพยนตร์และปฏิกิริยาของผู้ดู ซึ่ง The Review Committees of the National Board of Review of Motion Pictures แห่งสหรัฐได้กระทำมาเป็นเวลานาน และได้ยึดถือเป็นหลักปฏิบัติอยู่ในเวลานี้

คุณค่าในทางให้ความบันเทิง คุณลักษณะนี้เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก เพราะว่าไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดจะประสบความสำเร็จสมตามที่ยุ่หมายไว้ถ้าหากภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่อาจจะจับและตรึงความสนใจ

ใจของผู้ชมไว้ได้ การบันเทิงหมายถึงความสนุกเพลิดเพลินในทางจิตใจและอารมณ์ ความรู้หรือความสนุกสนาน ซึ่งเกิดจากสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินได้ฟัง หมายถึงทั้งตัวความสนุกแท้ ๆ การเร้าใจให้ใช้สติปัญญาและการก่อให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจ ผู้ชมภาพยนตร์ทั่วๆ ไป เรียกภาพยนตร์ที่ให้ความบันเทิงแก่เขาว่า ภาพยนตร์บันเทิง แต่นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นอกจากจะพิจารณาจากแง่คิดของเขาเองแล้ว ยังต้องคำนึงถึงแง่คิดของผู้ในกลุ่มคน ของชุมชน ของคนในชาติต่าง ๆ และของโลกด้วย อย่างไรก็ดี ทุกคนเห็นพ้องต้องกันว่า สิ่งต่อไปนี้ช่วยทำให้ภาพยนตร์ก่อความบันเทิง คือ ความสนใจของมนุษย์การตลกขบขัน ความกินใจและความโลดโผน ความลึกลับ ความระทึกใจ ลักษณะผิดแผกของตัวละคร ความงามในด้านภาพ ตัวโครงเรื่องดีและก่อให้เกิดจินตนาการ

คุณค่าในทางศิลปะ เมื่อใดก็ตามที่องค์ประกอบ 9 ประการ (ตามหัวข้อข้างท้าย) ของภาพยนตร์ นำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์จนนับว่าตีครบถ้วนทุกอย่างแล้วก็กล่าวได้ว่าภาพยนตร์นั้น มีคุณค่าในทางศิลปะอยู่ในเกณฑ์ที่คุณค่าในทางศิลปะของภาพยนตร์ประเภทตะวันตก อาจสูงเท่าเทียมกับภาพยนตร์เรื่องชั้นสูงได้ ภาพยนตร์ชวนหัวที่ลงทุนน้อยก็มีคุณค่าทางศิลปะสูงเท่ากับงานที่ลงทุนทะ เกินใหญ่โตมโหฬารได้ แต่ความดีเยี่ยมในองค์ประกอบประการใดประการหนึ่ง เช่น ในด้านการถ่ายภาพหรือด้านเครื่องแต่งกายก็ตาม จะได้หมายความว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นทั้งหมด มีคุณค่าทางศิลปะอย่างยอดเยี่ยมก็หาไม่ เพราะความมีศิลปะจะต้องประกอบพร้อมอยู่ในองค์ประกอบทั้ง 9 ประการจึงจะนับว่าทรงคุณค่าในทางศิลปะได้ เมื่อความมีศิลปะที่ดีเด่นเป็นที่เห็นได้ในแต่ละองค์ประกอบทั้ง 9 ประการ และความมีศิลปะในแต่ละประการนั้น สอดคล้องกับความต้องการของแนวเรื่องภาพยนตร์เช่นนั้นแล้ว คำว่า “ มีศิลปะ ” ย่อม มีความหมายที่ไม่ได้ใช้พรั้งเพื่อกับภาพยนตร์ที่ฉายกันโดยทั่วไปแน่นอน

คุณค่าในทางให้ความรู้ ไม่เป็นการถูกต้องเลยที่จะคิดว่าภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการศึกษาและวิทยาการเท่านั้นจึงจะมีคุณค่าในทางให้ความรู้แน่ที่จริงแล้ว ภาพยนตร์ทุกเรื่องสอนไม่ใคร่ก็ใคร่ให้ได้เรียนรู้อะไรขึ้นมาบ้างไม่อย่างใดก็อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความบันเทิงนั้น ย่อมมีคุณค่าในทางให้ความรู้ด้วยในเมื่อภาพยนตร์นั้น ๆ เคนเรื่องเกี่ยวกับสังคมที่เป็นอยู่เกี่ยวกับปัญหาด้านจิตวิทยาหรืออารมณ์ในแนวทางที่ก่อให้เกิดความคิดและการสร้างสรรค์ หรือในเมื่อภาพยนตร์นั้นเดินเรื่องเกี่ยวกับอดีตอย่างจริงจัง และในทางสร้างสรรค์ หรือในเมื่อภาพยนตร์นั้น ๆ เปิดเผยถึงข้อเท็จจริงที่แปลกออกไปหรือวาดให้เห็นภาพสถานที่ที่แปลกหูแปลกตา ผู้คนที่แปลก และสภาพของมนุษย์ที่แปลกประหลาดพิสดาร ภาพยนตร์จำนวนมากที่สร้างจากนิยาย มีการโฆษณาชวนเชื่อแอบแฝงหรือโจ่งแจ้งประกอบด้วยข้อนี้หรือทางที่จะเป็นไปได้ในข้อนี้ก็ต้องนำมาสังเกตและวิเคราะห์ด้วยเช่นกัน ถ้าหากว่าเราต้องการให้การประเมินคุณค่าทางให้ความรู้ของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเรื่องใดมีแก่นสารและความหมายสมจริง

คุณค่าทางจริยธรรม สิ่งที่กำหนดคุณค่าทางจริยธรรมนั้น ไม่ใช่อยู่ที่ตัวเรื่องภาพยนตร์ แต่อยู่ที่ลักษณะการคลี่คลายเรื่องให้ผู้ดูเข้าใจ เมื่อภาพยนตร์เรื่องใดก็ตามทำให้เกิดการแปลความหมายของชีวิตไปในทางที่ผิดและบิดเบือน ภาพยนตร์เรื่องนั้นย่อมไร้คุณค่าทางจริยธรรม ภาพยนตร์เรื่องใดจะทรงคุณค่าทางจริยธรรมก็ต่อเมื่อภาพยนตร์เรื่องนั้นแปลความหมายของชีวิตไปในทางที่ให้ความสว่างแก่แนวชีวิตของมนุษย์ทำให้มนุษย์เกิดความเข้มแข็งมีใจเบิกบาน

องค์ประกอบของภาพยนตร์

1. แนวเรื่อง แนวเรื่องเป็นแนวความคิดพื้นฐานของภาพยนตร์ที่เดียว ตัวอย่างเช่น แนวความสมหวังในรักแท้ การล้างแค้น ฆาตกรรม การก่อกบฏ ผลกรรมที่ก่อไว้ เป็นต้น เรื่องการเลือกแนวเรื่องภาพยนตร์นี้ ไม่น่าจะมีเกณฑ์จำกัด เพราะภาพยนตร์ก็เหมือนกับศิลปะประเภทอื่น ๆ สามารถจะวาดให้เห็นชีวิตได้ทุกแง่มุม กล่าวโดยทั่วไปแล้ว แนวเรื่องยิ่งเหมือนชีวิตจริงมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้ภาพยนตร์นั้น ๆ ดีขึ้นเท่านั้น ภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องมีแนวเรื่องสลักสำคัญอันใดก็ได้ จึงจะก่อให้เกิดความบันเทิง มีอยู่บ่อย ๆ ที่ภาพยนตร์ชวนหัว ตลกเฮฮา รักระจุ่มกระจิม และเรื่องโลดโผนที่จบลงด้วยดี มักจะไม่ค่อยมีแนวอะไรเป็นสาระนัก แต่ก็ให้ความบันเทิงได้มาก แต่อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ยังมีแนวเรื่องเป็นสาระเพียงใดก็ต้องคำนึงถึงการเดินเนื้อเรื่องออกมาให้หลักแหลมยิ่งขึ้นเพียงนั้น

2. โครงเรื่อง ลักษณะการวาดแนวเรื่องออกมาเป็นเรื่องนั้นต้องอาศัยโครงเรื่อง โครงเรื่องประกอบด้วย ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร และทำอย่างไร โครงเรื่องจะเป็นที่น่าสนใจเมื่อสถานที่ในท้องเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์และบทบาทโดยไม่ศึกษาให้เข้าใจ ลวก หรือคิดเห็นแต่เงินฝ่ายเดียว จะทำให้โครงเรื่องดาด ขำซากหรือดูเป็นของเทียม เรื่องโลดโผนแบบเก่า ๆ ตลกแบบพื้น ๆ เรื่องซาบซึ้งตรึงใจและฝันอย่างเจิดจรัส เหล่านี้ล้วนแต่ต้องอาศัยแบบแผนโครงเรื่องที่ไม่เหมาะกับภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ทั้งสิ้น โครงเรื่องที่อาศัยการแปลสัญลักษณ์นั้นเป็นเรื่องนอกกฎและตามปกติไม่ประสบผลสำเร็จ

3. บทภาพยนตร์ คือโครงเรื่องโดยละเอียด กำหนดฉาก วางบทบาทการแสดง กำหนดลักษณะของใครและสิ่งใดจะเป็นเช่นใดและจะออกแสดงตอนไหนอย่างไรจะทำอะไรบ้างและจะพูดว่าอะไร บทภาพยนตร์จะจัดลำดับเหตุการณ์เป็นส่วนเป็นตอนที่เหมาะสม ตามลำดับความเข้มข้นของท้องเรื่อง เพื่อให้เรื่องค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นไปเรื่อย ๆ จนถึงจุดสุดยอดของเรื่อง ในบทภาพยนตร์ที่จัดว่าดีนั้นการให้ลักษณะตัวละครและบทเจรจาไม่ว่าจะเปี่ยมเสน่ห์โดยตรงในตัวเองเท่านั้น แต่ยังเป็นที่น่าสนใจเพราะบทภาพยนตร์นั้น ๆ เสริมเรื่องให้ดีขึ้นและพาให้เรื่องก้าวรุดหน้าไปด้วยดี บทภาพยนตร์ที่ดี ก็ต่อเมื่อการดำเนินเรื่องชัดเจน เมื่อลำดับของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องสอดคล้องกันอย่างสมเหตุสมผลและไม่นอกเรื่อง บทภาพยนตร์ที่ดีต้องให้เรื่องดำเนินไปได้คล่อง ลำดับเรื่องได้อย่างแนบเนียน สามารถชักจูงความคิดของผู้ชมให้ต่อเนื่องกัน ซึ่งถ้าไม่เป็นเช่นนั้นแล้วจะต้องเอามาแสดงให้เห็นบนจอ

4. บทบาทการแสดง นักแสดงอาจทำให้บทภาพยนตร์ที่ไม่สู้ดีนักยกยอกรสชาติมีชีวิตก็ได้ หรือทำให้บทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์พร้อมหย่อนรสไปได้ นักแสดงบางคนแสดงได้เฉพาะแบบ หรือมีบุคลิกเป็นแบบ ๆ ไปเท่านั้น ซึ่งต้องเขียนบทให้แสดงเป็นพิเศษไป นักแสดงที่สามารถยอมแสดงได้หลายบทบาท เขาสามารถจะออกบทบาทได้ไม่ว่าจะให้เขาแสดงเป็นตัวอะไรก็ตาม บรรดานักแสดงที่ยิ่งใหญ่ที่สุดนั้นจะสามารถไม่ แต่เพียงแสดงได้ดีสมบทบาทเท่านั้น แต่ในขณะเดียวกันยังช่วยจูงให้นักแสดงคนอื่นในเรื่องให้ได้แสดงสมบทบาทตามไปด้วย การแสดงที่ดีเยี่ยมนั้นมีบ่อยครั้งที่เดียวจะมองเห็นได้จากบทบาทของตัวประกอบ

5. ฉาก เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า สิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องช่วยการแสดงของนักแสดงและช่วยสร้างบรรยากาศ ช่วยบอกนิสัยตัวละครและแม้แต่ช่วยบอกเรื่องราวบางตอนได้ อาจเป็นเครื่องประกอบให้ผู้แสดงสมบูรณ์ขึ้นหรืออาจมารสชาติของผู้แสดงที่เดียวก็ได้ เครื่องประกอบเหล่านี้ อาจเสริมบทให้สมบูรณ์หรือทำให้บทอ่อนไปได้ การจัดฉากและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ มักจะมีคุณค่าใน

ทางให้ความรู้แก่ผู้ชมเป็นอันดับแรก ส่วนการแต่งหน้านั้นบางทีก็เป็นสิ่งเดียวที่ทำให้การแสดงของผู้แสดงเกิดผลและเลียบผลไปได้

6. เสียง เป็นเครื่องช่วยบทภาพยนตร์ ช่วยนักแสดง ตลอดจนผู้ชม ในเรื่องของภาพยนตร์นี้ เสียงแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ เสียงธรรมชาติ เสียงดนตรี และเสียงพูด แต่ละชนิดอาจดีหรือเลวเหมาะเจาะหรือไม่เหมาะเจาะ จำเป็นหรือไม่จำเป็นก็ได้ มีน้อยคนนักจะได้ยินเสียงทั้งหมดที่ออกมาจากภาพยนตร์ได้ด้วยความสำนึก รู้อย่างไรก็ดี เสียงที่ได้ยินโดยไม่ได้สำนึกนั้นจะมีผลกระทบต่อสิ่งที่ผู้ชมแต่ละคนคิดว่า ได้เห็นและได้ยินทีเดียว

7. การถ่ายภาพ ภาพยนตร์จะสร้างขึ้นไม่ได้เลย ถ้าไม่มีกล้องถ่ายภาพยนตร์ ช่างถ่ายภาพยนตร์บางคนเป็นศิลปิน และเพราะฉะนั้นจึงสามารถถ่ายภาพการแสดงให้เกิดผลได้พอ ๆ กับภาพจิตรกรรมสำคัญ ๆ ที่เดียว ช่างถ่ายภาพยนตร์อาจจะทำลายนักแสดง หรือสร้างนักแสดงก็ได้ อาจจะทำให้บทภาพยนตร์ที่ดีเยี่ยมนั้นดีขึ้น หรือทำให้เสียหายไปเลยก็ได้ งานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ในการสร้างภาพยนตร์ก็เป็นวิทยาการแขนงหนึ่งด้วยเหมือนกัน

8. การกำกับการแสดง ผู้กำกับการแสดงภาพยนตร์เป็นผู้ประสมประสานทุกสิ่งทุกอย่าง และคนทุกคนทั้งยังต้องประสานงานกับผู้อำนวยการสร้างซึ่งเป็นผู้ควบคุมค่าใช้จ่ายอีกด้วย ผู้กำกับการแสดงก็คือผู้ที่สร้างภาพยนตร์ขึ้นมา ผู้กำกับการแสดงที่ดีจะสามารถช่วยทำให้ความบกพร่องต่าง ๆ ที่มีอยู่ในบทภาพยนตร์ ในการแสดง ฉากและการถ่ายภาพ กลายเป็นภาพยนตร์ที่ดีขึ้นมาได้ ส่วนผู้กำกับการแสดงชั้นเลว ก็อาจทำให้ความดีเลิศของบทภาพยนตร์ ของการแสดง ฉากและการถ่ายภาพเสียหายไปได้ บรรดาผู้กำกับการแสดงผู้ยิ่งใหญ่ก็มีแบบของตัวเองเป็นที่รู้จักกันดีเช่นเดียวกับนักประพันธ์เหมือนกัน

9. การตัดต่อ การกะเวลาของแต่ละฉาก ๆ ที่จะปรากฏบนจอหนังกระทำกันในห้องตัดต่อ ซึ่งก็มีเรื่องต้องทำมากเรื่องไม่น้อยกว่าด้านอื่น ๆ รวมทั้งการเปลี่ยนฉากตามท้องเรื่อง จากตอนหนึ่งไปหาอีกตอนหนึ่งเช่น ภาพเลื่อนเข้ามา (fade-ins) และภาพจางออกไป (fade-outs) ภาพค่อย ๆ จางหาย (dissolves) ภาพลบ (wipes) และภาพแบบอื่น ๆ ที่เปรียบเทียบ “ เครื่องหมายวรรคตอนของภาพยนตร์ ” การกำหนดช่วงเวลาในตอนต่าง ๆ ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ เป็นผลงานของการตัดต่อ การตัดต่อนี้ก็เป็นวิทยาการแขนงหนึ่ง เป็นศิลปะอย่างหนึ่งเช่นเดียวกับดนตรีประกอบและการถ่ายภาพ ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าองค์ประกอบ 8 ประการที่กล่าวมาข้างต้น

ถ้าท่านประสงค์จะเรียนรู้วิธีที่จะตัดสินภาพยนตร์อย่างจริงจังแล้ว ก็จงสร้างนิสัยดูภาพยนตร์เรื่องหนึ่งให้มากกว่าหนึ่งครั้ง เราจะชื่นชมภาพยนตร์ที่ดียอดเยี่ยมเรื่องใดอย่างเต็มที่ด้วยการได้ดูเพียงครั้งเดียวเท่านั้นหาได้ไม่ ภาพยนตร์บางเรื่องจะให้ประโยชน์แก่ผู้ชมจริง ๆ ก็ต่อเมื่อต้องดูกันซ้ำแล้วซ้ำอีก แม้ภาพยนตร์ที่ชวนเบื่อบางเรื่องก็อาจทำให้เราเรียนรู้ถึงวิธีการสร้างภาพยนตร์ได้ เพราะเมื่อเราดูภาพยนตร์ประเภทนี้ สมองของเราไม่ต้องไปคิดถึงเนื้อเรื่องที่ไร้สาระนั้น ๆ จึงทำให้เรามองเห็นว่าผู้สร้างเขาได้ใช้องค์ประกอบการสร้างภาพยนตร์ทั้ง 9 ประการรวมกัน อนึ่ง การชมภาพยนตร์ไม่ว่าในโทรทัศน์หรือที่อื่น ถ้าเรามุ่งติดตามภาพยนตร์ของคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะ จะเป็นของผู้แสดง ผู้กำกับการแสดง ช่างถ่ายภาพ ผู้ประพันธ์บท ผู้ออกแบบฉาก ผู้ประพันธ์เพลง และผู้ตัดต่อคนใดก็ตาม ก็เป็นการให้ประโยชน์และเพลิดเพลินอยู่เหมือนกัน

ภาพยนตร์ในสมัยสทววรรษนี้เป็นศิลปะที่โรจน์รุ่งที่สุด ต่อไปในภายหน้าภาพยนตร์รวมทั้งโทรทัศน์คงจะรุ่งโรจน์ยิ่งกว่าที่เป็นมาในอดีตเป็นแน่ (AUA DRAMA FILM FESTIVAL : 1-7)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์สั้นนั้น ได้มีการเริ่มปฏิบัติสืบกันมาเป็นเวลาหลายทศวรรษแล้วมีเหตุจูงใจต่าง ๆ ให้ผู้คนให้ความสนใจตลอดจนได้มีหลายองค์กรหลายบริษัทที่ให้การต้อนรับและให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี แนวทางในการก้าวเดินของภาพยนตร์สั้นนั้นจึงเริ่มที่จะสดใส มีการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติให้เห็นอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นจึงมีใช้เวทีเล็ก ๆ อีกต่อไป

3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์สร้างสรรค์

3.1 เรื่องราว/เนื้อหา

ในแง่ของประเด็นเรื่องราวในการสร้างภาพยนตร์ อาจ会有ความคล้ายหรือแตกต่างกันในบางมุมมอง แล้วแต่ผู้สร้างจะเป็นตัวกำหนดการสร้างเรื่องราวนั้น ได้สร้างขึ้นจากแรงจูงใจหลาย ๆ ประการ มีข้อคิดหรือบทสรุปที่สำคัญ ๆ ข้อมูลจากประชา สุวีรานนท์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มีความสามารถในการนำเสนอผลงานการเขียนวิจารณ์ภาพยนตร์ทั่วไป ได้ให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของเรื่องราวไว้อย่างน่าสนใจว่า

หนึ่งในฐานะที่เป็นเรื่องเล่า เช่น บนเกาะแห่งหนึ่งในวงสนทนาซึ่งประกอบด้วยคนกรุงเทพฯ นั้น ทุกคนกำลังถกเถียงกันเรื่องการซื้อเกาะนี้มาทำเป็นรีสอร์ทขนาดใหญ่ หญิงสาวชื่อแพ็ตแสดงอาการต่อต้านและเสนอว่ารีสอร์ทจะทำลายสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตของชาวเกาะ เธอถูกตัดบทโดยชายหนุ่มคนหนึ่งซึ่งดูเหมือนจะเป็นคนรักของเธอเอง หลังจากผล่อออกมาจากกลุ่มมาคุยกันสองต่อสอง ชายหนุ่มบอกกับแพ็ตว่า “.....ผมตัดสินใจแล้วว่าซื้อเกาะนี้” เขาทิ้งช่วงนิดหนึ่งเพื่อเปิดโอกาสให้แพ็ตกัมหน้ำจู้ด ก่อนจะพูดต่อว่า “แต่ผมจะเก็บมันเอาไว้แบบนี้แหละ” แพ็ตยิ้มอย่างชื่นชม

หนังเป็นเรื่องเล่า (narrative) ชนิดหนึ่ง นั้นหมายความว่าหนังมีการเลือกสรรข้อมูล จัดลำดับ และนำเสนอข้อมูลทั้งหมดเป็นเรื่องเป็นราว เพื่อก่อผลทางความหมายและอารมณ์ความรู้สึกในเวลาที่ยาวจำกัด หนังโฆษณาสั้น ๆ ที่แยกมานี้ แม้จะดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อน แต่ก็เป็นอย่างอันดีในการสาธิตการวิเคราะห์เรื่องเล่า ซึ่งอาจทำได้ในลักษณะต่าง ๆ ถึง 3 ลักษณะ

เราอาจวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิง “เนื้อหาที่ถูกนำมาเล่า” โดยพิจารณาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การกระทำของตัวละคร สถานที่ และเวลาที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น ทั้งนี้เพื่อค้นหาความหมายที่หนังต้องการสื่อไปถึงคนดู นอกจากนั้น

“เนื้อหา” อาจชักนำให้เราต้องศึกษาถึงบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในหนัง เช่น ชะตากรรมของหมู่เกาะในทะเลอันดามัน พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวและนักเล่นกอล์ฟทางที่ดิน และอุดมคติการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

ในขณะเดียวกัน เราอาจวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิง “กระบวนการเล่าเรื่อง” อันได้แก่ วิธีการสร้างพล็อต การไข่มุมมอง การเล่นกับลำดับเวลา กลวิธีสร้างความสมจริงให้ผู้ชมยอมรับความเป็นไปได้ในหนังสั้นเรื่องนี้ เราจะเห็นได้ว่าการใช้พล็อตอยู่ 2 พล็อตซ้อนกันอยู่ โดยพล็อตทั้งสองถูกกระตุ้นด้วยปริศนา 2 ข้อคือ ชายหนุ่มจะซื้อเกาะหรือไม่? และถ้าเขาซื้อ เขาจะสูญเสียหญิงคนรักหรือไม่? การเดินเรื่องทั้งหมดจะเป็นการให้คำตอบ หลอกล่อ เตะถ่วง จนกว่าจะถึงการเฉลยปริศนาในตอนจบ

หรือเราอาจวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิง “โครงสร้าง” ซึ่งเป็นการมองทะลุเนื้อหาและกระบวนการเล่าเรื่องลงไปถึงแก่นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในหนัง เช่นมองว่า ตัวละครไม่ใช่คนจริง ๆ เป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในเรื่องเล่า ตัวละครอาจเกิดจากการรวมตัวของคุณสมบัติต่าง ๆ อันได้แก่ บุคลิกภาพ อาชีพการงานฐานะทางสังคม หรือคุณค่าที่เขายึดถือ คุณสมบัติเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทหน้าในการสื่อความหมาย และมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นชนิดที่ขาดกันและกันไม่ได้ จากนั้นเราจึงแบ่งมันออกเป็นคู่ ๆ เช่น คน 2 ฝ่าย คุณค่า 2 ชนิด หรืออุดมคติ 2 อย่าง และสังเกตต่อไปว่าในตอนจบ โครงสร้างหรือความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ถูกสถาปนาไว้ในตอนต้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

การวิเคราะห์หนึ่งในฐานะเรื่องเล่าก็คือการวิเคราะห์ในทำนองใดทำนองหนึ่งตามที่สาธิตไว้ข้างต้น แต่ในการวิจารณ์หนังจริง ๆ นั้น นักวิจารณ์อาจจะรวมเอาวิธีการจาก 2 หรือ 3 แนวมาใช้ร่วมกันในสัดส่วนต่าง ๆ กัน เช่น เขาอาจยึดเอาการศึกษาเชิง “เนื้อหาที่ถูกนำมาเล่า” เป็นหลัก แล้วเอา “กระบวนการเล่าเรื่อง” มาสนับสนุน เขาอาจทำการวิเคราะห์ “โครงสร้าง” เพื่อใช้เปิดเผยบทบาทที่แท้จริงของ “เนื้อหาที่ถูกนำมาเล่า” หรือเขาอาจใช้ผลการวิเคราะห์เชิง “กระบวนการเล่าเรื่อง” เพื่อนำไปอธิบาย “โครงสร้าง” ก็ได้

อย่างไรก็ตาม คงเป็นไปได้ที่บทวิจารณ์จะเอาผลที่เกิดจากการวิเคราะห์มานำเสนอทั้งหมด วิธีการที่ใช้กันทั่วไปคือ เลือกเอาปมประเด็นหรือคู่ขัดแย้งที่น่าสนใจมาเป็นกรอบสำหรับจัดระเบียบข้อมูลที่ได้มาจากเรื่องเล่า และค้นหาความหมายต่าง ๆ ตามวิธีวิเคราะห์ที่กล่าวมา

ถ้าย้อนกลับไปที่ตัวอย่างข้างต้นเราจะเห็นว่า ความหมายมีได้หลายระดับได้แก่ ระดับเนื้อเรื่อง ที่ให้คำตอบว่าความขัดแย้งระหว่างพรรคชนของชายหนุ่มและหญิงสาวจะลงเอยอย่างไร ระดับที่แสดงถึง theme หรือแนวคิดนามธรรม เช่น ธุรกิจท่องเที่ยวกับอุดมคติการรักษาสิ่งแวดล้อมจะไปด้วยกันได้หรือไม่ และระดับที่ให้ความหมายแฝง เช่น หนังได้สื่อถึงการเชิดชูอำนาจที่ให้คุณเมคคัมครองแก่ธรรมชาติอย่างไร

สำหรับนักวิจารณ์ ไม่ว่าเขาจะเห็นว่าหนังเป็นสิ่งบันเทิงหรือศิลปะไม่ว่าความหมายที่เขาค้นพบจะเป็นคติเตือนใจธรรมดาก็หรือปรัชญาที่ลึกซึ้ง และไม่ว่าเขาจะใช้ท่วงทำนองการนำเสนอแบบคนกันเองหรือผู้เชี่ยวชาญการด้านสุนทรียศาสตร์ เขาจะต้องวิเคราะห์เนื้อเรื่องและรูปแบบการเล่าเรื่องให้ได้เสียก่อน มิฉะนั้นแล้ว ความหมายที่ว่าก็จะหลุดลอยจากหนังจริง ๆ หรือประสบการณ์ในการดูหนังจริง ๆ นอกจากนั้นถ้าการวิเคราะห์ของเขามีความซับซ้อนมากพอความหมายที่ว่าก็จะไม่กว้างขวางเสียจนกลายเป็นปรากฏการณ์แบบ “ร้อยเนื้อทำนองเดียว” หรือเป็นสิ่งที่เอาไปอธิบายหนังเรื่องไหน ๆ อีกหลายร้อยเรื่องก็ได้

พูดอีกอย่างหนึ่ง ถึงแม้ว่าหนังที่ยกมาเป็นตัวอย่างจะเป็นเพียงสื่อสำหรับมวลชนที่ถูกมองการโดยผลกำไรของบริษัทขายเหล้า เราก็ต้องคำนึงด้วยว่าหนังมีเนื้อหาและรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีภาษาและมีพลวัตในตัวของมันเอง

บทวิจารณ์กลุ่มแรกในหนังสือเล่มนี้ให้ความสำคัญกับความหมายอันเกิดจากความเป็นเรื่องเล่าของหนัง โดยถือว่าการวิจารณ์คือการค้นหาความหมายในระดับใดระดับหนึ่งที่กล่าวมาข้างต้น และไม่ว่าจะมีความหมายระดับใด หนังจะถูกถือว่าเป็นระบบปิด กล่าวคือ เป็นองค์รวมที่มีเอกภาพในตัวมันเองความหมายใด ๆ ที่ผู้เขียนค้นพบล้วนแต่จะต้องเกิดจากเนื้อหา กระบวนการเล่าเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในตัวหนัง หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เกิดจากกลไกการทำงานอันเป็นระบบของหนังนั่นเอง งานวิจารณ์กลุ่มนี้จึงอิงอยู่บนสมมติฐานที่ว่า “ผู้สร้างหนัง” เป็นที่มาของความหมายต่าง ๆ ในหนัง

กล่าวได้ว่า การวิจารณ์หนังในฐานะที่เป็นเรื่องเล่าเป็นการใช้มุมมองแบบมนุษยนิยม เพราะแฝงนัยไว้ว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างความหมายและกำหนดคุณค่าทางความงามหรือศีลธรรมได้ในผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนสามารถสื่อความหมายและคุณค่านั้นไปสู่ผู้เสพได้ตั้งใจปรารถนา (ประชา สุวิธานนท์:2542: 2-5)

3.2 บทภาพยนตร์

การศึกษาความหมายของบทภาพยนตร์นั้น อาจทำได้ทั้งการวิเคราะห์ความหมายโดยศัพท์ และความหมายโดยนัย

สำหรับความหมายโดยศัพท์ ตามพจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี พ.ศ.2525 ให้ความหมายของศัพท์ที่ใกล้เคียงไว้สองคำด้วยกันคือ คำว่า บท กับ บทบาท

บท หมายถึง ร้อยเท้า ข้อความ ความข้อหนึ่ง

และ บท หมายถึง การทำตามบท ำตามบท (พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน : 2535 : 135)

บทภาพยนตร์ก็คือ “ข้อความที่เขียนขึ้นเพื่อการแสดงตามหรือปฏิบัติตามในการสร้างภาพยนตร์” (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2530 : 319)

นอกจากนี้ ในพจนานุกรมศัพท์ภาพยนตร์ ชื่อ Glossary of Film Terms ของสมาคมภาพยนตร์มหาวิทยาลัย (The University Film Association) ให้ความหมายของบทภาพยนตร์ไว้ว่า “เป็นงานเขียนที่เตรียมขึ้นเป็นพิเศษเพื่อการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์นี้มีด้วยกันหลายชนิดในบทภาพยนตร์จะประกอบด้วยข้อความที่ทำให้เรารู้ว่าจะจัดฉากอย่างไร มีการแสดงอย่างไร กล้องภาพยนตร์จะทำหน้าที่อย่างไรบ้าง รวมทั้งบทเจรจา หรือบทบรรยาย ดนตรีและเสียงประกอบต่าง ๆ มากน้อยแล้วแต่ประเภทของบทนั้นๆ” (Glossary of film Terms : 1978 . 75)

ส่วนความหมายโดยนัย มีผู้ให้คำจำกัดความของบทภาพยนตร์ไว้หลายคน อาทิ ซิด ฟีลด์ (Syd Field) ผู้เขียนไว้ในหนังสือชื่อ The Screen Write's Work Book ว่า

“บทภาพยนตร์ หมายถึง เรื่องราวที่เล่าด้วยการเขียนบรรยายภาพ และถ้อยคำสนทนาตามขอบเขตของโครงสร้างทางการแสดง” (Syd Field : 1984 : 35)

ลิวอิส เฮอร์แมน (Lewis Herman) เขียนไว้ในหนังสือ A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films ว่า

“บทภาพยนตร์ เป็นข้อเขียนที่เรียบเรียงขึ้นเพื่อจะนำไปใช้ในการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ต่างจากงานประพันธ์อื่น ๆ เช่น นวนิยาย ในแง่ที่มันมิใช่งานประพันธ์ที่สำเร็จในตัวเอง หากเป็นเสมือนแบบร่างหรือพิมพ์เขียวของงานสร้างภาพยนตร์มากกว่า” (Lewis herman : 1974 : 57)

เจมส์ มอนาโค (James Monaco) ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับภาพยนตร์ไว้ในหนังสือ How to Read a Film ว่า

“บทภาพยนตร์ ก็คือบทสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ซึ่งปกติแล้ว จะบรรยายถึงภาพในขอบเขตที่กล้องภาพยนตร์จะจับ ตลอดจนการเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์ รวมทั้งบทพูดด้วย แต่ก็ไม่ใช่ข้อกำหนดตายตัวเสมอไป” (James Manaco : 1981 : 72)

ส่วน นอร์ตัน เอส. ปาร์คเกอร์ (Norton S. Parker) เขียนไว้ในหนังสือ Audiovisual Script Writing ว่า

"บทถ่ายทำภาพยนตร์หรือบทภาพยนตร์ ก็คือพิมพ์เขียนของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ที่ผู้เขียนเตรียมขึ้นไว้เพื่อให้ผู้กำกับได้นำไปสร้างให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวา นอกจากนี้ยังมีผู้ติดต่ออีกคนหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการเรียบเรียงเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนั้นด้วย" (Norton S. Parker : 1981 : 49)

บทภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เปรียบเสมือนเป็นพิมพ์เขียวที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องถ่ายทอดจินตนาการในรูปของตัวอักษรให้ปรากฏออกมาเป็นภาพในภาพยนตร์ ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์จึงให้ความสำคัญแก่บทภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

"...ผมอ่านบทภาพยนตร์ด้วยเป้าหมาย 3 อย่าง อย่างแรกจะเกิดในการอ่านครั้งแรก คืออ่านเอาความสนุก สร้างจินตนาการต่อเนื่องตามบทภาพยนตร์ เหมือนกับการดูแปลนบ้านมองให้เห็นบ้านหลังหนึ่ง ในการอ่านบทครั้งแรกนี้จะไม่ต้องข้อโต้แย้ง หรือหาส่วนไม่ดีของบท เท่ากับอ่านให้มีจินตนาการร่วม..." เป้าหมายอย่างที่สองจะเกิดในการอ่านครั้งต่อมา คืออ่านเหมือนคนคอยจับผิดในบทนั้นว่ามีอะไรบ้างที่เป็นส่วนไม่ดี ตั้งข้อโต้แย้งไปตลอดทั้งเรื่อง สิ่งไหนที่บทที่อยู่แล้วก็รอดข้อโต้แย้งไป เจอสิ่งที่ไม่ดีก็ต้องจำแนกว่าไม่ดียังไง เพราะไม่สนุกหรือเพราะเหตุผลไม่รับกัน หรือเพราะอารมณ์ของเรื่องไม่ต่อเนื่อง หรือบุคลิกตัวละครโดดไปโดดมา ไม่คงที่โดยเรื่องบางช่วงอาจทำให้คนดูไม่รู้เรื่อง ฯลฯ... เป้าหมายอย่างที่สองคืออ่านเพื่อหาแนวทางแก้ไขในส่วนที่เห็นว่าไม่ดีทั้งหลาย... ในกรณีที่ผมให้คนอื่นเขียนบทให้ ผมจะปรึกษากับเขาในการแก้ไขบท และให้เขาแก้ตามแนวทางซึ่งได้ตกลงยอมรับกันทั้งสองฝ่าย การที่ผมต้องปรึกษากับเขาด้วย เพราะไม่แน่ว่าเราจะตีความบทภาพยนตร์ออกมาถูกต้องเสมอไป บางทีเราอมมองพลาดไปก็มี ถ้าเหตุผลของเขาดีกว่าของผม ผมก็ยอมรับ และบางครั้งหากเป็นไปได้ ในกรณีที่บทภาพยนตร์นั้นเป็นบทดัดแปลงมาจากเรื่องเดิม ผมจะเชิญเจ้าของบทประพันธ์ร่วมแสดงความคิดเห็น หรือรับรู้ในแนวทางที่เรานำเสนอภาพยนตร์ด้วย...

...ผมจะศึกษาบทในทุกแห่งทุกมุมล่วงหน้า ผมจะกำหนดมุกกลอง ขนาดภาพ การเคลื่อนไหว กล้องและทิศทางของผู้แสดง แสง เสียง อะไรต่าง ๆ ล่วงหน้าไว้ก่อน ความเคยชินของผมคือผมจะสเก็ตช์ไว้เป็นสตอรี่บอร์ด หรืออาจถ่ายภาพจากสถานที่จริงมาขยายติดสตอรี่บอร์ดแทนสเก็ตช์ ...สิ่งใดในบทที่ผมไม่รู้ ไม่แน่ใจหรือไม่ชำนาญ ผมจะไปศึกษาจากความเป็นจริง เพื่อจะได้มาดูแลหรือแนะนำหรือให้แนวทางที่ถูกต้องแก่ผู้แสดง... รวมความแล้วผมจะศึกษาทุกส่วนของบทภาพยนตร์ให้รู้และเข้าใจอย่างถ่องแท้ ทั้งส่วนที่เป็นองค์ประกอบของดราม่า และรายละเอียดต่าง ๆ ในบท...

...ในกรณีที่ผมเขียนบทภาพยนตร์ของผมเอง แนนอน การแยกตัวระหว่างการเป็นผู้เขียนบทกับการเป็นผู้กำกับคงแยกกันออกไม่ได้สนิท ในกรณีนี้ ผมจะขอให้คนอื่นช่วยอ่านบทด้วย เป็นคนที่เรามั่นใจว่าเขาจะพูดตรงไปตรงมา ทั้งการติและการชมส่วนตัวผมเอง ผมจะทิ้งบทไว้ระยะหนึ่งแล้วย้อนมาอ่านใหม่เพื่อจะได้เห็นความบกพร่องในบทของตัวเองได้ โดยทำตามเป้าหมาย 3 ประการ ดังกล่าวมาแล้ว..." เชิด ทรงศรี (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2530 : 319-320)

"...ผมอ่านเอาเรื่องทั้งหมดจากบทก่อนว่าเรื่องเป็นยังไง จากนั้นพิจารณาว่าโครงสร้างของหนังว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร เซยหรือทันสมัย เข้าท่าหรือไม่เข้าท่า ถ้าโครงสร้างไม่ดีก็แก้ แม้กระทั่งการขึ้นต้นเรื่องมันเรียบไปหรือเปล่า หรือเรื่องสโลว์ลิ้นควรรู้ขึ้นต้นแบบไหน เพื่อเร้าใจคนดู... ถ้าได้อยู่แล้วก็ไม่แก้ แต่ถ้าไม่ดีก็ตัดขาดก็แก้... จากนั้นก็จะพิจารณาจุดบทสนทนาว่าเข้าท่าไหม ถ้าไม่ค่อยเข้าท่า ไม่เหมาะกับบุคลิกตัว

ละครก็แก้ไข... ในบางช่วงของหนังเราต้องฟังฟังการพูดแบบดราม่าบ้าง พุทธธรรมหรือเรียลลิสติกก็ไม่ใช่ เราต้องเล่นสำบัดสำนวนเพื่อเร้าคนดูบ้าง... จากนั้นดูว่าคลิกลองตัวละครเป็นอย่างไร ชัดเจนหรือไม่ คงที่หรือไม่... เพราะบางที่มันกว้างและมีพัฒนาการที่สับสน เราต้องแก้ไขให้ลงตัวที่สุด ให้สมจริงสมจัง มีเลือดเนื้อและวิญญาณ จากนั้นพิจารณาจุดเรื่องของลักษณะของภาพ มุมภาพ... ก็ต้องดูเพราะผู้กำกับหนังไทยต้องเข้าใจการกำกับภาพด้วย โดยเฉพาะเมื่อคนอื่นเขียนบทให้...

...การเขียนบทเองกำกับเองมีความเป็นไปได้ ที่จะทำให้เรามองข้ามข้อบกพร่องของตัวเองไปบ้าง ถ้าเป็นตัวผมแล้ว ผมแก้ไขโดยหาคนที่ไว้วางใจอ่านเพื่อเสนอแนะหรือคอมเมนต์ วิธีนี้ค่อนข้างอันตราย... อาจเจอคอมเมนต์สะเปะสะปะ... สำหรับตัวผมเมื่อเขียนบทเสร็จแล้วจะทิ้งไว้สักระยะหนึ่ง หลังจากนั้นจะเอามาอ่านอีกครั้งซึ่งจะทำให้มองบทในระดับลึกลงไป จนเห็นข้อบกพร่องของตัวเอง... ต้องซื้อสตย์ต่อตัวเองเพราะงานเป็นของตัวเอง ก็ต้องทำออกมาให้ดี ส่วนที่ดีแล้วก็ต้องเข้าข้างตัวเอง เพราะงานมันเป็นของเราเอง แต่ต้องมีเหตุผลเพียงพอที่จะเข้าข้างตัวเอง ผมเคยพูดว่า logic ของหนังกับ logic ของชีวิตจริง ไม่จำเป็นต้องตรงกันเสมอไป เช่น หนังฆาตกรรม ตามฆ่ากัน ตำรวจไม่มาสักที ไม่ใส่ใจจนหนังจบแล้วถึงมาแสดง logic ของหนังว่าไม่จำเป็นต้องตรงกับชีวิตจริง... จุดประสงค์ของหนัง คือ หนังต้องการความตื่นเต้นเร้าใจคนดู แต่ก็ต้องมีสักครั้งหรือสองครั้งที่เราต้องเน้นให้คนดูเข้าใจว่าเราไม่ต้องการเอา logic ช่วงนี้มาพัวพันกับความเป็นจริง... เราต้องปูเรื่องมาให้เห็นก่อน...

...เมื่อต้องเตรียมตัวถ่ายทอดบทเป็นหนัง ผมจะพิจารณาดูส่วนต่าง ๆ ที่จะเป็น function ของหนัง คือ พิจารณานักแสดงที่เหมาะสม หากจะต้องเปลี่ยนในแง่การคำ ก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง พิจารณาผู้ร่วมงานที่เหมาะสม ทำงานเข้ากันได้ไหม ลงตัวกับข้อกำหนดของนายทุนไหม... พวกราช จาก แสง เสียง คิดตั้งแต่เขียนบทแล้ว...

...ผมให้ความสำคัญทางด้านดราม่าพอ ๆ กับเรียลลิสติก ผมถือว่าการทำหนังมี 2 ส่วน คือ เรียลลิสติกกับดราม่า ผมจะผสมให้กลมกลืนอย่างได้สัดส่วนกัน เรียลลิสติกตลอดก็ได้ อาจแย่นในความรู้สึกของคนดู ต้องใช้ดรามามาช่วยย៉าให้ได้อารมณ์ เพราะดราม่าเป็นตัวการที่ช่วยให้คนซึมซับการรับสารได้ดี..."
มานพ อุดมเดช (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2532 : 644-645)

การสื่อสารในสังคมมนุษย์ เป็นการนำเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือความรู้สึก โดยอาศัยเรื่องนำไปโดยวิธีหนึ่งวิธีใดไปถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการ จนทำให้เกิดการกำหนดรู้ความหมายแห่งเรื่องราวร่วมกันได้ เริ่มแรกนั้นความหมายดังกล่าวต้องเกิดขึ้นภายในใจของบุคคลหนึ่งก่อน ซึ่งอาจเป็นความหมายจากการได้เห็น ได้ยิน ได้กลิ่น ได้สัมผัส รวมทั้งที่ได้คิดขึ้นเองภายในใจหรือมโนภาพของบุคคลคนนั้น และหากบุคคลผู้นี้ต้องการให้ความหมายหรือมโนภาพเหล่านั้นเกิดขึ้นภายในใจของผู้อื่นด้วย ก็จำเป็นต้องเปลี่ยนความหมายหรือมโนภาพเหล่านั้นให้เป็นอาณัติสัญญาณรูปหนึ่งรูปใดเสียก่อน ซึ่งเมื่อบุคคลเป้าหมายได้รับอาณัติสัญญาณนี้แล้ว จะเปลี่ยนกลับให้เป็นความหมายเกิดขึ้นภายในใจได้เช่นกัน

อาณัติสัญญาณนี้เป็นคำเรียกรวม โดยครอบคลุมถึงกิริยาอาการเครื่องหมาย สัญลักษณ์ แสง สี กลิ่นและอื่น ๆ อีกนานชนิด แต่ที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์และมนุษย์เท่านั้นได้คิดสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และสามารถเรียนรู้สืบทอดและพัฒนาโดยตลอดก็คือภาษานั้นเอง ภาษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งแก่การสื่อสารของมนุษย์ (การผลิตรายการขึ้นสูง. 2542 : 71)

การเขียนบทเป็นการเริ่มต้นของกระบวนการผลิตภาพยนตร์หรือเป็นการสร้างภาพยนตร์ในกระดาษเสียขั้นหนึ่งก่อนจะลงมือผลิตจริง ข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ในหนังสือเอกสารการสอน

ชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช มีข้อมูลน่าสนใจและเป็นประโยชน์ ว่า บทภาพยนตร์ที่เตรียมขึ้นเพื่อการผลิต อาจจะมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

1. ไม่มีบทเลย ภาพยนตร์บางประเภทสามารถถ่ายทำได้โดยไม่ต้องมีบท ทั้งนี้จะเป็น ด้วยบทไม่มีความจำเป็นในกรณีนั้น หรือว่าผู้สร้างจงใจออกแบบภาพยนตร์ของตนเช่นนั้นก็ได้ เช่น ภาพยนตร์ข่าว ประเภทข่าวสด (spot news) ต้องถ่ายทำโดยไม่ต้องมีบทล่วงหน้า ภาพยนตร์สารคดีบางเรื่องก็อาจจะใช้แต่โครงเรื่องไม่ก็บรรทัดเท่านั้นในการถ่ายทำ ดังเช่นงานภาพยนตร์สารคดีเด่น ๆ ของโรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี้ ผู้บุกเบิกงานภาพยนตร์สารคดีของสหรัฐอเมริกา เป็นต้น ภาพยนตร์ทางการศึกษาหรือภาพยนตร์บันทึกการทดลองต่าง ๆ ทางจิตวิทยา สังคมวิทยานั้นผู้สร้างก็มักพบว่าเขาต้องบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นฉับพลัน บางอย่างที่ไม่อาจเตรียมบทไว้ล่วงหน้าได้ เพราะฉะนั้นเขาจะพยายามเก็บภาพเหตุการณ์ทั้งหมดอย่างดีที่สุด แล้วนำไปตัดต่อทีหลัง ทั้งนี้รวมถึงภาพยนตร์ทดลองส่วนใหญ่ด้วยที่มักจะมีแต่แนวคิด หรือเทคนิคที่จะใช้เท่านั้น

อย่างไรก็ตาม โดยปกติแล้วการผลิตภาพยนตร์ส่วนใหญ่ย่อมจะต้องมีการเตรียมหรือเขียนบทขึ้นไว้ บทที่ถือว่าได้พัฒนาขึ้นมาในระดับที่น่าไปใช้เป็นต้นแบบของการสร้างภาพยนตร์ได้ มีดังนี้

2. ทรีตเมนต์หรือโครงเรื่องขยาย (treatment) คือการเขียนอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่จะสร้าง รูปแบบของทรีตเมนต์ ประกอบด้วยส่วนนำ ซึ่งระบุชื่อเรื่อง ความยาว (เวลา) กลุ่มผู้ดูเป้าหมาย ผู้อำนวยความสะดวก ผู้กำกับ และรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็น

ส่วนเนื้อหา เริ่มต้นด้วยวัตถุประสงค์ทั่วไปของภาพยนตร์ ตามด้วยเนื้อหาและลักษณะของภาพที่ต้องการนำเสนอ การเขียนทรีตเมนต์อาจจะใช้วิธีแบ่งเรื่องออกเป็นตอน ๆ (sequence) โดยมีเลขนลำดับกำกับ หรือใช้วิธีย่อหน้าเอกก็ได้ โดยทั่วไปแล้วนิยามที่จะเขียนทรีตเมนต์สั้น ๆ ประมาณ 2 หน้า หรือถ้าเป็นภาพยนตร์บันเทิงความยาวมาตรฐาน 90-100 นาที ก็อาจจะยาวกว่านั้น แต่ไม่ควรเกิน 10 หน้า อย่างไรก็ตาม บทในลักษณะของทรีตเมนต์นี้ใช้ผลิตได้ในงานภาพยนตร์ที่ไม่ใช่เรื่องบันเทิง (non-fiction film) มากกว่า

3. บทหรือบทถ่ายทำ บทภาพยนตร์หรือบทถ่ายทำที่ใช้เป็นแผนหลักของการสร้างภาพยนตร์ แบ่งตามการผลิตออกเป็น 2 แบบ คือ บทแบบบรรยาย (voice-over script) ซึ่งมีการแบ่งข้อต่อแล้ว และมีคำบรรยายสำหรับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง กับบทแบบสนทนา (dialogue script) ซึ่งมีการแบ่งฉากและระบุข้อมูลของฉากด้วย เช่น “ภายใน-ห้องครัว-เวลากลางวัน” พร้อมด้วยคำสนทนาของตัวละครไว้

4. ลำดับภาพร่างหรือสตอรี่บอร์ด คือ ภาพร่างหรือภาพสเก็ตช์ของฉากต่าง ๆ ที่จะมีการถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ โดยมีการเขียนคำบรรยายหรือคำสนทนา รวมทั้งเสียงประกอบและดนตรีประกอบกำกับไว้แต่ละภาพด้วย สำหรับข้อที่มีการแพนหรือซูม อาจจะใช้ภาพสองหรือสามเฟรมก็ได้ การทำสตอรี่บอร์ดอาจจะทำในลักษณะของบทภาพยนตร์ โดยเพียงแต่เปลี่ยนคำอธิบายภาพเป็นภาพร่างของแต่ละข้อต่อ หรือจะเขียนแยกทีละแผ่นทีละเฟรมเพื่อความสะดวกในการประชุมพิจารณาร่วมกันระหว่างทีมงานและผู้เกี่ยวข้องก็ได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2542 : 116-118)

กุลธิดา สามะพุทธิ ผู้เขียนคอลัมน์นี้จะมาเป็นภาพยนตร์ในหนังสือสารคดี ได้ให้ความสำคัญแก่คุณค่าและความกระจำจืดเกี่ยวกับบทภาพยนตร์ ความว่า

ถ้าการจดปากกาเขียนอักษรตัวแรกคือจุดเริ่มต้นของงานวรรณกรรม การปิดปากลงบนผืนผ้าคือการถือกำเนิดของภาพเขียน การสร้างสรรค์ศิลปะแขนงที่เจ็ดนี้จะเริ่มต้นขึ้นที่บทภาพยนตร์ ซึ่งเปรียบเป็น “พิมพ์เขียว” ของภาพยนตร์ โดยมีคนเขียนบทเป็นสถาปนิกผู้ออกแบบและมีผู้กำกับเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ยุทธนา มุกดาสนิท ผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังเคยกล่าวไว้ว่า “เราอาจสร้างภาพยนตร์ที่เลวจากบทที่ดีได้ แต่เราไม่อาจสร้างภาพยนตร์ที่ดีจากบทที่เลวได้”

ผู้เขียนบทภาพยนตร์อาจจะเป็นผู้กำกับหรือนักเขียนอิสระที่นำบทภาพยนตร์นั้นมาเสนอหรือ “ขาย” ให้แก่อำนาจการสร้าง ซึ่งเป็นผู้ให้เงินทุนในการนำบทนั้นมาสร้างเป็นภาพยนตร์ บทภาพยนตร์แบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือ บทที่เขียนจากความคิดริเริ่ม หรือแรงบันดาลใจจากเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัวซึ่งเป็นเรื่องที่เขียนขึ้นสำหรับการนำมาทำเป็นภาพยนตร์โดยเฉพาะ อีกประเภทหนึ่งคือบทที่เขียนขึ้นจากวรรณกรรมหรือที่เรียกว่าบทดัดแปลง บทภาพยนตร์ส่วนมากจะอยู่ในประเภทหลัง เพราะวิธีการบรรยายและพรรณนาของวรรณกรรมที่มุ่งให้อ่านเห็นภาพนั้น ทำให้นำมาปรับปรุงหรือดัดแปลงสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น บทดัดแปลงนี้มีความยากอยู่ที่การทำให้วรรณกรรมหรือนวนิยายซึ่งมีขนาดยาวกลายมาเป็นบทภาพยนตร์ที่เมื่อนำมาทำเป็นภาพยนตร์แล้วมีความยาวเพียงสองสามชั่วโมง บางครั้งคนเขียนบทต้องดัดแปลงให้นวนิยายที่มีความยาวสามหน้ากลายเป็นบทภาพยนตร์ที่จบลงภายในหน้าเดียว

เมื่อได้ที่มาของบทภาพยนตร์ซึ่งจะชี้ให้เห็นโครงเรื่องและแนวคิดหลักของภาพยนตร์แล้ว ผู้เขียนจะต้องค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริงสมจังและมีเหตุผลน่าเชื่อถือ จากนั้นจึงลงมือเขียนซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เขียนบทสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาในความคิดของตนก่อน แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นตัวหนังสือซึ่งทีมงานแต่ละฝ่ายจะใช้เป็นแนวทางในการทำงานทั้งในขั้นตอนการถ่ายทำและหลังการถ่ายทำ เช่น การตัดต่อ การบันทึกเสียง การทำเทคนิคพิเศษ เป็นต้น

ก่อนที่จะมาเป็นบทภาพยนตร์ที่เราเห็นนักแสดงใช้ท่องบทหรือที่ผู้กำกับถืออยู่ในมือระหว่างการถ่ายทำนั้น เริ่มแรกจะเป็นเพียงแค่แนวคิดหลักของเรื่อง (Theme) ซึ่งมีความยาวเพียงสองสามประโยค เช่น ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีแนวคิดหลักคือ “อิสราเอลคือสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการ” จากนั้นก็จะนำแนวคิดหลักนี้มาเขียนเป็นเรื่องย่อของภาพยนตร์ทั้งหมด (Synopsis) โดยมากมีความยาวไม่เกินหนึ่งหน้ากระดาษ ขั้นตอนมาเรื่องย่อของภาพยนตร์จะถูกนำมาเพิ่มเติมรายละเอียดและเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นำเสนออย่างต่อเนื่อง มีบทสนทนาหลัก ๆ ของตัวละครสำคัญ ๆ ซึ่งจะทำให้ทีมงานเข้าใจรวมทั้งมองเห็นลำดับเหตุการณ์และอารมณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องว่าเป็นอย่างไร บทภาพยนตร์ในลักษณะนี้เรียกว่า ทรีตเมนต์ (Treatment) ซึ่งเป็นบทที่นำไปเสนอให้อำนาจการสร้างพิจารณาจะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์หรือไม่ ถ้าตกลงว่าจะสร้างก็นำทรีตเมนต์ไปทำเป็นสกรีนเพลย์ (Screen Play) ซึ่งจะแยกเหตุการณ์ออกมาเป็นฉาก ๆ แล้วแบ่งสถานที่ในการถ่ายทำโดยจัดให้เรื่องที่เกิดขึ้นในสถานที่เดียวกันมาถ่ายทำพร้อมกัน และยังระบุเหตุการณ์ ตัวละคร บทสนทนาเอาไว้ด้วย ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการเขียนเป็นบทสำหรับการถ่ายทำ (Shooting Script) โดยมีส่วนสำคัญที่เพิ่มเติมเข้ามาคือ การกำหนดมุมกล้อง ขนาดของภาพ และเสียงที่ต้องการในปัจจุบันผู้เขียนบทมักจะเขียนเป็นแค่สกรีนเพลย์เท่านั้น ส่วนรายละเอียดเกี่ยวกับมุมกล้องและขนาดของภาพจะปล่อยให้เป็นที่หน้าที่ของผู้กำกับและช่างกล้องแทน

ภาพยนตร์ไทยบางเรื่องไม่ได้เขียนบทตามขั้นตอนเหล่านี้ แต่จะสรุปเป็นขั้นตอนเดียว ด้วยการเขียนบทในกองถ่าย คือเขียนไปถ่ายไป เปลี่ยนแปลงบทตามปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า ซึ่งเรียกว่า “บทเปิด”

ในแต่ละขั้นตอนของการเขียนบทภาพยนตร์นั้น ผู้เขียนบทจะต้องปรึกษากับผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างโดยตลอด อาจจะมีการแก้ไขครั้งแล้วครั้งเล่ากว่าจะเป็นที่พอใจของทุกฝ่าย ข้อขัดแย้งที่พบอยู่เสมอก็คือ ความต้องการระหว่างผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ หรือคนเขียนบทไม่ตรงกัน เนื่องจากผู้อำนวยการสร้างบางคนต้องการนำเสนอเนื้อหาที่ “เอาใจตลาด” เพื่อความมั่นใจในการลงทุน ในขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งต้องการนำเสนอในสิ่งที่ตัวเองคิด ซึ่งบางครั้งถูกประเมินว่าไม่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายทำให้ไม่มีคนดู กรณีเช่นนี้อาจจบลงที่การประนีประนอม มีการปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์ หรืออาจจบลงที่การแยกทางกันเดินระหว่างผู้เสนอบทกับผู้อำนวยการสร้าง

บทภาพยนตร์ที่ดีนั้นต้องบอกให้ชัดว่ากำลังพูดถึงเรื่องอะไร และมุ่งไปในแนวทางนั้น ไม่ควรเผลอไปเรื่องอื่นเพราะจะทำให้ประเด็นของหนังเสีย นอกจากนี้บทที่ดีควรอธิบายองค์ประกอบของฉากอย่างละเอียดเพื่อให้ง่ายต่อการตีความและการถ่ายทำ แต่บทที่มีความละเอียดจนเกินไปก็อาจเป็นตัวจำกัดจินตนาการและการสร้างสรรค์ของทีมงานได้ เพราะต้องทำทุกอย่างให้เป็นไปตามบทที่เขียนไว้ การมีบทที่ดีจะส่งผลให้ภาพยนตร์มีคุณภาพด้วย ดังนั้นผู้อำนวยการสร้างจึงต้องให้ความสำคัญกับการสรรหาบทภาพยนตร์ โดยพิจารณาบทอย่างลึกซึ้ง หากเห็นว่าบทภาพยนตร์นั้นยังไม่ดีพอ ก็พร้อมที่จะทิ้งบทประมาณเพื่อทำขึ้นมาใหม่ จนกว่าจะได้บทภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการถ่ายทำอาจมีการเปลี่ยนแปลงบางอย่างกะทันหัน ซึ่งอาจเกิดจากปัญหาในเชิงเทคนิคหรือผู้กำกับตีความบทผิดไป ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงอย่างไรขึ้นอยู่กับการศึกษาของทีมงานโดยเฉพาะระหว่างผู้กำกับกับคนเขียนบท ดังนั้นผู้เขียนบทจึงยังคงมีบทบาทอยู่แม้ว่าบทภาพยนตร์จะเขียนเสร็จไปแล้วก็ตาม แต่ในกรณีที่ผู้กำกับเป็นคนเขียนบทเอง ก็จะไม่มีปัญหามากนักเพราะรู้ตัวว่าต้องการพูดอะไรในฉากนั้น ๆ

การตีความหรือวิเคราะห์บทภาพยนตร์เป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญ ก่อนลงมือถ่ายทำทีมงานทุกคนจะได้รับแจกบทไปเพื่อตีความเหตุการณ์และบทสนทนาออกมาเป็นการแสดง โดยเฉพาะผู้กำกับนั้นต้องตีความบทให้ “แตก” เพราะจะต้องอธิบายและสร้างความเข้าใจกับทีมงาน เพื่อให้ทำงานได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนและมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวของภาพยนตร์ซึ่งจะทำให้ผลงานออกมามีคุณภาพ (กุลธิดา สามะพุทธิ, 2540 : 134-135)

3.3 การนำเสนอ

ประวิทย์ แต่งอักษร นักวิจารณ์ภาพยนตร์และนักเขียนชื่อดัง ได้ให้ข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานภาพยนตร์ไว้อย่างน่าสนใจว่า การแบ่งประเภทของหนังสามารถทำได้หลายวิธีการด้วยกัน แต่การแบ่งที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดคือแบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ (style) โดยพิจารณาจากเทคนิคของหนังเป็นสำคัญ สไตล์ของหนังแบ่งออกเป็น 3 สไตล์หลักด้วยกัน ได้แก่ realism, classical cinema (หรือบ้างก็เรียกว่า drama) และ formalism ลักษณะสำคัญของหนังในกลุ่ม realism เน้นการนำเสนอความจริงเป็นหลัก ใช้เทคนิคของหนังแต่เพียงเล็กน้อย ส่วนใหญ่มักจะได้แก่ หนังข่าว หนังสารคดี หรือหนังประเภทโฮมมูวี่หรือโฮมวิดีโอที่ถ่ายเอาไว้เพื่อบันทึกเหตุการณ์ ส่วนหนังในกลุ่ม classic cinema เน้นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมเป็นหลัก หนังที่สร้างขึ้นเพื่อการค้าส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่มนี้ ส่วนหนังในกลุ่ม formalism (บางสำนักก็อาจจะเรียก surrealism) ไม่ได้มีจุดหมายเพื่อเสนอความจริงเหมือน realism หรือ สร้างอารมณ์ร่วมเหมือน classical cinema แต่เน้นการแสดงความคิด สื่อความหมายผ่านการใช้สัญลักษณ์ เพราะฉะนั้นจึงเน้นการปรุงแต่งด้วยเทคนิคอย่างเข้มข้น หนังในกลุ่มนี้ไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักเนื่องจากดูยากและเข้าใจยาก (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2542 : 5)

แล้วคนอย่างพี่น้องลุมิเอร์กับนายเมลิเอร์สำคัญอย่างไรนอกเหนือจากการเป็นคนทำหนังยุคแรก ๆ สำหรับนักประวัติศาสตร์หนัง ความแตกต่างในวิธีการนำเสนอ (Presentation) ของทั้งสองฝ่าย-ถือกันว่าเป็นจุดเริ่มต้นของหนังในสองแนวทางสำคัญ การบันทึกภาพความเป็นไปที่เกิดขึ้นตามจริงของพี่น้องลุมิเอร์ ถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดของกลุ่ม realist หรือกลุ่มเหมือนจริง (บ้างก็เรียกว่าสำนิจนิยม) ที่เน้นการปรุงแต่งด้วยเทคนิคของหนังแต่น้อย ส่วนหนังที่แสดงจินตนาการอันกว้างไกลเกินขอบเขตของความจริงของเมลิเอร์ก็จะเป็นจุดกำเนิดของกลุ่ม formalist หรือรูปแบบนิยมที่ให้ความสำคัญกับการปรุงแต่งด้วยเทคนิคของหนัง

ส่วนหนังแนว avant-garde เป็นหนังที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นศิลปะบริสุทธิ์ (pure art) เทียบกับภาพเขียนคงประมาณภาพ abstract ที่ผู้ชมอาจจะไม่เข้าใจความคิดของผู้สร้างได้ทันที แต่สามารถบังเกิดความรื่นรมย์ในเทคนิคการนำเสนอได้ ลักษณะเด่นของ avant-garde มักจะไม่สนใจเล่าเรื่องให้ผู้ชมติดตาม แต่เป็นเพียงการนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ ทางศิลปะ อาจจะเป็นการนำเสนอความคิดบางอย่างหรืออารมณ์บางอย่าง อารมณ์ หนังแนวนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการทดลองสร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการของคนกลุ่มเล็ก ๆ ให้ความสำคัญกับเทคนิคด้านภาพและเสียง รวมถึงการสื่อความหมายพิเศษอย่างไร้ขอบเขต

แนวทางของหนังที่เรากำลังให้ความสนใจในตอนนี้อยู่ - ไม่ได้จำเพาะเจาะจงเน้นถึงหนังในกลุ่มสารคดีหรือ avant-garde แต่เป็นหนังในกลุ่มที่อยู่ระหว่างขั้วทั้งสองซึ่งถือเป็นหนังส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้น

สำหรับคนทั่วไปเรียกหนังพวกนี้ว่า fiction film หรือหนังที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินเรื่อง แต่สำหรับนักวิจารณ์แล้ว หนังพวกนี้ถูกเรียกว่า classical cinema

เพราะฉะนั้น เรียลลิสม์ (realism) กับฟอร์โมลิสม์ (formalism) จึงเป็นคำศัพท์ที่ช่วยให้เข้าใจได้ถึงแนวทางการนำเสนอของหนังแต่ละเรื่องว่าโอนเอียงไปในขั้วไหน มากกว่าที่จะเป็นขั้วนั้นเลยจริง ๆ (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 6-7)

และด้วยข้อมูลที่เป็นเสมือนบทสรุปของคำกล่าวของประวิทย์ แต่งอักษร เกี่ยวกับการนำเสนอผลงานภาพยนตร์ ได้แก่ อังเดร บาแซง นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสผู้ยิ่งใหญ่เคยบอกว่า หนทางหนึ่งในการทำความเข้าใจว่าหนังสือเรื่องหนึ่งต้องการจะบอกอะไรกับเราก็คือค้นหาให้ได้ว่าหนังเรื่องนั้นบอกอย่างไร กล่าวอีกนัยหนึ่ง บาแซงกำลังหมายความว่า เนื้อหาที่จะนำเสนอกับรูปแบบการนำเสนอเกี่ยวโยงกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ในลักษณะที่ไม่แตกต่างไปจากศิลปะแขนงอื่น ทำนองเดียวกัน นักวิจารณ์อเมริกันบางคนเคยบอกว่า “วิธีการเล่าเรื่องก็เป็นส่วนหนึ่งของตัวเรื่อง คุณจะสามารถจะเล่าเรื่องราวเดียวกันให้น่าเบื่อ เล่าให้น่าสนใจ หรือเล่าให้สนุกสนาน เพราะฉะนั้นมันขึ้นอยู่กับคนเล่ามากกว่า” (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 17)

ขจิตขวิญ ผู้ซึ่งเขียนบทความ “ภาพของชนชั้น ความเป็นเพศหญิงและเพศที่สามในภาพยนตร์สั้น” ในหนังสือสูจิบัตรเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 6 ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาในแง่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเทศกาลภาพยนตร์สั้นว่า ในการรวบรวมกลุ่มของเนื้อหาหลักและรูปแบบของภาพยนตร์สั้นนั้นในการศึกษา ผู้เขียนใช้หลักสำคัญ 2 ประการคือ (1) การแบ่งตามเนื้อหาสาระที่ถูกนำเสนอ เป็นการรวบรวมทั้งในส่วนประเภทของภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์ทดลอง และ (2) แบ่งตามลักษณะหรือรูปแบบของภาพยนตร์ซึ่งเป็นลักษณะของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอโดยเน้นสไตล์เป็นหลัก มาประกอบร่วมกันในการจัดกลุ่ม เนื่องจากลักษณะภาพยนตร์นั้นมีหลากหลายซึ่งต้องใช้เกณฑ์มากกว่าหนึ่งมาประกอบกันเพื่อการให้มองเห็นภาพรวมเป็นไปได้โดยง่าย

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่ถูกสร้างนั้นเป็นเสมือนการจำลองภาพชีวิตของคนคนหนึ่งหรือหลายคนที่มีตัวตนของความเป็นชนชั้น ความเป็นเพศ วิถีชีวิตที่แตกต่างของแต่ละปัจเจกบุคคลออกมานำเสนอแก่ผู้ชม ซึ่งแน่นอนว่าภาพยนตร์สั้นเหล่านี้แม้ว่าจะถูกสร้างขึ้นด้วยจุดประสงค์อย่างไม่ซับซ้อนจากผู้สร้างก็ตาม ที่ว่าอาจจะทำเรื่องราวของตัวละครแบบนี้ เพราะมีความน่าสนใจในตัวของมันเอง แต่มันได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นแล้วภาพยนตร์เหล่านี้ก็ไม่ได้มีความสำคัญเพียงแค่เล่าเรื่องราวชีวิตของใครคนหนึ่งอีกต่อไป แต่นอกเหนือไปกว่านั้นมันได้สะท้อนสิ่งที่อยู่นอกเหนือความคิดแรกเริ่มของผู้สร้างไปอย่างมากมาเลยทีเดียว ภาพของชนชั้นหรือความเป็นกลุ่มที่ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์นั้นทำให้เราได้ทราบถึงสถานการณ์ของสื่อภาพยนตร์ที่ถูกใช้เป็นเวทีในการต่อสู้ทางวัฒนธรรมและอุดมการณ์ (ขจิตขวิญ. 2545 : 28)

และจากการสรุปผลการชมภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 ครั้งของขจิตขวิญ จนได้ข้อมูลที่สำคัญต่อการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอมีความน่าสนใจคือ ผลจากการรวบรวมจากการชมภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 ครั้ง ภาพชีวิตของชนชั้นที่มีความแตกต่างกันในวิถีการดำเนินชีวิตนับเป็นภาพที่ถูกนำเสนออย่างเด่นชัดในเรื่องราวที่ถูกเล่าซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ที่สำคัญนั่นคือการเล่าเรื่องราวของวิถีชีวิตของชนชั้นกลางในสภาพของสังคมเมือง และวิถีชีวิตของชนชั้นล่าง โดยมีรายละเอียดในเรื่องราวของแต่ละชนชั้นดังนี้

ภาพชีวิตของชนชั้นกลางในภาพยนตร์สั้น

สำหรับผู้ที่เคยติดตามชมผลงานภาพยนตร์ในแต่ละปีมาบ้าง อาจจะไม่แปลกใจเท่าใดนักเมื่อทราบว่าภาพชีวิตของชนชั้นที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้นมากที่สุดนั้นภาพของวิถีชีวิตของชนชั้นกลาง ในสภาพสังคมเมืองนั่นเอง ซึ่งภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพชีวิตของชนชั้นกลางมีจำนวนเกินร้อยละ 30 ของภาพยนตร์สั้นทั้งหมดเลยทีเดียว และเมื่อเราพิจารณางานภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละคนอย่างดีแล้ว เราก็คงพบว่าผู้กำกับจำนวนไม่น้อยสร้างสรรค์งานของตนมาจากประสบการณ์ชีวิตของตนเองที่ผ่านมา ดังนั้นสาเหตุหนึ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธได้เลย นั่นคือวิถีชีวิตของชนชั้นกลางนั้นเป็นวิถีชีวิตที่ใกล้เคียงกับความเป็นตัวตนของผู้ที่สร้างงานขึ้นมามากที่สุดต่อไปนี้เป็นรายละเอียดของภาพชีวิตของชนชั้นกลางที่ถูกนำเสนอมากที่สุดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยว่าภาพชีวิตของชนชั้นกลางที่ถูกนำเสนอนั้นมีลักษณะอย่างไรบ้าง โดยมีรายละเอียดของแต่ละภาพชีวิตที่ถูกนำเสนอ ดังนี้

(1) ภาพชีวิตของชนชั้นกลางในเมืองอันโดดเดี่ยวแปลกแยก สภาพคนในสังคมที่ต่างคนต่างอยู่ และการดำเนินชีวิตที่ไม่ต่างอะไรกับกลไกของเครื่องยนตร์

ภาพชีวิตของชนชั้นกลางในเมืองที่โดดเดี่ยว ว้าเหวและแปลกแยก นับเป็นประเด็นที่ถูกนำเสนอมากที่สุดในภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์หลายเรื่องได้เสนอของตัวละครที่ฝังตัวเองอย่างโดดเดี่ยวอยู่ในห้องพักของตึกใหญ่ท่ามกลางผู้คนมากมายที่รายล้อม แต่กลับไม่สนใจที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับใครดังพฤติกรรมของชายหนุ่มจากภาพยนตร์เรื่อง "THE BUGS" ที่ตัวละครฝังตัวเองอยู่แต่ในห้องพักโถรม ๆ อย่างโดดเดี่ยวซึ่งสิ่งมีชีวิตสิ่งเดียวที่เขาจะให้ความสนใจอยู่ข้างนั้นคือแมลงสาบที่อยู่ในห้อง หรือภาพของตัวละครอีกหลาย ๆ ตัว ในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่ได้พบกับความโดดเดี่ยวพร้อมกับวิกฤติการณ์ในชีวิตในเรื่องต่าง ๆ เช่น การผิดหวังจากความรัก ตกงาน เป็นต้น ซึ่งทำให้ตัวละครต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างเจ็บปวด เช่น ใน "KEEP IN TOUCH" ที่ชายหนุ่มตกงานเฝ้าเขียนจดหมายหาตัวเอง หรือ "ใบหน้าสุดท้าย" ที่แสดงภาพชีวิตอันเจ็บปวด โดดเดี่ยว อ้างว้าง ของชายหนุ่มในเมืองใหญ่หลังจากถูกแฟนสาวทอดทิ้ง ด้วยพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครอย่างเปิดเผย ทั้งภาพของชายหนุ่มที่พยายามสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง และการรวนเวียนใช้ชีวิตอยู่ที่ที่เขาและแฟนเคยใช้เวลาอยู่ร่วมกัน ในการนำเสนอภาพชีวิตอันโดดเดี่ยวอ้างว้างของตัวละครนั้น ในภาพยนตร์หลายเรื่องที่ถูกกำกับได้หาทางออกให้กับชีวิตของตัวละครด้วยความตาย เมื่อพบว่าตนเองนั้นไม่สามารถที่จะผ่านพ้นวิกฤติการณ์ไปได้อย่างโดดเดี่ยว เช่น ในเรื่อง "ตะวัน" "SHOPPING IN THE NIGHT" และ "ก่อน"

แม้ว่าตัวละครส่วนใหญ่ที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนั้นมักจะเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเพศชายเสียเป็นส่วนมากอย่างน้อยที่สุดในตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ยกมาข้างต้นก็เป็นเสนอชีวิตของเพศชายทั้งหมด แต่ก็มีภาพยนตร์กลุ่มหนึ่งที่นำเสนอภาพชีวิตของหญิงสาววัยทำงานในเมืองที่ใช้ชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวไร้สีสัน กับการโยนหาความรักของพวกเธอจากเรื่อง "MIS WISH" "บรรจุกระป๋อง" และ "ต้นไม้ ตูปลา ต่อจุต"

นอกจากภาพของชีวิตอันโดดเดี่ยวของชนชั้นกลางแล้ว ภาพยนตร์สั้นหลายเรื่องได้แสดงถึงสภาพวิถีชีวิตของคนในเมืองหลวงที่จำเจซ้ำซาก ขาดสีสัน ความน่าเบื่อของการดำเนินชีวิตภายในกรอบที่สังคมกำหนดไว้ที่ไม่ต่างอะไรไปกับการทำงานของกลไกเครื่องยนตร์ ดังเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง "กรอบ" และ "โท" หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการค้นหาจินตนาการที่ขาดหายไปของสภาพการดำเนินชีวิตของชน

ชั้นกลางด้วยการหวนกลับไปสู่สรีรภาพของความคิดในวัยเด็กในภาพยนตร์เรื่อง “IMAGINE” และ “ร้านนาย วัฒนา” เป็นต้น รวมถึงการสะท้อนถึงสภาพต่างคนต่างอยู่ของผู้คนในสังคมเมืองที่อาจจะทำให้ความรักที่นำ จะเกิดขึ้นได้ต้องดำเนินไปอย่างเป็นเส้นขนานที่ตัวละครอาจจะพบเห็นกันทุกวัน แต่ก็ไม่มีวันที่จะได้รู้จักกัน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “SO FAR SO CLOSE” “บาง” และ “เหตุการณ์ระหว่างรอ”

(2) ภาพยนตร์ที่สะท้อนลักษณะนิสัยในแง่ลบของสภาพผู้คนในสังคมเมือง

ภาพยนตร์ที่ถูกจัดอยู่ในประเภทนี้เน้นการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์จะมีจุดสำคัญอยู่ที่การ สะท้อนลักษณะนิสัยพฤติกรรมในแง่ลบของตัวละครต่าง ๆ ที่มีระดับความรุนแรงซึ่งแตกต่างออกไปตั้งแต่ใน ระดับเล็กน้อยไม่เป็นอันตรายต่อบุคคลอื่น จนถึงขั้นทำร้ายชีวิตของผู้อื่น อาทิ ความอคติของผู้คนในแง่ร้าย ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “ทาสี” เรื่องของความหวาดระแวงที่เกิดขึ้นระหว่างคนขับแท็กซี่และผู้โดยสารที่ ต่างมองซึ่งกันและกันในแง่ร้าย หรือภาพยนตร์เรื่อง “4” เรื่องราวของนักเขียนที่เข้าใจผิดคิดว่าเพื่อนสาวมี พฤติกรรมแปลก ๆ ของเธอเป็นคนลงมือฆ่าแฟนหนุ่มและหญิงสาวที่เข้ามาพัวพัน

ภาพของการเข้าถึงสังคมที่ต้องใส่หน้ากากเข้าหากัน เช่น จากภาพยนตร์เรื่อง “FAKE” งาน เลี้ยงที่ทุกคนต้องใส่หน้ากากเข้าหากัน ภาพของการแก่งแย่งชิงดี ความเห็นแก่ตัว การเอาัดเอาเปรียบ ความโลภ การดำเนินเรื่องที่มีเงินทรัพย์สินของมีค่าเป็นแรงจูงใจสำคัญของพฤติกรรมของตัวละครในการ ดำเนินเรื่อง เช่น การเดินทางของเบงค์ร้อยผ่านวัฏจักรความโลภตั้งแต่เด็กนักเรียนลูกนายตำรวจไปสู่มือพ่อ ค้ายาเสพติด จนกลับมาที่มีนายตำรวจผู้เป็นพ่ออีกครั้งหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง “เป็นเรื่อง 100%” และนำเสนอภาพชีวิตอีกด้านหนึ่งของชนชั้นกลางทั่วไป ที่ในบางครั้งมนุษย์ปุถุชนธรรมดาไม่ได้มีความชั่วร้ายครอบ งามในจิตใจมากมายก็อาจจะต้องเดินทางมาถึงจุดเปลี่ยนของชีวิตเมื่อไม่สามารถทนกับวัตถุสิ่งเราได้ ดังเช่น ชายหนุ่มที่อยู่ในอุบัติเหตุรถคว่ำที่พบเพชรกระจายอยู่เกลื่อนถนนจนอดใจไม่ได้ที่จะครอบครองมาเป็น ของตน รวมถึงตัวละครตัวอื่นที่ได้มีโอกาสเห็นเพชร ในภาพยนตร์เรื่อง “DON'T CARE” หรือจากภาพยนตร์ ทลกเอง “สถานี่ปลายทุ่ง” ที่มีตรภาพของเพื่อนฝูงและความเป็นที่รักทำท้าวว่ากำลังจะงอกงามต้องถึงจุดจบ เมื่อเชิดเงินสดหนึ่งล้านบาทถูกลมพัดปลิวมาตก ณ สถานี่ปลายทุ่งแห่งนี้

การทรยศหักหลังจากคนใกล้ชิด ก็เป็นภาพของพฤติกรรมของชนชั้นกลางที่ถูกนำเสนอผ่าน ภาพยนตร์สั้น และการทรยศยังรุนแรงถึงขั้นการเอาชีวิตของอีกฝ่ายเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการทรยศที่เกิดขึ้น ระหว่างสามี ภรรยา ใน “บริการเสริม” หรือการทรยศหักหลังระหว่างเพื่อนฝูงด้วยเหตุจูงใจมาจากความเห็น แก่ตัวของตัวละคร ดังเช่น เหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนสนิทเพื่อหวังชิงรางวัลไปส่งอาจารย์ เพียงเล่มเดียวใน “ปลายทางระหว่างดิน” หรือพฤติกรรมของเพื่อนร่วมพาร์ตี้เมนท์ที่ลงมือฆ่าหั่นศพเพื่อน ของตนให้สับสนกิน หลังจากรู้ว่าเพื่อนของตนนำของของตนไปขายเพื่อจ่ายค่าเช่าห้องใน “เปิดฉาก”

(3) ภาพยนตร์ที่แสดงสันดานดิบด้านมืดของชนชั้นกลางออกมาอย่างรุนแรง

ภาพยนตร์ประเภทนี้สะท้อนพฤติกรรมด้านมืดของชนชั้นกลางทั้งการกระทำผิดจารีตศีล ธรรม การทำร้ายชีวิตมนุษย์ด้วยการฆ่าด้วยเหตุจูงใจเพียงน้อยนิด อย่างที่ในบางครั้งผู้ชมก็อาจจะไม่คาด คิดว่าสาเหตุที่นำไปสู่การฆ่ากันนั้นจะเป็นแรงจูงใจที่เพียงพอได้ เช่น ในเรื่อง “ปลง” ที่ตัวละครต้องมาจบ ชีวิตของตัวเองลงเพียงเพื่อแย่งชิงบัตรเข้าชมการแสดงตลกเดี่ยวโยโครโฟนของอุดม แต่พานิช ก่อนที่จะพบ ว่าเป็นรอบการแสดงที่ผ่านไปแล้ว หรือในเรื่อง “กลางดึก” ที่เหตุการณ์เข้มข้นแล้วฆ่าหญิงสาวในเรื่องนั้นมี สาเหตุมาจากเพียงบทสนทนาของชายหนุ่มสามคน และในภาพยนตร์เรื่อง “ราคะ โหระ โมหะ” ที่ตัวละครต้อง ถูกฆ่าตายเพียงเพราะพฤติกรรมในการแย่งโป๊สสาวะในห้องสุขา

ในภาพยนตร์สั้นหลาย ๆ เรื่องนั้นผู้ชมจะพบว่าสาเหตุของความวิปริตนิยมความรุนแรงของตัวละครนั้นเป็นผลพวงเนื่องมาจากสิ่งที่เขาได้รับจากครอบครัวในวัยเด็ก ดังในเรื่อง “ติด...กลีบ” ที่ตัวละครลงมือฆ่าแฟนสาวของตัวเอง จากความเชื่อในวัยเด็กที่เห็นภาพผู้เป็นพ่อทำร้ายแม่ของตัวเอง จนเขาเชื่อว่าการได้รักใคร่สักคน คือการทำร้ายคนคนนั้น

ภาพยนตร์สั้นส่วนหนึ่งได้นำเสนอ ภาพของความประพัตติที่อยู่นอกกรอบศีลธรรม จารีต ประเพณีที่ยึดถือกันในสังคม เช่น ภาพความสัมพันธ์ทางเพศในครอบครัวจากภาพยนตร์เรื่อง “คำถามกับคน 4 คน” เมื่อผู้เป็นพ่อมีความสัมพันธ์ฉันท์สามีภรรยากับลูกสาวแท้ ๆ ของตน หรือความอกตัญญูของลูกชายที่ฆ่าพ่อของตนเอง ในภาพยนตร์เรื่อง “ภาพสะท้อน” ที่ลูกชายผู้นิยมความรุนแรงผู้มีจุดเริ่มต้นฆ่าสิ่งมีชีวิตเล็กน้อยรอบตัว ก่อนที่จะลงท้ายที่พ่อของเขาเอง หรือ “ปิตุฆาตกรรม” ที่ตัวละครผู้ประกอบอาชีพแพทย์ทางด้านจิตวิทยาได้ให้การต่อศาลเพื่อช่วยเหลือชายหนุ่มที่ลงมือฆ่าพ่อของตัวเอง ก่อนที่คนดูจะพบว่าตัวหมอเองก็เลี้ยงดูพ่อของเขาด้วยการล่อลวงใช้ไว้กับพื้น นอกจากเนื้อหาที่ละเมิดศีลธรรมอย่างรุนแรงแล้วลักษณะที่ปรากฏในการดำเนินเรื่องของปิตุฆาตกรรมที่เราอาจพบได้ในภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่น ๆ นั้นคือการให้คาแรคเตอร์ของตัวละครที่ให้ภาพของความคาดหวังในความเป็นคนดีกับผู้ชมด้วยอาชีพ ลักษณะบุคลิกภาพที่น่านับถือ ก่อนที่จะหักมุมจบว่าบุคคลที่คาดไม่ถึงนี้มักจะเป็นผู้กระทำความผิด หรือฆาตกรเสียเอง

ภาพยนตร์ที่สะท้อนภาพพฤติกรรมอันรุนแรงของชนชั้นกลางเหล่านี้ก่อให้เกิดคำถามเกี่ยวกับหน้าที่ของภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหารุนแรงที่สร้างจากผู้สร้างอิสระเหล่านี้ในสองทางเลือก นั่นคือ ภาพยนตร์ได้กลายเป็นพื้นที่ในการปลดปล่อย ระบายอารมณ์อันรุนแรงของผู้สร้าง หรือว่าแท้จริงแล้วมันกำลังทำหน้าที่ในการสะท้อนภาพด้านมืดของสังคมในประเด็นที่คนในสังคมไม่กล้าที่จะยอมรับหรือเผชิญหน้ากับมันอย่างจริงจัง

(4) วิถีชีวิตของชนชั้นกลางที่ได้รับผลกระทบจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจ

ภาพยนตร์ที่สะท้อนภาพของวิถีชีวิตของชนชั้นกลางที่ได้รับผลกระทบจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจ นับเป็นลักษณะที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งในฐานะที่สะท้อนให้เห็นภาพความเป็นไป หรือปฏิกิริยาของผู้คนในสังคมร่วมสมัยที่มีต่อสถานะของสังคมในขณะนั้น ซึ่งลักษณะดังกล่าวปรากฏตั้งแต่เริ่มการประกวดครั้งที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “สถานีกรุงเทพ” เพียงแต่ตัวละครในทีมนั้นเป็นคนต่างจังหวัดที่เข้ามาแสวงหางานทำในกรุงเทพฯ ที่ผู้สร้างได้นำเสนอภาพของการประท้วงที่เกิดจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ.2540 เข้าไปแทรกไว้ด้วย แต่สำหรับผลกระทบที่มีต่อชนชั้นกลางที่มักจะประกอบอาชีพอยู่ในกลุ่มที่เรียกกันว่า “คนงานปกขาว” นั้นเริ่มปรากฏตั้งแต่การประกวดภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 2 และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงการประกวดภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 5 นั้น สามารถพบภาพยนตร์ที่แสดงสภาพชีวิตของชนชั้นกลางอันที่ได้รับผลกระทบจากสถานะเศรษฐกิจเป็นจำนวนมากว่าการประกวดในทุกครั้งที่ผ่านมาก็ทั้งภาพของผลกระทบต่อคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมก็จะมีหลากหลายมากยิ่งขึ้นในกว่าทุกครั้งที่ผ่านมา เช่น ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “TAKE IT EASY” ที่นำเสนอภาพชีวิตในวันสุดท้ายของการทำงานของชายหนุ่มคนหนึ่งที่ถูกเลย์ออฟ และนายทุนเจ้าของกิจการที่ต้องกลายเป็นคนขับแท็กซี่ หรือชีวิตที่ต้องจำนนต่อผู้ประกอบการรายใหญ่ข้ามชาติของเจ้าของร้านโชห่วย ที่พยายามต่อสู้ด้วยกลยุทธ์ทางการค้าทุกรูปแบบ แต่ก็ต้องพ่ายแพ้จนปิดกิจการในที่สุดจากภาพยนตร์เรื่อง “โชห่วย”

ปฏิกิริยาของตัวละครต่อการเผชิญหน้าต่อภาวะความตกต่ำทางเศรษฐกิจก็นับเป็นสิ่งที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่ง ซึ่งอาจจะพบภาพของความหดหู่ ความโดดเดี่ยว ความอับจนของชีวิตจนต้องยอมแพ้ต่อชะตาชีวิตจนต้องเลือกความตายเป็นทางออกของปัญหาให้กับตัวเอง หรือตัวละครในบางเรื่องหลังจากถูกเลย์

ออฟแล้วก็หันไปพึ่งความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ดังในภาพยนตร์เรื่อง “ศาลปู่ตง” ที่สะท้อนสภาวะของมนุษย์เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถควบคุมหรือคาดเดาชะตาชีวิตของตัวเอง นอกจากนี้ความบีบคั้นจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจก็อาจจะบีบคั้นให้ตัวละครคนแสดงสัญชาตญาณอันรุนแรงของตัวเองออกมา ดังเช่นที่พบในภาพยนตร์เรื่อง “3M money men mad” ที่ตัวละครนำของเรื่องซึ่งสมัครงานที่ไหนก็ไม่เคยได้งานเสียที ระเบิดอารมณ์ใส่ผู้สัมภาษณ์งานของตนด้วยการฆ่า อย่างไรก็ตามภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยอีกเช่นกันที่ให้ทางออกของตัวละครต่อการเผชิญหน้าต่อความตกต่ำทางเศรษฐกิจด้วยความพยายามที่ไม่ยอมแพ้ต่อโชคชะตาของตัวละคร และความมีน้ำใจในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของผู้คนในสังคม ดังเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “GO ON” และ “ฟุตบอล” ที่ตัวละครนำของเรื่องที่กำลังตกอยู่ในภาวะตกต่ำอย่างที่สุด ได้รับความช่วยเหลือจากผู้ซึ่งอยู่ในฐานะที่ไม่ได้แตกต่างไปจากพวกเขา หรืออาจจะเลวร้ายเสียยิ่งกว่า ปฏิกริยาของตัวละครเหล่านี้ก็เป็นเสมือนภาพจำลองชีวิตของผู้คนในสังคมในชีวิตจริงให้ได้ตั้งคำถามกับตัวเองว่า ผู้ชมจะเลือกเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองในลักษณะใด

(5) วิถีชีวิตของชีวิตของวัยรุ่นในสังคมเมือง

ชีวิตของวัยรุ่นนั้นเป็นสิ่งที่ถูกนำเสนออยู่ไม่น้อยในการประกวดภาพยนตร์สั้นซึ่งอาจเป็นไปได้ว่ามันเป็นที่ใกล้ชิดกับวัยที่ผู้สร้างสรรค์ออกมา ทั้งเรื่องของการตั้งครมภ์ การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ที่นำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจนำตัวละครไปสู่ความตาย หรือเลือกทางเดินชีวิตใหม่ให้กับตัวเอง โดยยอมรับของการกระทำที่เกิดขึ้น เช่น ภาพของพ่อแม่รุ่นใหม่ภายใต้ชุดนักศึกษาใน “ส.ล.น.” ชีวิตครอบครัวที่ขาดความอบอุ่นและนำไปสู่ปัญหาสังคมที่ตามกันมาเป็นทอดทั้งปัญหายาเสพติด การค้าประเวณี เป็นต้น ภาพของวิถีชีวิตวัยรุ่นในเมืองที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนี้มักจะเป็นภาพของชีวิตที่ผิดพลาดล้มเหลวเสียเป็นส่วนใหญ่ และกว่าที่ตัวละครนำในเรื่องจะรู้ตัว หรือแก้ไขปัญหาได้ทันก็มักจะเป็นสิ่งที่สายเกินกว่าจะแก้เสมอ

(6) สะท้อนภาพการดำรงชีวิตในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความพลุกพล่าน ความเห็นแก่ตัว ความอันตราย

ภาพของชีวิตในสภาพสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความพลุกพล่าน ความอันตราย การตกอยู่ในฐานะของผู้ถูกล่าของตัวละครที่ต้องดิ้นรนอยู่ในสภาพสังคมเมืองก็นับเป็นภาพของวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองที่เด่นชัดภาพหนึ่งในภาพยนตร์สั้นดังภาพยนตร์สองเรื่องที่ตัวละครนำต่างตกเป็นเหยื่อของชายแปลกหน้าเพศที่สามที่เพียงพบนานในครั้งแรก ทั้งหนุ่มน้อยใน “APOSTROPHE'S” และสิ่งที่ชายคนขับแท็กซี่ประสบใน “กท-2541” ก่อนที่ทั้งสองจะดำเนินชีวิตต่อไปเหมือนกับสิ่งเหล่านี้ไม่เคยเกิดขึ้นในชีวิตของพวกเขามาก่อน หรือการตกเป็นเหยื่อถูกทำร้ายของหญิงสาวจากคนแปลกหน้าที่เธอบังเอิญเห็นการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นใน “ใคร”

นอกจากลักษณะที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ภาพยนตร์สั้นจำนวนหนึ่งได้เห็นถึงสภาพวิถีชีวิตรวมถึงปัญหาในการดำรงชีวิตปัจจุบันของผู้คนในเมืองหลวงได้เป็นอย่างดี เช่น รูปแบบความสัมพันธ์ของนิยามความเป็นครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไป ในภาพยนตร์เรื่อง “สุขสันต์วันเกิดคุณมอม” หรือ ปัญหาในการติดต่อสื่อสารกันอย่างง่าย ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในยุคเทคโนโลยีไร้พรมแดนที่เกิดขึ้นกับชายหนุ่มที่สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้ แต่กลับล้มเหลวในการสื่อสารกับคนในครอบครัวของตนเองใน “โรคติดต่อ” เป็นต้น

แม้ภาพของชีวิตของชนชั้นกลางจะเป็นภาพที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นจากการประกวดครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 5 มากที่สุด หากแต่เมื่อได้พิจารณาลงไปจลลาลแล้วจะเห็นได้ว่าภาพที่ถูกนำเสนอนี้เป็นไปในแง่ลบทั้งสิ้น ตัวละครส่วนใหญ่มักตกอยู่ในสภาพเลวร้ายของชีวิตอย่างที่ไม่สามารถจะหลุดพ้นไปจากสิ่งที่ตนเองกำลังประสบ ทางเลือกของชีวิตก็ดูเหมือนจะมีอยู่สองสิ่งนั่นคือ อยู่ในสภาพเสมอตัวไม่มี

อะไรที่ดีขึ้นหรือเลวร้ายลง กับชีวิตที่ตกต่ำเลวร้ายลงกว่าที่มันเคยเป็นอยู่ ภาพยนตร์ที่นำเสนอวิถีชีวิตของชนชั้นกลางจำนวนไม่น้อยอีกเช่นกันที่สะท้อนพฤติกรรมในแง่ลบตั้งแต่ความเห็นแก่ตัว การเอาเปรียบ ความโลภในเรื่องเล็กน้อย ไปจนถึงการแสดงสันดานดิบด้านมืดของตัวละครการละเมิดศีลธรรมจรรยาอย่างถึงที่สุดและไร้ขอบเขต จนผู้ชมต้องกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองว่าภาพชีวิตของชนชั้นกลางที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์นั้นมันได้สะท้อนความเป็นจริงในสภาพสังคมที่เราอาศัยอยู่ได้มาก สมความเป็นจริงที่เราประสบอยู่เพียงใด

ภาพชีวิตของชนชั้นล่างในภาพยนตร์สั้น

ก่อนที่จะนำเข้าสู่การนำเสนอเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องราวภาพชีวิตของชนชั้นล่างในสังคม ในที่นี้อธิบายนิยามความเป็นชนชั้นล่างในทรรศนะของผู้เขียนให้กระจ่างชัดเสียก่อน นั่นคือความเป็นชนชั้นล่างนี้ถูกใช้เรียกใช้แทนกลุ่มคนลักษณะหนึ่งที่มีสถานภาพ อาชีพ อันได้แก่เกษตรกรชาวนา ผู้ยากไร้ กลุ่มคนยากจนรวมไปถึงกลุ่มคนผู้ประกอบอาชีพอันไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น โสเภณี มือปืน โจร เป็นต้น โดยนิยามนี้ถูกเรียกใช้เพื่อให้เห็นภาพรวมได้โดยง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้อ่าน โดยมีได้สื่อความหมายในทางลบแต่อย่างใด ภาพชีวิตของชนชั้นล่างนั้นที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนั้นมีทั้งของเกษตรกร ผู้คนอพยพมาแสวงโชคในเมืองหลวง ชีวิตของโสเภณี มือปืน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) ชะตากรรมของเกษตรกรที่เกิดขึ้นพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม

ชีวิตของเกษตรกรที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนั้นมักจะเสนอเรื่องเกี่ยวกับชะตากรรมของเกษตรกรที่ต้องเผชิญกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ที่มักจะไม่มีทางออกที่ดีให้กับตัวละครเท่าใดนัก ภาพที่ถูกนำเสนอนั้นก็ไม่ว่าอะไรกับคำถามที่ถูกตั้งขึ้นโดยไม่มีคำตอบ เช่น ภาพความเคี้ยวคว้างของสองตาลานที่ไม่รู้นำพาชีวิตของตนเองไปไว้ในจุดใดท่ามกลางสภาพผืนดินที่แตกกระแหใน “ตากับหลาน” หรือชาวบ้านที่ต้องเผชิญกับความเจริญที่เข้ามาเป็นสิ่งแปลกปลอมในชีวิตของเขา และความรักความผูกพันของเขาที่มีต่อควาย ใน “ก่อน” และ “กาล” หรือชีวิตของชาวนาต้องนำข้าวไปจำนองและเข้าป่าล่าสัตว์ เพื่อนำเงินมาจัดงานศพของลูกชาย “มอเตอร์ไซด์” เหล่านี้ล้วนแต่เสนอภาพรัตนคติของชะตากรรมที่เกิดขึ้นกับเกษตรกรไทยทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังนำเสนอภาพของเกษตรกรส่วนหนึ่งที่หาทางออกให้กับชีวิตของตัวเองด้วยการดิ้นรนเข้ามาแสวงหาชีวิตที่ดีขึ้นในกรุงเทพมหานคร แต่สิ่งที่พวกเขานั้นล้วนแต่กลับกลายเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เช่น ชีวิตของชาวนาที่เข้ามาแสวงหาโชคในเมืองหลวงที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่บีบคั้นให้เขาอาจจะจบลงที่การเป็นอาชญากรคนหนึ่งใน “ชาวนากลับบ้าน” และ “ร ฟ ท บ ข ส” หรือภาพของการเลือกเส้นทางชีวิตกลับไปยังสู่แผ่นดินที่เขาจากมา หลังจากที่เขาพบว่าในชีวิตเมืองหลวงไม่ได้เป็นไปดังที่เขาคาดหวังใน “สถานีกรุงเทพ”

(2) ภาพชีวิต ชะตากรรมของผู้ที่ประกอบอาชีพอันไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม

เรื่องราวของกลุ่มของอาชีพอันไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมนั้นวนเวียนอยู่ในอาชีพ 2 อาชีพ นั่นคือโสเภณี และมือปืน ภาพยนตร์ที่นำเสนอชีวิตของโสเภณีนั้นมีทั้งการนำเสนอภาพชีวิตที่ถูกกระทำ ดังเช่นในภาพยนตร์ทดลองที่เสนอภาพชีวิตอารมณ์ความรู้สึกของหญิงขายบริการในเรื่อง “เมืองนางฟ้า” หรือชะตากรรมของความรักที่เกิดขึ้นอย่างทุกข์ทรมาน เช่น ความรักที่เกิดขึ้นระหว่างโสเภณีและชายหนุ่มผู้รับหน้าที่คุ้มซ่อนใน “ขาดเธอไป...ขาดใจดีกว่า” หรือความรักที่เกิดขึ้นระหว่างดาวและชายหนุ่มค้าบริการทางเพศหนุ่มลูกครึ่งไทย-อเมริกันใน “เมืองมายา กรุงธิดา” ส่วนภาพชีวิตของมือปืนนั้นจะเป็นเรื่องราวของการ

กลับตัวกลับใจล้างมือจากวงการที่ไม่เคยเดินทางไปถึงจุดหมายของตัวละครนำดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “เลว” และ “หลุดโค้ง” ซึ่งนำเสนอของมือปืนที่ต้องการกลับตัวล้างมือออกจากวงการ แต่กลับต้องตายในคืนที่เขาคิดว่าจะเป็นปฏิบัติเป็นครั้งสุดท้าย

(3) ภาพของชนชั้นล่างที่ลุกขึ้นตอบโต้การเอาเปรียบการดูถูกจากชนชั้นกลาง

ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการตอบโต้ของชนชั้นล่างที่มีต่อชนชั้นกลางนี้มักให้ตัวละครประกอบอาชีพต้องเผชิญกับการดูถูกเหยียดหยามจากผู้ที่มีสถานะทางสังคมสูงกว่าจนนำไปสู่เหตุการณ์รุนแรงถึงขั้นทำร้ายหรือฆ่าชนชั้นกลางหรือนายทุนที่มาพุดจาถูกเหยียดหยามตนในที่สุด เช่น สิ่งที่ยามและพนักงานทำความสะอาดห้องน้ำต้องเผชิญกับการดูถูกจากผู้มาใช้บริการในภาพยนตร์เรื่อง “ติดกับ” และ “CLEANER” และการตอบโต้การเอาเปรียบของชนชั้นล่างที่ถูกกระทำจากนายทุนหน้าเลือด “ปล้น” ซึ่งหากมองสถานการณ์ของภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครนำที่ลุกขึ้นมาตอบโต้การกระทำจากชนชั้นกลางที่กระทำต่อเขาแล้ว เราจะเห็นภาพความบีบคั้นของสถานการณ์อย่างถึงที่สุด ที่ทำให้ตัวละครไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ และปลดปล่อยมันออกมาด้วยความรุนแรง

จากภาพรวมของชะตาชีวิตของชนชั้นดังกล่าวที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนั้น จะเห็นได้ว่าภาพของชนชั้นที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นนั้นอยู่ในสภาวะของความเป็นเหยื่อที่ถูกกระทำทั้ง ทั้งความเป็นเหยื่อของการปรับตัวในสภาวะความเปลี่ยนแปลงของสังคม เหยื่อจากการเอาเปรียบของชนชั้นที่กุมอำนาจทางทรัพยากรที่เหนือกว่า รวมถึงการแสดงภาพของการเผชิญหน้าระหว่างชนชั้นที่เกิดขึ้นจากสาเหตุของการถูกกระทำ ถูกกดขี่ที่ใช้ความรุนแรงเข้ามาเป็นทางออกให้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ภาพของความเป็นเพศหญิงและเพศที่สามในภาพยนตร์สั้น

ภาพของเพศหญิงและเพศที่สามในภาพยนตร์สั้นนั้นนับประเด็นที่น่าสนใจอย่างมากประเด็นหนึ่ง ซึ่งผู้เขียนได้นำมาไว้ ณ ที่นี้ด้วย เพื่อให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์สั้นซึ่งแม้จะไม่ได้สมบูรณ์ในทุกส่วน แต่ก็ทำให้ได้ภาพร่างในเรื่องราวของชนชั้นและเพศในภาพยนตร์สั้นได้ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งเนื้อหาภาพยนตร์สั้นที่นำเสนอชีวิตของเพศหญิงและเพศที่สามก็มีพัฒนาการของเนื้อหาที่โดดเด่นเฉพาะตัวอย่างน่าสนใจ

ภาพของเพศหญิงที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้น

ชีวิตของตัวละครนำที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้นส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวของเพศชายเสียเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีเนื้อหาของภาพยนตร์ส่วนหนึ่งที่นำเสนอแต่ภาพการดำเนินชีวิตของเพศหญิงในแง่มุมต่างๆ รวมไปถึงภาพของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเพศชายและเพศหญิง ภาพของเพศหญิงในภาพยนตร์สั้นนั้นได้นำเสนอภาพชีวิตของเพศหญิงใน 3 ลักษณะตามลำดับจากมากไปหาน้อยนั้นคือ

- (1) ภาพของเพศหญิงตอบโต้การเอาเปรียบจากเพศชาย
- (2) ภาพชีวิตของเพศหญิงที่แสดงความรู้สึกความต้องการอันเป็นอิสระ
- (3) ภาพของเพศหญิงที่ใช้ชีวิตอยู่ภายใต้กรอบของความเป็นภรรยา

ในภาพชีวิตเพศหญิงของการตกอยู่ภายใต้กรอบของความเป็นภรณานั้น ตัวละครจะตกอยู่สถานะของผู้ถูกกระทำจากสามีหรือมีเจ้านั้นก็อยู่ในสภาวะที่ไม่สามารถลุกขึ้นตอบโต้กับการกระทำที่ตนไม่พอใจได้ แต่จุดร่วมของเนื้อหาทั้ง 2 ลักษณะนั้นคือตัวละครทั้ง 2 ก็ต่างก็ต้องพบจุดจบด้วยความตายทั้งคู่ เช่น ใน

ภาพยนตร์เรื่อง “DEAD PLAN” ที่บรรยายวางแผนฆาตกรรมซ้อน หรือหญิงสาวที่ไม่สามารถทนความประพฤติของสามีได้จนตัวเองต้องฆ่าตัวตายใน “ครั้งสุดท้าย” ซึ่งภาพเหล่านี้ตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิงกับเรื่องราวที่เสนอภาพของเพศหญิงที่ลุกขึ้นมาตอบโต้การเอาเปรียบจากเพศชาย ด้วยเนื้อเรื่องที่รุนแรงและพลิกสิ่งที่ผู้คนคาดหวังจากความเป็นเพศหญิง เช่น เรื่องของการร่วมมือของหญิงสาว 2 คนที่ต่างตกเป็นภรรยาของชายคนเดียวกัน เพื่อฆาตกรรมชายคนรักที่ทำให้เธอทั้งสองต้องเสียใจใน “ที่คุณทำ” หรือแฟนสาวที่ร่วมมือกับชายหนุ่มด้วยความตายใน “SCARLET DESIRE” หรือแม้กระทั่งในสถานการณ์ผู้หญิงระหว่างความรักกับหน้าที่การงานใน “A WOMAN UNDER CONCIIOUSNESS” ที่สายลับสาวเลือกปฏิบัติตามคำสั่งให้ฆ่าแฟนหนุ่มของเธอทิ้งเสีย นอกจากนี้ภาพยนตร์ส่วนหนึ่งยังมีเนื้อหาที่แสดงความต้องการทางเพศของหญิงอย่างเปิดเผย ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “DUO” และ “CLOSE UP IN PASSION AND SILENCE” หรือการแย่งชิงแซกโซโฟนี่ที่เป็นตัวแทนเสมือนสัญลักษณ์ของเพศชายของกลุ่มหญิงสาวใน “SAX”

แนวโน้มในการนำเสนอเรื่องราวของเพศหญิงของภาพยนตร์สั้นนั้นในอนาคตร่องราวเกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกความต้องการในจิตใจของเพศหญิงซึ่งแต่เดิมอาจถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ใช่สิ่งที่สังคมคาดหวังจากความเป็นเพศหญิง อย่างเช่นในประเด็นของความต้องการทางเพศ หรือการลุกขึ้นมาตอบโต้การเอาเปรียบจากเพศชายนั้นจะเป็นไปในทิศทางมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ ขณะที่ภาพของเพศหญิงที่ต้องทุกข์และทนอยู่กับการเอาเปรียบของเพศชาย โดยปราศจากการตอบโต้ก็น่าจะเป็นเรื่องราวที่มีแนวโน้มลดน้อยลงไปมากที่สุด

ภาพของเพศที่สามที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์สั้น

ภาพชีวิตของเพศที่สามที่ถูกนำเสนอก็นับเป็นกลุ่มเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีลักษณะแนวโน้มที่ชัดเจนอีกประเภทหนึ่ง ภาพของเพศที่สามที่ถูกนำเสนอสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ นั่นคือ ภาพยนตร์ที่สะท้อนภาพการดำเนินชีวิตของเพศที่สามที่ไม่เป็นที่ยอมรับของครอบครัวหรือสังคมภายนอก และภาพยนตร์ที่แสดงถึงวิถีชีวิต ความมีชีวิตตนของเพศที่สามในสังคม

ในภาพยนตร์ประเภทแรกนั้นเราจะพบภาพของเพศที่สามที่ต้องเผชิญกับปฏิกิริยาในลักษณะไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้คนรอบข้างที่เขาเข้าไปปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น ภาพของเพศที่สามที่กลายเป็นตัวตกในความคิดของผู้คนในออฟฟิศที่มีชายคนหนึ่งที่เขาเชื่อมั่นในฐานะว่าเป็นเพศที่สามใน “การเดินทางของลูกโป่งสีแดง” หรือปฏิกิริยาในทางลบของเพื่อนชายที่มีต่อชายหนุ่มที่เขาเชื่อมั่นในฐานะว่าเป็นเกย์ใน “TALK TALK TALK” หรือความรักที่ถูกรังเกียจจากชายที่ตนรักของเพศที่สามในภาพยนตร์สั้นเรื่อง “แหวน” อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องเดียวที่หยิบยกปัญหาของเพศที่สามที่ต้องเผชิญหน้ากับการยอมรับจากครอบครัวซึ่งด่านแรกก่อนที่เขาจะเข้าไปสู่สังคมนี้ปรากฏเนื้อหาเพียงเรื่องเดียวนั่นคือเรื่อง “วันเกิด” ที่สะท้อนภาพชีวิตของการค้นพบเส้นทางสายที่ 3 ของตัวละครนี้ตั้งแต่ในวัยเด็กจนถึงปัจจุบันที่ต้องเผชิญหน้ากับการไม่ยอมรับเส้นทางที่เขาเลือกของผู้เป็นพ่อ

ในขณะที่ภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพชีวิตของเพศที่สามส่วนหนึ่งได้เสนอภาพวิถีชีวิตของเพศที่สามที่ไม่ได้แตกต่างไปจากชีวิตของเพศชายหรือเพศหญิงอย่างที่ไม่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาการยอมรับจากสังคมรอบข้าง และเนื้อหาบางส่วนยังแสดงถึงความมีชีวิตตน การต่อสู้เรียกร้องสิทธิในเพศที่สามดังที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้นในลักษณะเหมือนความจริงเรื่อง “BUNZAI CHAIYO, EPISODE II THE ADVENTURE OF IRON PUSSY” ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของฮีโร่ผู้พิทักษ์และต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพ

ของเหล่าอะโกโกบอย หรือภาพยนตร์ที่นำเสนอกระบวนการกลายสภาพของผู้ชายธรรมดาคนหนึ่งไปสู่ความเป็นเพศที่สามใน "GAY MEGA DANCE" รวมถึงการแสดงภาพของความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างชายหนุ่มที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์หลายเรื่องอาทิที่นำเสนออย่างชัดเจนใน "เรื่องส่วนตัว" "TALK TALK TALK" และในภาพยนตร์เรื่อง "คือชีวิต" และ "แอบนัด" ที่ตัวละครนำทำพฤติกรรมลับ ๆ ล่อ ๆ ก่อนที่จะลงเอยด้วยการมีเพศสัมพันธ์กับชายหนุ่มเพศเดียวกัน

จากภาพยนตร์ที่นำเสนอชีวิตเพศที่สามข้างต้นจะเห็นได้ว่าแนวโน้มของภาพยนตร์ที่นำเสนอชีวิตของเพศที่สามส่วนใหญ่ยังคงนำเสนอประเด็นของการต่อสู้ เรียกร้อง แสวงหาการยอมรับความเป็นตัวตนของเพศที่สามจากสังคมของผู้คนรอบข้าง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการประกวดภาพยนตร์สั้นได้กลายเป็นเสมือนหนึ่งเวทีในการแสดงความเป็นตัวตนและเรียกร้องสิทธิของความเป็นเพศที่สามจากผู้คนในสังคมไปโดยปริยาย (ขจิตขวัญ. 2545 : 29-35)

ดังนั้นภาพยนตร์ทั้งในต่างประเทศและในประเทศต่างก็มีความเป็นมาในระยะเวลากว่าศตวรรษ มีการพัฒนาตามลำดับขั้นตามความเปลี่ยนแปลงของยุคของสมัยให้มีความพัฒนาก้าวหน้าอย่างไม่มีที่สิ้นสุด อีกทั้งในระบบของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางต่าง ๆ ให้มีการแข่งขัน เชื่อมโยงระบบความคิด ระบบการผลิตให้มีการพัฒนาและทัดเทียมนานาชาติประเทศอย่างทั่วถึงกันด้วยข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา

เหตุนี้เองภาพยนตร์สั้นในปัจจุบันก็กระแสดความแรงและความน่าสนใจ ของเหล่าบรรดาผู้ให้การยอมรับจึงสามารถสรุปได้ว่า การสร้างภาพยนตร์สั้นนั้น ผู้สร้างอาจเป็นผู้มีความรู้ชัดเจนในเรื่องของการสร้างภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนกระทั่งเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในด้านการสร้างและการผลิตในขั้นสูงสุด หรือจะเป็นผู้ที่มิไ้รักแต่ไม่มีความรู้ในด้านการสร้างภาพยนตร์เลยก็เป็นไปได้ ผู้สร้างส่วนใหญ่จะมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีมุมมองในการมองโลกในประเด็นต่าง ๆ ต่างกัน ชอบเรียนรู้และชอบความท้าทาย มีความคิดเป็นของตนเองสูง โดยเฉพาะการสร้างงานแบบทดลอง ลองผิดลองถูก กล้าคิดกล้าทำ และหรือบางครั้งจะเป็นผู้มีความเป็นปัจเจกบุคคล ไม่คำนึงถึงผลงานที่ทำและในบางครั้งไม่สนใจว่าใครจะชอบหรือไม่ชอบผลงานของตน ตลอดจนความสนใจที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีมุมมองในประเด็นที่ถูกเก็บซ่อนอยู่ภายในจิตใจได้ในการปฏิบัติงาน ชอบที่จะปฏิบัติงานเองทั้งหมดตั้งแต่กระบวนการจนถึงกระบวนการสุดท้าย หรือบางครั้งก็ชอบทำงานเป็นทีม แสดงความคิดเห็นกันแล้วนำเสนอเป็นผลงานออกมา ส่วนในแง่ของการนำเสนอผลงานนั้น เป็นการนำเสนอเรื่องราวทั่ว ๆ ไป หรือบางครั้งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตนเอง หรือเรียกอีกอย่างว่า ประสบการณ์จริง มีการนำเสนอความคิดแปลก ๆ บ้างก็สร้างสรรค์/เสียดสี ประชดประชันสังคม หรือสร้างจากเรื่องราวที่อยู่ในมุมหนึ่งของความคิด สิ่งที่มีมองข้าม ความเร้นลับจากจิตใจ ฯลฯ เทคนิคในการนำเสนอ อาจเป็นแนวคิดปะลัวน ๆ ใช้การตัดต่อแบบธรรมดา, การเชื่อมโยงข้อมูล, จนถึงเทคนิคในขั้นสูง วิธีการในการนำเสนอ อาจทำได้หลากหลายวิธีแล้วแต่ผู้สร้างบางคนจะสนใจบางครั้งอาจใช้วิธีการนำเสนอแบบภาพยนตร์เจียบหรือหนังเจียบ ไม่มีคำพูดคำบรรยายใด ๆ ใช้ภาษาภาพเป็นตัวสื่อเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอเพียงเท่านั้น หรืออีกประเภทหนึ่งก็คือหนังอาร์ต เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเพื่อตอบสนองของผู้สร้าง เช่น ความสนใจ, ความเก็บกดบางอย่างในจิตใจ การนำเสนอวิธีนี้เป็นการนำเสนอโดยไม่สนใจว่าผู้เสพจะมีปฏิกิริยาในด้านใด ชอบหรือไม่ชอบอย่างไร? เพราะไม่สนใจผู้ดูอยู่แล้วจะเสพงานชิ้นนี้แล้วจะมีความรู้ในด้านบวกหรือด้านลบ ส่วนการนำเสนอต่อไปก็อาจสร้างเป็นวิธี เล่าเรื่อง มีการดำเนินเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน นำเสนออย่างตรงไปตรงมาไม่อ้อมค้อม โดยผู้สร้างกลุ่มนี้จะสนใจผู้ดูว่าต้องดูแล้วรู้เรื่องหรือเข้าใจวิธีการนำเสนอจริง ๆ ประเภทอาร์ต คือ การนำเสนอโดยอาศัยหลักหรือข้อมูลจริง ๆ ไม่มีการบิดเบือนต่อความรู้ ความเข้าใจใน

เรื่องนั้น ๆ การนำเสนอภาพไม่มีการปรุงแต่งหรือปรับปรุงสิ่งใด ๆ ส่วนใหญ่อิงประวัติศาสตร์หรือข้อมูลที่ผ่านมาแล้วทางจิตใจ การนำเสนอถึงสารคดี ก็จะมีคุณสมบัติผสมผสานมุมมองความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตลอดจนการใช้ข้อมูลจริง ๆ ในการผสมผสานเรื่องราวให้นำเสนออย่างมีจังหวะ มีชั้นมีตอน อีกทั้งยังผสมจินตนาการต่าง ๆ ให้ผู้ดูติดตามอีกด้วย การนำเสนออีกประเภทคือการนำเสนอด้วยภาพถ่าย ผู้สร้างจะใช้ภาพถ่ายในการนำเสนอข้อมูลผลงานให้มีความระลึกถึง, หวนคิดถึง ด้วยวิธีง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และการนำเสนอด้วยวิธีที่นำเสนอใจอีกประเภทก็คือ การสร้างภาพยนตร์แนวบันเทิง สร้างสรรค์ สนุกสนานทั้งผู้สร้างและผู้ดู มีความสุขกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ การนำเสนอชนิดนี้เป็นการนำเสนอด้วยความสบาย ๆ เรื่องราวอาจจะใช้จินตนาการผสมผสานเข้าไปได้ ส่วนในประเด็นสุดท้าย คือ แบบแอนิเมชัน คือ การนำเสนอการทำงานที่ใช้ฝีมือการเขียนภาพยนตร์การ์ตูน ที่ต้องอาศัยความมุมานะความเพียรพยายามและความอดทน เรื่องราวในการนำเสนอใช้ได้ในทุก ๆ ประเภท การสร้างภาพยนตร์สั้นนั้นมีการลงทุนต่ำ ผู้ที่ชอบทดลองหรือรักในการนำเสนอเช่นนี้ จึงไม่ควรพลาดการศึกษาค้นคว้าในด้านอื่น ๆ ต่อไป

กระแสนาภาพยนตร์สั้นในปัจจุบันจึงมีความน่าสนใจในด้านความคิด การสร้างงาน ให้ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนในวงกว้าง อีกทั้งยังสนับสนุนให้เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์เหมาะสำหรับบุคคลที่สนใจและมีใจรักในด้านการปฏิติผลงานด้านนี้สืบไป

4. ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์

4.1 ภาษาภาพยนตร์

ภาษา หมายถึงระบบของสัญลักษณ์และ หรือระบบของสัญญาณที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน หรือใช้เป็นเครื่องมือส่งความคิดถึงกันและกัน ที่กล่าวว่าภาษาเป็นระบบของสัญลักษณ์ก็เพราะภาษาประกอบด้วยเครื่องหมาย ซึ่งอาจเป็นรูปหรือเสียงก็ได้ที่สามารถนำมาเรียบเรียงกันเข้าเป็นถ้อยคำ โดยอาศัยระเบียบและกฎเกณฑ์ของภาษานั้น ๆ เป็นหลัก ซึ่งมักเรียกกันว่า “หลักภาษา” นอกจากนั้นภาษายังเป็นระบบของสัญญาณอีกด้วย เพราะสัญญาณเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นจากการเรียนรู้โดยมีลักษณะเป็นรูปธรรม เช่น รูปภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ควบคู่กับถ้อยคำ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป ภาษาที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสารกันแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ภาษาที่ใช้ถ้อยคำหรือวจนภาษา (verbal language)
2. ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำหรือวจนภาษา (non-verbal language)

1. วจนภาษา หมายถึง ภาษาพูดหรือภาษาที่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือเป็นประโยคที่มีความหมายสามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด คำสนทนา ภาษาเขียน ที่เราใช้กันอยู่โดยทั่วไป

2. อวจนภาษา หมายถึง ภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำ แต่สามารถสื่อให้เกิดความหมาย เกิดความรู้และความเข้าใจได้ แบ่งออกได้เป็นหลายลักษณะ เช่น การใช้สีหน้าและสายตา การใช้ท่าทาง การใช้สัญลักษณ์ เป็นต้น

โดยปกติแล้ว อวจนภาษาจะเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ และจะเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาในขณะที่มีการสื่อสารอย่างอื่นอยู่ อวจนภาษาจะเข้าไปรวมอยู่ในการสื่อสารนั้นด้วยเสมอ ทั้งยังสามารถแสดงได้พร้อม ๆ กัน หลายรูปแบบอีกด้วย เช่น ประชานในพิธีแต่งกายอย่างเรียบร้อยสง่างามเมื่อไปปรากฏตัวต่อหน้าผู้คนจำนวนมาก การเลือกเสื้อผ้าหรือการปรากฏตัวนี้เป็นอาการที่ประชนตั้งใจให้เกิดขึ้น ขณะที่กล่าวคำ

ปราศรัยนั้น ประชานเกิดอาการปากสั่นและความตื่นกลัว ซึ่งสื่อความหมายได้ถึงสภาพจิตใจของประชานได้ ขณะนั้น และเป็นสิ่งที่ประชานไม่ตั้งใจให้เกิดขึ้น กรณีนี้วัจนภาษาก็คือคำปราศรัยของประชาน ส่วนอวัจนภาษาก็คือการแต่งกายและอาการปากสั่นนั่นเอง

อวัจนภาษาสามารถสื่อสารกันได้โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ ได้แก่ การได้ยิน การมองเห็น การได้กลิ่น การสัมผัส และการรับรู้ส มนุษย์จะสื่อความหมายโดยอวัจนภาษาอยู่ตลอดเวลา ด้วย และสามารถเข้าใจความหมายหรือคาดคะเนสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ได้จากอวัจนภาษาเหล่านี้ด้วยเช่นกัน ถ้ามีชายคนหนึ่งเดินเข้ามาในห้อง เราสามารถเดาได้ว่าเขาอยู่ในสภาวะอย่างไร เร่งรีบหรือซัดเซจากการเดิน ของเขาตัวเอง บางครั้งเราสามารถทายอาชีพหรือนิสัยใจคอของเขาได้เช่นกัน โดยดูจากการแต่งกาย ทรงผม และสีสันทที่เขาเลือกใช้ นอกจากนั้นอวัจนภาษายังบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้อีกด้วย โดยดูจาก กิริยาอาการ การสัมผัส สายตา ระยะทางที่ใช้ ซึ่งสามารถบอกได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเหล่านั้นเป็น เพียงคนรู้จักกัน เป็นคนรักกัน เป็นสามีภรรยา กัน หรือเป็นพ่อแม่ลูกกัน ได้ดียิ่งกว่าคำพูดเสียอีก

หากพิจารณาโครงสร้างของภาพยนตร์แล้ว จะเห็นว่ามีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน ส่วนที่เป็นภาพ (image) และส่วนที่เป็นเสียง (sound) ส่วนประกอบทั้งสองนี้เองที่เป็นสัญลักษณ์และ/หรือ สัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ชม หรือกล่าวในอีกนัยหนึ่งคือภาพและเสียงถือเป็น ภาษาของภาพยนตร์นั่นเอง เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับภาษาที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันแล้ว ภาพยนตร์มีการใช้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา วัจนภาษาในภาพยนตร์คือส่วนที่เป็นเสียง ซึ่งได้แก่เสียงพูดหรือ เสียงสนทนา (dialogue) และเสียงบรรยาย (narration) ส่วนอวัจนภาษาในภาพยนตร์คือส่วนประกอบที่เป็น ภาพ ได้แก่ ขนาดภาพ (film size) ต่าง ๆ การเคลื่อนไหว (movement) แสง (lighting) สี (colour) เสียง (music) และเสียงประกอบ sound effects ด้วย และภาพยนตร์ก็ใช้ภาษาทั้ง 2 ประเภทนี้ผสมผสานกันไป อีกด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 72)

ความสำคัญของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นการสื่อสารด้วยภาพที่มองเห็นได้ เป็นการแสดงความรู้สึกด้วยการเคลื่อนไหว ที่สามารถส่งจากใจของคน ๆ หนึ่งไปยังคนอื่นคนหนึ่งได้ด้วยทางสายตา (visual communication) มีอยู่บ่อย ครั้งที่มนุษย์ไม่อาจแสดงความคิดเห็นหรือแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจนด้วยการใช้ถ้อยคำ แต่ด้วยสื่อ ภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกภาพความรู้สึกต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนใบหน้า เห็นอกปฏิกิริยา การเคลื่อนไหวและการกระทำต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความคิดและความรู้สึกเหล่านั้นได้ และบางครั้งดีเสียยิ่งกว่าการใช้ ภาษาเขียนหรือคำพูดเสียอีก (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 74)

ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่ใช้ภาพที่มองเห็นได้ และภาพดังกล่าวก็เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นระดับของภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ ภาพยนตร์จึงเป็นการสื่อสารที่สามารถข้ามผ่านอุปสรรคของความ ไม่รู้หนังสือไปได้ ไม่ว่าผู้ชมจะเป็นคนชาติใด ภาษาใดก็ตาม สามารถรับรู้เนื้อหาสาระของภาพยนตร์นั้นได้ ด้วยภาพที่มองเห็นนั่นเอง ภาพยนตร์จึงเป็นภาษาสากลที่คนทุกชาติ ทุกภาษา และทุกเพศ ทุกวัย สามารถ รับทราบได้เท่าเทียมกันหมด (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 76) .

เราจะเห็นได้ว่าภาษาของภาพยนตร์นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ และสำหรับความสำคัญของ ภาษาภาพยนตร์ก็เป็นส่วนเชื่อมโยงทำให้คุณค่าของภาพยนตร์เกิดขึ้น

4.2 องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์

4.2.1 ขนาดภาพ

เราสามารถบันทึกข้อเท็จจริง (subject) ด้วยภาพขนาดต่าง ๆ ตั้งแต่ภาพที่มีมุมรับภาพกว้างมาก ไปจนกระทั่งเป็นภาพใกล้มากของข้อเท็จจริงนั้น ซึ่งขนาดภาพต่าง ๆ เหล่านี้จะให้ข้อมูลรายละเอียดบางอย่างแก่ผู้ชม นอกจากนี้ขนาดของภาพจะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่บันทึกด้วย และการเลือกใช้ภาพขนาดต่าง ๆ ก็เป็นการแสดงออกถึงภาษาภาพยนตร์นั่นเอง ยิ่งไปกว่านั้นเวลาที่เราดูภาพยนตร์ เราจะได้อะไรบ้างที่กล้องถ่ายภาพยนตร์บันทึกมาให้นั่นเอง ฉะนั้นเราจึงรับรู้ทัศนคติและความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความชื่นชม ความสงสาร ความไม่สนใจไปดี ความรัก ความเกลียด และอื่น ๆ ตามที่กล้องถ่ายภาพยนตร์บันทึกภาพมา

ขนาดภาพนั้นถูกกำหนดขึ้นจากระยะห่างจากกล้องถ่ายภาพยนตร์ถึงข้อเท็จจริง โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องที่ไม่ได้สร้างจากการบันทึกภาพด้วยระยะห่างเพียงระยะเดียว แต่จะมีการเปลี่ยนระยะจากไกลเข้าไปเป็นใกล้และเข้าไปเป็นใกล้มาก ๆ สลับกันไปตลอดทั้งเรื่อง ระยะห่างจากกล้องถ่ายภาพยนตร์ถึงข้อเท็จจริงที่นิยมใช้กันอยู่ในการบันทึกภาพมีดังนี้คือ

1. เอ็คซแทบลิชซิง ช็อต (establishing shot) บางครั้งก็เรียกว่าภาพไกล (long shot) ในการแนะนำเรื่องหรือในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์หรือเมื่อเริ่มซีเควนส์ (sequence) ใหม่ มักนิยมใช้ภาพลักษณะนี้ เอ็คซแทบลิชซิง ช็อต จะใช้ในการบอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง รวมทั้งบอกถึงอารมณ์และหรือของตัวละครในเรื่องด้วย ขนาดภาพแบบนี้มักเป็นภาพที่มีลักษณะมุมกว้าง เพื่อให้เห็นทั้งอาณาบริเวณอันกว้างขวาง ตัวอย่างภาพยนตร์ที่นิยมใช้ภาพขนาดนี้อย่างมากก็ได้แก่ ภาพยนตร์แนวตะวันตก (western films) ซึ่งอาจจะเริ่มต้นด้วยภาพภูมิประเทศที่เห็นเทือกเขารูปร่างอันกว้างใหญ่ และแล้วร่างของคาบอยหนุ่มผู้โดดเดี่ยวก็ขี่ม้าออกมาปรากฏตัวให้เห็น ภายใต้แสงอาทิตย์อันร้อนแรงยามเที่ยงวัน เป็นต้น

นอกจากใช้ในการเริ่มต้นเรื่องในภาพยนตร์แล้ว บางครั้งก็นิยมใช้ภาพขนาดนี้ในการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ได้เช่นกัน

2. ภาพเต็ม (full shot) ขนาดภาพชนิดนี้จะเห็นรูปทรงของข้อเท็จจริงเต็มตัว ถ้าเป็นภาพบุคคลก็จะเห็นตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า นิยมใช้ภาพเต็มในการแนะนำตัวละครตัวใหม่หรือสิ่งของใหม่แก่ผู้ชม ตามปกติแล้วมักจะตามด้วยภาพใกล้ (close-up shot) หลังจากใช้ภาพเต็มแล้ว เพื่อแสดงถึงรายละเอียดของรูปร่างหน้าตาของตัวละครนั้นในทำนองเดียวกันหากมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์แล้ว มักใช้ภาพเต็มต่อจากภาพเอ็คซแทบลิชซิง ช็อต เช่นกัน นอกจากนี้ยังนิยมใช้ภาพเต็มในการเทียบเคียงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกันได้

3. ภาพปานกลาง (medium shot) หากเป็นภาพบุคคลก็จะเห็นตั้งแต่บริเวณบั้นเอวขึ้นไป ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ใช้ภาพปานกลางกับตัวละครที่ต้องใช้มือแสดงอาการปฏิกิริยาบางอย่าง เนื่องจากภาพขนาดนี้ใกล้พอที่จะเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวที่มือ ซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดสายตาผู้ชมให้จ้องมองดู ข้อควรระวังสำหรับการใช้ภาพปานกลางก็คือ หากไม่ได้ใช้ในการพัฒนาเรื่องราวหรือเน้นตัวละครแล้ว นั่นคือการใช้ภาพปานกลางโดยไม่มีจุดมุ่งหมายจะทำให้ผู้ชมเกิดความรำคาญใจขึ้นได้

4. ไทท์ ทู ช็อต (tight two-shot) เป็นประเภทหนึ่งของภาพปานกลาง โดยเน้นที่การเสนอภาพบุคคล 2 คนร่วมเฟรมเดียวกัน เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของทั้งสอง เช่น ทะเลาะกัน มีความรักใคร่

ต่อกัน สนทนาปราศรัยกัน เป็นต้น การใช้ภาพขนาดนี้มีข้อควรระวังคือ หากผู้สร้างภาพยนตร์พลั้งเผลอเสนอภาพคนสองคนหรือคนหนึ่งกับสิ่งของอีกหนึ่งอย่าง โดยที่คนทั้งสองหรือคนกับของนั้นไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันแล้ว ก็จะก่อให้เกิดความสับสนแก่ผู้ชมขึ้นได้

5. ภาพใกล้ (close-up shot) หากเป็นภาพบุคคลก็จะมองเห็นบริเวณส่วนศีรษะของบุคคลนั้น ภาพใกล้ใช้สำหรับการเน้นรายละเอียดซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเหตุการณ์นั้นในภาพยนตร์ เช่น ใบหน้าที่ตะลึงงันของชายวัยกลางคนที่ถูกไล่ออกจากงานซึ่งเขาได้อุทิศตนทำมาตลอดชีวิต หรือใบหน้าอันโกรธเกรี้ยวของหญิงสาวเมื่อรู้ว่าชายคนรักได้ทรยศต่อเธอ เป็นต้น ภาพใกล้มักมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม จะมีลักษณะคล้ายเป็นกระตุ่นเตือนว่า “จงดูภาพนี้ด้วยความตั้งใจ มันมีความสำคัญมากนะ” เหตุนี้จึงระวังการใช้ภาพใกล้เพราะหากใช้โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ ใช้อย่างพร่ำเพรื่อโดยไม่จำเป็นแล้ว เมื่อถึงจุดที่ต้องการใช้ภาพใกล้จริงๆ จะทำให้จุดที่ต้องการเน้นนั้นอ่อนกำลังลง ภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ไม่มีประสิทธิภาพพอที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ เพราะผู้ชมเห็นมาก่อนหน้านั้นแล้วมากมายจนไม่ให้ความสำคัญอีก

แต่มีข้อยกเว้นสำหรับภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ซึ่งภาพใกล้จะมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างออกไปจากที่ใช้ในภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์เพื่อศึกษานั้นจะมีลักษณะเน้นการสอนและการฝึกทักษะเป็นส่วนใหญ่ ภาพใกล้จึงนำมาใช้ในการสาธิต เนื่องจากเป็นภาพถ่ายใกล้ที่ให้ผู้ชมมองเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น การสาธิตการใช้อุปกรณ์ดำน้ำอย่างปลอดภัยนั้น อุปกรณ์ที่มีความสำคัญมากที่สุดซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้ดำน้ำก็คือถังออกซิเจน ดังนั้นเมื่อถึงส่วนที่เป็นตัวควบคุมการเปิดปิดให้ออกซิเจนออกมาซึ่งก็คือวาล์วนั้นเอง ก็ควรใช้ภาพใกล้เพื่อให้มองเห็นวิธีการใช้อย่างถูกต้องและชัดเจน ทั้งยังเป็นการกระตุ่นย้ำผู้ชมให้ทราบว่าสิ่งที่มองเห็นอยู่นั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งอีกด้วย

6. ภาพใกล้มาก (extreme close-up shot) เป็นภาพในลักษณะใกล้มาก จะเห็นเพียงจุดใดจุดหนึ่งของชับเจ็ดเท่านั้น ภาพลักษณะนี้ใช้ในจุดที่มีความสำคัญมากที่สุดของเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมาก ตัวอย่างเช่น ภาพใกล้มากที่เห็นแตรมีผีปากของชายผู้ใกล้ตาย ซึ่งพยายามบอกความลับบางอย่างที่เป็นหัวใจของภาพยนตร์เรื่องนั้น เป็นต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 79-80)

4.2.2 เสียง

เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบด้วยเสียงพูด (voice) เสียงประกอบ (sound effects) และเสียงดนตรี (music) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในภาพที่มองเห็นบนจอภาพยนตร์ได้สมบูรณ์ดียิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 84)

1. เสียงพูด

ที่ใช้ในภาพยนตร์มีอยู่ 2 แบบด้วยกันคือเสียงสนทนา (dialogue) และเสียงบรรยาย (narration) ซึ่งเสียงทั้งสองแบบนี้มีความหมายแตกต่างกันคือ

1.1 เสียงสนทนา เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการเห็นริมฝีปากขยับ ผู้ชมจะมองเห็นตัวแสดงอำปากพูดและได้ยินเสียงคำพูดประโยคนั้นในขณะเวลาเดียวกัน เสียงสนทนานิยมใช้ในภาพยนตร์ที่มีการแสดง (theatrical film) เพราะจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นเมื่อเห็นตัวแสดงเป็นผู้พูดเอง อย่างไรก็ตามการใช้น้ำเสียงในการแสดงไม่จำเป็นต้องเสียงจริงเสมอไป เนื่องจากจุดประสงค์ของการใช้คำสนทนาในภาพ

ยนตร์ที่มีการแสดงนั้น ก็เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าของตัวแสดง และเพื่อใช้เป็นตัวให้ข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 84)

1.2 เสียงบรรยาย เป็นเสียงของผู้พูดซึ่งจะไม่ปรากฏตัวในภาพยนตร์ และอธิบายถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่นำเสนออยู่บนจอภาพยนตร์ เสียงบรรยายนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์เพื่อการศึกษาเป็นส่วนใหญ่ เสียงจากผู้บรรยายมีอิสระในการอธิบายได้อย่างเต็มที่ที่สามารถให้ข้อมูลแก่ผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา โดยไม่คำนึงถึงเรื่องอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ที่มีการแสดงหน้าที่ของคำบรรยายคือการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ รวมทั้งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์กับสิ่งที่ได้นำเสนอไปก่อนหน้านี้แล้ว ตลอดจนเป็นการสรุปประเด็นสำคัญของข้อเท็จจริงเพื่อนำเสนอต่อผู้ชมอีกด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 84)

ส่วนบรรจง โกศลวัฒน์ ผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้กล่าวถึงความหมายของคำว่าเสียงบรรยายดังนี้

เสียงบรรยาย (Narration) ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ เสียงคำพูดที่บรรยายเรื่องราวต่าง ๆ ของภาพเพื่อสร้างความเข้าใจให้ถูกต้อง หรือเป็นการแสดงข้อคิดและเหตุผลสำคัญ ๆ ของเหตุการณ์ หรือเป็นการแสดงความคิดเห็นบางประการที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการชี้แนะให้ผู้ชมได้ตั้งข้อสังเกตโดยไม่เลยผ่านไป

เสียงบรรยายควรใช้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเป็นเพียงคำอธิบายประกอบภาพ ควรเป็นเสียงที่สามารถสร้างบรรยายภาศให้กับภาพและเสริมสร้างอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามไปและดูมีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น เสียงพูดหรือเสียงบรรยายส่วนใหญ่ใช้ในภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์การศึกษา จนเกือบจะเรียกได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์แนวนี้นี้แล้ว

เสียงบรรยายนั้นจะแตกต่างไปจากเสียงที่เกิดจากบทสนทนา (Dialogue) หรือเสียงพูดแบบเหนือภาพ (Voice Over) เสียงบรรยายส่วนใหญ่จะเพิ่มเติมขึ้นภายหลังจากที่ภาพยนตร์ได้ตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ววัตถุประสงค์ส่วนหนึ่งเพื่อสร้างความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาให้กับภาพยนตร์ยิ่งขึ้น (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 82-83)

2. เสียงประกอบ

ใช้ประกอบเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นจริง โดยให้เสียงที่ผู้ชมคุ้นเคยและตรงกับสิ่งที่เห็นบนจอภาพยนตร์ เช่น ภาพเหตุการณ์เกี่ยวกับตำรวจ ขับรถไล่ตามผู้ร้ายบนท้องถนน ก็จะมีเสียงเครื่องยนต์ เสียงไซเรน เสียงล้อรถที่ติดกับถนนเพราะวิ่งด้วยความเร็วสูง เป็นต้น ในความหมายที่ลึกกว่านี้ คือเสียงประกอบใช้บอกเล่าถึงสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงในฉากเหตุการณ์นั้นได้ เช่น ภาพแมกไม้ในสวนสาธารณะกลางใจเมือง อาจใช้เป็นฉากป่าดงดิบได้ด้วยการเพิ่มเติมเสียงร้องของฝูงลิง เสียงนกกรอ และเสียงสัตว์ป่านานาชนิดเข้าไปประกอบ เป็นต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 84-85)

บรรจง โกศลวัฒน์ ได้กล่าวถึงเสียงประกอบ (Sound Effect) ไว้อย่างน่าสนใจว่า เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ เสียงทั่ว ๆ ไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับเวลา และการกระทำของสิ่งนั้น ๆ โดยเฉพาะ ขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย เสียงฟ้าแลบ เสียงฟ้าร้อง เสียงน้ำ เสียงฝนต่าง ๆ เหล่านี้เป็นต้น

หลักสำคัญของการใช้เสียงประกอบคือการยึดภาพเป็นหลักและเสียงประกอบนั้นต้องเกิดขึ้นจากภาพ การเลือกใช้เสียงประกอบแต่ละครั้งจึงต้องคำนึงถึงหลักของความจริงเสมอ เสียงประกอบที่เหมาะสมที่สุดก็คือเสียงที่บันทึกจากเหตุการณ์จริง เนื่องจากหูของมนุษย์ทำงานคล้ายกับตา คือ พยายามเลือกเน้น

แต่เฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ เราเลือกมอสส์หนึ่ง ในขณะที่จะมองข้ามหลายสิ่งในภาพไป ฉะนั้นหูของเราก็เช่นกัน มักจะเลือกฟังแต่สิ่งที่น่าสนใจโดยไม่รับฟังเสียงอื่นที่อาจปนอยู่ในภาพนั้น ๆ (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 72)

การใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรตายตัว สิ่งที่จะต้องปฏิบัติก็คือการลงมือกระทำ และใช้ความรู้สึกตัดสินว่าเสียงนั้นจะเข้ากับภาพได้หรือไม่ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญก็คือ การใช้ภาพเป็นหลักเสียงที่จะใช้ต้องเป็นไปตามลักษณะของภาพ (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 74)

3. เสียงดนตรี

นิยมใช้เครื่องเร้าอารมณ์มากกว่าใช้เป็นตัวละครเรื่อง เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าจะเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางด้านดนตรี ปกติจะใช้เสียงดนตรีในฉากเหตุการณ์ที่เกิดวิกฤตการณ์หรือเกิดความสงสัยเคลือบแคลงขึ้น ทั้งทั้งนิยมใช้เสียงดนตรีในการเชื่อมโยงซีเควนส์หนึ่งไปสู่อีกซีเควนส์หนึ่ง และบ่อยครั้งที่ใช้เพลงหลัก (them music) กับตัวแสดงเฉพาะหรือสถานที่ใดโดยเฉพาะในภาพยนตร์เรื่องนั้น ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ดร.ชิวาโก เมื่อใดก็ตามที่ ดร.ชิวาโกคิดถึงลาร่า ผู้ชมก็จะเห็นภาพถ่ายใกล้ชิดของ ดร.ชิวาโก และได้ยินเสียงเพลง Lara's theme ซึ่งคนส่วนใหญ่รู้จักกันในชื่อเพลง Somewhere my love หรือเพลงหลักของภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า เป็นต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2542 : 85)

ในขณะที่ตัวกันบรรจง โกศลวัฒน์ ก็ได้ให้ความหมายของเสียงดนตรีไว้อย่างน่าสนใจดังนี้ เสียงดนตรี (Music) ถูกนำมาใช้ในโลกรของภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง หากพิจารณาถึงประโยชน์ของเสียงดนตรีแล้ว จะพบว่า เสียงดนตรีถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อช่วยเสริมบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ การใช้ดนตรีเข้ามาประกอบภาพเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้เป็นที่ไปตามทิศทางที่ต้องการ ในขณะที่ตัวกันเสียงดนตรียังแต่งเติมสีสันให้กับภาพได้

2. เพื่อช่วยสร้างมิติใหม่ เป็นการสร้างความรู้สึกใหม่ที่ดูเหนือความเป็นจริง เสียงดนตรีจะช่วยให้อารมณ์ไม่จริงมากนัก ภาพยนตร์เหล่านี้ เช่น ภาพยนตร์เพลง (Musical) ภาพยนตร์เพ้อฝัน (Fantasy) ภาพยนตร์เทพนิยาย (Fairy Tale) ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน และภาพยนตร์เกี่ยวกับการการผจญภัยต่าง ๆ เป็นต้น

3. เพื่อช่วยเชื่อมฉากและตอนของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่คล้ายสะพานเชื่อมต่อเหตุการณ์ หรือเรื่องราวให้เข้ากันโดยอารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะที่ตัวกันจะสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับตอนขึ้นได้

4. เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ ในเหตุการณ์หรือฉากซึ่งไม่มีเส้นประกอบ เช่น การถ่ายภาพยนตร์เงียบ ที่ไม่ได้บันทึกเสียงไว้ จึงต้องนำเสียงดนตรีมาใช้แทน ถึงแม้ว่าเสียงดนตรีจะใช้แทนกันได้ก็ตาม แต่จะให้ผลงานภาพและอารมณ์ที่แตกต่างกัน การใช้เสียงประกอบกับภาพจะให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง ส่วนเสียงดนตรีจะทำให้ภาพมีลักษณะคล้ายคลึงเทียมกับความรู้สึกที่ผิดธรรมชาติไป

5. เพื่อใช้ประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ เสียงดนตรีถูกนำมาใช้บ่อยครั้งสำหรับหัวเรื่องของภาพยนตร์ หรือประกอบไตเติ้ลเรื่อง และใช้เป็นเพลงนำเรื่องให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น จนบางครั้งกลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ เช่น เพลงประกอบไตเติ้ลของภาพยนตร์เรื่องเจมส์ บอนด์ เป็นต้น (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 78-79)

สำคัญในการใช้ดนตรีสำหรับภาพยนตร์ก็คือ ภาพจะต้องมีความเด่น และมีความสำคัญมากกว่าเสียง ในทางปฏิบัติควรใช้ภาพเป็นหลักโดยให้เสียงดนตรีสนับสนุนภาพอีกทีหนึ่ง ควรใช้เสียงในลักษณะคลอไปกับภาพ หรือประสานให้เข้ากับภาพตลอดเวลา เสียงดนตรีที่เด่นและไพเราะมากจะไม่เหมาะกับภาพยนตร์ เสียงดนตรีควรตามภาพ ไม่ใช่ให้ภาพตามเสียงดนตรี (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 79-80)

ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่ามีผู้เชี่ยวชาญทั้งหลายต่างก็ให้ความเห็นและให้ความสำคัญ ๆ ต่อภาพยนตร์เป็นความสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ องค์ประกอบสำคัญ ๆ มีมากมาย และความสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่จะขาดเสียมิได้นั้นก็คือการตัดต่อนั่นเอง

4.2.3 การตัดต่อ

การตัดต่อเป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการสื่อสารในภาพยนตร์ ฟิล์มภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกภาพมาแล้ว แต่ยังไม่ได้ตัดต่อลำดับภาพก็เปรียบเสมือนคำแต่ละคำที่คัดออกมาจากพจนานุกรม มันจะให้แต่ความหมายโดยเนื้อแท้ของมันมากกว่า จนเมื่อนำจากเหตุการณ์ต่าง ๆ มาตัดต่อลำดับภาพเข้าด้วยกันเป็นซีเควนส์เมื่อใด จึงจะสามารถสื่อสารแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ออกมาได้ทำนองเดียวกับการเอาคำต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกันให้เป็นประโยคนั่นเอง มิฉะนั้นจะไม่สามารถเกิดความหมายและกลายเป็นภาพยนตร์ขึ้นได้ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ซึ่งมีมาก่อนหน้าการตัดต่อลำดับภาพ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบทภาพยนตร์ การกำกับ การแสดง การบันทึกภาพ การใช้ภาพพิเศษแบบต่าง ๆ การออกแบบฉาก การจัดแสง การบันทึกเสียง และอื่น ๆ จะไม่เกิดผลอะไรเลยหากไม่มีการนำมาประสานเข้าด้วยกันในภาพยนตร์ด้วยการตัดต่อลำดับภาพ

การตัดและต่อ (splice) ฟิล์มภาพยนตร์ 2 ชิ้นเข้าด้วยกันไม่เรียกว่าการตัดต่อลำดับภาพ (edit) เพราะการตัดต่อลำดับภาพที่แท้จริงหมายถึงการสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดของเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวภายในข้อต่อ (internal movement) ทิศทางในการแสดงและของข้อเจ็ค องค์ประกอบภาพตลอดจนความยาวของฉากเหตุการณ์แต่ละอัน เพื่อใช้ในการสร้างจังหวะ (tempo) ในเรื่องนั่นเอง

ชิ้นแต่ละชิ้นจะถูกคัดเลือกและตัดต่อเข้าด้วยกัน เพื่อบอกถึงข้อเจ็คและเรื่องราวตรงจุดนั้นของภาพยนตร์ ตามปกติแล้วบทบาทการแสดงบทบาทหนึ่งจะถูกบันทึกด้วยภาพขนาดต่าง ๆ และแบ่งเป็นส่วนย่อย ๆ อีกหลายส่วน เมื่อนำมาตัดต่อลำดับภาพเข้าด้วยกันในภายหลังจะทำให้ดูเหมือนว่ามันเกิดขึ้นในชิ้นเดียวกัน การทำเช่นนี้จะมีผลในเชิงจิตวิทยามากกว่า หากตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกและเน้นแต่รายละเอียดที่มีความสำคัญกว่าที่ได้บันทึกไว้ด้วยภาพขนาดต่าง ๆ นั้นเอง เพื่อให้เหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่เกิดจากการตัดต่อมีความสมจริงสมจังมากกว่าเหตุการณ์เดิม

สิ่งที่เกี่ยวเนื่องกับการตัดต่อลำดับภาพมีอยู่ 5 ประการด้วยกันคือ การเชื่อม (transition) ความหมายที่สาม (the third meaning) เวลาและระยะในภาพยนตร์ (cinematic time and cinematic distance) จังหวะ (tempo) และการตัดต่อรูปแบบอื่น

1. การเชื่อม

โดยปกติแล้วผู้ชมจะได้รับเงื่อนไขในการเข้าใจว่าวิธีเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง จะก่อให้เกิดความหมายที่แตกต่างออกไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนเวลาและสถานที่

ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้แก่การตัดตรง (cut) ภาพจาง (fade) ภาพจางซ้อน (dissolve) ภาพกวาด (wipe) และภาพซ้อน (superimposition)

1.1 การตัดตรง เป็นการเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งอย่างรวดเร็วในชั่วพริบตา และเป็นเทคนิคขั้นพื้นฐานของการตัดต่อลำดับภาพอีกด้วย การตัดตรงจะใช้แสดงถึงความต่อเนื่องของการกระทำใด ๆ ภายในช่วงเวลาเดียวกันโดยไม่ถูกขัดจังหวะ ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเหตุการณ์หรือการกระทำที่อยู่ในซีเควนส์เดียวกัน ตัวอย่างเช่น ภาพคนสองคนทะเลาะกัน อาจตัดต่อด้วยการเห็นภาพตัวแสดงคนแรกกำลังตะโกน แล้วตัดตรงมาเป็นภาพปฏิริยาของตัวแสดงอีกคนเมื่อได้ยินคำตำหนิ เป็นการแสดงที่ต่อเนื่องไปโดยไม่มีการสะดุดในเรื่องของเวลา

1.2 ภาพจาง ในภาพยนตร์มีการใช้ภาพจางอยู่ 2 แบบคือ

1.2.1 ภาพจางออก (fade out) มีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพจางเข้า คือ ภาพในซีนจะค่อย ๆ หายไปจนกลายเป็นภาพมืด นิยมใช้ในตอนจบของซีนของซีเควนส์หรือของภาพยนตร์เอง และเช่นเดียวกันยิ่งภาพจางออกมีความยาวเท่าไร ก็ย่อมมีผลต่ออารมณ์ที่จะเกิดต่อภาพยนตร์มากขึ้นเท่านั้น

บางครั้งสามารถใช้ภาพจางในช่วงกลางของภาพยนตร์ได้ เพื่อแยกซีเควนส์ใหญ่ออกจากกัน ในกรณีเช่นนี้จะเริ่มต้นด้วยภาพจากฉากก่อนแล้วจึงตามด้วยภาพจางเข้า ด้วยเงื่อนไขนี้ผู้ชมจะเข้าใจและยอมรับว่าภาพจางออกจางเข้าเป็นเครื่องแสดงการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ของภาพยนตร์จากซีเควนส์หนึ่งไปยังอีกซีเควนส์หนึ่ง

1.3 ภาพจางซ้อน มีลักษณะเป็นการรวมภาพจางออกของซีนที่กำลังจะหายไปจากจอภาพยนตร์ เข้ากับภาพจางเข้าของซีนที่กำลังเข้ามาในช่วงเวลาเดียวกัน ด้วยความยาวของฟิล์มภาพยนตร์ที่เท่ากัน นิยมใช้ภาพจางซ้อนในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาพในของภาพยนตร์ เช่น มีการเปลี่ยนแปลงสถานที่เพียงเล็กน้อย หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงเวลาในช่วงสั้น ๆ บางทีก็ใช้ภาพจางซ้อนยาว ๆ ในภาพยนตร์บันเทิง เพื่อสร้างความรู้สึกเกี่ยวกับการรับรู้ความจริงอย่างช้า ๆ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Diary of Anne Frank มีการใช้ภาพจางซ้อนที่ยาวหลายนาทีเพื่อแสดงถึงการรับรู้การบุกเข้ามาของพวกเกสตาโปของคู่รักคู่หนึ่ง ส่วนภาพยนตร์ประเภท Animation จะใช้ภาพจางซ้อนยาว ๆ กับชุดภาพนิ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน เพื่อสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้น

1.4 ภาพกวาด คือการที่ภาพใหม่เข้ามาแทนที่ภาพเก่าที่จะหายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังคงมองเห็นภาพทั้งสองซีนได้อย่างชัดเจนตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพนั้น วิธีการใช้ภาพกวาดก็คล้าย ๆ กับการใช้ภาพจางซ้อน นั่นคือ เป็นการเปลี่ยนแปลงในเรื่องเวลาและสถานที่เพียงเล็กน้อย แต่การใช้ภาพกวาดต้องมีความระมัดระวังมากกว่า เนื่องจากประการแรกภาพกวาดเป็นการแบ่งภาพบนจอภาพยนตร์ โดยมีจุดดึงดูดความสนใจอยู่ 2 จุด จึงเป็นการบังคับสายตาของผู้ชมให้มองดูทั้งภาพแรกและภาพที่ตามมา ตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพ ประการที่สองภาพกวาดเป็นกลยุทธ์ที่มองเห็นได้ชัดเจนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี จนบางครั้งทำให้ผู้ชมละเลยเนื้อหาของภาพยนตร์ไปได้การกระทำใด ๆ ก็ตามที่บ้านทอนการรับรู้ด้านเนื้อหาและความน่าเชื่อถือของภาพยนตร์ การกระทำนั้นย่อมไม่เป็นผลดีและขาดความน่าเชื่อถือไปได้แน่

1.5 ภาพซ้อน เป็นการพิมพ์ฉาก 2 ฉากหรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันด้วยช่วงความยาวเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายในเชิงจิตใต้สำนึก ที่ใช้อยู่บ่อย ๆ คือ การเสนอภาพถ่ายใกล้บุคคล แล้วซ้อนด้วยภาพของฉากอื่นที่แสดงถึงบุคคลนั้นคิดถึงอยู่ เช่นชายหนุ่มไปร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์ เขาดื่มค่อนข้างมาก แล้วผู้ชมจะมองเห็นภาพหลอนซึ่งเป็นแสงสีซ้อนขึ้นมา เป็นภาพในความคิดคำนึงของเขานั้นเอง

2. ความหมายที่สาม

ตำแหน่งที่มีการตัดต่อในฉากใด ๆ ก็ตาม ย่อมก่อให้เกิดความหมายบางอย่างขึ้นในภาพ เมื่อฉาก 2 ฉากที่มีความเกี่ยวข้องถูกตัดต่อเข้าด้วยกัน ก็จะทำให้เกิดความหมายที่สามขึ้น ซึ่งเดิมไม่ได้อยู่เลยในฉากทั้ง 2 ฉากที่นำมาตัดเข้าด้วยกัน ความหมายที่สามนี้มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่อง (narrative) ซึ่งมองเห็นด้วยภาพบนจอภาพยนตร์หรือมีลักษณะเป็นการแสดงโดยนัย (implicit) ซึ่งจะเกิดขึ้นเองภายในใจของผู้ชมหลังจากได้มองเห็นภาพแล้ว

2.1 การตัดต่อแบบเล่าเรื่อง ความหมายที่ง่ายที่สุดของการตัดต่อแบบเล่าเรื่อง คือ การเล่าเรื่องอย่างมีความต่อเนื่อง ถ้าผู้จัดต่อเสนอภาพถ่ายใกล้ของชายคนหนึ่งกำลังจ้องมองอะไรบางอย่างอยู่อย่างตั้งใจแล้วตัดด้วยภาพใกล้อย่าง ความหมายที่สามเกิดขึ้นก็อาจจะบอกว่า เป็นภาพของชาวผู้หิวโหยซึ่งพร้อมจะทานอาหารได้ทุกวินาที แต่ถ้าหากถ่ายใกล้ของชายคนเดียวกัน หากตามด้วยภาพทางรถไฟที่ยาวสุดตา ความหมายที่สามที่เกิดขึ้นก็จะบอกเรื่องราวเรื่องใหม่ กลายเป็นเรื่องของชายผู้เฝ้าคอยใครบางคนที่เดินทางโดยรถไฟ ตัวอย่างแต่ละอันนี้เป็นกรณำภาพ 2 ภาพมาตัดต่อเข้าด้วยกัน และเกิดการเล่าเรื่องในความหมายที่สามขึ้นจากภาพที่มองเห็นโดยที่ความหมายอันใหม่นี้ไม่ได้แสดงให้เห็นปรากฏอย่างเด่นชัดมาก่อน และเหตุการณ์แต่ละอันก็มีความหมายที่แตกต่างกันออกไปตามแต่วิธีการเสนอของผู้สร้าง

2.2 การตัดต่อแบบแสดงโดยนัย เป็นการเสนอภาพเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ เพื่อสร้างความหมายที่สามในเชิงสัญลักษณ์ขึ้นภายในใจของผู้ชม โดยที่ความหมายใหม่นั้นไม่ได้มีอยู่มาก่อนหรือไม่ได้อยู่เลยในลักษณะของการเล่าเรื่อง เช่น ภาพถ่ายใกล้ของชายคนเดิม แต่ตามด้วยภาพนกเหยี่ยวบินกลาขึ้นสู่ท้องฟ้า โดยที่เราปูเรื่องราวในภาพยนตร์ให้ชายคนนั้นเป็นนักโทษ ดังนั้นความหมายโดยนัยก็อาจจะหมายถึงความปรารถนาอิสรภาพของชายคนนั้นนั่นเอง

ความหมายที่ถูกสร้างขึ้นด้วยการตัดต่อแบบแสดงโดยนัยไม่จำเป็นต้องบอกเรื่องราวเสมอไป บางครั้งนำมาใช้ในการแสดงถึงความรู้สึกภายในใจของตัวแสดงได้เป็นอย่างดี ขอบเขตการใช้การตัดต่อแบบแสดงโดยนัยจะขึ้นอยู่กับความรูทางด้านภาพยนตร์ของผู้ชม และความคุ้นเคยของผู้ชมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างใช้ในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามการตัดต่อแบบแสดงโดยนัยเป็นการตัดต่อที่น่าตื่นเต้นสำหรับผู้ชมในยุคสมัยเดียวกับการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นเท่านั้น เพราะสัญลักษณ์ที่มีความหมายดีในคนรุ่นหนึ่ง อาจกลายเป็นเรื่องตลกขบขันสำหรับคนอีกรุ่นหนึ่งก็เป็นได้ อย่างไรก็ตามสัญลักษณ์เหล่านี้ก็เป็นตัวบอกอายุของภาพยนตร์เรื่องนั้นได้เป็นอย่างดี เพราะเท่ากับเป็นหลักฐานในเชิงประวัติศาสตร์ ส่วนการตัดต่อแบบเล่าเรื่องจะมีความเสี่ยงน้อยกว่า และมีปัญหาในเรื่องของเวลาน้อยกว่าอีกด้วย

3. เวลาและระยะในภาพยนตร์

ภาพยนตร์บันทึกเรื่องราวแรกบันทึกภาพจากเวทีละคร ซึ่งการเคลื่อนไหวของตัวแสดงแต่ละคนจะถูกบันทึกลงในแผ่นฟิล์มโดยตลอด จึงมีลักษณะเป็นการเสนอการแสดงตามเวลาจริงและด้วยระยะที่แท้จริง อย่างไรก็ตามไม่ช้ารูปแบบการเสนอเช่นนี้ก็เป็นที่น่าเบื่อหน่ายของผู้ชมขนาดที่เรียกว่าไม่สนใจชมภาพยนตร์ที่สร้างด้วยรูปแบบเช่นนี้เลย จนกระทั่งมีการคิดค้นเทคนิควิธีการสร้างภาพยนตร์แบบใหม่ขึ้น ด้วยการแบ่งการแสดงออกเป็นส่วยย่อย ๆ และนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันอีกครั้งหนึ่ง ทำให้เกิดความน่าสนใจและมีความตื่น

เด่นมากกว่าของเดิมเสียอีก จึงทำให้ภาพยนตร์กลับกลายเป็นที่นิยมของผู้ชมอีกครั้งหนึ่ง และทำให้ภาพยนตร์ก่อกำเนิดรูปแบบการสร้างแบบใหม่ ซึ่งเน้นคุณค่าในทางศิลปะขึ้นอีกด้วย

หลักการสำคัญของการเปลี่ยนแปลงแนวความคิด และเทคนิคในรูปแบบใหม่ของภาพยนตร์ก็คือ การคัดเลือกเอาเฉพาะส่วนการแสดงที่มีองค์ประกอบทางศิลปะและสื่อความหมายได้มากที่สุด และละทิ้งส่วนที่น่าเบื่อหน่ายหรือไม่มีความสำคัญไปทั้งหมด เพื่อสร้างสิ่งที่เรียกกันว่าเป็นเวลาและระยะในภาพยนตร์

3.1 เวลาในภาพยนตร์ แนวความคิดเกี่ยวกับเวลาที่เป็นจริงในโลกจะแตกต่างจากเวลาในภาพยนตร์โดยสิ้นเชิง เวลาที่เรียกว่าเป็นเวลาจริงในภาพยนตร์นั้นหมายถึงการเสนอภาพเหตุการณ์ที่ได้บันทึกมาทั้งหมด และช่วงเวลาที่ผู้ชมใช้ในการชมก็มีความยาวเท่ากับเวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้น แต่เมื่อนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์มันจะถูกเสนอแต่ส่วนที่สนุกสนานน่าตื่นเต้นเท่านั้น เวลาที่เป็นจริงมักนิยมใช้ในฉากเหตุการณ์ที่มีความน่าสนใจอยู่ในตัวของมันเองอย่างมาก จนสมควรได้บันทึกภาพและนำเสนอสิ่งที่เกิดทั้งหมดโดยไม่ขาดตอน เช่น รายการข่าวและรายการพิพิธศนา เป็นต้น

เวลาในภาพยนตร์ประกอบด้วยการกำหนดให้ฉากเหตุการณ์หนึ่งมีความยาวพอสมควรที่จะเสนอตัวแสดงการพัฒนาเรื่องราว และการสร้างจุดที่น่าสนใจทางการแสดงให้แก่ผู้ชมได้อย่างชัดเจนเพียงพอ และเปลี่ยนไปสู่ฉากใหม่ต่อไปก่อนที่จะผู้ชมจะหมดความสนใจ เวลาที่เป็นจริงของเหตุการณ์จะไม่มีปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ สิ่งที่ผู้ชมรับรู้คือสิ่งที่มีความโดดเด่นและมีคุณค่าทางการแสดงของเหตุการณ์นั้น ซึ่งมีความยาวพอที่ผู้ชมจะทำความเข้าใจและให้ความสนใจกับมันก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นฉากเหตุการณ์ใหม่ และฉากเหตุการณ์ใหม่ดังกล่าวก็จะมีแต่ช่วงความยาวที่สามารถเสนอจุดที่น่าสนใจทางการแสดงอีกเช่นกัน ภาพยนตร์จะมีลักษณะเช่นนี้ไปจนกระทั่งจบเรื่อง ด้วยวิธีการนี้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยใช้เวลาเป็นวัน เป็นอาทิตย์ เป็นเดือน หรือเป็นปีในเวลาที่เป็นจริง ก็สามารถย่อให้เหลือเพียงชั่วโมงเดียวหรือแม้แต่เพียงนาทีเดียวก็ได้ในเวลาของภาพยนตร์

เวลาในภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกด้วย สามารถทำให้ความยาวมากกว่าหรือน้อยกว่าเวลาจริงที่เกิดเหตุการณ์นั้น ๆ ตัวอย่างเช่นเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความตายซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์สูญเสียความหวัง ความใฝ่ฝัน และความทะเยอทะยานทั้งปวง สามารถนำเสนอให้ดูเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่น่าประทับใจได้ด้วยการขยายช่วงความยาวของเหตุการณ์นั้นให้มากขึ้น วิธีนี้ทำให้เวลาในภาพยนตร์มีความยาวมากกว่าเวลาจริง เพื่อเป็นการเน้นให้ผู้ชมรับรู้และเกิดอารมณ์ร่วมกับภาพที่มองเห็นนั่นเอง ในทำนองเดียวกันก็สามารถเสนอความตายให้ดูหมดค่าไม่มีความหมายอะไร ด้วยการตัดต่อแบบย่อเวลาให้สั้นลง ซึ่งจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมโดยตรง

3.2 ระยะในภาพยนตร์ ระยะในโลกแห่งความจริงกับระยะในภาพยนตร์ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับเวลาที่เป็นจริงและเวลาในภาพยนตร์ นั่นคือไม่จำเป็นต้องเหมือนกันในเรื่องของระยะที่เป็นจริงนั้น หากมีการบันทึกภาพชายนักธุรกิจคนหนึ่งซึ่งกำลังจะออกจากที่ทำงาน ก็ต้องเสนอภาพตั้งแต่เห็นเขาเก็บเอกสารบนโต๊ะใส่ลงในกระเป๋าเอกสาร เดินออกมาสังเกตนับเลขานุการที่หน้าห้องพูดจาเย้าแหย่ผู้ร่วมงานเล็กน้อย ลงลิฟท์มาที่ชั้นล่างของอาคาร และเดินออกไปที่ถนนในท้ายที่สุด

แต่ระยะในภาพยนตร์นั้นจะเสนอแต่เหตุการณ์จำเป็นต้องบอกเล่าแก่ผู้ชมว่า ชายนักธุรกิจออกจากที่ทำงานของเขาแล้วเท่านั้น ส่วนอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญจะถูกตัดทิ้งไปจึงมีการบันทึกภาพน้อยกว่า จากตัวอย่างที่เสนอไปข้างต้น ภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ก็อาจมีเพียงภาพนักธุรกิจออกจากโต๊ะทำงาน และต่อด้วยภาพที่เขามาถึงบ้านเรียบร้อยแล้ว ระยะทางจริงระหว่างสถานที่ 2 แห่งถูกตัดทิ้งไปด้วยการใช้ระยะในภาพยนตร์เข้าแทนที่ โดยการใช้เทคนิคของการตัดต่อหรือการเชื่อมภาพ เช่น การใช้ภาพจางซ้อน เป็นต้น

4. จังหวะ

จังหวะในภาพยนตร์ถูกควบคุมด้วยความยาวของเวลาที่ฉากเหตุการณ์นั้นจะปรากฏบนจอภาพยนตร์ โดยมีข้อกำหนดว่าเหตุการณ์ใดนำเสนอบนจอภาพยนตร์นานเท่าใดจังหวะของเหตุการณ์นั้นก็จะมีลักษณะค่อนข้างเฉื่อยชา หากเหตุการณ์ใดปรากฏบนจอภาพยนตร์ค่อนข้างสั้น จังหวะของเหตุการณ์นั้นก็จะมีลักษณะไปในทางตื่นเต้นมากกว่า ทั้งความเฉื่อยชาและความตื่นเต้นต่างก็มีคุณค่าในตัวของมันเอง วิธีการสร้างความกระหาย อยากรู้ในภาพยนตร์ประเภทการแสดงที่นิยมใช้กันมากวิธีหนึ่งก็คือ การเริ่มเรื่องด้วยซีนยาว ๆ แล้วค่อย ๆ ตัดให้สั้นลงไปที่ละน้อย เพื่อเร่งจังหวะในขณะที่ภาพยนตร์ค่อย ๆ พัฒนาเรื่องราวไปสู่จุดสำคัญ (climax) ของเรื่องนั่นเอง เราจะสังเกตได้ว่าภาพยนตร์เรื่องใดก็ตามที่จบลงด้วยการใช้ซีนที่มีการเคลื่อนไหวมาก ๆ มักจะตัดต่อด้วยการใช้ฉากเหตุการณ์สั้น ๆ จำนวนมาก โดยใช้การเคลื่อนไหวนั่นเองเป็นตัวหลักในเล่าเรื่อง ในทางตรงกันข้ามซีนที่มีความยาวมาก ๆ มักใช้เครื่องมือในการสร้างความอยากรู้อยากเห็นให้เกิดขึ้น เพราะผู้ชมถูกกำหนดให้คาดหวังว่าจะมีการเปลี่ยนเหตุการณ์ใหม่ต่อไปในเวลาอีก 10-20 วินาทีโดยประมาณ ถ้าซีนนั้นปรากฏอยู่นานกว่านั้นผู้ชมจะเกิดความเครียดจนแทบจะตะโกนออกมาว่าเปลี่ยนภาพได้แล้ว

อารมณ์ (mood) ที่มีอยู่ในเหตุการณ์ของซีเควนส์แต่ละซีเควนส์ จะเป็นตัวกำหนดความยาวของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้ในการตัดต่อเช่นกัน หากซีเควนส์ใดมีอารมณ์ในทำนองน่าเบื่อหน่ายไม่สนุกสนาน ก็จะตัดต่อด้วยการใช้เหตุการณ์ยาว ๆ และมีการเคลื่อนไหวค่อนข้างช้า ส่วนซีเควนส์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความตื่นเต้นจะประกอบด้วยฉากเหตุการณ์สั้น ๆ ที่มีเรื่องราวเต็มไปด้วยความโกลาหลและมีการเคลื่อนไหวเร็ว

5. การตัดต่อรูปแบบอื่น

แนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องเวลาและระยะในส่วนของการตัดต่อ ยังมีวิธีการอีกหลายรูปแบบ เช่น แฟรชแบ็ค (flashback) แฟรชฟอร์เวิร์ด (flash forward) และมอนตาจ (montage) เป็นต้น

5.1 แฟรชแบล็ค เป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงถึงเหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้นมาก่อนเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์ในขณะนั้น ตามธรรมเนียมปฏิบัติแล้วจะเห็นภาพตัวแสดงเริ่มพูดถึงสิ่งที่ได้เกิดขึ้นมาก่อนแล้วภาพจางซ้อนหรือภาพวาดก็จะปรากฏขึ้น เป็นการบอกให้ผู้ชมทราบว่าเขากำลังถูกนำไปสู่เวลาและสถานที่อื่นและเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีตก็จะถูกเสนอราวกับว่ากำลังเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน เมื่อเหตุการณ์ในอดีตจบลงแล้ว ผู้ชมก็จะถูกนำกลับมาสู่เวลาเดิมที่ได้หยุดชะงักไปชั่วคราวหนึ่งขณะที่เกิดแฟรชแบล็คแล้วการแสดงก็เริ่มต่อเนื่องไปอีกครั้งหนึ่ง

ทุกครั้งที่มีการใช้แฟรชแบล็ค ผู้ชมจะต้องใช้ความพยายามในการบังคับความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเวลา ซึ่งโดยปกติแล้วภาพยนตร์มีเวลาอยู่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นคือเวลาในปัจจุบัน แฟรชแบล็คจึงเป็นประดิษฐ์เวลาปัจจุบันขึ้นด้วยวิธีการทางด้านภาพยนตร์นั่นเอง แม้จะมีข้อบกพร่องอยู่บ้างแต่แฟรชแบล็คก็มีความจำเป็นสำหรับภาพยนตร์เช่นกันโดยเฉพาะเมื่อต้องการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเรื่องของเวลาการปัจจุบันไปสู่อดีตหรือไปสู่อนาคต ซึ่งในงานวรรณกรรมจะทำได้ง่ายกว่า

5.2 แฟรชฟอร์เวิร์ด ใช้แสดงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต การใช้แฟรชฟอร์เวิร์ดก็เช่นเดียวกับแฟรชแบล็ค คือ อาจเป็นการใช้ภาพจางซ้อนเพื่อบอกให้ผู้ชมทราบว่ากำลังถูกนำไปสู่อนาคตแล้วเรื่องราวที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตก็ถูกนำเสนอแก่ผู้ชม ราวกับว่าเป็นสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน มักนิยมใช้

แฟรฟฟอร์เวิร์ดในการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เป็นความคิดหรือความฝันของตัวแสดง หรือใช้บอกผลที่จะเกิดขึ้นจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ รวมทั้งใช้ในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (science fiction) อย่างมากอีกด้วย แม้ว่าแฟรฟฟอร์เวิร์ด อาจดูเหมือนว่าเป็นตัวทำลายความต่อเนื่องในภาพยนตร์ก็ตาม แต่บางครั้งแฟรฟฟอร์เวิร์ดก็ช่วยเพิ่มความสนุกสนานให้แก่เรื่องราวในภาพยนตร์ โดยช่วยให้ผู้ชมได้มองเห็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตนั่นเอง

5.3 มอนทาจ เป็นชุดของซีนสั้น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งเมื่อมองภาพรวมแล้วจะบอกความหมายที่กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน อาจใช้มอนทาจในการแสดงถึงการผ่านไปของเวลาที่ยาวนาน โดยในช่วงเวลาดังกล่าวจำเป็นต้องบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ด้วย แต่ไม่ต้องมีการเน้นมากนักเท่านั้น ตัวอย่างเช่นช่วงเวลาในระหว่างสงคราม เป็นต้น แนวความคิดเกี่ยวกับมอนทาจก็คือการขยายการตัดต่อแบบแสดงโดยนัย (implicit editing) นั่นเอง โดยจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกันนั้นจะถูกนำมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกันด้วยการใช้ภาพจางซ้อนมากกว่าการใช้วิธีการตัดตรงแบบปกติ เพื่ออธิบายถึงการผ่านไปอย่างยาวนานมากของเวลา นอกจากนี้ยังนิยมใช้มอนทาจกับจากเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่อยู่ในความคิดนึก เช่น ความฝันอีกด้วย

สำหรับผู้สร้างรัสเซียแล้ว มักใช้มอนทาจในการแสดงถึงเหตุการณ์ที่มีความสำคัญ มากกว่าจะใช้เหตุการณ์นั้นเป็นเพียงสิ่งเพิ่มเติมให้เรื่องราวมีความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิธีการใช้ความต่อเนื่องตามปกติได้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องสงครามและสันติภาพ (War and Peace) มีการใช้มอนทาจในฉากสงครามที่โบโรดีโน โดยมีความยาวกว่าหนึ่งชั่วโมง อาจกล่าวได้ว่าเป็นการใช้มอนทาจที่มีความยิ่งใหญ่ที่สุดในยุคภาพยนตร์เสียงก็ได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2542 : 85-90)

4.3 องค์ประกอบในภาพยนตร์

4.3.1 ความสำคัญของการประกอบภาพและองค์ประกอบในภาพยนตร์

การประกอบภาพในภาพยนตร์ คือการจัดวางองค์ประกอบภาพหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวและการแสดงแต่ละฉากแต่ละตอนได้อย่างต่อเนื่องและสามารถเข้าถึงจุดสำคัญของเรื่องได้อย่างถูกต้อง ซึ่งการที่จะบรรลุถึงวัตถุประสงค์ดังกล่าวได้นั้น ในการประกอบภาพแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวด้วยเสมอ เพราะการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพบนจอภาพยนตร์ดำเนินไปอย่างมีชีวิตชีวา สิ่งนี้เองที่ทำให้การประกอบภาพในภาพยนตร์แตกต่างไปจากการประกอบภาพในศิลปะแขนงอื่น ๆ รวมทั้งศิลปะภาพถ่ายซึ่งเป็นศิลปะที่สื่อความหมายด้วยภาพเหมือนกัน

ภาพถ่ายอาจจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ แต่ทุกอย่างในภาพถ่ายมิได้ปรากฏการเคลื่อนไหวที่แท้จริง สิ่งที่เราเห็นในภาพถ่ายจะมีเพียงความสัมพันธ์ของที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งทำให้เรารู้ว่าอะไรอยู่ตรงไหนในภาพนั้น ความสัมพันธ์ของที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ ในภาพถ่ายนี้เรียกว่าระยะทางหรือพื้นที่ในภาพ (space)

ระยะทางในภาพถ่ายจะอยู่หนึ่ง แต่สำหรับภาพยนตร์จะปรากฏการเคลื่อนไหวที่แท้จริงของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพ ซึ่งทำให้ระยะในภาพของภาพยนตร์ไม่คงที่ ดังนั้นความแตกต่างของภาพถ่ายกับภาพ

ยนตร์ ประการแรกก็คือระยะทางในภาพของภาพถ่ายไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่ระยะในภาพของภาพยนตร์จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์และการแสดงต่าง ๆ บนจอภาพยนตร์จะดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเป็นขั้นเป็นตอนและในขณะที่เหตุการณ์และการแสดงเปลี่ยนไป เวลาที่เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เพราะเหตุการณ์และการแสดงบนจอภาพยนตร์กินเวลาเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง ซึ่งเราเรียกว่า เวลาในภาพยนตร์ (time)

กล่าวโดยสรุป นอกจากระยะทางในภาพยนตร์จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ระยะเวลาของภาพยนตร์ก็มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาควบคู่กันไปด้วยเสมอ และการเปลี่ยนแปลงของระยะทางและระยะเวลาในภาพยนตร์นี้เกิดจากลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกความเคลื่อนไหวได้นั่นเอง

เนื่องจากการเคลื่อนไหวก่อให้เกิดระยะทางและระยะเวลาในภาพยนตร์ และยังทำให้ภาพยนตร์มีชีวิตชีวาเหมือนเหตุการณ์จริง ๆ ดังได้กล่าวแล้ว การประกอบภาพในภาพยนตร์จึงต้องให้ความสำคัญแก่การเคลื่อนไหวเสมอ จนทำให้ในบางครั้งเราสามารถประกอบภาพเพียงเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวแสดง โดยไม่ต้องคำนึงรายละเอียดอื่นใดเลย คนดูจะให้ความสนใจแก่การเคลื่อนไหวจนอาจมองข้ามการประกอบภาพที่ไม่สมบูรณ์ไปได้ ถ้าหากการเคลื่อนไหวหรือการแสดงนั้นน่าสนใจพอ

แต่อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่ดีควรจะเป็นการบันทึกภาพการแสดงหรือเหตุการณ์ที่ควรค่าแก่การสนใจ และในขณะเดียวกันจะต้องประกอบภาพอย่างพิถีพิถันคำนึงถึงความสวยงามของภาพ โดยวางสิ่งที่ถ่ายและมุมกล้องในตำแหน่งที่เหมาะสม เพราะการประกอบภาพที่ดี จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและช่วยให้เล่าเรื่องเป็นไปอย่างน่าติดตามยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้ถ่ายภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบการประกอบภาพ จะต้องพิจารณาถึงความสวยงามของภาพ ความหมายของเรื่องราว และการเคลื่อนไหว บนจอภาพยนตร์ไปพร้อม ๆ กัน

ในทางปฏิบัติผู้ถ่ายภาพยนตร์มิได้วางแผนประกอบภาพทีละข้อ แต่จะเริ่มด้วยการจัดองค์ประกอบภาพในฉากนั้นทั้งฉาก รวมทั้งศึกษาการแสดงและการเคลื่อนไหวของตัวแสดงในฉากนั้นทั้งหมด จัดวางตำแหน่งของสิ่งที่ประกอบฉากและการเคลื่อนไหวทุกอย่างให้ได้รูปทรงสวยงามลงตัว แล้วจึงจัดแสดงให้แกตัวแสดงและฉากนั้นทั้งฉาก จากนั้นจึงแยกการแสดงของฉากนั้นออกเป็นส่วน ๆ ตามที่ฉากนั้นภาพในแต่ละข้อ แล้วจึงจัดวางตำแหน่งกล้อง และอาจจัดแต่งแสงแต่ละข้อตามความเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง ก่อนที่จะบันทึกภาพข้อนั้น

เพื่อให้การประกอบภาพมีความสวยงามและสามารถสื่อความหมายได้ดีที่สุด ผู้ถ่ายภาพยนตร์ควรศึกษาบทภาพยนตร์ให้เข้าใจทั้งในเรื่องของฉากและการแสดงทั้งหมด และควรวิเคราะห์เรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยว่าในแต่ละฉากแต่ละตอนต้องการให้คนดูเกิดความรู้สึกเช่นใด เช่น ภาพยนตร์บางตอนอาจต้องการให้คนดูเกิดความรู้สึกเวทนาสาหัส ภาพยนตร์บางตอนอาจต้องการให้คนดูรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ตระการตา การประกอบภาพ ก็จะต้องสอดคล้องกับความต้องการนั้น ๆ จึงจะทำให้ภาพยนตร์สามารถบอกทั้งเนื้อหาและอารมณ์แก่คนดูได้พร้อม ๆ กันอย่างมีประสิทธิภาพ

การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องอาศัยความรู้ พื้นฐานทางศิลปะทั่วไปเช่นเดียวกับการประกอบภาพ สำหรับการถ่ายภาพหรือภาพเขียน โดยจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น ความสมดุล รูปทรง มวล จังหวะ ระยะเส้น การเคลื่อนไหว ความงาม และความกลมกลืนของสี แต่เนื่อง

จากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่กล่าวแล้ว การประกอบภาพของภาพยนตร์จะต้องให้ความสำคัญในเรื่องของ เส้น รูปทรง มวล และการเคลื่อนไหวเป็นพิเศษ

เส้น รูปทรง มวล และการเคลื่อนไหว อาจเรียกได้ว่าเป็นภาษาที่ใช้สำหรับการประกอบภาพในภาพยนตร์ เพราะการจัดวางองค์ประกอบภาพทั้ง 4 นี้อย่างถูกต้องจะก่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวบนจอที่สามารถสื่ออารมณ์และเรื่องราวได้ตามต้องการ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2542 : 381-382)

4.3.1.1 เส้น ของทุกสิ่งทุกอย่างที่เราเห็นอยู่รอบตัวทั่ว ๆ ไป จะประกอบด้วยเส้นต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นแนวตั้ง เส้นแนวนอน หรือเส้นหยักในรูปแบบและทิศทางต่าง ๆ กัน นอกจากนั้นรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ยังเกิดขึ้นจากเส้นที่ต่อเนื่องล้อมรอบติดกันอีกด้วย

เส้นเป็นองค์ประกอบศิลปะที่สำคัญที่ใช้ในการประกอบภาพยนตร์ เส้นแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันออกไป เราสามารถนำเอาเส้นในลักษณะต่าง ๆ มาใช้ในการประกอบภาพเพื่อให้ภาพนั้นสื่ออารมณ์และความหมายตามที่ต้องการได้ ด้วยการพิจารณาถึงความรู้สึกที่เส้นเหล่านั้นสร้างให้แก่คนดู

โดยธรรมชาติคนดูจะเกิดความรู้สึกต่อเส้นที่มีรูปทรงต่าง ๆ ดังนี้

- เส้นตรงจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและความเป็นชาย
- เส้นโค้งที่นุ่มนวลจะให้ความรู้สึกละเอียดอ่อนและความเป็นหญิง
- เส้นคดโค้งที่คมชัดจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและความรื่นเริง
- เส้นคดโค้งเข้าหากันในทางตั้งและปลายสอบให้ความรู้สึกของความสว่าง ภูมิฐาน

และในขณะเดียวกันก็อาจให้ความรู้สึกห่อเหี่ยวด้วย

นี่ยังสามารถให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย

- เส้นตรงที่ทอดยาวตามแนวนอนให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย และเส้นประเภทนี้ยังสามารถให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย
- เส้นตรงที่แนวตั้งจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและสง่างาม
- เส้นขนาน เส้นทแยงแสดงการเคลื่อนไหว พลั่งและความรุนแรง
- เส้นทแยงที่มีทิศทางตรงกันข้ามกันจะให้ความรู้สึกขัดแย้ง และความบีบคั้น
- เส้นที่คมหนักจะให้ความรู้สึกสดใส ชื่นบาน และตื่นเต้น
- เส้นที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็นและเป็นการเป็นงาน
- เส้นที่มีรูปทรงแปลก ๆ จะดึงดูดความสนใจคนดูได้ดีกว่าเส้นสายธรรมดา ๆ

ถ้านำเส้นต่าง ๆ มาผสมผสานกัน เส้นเหล่านั้นจะมีอิทธิพลต่อกันและอาจทำให้เกิดความหมายและให้ความรู้สึกใหม่ขึ้นมา เช่น เส้นตรงทางแนวตั้งที่ลากตั้งแต่ด้านล่างถึงด้านบนของกรอบภาพจะให้ความรู้สึกเหมือนเส้นตรงนี้ยาวทะลุออกนอกกรอบภาพ แต่ถ้าเพิ่มเส้นในแนวนอนเพียงเส้นสั้น ๆ เช่น เส้นแนวนอนของฝ่าเท้าหรือหลังคาเข้าไป ก็จะทำให้เส้นตั้งนั้นหดตัวอยู่ในกรอบภาพพอดี

ตามปกติ ถ้าหากในภาพมีเพียงเส้นประเภทใดประเภทหนึ่งเพียงประเภทเดียว ภาพนั้นจะดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เช่น ภาพที่มีเส้นตั้งอยู่ในภาพหลาย ๆ เส้นจะทำให้ภาพดูจืดชืด น่าเบื่อ หากเพิ่มเส้นในแนวนอนเข้าไปบ้างก็จะทำให้น่าสนใจขึ้น ส่วนภาพที่มีเส้นแนวนอนที่ยาวจรดกรอบภาพทั้งสองด้านจะดูราบเรียบไม่น่าสนใจเท่าที่ควร หากมีเส้นตั้งแม้เพียงเส้นสั้น ๆ เพิ่มขึ้นก็จะทำให้ภาพดูดีขึ้น และเส้นทั้งที่เพิ่มขึ้นนี้ยังอาจใช้เพื่อทำให้เส้นนอนนั้นดูสั้นลงได้อีกด้วย

ส่วนเส้นโค้งก็จะดูเด่นขึ้นถ้าหากมีเส้นตรงมาเปรียบเทียบกับให้เห็นความแตกต่าง

ในภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายที่อ่อนพริ้วหรือคดโค้งทั้งหมดจะดูไม่มีพลัง ถ้าหากเพิ่มเส้นตรงในแนวนอนหรือแนวตั้งเข้าไปบ้างก็จะทำให้ภาพมีชีวิตขึ้นได้อย่างประหลาด

ส่วนเส้นโค้งหรือเส้นทแยงจำนวนมากจะให้ความรู้สึกสับสน การประกอบภาพจึงไม่ควรใช้เส้นสายเหล่านี้มากนัก ยกเว้นเมื่อต้องการให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น ตกใจหรือต้องการแสดงถึงความสับสนอลหม่านที่ควบคุมไม่ได้ เส้นประเภทนี้จะช่วยบอกอารมณ์เช่นที่ทำได้

สำหรับเส้นทแยง ไม่ว่าจะเป็นเส้นทแยงในทางตั้งหรือทางนอนอาจจะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ห่างจากคนดู เช่น ภาพตึกปลายสอบเพราะตั้งกล้องเงยขึ้น จะทำให้รู้สึกเหมือนตึกนั้นหายไปตามหลัง ส่วนการตั้งกล้องต่ำมุมกับถนนจะทำให้เห็นถนนเป็นเส้นทแยง ซึ่งทำให้ความรู้สึกว่าถนนนั้นทอดไกลออกไปจนลับตา

เส้นที่ค่อย ๆ สิบเล็กลงไปไม่ว่าจะเป็นเส้นโค้ง หรือเส้นตรงจะนำสายตาคนดูไปที่จุดปลายที่เล็กที่สุด เป็นการเพิ่มความลึกให้แก่ภาพได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น เส้นทแยงคู่ที่ค่อย ๆ เล็กลง เช่น ถนนสายยาว รางรถไฟ เส้นเหล่านี้ นอกจากจะเป็นเส้นนำสายตาตั้งได้กล่าวแล้ว ยังให้ความรู้สึกถึงความหวังและอนาคตที่รออยู่เบื้องหน้า

ประสบการณ์จากธรรมชาติของคนเราก็มีส่วนในการแปลความหมายของเส้นต่าง ๆ ด้วย เช่น เส้นทแยงให้ความรู้สึกของการเคลื่อนที่และให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เพราะโดยธรรมชาติแล้วของที่เอียงอยู่มักจะถูกแรงดึงดูดของโลกดึงให้ล้มลง เช่น ต้นไม้ที่ตั้งตรงจะค่อย ๆ เอียงเป็นเส้นทแยงก่อนแล้วจึงล้มลง

ในการใช้เส้นต่าง ๆ บอกความหมายแก่คนดูนั้น บางครั้งเราก็สามารถใช้เส้นที่เลียนแบบธรรมชาติได้ เช่น เลียนแบบสายฟ้าเป็นหยักตามแนวทแยงให้ความรู้สึกเคลื่อนที่และรุนแรง เส้นตรงเหมือนสายฝนหรือหิมะที่ร่วงเป็นเส้นตามแนวตั้งที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบและมั่นคง ส่วนเส้นคดโค้งเหมือนแม่น้ำหรือลำธารที่ไหลววนเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหวและอ่อนโยน

ยิ่งกว่านั้น เรายังสามารถใช้เส้นเพื่อแสดงความเร็วได้ด้วย เส้นหยักให้ความรู้สึกรวดเร็ว มีพลังและกระปรี้กระเปร่า เส้นโค้งที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกเชื่องช้า สมาย ๆ นอกจากนั้น คนดูจะใช้เวลาการดูกับเส้นแต่ละชนิดไม่เท่ากัน เช่น เส้นคดโค้งจะทำให้คนดูใช้เวลาดูได้นาน และคนดูจะใช้เวลาดูเส้นตรงที่ต่อเนื่องเป็นเส้นเดียวกันสั้นกว่าเส้นที่ขาด ๆ

เมื่อทราบว่าเส้นชนิดใด ลักษณะอย่างไรให้ความรู้สึกเช่นใดแก่คนดูก็ทำให้เราสามารถนำเส้นสายต่าง ๆ นี้มาใช้ประกอบภาพเพื่อเสริมอารมณ์คนดูตามที่เรต้องการได้อย่างไม่ยากนัก

ตามหลักของการประกอบภาพทั่ว ๆ ไปจะต้องพยายามไม่ให้มีเส้นแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน ดังนั้น เส้นใด ๆ ก็ตาม ทั้งในแนวตั้งและแนวนอนไม่ควรอยู่กลางภาพพอดี ยกตัวอย่างเช่น ไม่ควรประกอบให้มีเสาไฟอยู่กลางภาพ เพราะเสาไฟแยกภาพออกเป็นสองส่วนซ้ายและขวาเท่า ๆ กัน หรือไม่ควรวางเส้นขอบฟ้าไว้กลางภาพ เพราะเส้นขอบฟ้าจะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนตามแนวนอนหรือไม่ควรวางภูเขาให้เส้นสันเขาแบ่งภาพออกตามแนวเฉียง

เส้นต่าง ๆ ที่ได้อธิบายทั้งหมดนี้ เป็นเส้นที่คนดูมองเห็นได้ด้วยตาเราจึงเรียกเส้นเหล่านี้ว่าเส้นจริง และนอกจากเส้นที่ปรากฏเป็นรูปทรงจริง ๆ นี้แล้วในขณะที่ผู้ดูกวาดสายตาไปบนจอหรือมองติดตามการเคลื่อนที่ของตัวแสดงบนจอ นั้นสายตาของผู้ดูจะสร้างเส้นจินตนาการขึ้น เส้นจินตนาการนี้จะเป็นเส้นที่นำสายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง และเส้นนี้อาจมีอิทธิพลต่อผู้ดูยิ่งกว่าเส้นที่ปรากฏจริงบนจอเสียอีก

เมื่อผู้ดูกวาดสายตาเป็นเส้นตรงในแนวทแยงตามทิศทางการเคลื่อนที่ของเครื่องบินที่พุ่งทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า เส้นตรงในแนวทแยงนี้คือเส้นจินตนาการที่บังคับให้ผู้ดูมองตามภาพในทิศทางดังกล่าวทั้งที่ไม่มีเส้นอยู่จริง หรือถ้าตัวแสดงชี้มือไปที่ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในภาพ เมื่อภาพนี้ปรากฏบนจอ ผู้ดูจะมองที่ใบหน้าตัวแสดง เพราะเป็นจุดเด่นที่สุด ต่อจากนั้นสายตาของผู้ดูก็จะมองไปตามมือของตัวแสดง เส้นสายตาที่กวาดจากใบหน้าตัวแสดงไปยังจุดที่ตัวแสดงชี้ขึ้นเองคือเส้นจินตนาการ

เส้นจินตนาการจะเป็นประโยชน์เมื่อภาพนั้นมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เพราะเส้นจินตนาการจะทำหน้าที่เชื่อมจุดสนใจทุกตำแหน่งเข้าด้วยกัน ทำให้ภาพมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังนั้นในกรณีที่จุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เราจะต้องประกอบภาพให้สายตาผู้ดูพุ่งไปที่จุดสนใจแรก แล้วมีเส้นจินตนาการดึงสายตาผู้ดูจากจุดสนใจแรกไปยังจุดสนใจต่อ ๆ ไปอย่างราบรื่น

กล่าวได้ว่า การประกอบภาพในภาพยนตร์นั้น จะต้องคำนึงถึงเส้นจริง ซึ่งเป็นเส้นที่ปรากฏเป็นรูปธรรมให้เห็นจริง ๆ บนจอภาพยนตร์ และเส้นจินตนาการที่เป็นเส้นนามธรรม ซึ่งผู้ประกอบภาพจะต้องสร้างขึ้นในจินตนาการของผู้ดู

และเนื่องจากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เส้นต่าง ๆ ในภาพจึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เช่น ภาพตัวแสดงสามตัวที่นั่งเรียงกันเป็นเส้นตรงในจินตนาการของผู้ดู หากตัวแสดงที่อยู่กลางชุดยืนขึ้น เส้นจินตนาการจะกลายเป็นรูปสามเหลี่ยมทันที (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2542 : 382-386)

4.3.1.2 รูปทรง เป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องพิจารณาทั้งรูปทรงจริง ที่มองเห็นเป็นตัวตนจริง ๆ ซึ่งหมายถึงรูปทรงภายนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็นด้วยตา และรูปทรงจินตนาการ ซึ่งหมายถึงรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการ ซึ่งหมายถึงรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ดูด้วย

รูปทรงที่ปรากฏให้เห็นเป็นตัวตนจริง ๆ เกิดจากเส้นจริงซึ่งเป็นรอบนอกของรูปทรงจริงนั้น ส่วนรูปทรงในจินตนาการก็คือรูปทรงที่เกิดจากเส้นจินตนาการซึ่งนำสายตาของผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้เกิดรูปทรงในจินตนาการของผู้ดูขึ้น รูปทรงในจินตนาการนี้ จึงมองเห็นได้ยากกว่ารูปทรงที่เป็นจริง แต่จะกระทบความรู้สึกของผู้ดูไม่น้อยกว่ารูปทรงจริง

รูปทรงที่ไม่มีตัวตนเกิดจากการจัดวางสิ่งต่าง ๆ ในภาพ เมื่อผู้ดูดูภาพบนจอ สายตาที่กวาดจากตัวแสดงด้านหนึ่งไปยังตัวแสดงตัวอื่น ๆ อาจจะก่อให้เกิดรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เช่น ในฉาก ๆ หนึ่งมีตัวแสดงอยู่ 3 ตัว ตัวแสดงแต่ละตัวจะมีรูปทรงของตนเอง เช่น คนหนึ่งอาจจะสูง อีกคนอาจจะเตี้ย อีกคนอาจจะเป็เด็กตัวเล็กซึ่งรูปทรงที่กล่าวนี้เป็นรูปทรงจริงของสิ่งที่ปรากฏอยู่ในฉากที่เราสามารถมองเห็นได้ทันที ในการประกอบภาพนี้ หากเราให้ตัวแสดงคนสูงยืนอยู่ตรงกลางแล้วให้ตัวแสดงคนเตี้ยและเด็กยืนอยู่ด้านข้างทั้งสองด้าน จะทำให้เกิดรูปทรงสามเหลี่ยมขึ้น รูปทรงสามเหลี่ยมนี้เองที่เป็นรูปทรงในจินตนาการ

ในการประกอบภาพทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงรูปทรงจินตนาการเสมอ เพราะการจัดวางตัวแสดง สิ่งประกอบฉาก และการกำหนดการเคลื่อนไหว จะต้องให้ภาพมีความกลมกลืนและเกิดเส้นจินตนาการที่นำสายตาผู้ดูไปยังจุดต่าง ๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่ได้อารมณ์และเกิดความสุนทรีย์แก่ภาพนั้น

การพิจารณาว่ารูปทรงใดให้ความรู้สึกอย่างไรแก่ผู้ดูนั้น จึงต้องพิจารณาทั้งรูปทรงที่แท้จริงและรูปทรงที่ไม่มีตัวตนซึ่งเกิดจากเส้นจินตนาการด้วยเสมอ

รูปทรงสามเหลี่ยมที่ฐานอยู่ด้านล่างจะให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และยังเป็นรูปทรงที่ควบคุมสายตาให้อยู่ภายในรูปทรงนี้ด้วย รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตีบแคบในแนวตั้ง จะให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงน้อยกว่ารูปทรงสามเหลี่ยมที่เตี้ยและมีฐานกว้างซึ่งมีลักษณะคล้ายขุนเขาที่แข็งแรง

ส่วนรูปทรงสามเหลี่ยมที่กลับหัวเอปปลายแหลมลงด้านล่างนั้น สามารถนำมาใช้ในการประกอบภาพได้เช่นกัน แม้ว่าจะดูว่าขาดความรู้สึกมั่นคงไปก็ตาม เช่น การประกอบภาพให้เด็กอยู่ตรงกลาง และผู้ใหญ่สองคนอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าทั้งสองข้าง ซึ่งความรู้สึกที่ขาดความมั่นคงนี้สอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์ หากฉากนั้นเป็นฉากที่เด็กตัวเล็ก ๆ กำลังถูกอาชญากรข่มขู่อยู่

รูปทรงกลมหรือรูปไข่จะผูกเอาสิ่งที่อยู่ในภาพไว้ด้วยกัน และจะดึงความสนใจของคนดูไม่ให้ออกนอกกรอบของรูปทรงดังกล่าว เช่น ฉากรับประทานอาหารของครอบครัวที่นั่งล้อมโต๊ะอาหารรูปทรงกลม

เนื่องจากรูปทรงกลมไม่มีฐานกว้างเหมือนรูปสามเหลี่ยมพีระมิด จึงดูขาดความแข็งแรงมั่นคง แต่เราอาจเพิ่มฐานที่กว้างออกให้แก่รูปทรงนี้ได้โดยการใส่เงา หรือสิ่งประกอบฉากอื่น ๆ เพิ่มเข้าไปในส่วนฐานได้

รูปทรงกากบาทก็สามารถนำมาใช้ประกอบภาพเพื่อดึงสายตาของคนดูมาที่จุดตัด เช่น พระเอกของเรื่องถูกทหารสี่คนใช้ปืนจี้จากสี่ด้าน นอกจากนั้นรูปกากบาทอาจให้ความรู้สึกของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และบ่งบอกถึงความมีพลังอำนาจอันน่าเกรงขาม และยังสามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ได้อีกด้วย เช่น การจัดกองไฟบูชายันต์ไว้กลาง และให้ขบวนแห่ หรือแถวของบริวารเคลื่อนที่เป็นรูปทรงของกากบาทพุ่งตรงมาที่กองไฟตรงกลาง

รูปทรงรัศมี มีลักษณะคล้าย ๆ รูปทรงกากบาทแต่มีแขนมากกว่าสี่ รูปทรงรัศมีอยู่ในธรรมชาติมากมายเช่น ดอกไม้ กิ่งไม้ ดวงอาทิตย์ รูปทรงนี้ให้ความรู้สึกขยายกว้างออกและดึงดูดความสนใจมาที่จุดกึ่งกลาง ถ้ารัศมีนั้นหมุนรอบจุดกึ่งกลางก็จะให้ความรู้สึกของความเร็วชีวิตให้บรรยากาศของความเร่งรีบสนุกสนานไปทั่ว เช่น การจัดระบำฟ้อน ภาพรัศมีนี้ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ใกล้จุดศูนย์กลางของรัศมี

รูปทรงตัวแอลจะให้ความรู้สึกผ่อนคลายตามสบาย ไม่เป็นการเป็นงานและการประกอบภาพในรูปทรงนี้ค่อนข้างง่ายและดัดแปลงได้ไม่ยาก รูปตัวแอลมีประโยชน์มากในการประกอบภาพทิวทัศน์และภาพกว้าง ๆ ทั่ว ๆ ไป เช่น ตัวแสดงและเงาที่ทาบบนพื้นประกอบกันเป็นรูปทรงแอล หรือภาพตึกที่ตั้งอยู่บนมุมหนึ่งของถนน ภาพต้นไม้กับลานดิน ภาพเหล่านี้มีการประกอบภาพเป็นรูปตัวแอลทั้งสิ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าฐานของรูปทรงแอลให้ความรู้สึกพักผ่อน สงบ สบายตา ส่วนตั้งของตัวแอลให้ความรู้สึกสง่างาม

การประกอบภาพรูปตัวแอลนี้ หากวางตัวแสดงหรือฉากอื่นไว้ที่ปลายอีกด้านหนึ่งของฐานตัวแอลก็จะทำให้กลายเป็นการประกอบภาพที่เน้นความสมดุลได้

ส่วนการประกอบภาพรูปทรงแอลที่ให้ความรู้สึกแรงที่สุด คือการประกอบภาพในตัวแอลมีฐานทั้งสองข้างเท่ากัน เหมือนตัวแอลสองตัวหันหลังชนกัน การประกอบภาพเช่นนี้จะทำให้กรอบภาพถูกแบ่งออกเป็นสามส่วน ซึ่งในบางครั้งเราอาจต้องการประกอบภาพในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงเอกถูกตรึงอยู่บนไม้กางเขนสูงตระหง่านกลางภาพและมีขบวนผู้มุงดูอยู่เบื้องล่างเป็นฐานตัวแอลทั้งสองข้าง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2542 : 387-389)

4.3.1.3 มวล ก่อนที่จะศึกษาเกี่ยวกับมวล ซึ่งเป็นองค์ประกอบภาพที่สำคัญในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เราควรทำความเข้าใจความหมายของคำว่ามวลเสียก่อน มักจะมีผู้เข้าใจความหมายของคำว่ามวลสับสน เพราะมีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีกสองคำคือ รูปร่าง และรูปทรง

คำว่ารูปร่างนั้น หมายถึงรูปร่างภายนอกของสิ่งใดก็ได้ มีรูปร่างที่เป็นจริงและจับต้องได้ เช่น ลูกบอลมีรูปร่างกลม ลูกเต๋ามีรูปร่างสี่เหลี่ยม ส่วนรูปทรงนั้นอาจจะหมายถึงสิ่งที่มีตัวตนเหมือนรูปร่าง หรืออาจหมายถึงรูปทรงในจินตนาการที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงดังที่ได้อธิบายมาแล้วก็ได้

ส่วนคำว่ามวลนั้น อาจหมายถึงตัวแสดงหรือวัตถุสิ่งของจำนวนเดียว เช่น รถยนต์คันหนึ่ง ภูเขาสูงหนึ่ง ตูโบนหนึ่ง คนคนหนึ่ง หนังสือเล่มหนึ่ง หรืออาจหมายถึงตัวแสดงหรือของจำนวนมากว่าหนึ่งที่รวมกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือเป็นหน่วยเดียวกันในการประกอบภาพ เช่น กลุ่มคน หมู่บ้าน กองเครื่องมือก่อสร้าง ฝูงวัวควาย มวลจึงมีความหมายในทางน้ำหนักของสิ่งที่ปรากฏในภาพ ซึ่งเรียกกันว่าน้ำหนักภาพ และมวลจะสามารถจับอารมณ์และความสนใจของผู้ดูได้ด้วยน้ำหนักที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้น ๆ

เส้นและรูปทรงสามารถแสดงความเด่นของตัวเองให้ปรากฏในภาพได้ด้วยความงามหรือคุณค่าทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่เส้นหรือรูปทรงนั้นให้แก่ผู้ดู ซึ่งหมายความว่าผู้ดูอาจจะเกิดความประทับใจเพราะความงามของเส้นสายหรือรูปทรงนั้นเอง หรืออาจจะประทับใจเพราะอารมณ์ที่ได้จากการดูภาพที่ประกอบด้วยเส้นสายหรือรูปทรงเหล่านั้น แต่ความงามหรือความเด่นของมวลจะต้องพิจารณาหลาย ๆ ด้าน ดังต่อไปนี้

- ความโดดเด่นที่แยกห่างออกจากส่วนอื่น ๆ ของภาพจะทำให้มวลเด่นและมีน้ำหนัก
- สีที่ตัดกันจะทำให้มวลที่มีสีแตกต่างจากส่วนอื่น ๆ เด่นขึ้น
- ขนาดที่ใหญ่จะเสริมให้มวลมีน้ำหนักและเด่น
- ความมั่นคงไม่สั่นไหวหรือคลอนแคลนก็มีส่วนเพิ่มความเด่นและน้ำหนักของมวล
- การรวมตัวกันของมวล ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แตกแยกกระจัดกระจายทำให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น

ให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น

- แสงที่สว่างชัดเจนทำให้มวลเด่น
- สีเส้นที่สดใสช่วยให้มวลดูเด่นและมีน้ำหนัก

จากข้อพิจารณาด้านต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้มวลที่แยกออกจากส่วนอื่น ๆ ของภาพจะดูแข็งแรง มั่นคงและการแยกมวลจากส่วนอื่นของภาพอาจทำได้โดยให้แสงและสีของมวลนั้นแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมและฉากหลัง ซึ่งมีผลให้มวลนั้นโดดเด่นจากฉากหลังที่สับสนวุ่นวายได้

การรวมตัวกันของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายในภาพให้เกิดเป็นมวลที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะทำให้มวลมีความสำคัญขึ้น กลุ่มคนที่ยืนเกาะกลุ่มกันจึงมีน้ำหนักมากกว่าคนที่ยืนกระจัดกระจาย ดังนั้นจึงไม่ควรประกอบภาพโดยปล่อยให้สิ่งต่าง ๆ กระจัดกระจายทั่วไปในภาพ เพราะทำให้ภาพดูกรังรังขาดจุดสนใจ

มวลที่สีเข้มจะเด่นเมื่ออยู่หน้าฉากหลังสีอ่อน และในทางตรงกันข้ามมวลสีอ่อนก็จะดูเด่นขึ้นเมื่ออยู่หน้าฉากหลังสีเข้ม การกำหนดให้สีตัดกันระหว่างมวลและฉากหลังแตกต่างเช่นนี้เป็นวิธีเน้นหรือดึงเอาตัวแสดงหรือข้อเท็จจริงให้เด่นออกมาจากฉากหลังที่ง่ายที่สุด

มวลที่มีขนาดใหญ่จะเด่นกว่ามวลที่มีขนาดเล็กกว่าอย่างแน่นอน และหากมวลนั้นมีลักษณะอื่น ๆ เหมือนกันเราสามารถใส่เทคนิคเพิ่มขนาดของมวลได้โดยการวางมวลให้ถูกที่ เลือกมุมกล้อง

และเลือกใช้เลนส์ที่เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการให้ชัดเจ็ดยกโดมีขนาดใหญ่ก็ควรให้ชัดเจ็ดยกน้อยอยู่ในกล้อง และการใช้เลนส์มุมกว้างจะทำให้สิ่งที่อยู่ใกล้เลนส์มีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่อยู่ห่างเลนส์ออกไปมาก

การประกอบภาพโดยวางมวลไว้บนฐานที่ให้ความรู้สึกแข็งแรงไม่สั่นไหวจะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง

มวลที่รวมตัวกันโดยไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดยื่นออกส่วนขอบไม่ขรุขระหรือโป่งออกจะมีความเด่น เพราะมวลมีความเป็นกลุ่มก้อน

มวลที่ทอประกายแสงจะเด่นกว่าส่วนอื่น ๆ ของภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้ามวลที่ทอแสงนั้นอยู่หน้าฉากหลังที่มีสีเข้ม เพราะจะยิ่งทำให้เห็นมวลนั้นชัดเจนเด่นขึ้นยกตัวอย่างเช่น ไฟฟ้าที่ลุกโชติช่วง ลำแสงสะท้อนของดวงอาทิตย์จากปลายยอดโบสถ์ พลุ ประกอบแดดที่ตกกระทบน้ำ

มวลที่มีสีสดใสจะเด่นกว่าส่วนอื่นของภาพที่มีสีหม่นหมองกว่า

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นวิธีการให้ความสำคัญแก่มวลจะเห็นได้ว่า เรามีวิธีสร้างความเด่นให้แก่ชัดเจ็ดยกที่สำคัญมากมายหลายวิธี ผู้ประกอบภาพที่พิถีพิถันจึงสามารถควบคุมความงดงาม ตลอดจนความหมายและอารมณ์ของภาพได้โดยควบคุมชัดเจ็ดยกหรือมวลให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 390-392)

4.3.1.4 การเคลื่อนไหว การประกอบภาพโดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวนั้น ถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญที่สุดสำหรับการถ่ายภาพยนตร์เพราะภาพยนตร์สามารถสื่อให้ผู้ดูรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว และในขณะเดียวกันยังสามารถแสดงการเคลื่อนไหวให้ประจักษ์ต่อสายตาผู้ดูไปพร้อมกัน

การเคลื่อนไหวมีความงามในตัวของมันเอง และยังก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในด้านต่าง ๆ แก่ผู้ดูด้วย การเคลื่อนไหวอาจเกิดจากการที่ประกอบภาพให้สายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งหรือเกิดจากการที่ผู้ดูติดตามมองชัดเจ็ดยกที่เคลื่อนที่จริง ๆ การกวาดสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งดี การมองตามชัดเจ็ดยกที่เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งก็ดี จะก่อให้เกิดเส้นจินตนาการเหมือนการประกอบภาพด้วยเส้นสายต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว การเคลื่อนไหวหรือการเคลื่อนที่ที่เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์นี้ อาจจะเป็นไปภายในข้อเดียวกัน หรือเปลี่ยนระหว่างข้อหลาย ๆ ข้อก็ได้ ทั้งนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ จังหวะ และลักษณะของการแสดงส่วนความหมายของการเคลื่อนไหวชนิดต่าง ๆ สามารถอธิบายได้ดังนี้

การเคลื่อนไหวในแนวนอน จะบ่งบอกถึงการเดินทางและพลังงานของการเคลื่อนไหว นอกจากนั้น เราควรรู้ว่าการเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาจะง่ายแก่การติดตามดู เพราะเป็นการเคลื่อนที่ที่ดูเป็นธรรมชาติและราบรื่นกว่าการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย ที่เป็นเช่นนั้นเพราะผู้ดูส่วนใหญ่เคยชินกับการอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา การมองตามการเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาก็ไม่ต้องใช้ความพยายามฝืนธรรมชาติ แต่เนื่องจากการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายนั้นขัดธรรมชาติจึงทำให้การเคลื่อนที่ในทิศทางนี้ดูมีพลังมากกว่า

ด้วยเหตุที่การเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาราบรื่นกว่าจึงควรใช้ในกรณีที่ต้องการแสดงที่สบาย ๆ เช่น การพาให้เห็นทิวทัศน์ในภาพยนตร์ท่องเที่ยวควรพาจากซ้ายไปขวา ส่วนการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายนั้นควรเลือกใช้เมื่อต้องการแสดงให้เห็นความขัดแย้ง หรือต้องการเน้นการเคลื่อนที่นั้น เช่น พระเอกจูโจมเข้าหาผู้ร้าย

การเคลื่อนที่สูงขึ้นในแนวตั้ง แสดงความทะเยอทะยาน การยกยอ ความปิติยินดี ความเจริญเติบโต และการถูกปลดปล่อย และเนื่องจากการเคลื่อนที่ในแนวตั้งขึ้นให้ความรู้สึกสูงส่งจึงอาจ

ใช้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนา นอกจากนั้น ความรู้สึกสบาย อิสระ ความสุข ความร่าเริงก็สามารถแสดง ด้วยการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงกระโดดตัวลอยแสดงอาการลึกลับลึกลับ

ในทางตรงกันข้าม การเคลื่อนไหวลงในแนวดิ่ง แสดงน้ำหนัก อันตราย พลังของการชน กระแทกหรือบีบคั้น เช่น การไหลลงของน้ำตก ดังนั้น การบันทึกภาพเรือที่ล่องไปตามแก่งที่อันตราย ควรประกอบภาพให้มีการเคลื่อนไหวไปในแนวดิ่งเหมือนเรือพุ่งมาจากด้านบนจะให้ความรู้สึกที่หวาดเสียวได้ดี นอกจากนั้นการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ยังให้ความรู้สึกเศร้า โกล้อันตรายความตายและความหายนะได้ด้วย

การเคลื่อนไหวในแนวเฉียง มีพลังมากที่สุด จะแสดงถึงการต่อต้านความแข็งแกร่ง ความตึงเครียดอำนาจและการข่มขู่เอาชนะด้วยพลังอำนาจ เช่น การเคลื่อนไหวเข้าหากันในฉากรบ การเคลื่อนไหวในแนวเฉียงนี้สามารถใช้ในภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวที่จริง แต่ใช้มุมกล้องที่เอียงเพื่อสร้างเส้นแนวเฉียงจากรูปทรงของตัวแสดงเอง เช่น ตึกเอียง รูปปั้นตั้งเอียง ตัวแสดงยืนเอียง ทั้งนี้เพื่อสร้างอารมณ์บางอย่างให้รุนแรงขึ้น

นอกจากนั้น เส้นเฉียงที่พุ่งขึ้นทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่สูงขึ้น เช่น การปีนเขา ควรให้ทิศทางการปีนเฉียงขึ้นทางขวา ส่วนเส้นเฉียงที่พุ่งลงทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่ต่ำลง เช่น ของถล่มตกลงข้างล่าง

สำหรับเส้นเฉียงที่ยักเหมือนเส้นสายฟ้าจะให้ความรู้สึกรวดเร็วและน่ากลัว เส้นเฉียงที่ตัดกันแสดงความต่อต้านพลังตรงกันข้ามกัน ยกตัวอย่างเช่น ดาบที่ฟาดฟันกันในสนามรบ

สำหรับการเคลื่อนไหวเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกของความน่ากลัวหรือนำไปสู่อันตราย เช่น ภูที่เลื้อยคดเคี้ยวไปมา แต่การเคลื่อนที่เป็นวงกลมหรือหมุนไปรอบ ๆ จะให้ความรู้สึกขึ้นบาน เช่น การเดินระบบ นอกจากนั้น การเคลื่อนที่เป็นวงกลมอาจจะแสดงถึงพลังงานเครื่องจักรกล เช่น วงล้อของเครื่องจักรในโรงงานที่กำลังทำงาน ล้อรถยนต์ที่กำลังแล่นบนถนน

การเคลื่อนไหวกลับไปกลับมา แสดงความซ้ำซาก ความบีบคั้น ทรมาน เช่น ในฉากคุก ถ้าให้คนคุกเดินกลับไปกลับมาจะให้ความรู้สึกอัดอั้นตันน็อกกว่านั่งอยู่เฉย ๆ

ส่วนการเคลื่อนไหวเป็นขั้น ๆ ลงมาทำให้เกิดความรู้สึกสลดซึม เศร้าสร้อย และให้ความรู้สึกบางเบาและกระดอนเหมือนลูกบอลที่โยนลงมา เช่น เด็กน้อยที่ร่าเริงกระโดดก้าวโหย่งเป็นจังหวะ

การเคลื่อนไหวที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง เช่น ละลอกน้ำที่เกิดจากการโยนก้อนหินลงในบ่ออาจจะแสดงถึงพลัง หรืออาจแสดงถึงการเติบโตจากตรงกลางออกรอบด้าน นอกจากนั้น การเคลื่อนที่จากจุดศูนย์กลาง อาจแสดงถึงความตื่นตระหนก เช่น การจลาจลของฝูงชนที่แตกฮือจากศูนย์กลางภาพ

ข้อสังเกตอีกประการคือ การเคลื่อนที่หยุด ๆ ไปต่อเนื่อง หรือ การเคลื่อนที่ที่เปลี่ยนแปลงทิศทางการจะมาถึงความสนใจของผู้ดูได้ว่าการเคลื่อนที่ที่สม่ำเสมอและไปในทิศทางเดียวกันตลอดเวลา

ส่วนการเคลื่อนที่เข้าหาผู้ดูจะทำให้ตัวแสดงมีขนาดใหญ่ขึ้นและจะน่าสนใจว่าการเคลื่อนที่ออกจากผู้ดูที่ตัวแสดงจะมีขนาดเล็กลง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2542 : 392-395)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องภาพยนตร์

พอล โรธา (Paul Rotha) นักเขียนและนักสร้างภาพยนตร์สารคดีชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง ได้กล่าวถึงอิทธิพลของการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ไว้ว่า "การเคลื่อนกล้องเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการสร้างความประทับใจ และช่วยเน้นการแสดงในฉากเหตุการณ์ของข้อนั้น" (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2530 : 151)

การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์เป็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองและเปลี่ยนขนาดภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งไม่ต้องใช้วิธีการวางมุมกล้องเพื่อบันทึกภาพไว้ที่ละข้อแล้วนำมามาตัดต่อเข้าด้วยกันในภายหลัง แต่การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์จะเป็นการเสนอภาพที่มีขนาดภาพแตกต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถบันทึกภาพเป็นข้อต่ยาวได้โดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย การเปลี่ยนแปลงภาพจึงเป็นไปอย่างนุ่มนวลและต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีชีวิตชีวา น่าสนใจ ชวนติดตาม จึงสามารถดึงอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามไปได้

การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์เพื่อบันทึกภาพไม่ว่าจะเป็นไปในลักษณะใดก็ตาม จะมีทิศทางการเคลื่อนไหวอยู่ 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวนอน (horizontal movement) เป็นการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย วิธีการที่ใช้ในการเคลื่อนกล้องลักษณะนี้ คือ การแพน (pan) และการดอลลี (dolly) นิยมใช้ในลักษณะหมุนหรือหันกล้องจากซ้ายไปขวา ในทำนองเดียวกับการมองของมนุษย์ที่จะมองสิ่งต่าง ๆ จากทางด้านซ้ายมาทางขวา แต่การเคลื่อนกล้องในทิศทางตรงกันข้ามคือขวามาซ้ายก็สามารถนำมาใช้ได้เช่นกัน เพียงแต่ให้ความรู้สึกตึงเครียดกับผู้ชมเท่านั้น

2. การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวตั้ง (vertical movement) เป็นการเคลื่อนกล้องแบบยกหรือเลื่อนขึ้นข้างบนและเลื่อนลงข้างล่าง วิธีการที่ใช้ในการเคลื่อนกล้องแบบนี้ คือการทิลต์ (tilt) และการใช้เครน (crane) ภาพที่บันทึกมาจะมีลักษณะเช่นเดียวกับภาพที่บันทึกจากมุมสูงและมุมต่ำ เป็นการสร้างความรู้สึกพิเศษให้กับผู้ชมได้

รายละเอียดของการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ทั้งในแนวนอนและแนวตั้งมีดังนี้

การแพน

เป็นการเคลื่อนเฉพาะกล้องภาพยนตร์ไปในแนวนอน โดยตั้งกล้องภาพยนตร์อยู่บนขาตั้งและมีด้ามมือ (handle) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้การแพนเป็นไปอย่างนุ่มนวลไม่กระตุก การแพนมีวัตถุประสงค์เพื่อรักษาความสมดุลของภาพ และเพื่อเป็นการติดตามการแสดงของสิ่งที่ถ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเลือกใช้เลนส์มุมกว้างพร้อมกับการแพนด้วยแล้ว จะทำให้มองเห็นบรรยากาศของสถานที่ เหมาะสำหรับการเปิดฉากเพื่อแนะนำสถานที่แก่ผู้ชม

นอกจากจะใช้การแพนในลักษณะแนวนอนแล้ว ยังมีรูปแบบการแพนซึ่งนิยมใช้กันอยู่อีก 2 ลักษณะ คือ

1. เซอร์คิวลาร์แพน (circular pan) เป็นการแพนภาพโดยหมุนกล้องรอบตัวเป็นมุม 360 องศา ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพที่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบทิศทาง สร้างความต่อเนื่องให้แก่เหตุการณ์ ถ้าใช้การแพนลักษณะนี้ติดต่อกันไปหลายรอบ จะเป็นการสร้างความรู้สึกต่อเนื่องอย่างไม่สิ้นสุดให้กับผู้ชมจนอาจเกิดความมั่นคงขึ้นได้ ลักษณะภาพเช่นนี้เหมาะที่จะใช้กับฉากที่ต้องการแสดงอารมณ์แปรปรวน หรือสภาพจิตที่ไม่ปกติของตัวละคร

2. สวิชแพน (swish pan) มีชื่อเรียกเล่น ๆ เช่น แฟลชแพน (flash pan) ซิบแพน (zip pan) เป็นต้น เป็นการแพนภาพในแนวนอนด้วยจังหวะที่เร็วมาก ทำให้ภาพมีลักษณะพราววูบไม่ชัดเจน เหมาะสำหรับใช้เป็นตัวเชื่อมเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องระหว่างข้อต เพื่อข้อตทั้งสองข้อตไม่มีความต่อเนื่องกันทางด้านเนื้อหาและเวลา นอกจากนั้นยังใช้การแพนในลักษณะนี้เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงเวลาหรือเหตุการณ์อย่างรวดเร็วอีกด้วย

การดอลลี่

กล้องภาพยนตร์จะตั้งอยู่บนพาหนะที่มีล้อซึ่งเคลื่อนที่ไปตามพื้นหรือเลื่อนไปตามรางทำให้สามารถเคลื่อนที่ติดตามภาพเหตุการณ์ได้ในมุมมองที่ต่าง ๆ กัน เหมาะสำหรับการบันทึกภาพอย่างต่อเนื่องเป็นข้อตยาว

การดอลลี่ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์นั้น จะเป็นลักษณะการเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายเรียกว่า ดอลลี่อิน (dolly in) และการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ถอยห่างจากสิ่งที่ถ่ายเรียกว่า ดอลลี่เอาต์ (dolly out)

การดอลลี่เข้าจะให้ความรู้สึกว้างสิ่งที่ถ่ายนั้นมีความสำคัญช่วยให้มองเห็นอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดงและเผยให้เห็นรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งที่ถ่าย ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้ง่าย

การดอลลี่ออก นิยมใช้เมื่อเหตุการณ์นั้นไม่สนใจ หรือเป็นเหตุการณ์ที่กำลังจบสิ้น ช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลายความเครียดจากการที่กล้องภาพยนตร์เข้าไปใกล้สิ่งที่ถ่ายได้

การที่กล้องภาพยนตร์ค่อย ๆ เคลื่อนเข้าหาหรือถอยห่างออกจากสิ่งที่ถ่ายนั้น เป็นผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างฉากหน้า (foreground) และฉากหลัง (background) เท่ากันทุกระยะที่กล้องเคลื่อนผ่านไป แม้ขนาดภาพจะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม ช่วยสร้างความต่อเนื่องของภาพและรักษาความลึกของภาพ (depth of field) ไว้ด้วย

การทิลต์

เป็นลักษณะการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ในแนวตั้งหรือแนวตั้ง โดยทิลต์อัปในจังหวะช้าหรือเร็วติดต่อกันไปอย่างสม่ำเสมอ ถ้ากล้องภาพยนตร์เคลื่อนขึ้นในลักษณะหงนหน้าเรียกว่าทิลต์อัป (tilt up) ในทางตรงกันข้ามถ้ากล้องภาพยนตร์เคลื่อนลงในลักษณะก้มหน้าเรียกว่า ทิลต์ดาว์น (tilt down)

ในการถ่ายทำภาพยนตร์นิยมใช้การทิลต์เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง เช่น ปีนขึ้นลงต้นไม้ เดินขึ้นลงบันได เป็นต้น นอกจากนี้การทิลต์ยังใช้ในกรณีรักษาความสมดุลของภาพไว้ด้วย เช่น บางครั้งนักแสดงต้องมีการก้มการเงยหน้าบ้างตามบทบาทการแสดง และการบันทึกภาพใช้ภาพใกล้เคียงเพื่อให้มองเห็นสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงด้วย จึงจำเป็นต้องมีการทิลต์ เพื่อช่วยรักษาความสมดุลของภาพ และเพื่อติดตามการแสดงของนักแสดง

การแครน

เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการเคลื่อนตำแหน่งกล้องภาพยนตร์ไปในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง เพราะกล้องภาพยนตร์จะตั้งอยู่บนแครนซึ่งมีลักษณะคล้ายบันจัน สามารถยกเคลื่อนไปในทิศทางต่าง ๆ ได้ตามต้องการ มีผลให้สามารถบันทึกภาพได้ในลักษณะมุมกล้องต่าง ๆ กันออกไปด้วย เหมาะสำหรับการติดตามการแสดงและนักแสดงในเรื่องทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ของเรื่องในขณะนำเสนอได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกภาพลักษณะเคลื่อนที่มืออยู่ด้วยกันหลายอย่าง เช่น

1. เครื่องใหญ่ที่ขับเคลื่อนด้วยรถยนต์ จะมีขนาดใหญ่มาก เหมาะสำหรับการบันทึกภาพภายนอกสถานที่ (outdoor shooting) เมื่อจะเคลื่อนกล้องเพื่อเปลี่ยนตำแหน่ง จะต้องใช้วิธีถ่วงน้ำหนักเพื่อให้ย้ายเครื่องไปอยู่ในทิศทางต่าง ๆ หรือใช้เชือกดึงเมื่อต้องการเปลี่ยนตำแหน่งกล้องภาพยนตร์ การบันทึกภาพด้วยเครื่องชนิดนี้เหมาะสำหรับการบันทึกภาพขนาดใหญ่มากหรือภาพขนาดใหญ่และในตำแหน่งมุมกล้องสูง เพื่อให้เห็นบรรยากาศและรายละเอียดของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

2. เครื่องเล็ก มีฐานเป็นแป้นกลมและมีเหล็กเป็นแผ่นสำหรับถ่วงน้ำหนักอยู่ด้านตรงข้ามติดกล้องภาพยนตร์ไว้ เพื่อช่วยให้กล้องสามารถเคลื่อนไหวหรือย้ายตำแหน่งได้อย่างมีจังหวะนุ่มนวล ทั้งนี้ต้องอาศัยจังหวะการเดินของผู้ถ่ายภาพยนตร์เป็นหลักด้วย เครื่องชนิดนี้เหมาะสำหรับใช้บันทึกภาพจากภายในสถานที่ (indoor shooting)

3. แครป ดอลลี่ (crab dolly) มีลักษณะคล้ายเครื่องเล็ก แต่ฐานจะตั้งอยู่บนรถเล็กที่มีล้อ 4 ล้อ มีตุ้มเหล็กถ่วงน้ำหนักแทนแผ่นเหล็กในเครื่องเล็ก ทำให้การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์มีจังหวะนุ่มนวลกว่าการใช้เครื่องเล็ก เหมาะสำหรับใช้บันทึกภาพติดตามการแสดงของนักแสดงพร้อมกับเปลี่ยนมุมกล้องได้อย่างต่อเนื่องตามจังหวะการเหวี่ยงเครื่อง

ยังมีเครื่องเคลื่อนกล้องภาพยนตร์อีกลักษณะหนึ่งซึ่งใช้มือถือกล้องถ่ายภาพยนตร์หรือแบกไว้บนบ่าเพื่อบันทึกภาพ มีชื่อเรียกว่า กล้องมือถือหรือแฮนด์เฮลด์ (handheld shot) ฉะนั้นกล้องภาพยนตร์จะเคลื่อนไหวไปตามจังหวะการเคลื่อนไหวของร่างกายผู้ถือถ่าย มีผลทำให้ภาพที่ปรากฏมีลักษณะสั่นไหวและกระตุกได้ง่าย แต่ก็มีคามนิยมในการบันทึกภาพแบบนี้ไม่น้อยเพราะสามารถสื่อความหมายในเรื่องความตื่นเต้นความเร้าใจได้เป็นอย่างดี เช่น ฉากที่มีการวิ่งหนีไล่ตามกัน ฉากที่มีการต่อสู้ รวมทั้งการใช้เป็นภาพแทนสายตาของคนเฝ้าด้วย ทำให้เกิดความรู้สึกสมจริงสมจังว่าการตั้งกล้องภาพยนตร์บนอุปกรณ์ช่วยบันทึกภาพต่าง ๆ

นอกจากจะใช้วิธีถือถ่ายหรือแบกไว้บนบ่าแล้ว ยังมีเครื่องมือการถ่ายทำภาพยนตร์ชนิดหนึ่งที่ใช้หลักการเกี่ยวกับการถือถ่าย แต่จะลดการสั่นสะเทือนของภาพได้มากกว่า เครื่องมือชนิดนี้มีชื่อเรียกว่า สเตดิแคม (steadicam) เป็นเครื่องมือที่กล้องจะติดอยู่กับตัวผู้ถ่ายภาพยนตร์ โดยไม่ต้องใช้วิธีถือถ่าย เพราะจะมีเครื่องมือทดน้ำหนักในตัว โดยน้ำหนักจะมารวมอยู่ที่เอวของผู้ถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งจะช่วยพยุงกล้องภาพยนตร์ให้นิ่งและใช้เดินถ่ายตามสิ่งที่ถ่ายได้ นอกจากนั้นผู้ถ่ายภาพยนตร์จะไม่ต้องลำบากกับการเอาตามองภาพในช่องมองภาพ (viewfinder) ของกล้องภาพยนตร์ เพราะจะมีเหมือนจอตโรทส์เล็ก ๆ ถ่ายทอดภาพที่ต้องการบันทึกปรากฏให้เห็นอำนวยความสะดวกแก่ผู้ถ่ายภาพยนตร์ ทำให้สามารถบันทึกภาพการแสดงในลักษณะต่อเนื่องกันเป็นช็อตยาวได้เช่นเดียวกับดอลลี่ช็อตหรือเครนช็อต แต่ได้เปรียบกว่าในข้อที่สามารถนำไปใช้ได้ในพื้นที่ที่คับแคบมีเนื้อที่จำกัดได้

การถือถ่ายควรใช้คู่กับเลนส์มุมกว้างเพื่อช่วยลดความสั่นสะเทือนของภาพ ทำให้ดูไม่เวียนศีรษะ ขณะติดตามการแสดงก็ต้องระวังเรื่องความคมชัดของภาพด้วย และควรให้จังหวะการเดินของช่างกล้องเป็นไปในจังหวะเดียวกันกับการเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถ่าย เพื่อให้ภาพที่บันทึกมามีจังหวะการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับสิ่งที่ถ่าย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2530 : 151-155)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์

เลนส์เปรียบได้กับดวงตาของมนุษย์ที่ใช้มองภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งยังเป็นตัวกลางให้แสงผ่านไปสู่ฟิล์มเพื่อทำการบันทึกภาพอีกด้วย เลนส์จึงมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อภาพเช่นเดียวกับการวางมุมกล้อง

การเลือกใช้เลนส์ขนาดต่าง ๆ จะมีผลต่อภาพในลักษณะแตกต่างกันไปเช่นเดียวกับการเลือกรางมุมกล้องในลักษณะต่าง ๆ กล่าวคือ เลนส์มุมกว้าง (wide angle lens) ซึ่งเป็นเลนส์ที่มีความยาวโฟกัส (focal length) สั้นที่สุดในจำนวนเลนส์ 3 ประเภทที่ใช้กันอยู่ในวงการภาพยนตร์มีผลทำให้มุมการรับภาพกว้างกว่าสายตามนุษย์จะมองเห็น ภาพที่ปรากฏจะมองดูเหมือนมีความลึกมากขึ้นทำให้มองเห็นรายละเอียดในภาพและบรรยากาศรอบด้านอย่างชัดเจน จึงเหมาะสำหรับใช้กับภาพเปิดฉากแนะนำสถานที่ หรือบันทึกภาพการแสดงอย่างต่อเนื่องของนักแสดงโดยไม่ต้องใช้การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์เพื่อติดตามการแสดง

ในบางกรณีขนาดของเลนส์ที่เลือกใช้จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการกำหนดตำแหน่งของกล้องภาพยนตร์ด้วย กล่าวคือ อาจจะไม่จำเป็นต้องเคลื่อนย้ายกล้องภาพยนตร์จากตำแหน่งเดิมเพียงแต่เปลี่ยนเลนส์ขนาดอื่นเพื่อบันทึกภาพก็มิผลทำให้ภาพมีขนาดและมุมมองแตกต่างไปจากเดิมได้ เหมือนกับว่าได้มีการบันทึกภาพโดยมีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของกล้องภาพยนตร์ เช่น การใช้เลนส์มุมแคบ (long lens หรือ telephoto lens) ซึ่งมีความยาวโฟกัสมากที่สุด ทำให้ภาพที่บันทึกด้วยเลนส์ชนิดนี้มีลักษณะเป็นภาพมุมแคบ โดยจะดึงส่วนที่อยู่ไกลออกไปให้เข้ามาปรากฏในภาพเป็นขนาดใกล้ขึ้น ดังนั้นแม้ว่าตำแหน่งการตั้งกล้องภาพยนตร์จะอยู่ในระยะที่ห่างจากสิ่งที่ถ่ายมากก็ตาม แต่ด้วยการใช้เลนส์ชนิดนี้ก็สามารถดึงสิ่งที่ถ่ายนั้นมาเป็นภาพใกล้หรือใกล้มากได้ โดยไม่จำเป็นต้องเคลื่อนย้ายกล้องไปตั้งไว้ใกล้กับสิ่งที่ถ่าย จึงเหมาะสำหรับการบันทึกภาพสิ่งที่อยู่ไกลแต่ไม่สามารถเข้าไปใกล้สิ่งนั้นได้ หรือการแอบถ่ายโดยไม่ต้องให้รู้ตัวรวมทั้งการบันทึกภาพที่ต้องการให้ฉากหลังพร่ามัวเมื่อไม่ชัดเจน เพื่เน้นแต่สิ่งที่ถ่ายให้เด่นชัดเจนเจาะจุดเท่านั้น

เลนส์ทั้ง 3 ประเภท อันได้แก่ เลนส์มุมกว้าง เลนส์ธรรมดา และเลนส์มุมแคบ ล้วนแต่เป็นเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสคงที่ (fixed focal length) เมื่อใช้บันทึกภาพอะไรก็จะให้ขนาดภาพตามคุณสมบัติเฉพาะของเลนส์ตัวนั้น ๆ ถ้าต้องการเปลี่ยนขนาดภาพใหม่ให้มีความหลากหลายก็ต้องเปลี่ยนขนาดเลนส์ด้วย ดังนั้นเลนส์ทั้ง 3 ประเภทนี้จึงเหมาะสำหรับการใช้งานในบางโอกาส

ยังมีเลนส์อีกชนิดหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษกว่าเลนส์ทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมาแล้ว เลนส์ที่ว่านี้คือเลนส์ซูม (zoom lens) เป็นเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสไม่คงที่ (variable focal length) สามารถเปลี่ยนความยาวโฟกัสให้มีขนาดเดียวกับเลนส์มุมกว้าง เลนส์ธรรมดาและเลนส์มุมแคบ จึงเท่ากับเป็นการรวมเอาเลนส์ทั้ง 3 ชนิดเข้ามาไว้ในเลนส์ซูมเพียงตัวเดียว

เลนส์ซูมสามารถเปลี่ยนขนาดภาพขณะกำลังบันทึกภาพได้โดยไม่ต้องเคลื่อนไหวกล้องหรือเปลี่ยนตำแหน่งการตั้งกล้อง ลักษณะการเปลี่ยนขนาดภาพนี้ถ้าเป็นการเปลี่ยนขนาดจากมุมกว้างมาเป็นภาพมุมแคบจะเรียกว่า การซูมเข้า (zoom in) และถ้าเปลี่ยนขนาดภาพจากมุมแคบไปเป็นภาพมุมกว้างจะเรียกว่า การซูมออก (zoom out) ผลที่เกิดกับผู้ชมก็คือ ผู้ชมจะมีความรู้สึกว่สิ่งที่ถ่ายถูกดึงเข้ามาใกล้ตัวหรือถอยห่างออกไป เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นในภาพเนื่องจากการเปลี่ยนขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องกันไปไม่ขาดตอน

การใช้เลนส์ซูมจึงพิจารณาจังหวะของการซูมด้วยทุกครั้ง เพราะการซูมในจังหวะช้าหรือเร็วย่อมมีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชมด้วย กล่าวคือ การซูมในจังหวะช้าจะให้ความรู้สึกค่อยเป็นค่อยไป มองดูนุ่มนวล เหมาะกับฉากเหตุการณ์ที่มีบรรยากาศอ่อนหวานและเศร้าสลด ในขณะที่การซูมอย่างรวดเร็ว

จะเหมาะกับฉากที่ตื่นเต้นเร้าใจและฉากที่ต้องการความเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว เพราะเป็นการดึงภาพเข้าหรือออกอย่างทันทีทันใด ภาพจึงถูกเปลี่ยนขนาดต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วคาดไม่ถึง ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ของผู้ชมด้วย

นอกจากการซูมแล้วยังมีการสร้างการเคลื่อนไหวจากการทำงานของเลนส์อีกวิธีหนึ่ง คือใช้การปรับความคมชัดของภาพ (focus) นิยมใช้ในฉากที่มีนักแสดงสองคนปรากฏอยู่ในกรอบภาพร่วมกัน โดยที่นักแสดงคนหนึ่งจะอยู่เป็นพื้นหน้า นักแสดงอีกคนอยู่ที่พื้นหลัง เมื่อนักแสดงคนหน้ามีบทพูด กล้องภาพยนตร์จะปรับความคมชัดอยู่ที่นักแสดงคนนี้ เมื่อนักแสดงคนหลังแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบหรือมีบทพูดโต้ตอบกับนักแสดงคนหน้า กล้องก็จะปรับความคมชัดมาที่นักแสดงคนหลัง การเปลี่ยนความคมชัดของภาพจากนักแสดงคนหนึ่งไปยังนักแสดงอีกคนหนึ่งจะช่วยสร้างความรู้สึกว่าการเคลื่อนไหวในภาพให้แก่ผู้ชมเช่นเดียวกัน ลักษณะภาพแบบนี้นิยมใช้กันมากในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2530 : 155-157)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการตัดต่อลำดับภาพ

ความหมายของการตัดต่อลำดับภาพ

การตัดต่อลำดับภาพหมายถึงการที่ผู้ตัดต่อนำเวิร์คพรีนตส์สำหรับตัดต่อมาเรียงแต่ละข้อตและแต่ละฉากให้เข้ากันอย่างต่อเนื่องและกลมกลืนจนสามารถบอกเรื่องราวที่ผู้ตัดต่อ ผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้อำนวยการสร้างต้องการจะสื่อสารกับผู้ดู การตัดต่อลำดับภาพเป็นเสมือนการแต่งกลอนของนักประพันธ์ที่มุ่งหวังให้ผู้อ่านได้รรถรสจากการอ่าน ผู้ตัดต่อภาพยนตร์ที่ดีจึงเป็นเสมือนนักประพันธ์ที่ต้องเลือกข้อตที่ดีและฉากที่ดีมาเรียงต่อกันโดยคำนึงถึงความยาว จังหวะ อารมณ์ ให้ถูกหลักภาษาและไวยากรณ์เพื่อให้ภาพยนตร์บอกเรื่องราวอย่างกลมกลืนและเป็นเอกภาพ ผู้ดูได้ความรู้สึก ได้ความสนับสนุนหรือได้อารมณ์อย่างอื่นตามที่ผู้ตัดต่อกำหนดไว้

ภาษาพื้นฐานของภาพยนตร์ที่ผู้ตัดต่อนำมาใช้ได้แก่ข้อตซึ่งหมายถึงช่วงความยาวของฟิล์มที่ถ่ายภาพอย่างต่อเนื่องโดยไม่ตัด คือช่วงความยาวที่ผู้ถ่ายภาพกดชัตเตอร์กล้องให้ฟิล์มบันทึกภาพอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงผู้กำกับสั่งตัด ข้อตในภาพยนตร์มีหลายขนาดได้แก่กล้องข้อต (long shot) เป็นภาพถ่ายให้ได้ภาพกว้างไกล มีเดียมข้อต (medium shot) เป็นการถ่ายภาพปานกลาง ให้เห็นสิ่งที่ต้องการเพียงครั้งเดียว และถ่ายใกล้ที่เรียกว่าโคลส อัป (close-up) เป็นการถ่ายภาพให้ได้ภาพใกล้ ๆ ข้อตต่าง ๆ ที่ใช้ถ่ายภาพนี้จะได้ภาพที่มีขนาดของภาพยนตร์ที่ปรากฏบนจอแตกต่างกัน

การที่เราถือเอาขนาดของภาพทั้งสามขนาดเป็นเกณฑ์ในการตัดต่อลำดับภาพนั้น เพราะตามธรรมชาติของมนุษย์นั้นจะมองสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ในลักษณะนี้ คือมองกว้างก่อน เมื่อสนใจแล้วจึงจะเดินเข้าไปอีกนิดขนาดปานกลางแล้วถ้าสนใจมาก ๆ จึงเข้าไปดูใกล้ ๆ จากธรรมชาติของมนุษย์นี้นักถ่ายภาพยนตร์จึงนำเอามาประยุกต์เป็นขั้นพื้นฐานในภาษาของการถ่ายทำภาพยนตร์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532 : 735)

การตัดต่อลำดับภาพ หมายถึงการรวบรวมฟิล์มภาพยนตร์ที่บันทึกภาพมาทั้งหมด แล้วนำมาเรียบเรียงหรือลำดับภาพให้เป็นเรื่องราวที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ โดยอาศัยเทคนิคการตัดต่อเพื่อเลือกเอาฟิล์มเฉพาะส่วนที่ต้องการใช้มาเรียงต่อเข้าด้วยกัน และตัดส่วนที่ไม่ต้องการทิ้งไป รวมทั้งการลำดับ

ภาพซึ่งเป็นศิลปะที่นำมาใช้ในการเล่าเรื่องด้วยภาพให้ผู้ชมเข้าใจ หรือตัดต่อลำดับภาพเหตุการณ์ให้แก่ผู้ชมได้ต่าง ๆ นานา โดยขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะตัวของผู้ตัดต่อภาพ

จากบทภาพยนตร์ จากเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเรียงลำดับต่อเนื่องกันไปตั้งแต่ต้นจนจบ แต่ในขั้นตอนการถ่ายทำนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จะไม่บันทึกภาพเรียงลำดับกันไปตามที่ระบุไว้ในบทภาพยนตร์ หากบันทึกภาพโดยคำนึงถึงสถานที่และเวลาเป็นหลัก กล่าวคือจากเหตุการณ์ใดที่เกิดขึ้นในสถานที่เดียวกัน แม้ตามบทภาพยนตร์จะกำหนดไว้ว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงวันเวลาที่ต่างกันก็ตาม แต่นิยมนำมาถ่ายทำด้วยกันเพื่อเป็นการประหยัดเวลา ประหยัดแรงงานและประหยัดงบประมาณ การที่จะทำเช่นนี้ได้จำเป็นต้องอาศัยการแยกบทภาพยนตร์ (script break down)

ระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์นั้น จากเหตุการณ์แต่ละฉากจะถูกบันทึกด้วยภาพขนาดต่าง ๆ กล่าวคือ เป็นภาพเหตุการณ์เดียวกันแต่ใช้ขนาดภาพแตกต่างกันไป เช่น ภาพไกล ภาพปานกลาง ภาพใกล้ รวมทั้งการวางมุมกล้องในระดับต่าง ๆ เช่น มุมสูง มุมต่ำ ตลอดจนใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์และการใช้เลนส์ชนิดต่าง ๆ ในการบันทึกภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณและการตัดสินใจของผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้ถ่ายภาพยนตร์ ดังนั้น การถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง จึงใช้ฟิล์มภาพยนตร์สำหรับการบันทึกภาพเป็นจำนวนมาก มักจะมีภาพขนาดต่าง ๆ มากกว่าที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ และไม่เรียงเหตุการณ์ตามลำดับก่อนหลังตามที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์อีกด้วย จึงเป็นหน้าที่ของผู้ตัดต่อลำดับภาพที่จะต้องคัดเลือกใช้ภาพบางข้อ เพื่อนำมาเรียบเรียงตัดต่อเข้าด้วยกันให้เป็นเรื่องราวที่มีความเหมาะสมตามสถานการณ์ และบรรลุประสงค์ของผู้สร้างอย่างมากที่สุด การตัดต่อลำดับภาพจึงเท่ากับเป็นการเอาจากเหตุการณ์ต่าง ๆ มาต่อเข้าด้วยกันตามลำดับก่อนหลังตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไป และนี่คือสิ่งที่เรียกกันว่า การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการตัดต่อลำดับภาพ การเคลื่อนไหวชนิดนี้ไม่ได้เป็นการเคลื่อนไหวทางกายภาพ แต่เป็นการเคลื่อนไหวในทางความรู้สึก เป็นการเคลื่อนไหวที่รวบรวมเอาการเคลื่อนไหวทั้ง 3 ชนิดที่กล่าวมาแล้วเข้าด้วยกัน ด้วยเทคนิคของการตัดต่อลำดับภาพนั่นเอง

เพื่อให้เข้าใจในเรื่องการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการตัดต่อลำดับภาพมากยิ่งขึ้น และขอยกตัวอย่างประกอบดังนี้

1. ภาพใกล้มาก ที่ก้านอักษรของเครื่องพิมพ์ดีดที่ตกลงบนกระดานอย่างรวดเร็ว
2. ภาพใกล้ ที่ก้านอักษรของเครื่องพิมพ์ดีดตกลงบนกระดาน เห็นตัวหนังสือเรียงออกมาเป็นแถวมีข้อความว่า “ศพลอยน้ำขึ้นเบื้องสถานี่ตำรวจนนทบุรี” “มีรอยต่อสัก่อนถูกแทงที่ชายโครงสองแผลและที่หลังอีกแผล” ขณะเดียวกันได้ยินเสียงโฆษกอ่านข่าวจากวิทยุดังแทรกเข้ามาในขณะที่เสียงพิมพ์ดีดค่อย ๆ จางหายไป

3. ภาพปานกลาง ชาวบ้านกำลังฟังวิทยุซึ่งมีเสียงผู้ประกาศข่าวอันเดียวกับข้อที่ที่แล้วดังแว่วออกมา

4. ภาพใกล้ ผู้ประกาศข่าวโทรทัศน์กำลังบรรยายการชันสูตรพลิกศพของเจ้าหน้าที่
5. ภาพใกล้ ตัดไปเป็นภาพยนตร์ข่าวจากจอเครื่องรับโทรทัศน์ เห็นภาพของศพ
6. ภาพปานกลาง ชาวบ้านนั่งดูโทรทัศน์กันอยู่
7. ภาพปานกลาง ภาพเดียวกันแต่เป็นคนอ่านหนังสือพิมพ์
8. ภาพใกล้ โฆษกอ่านข่าวอยู่ที่ห้องออกอากาศที่สถานีวิทยุ

จะเห็นได้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดแม้จะเป็นเรื่องเดียวกัน แต่นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกันเลย ในตัวอย่างนี้มีความแตกต่างเรื่องสถานที่อยู่ถึง 5-6 แห่ง แต่

ด้วยการเลือกภาพเหตุการณ์และอาศัยเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพ ทำให้เหตุการณ์ทั้งหมดดูเหมือนว่าเกิดขึ้นในฉากเดียวกันและในเวลาต่อเนื่องกันอีกด้วย การเคลื่อนไหวจากการตัดต่อลำดับภาพจึงเป็นเรื่องละเอียดอ่อนซับซ้อน ที่ต้องอาศัยความรู้ในเรื่องเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพและการคิดสร้างสรรค์ของผู้ตัดต่อเอง จึงจะทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไปได้อย่างน่าสนใจและมีเหตุผล และเร้าใจผู้ชมให้คล้อยตามไปได้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2530 : 157-159)

ความสำคัญของการตัดต่อภาพยนตร์

1. การตัดต่อภาพยนตร์มีความสำคัญในด้านทำให้ผู้ดูได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง ภาพยนตร์จะนำผู้ดูไม่ว่าจะนั่งตรงไหนเข้าไปใกล้กับเหตุการณ์ด้วยการใช้ภาพใกล้ หรือออกห่างจากเหตุการณ์โดยใช้ภาพไกล ผู้ดูไม่ต้องลุกจากที่นั่ง แต่จะเห็นภาพเหตุการณ์ได้โดยเทคนิคของการตัดต่อ

2. มีความสำคัญในด้านสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ดูตามที่คุณตัดต่อต้องการจะให้เป็น นั่นคือผู้ตัดต่อใช้ไวยากรณ์และภาษาของภาพยนตร์ในการตัดต่อภาพ เช่น ถ้าต้องการให้ผู้ดูมีความรู้สึกเปล่าเปลี่ยวเดียวดาย จะใช้ภาพใกล้ ๆ ในสถานที่เศร้า ๆ หรือไม่มีเสียงใด ๆ เลย สีในฟิล์มจะเป็นสีแห้ง การเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ดูจากอารมณ์หนึ่งไปสู่อารมณ์หนึ่ง ก็มีความสำคัญมากเช่นการเปลี่ยนภาพจากถ่ายไกลไปเป็นปานกลางหรือเป็นใกล้เทียบ ถ้าใช้เวลาสั้น ๆ โดยการตัดเข้าไปหาเรื่องนั้นเลยจะให้อารมณ์อีกอย่างหนึ่ง แต่ถ้าการเปลี่ยนภาพด้วยการใช้ภาพจางซ้อน (dissolve) ที่นุ่มนวลจะให้อารมณ์อีกอย่าง หรือการใช้ไหม้แลบหรือการถ่ายย้อนเวลาจะให้ผู้ดูเฝ้าดูขบวนการที่ตอกไม่เบ่งบาน ก็ให้อารมณ์อีกแบบหนึ่ง

3. การตัดต่อลำดับภาพมีความสำคัญในด้านการกำหนดเวลา เวลาในการภาพยนตร์มี 4 เวลา คือ เวลาในอดีต เวลาในปัจจุบัน เวลาในอนาคต และเวลาสมมุติหรือเวลาเงื่อนไขเวลาทั้ง 4 นี้เป็นเวลาของผู้แสดงหรือเวลาในเรื่องของภาพยนตร์เวลาในอดีตนั้นผู้แสดงพาเราย้อนกลับไปสู่อดีตได้ในเวลาอันสั้นเหตุการณ์ในอดีตสามารถย้อนกลับมาดูได้ใหม่ด้วยการตัดต่อที่เรียกว่าแฟลชแบล็ค (flashback)

เวลาในปัจจุบันนั้นผู้ตัดต่อจะเสนอเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบันของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ สร้างหรือเวลาปัจจุบันของผู้แสดง

เวลาในอนาคตนั้นเป็นเวลาที่เหตุการณ์ยังไม่เกิด แต่คาดว่าจะเกิดตามจินตนาการของผู้แสดง เช่นผู้แสดงจินตนาการไปในอนาคต เช่น เหตุการณ์โลกแตก ภัยปรมาณู ในลักษณะอย่างนี้ภาษาทางภาพยนตร์เรียกว่าแฟลชฟอร์เวิร์ด (flashforward) ส่วนเวลาสมมุติหรือเวลาในเงื่อนไขนั้นเป็นเวลาที่ผู้ดูเห็นผ่านความรู้สึกนึกคิดของผู้แสดง เช่น เห็นความฝันของนางเอก เห็นความรู้สึกของพระเอกเมื่อถูกผู้ร้ายตีแสบหน้าว่า เขารู้สึกอย่างไร เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปความสำคัญของการตัดต่อลำดับภาพ ก็คือทำให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ฉายบนจอและได้อารมณ์อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532 : 735-736)

ดังนั้นเราจะเห็นว่ากระบวนการสร้างภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญมากในทุก ๆ ขั้นตอน แต่สุดท้ายการตัดต่อจะเป็นกระบวนการที่ละเอียดและซับซ้อนเป็นอย่างยิ่ง ผู้ตัดต่อจะต้องมีความชำนาญในทุก ๆ เรื่อง โดยเฉพาะในเรื่องเทคนิคต่าง ๆ ของเทคโนโลยีขั้นสูง ที่ต้องเรียนรู้ตลอดเวลา เรื่องจะสมบูรณ์ผู้ชมภาพยนตร์จะดูรู้เรื่องหรือไม่ก็อยู่ที่ผู้ตัดต่อจะเป็นคนนำเสนอในขั้นตอนสุดท้าย

4.4 หลักการประกอบภาพในภาพยนตร์

4.4.1 ความสมดุล

ความสมดุลเป็นภาวะที่ทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในสภาพคงที่พอดี ให้ความรู้สึกมั่นคงและสวยงาม ภาพที่มีความสมดุลนั้น เมื่อดูแล้วจะมีความน่าสนใจเพราะไม่มีอะไรเหลือมาหรือโดดเด่นออกมาจนดูเป็นส่วนเกินของภาพองค์ประกอบทุกอย่างในภาพจะมีลักษณะลงตัว มีน้ำหนักถ่วงกันพอดี ภาพที่จัดองค์ประกอบภาพอย่างสมดุลจะทำให้ผู้ดูยอมรับโดยไม่รู้สึกขัดเขิน เพราะทุกอย่างในภาพผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ไม่มีอะไรขาด ไม่มีอะไรเกิน

ส่วนภาพที่ไม่มีความสมดุลจะทำให้ผู้ดูรำคาญเพราะความไม่สมดุลจะรบกวนความรู้สึกผู้ดูทำให้เกิดความรู้สึกไม่สงบและไม่ยอมรับในมอง เช่น ภาพที่มีซับเจ็กต์ถ่วงน้ำหนักอยู่ด้านใดด้านหนึ่งด้านเดียว โดยที่ปล่อยให้อีกด้านหนึ่งของภาพว่างเปล่า ภาพเช่นนี้จะก่อให้เกิดความอึดอัดให้แก่ผู้ดูอย่างแน่นอน

การประกอบภาพให้เกิดความสมดุลในภาพยนตร์ค่อนข้างจะซับซ้อน เพราะมีความเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งการเคลื่อนไหวของตัวแสดงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพเองและการเคลื่อนไหวของกล้อง เราจะต้องรักษาความสมดุลให้มีอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าภาพนั้นจะมีการเคลื่อนไหวของอะไรเกิดขึ้นก็ตาม

ในการพิจารณาความสมดุลของภาพ จะต้องคำนึงถึงน้ำหนักของภาพที่มีผลต่อความรู้สึก และน้ำหนักของภาพทางด้านความรู้สึกนี้จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของความเด่นสะดุดตาของสิ่งที่อยู่ในภาพ สิ่งใดเด่นสะดุดตา สิ่งนั้นจะมีน้ำหนักภาพมาก ซึ่งการมีสิ่งใดหรือซับเจ็กต์ใดจะมีความเด่นสะดุดตามากน้อยแค่ไหนนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญ 8 ประการของซับเจ็กต์ ซึ่งเคยกล่าวถึงบ้างแล้วในหัวเรื่อง “มวล์” คือ 1. ขนาด 2. รูปร่าง 3. สี 4. ความเข้ม 5. การเคลื่อนไหว 6. ทิศทางการเคลื่อนไหว 7. ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม และ 8. ตำแหน่งของซับเจ็กต์

1. ขนาด ซับเจ็กต์ที่มีขนาดใหญ่ย่อมมีความเด่นสะดุดตามากกว่าซับเจ็กต์ที่มีขนาดเล็ก เพราะครอบครองเนื้อที่ในกรอบภาพมากกว่า ซับเจ็กต์ขนาดใหญ่จึงมีน้ำหนักภาพมากกว่าซับเจ็กต์ขนาดเล็ก

2. รูปร่าง ซับเจ็กต์ที่มีรูปร่างปกติจะดูมีน้ำหนักมากกว่าซับเจ็กต์ที่มีรูปร่างผิดปกติไป เช่น คนที่มีร่างกายแข็งแรง สมส่วน จะมีน้ำหนักภาพมากกว่าคนที่รูปร่างพิการ หรือต้นไม้ที่รูปทรงสมบูรณ์จะมีน้ำหนักภาพมากกว่าต้นไม้ที่คดงอ แต่ซับเจ็กต์ที่มีรูปร่างแปลกและซับซ้อนจะมีน้ำหนักมากกว่าซับเจ็กต์รูปร่างธรรมดา เพราะซับเจ็กต์ที่มีรูปร่างแปลกหรือประหลาดซับซ้อนมีรายละเอียดที่จะเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า

นอกจากนี้ ซับเจ็กต์ที่รวมตัวกันหนาแน่นจะมีน้ำหนักมากกว่าซับเจ็กต์ที่รวมตัวกันอย่างหลวมๆ ต้นไม้ที่มีใบหนาแน่นจึงมีน้ำหนักภาพมากกว่าต้นไม้ที่มีใบหรือแรมส่วนซับเจ็กต์ที่ทรงบ้านฐานกว้างจะมีน้ำหนักมากกว่าซับเจ็กต์ทรงสูง เพราะดูมีความมั่นคงกว่า

3. สี สีร้อน เช่น สีแดงจะมีน้ำหนักมากกว่าสีเย็น เช่น สีน้ำเงิน และสีสดใสมจะมีน้ำหนักมากกว่าสีทึบหม่นเพราะดึงดูดสายตาได้ดีกว่า

4. ความเข้มของสี ซับเจ็กต์ที่สว่างหรือที่มีสีอ่อนจะมีน้ำหนักมากกว่าซับเจ็กต์ที่มืด และซับเจ็กต์ที่มีสีสว่างหรือมีสีอ่อนนั้นจะดูเหมือนเข้าไปใกล้ผู้ดู ในขณะที่ซับเจ็กต์ที่สีเข้มหรือมืดจะดูเหมือนถอยห่างจากผู้ดูและกลืนหายไปฉากหลัง ด้วยเหตุนี้ บริเวณที่มีสีเข้มจึงต้องกว้างกว่าบริเวณที่มีสีอ่อนจึงจะทำให้บริเวณทั้งสองมีน้ำหนักเท่ากัน ซับเจ็กต์ที่มีผิวเป็นประกายแวววาวจะดูใหญ่กว่าซับเจ็กต์ที่มีผิวด้านเพราะประกายที่ส่องออกมาทำให้ซับเจ็กต์นั้นดูเหมือนใหญ่ขึ้น

5. การเคลื่อนไหว ชับเจ็ทที่มีการเคลื่อนไหวจะสามารถดึงดูดความสนใจผู้ดูได้ดีกว่า จึงมีน้ำหนักภาพมากกว่าชับเจ็ทที่ตั้งนิ่งอยู่กับที่ ชับเจ็ทขนาดใหญ่ที่ตั้งนิ่งอยู่ด้านหนึ่งของภาพ จึงอาจจะสมดุลกับชับเจ็ทที่มีขนาดเล็กที่กำลังเคลื่อนที่อยู่ด้านตรงกันข้าม ยกตัวอย่างเช่น ภาพตัวแสดงเดินเข้าบ้านจะมีความสมดุลทางน้ำหนักภาพ แม้บ้านจะมีขนาดใหญ่กว่าตัวแสดงมากก็ตาม ที่เป็นเช่นนี้เพราะชับเจ็ททั้งสองมีน้ำหนักภาพทางด้านความรู้สึกเท่ากัน และมีขนาดไม่เท่ากัน ตัวแสดงที่มีขนาดเล็กแต่เคลื่อนที่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ดูได้เท่า ๆ กับบ้านหลังใหญ่ที่ตั้งนิ่งอยู่กับที่

6. ทิศทางการเคลื่อนไหว ในเรื่องของทิศทางการเคลื่อนไหวนั้น ชับเจ็ทที่เคลื่อนที่เข้าหากล้องจะค่อย ๆ มีขนาดใหญ่ขึ้น และมีความใกล้ชิดกับผู้ดูมากขึ้น จึงมีน้ำหนักมากกว่าชับเจ็ทที่เคลื่อนที่ออกจากกล้องซึ่งจะค่อย ๆ มีขนาดเล็กลงและค่อย ๆ ห่างจากผู้ดูออกไป

7. ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม ชับเจ็ทที่อยู่โดดเด่นจะมีน้ำหนักภาพมากกว่าชับเจ็ทที่อยู่ท่ามกลางฉากหรือสิ่งแวดล้อมที่รกรุงรัง ความโดดเด่นของชับเจ็ทที่ว่านี้อาจเนื่องจากตำแหน่งที่ตั้งห่างไกลจากชับเจ็ทอื่น มีสีสว่างกว่า สีสตัดกันกับส่วนอื่น ๆ มีสีสันสดใส หรือจะเป็นเพราะเหตุอื่นใดก็ตาม ความโดดเด่นจะทำให้ชับเจ็ทนั้นมีน้ำหนักมากขึ้นเสมอ

8. ตำแหน่ง ตำแหน่งที่ตั้งของชับเจ็ทก็มีผลต่อน้ำหนักภาพเช่นกัน ชับเจ็ทที่ตั้งอยู่ใกล้จุดกลางภาพจะมีน้ำหนักภาพน้อยกว่าชับเจ็ทที่ตั้งอยู่ริมกรอบภาพ เพราะการตั้งใกล้จุดกลางภาพนั้นทำให้เกิดความสมดุลภายในตัว ถ้าเปรียบกับการเล่นของไม้กระดก การนั่งอยู่ใกล้จุดกลางของไม้กระดก จะไม่ทำให้ไม้กระดกไปในด้านใดทั้งสิ้นด้วยเหตุนี้ เราจึงสามารถยับยั้งชับเจ็ทที่มีน้ำหนักภาพมากเพราะชับเจ็ทจะมีน้ำหนักมากขึ้นถ้าวางไว้ข้างกรอบภาพดังกล่าวแล้ว

ตามปกติส่วนบนของกรอบภาพจะมีน้ำหนักมากกว่าส่วนล่างของกรอบภาพ น้ำหนักของชับเจ็ทที่อยู่ในส่วนบนจึงหนักกว่าชับเจ็ทที่อยู่ในส่วนล่างแม้ว่าขนาดจะเท่ากันก็ตาม ดังนั้นชับเจ็ทเดียวกัน ถ้าวางไว้ด้านบนของภาพจะมีน้ำหนักมากกว่าเมื่อวางไว้ด้านล่างภาพ

และเนื่องจากสายตาของผู้ดูส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการกวาดจากซ้ายไปขวา จึงทำให้ด้านขวาของกรอบภาพน่าสนใจและดึงดูดสายตามากกว่าทางด้านซ้าย ด้วยเหตุนี้ด้านซ้ายของภาพจึงสามารถรับน้ำหนักภาพได้มากกว่าด้านขวา เพราะโดยธรรมชาติด้านซ้ายจะน่าสนใจน้อยกว่าด้านขวานั้นเอง

ความเด่นของชับเจ็ทจะขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญ 8 ประการดังกล่าว โดยจะพิจารณา ลักษณะต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นชับเจ็ทนั้น ชับเจ็ทใดมีลักษณะเด่นหลายลักษณะก็จะยิ่งทำให้ชับเจ็ทนั้นเด่นมากขึ้นไปอีก ดังนั้น ชับเจ็ทที่ถึงแม้มีขนาดเล็กแต่เคลื่อนที่และมีความสว่างมาก ๆ หรือมีสีสันสดใส หรือมีสีตัดกับฉากหลัง ก็จะสามารถดึงดูดสายตาได้มากกว่าชับเจ็ทที่มีขนาดใหญ่กว่าแต่ตั้งอยู่กับที่

ภาพที่มีความสมดุลนั้น หมายถึง ภาพที่ทางด้านซ้ายและด้านขวามีน้ำหนักภาพเท่ากัน ซึ่งการเท่ากันของน้ำหนักภาพนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่างดังได้กล่าวแล้ว โดยไม่จำเป็นที่สิ่งที่อยู่ในด้านซ้ายและด้านขวาของภาพจะต้องมีลักษณะเหมือนกันทุกประการเสมอด้วยเหตุนี้ จึงทำให้เราสามารถแบ่งความสมดุลในการประกอบภาพออกได้เป็น 2 ประการ คือ ความสมดุลสมมาตรแบบ (symmetrical balance) และความสมดุลไม่สมมาตรแบบ (asymmetrical balance)

1. ความสมดุลสมมาตรแบบ

ภาพที่มีความสมดุลสมมาตรแบบหมายถึง ภาพที่มีน้ำหนักภาพทั้งสองด้านของภาพเท่ากัน

ข้อดี ผู้ดูจะไม่ให้ความสนใจแก่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพเป็นพิเศษ เพราะจะไม่มีด้านใดสะดุดตาหรือน่าสนใจ

ภาพอีกด้านหนึ่ง ด้วยเหตุนี้ ภาพที่มีความสมดุลสมบูรณ์แบบจึงเป็นภาพที่ดูเรียบ ๆ ไม่ให้อารมณ์ที่รุนแรง ไม่มีพลังของความขัดแย้งหรือความแตกต่างใด ๆ เกิดขึ้น

เราควรใช้การประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบ เมื่อต้องการให้ภาพนั้นแสดงความรู้สึกที่เรียบง่าย สงบ ความวิ้งเวง ความเสมอภาค เช่น ภาพที่แสดงความเท่าเทียมกันของสองฝ่าย ภาพในศาลที่แสดง ความยุติธรรม ภาพภายในโบสถ์ที่แสดงความสงบของจิตใจ ภาพทุ่งนากว้างใหญ่ที่แสดงความร่มรื่นสบายอารมณ์ แม้แต่ภาพที่ต้องการแสดงคามอ่อนแอ ความพ่ายแพ้ก็สามารถใช้การประกอบภาพแบบนี้เพื่อสื่อความหมายดังกล่าวได้

ตามปกติทั่วไป การบันทึกภาพเพื่อให้เกิดการประกอบภาพที่มีความสมดุลสมบูรณ์แบบมักจะตั้งกล้องเข้าหาชัยเจ็ดตรง ๆ โดยกล้องไม่ทำมุมกับชัยเจ็ด เพราะการหันกล้องเข้าหาชัยเจ็ดตรง ๆ จะทำให้ชัยเจ็ดทั้งที่อยู่ทางซ้ายและทางขวายู่ห่างจากกล้องเท่า ๆ กัน ส่วนประกอบภาพทั้งสองด้านก็จะมีขนาดไม่ต่างกัน

เพื่อเสริมให้ได้บรรยากาศของความสงบเรียบง่ายซึ่งเป็นอารมณ์หลักของภาพประเภทนี้ การจัดฉากจึงไม่ควรหรูหราฟู่ฟ่า เพราะจะก่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ เป็นการทำลายอารมณ์ของภาพตามที่ต้องการ ส่วนแสงและโทนสีรวมทั้งสีตัดกันของภาพก็ไม่ควรสดใสมากนัก แสงสีที่ดูเย็นทึมจะช่วยให้การประกอบภาพแบบนี้บรรลุเป้าหมายยิ่งขึ้น

ในกรณีที่ต้องการให้ตัวแสดงสองตัวมีความสำคัญเท่า ๆ กัน ก็อาจใช้การประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบสื่อความหมายได้ เช่น ภาพทูตที่ประกอบภาพให้เห็นตัวแสดงยืนอยู่คนละข้างของกรอบภาพในลักษณะเผชิญหน้ากัน และเมื่อต้องการเน้นความสำคัญขอตัวแสดงใดก็อาจยึดบรรทัดฐาน รวมทั้งการแสดงสีหน้าหรือแสดงอาการปฏิกิริยาถึงความสนใจของผู้ดูไปสู่ตัวแสดงนั้น

ดังได้กล่าวแล้วว่า ความสมดุลของภาพนั้น มิได้ให้ความสำคัญเฉพาะขนาดของชัยเจ็ดที่อยู่ในภาพเท่านั้น แต่จะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบอื่นๆ ประกอบด้วยเสมอไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง สี สัน การเคลื่อนไหว หรือแสง ดังนั้นแม้ว่าจะวางชัยเจ็ดซ้ายและขวาให้มีน้ำหนักเท่ากันแล้ว เช่น ให้ตัวแสดงสองตัวยืนอยู่ด้านซ้ายและขวาของภาพในตำแหน่งที่มีน้ำหนักเท่ากัน แต่ถ้าหากจัดแสงให้ตัวแสดงใดตัวแสดงหนึ่งสว่างกว่าอีกตัวหนึ่ง ก็จะเป็นการเพิ่มความเด่นให้กับตัวแสดงนั้นทันที หรือการให้ตัวแสดงหนึ่งเอียงเข้าหากล้องมากกว่าก็เป็นการเพิ่มความเด่นให้เช่นกัน เพราะสีหน้าและดวงตาของตัวแสดงตัวนั้นจะดึงดูดความสนใจจากผู้ดู นอกจากนั้น การกำหนดสี เครื่องแต่งกาย การจัดฉากหรือการใช้สีประกอบฉากใด ๆ ก็ตามอาจมีผลทำให้ตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่งเด่นขึ้นมา สิ่งเหล่านี้ควรระมัดระวังเพราะจะทำให้เสียความสมดุลสมบูรณ์แบบไป เพราะการเพิ่มความสำคัญให้แก่ตัวแสดงด้วยวิธีดังกล่าวจะก่อให้เกิดพลังความขัดแย้งหรือแตกต่างขึ้นทันที และจะทำลายความสงบราบเรียบหรือความเสมอภาค ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบ

ในเรื่องความสมดุลนี้ จะต้องคำนึงถึงกฎธรรมชาติในเรื่องแรงดึงดูดของโลกด้วย ตามปกติความรู้สึกของผู้ดูจะต่อต้านและไม่ยอมรับการประกอบภาพที่ขัดกับกฎแรงดึงดูดของโลก ชัยเจ็ดที่มีน้ำหนักมากและมีรูปทรงสูงจึงต้องมีฐานที่กว้างและมั่นคงพอ มิฉะนั้นเวลาดูจะรู้สึกเหมือนชัยเจ็ดนั้นอาจจะล้มคว่ำลงไปได้ และฐานที่รองรับชัยเจ็ดที่มีน้ำหนักมากควรจะเป็นสีเข้ม เพราะสีที่เข้มจะช่วยทำให้ดูแล้วรู้สึกมีน้ำหนักมากพอที่จะรองรับชัยเจ็ดนั้นได้ ยกตัวอย่าง เช่น การถ่ายตึกสูงใหญ่ไม่ควรให้เห็นทางเดินหรือลานจอดรถที่กว้างจำเป็นพื้นที่บริเวณกว้างอยู่ด้านล่าง เพราะจะทำให้ฐานตึกไม่แข็งแรง ในกรณีนี้ควรแก้ไขโดยตั้งกล้อง

ในมุมต่ำลง เพื่อให้เห็นถนนหรือลานจอดรถที่มีสีอ่อนนั้นน้อยลง หรืออาจจะจัดแสงให้มีเงาต่ำตกทอดที่ทางเดินนั้น

นอกจากกฎแรงดึงดูดจะมีอิทธิพลต่อซับเจ็คแล้ว กฎแรงดึงดูดยังมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนที่ด้วย ในการกำหนดการเคลื่อนที่ของซับเจ็คต้องให้เป็นไปตามกฎของแรงดึงดูดและความเป็นจริงเสมอ เช่น ลูกโป่งจะต้องลอยขึ้น ของหนักต้องตกลงข้างล่าง น้ำต้องไหลจากที่สูงลงที่ต่ำ ถ้าเป็นไปได้ควรให้ไหลจากด้านบนซ้ายลงด้านล่างขวา เพราะจะไม่ขัดกับรับรู้ของผู้คนเป็นสูงขึ้นไปบนเขาและถ้าเป็นไปได้ควรให้ป็นขึ้นจากด้านล่างซ้ายไปยังด้านบนขวา เพราะคนเราจะเคยชินกับการมองกวาดสายตาจากซ้ายไปขวาดังได้กล่าวแล้ว

การประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบนี้ เมื่อต้องการเน้นให้ผู้รู้สึกถึงความสงบ สันติภาพหรืออารมณ์ที่ผ่อนคลาย ควรประกอบด้วยเส้นในแนวนอน กล้องควรตั้งนิ่งอยู่กับที่หรือถ้าจะมีการเคลื่อนไหวกล้องก็ควรเป็นการแพนในแนวนอนอย่างช้า ๆ การจัดแสงก็ควรให้นุ่มนวล ซับเจ็คหรือตัวแสดงจะต้องมีการแสดงหรือเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ และควรจะมีจังหวะการตัดต่ออย่างเนิบนาบ ให้แต่ละช็อตอยู่บนจอานาน ๆ อารมณ์ของภาพประเภทนี้จะเสียไปถ้าหากทึลท์กล้องขึ้นหรือปล่อยให้มีการแสดงหรือการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วของซับเจ็คและกล้อง นอกจากนั้นการตัดต่ออย่างรวดเร็วก็จะทำลายอารมณ์ที่สงบเช่นกัน

ถ้าต้องการแสดงความภูมิฐาน สง่าผ่าเผย และความมีเกียรติ เช่น การถ่ายศาลหรือท้องพระโรง ควรให้เห็นเสาที่ตังเด่นเป็นแถวในทางตัง และควรประกอบภาพให้เกิดความสมดุลแบบสมบูรณ์แบบจริง ๆ การแพนกล้องผ่านแถวเสาจะทำให้เสียความรู้สึกของฉากนี้ทันที ถ้าต้องการเคลื่อนไหวกล้องควรใช้การดอลลีเข้าหรือออกตรง ๆ เพื่อรักษาความสมดุลไว้ตลอดระยะเวลาที่มีการเคลื่อนไหวกล้อง

2. ความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบ

ภาพที่มีการประกอบภาพแบบสมดุลไม่สมบูรณ์แบบจะมีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพที่มีการประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบ คือแต่ละด้านของภาพจะมีน้ำหนักภาพหรือความสนใจไม่เท่ากัน ซึ่งการประกอบภาพแบบนี้ทำให้ภาพดูมีพลังการเคลื่อนที่และดูมีชีวิตชีวา เพราะเกิดความรู้สึกขัดแย้งกัน

ตามปกติ ภาพที่จัดองค์ประกอบภาพโดยยึดหลักความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบนี้ จะต้องมิใช่ซับเจ็คหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพอยู่เพียงตำแหน่งเดียวเท่านั้น และเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและรักษาความสมดุลก็ให้มีซับเจ็คที่สองวางไว้อีกด้านหนึ่งเพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนักของภาพ โดยซับเจ็คที่นำมาถ่วงนี้จะต้องมีน้ำหนักภาพใกล้เคียงกับซับเจ็คหลัก จึงจะสร้างความสมดุลขึ้นได้ แต่สิ่งสำคัญของการประกอบภาพแบบนี้อยู่ที่ว่า ซับเจ็คที่ใช้ถ่วงน้ำหนักนั้นจะต้องมีความแตกต่างกับซับเจ็คแรก เช่น อาจจะแตกต่างกันในด้านรูปร่าง ขนาด สี ความสว่าง การเคลื่อนไหว หรือการอยู่นิ่ง ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้ภาพเกิดความสมดุลสมบูรณ์แบบขึ้น

ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพแบบสมดุลไม่สมบูรณ์แบบที่เราเห็นกันอยู่บ่อย ๆ ก็คือภาพใกล้ของใบหน้าตัวแสดงเดี่ยว ภาพประเภทนี้เราจะเห็นใบหน้าของตัวแสดงเกือบเต็มกรอบภาพ โดยศีรษะของตัวแสดงจะอยู่เหนือจุดกลางภาพเล็กน้อย และเหลือเนื้อที่ว่างทางด้านหน้าของตัวแสดง ซึ่งเป็นทิศทางที่สายตาของตัวแสดงพุ่งไป การประกอบภาพเช่นนี้ผู้ดูจะไม่รู้สึกว่าภาพมีน้ำหนักไม่เท่ากัน แม้ว่าตัวแสดงจะอยู่ในตำแหน่งที่ชิดไปทางกรอบภาพด้านใดด้านหนึ่ง เพราะสายตาของตัวแสดงที่พุ่งมองไปนอกกรอบภาพอีกด้านหนึ่ง จะช่วยเพิ่มน้ำหนักภาพให้แก่ด้านนั้นทำให้น้ำหนักสมดุลกับด้านที่มีศีรษะของตัวแสดงบรรจุอยู่ การประกอบภาพในลักษณะนี้จึงเป็นการประกอบภาพแบบสมดุลไม่สมบูรณ์แบบ เพราะน้ำหนักของภาพทั้งสองด้านไม่ได้เกิดจากซับเจ็คที่เหมือนกันในภาพที่ว่านี้ สายตาของตัวแสดงดึงเอาน้ำหนักของสิ่งที่อยู่นอกภาพให้เข้ามามีส่วนสร้างความสมดุลให้แก่ภาพ

แม้ว่าภาพที่ใช้หลักการประกอบภาพแบบสมดุลไม่สมบูรณ์แบบ จะยังต้องรักษาน้ำหนักภาพทั้งสองข้างให้สมดุลกันก็ตาม แต่จะต้องให้ความสำคัญแก่ซับเจ็คหลักของภาพมากกว่า โดยในการประกอบภาพนั้นจะต้องหาตำแหน่งที่เหมาะสมให้แก่ซับเจ็คหลักก่อน แล้วจึงพิจารณาหาน้ำหนักภาพมาถ่วงอีกด้านหนึ่ง และน้ำหนักภาพด้านตรงกันข้ามซับเจ็คหลักนี้ไม่จำเป็นต้องมีน้ำหนักมากเท่ากับซับเจ็คหลักเลยทีเดียว ควรมีน้ำหนักภาพน้อยกว่าเล็กน้อยทั้งนี้ เพื่อให้ไม่ให้ซับเจ็คที่ใช้ถ่วงน้ำหนักที่แย่งความสนใจของซับเจ็คหลักไปจากผู้ดู

การถ่วงน้ำหนักภาพในการประกอบภาพวิธีนี้ ก็ใช้หลักการพิจารณาถึงขนาดรูปร่าง สี ความเข้ม การเคลื่อนไหว ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม และตำแหน่งของซับเจ็คเช่นเดียวกับการประกอบแบบสมดุลแบบสมมาตรแบบเช่นกัน

โดยทั่วไป เราไม่ควรวางซับเจ็คหลักไว้ในระดับความสูงเดียวกับซับเจ็ครอง แต่ควรจะวางซับเจ็คไว้ให้สูงกว่าหรือต่ำกว่าเล็กน้อย และถ้าเป็นไปได้ การวางในตำแหน่งที่สูงกว่าจะเหมาะสมกว่า เพราะในตำแหน่งที่สูงจะมีน้ำหนักภาพมากกว่าโดยธรรมชาติ ดังนั้น ถ้าประกอบภาพตัวแสดงควรวางตัวแสดงหลักไว้ในตำแหน่งสูงและวางตัวแสดงประกอบไว้ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า หรือถ้าหากจำเป็นต้องวางตัวแสดงหลักไว้ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า เช่น ในกรณีที่ตัวแสดงหลักนั่งอยู่ก็ควรใช้การจัดแสงเน้นให้ตัวแสดงหลักดูเด่นขึ้น หรือใช้วิธีวางตัวแสดงหลักไว้ที่จุดสนใจของภาพ คือวางไว้ที่ตำแหน่งที่จุดตัดของเส้นที่แบ่งกรอบภาพออกเป็นสามส่วน หรือจะใช้สายตาของตัวแสดงอื่นเสริมความสำคัญของตัวแสดงหลักก็ได้ โดยให้ตัวแสดงอื่นมองตรงมาที่ตัวแสดงหลัก

หากต้องการให้ตัวแสดงหลักปรากฏบนจอในตำแหน่งที่สูงกว่าตัวแสดงรอง แม้ว่าการกำหนดการแสดงหรือการเคลื่อนไหวของตัวแสดงจะทำได้ เราก็อาจใช้มุกกล้องช่วยด้วยการวางตัวแสดงหลักไว้ใกล้กล้อง แล้ววางมุกกล้องต่ำให้กล้องเฝ้ามองตัวแสดงหลักและผ่านเลยไปยังตัวแสดงรอง การวางมุกกล้องเช่นนี้จะทำให้ตัวแสดงหลักสูงกว่าตัวแสดงรองอย่างแน่นอน

วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้สามารถประกอบภาพให้มีความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบได้ง่ายขึ้นก็คือ กำหนดให้มีตัวแสดงหรือซับเจ็คเป็นจำนวนี่ เช่น ให้มีซับเจ็คอยู่สามแล้วจัดภาพให้ซับเจ็คหนึ่งเด่นกว่าซับเจ็คที่เหลือทั้งสอง การที่กำหนดให้มีซับเจ็คจำนวนี่จะช่วยให้สามารถวางซับเจ็คหลักไว้ด้านหนึ่ง และให้ซับเจ็คที่เหลือถ่วงน้ำหนักอยู่อีกด้านหนึ่งของภาพ

ในขณะที่การแสดงดำเนินไป จุดเด่นของภาพอาจจะเปลี่ยนจากซับเจ็คหนึ่งไปยังอีกซับเจ็คหนึ่งโดยการเคลื่อนย้ายเปลี่ยนตำแหน่งกัน หรือมีตัวแสดงไต่ขึ้นหรือนั่งลง หรือมีตัวแสดงใดก้าวเข้าหาหรือถอยออกห่างจากกล้อง ซึ่งปรากฏการณ์นี้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเสมอในการถ่ายทำภาพยนตร์ ดังนั้น ในการประกอบภาพจึงต้องวางแผนการจัดองค์ประกอบภาพทั้งในตอนเริ่มต้นถ่ายและเมื่อเหตุการณ์และการแสดงในภาพเปลี่ยนไป เราควรทราบไว้ว่า เมื่อใดจะมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกิดขึ้น ภาพที่ปรากฏบนจอจะเป็นอย่างไร ควรจะมีการเคลื่อนย้ายกล้องเพื่อรักษาความงดงามและความสมดุลของภาพหรือไม่

บางครั้งเราอาจตั้งใจที่จะประกอบภาพให้ขาดความสมดุลได้ เช่น ประกอบภาพให้ด้านบนของภาพหนักกว่าด้านล่าง เพื่อสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงให้แก่ผู้ดู หรือประกอบภาพให้ซับเจ็คเอียงไปทางซ้ายและทางขวา เพื่อแสดงความขัดแย้งหรืออาจตัดต่อภาพที่ขาดความสมดุลสลับกันไปมาอย่างรวดเร็วเพื่อแสดงอารมณ์รุนแรง ความโกลาหล ความหวาดกลัว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2540 : 398-404)

ภาพยนตร์ล้วนแล้วแต่มีความน่าสนใจแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของมุมมองหรือความสมมูลต่าง ๆ ผู้สร้างจะต้องเอาใจใส่กับรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่นนี้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเกิดความสมดุลในภาพดังข้อมูลที่กล่าวอ้างข้างต้น

4.4.2 จุดสนใจของภาพในภาพยนตร์

ในการประกอบภาพนั้น ภาพทุกภาพจะต้องมีความหมาย และที่สำคัญจะต้องมีจุดสนใจของภาพที่จะเป็นตัวชี้แนะให้ผู้ดูติดตามเรื่องราว หรือการแสดงในแต่ละข้อต่อ ซึ่งในที่สุด ข้อต่อต่าง ๆ นั้นจะสานต่อกันไปเป็นภาพยนตร์ทั้งเรื่องและการประกอบภาพที่ดีจะต้องมีจุดสนใจหรือจุดเด่นเพียงจุดเดียวเท่านั้น เพราะถ้าหากในภาพมีจุดเด่นเพียงจุดเดียวเท่านั้น เพราะถ้าหากในภาพมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่ง จุดสนใจเหล่านี้จะแข่งขันกันเรียกร้องความสนใจจากผู้ดู ทำให้ภาพบอกความหมายหรือเล่าเรื่องไม่ดีเท่าที่ควร เพราะผู้ดูจะสับสน ไม่รู้ว่าควรให้ความสำคัญแก่จุดไหนของภาพกันแน่

ภาพบางภาพ เช่น ภาพทิวทัศน์ที่ประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบอาจจะดูเหมือนว่ามีจุดสนใจอยู่สองแห่งแต่ความเจริญมิได้เป็นเช่นนั้น เพราะในภาพประเภทนี้ตัวแสดงทั้งสองตัวจะผลัดกันเป็นจุดสนใจของภาพ เมื่อตัวแสดงตัวใดพูดหรือแสดงอาการปฏิกิริยา ตัวแสดงตัวนั้นก็จะได้เด่นกว่าตัวแสดงอีกตัวที่นิ่งเฉยอยู่ นอกจากนั้น ยังมีเทคนิคอื่น ๆ อีกมากดังได้กล่าวมาแล้ว ที่สามารถนำมาใช้เน้นให้ตัวแสดงใดตัวแสดงหนึ่งเด่นกว่าตัวแสดงอื่นที่เหลือ เช่น ใช้การจัดแสง หรือการวางมุมกล้องเพื่อเน้นความสำคัญของตัวแสดงหนึ่ง เป็นต้น

ตามปกติ ไม่ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ที่ตำแหน่งกลางภาพ จะมีภาพบางประเภทเท่านั้นที่ถือเป็นข้อยกเว้นว่าสามารถวางจุดสนใจไว้กลางภาพได้ ตัวอย่าง ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ไม้กางเขน หรือภาพที่มีรัศมีกระจายรอบศูนย์กลาง

โดยทั่วไป จุดสนใจของภาพควรอยู่ในตำแหน่งเอียงไปทางขวามือของภาพ แต่อย่างไรก็ตาม การประกอบภาพไม่ควรยึดถือหลักเกณฑ์ตายตัวเสมอไป เพราะถ้าหากประกอบภาพโดยให้จุดเด่นของภาพอยู่ในตำแหน่งขวามืออยู่ตลอดเวลา ก็จะทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจ จนน่าเบื่อ

การวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพควรใช้กฎ 3 ส่วน ซึ่งเป็นกฎพื้นฐานที่ใช้แบ่งกรอบภาพออกเป็นสามส่วนทั้งทางตั้งและทางนอน จุดที่เส้นทั้ง 4 ตัดกันคือจุดที่ควรวางสิ่งสำคัญของภาพไว้ การวางจุดสนใจของภาพในตำแหน่งที่ว่าเป็นการป้องกันไม่ให้จุดสนใจของภาพตกไปอยู่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพ ซึ่งช่วยให้ภาพไม่ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนดังได้กล่าวแล้วว่า ไม่ควรประกอบภาพให้เส้นขอบฟ้าอยู่กึ่งกลางภาพ เพราะจะทำให้ภาพถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่า ๆ กันทันที ท้องฟ้าควรกินเนื้อที่เศษสองส่วนสามของกรอบภาพหรืออาจตัดเส้นขอบฟ้าออกจากภาพไปเลย เช่น ถ่ายด้วยกล้องมุมสูงกดกล้องลงให้เห็นแต่พื้นดิน หรือถ่ายภาพด้วยมุมต่ำโดยเงยกล้องให้เห็นแต่ท้องฟ้า ในกรณีที่เกิดการถล่มทลายของท้องฟ้าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เช่น ในกรณีถ่ายภาพพระอาทิตย์ตกก็อาจให้เห็นเส้นขอบฟ้าเป็นเส้นเล็ก ๆ บาง ๆ อยู่ริมกรอบภาพด้านล่าง

นอกจากนี้ ชับเจ็ทอื่น ๆ ที่มีรูปทรงสูงขลุ่ เช่น เสาไฟฟ้า ต้นไม้ ก็จะต้องไม่ตั้งอยู่กลางภาพ เพราะจะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนทางตั้ง และในทำนองเดียวกัน ไม่ควรวางชับเจ็ทที่มีรูปทรงลาดเอียงให้ส่วนที่เอียงนั้นแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนในแนวทแยง เช่น ไม่ควรวางสันเขาให้แนวสันเขาทอดจากมุมหนึ่งของภาพไปยังอีกมุมหนึ่งของภาพเช่นที่กล่าวมาแล้วในเรื่องเส้น

การประกอบภาพไม่ควรยึดถือแบบฉบับอย่างใดอย่างหนึ่งตายตัว ควรให้มีการเปลี่ยนแปลง เมื่ออารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์จะเปลี่ยนไป การทำเช่นนั้นจะทำให้การประกอบภาพเกิดความหลากหลาย

การประกอบภาพที่ดีควรยกย้ายการวางเส้นสายและชัดเจตไว้ในที่ต่าง ๆ รวมทั้งต้องพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวแสดง และต้องเปลี่ยนมุมกล้องให้เหมาะสมกับอารมณ์ของเนื้อหาในแต่ละตอน ทั้งนี้เพื่อให้ภาพทุกช็อตที่ปรากฏบนจอน่าสนใจ และมีสิ่งใหม่ ๆ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ตลอดเวลา

การวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพ

เมื่อภาพยนตร์ดำเนินไป จุดสนใจของภาพจะต้องเปลี่ยนตำแหน่งไปตามอารมณ์และเนื้อหาของเรื่อง ผู้ดูจะเข้าใจและซาบซึ้งในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ก็ต่อเมื่อภาพบนจอภาพยนตร์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูให้ติดตามจุดสนใจของภาพที่เปลี่ยนตำแหน่งไปนั้นได้ตลอดเวลา และปัจจัยที่เราสามารถนำมาใช้เปลี่ยนความสนใจของผู้ดูจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งในภาพได้มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ตำแหน่งการเคลื่อนไหว การแสดงและเสียงตัวแสดง
2. การจัดแสง สี และความเข้มสีและ
3. การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

ตำแหน่ง การเคลื่อนไหว การแสดงและเสียงของตัวแสดง

ตัวแสดงสามารถสร้างความเด่นหรือดึงดูดความสนใจของผู้ดูด้วยตัวเอง โดยอาศัยการอยู่ในตำแหน่งที่เด่นกว่าการเคลื่อนไหวที่เด่นกว่า การแสดงที่เด่นกว่า และเสียงที่เด่นกว่า เราสามารถใช้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนความสนใจของผู้ดูในขณะการแสดงดำเนินไปได้อย่างไม่ยากนัก

เราอาจประกอบภาพให้ตัวแสดงอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดเด่นตั้งแต่ต้นหรืออาจจะกำหนดให้ตัวแสดงเคลื่อนที่เข้าไปในตำแหน่งที่เด่นในขณะที่การแสดงดำเนินไป ซึ่งเป็นการเปลี่ยนความสนใจของผู้ดูให้ติดตามการเคลื่อนที่นั้น เช่น ตัวแสดงอาจจะเคลื่อนที่จากตำแหน่งเดิมที่อยู่ฉากหน้าของภาพเข้าไปในตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของภาพหรือเคลื่อนที่ออกห่างจากตัวแสดงอื่น ๆ เพื่อให้ตัวเองโดดเด่นขึ้นมา หรือในขณะที่เรื่องราวดำเนินไป ตัวแสดงอาจจะเคลื่อนที่ไปยังฉากหลังที่สว่างเพื่อให้มองเห็นตัวแสดงตัวนั้นเด่นขึ้น หรือตัวแสดงอาจจะใช้วิธียืนขึ้นเพื่อเพิ่มความสูงหรือเดินเข้าหากล้องเพื่อเพิ่มขนาด การเปลี่ยนตำแหน่งของตัวแสดงนี้ ถ้ากระทำอย่างทันทีทันใดในขณะที่ตัวแสดงอื่น ๆ อยู่นิ่งกับที่ จะทำให้ผู้ดูมุ่งความสนใจไปที่ตัวแสดงตัวนั้นมากยิ่งขึ้น

ถ้ากิริยาที่รุนแรงก็สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ เช่น ตัวแสดงอาจจะยกมือขึ้นทาบโต๊ะเพื่อมัดข้อมือตัวแสดงตัวอื่น ชักมีดหรือชักปืนออกมา นอกจากนั้นการกลับตัวหรือกลับทิศทางการเคลื่อนไหวให้ต่างจากคนอื่นก็จะทำให้ผู้ดูสนใจ เช่น คนอื่นเดินไปทางซ้าย ในขณะที่ตัวแสดงเดินไปทางขวา และบางครั้งตัวแสดงอาจจะลดความสำคัญของตัวแสดงอื่นโดยการเดินเข้ามาบังตัวแสดงอื่นก็ได้

ส่วนเสียงนั้น ตัวแสดงหลักสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้อย่างง่ายดายด้วยการใช้เสียงพูดที่ดังกว่า อาจจะพูดดังหรือตะโกน หรือจะใช้วิธีลดเสียงตัวแสดงอื่น ๆ ให้ค่อยลงเพื่อให้เสียงตัวแสดงหลักเด่นขึ้นมาก็ได้ ยิ่งกว่านั้นคำพูดที่มีความหมาย มีความสำคัญ หรือคำพูดที่มีความไพเราะก็สามารถนำมาใช้สร้างความสนใจทางตัวแสดงได้เช่นกัน

การจัดแสงและสีความเข้มของสี

โดยธรรมชาติ ตาของมนุษย์จะให้ความสนใจแก่บริเวณที่สว่าง บริเวณที่มีสีอ่อน และบริเวณที่มีสีสดใสจากความจริงในข้อนี้ ทำให้เราสามารถสร้างความเด่นให้กับตัวแสดงได้ด้วยการจัดแสงบริเวณตัวแสดงให้สว่างกว่าส่วนอื่น ๆ หรือกำหนดให้ตัวแสดงแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายสีอ่อน หรือมีสีสดใสกว่าคนอื่น ๆ

ในภาพมุกกว้างที่มีตัวประกอบต่าง ๆ ในฉากมากหรือมีตัวแสดงหลายตัว การที่จะทำให้ตัวแสดงหลักเด่นขึ้นมา นั้น อาจทำได้ง่าย ด้วยการกำหนดให้ตัวแสดงตัวนั้นแต่งกายด้วยสีอ่อนหรือสีที่สดใสกว่าตัวแสดงอื่น ๆ และฉากหลัง แต่ถ้าหากเป็นภาพใกล้ที่มีตัวแสดงอยู่หลายตัวในฉากเดียวกันการให้ตัวแสดงหลักแต่งกายด้วยสีอ่อนหรือสีสดใสอย่างเดียว จะไม่สามารถสร้างความเด่นให้แก่ตัวแสดงนั้นได้เพียงพอ เพราะในภาพใกล้ตัวแสดงอื่น ๆ จะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้ดูเช่นเดียวกับตัวแสดงหลักในกรณีเช่นนี้ จะต้องให้การจัดแสงช่วยเน้นความสำคัญของตัวแสดงหลักด้วย

และด้วยเหตุที่สีอ่อนจะเด่นเมื่ออยู่หลังจากหลังที่มีมืด บางครั้งตัวแสดงหรือซับเจ็คอื่นที่อยู่ด้านหลังอาจจะแย่งความสนใจของผู้ดูไปโดยที่มิได้ตั้งใจ เพราะตัวแสดงหรือซับเจ็คที่อยู่ด้านหลัง ซึ่งปกติการให้แสงจะมีดีกว่าด้านหน้านั้นแต่งกายด้วยสีอ่อน จึงควรระมัดระวังในเรื่องนี้ด้วย

การใช้แสงเน้นตัวแสดงนั้น บางที่ต้องอาศัยการเคลื่อนที่ของตัวแสดงและกล้องประกอบด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ตัวแสดงเด่นขึ้นไปอีก ในขณะที่การแสดงดำเนินไป เช่น ตัวแสดงอาจจะอยู่ในที่มืดแล้วค่อย ๆ เดินเข้ามาในตำแหน่งที่สว่าง หรือกล้องอาจเคลื่อนที่ในระหว่างที่บันทึกภาพทำให้เห็นตัวแสดงเคลื่อนไปอยู่หน้าฉากหลังที่มีสีติดกันกับตัวแสดง

การจัดแสงให้ในฉากมีทั้งส่วนมืดและส่วนสว่าง เป็นเทคนิคที่น่าสนใจที่จะช่วยตัวแสดงสามารถเดินออกจากส่วนมืดของฉากมายังส่วนสว่างของฉาก เป็นการเพิ่มความเด่นให้ตัวแสดงเมื่อการแสดงดำเนินไป ส่วนในฉากภายนอก อาจใช้วิธีกำหนดให้ตัวแสดงเดินออกจากที่ร่ม เช่น ใต้ชายคา หรือใต้ร่มไม้ไปยังบริเวณภายนอกที่สว่างกว่า

การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

การเปลี่ยนตำแหน่งความสนใจที่ง่ายและมีประสิทธิภาพวิธีหนึ่งก็คือ การเปลี่ยนตำแหน่งความชัดหรือโฟกัส ทำให้ตำแหน่งที่เห็นชัดเจนในภาพเปลี่ยนที่ไป ถ้าให้เห็นตัวแสดงหรือซับเจ็คใดอยู่ในระยะชัดตัวแสดงหรือซับเจ็คนั้นจะเด่นขึ้นโดยอัตโนมัติ เพราะตามนุษย์จะสนใจในสิ่งที่เห็นชัดเจนโดยธรรมชาติอยู่แล้ว

วิธีการใช้ระยะชัดเปลี่ยนความสนใจของผู้ดูนี้ จะต้องเริ่มจากการวางตำแหน่งตัวแสดงสองตัวให้ห่างจากกล้องไม่เท่ากัน แล้วปรับระยะชัดให้ตัวแสดงแต่ละตัวลัดกันชัด แม้ว่าเทคนิคนี้จะสามารถบังคับให้ผู้ดูจะมุ่งความสนใจไปที่ตัวแสดงที่อยู่ในระยะชัดได้อย่างแน่นอน แต่ไม่ควรใช้เทคนิคนี้บ่อย ๆ เพราะความน่าสนใจจะลดลง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2540 : 405-409)

4.4.3 การวางมุกกล้อง

ก่อนลงมือประกอบภาพเราจะต้องทราบก่อนว่า ในภาพนั้นจะตั้งกล้องถ่ายจากมุมใด ภาพที่จัดองค์ประกอบไว้ดีแล้ว หากถ่ายจากมุมอื่นอาจจะทำให้ภาพขาดความหมาย และความสวยงามได้ เรื่องนี้

เป็นเรื่องสำคัญสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะเทคนิคของภาพยนตร์เปิดโอกาสให้สามารถเลือกมองเห็นเหตุการณ์และการแสดงได้ทุกมุม ซึ่งต่างจากการแสดงบนเวทีที่มีมุมมองเพียงมุมเดียว คือด้านหน้าเวทีในมุมมองของคนนั่งดูการแสดง ด้วยเหตุนี้ การประกอบภาพสำหรับภาพยนตร์จึงต้องพิจารณาถึงมุมมองที่จะถ่ายในแต่ละช็อตด้วยเสมอ

โดยทั่วไป ถ้าประกอบภาพเพื่อถ่ายภาพกว้างไว้อย่างดีแล้ว จะสามารถถ่ายภาพที่ใกล้เข้ามาได้ โดยไม่ต้องประกอบภาพใหม่ถ้าหากการถ่ายภาพใกล้นั้นมิได้เปลี่ยนมุมไปมากและการตัดภาพจากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเพื่อให้เห็นการแสดงหรือเหตุการณ์ทุกแง่ทุกมุมก็ไม่จำเป็นต้องจัดฉากใหม่ ถ้าในระหว่างการจัดฉากและประกอบภาพได้คำนึงถึงมุมกล้องทุกมุมที่จะถ่ายในฉากนั้น

แต่ถ้าการประกอบภาพฉากนั้น มิได้คำนึงถึงมุมกล้องและการแสดงที่จะต้องเปลี่ยนแปลงไปเมื่อการแสดงเริ่มขึ้น ภาพอาจจะไม่สวยงามและอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้ดูได้เมื่อเปลี่ยนมุมกล้องหรือตัวแสดงเปลี่ยนที่ เพราะการเปลี่ยนมุมกล้องและการเปลี่ยนที่ของตัวแสดงอาจทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแสดงกับฉากหลังแตกต่างกันไปจากเดิมมาก ดังนั้น หากกล้องจึงจำเป็นต้องวางแผนให้การเคลื่อนที่ของกล้องและตัวแสดงกลมกลืนและสัมพันธ์กันและประกอบภาพให้ภาพที่ปรากฏบนจอทุกระยะมีองค์ประกอบภาพที่ดีอยู่เสมอ เช่น เมื่อกล้องดอลลี่ไปยังตำแหน่งใหม่ อาจจะทำให้เห็นมุมตึงตัวของตัวแสดงไว้ เพื่อให้ได้ภาพที่สวยงามก็ต้องให้ตัวแสดงเคลื่อนที่ไปด้วยขณะที่กล้องดอลลี่ เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้มุมตึงตัวของตัวแสดง

ในการตัดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้ก็เช่นกัน บางครั้งเมื่อตัดภาพมาเป็นภาพใกล้แล้วอาจจะเห็นสิ่งประกอบฉากบางอย่างโผล่เข้ามาในภาพ ซึ่งอาจจะแยงความสนใจของผู้ดูหรือทำให้ภาพไม่สวยงาม ก็อาจจะแก้ปัญหาโดยเปลี่ยนมุมกล้องหรือย้ายที่สิ่งประกอบฉากที่โผล่เข้ามานั้นเสีย เช่น ถ้าในภาพใกล้เห็นโคมไฟเพียงครึ่งเดียวโผล่เข้ามาในกรอบภาพ อาจแก้ปัญหาด้วยการขยับโคมไฟให้เข้ามาอยู่ในกรอบภาพทั้งอัน หรือยกโคมไฟออกจากกรอบภาพไปเลยก็จะช่วยให้ภาพสมบูรณ์ขึ้นได้เช่นกัน

การประกอบภาพให้ตัวแสดงหรือข้อเจ็ดหลักอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมตลอดเวลาที่มีการเคลื่อนไหวของตัวแสดงของกล้องเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความรอบคอบพิถีพิถัน และจะต้องมีความชำนาญในการประกอบภาพอย่างมาก แต่ตามหลักความเป็นจริงนั้น เมื่อมีการเคลื่อนไหวของตัวแสดงหรือกล้องเกิดขึ้น ความสนใจของผู้ดูจะต้องถูกแบ่งไปที่การเคลื่อนไหวนั้นบางส่วนและเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์ ผู้ดูจะสนใจกับการเปลี่ยนแปลงนั้น จนทำให้ลดความสนใจต่อองค์ประกอบภาพของภาพนั้นด้วยเหตุนี้ระหว่างที่มีการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นบนจอ ไม่ว่าจะเกิดจากการแสดงหรือกล้องก็ตาม แม้การประกอบภาพจะไม่ถูกต้องสวยงามตามหลักการอย่างสมบูรณ์ก็ไม่ทำให้ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องหรือการสื่อความหมายด้อยลงไป แต่ควรระลึกเสมอว่าทุกครั้งภาพหยุดนิ่ง คือเมื่อไม่มีการเคลื่อนไหวของตัวแสดงและกล้อง การประกอบภาพจะต้องสมบูรณ์ที่สุด เพราะในขณะที่ทุกอย่างอยู่นิ่งผู้ดูจะให้ความสนใจกับการประกอบภาพมากขึ้น

วิธีง่าย ๆ ที่จะช่วยให้การประกอบภาพสวยงามและถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้งทั้งกล้องและตัวแสดงหยุดนิ่งก็คือควรเริ่มการประกอบภาพด้วยการประกอบภาพแต่ละตำแหน่งที่ข้อเจ็ดและกล้องจะหยุดอยู่กับที่ให้สวยงามและเหมาะสมทุกตำแหน่งก่อน แล้วจึงคิดว่าจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งนั้นควรจะให้ตัวแสดงและกล้องเคลื่อนที่อย่างไร

ในระหว่างที่เคลื่อนกล้องติดตามตัวแสดง เพื่อให้ภาพมีความสวยงาม เราจำเป็นต้องคอยเปลี่ยนภาพให้ได้สัดส่วนอยู่เสมอ เช่น ในกรณีที่ติดตามตัวแสดงที่เดินจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง

จะต้องเคลื่อนกล้องเลี้ยงให้ภาพเหลือเนื้อที่ด้านหน้าในทิศทางที่ตัวแสดงกำลังเดินไปตลอดเวลาที่ตัวแสดงเดิน

ที่ว่างเหนือศีรษะของตัวแสดงที่นิยมเรียกทับศัพท์ว่า “เฮดรูม” (head room) ซึ่งหมายถึงระยะห่างระหว่างศีรษะตัวแสดงถึงกรอบภาพด้านบน อาจจะต้องแตกต่างกันไปในแต่ละข้อที่นี้ จะต้องพิจารณาถึงตำแหน่งของตัวแสดงแต่ละตัว ตลอดจนฉากหลังและรูปแบบของการประกอบภาพประกอบด้วย ยกตัวอย่าง ถ้าหากฉากหลังเรียบ การวางตัวแสดงไว้ในตำแหน่งต่ำ จะทำให้รู้สึกว่ามีที่ว่างเหนือศีรษะตัวแสดงมากเกินไป แต่ถ้าในภาพเดียวกันนั้นก็มีกิ่งไม้หยอกลงมาจากด้านบน ก็จะทำให้การวางตำแหน่งภาพสวยงามขึ้น เพราะศีรษะของตัวแสดงดูไม่ว่างเปล่า ภาพที่มีที่ว่างเหนือศีรษะตัวแสดงมากเกินไปจะให้ความรู้สึกเหมือนภาพนั้นถ่วงน้ำหนักด้านล่าง เพราะด้านล่างมีน้ำหนักมากเกินไป ส่วนภาพที่มีที่ว่างเหนือศีรษะตัวแสดงน้อยเกินไป ภาพจะดูแน่นและให้ความรู้สึกอึดอัด

เนื่องจากกรอบภาพของภาพยนตร์มีได้ตัดเหตุการณ์หรือเรื่องราวในกรอบภาพออกจากโลกรอบ ๆ กรอบภาพ ผู้ดูจะรู้สึกอยู่เสมอว่ายังมีเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่รอบเหตุการณ์ที่มองเห็นบนจอ และกรอบภาพมิใช่ห้องหรือกล่องที่บีบตัวจนสัมผัสได้ ดังนั้น ในการประกอบภาพจึงต้องระวังไม่ให้ตัวแสดงสัมผัสกับเส้นกรอบภาพไม่ว่าในกรณีใด ๆ เช่น ตัวแสดงจะต้องไม่นั่ง ยืน หรือนอนบนเส้นกรอบภาพด้านล่างพอดี หรือจะพียงเส้นกรอบภาพด้านข้างก็ไม่ได้ ส่วนการถ่ายภาพตัวแสดงนั้น เส้นกรอบภาพด้านล่างจะต้องไม่ตัดตรงบริเวณข้อต่อของร่างกายตัวแสดง เช่น ที่หัวเข่า ที่เอว ที่ข้อศอก ที่ไหล่ การตัดส่วนของร่างกายจะต้องทำที่ตำแหน่งระหว่างรอยต่อเหล่านี้เสมอ

ในภาพที่มีการเคลื่อนไหวของกล้องหรือตัวแสดงจะต้องมีการชักซ้อมให้แน่นอนเพื่อที่ว่าเมื่อตัวแสดงและกล้องหยุดการเคลื่อนไหว ตัวแสดงจะต้องอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม เช่น ต้องไม่ให้ตัวแสดงเดินเข้ามาหยุดในตำแหน่งที่กรอบภาพอยู่ตรงข้อต่อของร่างกายพอดีหรือหยุดตรงเส้นกรอบภาพพอดี

ในเรื่องของขนาดนั้น ผู้ดูจะทราบขนาดของสิ่งที่ไม่รู้จักหรือไม่คุ้นเคยด้วยการเปรียบเทียบขนาดของสิ่งนั้นกับสิ่งที่ตนเองรู้จักซึ่งปรากฏในฉากนั้นด้วย เช่น เปรียบเทียบกับขนาดตัวแสดงที่อยู่ในภาพนั้น ถ้าไม่มีสิ่งที่ตนเองรู้จักอยู่ในภาพ ผู้ดูก็จะประมาณขนาดของสิ่งนั้นโดยดูความสัมพันธ์ของสิ่งนั้นกับกรอบภาพ คือ ถ้าหากเห็นสิ่งนั้นใหญ่เต็มกรอบภาพก็จะประมาณว่าสิ่งนั้นมีขนาดใหญ่หรือถ้าหากเห็นว่าสิ่งนั้นมีขนาดเล็กในกรอบภาพ ก็จะประมาณว่าสิ่งนั้นมีขนาดเล็ก ซึ่งการประมาณขนาดด้วยวิธีนี้อาจจะไม่ถูกต้องเพราะความจริงแล้ว การที่สิ่งนั้นจะปรากฏบนจอใหญ่หรือเล็กแค่ไหนนั้น นอกจากจะขึ้นอยู่กับขนาดของสิ่งนั้นเองแล้ว ยังขึ้นอยู่กับระยะห่างระหว่างกล้องถึงสิ่งนั้น และความยาวโฟกัสของเลนส์ที่ใช้บันทึกภาพด้วย ดังนั้น ถ้าหากต้องการให้ผู้ดูทราบขนาดของสิ่งใด ก็จะต้องวางสิ่งนั้นให้ผู้ดูสามารถเปรียบเทียบขนาดกับสิ่งที่ผู้ดูรู้จักดี มิฉะนั้น ผู้ดูอาจเกิดความสงสัยหรือสับสนเรื่องขนาดได้

ในบางครั้งเราอาจหลอกล่อผู้ดูว่าตัวแสดงมีความสูงกว่าความจริง การหลอกล่อผู้ดูเช่นนี้จะทำให้ง่ายในข้อที่ปานกลางหรือข้อที่ใกล้ โดยให้ตัวแสดงยืนอยู่บนกล่องหรือสิ่งซึ่งช่วยให้ตัวแสดงนั้นสูงขึ้นจริง ๆ หรือจะใช้วิธีให้ตัวแสดงนั้นยืนล้ำหน้าตัวแสดงอื่น ๆ แล้วตั้งกล้องในมุมต่ำก็จะได้ภาพที่ตัวแสดงหลักสูงกว่าตัวแสดงอื่นทั้งหมด

สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อการศึกษาหรือภาพยนตร์สารคดีไม่ควรใช้เทคนิคที่จะทำให้ผู้ดูเข้าใจผิดในขนาดของข้อเท็จจริง เพราะภาพยนตร์สองประเภทนี้จะต้องเสนอสิ่งที่เป็ความจริงและเหมือนจริง จึงต้องเสนอขนาดที่แท้จริงของข้อเท็จจริงเสมอ การถ่ายภาพเครื่องมือ หรือเครื่องจักรกลต่าง ๆ ควรถ่ายให้เห็นคนควบคุมหรือคนที่ใช้เครื่องมือหรือเครื่องจักรนั้น ๆ ด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้ดูสามารถประมาณขนาดได้ถูกต้อง และ

ถ้าถ่ายภาพไกลก็จะต้องมีซับเจ็คอื่น ๆ ที่ผู้ดูรู้จักขนาดตีรวมอยู่ในภาพด้วย เช่น เห็นมือคนอยู่ด้วย ถ้าไม่สามารถจะรวมซับเจ็คที่ผู้ดูรู้จักขนาดไว้ในภาพได้ก็จะต้องใช้ฉากหลังที่ผู้ดูคุ้นเคย เช่น วางซับเจ็คบนกระเบื้องโมเสก หรือใช้มุมสี่ไม้ไผ่เป็นฉากหลัง เป็นต้น

แต่ไม่ว่าซับเจ็คจะมีขนาดจริงเท่าใด ถ้าหากถ่ายให้ซับเจ็คนั้นมีขนาดเต็มกรอบภาพ ผู้ดูก็จะรู้สึกว่ซับเจ็คนั้นมีขนาดใหญ่ และแม้ว่าซับเจ็คนั้นมีขนาดใหญ่ ถ้าหากถ่ายให้ปรากฏบนจอขนาดเล็ก ผู้ดูก็คิดว่าซับเจ็คนั้นมีขนาดเล็ก ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะผู้ดูเปรียบเทียบขนาดของซับเจ็คกับกรอบภาพที่ได้ตั้งกล่าวมาแล้ว ภูเขาจะดูสูงตระหง่านถ้าหากถ่ายให้ยอดเขาสูงเกือบชิดกรอบภาพด้านบน ผู้ชมนจะดูมีจำนวนมากถ้าถ่ายให้ไกลจนไม่มีที่ว่างรอบ ๆ ในทำนองเดียวกัน ซับเจ็คอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นอะไรก็ตาม ก็จะถูกใหญ่ขึ้น ถ้าถ่ายให้เห็นเต็มหรือล้นกรอบภาพการถ่ายเช่นนี้จะให้ความรู้สึกว่ามีบางส่วนของซับเจ็คเหลืออยู่นอกกรอบภาพ เพราะซับเจ็คนั้นใหญ่จนไม่สามารถบรรจุลงในกรอบภาพได้หมด การถ่ายโดยการตั้งกล้องมุมสูงจะช่วยให้สามารถจับภาพซับเจ็ค เช่น กลุ่มคนให้เต็มกรอบภาพโดยไม่ให้มีที่ว่างรอบ ๆ ได้

การวางกล้องมุมต่ำแล้วแหงนกล้องขึ้นจับภาพจะช่วยให้ความรู้สึกเหมือนว่ซับเจ็คนั้นมี ความสูงมาก และถ้ายิ่งในภาพนั้นมีเส้นตั้งอยู่ด้วยจะยิ่งทำให้ดูสูงยิ่งขึ้นเพราะปลายเส้นตั้งเหล่านี้จะสอปลง การใช้เลนส์มุมกว้างและตั้งกล้องต่ำเพื่อถ่ายภาพตึก จะทำให้เห็นตึกนั้นมีขนาดสูงสง่ากว่าความเป็นจริง และถ่ายตัวแสดงในลักษณะนี้ก็จะทำให้ตัวแสดงนั้นดูยิ่งใหญ่และสูงกว่าปกติเช่นกัน

การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างขนาดซับเจ็คและขนาดภาพ มุมกล้อง ความคำนึงถึงอารมณ์ของภาพด้วยเพราะสิ่งเหล่านี้อาจจะก่อให้เกิดอารมณ์บางอย่างแก่ผู้ดูได้ ภาพไกลที่ถ่ายจากมุมสูงเผยให้เห็นนครวัดเล็ก ๆ กำลังเดินทางฝ่าซากพายุและอันตรายในทุ่งกว้าง จะทำให้ผู้ดูรู้สึกถึงความยากลำบากและความโดดเดี่ยวของการเดินทางอันยาวนาน จึงกล่าวได้ว่า การเลือกใช้นาขนาดภาพและมุมกล้องต่าง ๆ กันนี้ มีใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายของภาพเท่านั้น แต่การเลือกใช้นาขนาดภาพและมุมกล้องที่เหมาะสมจะมีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้ดูมีส่วนร่วมและคล้อยตามเรื่องราวบนจอภาพยนตร์มากขึ้นด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2540 : 413-415)

ประวิทย์ แต่งอักษร ได้กล่าวถึงขนาดของภาพที่จะปรากฏในมุมกล้องไว้อย่างน่าสนใจว่า

แม้ว่าขนาดของภาพที่ปรากฏให้เห็นในหนังแต่ละเรื่องจะมีความหลากหลายแต่ส่วนใหญ่จะถูกจำกัดให้อยู่ภายใต้หมวดหมู่ใหญ่ ๆ 7 หมวดด้วยกัน คือ ภาพขนาดที่เรียกว่า **extreme long shot** หรือภาพระยะไกลที่สุด, ภาพขนาด **long shot** หรือภาพระยะไกล, ภาพขนาด **full shot** หรือภาพเต็มตัว, ภาพขนาด **medium shot** หรือระยะปานกลาง, ภาพขนาด **close-up** หรือระยะใกล้, ภาพขนาด **extreme close-up** หรือภาพระยะใกล้ที่สุดและภาพขนาด **deep-focus shot** หรือภาพชัดลึก

ภาพ **extreme long shot (ELS.)** จะถ่ายจากระยะทางไกลมาก บางครั้งก็อาจจะไกลถึง $\frac{1}{4}$ ไมล์ เป็นช็อตที่มักจะถ่ายทำกันกลางแจ้ง (outdoor) แสดงให้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล บางครั้งภาพ ELS. ใช้เพื่อเชื่อมต่อกับภาพในระยะที่ใกล้กว่านั้นเหมือนกับเป็นการเกริ่นเปิดเรื่อง ด้วยเหตุนี้ภาพ ELS. เลยถูกเรียกอีกชื่อว่เป็น **establishing shots** ตัวละครที่ปรากฏในภาพขนาดนี้จะมองเห็นเป็นเพียงจุดเล็ก ๆ บนจอ หนังสือที่ใช้ภาพขนาดนี้ได้อย่างได้ผลก็คือหนึ่งในกลุ่มที่เน้นให้เห็นความกว้างใหญ่ไพศาลของฉากหลังเช่นหนังสือแนวมืดหรือมหากาพย์ หนังสือตะวันตก หนังสือสงคราม หนังสือซาบูโร หนังสือประวัติศาสตร์ เพราะฉะนั้น จึงไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจถ้าหากจะบอกว่าคนทำหนังที่ได้รับการยกย่องให้เป็นปรมาจารย์ในการใช้

ประโยชน์จากภาพลักษณะนี้อย่างได้ผลคือผู้กำกับที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของ epic แทบทั้งสิ้น อย่าง ดี.ดับบลิว. กริฟฟิธ, เซอร์โก ไอเซนสไตน์, จอห์น ฟอร์ด, อากิระ คูโรซาวา, เดวิด ลีน รวมถึงคนทำหนังรุ่นหลังอย่าง เบร์นาโด เบร์โกลุชซี

ภาพ long shot (LS.) อาจถือได้ว่าเป็นขนาดของภาพที่แยกแยะได้ลำบากที่สุด เพราะอาณาเขตของคำว่า long shot กินความกว้างไกล จนทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนกับภาพในระยะอื่นได้ง่าย โดยลักษณะพื้นฐานของมัน ระยะภาพแบบ LS. เป็นระยะที่ใกล้เคียงกันกับระยะห่างระหว่างผู้ชมละครกับเวทีในโรงละคร ระยะใกล้สุดของภาพในตระกูล LS. นั่นคือภาพ full shot ซึ่งจะเผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว ส่วนหัวจะใกล้กับขอบบนของเฟรม ส่วนเท้าจะใกล้กับขอบล่างของเฟรม ชาร์ลี แชปลิน กับนักแสดงตลกประเภท slapstick (หรือตลกเจ็บตัว) คนอื่นชอบใช้ภาพขนาด full shot เป็นพื้นฐานในการเดินเรื่อง เพราะถือกันว่าเป็นขนาดของภาพที่สอดคล้องกับศิลปะละครใบ้ (pantomime) ซึ่งไกลพอที่คนดูจะมองเห็นอาภักปกริยาเต็มตัวของนักแสดง แต่ก็ไกลพอที่จะได้เห็นการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละคร

ผู้กำกับหนึ่งในกลุ่มเรียลลิสต์ส่วนใหญ่นิยมใช้ภาพขนาด long shot เพราะสามารถเก็บรายละเอียดของฉากได้มากพอ ๆ กับรายละเอียดของตัวละครในลักษณะเต็มตัว อีกทั้งยังเป็นระยะที่เหมาะสมสำหรับคนทำหนังที่ต้องการสื่อความคิดหรือความหมายพิเศษผ่านการจัดองค์ประกอบภาพในแบบที่เรียกว่า mise-en-scene (คือการจัดวางรายละเอียดต่าง ๆ ภายในภาพเพื่อการสื่อความหมาย)

ภาพขนาด medium shot (MS.) ยึดเอาระยะตั้งแต่หัวเข้าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักจะใช้เป็นข้อเปิดขึ้นใหม่ ใช้เพื่อรักษขนาดของตัวละครในขณะที่เคลื่อนไหว รวมถึงใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร ภาพ MS. อาจใช้เป็นข้อเชื่อมกลางระหว่างภาพ close-up กับภาพ LS. หรือบางครั้งก็ใช้เมื่อผู้กำกับต้องการเริ่มต้นประเด็นใหม่ของเรื่อง (re-establishing shot) ในซีเควนซ์เดียวกันหลังจากภาพในขนาด close shot หรือภาพในขนาด long shot ที่ใช้ในช่วงก่อนหน้านี้ ภาพในตระกูลเดียวกับ MS. ยังประกอบไปด้วยภาพ two shot ที่ประกอบไปด้วยตัวละครสองคนในภาพ ยึดเอาระยะตั้งแต่เอวขึ้นไป ภาพ tree shot ก็จะประกอบด้วยตัวละครสามคนในภาพ แต่ถ้ามากกว่า 3 ขึ้นไป แนวโน้มควรจะเปลี่ยนไปเป็นภาพ full shot ซึ่งจะครอบคลุมพื้นที่และเก็บรายละเอียดได้มากกว่า ยกเว้นในกรณีที่คนเหล่านั้นยืนเป็นแบ็คกราวนด์ให้ตัวละครอีกคนโดดเด่นขึ้นมา

ภาพ over-the-shoulder shot หรือภาพถ่ายข้ามไหล่ มักจะประกอบไปด้วยตัวละครสองคน แต่ภาพจะเผยให้เห็นคนหนึ่งเพียงแค่ข้างหลังเท่านั้น ในขณะที่อีกคนหนึ่งมักจะหันมาเผชิญหน้ากับกล้อง ภาพ over-the-shoulder shot เปิดโอกาสให้ผู้กำกับหลีกเลี่ยงความจำเจในการเสนอภาพ two shot ใช้เพื่อเน้นความสำคัญหรืออิทธิพลของตัวละครคนหนึ่งที่มีอยู่เหนือตัวละครอีกคนหนึ่ง

ลักษณะของภาพขนาด close-up (CU.) กินอาณาเขตของพื้นที่น้อยมาก มักจะใช้กับของเล็ก ๆ เพื่อแสดงรายละเอียด อาทิ ใบหน้าของตัวละคร ด้วยเหตุที่ภาพขนาด close-up ขยายขนาดของวัตถุที่ถูกถ่ายให้ใหญ่เกินความเป็นจริง ผู้กำกับมักจะใช้ภาพขนาดนี้เพื่อแสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้น ๆ หลายครั้งก็ใช้เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์ อย่างในฉากตอนท้ายของหนังเรื่อง NOTORIOUS ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก อิงกริด เบอร์กแมน พบว่าตัวเองกำลังถูกวางยาพิษในถ้วยกาแฟ ทันใดนั้น ภาพถ่ายกาแฟขนาดใหญ่นะยะ CU. ก็ปรากฏขึ้นมาบนเฟรม ใหญ่มหึมาจนเกินจริง การสอดภาพ CU. ถ้วยกาแฟเข้ามาไม่เพียงแต่บอกรับคนดูว่านางเอกล่วงรู้แผนชั่วร้าย แต่ยังบอกต่ออีกว่าใครคือต้นคิดวางยา เพราะลวดลายของถ้วยกาแฟนั้นสะท้อนรสนิยมของสายลับนาซีคนหนึ่ง

ตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้ภาพ CU. อย่างได้ผลอีกฉากหนึ่งปรากฏอยู่ในหนังเรื่อง THE SILENCE OF THE LAMBS ความตั้งใจของผู้กำกับโจนาธาน เดิมมี ในการนำเสนอภาพ CU. ของตัวละคร ตลอดทั้งเรื่องไม่ใช่เพียงแต่ให้ผู้ชมเกิดความผูกพัน แต่ในหลายครั้งเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญยิ่งยวดของสิ่งที่ตัวละครกำลังสนทนา รวมถึงพาผู้ชมให้ได้สัมผัสถึงระดับของวิปริตของตัวละครจากขนาดของภาพที่ใหญ่โตผิดธรรมชาติ

ภาพ extreme close-up (ECU.) ถือว่าเป็นระยะสุดท้ายภาพในตระกูลนี้ ถือเป็นภาคขยายของภาพในระยะ close-up แต่แทนที่จะเป็นระยะที่ใช้กับการถ่ายภาพใบหน้าของตัวละคร ภาพ ECU. อาจจะแสดงให้เห็นถึงอวัยวะที่เล็กลงไปกว่านั้นอีก อาทิ ตาหรือปากของคน เราจะไม่ค่อยได้พบเห็นภาพในขนาดนี้บ่อยนัก ส่วนใหญ่มักจะใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของสิ่งของที่เล็กมาก ๆ

ภาพ deep-focus shot (DFS.) หรือภาพชัดลึก ถือเป็นภาพในระยะ long shot แต่ประกอบไปด้วยระยะของภาพหลากหลายในข้อเดียวกัน อาศัยการถ่ายเพื่อให้เห็นความลึก บางครั้งก็เรียกกันว่าเป็น wide angle shot หรือภาพมุมกว้าง เพราะต้องใช้เลนส์มุมกว้างในการถ่าย ลักษณะจำเพาะตัวของภาพระยะนี้จะแสดงรายละเอียดของวัตถุในความคมชัดเท่ากันตลอดทั้งในระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล deep-focus shot ใช้เพื่อรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ (space) ขณะเดียวกันก็ลดความสำคัญของการลำดับภาพซึ่งจะแบ่งรายละเอียดในภาพเดียวกันเป็นส่วน ๆ วัตถุในภาพ DFS. มักจะได้รับการจัดวางโดยคำนึงถึงความเชื่อมโยงกัน นั้นทำให้ผู้กำกับสามารถจะชักจูงความสนใจของคนดูระยะหนึ่งไปอีกระยะหนึ่งได้ ซึ่งตามปกติแล้ว ธรรมชาติการมองของผู้ชมมักจะเคลื่อนจากระยะใกล้ไประยะกลางและระยะไกลตามลำดับ (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 19-29)

มุมกล้องพื้นฐานที่เห็นกันในหนังมีทั้งหมด 5 มุมด้วยกัน ประกอบไปด้วย (1) bird's eye view (2) high angle (3) eye-level shot (4) low angle และ (5) oblique angle หรือ dutch angle แต่ในระหว่าง 5 มุมกล้องที่กล่าวถึงยังมีมุมมองที่คาบเกี่ยวกันจนอาจจะเกิดความสับสนในการเรียกขานอีกมากมาย ยกตัวอย่างมุมกล้องแบบ low angle อาจจะแตกต่างกับมุมกล้องแบบ extreme low angle อย่างมาก กล่าวอย่างกว้าง ๆ มุมภาพยิ่งแปรเปลี่ยนไปจากระดับสายตาเท่าไร ลักษณะของภาพภาพนั้นก็ยิ่งโดดเด่นและสะดุดความสนใจมากกว่าวัตถุที่ถูกถ่าย ในบางกรณี การวิพากษ์วิจารณ์ด้วยมุมมองของภาพมีความสำคัญมากกว่าตัววัตถุที่ถูกถ่ายด้วยซ้ำ

ภาพ bird's eye view เป็นมุมภาพที่ค่อนข้างตายตัว พลิกแพลงหรือเปลี่ยนแปลงองศาได้ยาก เพราะกล้องถูกกำหนดให้ต้องถ่ายจากเหนือศีรษะลงมาเหมือนกันเป็นการแทนสายตานกที่บินอยู่บนท้องฟ้า เนื่องจากเราจะไม่ค่อยได้เห็นภาพในมุมมองแบบนี้ วัตถุหรือตัวละครที่ถูกถ่ายจะดูแปลกตาออกไปไม่คุ้นเคย และมีลักษณะที่เป็นนามธรรม (abstract) ไม่สามารถเข้าใจในรูปทรงที่พบเห็นได้ทันที อย่างการจัดองค์ประกอบภาพทั้งดงามละลานตา (แต่ไม่สื่อความหมายใดๆ) ในหนังเพลงหลายต่อหลายเรื่องของบัสบี้ เบิร์กเลย์ ด้วยเหตุนี้ ผู้กำกับส่วนใหญ่จึงหลีกเลี่ยงไม่ใช้ภาพมุมมองนี้ ยกเว้นในบางกรณีมุมกล้องแบบนี้จะเป็นประโยชน์ในแง่ของการสื่อความหมายได้ตรงเป่าตรงประเด็น ภาพในมุมนี้ทำให้คนดูรู้สึกเหมือนกับตัวเองลอยอยู่บนท้องฟ้าเหมือนเทพเจ้าผู้ทรงอำนาจ ตัวละครที่มองเห็นในภาพตัวเล็กกระจ้อยร่อย ไม่มีความสำคัญ คนทำหน้าที่ยึดแก่นเรื่องเกี่ยวกับชะตากรรมของตัวละครเป็นหลักอย่างอัลเฟรด อิทซ์ค็อก, ฟริทซ์ ลัง มักใช้ภาพในมุมดังกล่าวนี้อยู่เสมอ ๆ โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องการแสดงถึงจุดจบของตัวละคร อย่างฉากฆาตกรรมทรงหัวบันไดที่ลือลั่นในหนังเรื่อง PSYCHO

ภาพ high angle หรือภาพมุมสูง ตามปกติจะไม่ทำมุมจากระดับสายตามากนัก และไม่ตายตัวเหมือนกับ bird's eye view กล้องจะวางเอาไว้บนเครื่องบินหรือภูมิประเทศที่สูงตามธรรมชาติ ภาพ high angle ใช้เพื่อแสดงถึงสถานการณ์ทั่วไปให้คนดูได้รับรู้โดยไม่จำเป็นต้องบอกนัยถึงเคราะห์กรรมของตัวละคร ในกรณีเช่นนี้มักจะใช้ร่วมกับภาพระยะ long shot อย่างใน SCHINDLER'S LIST ฉากที่ออสการ์ ชินด์เลอร์ มองเห็นทหารนาซีกวาดล้างชาวยิวจากบนเนินเขา เป็นฉากที่แสดงให้เห็นสถานการณ์รวม ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนแห่งนี้ ภาพ high angle ทำให้ขนาดความสูงของวัตถุ (หรือตัวละคร) ที่ถูกถ่ายลดลง เป็นมุมภาพที่เผยให้เห็นส่วนพื้นดิน (หรือพื้นห้อง) เป็นแบ็คกราวด์หากใช้กับวัตถุที่เคลื่อนไหว (เช่นรถแล่นหรือม้าวิ่ง) ก็จะไม่ทำให้รู้สึกถึงความรวดเร็ว ดังนั้นในการกำหนดมุมภาพเพื่อสื่อถึงความรวดเร็วของวัตถุจึงไม่ควรใช้ภาพในมุมนี้ในทางกลับกัน ภาพ high angle เหมาะสำหรับการใช้เพื่อบอกถึงความช้าช้าก จำเจ น่าเบื่อหน่าย รวมไปถึงความเชื่องช้า

ภาพ high angle มักจะใช้เพื่อเน้นความยิ่งใหญ่ของฉากและอาณาบริเวณโดยรอบ ความกว้างใหญ่ไพศาลของอาณาเขตที่มองเห็นจากภาพมุมสูงจะบ่งบอความสำคัญของผุ้คน ทำให้ตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายลดคุณค่า ต่ำต้อย ไม่น่าเกรงขาม ไม่น่าหวาดกลัว ในบางกรณีก็อาจจะใช้ภาพ high angle เพื่อบอกถึงการดูถูกตัวเองของตัวละครได้เหมือนกัน

แต่เนื้อหาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดความหมายที่ต้องการนำเสนอมากกว่ามุมมองของภาพ อย่างใน NORTH BY NORTHWEST ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ภาพ high angle กลับให้ผลที่แตกต่างออกไป ฉากที่ผู้ร้ายพบว่าหญิงสาวคู่ขาเป็นสายลับของฝ่ายตรงข้าม พวกเขาทั้งสองจะขึ้นเครื่องบินข้ามมหาสมุทรไปจากที่แห่งนั้นเพื่อปฏิบัติการที่สำคัญ ผู้ร้ายบอกหนทางแก้ไขกับลูกน้องว่า “เรื่องนี้เอาไว้จัดการกันในที่สูง ๆ...เหนือผืนน้ำ” ในขณะที่เขาพูดประโยคนี้ กล้องเคลื่อนสูงขึ้นในมุม extreme high angle แต่ไม่ใช่เพื่อเน้นถึงความอ่อนแอของผู้ร้าย แต่กลับกลายเป็นของนางเอกรวมถึงยังสร้างความรู้สึกไม่นั่นคงให้กับผู้ชม เนื่องจากเธอเป็นตัวละครที่ผู้ชมผูกพัน

ผู้กำกับจำนวนไม่น้อยหลีกเลี่ยงภาพในมุมต่าง ๆ ด้วยเหตุผลที่ว่า มุมมองของภาพแสดงออกถึงความจงใจในการตกแต่งและชี้ขนาดดูมากเกินไป ในผลงานของผู้กำกับระดับปรมาจารย์ชาวญี่ปุ่นอย่างยาสุจิโร โอสุ กล้องจะวางในระดับเหนือจากพื้น 4 ฟุต (เหมือนคนดูนั่งสังเกตการณ์บนเสื่อตามิแบบญี่ปุ่นในอาภักปิริยาเดียวกับตัวละคร) โอสุให้ความสำคัญกับตัวละครเท่าเทียมกัน ไม่เลือกปฏิบัติเพื่อให้เห็นชัดว่าคนไทยเป็นคนดีหรือคนเลว หรือเร้าความรู้สึกคนดูให้เกิดกับตัวละครด้วยเทคนิคทางด้านภาพอย่างใดอย่างหนึ่งส่วนใหญแล้ว ตัวละครของโอสุมักจะเป็นปुरुชนคนธรรมดา ไม่ว่าจะเป็นคนดีเลิศหรือเลวอย่างร้าย เขาจะปล่อยให้ตัวตนที่แท้จริงค่อย ๆ เผยออกมาเองเขาเชื่อว่า มุมกล้องในระดับไม่ปกติอาจจะชักนำให้คนดูตัดสินตัวละครก่อนเวลาอันควร โอสุจึงเลือกมุมกล้องที่เป็นกลาง ไม่มีอารมณ์ ภาพในระดับสายตาหรือ eye-level shot เป็นภาพที่เปิดโอกาสให้คนดูเลือกพิจารณาและตัดสินตัวละครเอาเองว่าแต่ละคนเป็นอย่างไรจากเหตุการณ์ที่น่าเสนอในหนึ่ง

ภาพ low angle ก่อให้เกิดผลตรงกันข้ามกับภาพ high angle เป็นภาพที่เหมาะสมสำหรับการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุ (หรือตัวละคร) ในแนวดิ่งในทางปฏิบัติที่ใช้กับน้อยครั้ง low angle เพิ่มความสูงให้กับนักแสดงรูปร่างเตี้ย การเคลื่อนไหวของวัตถุในมุมภาพระดับนี้ให้ความรู้สึกที่รวดเร็ว และถ้าหากใช้ประกอบในฉากรุนแรง low angle เป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกกวนาย ฉากการต่อสู้ในหนังคลาสสิกของอาริกะ คูโรซาว่า เรื่อง SEVEN SAMURAI ให้ผลลัพธ์ที่น่าตื่นตะลึง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะหลายฉากเหล่านั้นถ่ายในระดับต่ำกว่าสายตาเป็นพื้นในการเล่าเรื่อง low angle เป็นภาพในระดับที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มอง

เห็นอาณาบริเวณโดยรอบ แม้คราวด์ส่วนใหญ่มักจะเป็นท้องฟ้าหรือเพดานห้อง ยกเว้นในกรณีของเรื่อง CITIZEN KANE เพดานเหนือหัวคอยกระตุ้นเตือนคนดูให้รับรู้ถึงชีวิตของเคนที่ตกอยู่ในพันธนาการของทรัพย์สินมบัติจนขาดอิสรภาพ เพดานที่เห็นจากมุมภาพ low angle ก่อให้เกิดความรู้สึกที่น่าอึดอัด ตัวละครไม่มีอิสระที่จะไปไหนมาไหนได้

ในทางจิตวิทยา ภาพ low angle เพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ความใหญ่โตที่ปรากฏก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม คนดูถูกทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ถูกครอบงำ ภาพของตัวละครที่ถ่ายจากด้านล่างจะออกมาน่ากลัว น่าเกรงขาม น่านับถือ ด้วยเหตุนี้เอง หนังสือประเภทโฆษณาชวนเชื่อหรือหนังสือแสดงวีรกรรมหาญหาญของวีรบุรุษจึงมักใช้ภาพ low angle เพื่อประโยชน์ในการสื่อความหมายทำนองนี้เสมอ

ภาพ oblique angle หรือ dutch angle หรือภาพมุมเอียง เป็นภาพที่ถ่ายทำโดยไม่มียึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (horizontal line) ลักษณะภาพจะเอียงลาดไปทางใดทางหนึ่ง คนที่ถูกถ่ายในมุมภาพแบบนี้จะดูเหมือนกับว่าเขากำลังล้มไปทางหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เป็นข้อตื้นแทนสายตาตัวละคร (point-of-view shot) เพื่อบอกถึงอาการเสียศูนย์ของชีวะ โดยหลักจิตวิทยาแล้ว ภาพมุมเอียงบอกเป็นนัยถึงความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง คนทำหนังไม่ค่อยใช้ภาพในลักษณะนี้เพราะอาจจะทำให้คนดูสับสน แต่ในฉากที่บอกถึงความรุนแรง oblique angle ก็เป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกน่าระทึกขวัญทางด้านภาพได้อย่างชัดเจน (ประวัติย์ แต่งอักษร. 2542 : 31-37)

4.4.4 ความลึกของภาพ

ภาพที่เราเห็นด้วยตาในโลกที่เป็นจริงมี 3 มิติ คือ ความสูง ความกว้างและความลึก แต่ภาพที่เห็นในภาพยนตร์ที่มีเพียง 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง ดังนั้น ในการประกอบภาพเพื่อให้อารมณ์และความสวยงามจึงจำเป็นที่จะต้องพิจารณาหาทางเพิ่มความลึกให้แก่ภาพของภาพยนตร์ด้วย และการเพิ่มความลึกกลับให้แก่ภาพในภาพยนตร์นี้ เราจะต้องรู้จักและเข้าใจความหมายของเปอร์สเปคตีฟหรือทัศนียภาพเสียก่อน เพราะเปอร์สเปคตีฟจะช่วยสร้างความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพได้

ประเภทของเปอร์สเปคตีฟ

เปอร์สเปคตีฟ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างข้อเจ็กับสิ่งแวดล้อม โดยพิจารณาว่าข้อเจ็นั้นตั้งอยู่ที่ใดและอยู่ใกล้หรือไกลแค่ไหน เปอร์สเปคตีฟที่ใช้ความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพมีอยู่สองประเภท คือ เปอร์สเปคตีฟที่แสดงด้วยเส้น (linear perspective) และเปอร์สเปคตีฟที่แสดงด้วยชั้นบรรยากาศ (aerial perspective)

1. เปอร์สเปคตีฟที่แสดงด้วยเส้น จะปรากฏในภาพเป็นเส้นคู่ขนานที่ปลายค่อย ๆ เล็กลง และเส้นที่ว่านี้จะต้องวางท่ามกับผู้ดู ยกตัวอย่าง เส้นคู่ขนานของทางรถไฟที่พุ่งตรงไปยังเส้นขอบฟ้า ปลายของทางรถไฟจะค่อย ๆ สอดแคบลงหรือเส้นรูปทรงตัวตึกที่ตั้งสูงตระหง่านจะค่อย ๆ สอดแคบลง เส้นเหล่านี้จะสร้างภาพลวงตาที่แสดงความลึก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ดูสามารถคาดคะเนหรือประมาณระยะทางและขนาดของข้อเจ็ได้ และความลึกและรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ในภาพจะเป็นเช่นไรนั้นจะขึ้นอยู่กับเส้นที่แสดงเปอร์สเปคตีฟเป็นส่วนใหญ่ ถ้าเส้นตีบแคบลงมาอย่างรวดเร็ว ก็จะทำให้ดูเหมือนภาพมีความลึกและรูปทรงข้อเจ็ มีขนาดใหญ่

2. เปอร์สเป็คทีฟที่แสดงด้วยชั้นบรรยากาศ จะปรากฏในภาพให้เห็นสิ่งที่อยู่ไกลออกไปจะค่อย ๆ มีสีสนุ่นมัวลงและสว่างขึ้นตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้เพราะมีชั้นบรรยากาศเพิ่มขึ้นเมื่อระยะทางไกลออกไป ในวันที่อากาศไม่แจ่มใสมีหมอกปกครองจะทำให้ภาพจะดูมีความลึกเพิ่มขึ้นเพราะหมอกจะทำให้ด้านหลังของภาพดูมัวลงและสว่างกว่าปกติ เหมือนมีชั้นบรรยากาศอยู่หนาเนื่องจากด้านหลังนั้นอยู่ไกลออกไปมาก

การเพิ่มเปอร์สเป็คทีฟเพื่อสร้างความลึกให้แก่ภาพ

การสร้างมิติความลึกให้แก่ภาพในภาพยนตร์ สามารถทำได้ด้วยการพยายามเพิ่มเปอร์สเป็คทีฟทั้งที่แสดงโดยเส้นและแสดงโดยบรรยากาศเข้าไปในภาพซึ่งมีเทคนิคและวิธีการอยู่ 5 วิธี คือ 1. การวางมุมกล้อง 2. การใช้เลนส์มุมกว้าง 3. การจัดฉาก 4. การเคลื่อนไหวกล้องและตัวแสดง 5. การจัดแสง

1. การวางมุมกล้อง เพื่อให้ภาพมีความลึก การวางมุมกล้องทุกครั้งจะต้องพยายามให้กล้องทำมุมกับซิปเจ็คเสมอ เพราะการตั้งกล้องให้ทำมุมกับซิปเจ็คจะทำให้มองเห็นซิปเจ็คมากกว่าหนึ่งด้าน ส่วนการตั้งกล้องประจันหน้ากับซิปเจ็คตรง ๆ จะเห็นซิปเจ็คด้านเดียวซึ่งภาพจะดูแบน เช่น การถ่ายภาพตึก หากตั้งกล้องตรง ๆ ภาพตึกจะดูแบนเพราะเห็นด้านหน้าด้านเดียว แต่ถ้าเคลื่อนกล้องไปด้านข้างเล็กน้อย ก็ให้เห็นทั้งด้านหน้าและด้านข้างของตึก และยังถ่ายยกกล้องให้สูงขึ้นอีก ก็จะทำให้เห็นตึกด้านหน้าด้านข้างและด้านบน ภาพตึกก็จะยิ่งมีความลึกมากขึ้น

2. การใช้เลนส์มุมกว้าง เลนส์มุมกว้างจะช่วยให้ภาพมีความลึกเพิ่มขึ้น เพราะจะทำให้เส้นที่แสดงเปอร์สเป็คทีฟแคบลง แต่ทั้งนี้จะต้องระวังการบิดเบือนของภาพ เพราะการใช้เลนส์มุมกว้างมาก ๆ และตั้งกล้องใกล้ซิปเจ็คจะทำให้เส้นที่แสดงเปอร์สเป็คทีฟแคบลงมากและอย่างรวดเร็วจนทำให้กลายเป็นเส้นโค้ง เป็นเหตุให้รูปทรงของซิปเจ็คผิดเพี้ยนไปจากเดิม ฉะนั้น จึงต้องเลือกใช้เลนส์ให้สัมพันธ์กับระยะทางระหว่างกล้องกับซิปเจ็ค เพื่อป้องกันการบิดเบือนของภาพดังกล่าว แต่บางครั้งอาจจะจะใช้เลนส์มุมกว้างและตั้งกล้องใกล้ ๆ ซิปเจ็คเพราะต้องการภาพที่มีเปอร์สเป็คทีฟเกินจริงดังกล่าว

3. การจัดฉาก การจัดวางทุกอย่างในฉาก ไม่ว่าจะเป็นตัวแสดง เฟอร์นิเจอร์หรือสิ่งประกอบฉากอื่น ๆ ให้มีบางส่วนซ้อนกันอยู่ก็เป็นวิธีเพิ่มความลึกของภาพอย่างง่ายและได้ผลวิธีหนึ่ง การวางตัวแสดงและสิ่งต่าง ๆ ในฉากให้ห่างกันและไม่ซ้อนกันเลย อาจทำให้ผู้ดูสับสนว่าอะไรอยู่ใกล้ อะไรอยู่ไกล โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าผู้ดูไม่คุ้นเคยหรือไม่รู้ขนาดของสิ่งที่อยู่ในฉากนั้นก็ยิ่งทำให้ผู้ดูคาดคะเนระยะทางขนาดที่เห็นได้ลำบาก เพราะไม่รู้ว่ามีขนาดเล็กละเอียดเป็นเพราะอยู่ไกลหรือมีขนาดเล็กจริงตามที่เห็น การวางของให้ซ้อนกันจึงเป็นทางออกที่ดี ที่จะช่วยให้ผู้ดูรู้ว่าอะไรอยู่ใกล้และอะไรอยู่ไกล และช่วยให้ภาพมีความลึกมากขึ้น การจัดวางสิ่งประกอบฉากในระนาบเดียวกัน นอกจากจะขาดความสวยงามแล้วภาพจะดูแบนยิ่งขึ้นอีกด้วย

ส่วนในเรื่องของฉากหลังนั้นก็มีส่วนสำคัญในการประกอบภาพเพราะจำเป็นตัวช่วยให้ภาพมีชีวิตชีวาและดูสมจริงขึ้น

ฉากหลังที่ดีควรจะเกี่ยวพันกับเรื่องและมีส่วนส่งเสริมการแสดงตลอดจนเพิ่มความสวยงามและความสมจริงให้แก่ภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับชาวไร่ชาวนา ก็ควรถ่ายให้เห็นบรรยากาศของท้องทุ่งท้องนา การเลือกฉากหลังให้สัมพันธ์กับฉากหน้าและเรื่องราวของภาพยนตร์นี้ นอก

จากจะทำให้ภาพน่าสนใจและให้ความสมจริงแล้ว ผู้ดูยังรู้สึกเหมือนว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์หรือบรรยากาศนั้นด้วยตัวเองด้วย

เมื่อเลือกฉากหลังได้เหมาะกับเรื่องราวและเหตุการณ์ของภาพยนตร์แล้ว ในการถ่ายก็จะต้องวางมุมกล้องให้เห็นฉากหลังนั้น ๆ ในภาพ ไม่ว่าภาพนั้นจะเป็นภาพไกลหรือภาพใกล้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพไกลเราอาจจะลืมให้ความสำคัญของฉากหลัง ทั้งที่ในภาพไกลได้ถ่ายให้เห็นบรรยากาศทั้งหมดแล้วแต่พอตัดภาพเป็นภาพใกล้กลับเห็นตัวแสดงยืนอยู่หน้าฉากหลังที่เป็นท้องฟ้า ไม่ได้รวมเอาบรรยากาศของฉากหลังไว้

แต่ในบางโอกาสเราอาจจะวางตัวแสดงไว้หน้าฉากหลังที่เรียบ ๆ เช่น ใช้นั่งตึกหรือท้องฟ้าเป็นฉากหลัง เช่น ในกรณีที่มีการแสดงหรือบทสนทนาในตอนนั้นมีความสำคัญมาก และไม่ต้องการให้มีสิ่งอื่นมาแย่งความสนใจของผู้ดูไป

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าฉากหลังจะมีความสำคัญแต่ความสำคัญที่ว่านี้จะต้องเพื่อช่วยเสริมหรือแต่งเติมตัวแสดงหรือเหตุการณ์หลักให้เด่นชัด ฉากหลังจะน่าสนใจหรือเด่นกว่าตัวแสดงหรือบทพูดของตัวแสดงไม่ได้ นอกจากนั้นข้อจำกัดที่วางไว้หน้าฉากหลังจะต้องไม่กลืนไปกับฉากหลัง

การตั้งข้อจำกัดให้เด่นออกมาจากฉากหลังอาจใช้การจัดแสงให้ความสว่างและข้อจำกัดและฉากหลังต่างกัน หรือจะใช้ความแตกต่างของสีเส้นและความเข้มของสีแยกข้อจำกัดออกจากฉากหลังก็ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีส่วนช่วยเพิ่มความลึกให้แก่ภาพด้วยเช่นกัน

4. การเคลื่อนไหวกล้องและตัวแสดง การให้กล้องและตัวแสดงเคลื่อนที่ผ่านสิ่งประกอบฉากจะช่วยสร้างความลึกให้แก่ภาพได้อย่างดี เช่น ในขณะที่การแสดงดำเนินไปหากตัวแสดงเดิมอ้อมไปด้านหลังของโต๊ะรับแขกซึ่งเป็นเครื่องประกอบฉากที่ตั้งอยู่ด้านหลังจะช่วยให้เห็นว่ามียะยะความลึกที่ตัวแสดงสามารถเดินผ่านได้จริง ๆ หรือการเคลื่อนไหวกล้องแทรกเข้าไปในระหว่างทางเดินในฉากก็ทำให้ผู้ดูรู้สึกถึงความลึกได้ดีเช่นกัน

หากในฉากนั้นตัวแสดงจะต้องเคลื่อนที่จากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ควรกำหนดให้เคลื่อนที่ไปในระหว่างกลางของตัวแสดงอื่นหรือสิ่งประกอบฉากอื่น ๆ แทนที่จะเคลื่อนที่ผ่านหน้าสิ่งเหล่านั้นไป และถ้าเป็นไปได้ไม่ควรให้ตัวแสดงเคลื่อนที่ผ่านกรอบภาพ แต่ควรให้เคลื่อนที่เข้าไปในภาพหรือเข้าหากล้อง เพราะการเคลื่อนที่เข้าหรือออกจากกล้องจะทำให้ขนาดของข้อจำกัดค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นหรือค่อย ๆ เล็กลงซึ่งจะให้ความรู้สึกของระยะทางใกล้-ไกล แต่ถ้าข้อจำกัดเคลื่อนที่ผ่านกล้องไป ขนาดของข้อจำกัดจะคงเดิมตลอดการเคลื่อนที่นั้น แต่ถ้าหากจำเป็นต้องใช้ข้อจำกัดเคลื่อนที่ผ่านกล้อง ก็ควรตั้งกล้องทำมุมกับเส้นการเคลื่อนที่นั้นเล็กน้อย จะทำให้เกิดเส้นการเดินทางที่เป็นเส้นเฉียงนำสายตา ข้อจำกัดก็จะมีขนาดแตกต่างกันเล็กน้อยเมื่อเคลื่อนที่ผ่านกล้องไป

5. การจัดแสง ก็มีผลช่วยสร้างความลึกให้แก่ภาพได้เช่นกัน การจัดแสงไม่ให้มีเงาเลยจะทำให้ภาพดูแบนปราศจากความลึก ทั้งยังทำให้มองไม่เห็นพื้นผิวที่ขรุขระและรูปทรงที่แท้จริงของข้อจำกัดด้วย การให้แสงจากด้านข้างจะทำให้เกิดเงาที่แยกข้อจำกัดออกจากฉากหลังและสร้างความลึกให้แก่ภาพ

ในการจัดแสงภายใน ควรจัดแสงให้ด้านหน้าและด้านหลังของฉากสว่างไม่เท่ากัน และให้มีส่วนสว่างและส่วนมืดผสมผสานกันในภาพเมื่อให้เกิดความลึก ส่วนการถ่ายฉากภายนอก ควรพยายามให้เห็นฉากหลังที่สว่างกว่าฉากหน้า จะช่วยให้ภาพมีบรรยากาศที่แสดงถึงความลึกเทคนิคนี้ก็สามารถนำมาใช้ในการจัดแสงภายในได้เช่นกัน คือ ให้ฉากหลังสว่างกว่าด้านหน้าเล็กน้อย เพื่อดึงสายตาผู้ดูไปยังฉากหลังที่อยู่

ลึกเข้าไปด้านใน นอกจากนั้น การจัดแสงให้เห็นเงาของซับเจ็คทอดยาวไปตามพื้นก็ช่วยเพิ่มความสวยงามและความลึกให้แก่ภาพได้ด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2540 : 416-419)

4.4.5 การจัดกรอบภาพ

ประวิทย์ แต่งอักษร ได้กล่าวถึงกรอบภาพหรือเฟรมภาพไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

เฟรมภาพทำหน้าที่เป็นเหมือนกับกรอบพื้นฐานในการจัดองค์ประกอบภาพของหนึ่ง แต่คนทำหนังสือไม่สามารถเปลี่ยนรูปทรงของเฟรมไปตามองค์ประกอบภาพเหมือนกับคนเขียนรูปหรือคนถ่ายภาพหนึ่ง ทำได้แต่เพียงการเปลี่ยนองค์ประกอบภาพตามกรอบขนาดตายตัว อัตราส่วนของเฟรมภาพระหว่างแนวนอนกับแนวตั้ง หรือที่เรียกว่า aspect ratio ยังคงอยู่ในสัดส่วนเดิมไปตลอดทั้งเรื่อง ไม่มีการเปลี่ยนแปลง (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 78)

ถ้าเปรียบเพื่อให้ได้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น คนทำหนังสือก็เหมือนกับคนเขียนบทกวีที่ต้องเลือกฉันทลักษณ์ตายตัวในการส่งทอดเนื้อหาและความหมาย อรรถรสที่ผู้ชมได้รับจากการอ่านบทกวีไม่ได้มาจากส่วนของเนื้อหา (content) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เป็นการผสมผสานความกลมกลืนในส่วนของเนื้อหา กับรูปแบบ (form) ที่ใช้ในการนำเสนอ เมื่อใดที่ทั้งสองส่วนนี้หลอหลอมเป็นเนื้อเดียวกันความงดงามในเชิงสุนทรียศิลป์ก็ย่อมจะต้องปรากฏอย่างไม่ต้องสงสัย (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 85)

นอกจากนี้ เฟรมภาพยังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้เกิดความงามทางสุนทรียศิลป์ได้อีกหลายทางด้วยกัน คนทำหนังสือที่พิถีพิถันต้องคำนึงถึงสิ่งที่อยู่นอกเฟรมเท่า ๆ กับสิ่งที่ถูกใส่เข้ามาในเฟรม สิ่งปรากฏอยู่ในเฟรมภาพคือสิ่งที่คนทำหนังสือเลือกไว้แล้ว เพราะฉะนั้น จึงเป็นเรื่องเข้าใจร่วมกันว่าบทบาทของเฟรมภาพอย่างหนึ่งก็คือการคัดเลือกแต่สิ่งที่คนทำหนังสือต้องการนำเสนอ ตัดทอนส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องหรือส่วนที่อาจจะชักนำให้เกิดความไขว่ไขว่ออกไปการจัดวางเฟรมภาพว่าควรจะให้ผู้ชมได้เห็นอะไร จึงถือเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการเน้นให้ผู้ชมได้เห็นในบางสิ่งที่จะถูกมองข้ามไปในชีวิตจริง (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 87)

พื้นที่แต่ละส่วนภายในเฟรมภาพสามารถใช้เพื่อบอกความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เพราะฉะนั้น การกำหนดให้วัตถุหรือตัวละครอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ของเฟรมอาจจะทำให้เกิดขึ้นแตกต่างกันออกไปอย่างชัดเจน การจัดวางตำแหน่งของวัตถุหรือตัวละครภายในเฟรมภาพเป็นตัวอย่างที่บอกให้รู้ถึงรูปแบบ (form) กับเนื้อหา (content) เป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกัน ตำแหน่งสำคัญ ๆ ภายในเฟรมภาพประกอบไปด้วยบริเวณตรงกลาง ส่วนบน ส่วนล่าง และด้านข้าง พื้นที่เหล่านี้ล้วนแล้วแต่ใช้เพื่อประโยชน์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และการเปรียบเทียบได้ทั้งสิ้น

พื้นที่ส่วนกลางของเฟรมมักจำกัดเอาไว้สำหรับรายละเอียดทางภาพที่สำคัญที่สุด คนส่วนใหญ่ถือกันโดยสัญชาตญาณว่าพื้นที่ตรงส่วนนี้เป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจ ยกตัวอย่างเวลาเราถ่ายรูปเพื่อน เรามักจะวางของเพื่อนคนนั้นไว้ตรงกลางภายในกรอบของช่องมองภาพ เราเรียนรู้มาตั้งแต่เด็ก ๆ แล้ว ภาพวาดต้องมีความสมดุล นักร้องต้องเท่ากันทั้งสองด้าน ส่วนบริเวณกลางภาพจะทำหน้าที่เป็นเหมือนศูนย์กลางกำหนดความสมดุล เพราะฉะนั้นพื้นที่ตรงกลางภาพจึงถูกใช้เป็นเหมือนส่วนที่เป็นบรรทัดฐาน เป็นกลาง อะไรก็ตามที่สำคัญและโดดเด่นมักจะถูกนำมาวางไว้บริเวณนี้ แต่ขณะเดียวกัน ด้วยความที่ผู้ชมคาดหวัง

หวังจะได้เห็นสิ่งที่สำคัญที่สุดทางไวตรงนี้ วัตถุหรือตัวละครที่อยู่ตรงนี้จึงมักไม่ก่อให้เกิดผลในทางอารมณ์ แต่มันก็จะเป็นส่วนโดดเด่นที่สุดของภาพอย่างไม่ต้องสงสัย (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 87-88)

การจัดกรอบภาพคือการใช้อากหน้า (foreground) ตัวบางส่วนของภาพออกทำให้รูปทรงของกรอบภาพเปลี่ยนไปจากปกติ

ฉากหน้าที่อาจใช้จัดกรอบภาพมีมากมายหลายอย่าง เช่น ชุ่มประตู่ กรอบประตู่ กรอบหน้าต่าง ชายคา โคมไฟ ป้ายชื่อสถานที่ รั้ว เสา สะพาน หรือบางส่วนของสิ่งหนึ่งสิ่งใด เช่น ใบไม้ กิ่งก้านต้นไม้

การจัดกรอบภาพนี้จะช่วยสร้างความงามและเสริมความลึกให้แก่ภาพ เพราะเป็นการเพิ่มฉากหน้าให้แก่ภาพนอกจากนั้น กรอบภาพที่สร้างขึ้นจะช่วยบังคับให้สายตาผู้ดูพุ่งไปที่จุดสนใจของภาพ เป็นการเน้นความสำคัญของสิ่งนั้นให้เด่นขึ้นมา

กรอบภาพที่จัดขึ้นไม่ควรให้ขนาดของกรอบเท่านั้นทุกด้าน ส่วนการวางมุมกล้องก็ต้องให้มองเห็นความลึกของกรอบ ด้วยการตั้งกล้องเอียงทำมุมกับกรอบ เพราะถ้าตั้งกล้องถ่ายตรง ๆ จะเห็นกรอบแบน เช่น ถ้าใช้กรอบหน้าต่างเป็นกรอบ ก็อาจจะดูเหมือนเอากระดาษมาบังหน้ากล้องไว้ เพราะไม่เห็นรูปทรงที่แท้จริงของขอบหน้าต่าง

ตามปกติกรอบภาพจะต้องแตกต่างจากซับเจ็คหลักและฉากหลัง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ดูรู้ว่าส่วนใดเป็นกรอบภาพที่จัดขึ้นใหม่ ด้วยเหตุนี้ จึงไม่ควรให้กรอบภาพมีสีสัมผัสความเข้มหรือสว่างเท่ากับส่วนอื่น ๆ ของภาพ ตัวกรอบภาพควรให้แสงจากด้านหลัง หรือปรากฏเงาบนตัวกรอบภาพ เพื่อให้กรอบภาพใหม่มีสีเข้มกว่าส่วนอื่นของภาพ ถ้าหากไม่สามารถเลี่ยงแสงที่มาจากด้านหน้าหรือเลือกสีกรอบภาพตามที่ต้องการไม่ได้ ก็อาจจะแก้ปัญหาด้วยการให้มีเงาตกบนบางส่วนของกรอบภาพ เช่น อาจจะเป็นเงาของกิ่งไม้ หรือใช้ที่บังแสง (gobo หรือ cookie) บังแสงให้เกิดเงาบนกรอบภาพ เพื่อป้องกันมิให้กรอบภาพสว่างหรือมีสีอ่อนจนดึงดูดสายตาผู้ดู

การตั้งหน้ากล้องสำหรับการถ่ายภาพที่มีการจัดกรอบภาพจะต้องตั้งหน้ากล้องตามความสว่างของซับเจ็คไม่ใช่ตามความสว่างของกรอบภาพ การจัดแสงให้กรอบภาพถูกแสงเพียงเล็กน้อยเป็นส่วนเหมาะสำหรับการถ่ายภาพยนตร์สี เพราะบริเวณกรอบภาพที่ได้รับแสงน้อยจะออกสีน้ำเงินซึ่งเป็นสีเย็นที่เรียบ ๆ ตัดกับสีสันที่สดใสของเหตุการณ์หลักที่ได้รับแสงพอดี

บางครั้งกรอบภาพที่จัดขึ้นใหม่ไม่จำเป็นต้องมีครบทุกด้าน กรอบภาพอาจจะมีเพียงต้นบนกับด้านข้าง แต่กรอบภาพที่โผล่เข้ามาในภาพน้อยเกินไปจะแย่งความสนใจของผู้ดูไปจากซับเจ็คหลักของภาพ เพราะผู้ดูจะสนใจดูกรอบภาพด้วยความสงสัยว่ากรอบภาพที่โผล่เข้ามานั้นคืออะไร

เราสามารถใช้อกรอบภาพจัดพื้นที่ที่เรียบและมีบริเวณกว้าง ทำให้ภาพน่าสนใจขึ้น เช่น ห้องฟ้าที่ว่างเปล่าหากมีต้นไม้และกิ่งไม้ยื่นเข้ามาด้านหนึ่งก็จะช่วยให้ภาพน่าสนใจขึ้น หรือผาผิงที่มีพื้นผิวที่เรียบถ้าหากปรากฏเงาของหน้าต่างตกกระทบบนผิงก็จะช่วยให้ผาผิงนั้นดูมีชีวิตชีวาขึ้น

กรอบภาพจะต้องอยู่ในระยะชัดเสมอ กรอบภาพที่ไม่ชัดจะรบกวนสายตาผู้ดู โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าหากกรอบภาพนั้นมีขนาดใหญ่ก็ยิ่งทำให้ผู้ดูรำคาญมากขึ้น ดังนั้น การบันทึกภาพในกรณีนี้จะต้องใช้เทคนิคทำให้ทั้งกรอบภาพที่อยู่ด้านหน้า และซับเจ็คหรือการแสดงที่อยู่ในกรอบภาพชัดจนทั้งสองตำแหน่ง ถ้าหากจำเป็นอาจจะถ่ายให้กรอบภาพอยู่นอกระยะชัดเล็กน้อย ถ้าหากระยะชัดสั้นมาก ๆ อาจแก้ปัญหาด้วยการให้แสงที่กรอบภาพน้อยหรือให้แสงจากด้านหลังของกรอบภาพ เพื่อให้กรอบภาพมีสีเข้มจะช่วยให้ผู้ดูไม่เห็นว่ากรอบภาพนั้นไม่อยู่ในระยะชัด และเนื่องจากเลนส์มุมกว้างจะให้ภาพที่มีระยะชัดที่ลึกกว่าเลนส์ชนิดอื่น เลนส์มุมกว้างจึงเหมาะสำหรับการถ่ายภาพประเภทนี้

แต่บางกรณีก็จำเป็นต้องใช้เลนส์เทเลโฟโต้หรือเลนส์มุมแคบเพราะเลนส์เทเลโฟโต้จะช่วยดึง
 ชับเจ็ทที่อยู่ลึกกว่ากรอบภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ในกรณีที่ชับเจ็ทมีขนาดเล็กกว่ากรอบมาก การถอยกล้อง
 ออกห่างจากชับเจ็ทแล้วใช้เลนส์มุมแคบบันทึกภาพ จะได้ภาพที่ชับเจ็ทมีขนาดใหญ่ขึ้นจนเหมาะกับกรอบ
 ภาพที่มีขนาดกว้างนั้น

กรอบภาพที่มีการเคลื่อนไหวจะดึงความสนใจของผู้ดูไปจากชับเจ็ท จึงไม่ควรใช้กรอบภาพที่
 เคลื่อนไหว เช่น กิ่งไม้ที่ลมพัดให้แกว่งไปมา หรือชুমประตู่ที่มีใบไม้ปลิวแต่การถ่ายภาพที่มีกรอบสามารถ
 เคลื่อนไหวกล้องได้ ไม่ว่าการเคลื่อนกล้องนั้นจะเป็นการดอลลีเข้าหรือออก ชุมเข้าหรือชุมออกหรือแพนผ่าน
 ไปก็ตาม การถ่ายภาพที่มีกรอบภาพโดยใช้การเคลื่อนไหวกล้องที่พบเห็นอยู่บ่อย ๆ ก็เช่นการดอลลีกล้อง
 ผ่านกรอบประตูหรือชุมออกไปหาจากภายนอกหรือการตั้งกล้องผ่านกรอบประตูหรือชุมออกไปหาจากภายใน
 นอกหรือการตั้งกล้องไว้บนรถยนต์หรือรถไฟที่แล่นออกจากอุโมงค์ กรอบภาพที่เกิดจากกรอบประตูหรือ
 อุโมงค์จะค่อย ๆ เล็กลงและในขณะเดียวกันภาพของฉากข้างนอกก็จะค่อย ๆ ปรากฏกว้างขึ้น จนในที่สุดฉาก
 ข้างนอกก็ปรากฏเต็มจอ

กรอบภาพที่จัดขึ้นใหม่นี้นอกจากจะช่วยทำให้ภาพสวยงามและช่วยบังคับสายตาของผู้ดูให้
 พุ่งไปที่จุดสนใจของภาพแล้ว การเลือกกรอบภาพที่เหมาะสมยังช่วยบอกเรื่องราวได้ด้วย ยกตัวอย่างเช่น ปีก
 เครื่องบินและใบพัดเครื่องบินเป็นกรอบให้เห็นผู้โดยสารกำลังขึ้นเครื่องบินจะบอกผู้ดูถึงการเดินทางที่รวดเร็ว
 ไปยังที่ที่ห่างไกล โด่งสะพานที่มองเห็นบ้านเรือนอยู่ตั้งไกลลิบ ๆ อาจจะให้ความหมายว่ากำลังจะพาผู้ดูเดิน
 ทางข้ามน้ำไปสู่สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์อันน่าสนใจ ปล่องไฟที่กำลังพ่นควันเป็นกรอบล้อมรถเครนใหญ่ อาจ
 จะบอกผู้ดูให้รู้ว่าที่นี่เป็นโรงงานกึ่งไม้ที่ห้อยต่ำลงจากด้านบน และรั้วไม้รอบท้องนาให้ความรู้สึกสงบสบาย
 ตามบรรยากาศของชนบท

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าการประกอบภาพสำหรับภาพยนตร์ให้มีทั้งความงดงาม
 และสามารถสื่อความหมายได้ตามความต้องการนั้น เป็นศิลปะที่ละเอียดอ่อนและต้องการความรู้ความเข้าใจ
 ในศิลปะพื้นฐานและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์อย่างดี ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพจะต้องคำนึงถึงองค์
 ประกอบภาพและรายละเอียดต่าง ๆ มากมายหลายอย่าง

แต่ถ้าหากสังเกตดูภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไปที่ประสบความสำเร็จในการสื่อความหมายจะพบว่า
 ภาพจะไม่มีอะไรซับซ้อน การวางสิ่งประกอบฉากและตัวแสดงจะเป็นไปตามหลักเกณฑ์การจัดองค์
 ประกอบภาพอย่างเรียบง่าย แต่การจัดองค์ประกอบภาพแบบเรียบง่ายไม่ได้หมายความว่าทำอย่างง่าย ๆ แต่
 หมายความว่าภาพนั้นไม่มีเส้นสายหรือรูปทรงที่หวือหวาหรือมีการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติและต้องมีความ
 กลมกลืนของการผสมผสานกันระหว่างการแสดงและตำแหน่งทุกอย่างในภาพ การจัดแสงและระดับสีตลอด
 จนมุมกล้องก็ต้องสอดคล้องกันอย่างนุ่มนวล และที่สำคัญ จะต้องมีความสนใจของภาพเพียงตำแหน่งเดียว

ความเรียบง่ายของการประกอบภาพก็ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนสิ่งของหรือตัวแสดงที่อยู่ในภาพ
 ภาพที่มีส่วนประกอบภาพน้อยก็อาจจะดูยุ่งเหยิงได้ หากจัดองค์ประกอบภาพไม่ดี ในทางตรงกันข้าม ภาพที่
 มีส่วนประกอบภาพมากเช่น ทหารทั้งกองทัพนักเรียนในโรงอาหาร ก็อาจจะดูมีความเรียบง่ายและมีเอกภาพ
 ได้หากจัดองค์ประกอบภาพได้เหมาะสม

ภาพที่จัดองค์ประกอบลงตัวแล้ว คือภาพที่หากตัดเอาสิ่งหนึ่งสิ่งใดในภาพออกแม้เพียงอย่าง
 เดียว จะทำให้ภาพนั้นไม่สมบูรณ์ทันที เพราะทุกอย่างเป็นส่วนสำคัญขององค์ประกอบ ส่วนประกอบใดก็ตาม
 ที่ไม่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องในภาพนั้นต้องตัดออก หากขึ้นจัดไว้ในภาพ นอกจากจะทำให้ภาพขาด
 ความงามแล้วยังอาจจะดึงสายตาหรือความสนใจของผู้ดูไป เพราะส่วนเกินนั้นจะขัดตาทำให้สังเกตเห็นได้ง่าย

ภาพที่มีองค์ประกอบภาพสมบูรณ์ในการเล่าเรื่องจะไม่ทำให้ผู้ดูเสียเวลาค้นหาความหมายของภาพแม้แต่เสี้ยววินาที หากผู้ดูเกิดความสับสนในความหมาย หรือหาจุดสนใจของภาพไม่พบ หรือแม้แต่เสียเวลาดูส่วนเกินของภาพอยู่ จะเป็นเหตุให้ผู้ดูขาดความสนใจและอาจถึงขั้นติดตามความหมายของภาพยนตร์ตอนนั้นไม่ทัน ซึ่งถือว่าเป็นความล้มเหลวของการสื่อความหมายด้วยภาพทางภาพยนตร์ เพราะภาพในภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งต่างกับการถ่ายภาพ ที่สามารถใช้เวลาพิจารณาความหมายของภาพนั้นนานเท่าใดก็ได้ ภาพยนตร์แต่ละข้อจะปรากฏอยู่บนจอด้วยเวลาอันจำกัด ความสงสัยและสับสนจะทำให้ผู้ดูรำคาญ และดูภาพยนตร์ไม่รู้เรื่อง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. 2542 : 420-423)

4.4.6 แสงและสีและการสื่อความหมาย

4.4.6.1 แสง

กล่าวโดยทั่วไปแล้ว หน้าที่หลักของผู้กำกับภาพ (Cinematographer หรือ Director of photography) คือการควบคุมการถ่ายภาพและการจัดแสงทั้งหมดของหนัง ปกติแล้วผู้กำกับภาพจะเป็นคนที่คอยปฏิบัติตามความต้องการของผู้กำกับ การให้แสงในหนังส่วนใหญ่ไม่ได้จิกกันไปตามสะดวกโดยปราศจากกฎเกณฑ์ เพราะผู้กำกับภาพสามารถใช้แสงเพื่อเจาะจงความหมายบางอย่างได้ อย่างการใช้ไฟสปอตไลท์ฉายไปส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพเพื่อชี้นำสายตาของผู้ชม

การจัดแสงในหนังมักจะถูกกำหนดทิศทางตายตัว เพราะการเคลื่อนที่ของกล้องหรือตัวละครเพียงเล็กน้อยก็อาจจะทำให้การให้แสงคลาดเคลื่อน หนึ่งเรื่องหนึ่งกินระยะเวลาในการถ่ายทำยาวนานส่วนหนึ่งเป็นเพราะความยุ่งยากซับซ้อนในการจัดแสงใหม่ในแต่ละข้อ ผู้กำกับภาพจะต้องจัดแสงเพื่อให้กับทุกการเคลื่อนไหวภายในข้อต่อต่อเนื่อง สี สัน รูปทรง พื้นผิวที่แตกต่างกันของวัตถุ (หรือตัวละคร) อาจส่งผลไปถึงการดูดซับปริมาณของแสงไม่เท่าเทียมกัน ถ้าหากภาพถูกถ่ายในระยะที่เผยให้เห็นความลึก ความยุ่งยากในการจัดแสงก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้น เพราะแสงจะต้องแสดงให้เห็นความลึก ประการสำคัญ ผู้กำกับภาพไมอาจนำเอาเทคนิคห้องมืดแบบตากล้องภาพนิ่งมาใช้ในการเปลี่ยนแปลงแก้ไขรายละเอียดได้ อย่างการเปลี่ยนกระดาดรูป การเปลี่ยนแสงในระหว่างอัดรูปเทคนิคแอร์บรัช การใช้ฟิลเตอร์ขยายรายละเอียดทางภาพ เป็นต้น

ในส่วนของการจัดแสงในหนังสี แสงเงาในหนังสีมักจะไม่โดดเด่นเท่ากับหนังขาวดำ เพราะสีจะไปเลื่อนเงาให้จางลง ทำให้ภาพแบน มองไม่เห็นความลึกสียังเป็นตัวเบนความสนใจของผู้ชม วัตถุที่โดดเด่นเวลาถ่ายเป็นภาพขาวดำจะลดความสำคัญไปทันทีที่ถ่ายเป็นภาพสี ในทางกลับกัน วัตถุที่เล่นสีสันละดูตาจะโดนทอนความโดดเด่นลงไปที่ที่ถ่ายเป็นภาพขาวดำ

สไตล์การจัดแสงให้หนังแบ่งออกได้อย่างมากมายหลากหลาย ปกติแล้วศัพท์ที่ใช้ในการจัดแสงก็คือคำว่า key สไลต์ของการจัดแสงจะปรับเปลี่ยนไปตามเนื้อหาและอารมณ์ของหนัง รวมไปถึงรูปแบบเนื้อหาของหนัง (genre) ยกตัวอย่าง การจัดแสงในหนังเพลงกับหนังตลกจะออกมาในโทนสว่างหรือ high key ให้บรรยากาศที่สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงามืดที่บดบังจะปรากฏให้เห็นแต่น้อย หนังเมโลดราม่ากับหนังในกลุ่ม tragedy มักจะใช้การจัดแสงแบบขาวจัด ดำจัด หรือ high contrast หนังสืกลับตื่นเต้นกับหนังเขย่าขวัญในการจัดแสงในแบบ low key เน้นการสร้างบรรยากาศที่มืดด้วยทึบแสงสมกับการแต้มแสงสว่างเพียงบางจุด

สไตล์การจัดแสงที่กล่าวถึงแต่ละแบบเป็นเพียงหลักการคร่าว ๆ ขึ้นพื้นฐานภาพบางภาพอาจจะผสมผสานสไตล์ของการให้แสงแบบต่าง ๆ รวมกันก็ได้ เช่น การจัดแสงในส่วนแบ็คกราวนด์เป็น low key ในขณะที่ท้องค้ประกอบในส่วนของไฟร์กราวนด์เป็น high contrast) หนึ่งที่ถ่ายทำกันในสตูดิโอหรือโรงถ่ายการให้แสงจะออกมาสละสลวย ประติประดอยเป็น “ละคร” มากกว่าหนึ่งที่ถ่ายทำกันตามสถานที่จริง ซึ่งมักจะใช้แสงเท่าที่มีอยู่ในสถานที่แห่งนั้น ลักษณะของการจัดแสงจึงออกมาเป็นธรรมชาติ

นับตั้งแต่ยุคคิกคำบรรพเป็นต้นมา ความสว่าง (lights) กับความมืด (darks) ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอในคัมภีร์ไบเบิลก็ปรากฏการใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสว่างกับความมืดมากมาย ช่างเขียนรูปอย่างเรมбранด์ท์กับคาราแวกจิโอก็เคยอาศัยความขัดแย้งของสองส่วนนี้เพื่อสะท้อนจุดมุ่งหมายในเชิงจิตวิทยา

ปกติแล้วศิลปินใช้ความมืดบอกถึงความหวาดกลัว ความชั่วร้าย สิ่งทีลึกลับ ขณะที่ความสว่างหมายถึงความมั่นคง ความปลอดภัย ความศักดิ์สิทธิ์ ความจริง และความสดใส เป็นเพราะผู้ชมคุ้นเคยกับความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทำนองนี้ (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 39-42)

ประวิทย์ แต่งอักษร ยังกล่าวถึงข้อมูลต่อไปอีกว่า ผู้กำกับสามารถจัดแสงให้ออกมาเหมือนจริงแบบเรียลิสต์ก็ได้ หรือออกมาในระดับที่เกินความจริงเพื่อแสดงออกถึงความคิดบางอย่างในแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ก็ได้ ผู้กำกับเรียลิสต์มักจะใช้การจัดแสงเท่าที่มีอยู่ตามธรรมชาติอย่างน้อยก็ในฉากกลางแจ้ง (exterior) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะเป็นการถ่ายทำจากภายนอกอาคาร คนทำหนังส่วนใหญ่ก็นิยมใช้ไฟ (lamps) หรือแผ่นสะท้อนแสง (reflectors) ช่วยลดเซยปริมาณแสงธรรมชาติ หรือถ้าหากเป็นการถ่ายในวันที่แสงแดดจัดจ้า ก็อาจใช้เพื่อลดความแข็งแกร่งต่างของแสงเงาจากพระอาทิตย์ทำให้ภาพนุ่มนวลมากขึ้น

ปัจจุบัน เลนส์พิเศษบางชนิดรวมไปถึงฟิล์มหนังที่มีความไวแสงสูง ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยให้ผู้กำกับหนังสามารถถ่ายหนังโดยไม่ต้องใช้แสงไฟสังเคราะห์โดยสิ้นเชิง การใช้แสงตามธรรมชาติสำหรับการถ่ายหนังมักจะทำให้ภาพออกมาคล้ายกับหนังสือการ์ตูน เป็นภาพที่แข็งแกร่งต่าง ขาดความนุ่มนวลแต่ไม่จำเป็นว่าการถ่ายทำจากกลางแจ้งทุกฉากจะต้องทำให้ภาพที่ออกมาเป็นอย่างนั้นเสมอไป หนึ่งของผู้กำกับปรมาจารย์อย่างจอห์น ฟอร์ด และอากิระ คูโรซาวา เป็นหนังที่มักจะถ่ายทำกันในสถานที่จริง แต่กลับสร้างความรู้สึกดิวลิตาติ (nostalgic) ที่โรแมนติกให้กับผู้ชมจากการใช้เลนส์พิเศษรวมไปถึงการจัดแสงช่วย

สำหรับการถ่ายทำจากภายใน (indoor) ผู้กำกับเรียลิสต์มักจะแสดงให้เห็นแหล่งกำเนิดแสงในภาพ เช่นหน้าต่างเรือโคมไฟ หรือไมอย่างนั้นพวกเขาก็มักจะใช้การจัดแสงที่เน้นการฟุ้งกระจาย (diffused) สร้างบรรยากาศที่นุ่มนวล ไม่เกิดคอนทราสต์ในลักษณะของแสงขาวจัดดำจัด กล่าวโดยสรุปแล้ว ผู้กำกับเรียลิสต์จะไม่ค่อยใช้การจัดแสงในเชิงของการตกแต่งอย่างจงใจ ยกเว้นในกรณีที่แหล่งกำเนิดแสงถูกกำหนดโดยตัวเนื้อหาของหนัง

ในทางกลับกัน คนทำหนังกลุ่มฟอร์มอลิสต์คำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสงตามความเป็นจริงน้อยกว่ากลุ่มเรียลิสต์ พวกเขาจะนึกถึงการสื่อความหมายเป็นหลักและจงใจบิดเบือนแหล่งกำเนิดแสงเพื่อให้บรรลุในความหมายนั้น ๆ แสงที่ส่องมาจากด้านล่างของใบหน้าของตัวละครมักจะใช้เพื่อแสดงออกถึงความชั่วร้าย แม้ว่าผู้แสดงคนนั้นจะไม่ได้แสดงอารมณ์ใด ๆ ออกมาทางสีหน้าท่าทางเลย ในทำนองเดียวกัน การปิดบังหรือขัดขวางแหล่งกำเนิดแสงสื่อเป็นนัยถึงความน่าหวาดกลัวได้เหมือนกัน เพราะมันถูกคามความรู้สึกปลอดภัยของคนดู ภาพย้อนแสง (หรือที่เรียกกันว่าภาพ silhouette) ในบางกรณี โดยเฉพาะกับฉากกลางแจ้ง ก็อาจจะให้ความรู้สึกนุ่มนวลและโรแมนติกได้ เหตุผลหนึ่งอาจจะเพราะพื้นที่โล่งกว้างในฉากภายนอกให้ความรู้สึกปลอดภัย เป็นอิสระ ไม่อึดอัดเหมือนฉากภายใน

ถ้าแสงมาจากทางด้านบน ผลที่ได้คือแสงที่เป็นเหมือนรัศมีรอบตัวละครเหมือนเทวดา นางฟ้า บอกเป็นนัยถึงความศักดิ์สิทธิ์ อย่างไรก็ตาม การจัดแสงแบบนี้ใช้กันอย่างแพร่หลายและซ้ำซ้อน (ในลักษณะที่เรียกว่า cliché) ผู้กำกับภาพมือเยี่ยม ๆ เท่านั้นที่สามารถฉีกความซ้ำซากจำเจไปพร้อม ๆ กับการใช้ประโยชน์จากเทคนิคแบบนี้ได้อย่างเต็มที่ แสงที่มาจากด้านหลังหรือ back-lighting หรือลักษณะกึ่งภาพย้อนแสง (semisilhouetting) กลับสร้างความรู้สึกนุ่มนวลและอบอุ่นจากพล็อตระหว่างชายหนุ่มหญิงสาวมักจะใช้แสงในทิศทางแบบนี้เพราะแสงที่มาจากด้านหลังจะก่อให้เกิดแสงเงารอบตัวละครเหมือนกับเป็นรัศมีให้ความรู้สึกโรแมนติก ถ้าหากใช้กับนักแสดงผมบลอนด์ แสงแบบ back-lighting จะยิ่งขับเน้นประกายความโดดเด่นให้เห็นชัดเป็นพิเศษ

การใช้แสงจากสปอตไลท์จะทำให้ภาพเกิดคอนทราสต์อย่างรุนแรงระหว่างส่วนมืดกับส่วนสว่าง พื้นผิวของภาพจะไม่กลมกลืน โดยแบ่งแยกจากกันอย่างชัดเจน ผู้กำกับฟอร์มอลิสต์นิยมใช้แสงที่ขับเน้นลักษณะคอนทราสต์อย่างรุนแรงนี้เพื่อการสื่อความหมายในเชิงจิตวิทยาหรือบอกถึงแก่นเรื่อง

คนทำหนังยังสามารถเน้นปริมาณแสงที่มากเกินไปหรือที่เรียกว่า over-exposure ซึ่งจะทำให้ภาพทั้งหมดขาวโพลน เพื่อผลในทางความหมายส่วนใหญ่มักจะใช้ได้ผลกับฉากฝันร้ายของตัวละครหรือฉากแฟนตาซี บางครั้งก็ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าตื่นกลัว อย่างฉากห้องนอนของหนูน้อยใน POLTERGEIST ที่ขาวโพลนไปด้วยแสงจากจอทีวี หรือห้องซังของตึกเตอร์เล็คเตอร์ใน THE SILENCE OF THE LAMBS ที่เน้นการจัดแสงสว่างเกินปกติ (กว่าห้องซังทั่วไป) เพื่อบอกถึงความวิปลาสของตัวละคร (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 42-47)

4.4.6.2 สี

ตามปกติแล้วมนุษย์เราได้คลุกคลีพ้องเห็นและมีประสบการณ์เกี่ยวกับสีมาโดยตลอดตั้งแต่เด็กจนโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนั้นยังนำเอาสีมาเป็นองค์ประกอบของชีวิตอีกด้วย ซึ่งที่จริงแล้วกล่าวได้ว่าสีต่าง ๆ นั้นมีความสัมพันธ์กับอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ของมนุษย์มาตั้งแต่โบราณแล้ว

สีมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกไม่เหมือนกัน บางสีทำให้เกิดความรู้สึกสงบ บางสีทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น ร้อนแรง บางสีทำให้เกิดความรู้สึกหงุดหงิดรำคาญ มีทั้งสีสดใส สีสภาพ และสีที่มองดูแล้วเกิดความรู้สึกแห้งแล้งไม่มีชีวิตชีวา การใช้สีให้มีผลต่อจิตใจของมนุษย์จึงต้องใช้อย่างเหมาะสมกับอิทธิพลของสีแต่ละสี โดยคำนึงถึงเวลาและโอกาสของการใช้ด้วย จึงจะได้ผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

วัฒนธรรม ดินฟ้าอากาศ ชีวิตความเป็นอยู่ เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในเรื่องรสนิยมเรื่องสี เช่น ชาวจีนชอบสีแดงกันมากเพราะสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความมีพละทานุภาพอันรุ่งโรจน์ ส่วนชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือกคนซึ่งหมายถึงความเป็นผู้ดีหรือความเป็นเจ้า ประชาชนในแถบประเทศร้อนนิยมใช้สีสดใสในเรื่องที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ตลอดจนสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้เนื่องจากแสงอาทิตย์อันร้อนแรงจะกลมกลืนกันไปได้ดีกับสีฉูดฉาดเหล่านั้น เป็นต้น

ถึงแม้จะมีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมและดินฟ้าอากาศ แต่ก็มีสีซึ่งให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาอย่างเดียวกันแก่มนุษย์ทั่วโลก ส่วนใหญ่สีในจำพวก วรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกก่อให้เกิดพลังวังชา ความกระฉับกระเฉง ความรื่นเริง ความขัดแย้ง ให้ความรู้สึกเข้าใกล้ตัวเรา ส่วนสีในจำพวก วรรณะเย็น ทำให้เกิดความรู้สึกสงบ เบื่อหน่าย สบายใจ ซึมเศร้า และให้ความรู้สึกไกลตัวออกไป

สีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น เป็นวงสีธรรมชาติซึ่งมีต้นกำเนิดเรียงลำดับดังนี้

1. สีพื้นฐาน (primary colour) มีอยู่ 3 สี คือ แดง (red) เหลือง (yellow) น้ำเงิน

2. สีขั้นที่สอง (secondary colour) เกิดจากการผสมสีพื้นฐานเข้าด้วยกัน ได้สีใหม่อีก

3 สี คือ ส้ม (orange) เกิดจากสีแดงผสมกับสีเหลือง สีเขียว (green) เกิดจากสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน และสีม่วง (violet) เกิดจากสีแดงผสมกับสีน้ำเงิน

3. สีขั้นที่สาม (intermediate colour) เป็นการผสมสีพื้น และสีขั้นที่สองโดยผสมกับสีข้างเคียง จะได้สีเพิ่มขึ้นมาอีก 6 สี

สีวรรณะร้อน คือกลุ่มสีที่อยู่ทางด้านขวามือของวงสีธรรมชาติ และสีวรรณะเย็นก็คือกลุ่มสีที่อยู่ทางด้านซ้ายมือ วรรณะร้อนและวรรณะเย็นนี้ตั้งตามอิทธิพลความรู้สึกที่ผู้ดูมีต่อสีกล่าวคือถ้าดูแล้วเกิดความรู้สึกร้อนก็จัดอยู่ในจำพวกวรรณะร้อน ถ้าดูแล้วเกิดความรู้สึกเย็นก็จัดอยู่ในกลุ่มวรรณะเย็นนั่นเอง

ในทางจิตวิทยาได้มีการให้ความหมายหรือความรู้สึกแก่สีต่าง ๆ ซึ่งเราสามารถนำมาใช้ในการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ ตัวอย่างเช่น

สีแดง เป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงภัยอันตราย ความเร่าร้อน ความรุนแรง ความสนุกสนานร่าเริง เร้าใจให้เกิดความตื่นเต้น

สีน้ำเงิน สีเหลืองปนน้ำเงิน และสีเขียวใบไม้ ให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย สร้างความรู้สึกขริบ ความจริงจัง ความสง่างาม

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส ความมีพลังวังชา ความเป็นหนุ่มสาว ความร่าเริงเบิกบาน

สีม่วง หมายถึงชัยชนะ ความเจริญเติบโตเต็มที่ถึงขีดที่ความงามเริ่มจะเสื่อมถอย ไม่ค่อยกระตุ้นให้เกิดความหวังอะไรต่อไปได้อีก เหลือแต่เพียงความน่าชม บางครั้งให้ความรู้สึกเศร้าและลึกลับด้วย

สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ ความใหม่ ความสะอาด ความสุขภาพ

สีแดงชาด ให้ความรู้สึกมั่งคั่งสมบูรณ์

สีดำ เป็นสีแห่งความลึกลับ เป็นสีแห่งความว่างเปล่าของชีวิต ให้ความรู้สึกหดหูเศร้าใจ

สีจึงเป็นสื่อกลางที่ผู้ชมสามารถนำมาช่วยถ่ายทอดหรือแสดงความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วย จัดได้ว่าสีเป็นภาษาสากลอีกภาษาหนึ่ง เพราะไม่ว่าจะเป็นผู้มีการศึกษาหรือไม่มีการศึกษา เป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ต่างก็สามารถรับรู้ความหมายโดยการใช้สีเป็นสื่อได้เหมือนกันหมดสีจึงเป็นองค์ประกอบที่มีพลังและอำนาจอย่างมากของภาพยนตร์ การเรียนรู้ถึงคุณสมบัติทางความรู้สึกที่สีมีปรากฏในภาพยนตร์ จะช่วยส่งเสริมและช่วยเน้นความหมายของภาพได้ดียิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2540 : 168-171)

ไมเคิลแอนเจโล แอนโทนีโอนี แสดงความคิดเห็นในแง่ของการใช้สีไว้ว่าสนใจว่า บางครั้ง คนทำหน้าที่จำเป็นต้องบิดเบือนความจริงของการใช้สีเพื่อผลทางการสื่อความหมาย “บางครั้ง เราจำเป็นต้องทดแทนความเป็นจริงที่เกิดขึ้นด้วยความเป็นจริงของเหตุการณ์ในขณะนั้น” (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2542 : 51)

สีเป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (emotional) และแต่งแต้มบรรยากาศ (atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการตีความ นักจิตวิทยาพบว่าคนส่วนใหญ่มักจะพยายามตีความเส้นสายขององค์ประกอบภาพในเชิงรุก (active) แต่พวกเขากลับยอมรับสีที่ปรากฏให้เห็นในเชิงรับ (passive) ยิน

ยอมให้มันเป็นตัวกำหนดอารมณ์มากกว่าจะบอกถึงรูปทรงของวัตถุ ถ้าหากจะเปรียบเทียบการใช้เส้นสายในภาพเป็นเหมือนกับคำนาม สื่อก็เป็นคำคุณศัพท์ที่คอยทำหน้าที่ขยายอารมณ์ของคำนามนั้น ๆ ทั้งเส้นและสีบอกความหมาย แต่ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามในการค้นหาความหมายของสีที่ปรากฏในหนังสือ ผู้ชมจำเป็นต้องนำไปพิจารณาพร้อมกับองค์ประกอบอื่น ๆ มากกว่าจะเป็นการตีความการใช้สีนั้น ๆ แต่เพียงลำพัง

นับตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์ ศิลปินภาพเขียนใช้สีเป็นสื่อสะท้อนความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของแต่ละสีน่าจะสืบทอดต่อ ๆ มาทางวัฒนธรรม แต่ก็เป็นเรื่องน่าแปลกใจที่ความหมายเหล่านั้นกลับพ้องกันทั้ง ๆ ที่แต่ละสังคมต่างก็ยึดถือวัฒนธรรมแตกต่างกัน

ตามหลักการพื้นฐาน สีโทนเย็น (น้ำเงิน เขียว ม่วง) บอกถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า สีโทนเย็นเป็นสีที่ไม่โดดเด่น เวลาประกอบในภาพ มักจะถูกกลืนหายไปเสมอ สีโทนร้อน (แดง เหลือง ส้ม) ให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อน ก้าวร้าว เป็นสีที่กระตุ้นเร้าความรู้สึก โดดเด่นสะดุดตาความสนใจของคน (ประวิทย์ แต่งอักษร. 2542 : 51-55)

การใช้โทนสีในภาพยนตร์

ในทางทัศนศิลป์ ภาพที่เรามองเห็นจะเกิดจากการประกอบขึ้นของรูปร่าง (shape) เส้น (line) ลวดลาย (texture) ความลึกของภาพ (perspective) น้ำหนักและเงา (tone) และสี (colour) ภาพยนตร์ซึ่งในภาพในการสื่อความหมายและบอกเรื่องราวเป็นหลักใหญ่ จึงมีสีเป็นองค์ประกอบส่วนพื้นฐานอยู่ด้วย แต่ภาพยนตร์มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวของมันเอง กล่าวคือมีการเคลื่อนไหวของภาพ มีการดำเนินเรื่องและมีเสียงประกอบ การนำสีมาใช้ในภาพยนตร์นอกจากจะใช้เพื่อการประกอบภาพแล้ว ยังมีส่วนสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่องนั้นอีกด้วย ทำให้สามารถสร้างความรู้สึกร่วมกันได้อย่างกลมกลืน อย่างไรก็ตามในฉากเหตุการณ์บางตอนปรากฏการณ์ของสีอาจมีอิทธิพลต่อการรับรู้ และความรู้สึกของผู้ชมมากเป็นพิเศษ และในบางกรณีการแสดงของนักแสดง ทิศทางการเคลื่อนไหวของภาพ หรือบทสนทนา ก็อาจมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมมากกว่า จนราวกับว่าสีไม่มีบทบาทต่อการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์เลยก็ได้

องค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ในงานภาพยนตร์ที่มีผลกระทบและเกี่ยวพันกับเรื่องสื่อก็คือการตกแต่งฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการตกแต่งหน้า สีของสิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากการเลือกสรรและออกแบบเพื่อให้สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ สถานที่ และบุคลิกลักษณะของตัวละคร ตลอดจนการสื่อความหมายใด ๆ ตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างได้ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสีอันของสิ่งเหล่านี้ ย่อมสามารถบ่งชี้ถึงการพัฒนาในเรื่องราวของภาพยนตร์นั้นด้วย

เราสามารถนำทฤษฎีของช่างเขียนมาใช้กับงานสร้างภาพยนตร์ได้โดยไม่มีปัญหาอะไรมากนัก จากการสรุปผลการใช้สีของคนรุ่นก่อน ๆ ได้วางแนวในการปฏิบัติไว้ดังนี้

1. สีกลมกลืน เป็นสีนุ่มนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึกสงบและละเอียดอ่อนลึกซึ้ง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสีที่มีโทนใกล้เคียงกันและนำมาใช้ร่วมกัน เพื่อให้เกิดความผสมผสานกลมกลืนกันได้อย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สีวรรณะเย็นจะถูกกลมกลืนกันดีกว่าการใช้สีวรรณะร้อน เช่น สีฟ้ากับสีเขียว ฟ้ากับสีม่วง สีเหลืองกับสีส้ม ทั้งนี้เนื่องจากสีในวรรณะนั้น ๆ มีอิทธิพลของเนื้อสีผสมอยู่ในตัวซึ่งกันและกันนั่นเอง เวลามาใช้ด้วยกันจึงเกิดความกลมกลืนกันเป็นอย่างดี

การเลือกใช้สีวรรณะหนึ่งวรรณะใดไปเพียงอย่างเดียวจึงไม่มีสิ่งที่เรียกว่า “จุดสนใจ” ในภาพ เพราะความกลมกลืนของสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกันดังกล่าวแล้ว ถ้าต้องการสร้างจุดสนใจขึ้นในภาพก็

ควรเอาสีในอีกรรณะหนึ่งเข้ามาประกอบด้วยเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกัน เป็นผลทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น ยิ่งขัดแย้งกันมากเท่าไรก็ยิ่งเป็นจุดสนใจเรียกร้องให้มองมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ถ้าเอาสีวรรณะร้อนเข้ามาประกอบในกลุ่มของสีวรรณะเย็น สีวรรณะร้อนนั้นก็จะเป็จุดสนใจในภาพ จะเห็นอยู่บ่อยครั้งว่านักแสดงที่เป็นตัวเด่นในภาพยนตร์ มักจะแต่งกายด้วยสีที่ขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือฉากหลัง ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเห็นนักแสดงได้อย่างชัดเจนนั่นเอง

2. สีตัดกัน สีทุกสีย่อมมีคู่ของมัน และคู่ของมันเมื่อนำมาใช้ร่วมกันหรือเรียงติดติดกันอำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกว่ามี การตัดกันอย่างรุนแรง มองดูบาดตา

สีตัดกันจะเป็นสีตรงข้ามกันในวงสีธรรมชาติ เช่น เหลืองกับม่วง แดงกับเขียว น้ำเงินกับส้ม เขียวเหลืองกับม่วงแดง เป็นต้น การใช้สีตัดกันจะทำให้เกิดการกระตุ้นและเร้าอารมณ์ มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง มีพลัง ช่วยแก้ความเบื่อหน่าย ช่วยทำให้สิ่งที่มองดูจิตตามีความสดใสขึ้น ช่วยสร้างจุดสนใจ ช่วยเน้นความสำคัญดึงดูดความสนใจให้มอง

การใช้สีตัดกันอย่างมีศิลปะจะช่วยให้ภาพสามารถเร้าอารมณ์ได้ ถ้าต้องการเน้นตัวบุคคลหรือวัตถุในภาพ ควรวางไว้หน้าฉากหลังที่มีสีตัดกัน แต่ไม่ควรใช้สีตัดกันหลาย ๆ สีในภาพเดียวกัน เพราะจะทำให้ตัวบุคคลหรือวัตถุที่ต้องการเน้น ถูกแย่งความสนใจไปก็ได้

การใช้สีตัดกันมีลักษณะคล้ายกับการใช้สีต่างวรรณะ แต่การใช้สีตัดกันจะตีวงแคบกว่า เพราะมีการกำหนดเฉพาะลงไปเลยว่า จะใช้สีใดก็ต้องเอาสีคู่ของมันเท่านั้น นอกจากนี้สีวรรณะร้อนกับสีวรรณะเย็นและสีมืดกับสีสว่าง เช่น ดำกับขาว เหลืองกับน้ำเงิน ก็ถือว่าเป็นสีตัดกันประเภทหนึ่ง

3. สีกระโดด เป็นสีเดียวที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่โดยให้สีส่วนใหญ่ของภาพเป็นสีโทนเดียวกัน มีเพียงสีที่ตัดกันเป็นจุดเล็ก ๆ ในภาพ และสีตัดกันเล็ก ๆ นั้นเองคือสีกระโดดที่ช่วยสร้างจุดสนใจในภาพ เช่น ภาพใบไม้สีเขียวเต็มกรอบภาพมีดอกไม้อีสเหลืองสดดอกเล็ก ๆ ดอกหนึ่งแทรกอยู่สีเหลืองของดอกไม้จะดูกระโดดออกมาจากฉากสีเขียวอย่างชัดเจน ช่วยทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและยังเป็นจุดรวมความสนใจของภาพอีกด้วย ตามปกติสีกระโดดมักจะเป็นสีสด ๆ ที่แวดล้อมด้วยสีหม่นหรือสีที่มีสภาพเป็นกลาง

4. สีชุดเดียวกัน เป็นสีที่ไล่ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์ได้หลายอย่าง แล้วแต่โทนของสีในภาพนั้น เช่น ร้อนแรง เบิกบาน เจริญเหงา โดยให้สีใดสีหนึ่งครอบคลุมเนื้อที่ส่วนใหญ่ของภาพนั้น ทำให้สีนั้นมีความสำคัญมากที่สุด ในภาพ การใช้สีโทนเดียว ๆ ในภาพจะชักจูงอารมณ์ของผู้ชมได้มากกว่าการใช้หลายสี

การไล่สีจากระดับอ่อนแก่แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

4.1 การไล่ค่าน้ำหนักของสีหลายสี เป็นการไล่ค่าน้ำหนักสีที่เรียงจากอ่อนไปหาแก่ในวงสีธรรมชาติ เช่น เหลือง ส้ม แสด แดง และม่วงแดงหรือเขียวเหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้ำ และม่วงน้ำเงิน

4.2 การไล่ค่าน้ำหนักของสี ๆ เดียว คือ จากสีแท้ค่อย ๆ ผสมด้วยสีขาวให้เป็นระยะ ๆ ให้ไล่ลง แล้วนำสีสด ๆ ระบายลงไปในส่วนที่มีปริมาณน้อยที่สุด เมื่อดูแล้วสีสดนั้นจะโดดเด่นออกมา

จากหลักเกณฑ์นี้เราสามารถใช้อย่างไรก็ได้จากสีชุดเดียวกันโดยนำมาใช้เป็นตัวหลักในภาพ เช่น การบันทึกภาพทุ่งหญ้าสีเขียว ถ้าใช้ฟิลเตอร์สีเขียวประกอบด้วย จะทำให้ได้บรรยากาศสดชื่นสบายตาของสีเขียว หรือใช้วิธีการถ่ายใกล้เพื่อให้เห็นสีเขียวเป็นพื้นส่วนใหญ่ และมีวัตถุหรือสีอื่น ๆ นิดหน่อยนำมาแทรกเพื่อสร้างจุดสนใจ

5. สีรุนแรง เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง สีเหล่านี้ได้แก่ สีเหลือง แดง ส้ม ชมพู เขียวอ่อนและฟ้า สีจะมีความรุนแรงที่สุด เมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำ เทาหรือขาว จึงควรต้องระวังการใช้สีแบบนี้ เพราะสีรุนแรงจะแย่งความสนใจไปจากทุกอย่างในภาพ ทั้งรูปทรง รายละเอียด และอาจทำให้การประกอบภาพเกิดความไม่สมดุลขึ้นได้

การใช้โทนสีลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเรื่อง ตลอดจนอารมณ์ ความรู้สึกและความมุ่งหมายของผู้สร้าง เช่น จากที่มีชีวิตชีวา มีความเร้าใจ มักใช้โทนสีที่มีความเข้มและความสว่างตัดกันสูง ส่วนจากที่แสดงความหม่นหมองหรือมีบรรยากาศของความอึดอัดขัดแย้ง จะนิยมใช้สีแบบกลมกลืนกัน จากยุคมีดของยุโรปก็ต้องใช้สีทึม ๆ ไม่มีสีสันในขณะที่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเขตประเทศแถบร้อนมักใช้สีที่ตัดกันมาก เป็นต้น

การใช้โทนสีภายในข้อหนึ่ง ๆ อาจเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบอื่น ๆ ในภาพด้วย เช่น การเปลี่ยนแปลงของสภาพแสง การเคลื่อนไหวของกล้องจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของการแสดงด้วย ซึ่งช่วยในการสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ในลักษณะแตกต่างกันอย่างต่อเนื่องได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่าตัวของมันเองแล้วสีมีศักยภาพในการสื่อความหมายอยู่พอสมควร การถ่ายทอดเหตุการณ์โดยพิจารณาถึงสีอย่างจุดมุ่งหมาย ย่อมช่วยให้การสื่อความหมายในภาพยนตร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการใช้สีซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของศิลปะในภาพยนตร์อย่างก่อประโยชน์มากยิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2530 : 171-173)

การผลิตภาพยนตร์ถือเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งผู้สร้างและทีมงานจะต้องร่วมมือร่วมใจทุ่มเทให้เกิดการรับรู้ในทุก ๆ สิ่ง ทุก ๆ อย่างตรงกัน การตัดภาพของสารประเภทต่าง ๆ จะต้องถูกกำหนดให้ชัดเจนและสมบูรณ์ กระบวนการในการผลิตในทุก ๆ ขั้นตอนจะต้องเชื่อมโยงและสอดคล้อง ปัญหาในการปฏิบัติงานอาจเกิดขึ้นได้เสมอ ๆ เพราะฉะนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องเป็นผู้ที่มีความอดทน มุมานะ และพร้อมจะแก้ปัญหาและสถานการณ์ได้ในทุก ๆ สภาวะ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์สูงสุดนั่นเอง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ จากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ประจำปี 2540-2544 เน้นการวิจัยและพัฒนา (research and development) โดยใช้การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ประจำปี 2540-2544 และนำเสนอโดยใช้การวิจัย แบบพรรณนาวิเคราะห์และศึกษาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ แล้วนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ รางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รวมทั้งสิ้น 5 เรื่อง ได้แก่

1.1 เรื่อง “สถานีกรุงเทพ”	ของ	บิน	กิจจรพงษ์
1.2 เรื่อง “ดงกะพันทชาติไทย”	ของ	สุรัชย์	พัฒนากิจไพบูลย์
1.3 เรื่อง “มือเที่ยง”	ของ	ปรัชญา	เลิศประจักษ์อาทร
1.4 เรื่อง “หลวงตา”	ของ	ภาคภูมิ	วงศ์ภูมิ
1.5 เรื่อง “บ้านสี่ชมพู”	ของ	สุวรรณ	ห้วงศิริสกุล

2. วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยจะศึกษาโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ รางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ประจำปี 2540-2544 ทั้งหมด 5 เรื่อง โดยใช้การสัมภาษณ์ในกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนนักศึกษา บุคคลทั่วไป ผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับผลงานทางด้านภาพยนตร์
2. กำหนดหัวข้อในการศึกษาวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะศึกษาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ โดยศึกษาในประเด็นต่อไปนี้ เรื่องราว วิธีคิด หรือแนวความคิด และวิธีการนำเสนอ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ประเด็นการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประเด็นในการวิเคราะห์ เรื่องราว-เนื้อหา คือ
 - 3.1.1 สะท้อนแนวความคิด แรงคิดและคุณค่าของเรื่องราว-เนื้อหาที่น่าสนใจ
- 3.2 ประเด็นในการวิเคราะห์ บทภาพยนตร์คือ
 - 3.2.1 ความสอดคล้องและการเชื่อมโยงของบทภาพยนตร์ที่น่าสนใจ
- 3.3 ประเด็นในการวิเคราะห์ การนำเสนอ คือ
 - 3.3.1 การสร้างสรรค์เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ของการนำเสนอ



The Great Thai Student's Short Films

เป็นผลงานการสร้างภาพยนตร์สั้นฝีมือนักศึกษาไทยที่ได้รับรางวัลข้างเฟือกจากมูลนิธิหนังไทย ปี 2540 – 2544

จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์สั้น งานเทศกาลภาพยนตร์สั้นประเภทรางวัลข้างเฟือกประจำปี 2540-2544 จำนวน 5 เรื่อง ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

เรื่องที่ 1

สถานีกรุงเทพ

โดย บิน กิจจรพงษ์

คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

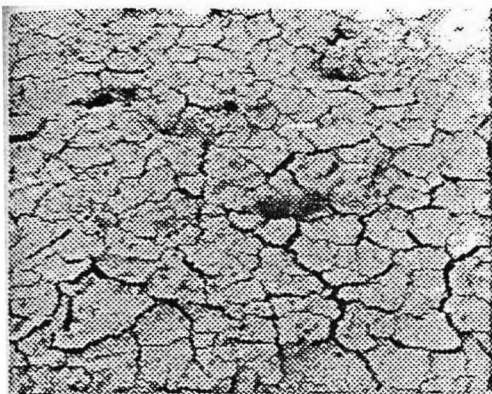
เวลาในการนำเสนอ 13 นาที



ภาพประกอบ 1 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “สถานีกรุงเทพ”

เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวของชายหนุ่มคนหนึ่งซึ่งอยู่ทางภาคอีสาน ที่มีความฝันที่อยากจะเข้ามาหางานทำใน กรุงเทพฯ เขาต้องจากบ้านจากครอบครัวเพื่อมาหางานทำด้วยความหวังที่จะมีอนาคตกลับไปลิ้มรสชาติปากได้ เขาเดินทางเข้ามากรุงเทพฯ ด้วยความรู้สึกที่ดี หากแต่เหตุการณ์และความผันผวนของเขากลับไม่ได้เป็นอย่างที่เขาคิด ทุกอย่างในกรุงเทพฯ ไม่สวยงาม ชีวิตต้องต่อสู้ดิ้นรนมากมาย เขาจึงต้องกลับบ้านไปด้วยความรู้สึกที่ท้อแท้และสิ้นหวัง



ภาพประกอบ 2 เรื่อง สถานีกรุงเทพ

ภาพของผืนดินที่แตกกระแหง ภาพหายไปเป็นภาพของรองเท้าผู้ชายสีดำ ระหว่างที่ตัดภาพมีเสียงแทรกเป็นเสียงเด็กทารกร้อง ภาพของกระเป๋าเดินทางและกล่องที่ถูกจัดเตรียมมีการจัดสัมภาระเตรียมไว้พร้อมออกเดินทาง ภาพต่อมาเป็นภาพของตัวรถไฟ ชุมเข้าเห็นรายละเอียดบอกเล่าให้ผู้ดูรู้ว่าชายผู้นี้มีถิ่นกำเนิดอยู่บนดินแดนที่ราบสูง คือจังหวัดยโสธร และกำลังจะมุ่งหน้าไปสู่กรุงเทพมหานคร ชาวดีเสียงยังเป็นเสียงเด็กทารกร้องอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นว่าชายผู้นี้มีครอบครัวและลูกแล้ว



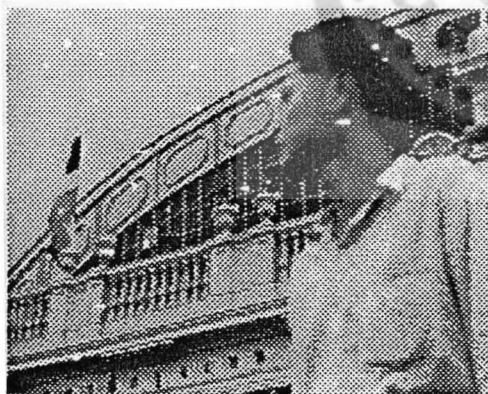
ภาพประกอบ 3 เรื่อง สถานีกรุงเทพ

ภาพเป็นสีดำมืดสนิท ชาวดีเสียงเป็นเด็กทารกร้องจนเจียบหายไป TITLE ขึ้น "สถานีกรุงเทพ" ตัวหนังสือหายไป

ภาพยังคงมืด มีเสียงรถไฟดังขึ้นและมีภาพของรางรถไฟที่กำลังมุ่งหน้าไป บรรยากาศในภาพเป็นโทนสีน้ำตาล ตัดภาพเป็นขบวนรถไฟที่กำลังมุ่งหน้ามายังสถานีหัวลำโพง มีภาพที่บ่งชี้เป็นป้ายตารางขบวนรถไฟ สลับกับภาพของผู้คนที่สัญจรไปมา และขบวนรถไฟก็มาจอดสนิทบริเวณสถานี ผู้คนเริ่มทยอยลงจากขบวนรถไฟ มีสัมภาระเป็นกระเป๋าเดินทาง

เป็นกล่อง ภาพตัดมาที่ชายผู้หนึ่งที่กำลังลงมาจากรถไฟ พร้อมกระเป๋าเดินทางและกล่องสัมภาระ ชายผู้นี้หันซ้ายหันขวา ชุมทีโบน้า ภาพตัดเป็นภาพของผู้คนที่สัญจรไปมา โดยการเดินกล้องแบบเร็วขึ้นเพื่อให้ภาพที่นำเสนอดูวุ่นวาย ชายผู้นี้เดินปะปนกับผู้คนและกวาดสายตาไปรอบ ๆ บริเวณ โดยใช้กล้องดอลลี่รอบ ๆ และตัดภาพที่ใช้กล้องนำเสนอเทคนิคแบบเร็วสลับกับการถ่ายทำแบบธรรมดา ชุมภาพเข้าออกและจงใจที่จะใช้เทคนิคแบบเดินกล้องเร็ว โดยกำหนดให้ชายผู้นี้อยู่อยู่กับที่เพื่อแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศภายนอกที่เลวร้ายวุ่นวาย ส่วนตัวเขาเองเหมือนกำลังจะไถในที่ใดที่หนึ่ง แต่ยังไม่มีความหมายปลายทาง จึงนั่งลงข้าง ๆ กำแพงพร้อมทั้งหันมองผู้คนที่สัญจรไปมา ชาวดีเสียงเป็นชาวดีโทรศัพท์มือถือถိုင်ขึ้น และมีเสียงสนทนาของชายผู้

หญิงที่ยังมองไม่เห็นว่าเป็นใคร เสียงสนทนาเป็นการพูดคุยกันในเรื่องธุรกิจ บทพูดมีการประชันประชันสังคมแบบจงใจ นำเสนอภาพตัดไปตัดมาระหว่างชายที่คุยโทรศัพท์ กับภาพของผู้คนที่นั่งบ้างยืนบ้างหรือนอนรอนภายในสถานี การสร้างภาพพยายามนำเสนอให้เห็นถึงความแตกต่าง โดยการใช้เสียงสนทนาเป็นสื่อในการนำเสนอภาพกับเรื่องของความแตกต่างของสังคม ภาพตัดไปเป็นภาพของชายคนเดิมใช้มุมกล้องแบบเอียง 45° และตัดกลับไปเป็นภาพของชายที่กำลังคุยโทรศัพท์บุคคลิกการแต่งกายใส่สูทผูกเนไท มีกระเป๋าที่วางอยู่บริเวณปลายเท้า ข้าง ๆ กล้องกระดาษ 1 กล้อง การนำเสนอภาพที่ผู้สร้างนำเสนอ มีความตั้งใจที่จะให้เห็นภาพที่ขัดแย้งกัน แต่ภาพอาจดูแล้วขัดแย้งเนื่องจากการใช้กล้องในการใส่สัมภาระไม่เหมาะสมกับชายผู้นี้แล้วดูแล้วขัดแย้ง หากชายผู้นี้ดำเนินธุรกิจต่าง ๆ จนมีฐานะการใช้บริการทางการเดินทางน่าจะเป็นการใช้เครื่องบินมากกว่า อีกทั้งบุคลิกภาพและการแต่งกายก็ไม่เหมาะสมกับสภาพการเดินทางโดยใช้รถไฟ การใช้บทสนทนายังคงดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งจบการสนทนา ชายผู้นี้ลุกขึ้นเดินโดยทิ้งกระเป๋าและถือกล้องมุ่งหน้าขึ้นรถไฟ



ภาพประกอบ 4 เรื่อง สถานีกรุงเทพ

เป็นภาพของหน้าสถานีหัวลำโพง แขนกล้องทั้งไว้มีภาพของชายคนเดิมเดินเข้ามาผ่านกล้องและหยุดยืนอยู่ บรรยากาศของเสียงโดยรอบเป็นบรรยากาศบนท้องถนน เขาหันหน้าไปรอบ ๆ



ภาพประกอบ 5 เรื่อง สถานีกรุงเทพฯ

ภาพมิตสึนิท และภาพต่อมาเป็นภาพของสถานีโทรทัศน์ที่กำลังนำเสนอข่าวของสมาชิกคนหนึ่งที่กำลังมีการประท้วงหน้าทำเนียบรัฐบาล ผู้สร้างจงใจให้โทรทัศน์ที่นำเสนอเป็นโทรทัศน์ที่เก่าโบราณเพราะดูจากกระแสไฟที่ขัดข้องภาพที่มีเส้นขึ้นลงอยู่ตลอดเวลา ตัดภาพไปที่ชายคนหนึ่งซึ่งอยู่ในวัยทำงาน บ่นกับตัวเองเกี่ยวกับผลกระทบของการประท้วง ในภาพนี้กลุ่มชายหญิงที่กำลังรับประทานอาหารเช้า และสนทนากันในเรื่องที่กำลังพูดถึง อย่างหงุดหงิดและอารมณ์เสีย ภาพที่นำเสนอเป็นภาพของชายคนเดิมที่ใน

ขณะนี้ได้ทำงานอยู่ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง กำลังสนใจกับข่าวความเคลื่อนไหว ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเองและเพื่อน ๆ ชาวต่างจังหวัดที่ดิ้นรนเข้ามาแสวงหาและมุ่งหน้าเข้ามาหางานในกรุงเทพฯ ด้วยความสนใจภาพแสดงอาการครุ่นคิด ตัดภาพไปยังโทรทัศน์ที่กำลังนำเสนอข่าว ของคนยากจนที่มุ่งหน้าเดินทางเข้ามาหางานทำ ภาพของกลุ่มคนชายหญิงที่กำลังรับประทานอาหารเช้าพูดคุยกันถึงการสมัครการ บทสนทนาดำเนินไปเรื่อย ๆ บทสนทนาจะใจที่จะพูดถึงความแตกต่างระหว่างคนเมืองและคนต่างจังหวัดที่ไม่สามารถจะเรียกร้องค่าแรงหรือสวัสดิการต่าง ๆ ให้ต่างจากคนเมืองที่มีทางเลือกมากกว่า เสียงสนทนาดังจนทำให้เขาเงยหน้าขึ้นมองพร้อมทั้งทบทวนต่อสิ่งที่ได้ยิน ภาพนำเสนออย่างต่อเนื่อง เป็นภาพการให้คำสัมภาษณ์ของคนต่างจังหวัดโดยเฉพาะคนที่มาจากจังหวัดยโสธรซึ่งมีถิ่นกำเนิดมากจากที่เดียวกับเขา สลับกับการให้สัมภาษณ์ของท่านนายกรัฐมนตรี นายชวลิต ยงใจยุทธ ผู้ซึ่งเป็นนายกรัฐมนตรีในช่วงนั้น ออกมาพูดถึงการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของความเดือดร้อนของผู้คนต่างจังหวัดในภาพเขานั่งอยู่หน้าโทรทัศน์ โดยความรู้สึกครุ่นคิดและสนใจต่อภาพข่าวที่กำลังนำเสนออย่างเหม่อลอย ภาพตัดกลับไปกลับมาระหว่างโทรทัศน์และใบหน้าของเขา ภาพเฟดขึ้นไปเป็นภาพของการนำเสนอเทคนิคการถ่ายทำเป็นภาพความวุ่นวายของสังคม โดยถ่ายทำไปในที่ต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งรวมของผู้คนเช่น ย่านอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ทางด่วนสะพานลอย ภาพของผู้คนที่ต้องดิ้นรนต่อสู้ เช่นภาพของขอทานที่ทำมาหากินตามย่านชุมชน



ภาพประกอบ 6 เรื่อง สถานีกรุงเทพ

จากก๊อก โดยภาพเป็นการถ่ายทำแบบสโลว์โมชั่น (slow-motion) พอหันหน้ามากลับกลายเป็นใบหน้าของเขา กำลังดื่มดื่มน้ำกิน การสื่อความหมายด้วยนัยสำคัญนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงความคิดของผู้สร้าง ที่ตั้งใจจะให้ผู้ดู รับรู้และตีความ โดยใช้ภาพแทนสัญลักษณ์ว่าพวกเขาต้องอยู่ต่อไปในเมืองหลวง อีกไม่นานเขาก็อาจมีสภาพ ไม่ต่างอะไรกับชายคนนี้ก็เกินไปได้ ซึ่งเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ แฝงด้วยความหมายและความคิดให้ผู้ดู จักตีความ โดยมีต้องบอกเล่าด้วยคำพูด ชาวดีเสียงเป็นดนตรีที่เศร้า



ภาพประกอบ 7 เรื่อง สถานีกรุงเทพ

เป็นการนำเสนอของชายคนเดิมที่หมดหวังสิ้นหวัง ท้อแท้กับการเข้ามาแสวงหาโชคในเมืองใหญ่หรือ กรุงเทพฯ กำลังนั่งเหม่อลอยอยู่ในบริเวณสถานี รถไฟที่เดิมในภาพสื่อให้เห็นว่าการเดินทางและการ แสวงหาของเขาสิ้นสุดลงแล้ว และกำลังจะเดินทาง กลับบ้านเกิด โดยในภาพถ่ายให้เห็นก๊อกน้ำ ที่อยู่ ระหว่างทางรถไฟ เขาเห็นผู้ชายคนหนึ่งกำลังเดินมุ่ง หน้าไปยังก๊อกน้ำ โดยแยกถุงขยะทำทางมอมแมม ก้มลงดื่มดื่มน้ำก๊อกจากก๊อกน้ำ ภาพซูมใบหน้าของ เขาและถ่ายให้เห็นด้านหลังของชายที่กำลังดื่มกินน้ำ

ภาพมิดสนิทที่มีเสียงรถไฟดังขึ้น และมีเสียงของ พนักงานบนรถไฟกำลังปฏิบัติหน้าที่ ภาพที่นำเสนอ เป็นภาพของชายคนเดิมกำลังมุ่งหน้ากลับบ้านเกิด ด้วยความหมดหวังท้อแท้ เป็นภาพ slow-motion และมีเสียงชาวดีดนตรีเศร้าคลอกับภาพที่นำเสนอ เฟดภาพและเสียงจนหายไป

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น จากรางวัลเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช่างเผือก ประจำปี 2540

เรื่อง “สถานีกรุงเทพฯ”

โดย บิน กิจจรพงษ์

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “สถานีกรุงเทพฯ” ของ บิน กิจจรพงษ์ การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา ที่ผู้สร้างได้สร้างเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอยู่ บริบทในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของการต่อสู้ดิ้นรน และความอยู่รอด ซึ่งผู้สร้างได้สร้างภาพของเนื้อหาสาระที่ให้ผู้ดูเห็นว่าการดิ้นรนต่อสู้ที่จะเข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเมืองนั้นเป็นอย่างไร จากภาพโดยรวมผู้วิจัยมีความเห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้สภาพความเป็นจริงของสังคมในปัจจุบัน หยิบยกเอาปัญหาของสังคมที่มีอยู่ในชนกลุ่มใหญ่ หรือสภาพชีวิตชนชั้นกลาง มานำเสนอให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคิดหรือติดตามกับการสร้างคำถามที่อยู่ในจิตใจว่าการเข้ามาเผชิญกับชีวิตวุ่นวายของสังคมเมืองนั้นต้องต่อสู้และดิ้นรนเพียงใด ผู้สร้างอาจสร้างเรื่องราว-เนื้อหาจากสาระที่เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจต่อสิ่งที่พบเห็นในสังคมในปัจจุบันเพราะเมื่อผู้วิจัยได้ย้อนกลับไปมองว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นผลงานที่ถูกสร้างขึ้นเมื่อปี 2540 จนในปัจจุบันนี้ก็ล่วงเลยมาถึง 6 ปีแล้วก็ตาม ผู้วิจัยคิดว่าสภาพของสังคมเมืองในสมัยนั้นทวีความรุนแรงในด้านของสังคมที่ทุกคนต่างก็เข้ามาดิ้นรนต่อสู้ บริบทของสังคมไทยในช่วงนั้นก็ไม่ได้แตกต่างจากบริบทในยุคสมัยนี้นัก ผู้วิจัยจึงคิดว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ยังคงสาระและเรื่องราวในการในการนำเสนอได้ต่อไปในอนาคต ปรากฏได้ที่เศรษฐกิจและความเป็นอยู่ของสังคมไทยดีขึ้นตามลำดับ เนื้อหาสาระในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้อาจเป็นเพียงอดีตที่เคยเกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยของเราที่ผ่านมา จนเห็นเป็นปัญหาที่เล็กน้อยเมื่อเทียบกับเหตุการณ์ในอดีตก็เป็นไปได้

ประเด็นบทบาทภาพยนตร์

ในประเด็นของบทบาทภาพยนตร์ในเรื่อง “สถานีกรุงเทพฯ” ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นได้ใช้บทบาทภาพยนตร์ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้โดยใช้คำพูดเชื่อมโยงเรื่องราวให้ดำเนินต่อเนื่องไป ภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาษาทั่วไปตามเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ บทพูดมีคำพูดที่จงใจให้ผู้ดูมีเจตนาที่จะติดตามและเป็นบทบาทภาพยนตร์ที่พยายามให้ผู้ดูได้เข้าใจในเรื่องที่ต้องการสื่อและนำเสนอมากที่สุด บทภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นบทบาทยนตร์ที่ใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องเข้ามาสื่อให้ผู้ดูรู้สึกติดตามกับภาพที่นำเสนอ ผู้วิจัยคิดว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องสถานีกรุงเทพฯ เป็นภาพยนตร์ที่ต้องมีบทบาทภาพยนตร์ประกอบ จึงจะเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอให้มากขึ้น บทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ยังใช้ภาษาที่เรียบง่ายเกินไป ควรมีภาษาที่บอกและส่งอารมณ์ของผู้แสดงให้ชัดเจนกว่านี้ จะทำให้เรื่องน่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น บทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับ

เรื่องที่น่าสนใจอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ส่วนบทบาทยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพมีความสมบูรณ์ขึ้น และสามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้ และในประเด็นของบทบาทยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู

ประเด็นการนำเสนอผลงานภาพยนตร์สั้น

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ในประเด็นการนำเสนอที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงการนำเสนอในมุมมองต่าง ๆ ที่ผู้สร้างได้สร้างสรรค์ในเรื่องของการกำหนดโครงเรื่อง ผู้สร้างได้สร้างโครงเรื่องที่มีลักษณะที่เป็น classic cinema หรืออาจจะเรียกว่า drama เน้นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมเป็นหลัก ผู้สร้างได้สร้างโครงเรื่องที่น่าสนใจของสภาพสังคม โดยในส่วนของอวัจนภาษาในภาพยนตร์เรื่องนี้คือส่วนประกอบที่เป็นภาพ ได้แก่ ขนาดภาพ (film size) ต่าง ๆ การเลือกใช้ภาพขนาดต่าง ๆ เป็นการแสดงออกทางภาพยนตร์ ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้กำหนดขนาดของภาพหลายขนาด เพื่อความหลากหลายและให้เกิดการเหมาะสมของการเล่าเรื่องโดยกำหนดให้มีภาพ establishing shot ซึ่งเรียกว่าภาพไกลหรือ long shot ในการแนะนำเรื่องหรือในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์หรือเมื่อเริ่ม sequence ใหม่ ภาพในลักษณะนี้ผู้สร้างได้นำเสนอเพื่อบอกเล่าถึงอารมณ์หรือตัวแสดงในเรื่องด้วย ขนาดของภาพจึงใช้ภาพขนาดที่มีลักษณะกว้าง เพื่อให้เห็นทั้งอาณาบริเวณอันกว้างขวาง เช่น ตัวแสดงกำลังลงมาจากรถไฟ และกำลังจะมุ่งหน้าไปและเห็นภาพของผู้คนที่กำลังสัญจรไปมาอยู่ในบริเวณนั้น ๆ ทำให้ภาพที่เห็นส่งผลให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกเห็นภาพตาม หรือคล้ายว่าตนเองกำลังอยู่ในฉากนั้น ๆ ด้วย นอกจากภาพ long shot ที่ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เลือกใช้ไปอีกหลาย ๆ สถานการณ์ เช่น ภาพของการสัญจรของผู้คนไปมาบนท้องถนน ส่วนการเลือกใช้ภาพเต็มหรือภาพ Full shot ภาพชนิดนี้จะเห็นรูปทรงของ subject ได้อย่างเต็มตัว เป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงตัวแสดงตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเสนอภาพ full shot ในการเปิดตัวตัวแสดงในฉากต้น ๆ ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกน่าสนใจ และนำติดตามเรื่องได้ในระดับหนึ่ง ส่วนการนำเสนอภาพในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่นภาพ medium shot (ภาพปานกลาง), ภาพ close-up shot ก็เป็นภาพที่แสดงความรู้สึกใกล้ชิด เช่น การ close-up ใบหน้าของตัวแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ต่าง ๆ ด้วย ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ผู้สร้างได้ใช้ลักษณะของขนาดภาพนำเสนอต่อผู้ดูในลักษณะต่าง ๆ โดยใช้การประสานสัมพันธ์กันให้เกิดการเชื่อมโยง จนได้ภาพที่สมบูรณ์เรื่องของการเสียงพูด (voice) เสียงประกอบ (Sound effects) และเสียงดนตรี (Music) ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่จะทำให้เกิดความรู้สึกเข้าใจในภาพที่มองเห็นให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2542 : 84) ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีทั้งเสียงพูดของผู้แสดงโดยใช้เสียงจริงของนักแสดงไม่ใช้ลักษณะของการพากย์ ทำให้ได้อารมณ์ในการฟังตามลักษณะที่ผู้สร้างกำหนด เสียงประกอบ (Sound effects) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้เสียงที่อยู่ในบรรยากาศจริง เช่นเสียงของรถ, เสียงบนท้องถนน, เสียงบรรยากาศภายนอก ส่วนเสียงของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้ใช้เสียงรถยนต์ (music) เพื่อให้เร้าอารมณ์ในช่วงท้ายของเรื่อง ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกเศร้าและสะเทือนใจ ตามลักษณะของผู้สร้าง ผู้วิจัยคิดว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีการเลือกการใช้เสียง (Sound) ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ส่วนในด้านการตัดต่อภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้ลักษณะของการเชื่อม (transition) ภาพให้เกิดความเข้าใจและให้ได้ภาพที่เป็นธรรมชาติ อีกทั้งการใช้ลักษณะของการตัดตรง (Cut) ภาพจาง (fade) เช่น fade out คือมีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพจางเข้า คือภาพจะค่อย ๆ หายไปจนกลายเป็นภาพมืดในหลาย ๆ จาก ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้นำเสนอเทคนิคในการถ่ายทำหลากหลายวิธีเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและให้เกิดการเชื่อมโยงของเนื้อหาและเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ จากการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้ถือว่าผู้สร้างมีความตั้งใจในการสร้าง

ภาพยนตร์สั้นในมุมมองหรือเทคนิคต่าง ๆ จนทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ หากแต่ในบางส่วนเช่น ผู้แสดง และการดำเนินถึงความเหมาะสม, ฉาก, เครื่องแต่งกาย, องค์ประกอบของฉาก, แสงและเงา หากมีการปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมก็จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สมบูรณ์ขึ้น



เรื่องที่ 2

รางวัลช้างเผือก ประจำปี 2541

เรื่อง “คงกระพันชาตีไทย”

โดย สุรัชย์ พัฒนากิจไพบุลย์

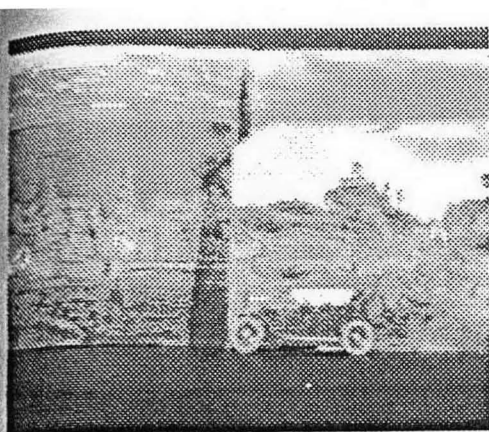
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพประกอบที่ 8 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “คงกระพันชาตีไทย”

เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงวงการภาพยนตร์ของไทยตั้งแต่ยุคในอดีตจนถึงยุคปัจจุบันที่มีความเปลี่ยนแปลงมากมาย ผู้ชายคนหนึ่งเป็นตัวแทนของนักแสดงคนหนึ่งที่กำลังดิ้นรนอุปสรรคนานัปการ เพื่อความคงอยู่และความอยู่รอด และในที่สุดเขาก็ไม่สามารถที่จะรับมือกับความเปลี่ยนแปลงและความมั่นคงกับอาชีพนักแสดงของเขาเอาไว้ได้



ภาพประกอบ 9 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

การนำเสนอภาพเป็นภาพตัดต่อภาพหลากหลาย มี
ภาพสีโบราณเกี่ยวกับวงการภาพยนตร์ไทย ดนตรี
ไทยเป็นชาวด



ภาพประกอบ 10 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ภาพมีคสทมี SUB TITLE เป็นภาษา English
และมีเสียงบรรยายของผู้ชายว่าเรื่องราวนี้เป็นเรื่อง
ราวของชายผู้หนึ่งที่อยู่ในวงการบันเทิงของเมือง
ไทยมาตั้งแต่สมัยเริ่มแรก และเขาต้องการจะเป็น
ดารารวมตะตลอดกาล



ภาพประกอบ 11 เรื่อง คงกระพันชาตีไทย

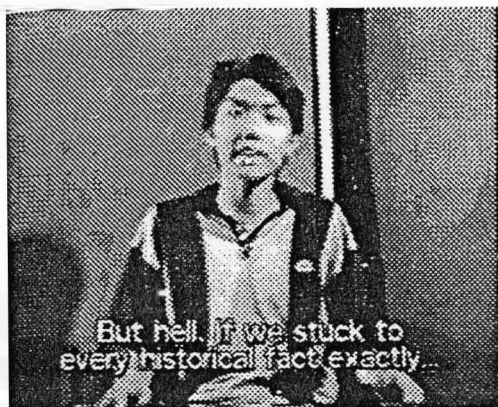
การนำเสนอเป็นภาพของการใช้ลูกเล่นในการจัดฉากแบบง่าย ๆ แทนการเล่าเรื่องโดยผู้บรรยายจะบรรยายตามภาพที่เห็น Title ขึ้น “คงกระพันชาตีไทย Everlasting Thai Hero” เสียงดนตรีไทยคลอ มีการเชิดหนังตะลุง



ภาพประกอบ 12 เรื่อง คงกระพันชาตีไทย

ตัวหนังสือขึ้น มี ๒๕๔๐ ค.ศ.1927 ใช้สัญลักษณ์เป็นลูกเล่นแทนการเล่าเนื้อหาของเรื่อง พร้อมบรรยาย “การเริ่มต้นของหนังไทยคือ กำเนิดขึ้นมาพร้อม ๆ กับดาราตัวประกอบผู้หนึ่ง ซึ่งหลงใหลในวงการมายา” ในเฟรมภาพมีหญิงชายคู่หนึ่งแต่งกายในชุดไทยโบราณ กำลังนั่งเกี่ยวพาราสีกัน หญิงสาวมีท่าทางเอียงอาย ต่อมาก็มีชายคนหนึ่งกระโดดเข้ามาในเฟรมภาพ พร้อมบรรยาย “นี่แหละนายคงกระพันชาตีไทย” “เขาดัดสินใจที่จะขอพรจากเทพเจ้าให้อยู่ในวงการตลอดไป” ในเฟรมภาพใช้คน

แสดงใช้มือช้อนกันหลายคนสะพัดแขนไปมาให้คล้ายกับเทพเจ้า เป็นเงาดำบนฉากสีแดง - น้ำเงิน “โดยไม่มีใครรู้ภูมิหลังที่ชัดเจน เขาก็กลายเป็นหนุ่มอามตะสมใจ



ภาพประกอบ 13 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ในเฟรมภาพเป็นผู้ชายคนหนึ่งนั่งอยู่กลางเฟรมภาพ พร้อมทั้งทำสีหน้าไม่ค่อยพอใจกับสิ่งที่ได้ยินนัก “แต่ขั้นต้นแค่นี้ก็บอกว่าขาดเหตุผลหนักแน่น นักเขียนประวัติศาสตร์บ้าง โห้เฮ้ย! ไอ้การเขียน เรื่องหนึ่งเรื่องหนึ่ง ถ้าเหมือนประวัติศาสตร์ทุกกระเบียดนิ้วมันจะน่าสนใจได้อย่างไร ทำเหมือนว่าไอ้หนังสือที่ให้เด็กท่องมาร้อยปีมันจะไม่บิดเบือนอย่างนั้น”



ภาพประกอบ 14 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ตัวหนังสือขึ้น ปี ๒๔๗๔ ค.ศ.1931

การนำเสนอภาพเป็นภาพถ่ายลงสีน้ำแบบโบราณ เป็นภาพของคนในยุคก่อน ๆ หลากหลายรูป ผู้บรรยาย “และนี่คือภาพของคนจำนวนมากที่เข้ามาคัดเลือกนักแสดงในหนังเสียงเรื่องแรกของไทย” ดนตรีไทยคลอเบา ๆ ภาพที่นำเสนอเป็นภาพของผู้หญิงถ่ายหลาย ๆ แอ็คชั่น” ผู้ที่ได้รับเลือกคือคนนี้” มีการแสดงบทเลิฟซีนแบบไทย ๆ โดยใช้มุกล้อช่วย “นั่นคือบทจูบแบบฝรั่ง” ต่อด้วย “แต่สิ่งที่คงกระพันได้รับก็คือ บทจูบแบบไทย” ผู้หญิงที่แสดง ม้วนอายและตบหน้าอย่างแรง



ภาพประกอบ 15 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ใช้ภาพการนำเสนอเป็นภาพแบบแอนิเมชัน โดยการ
ใช้ภาพกระดานนำเสนอเป็นภาพรถเก่าโบราณวิ่ง
ผ่านหน้าโรงหนังศรีกรุงพร้อมบรรยาย “เขาจึงไม่ได้
รับเลือกให้เป็นพระเอกของหนังเรื่องนี้ ถือแล้วกัน
ว่าวันนี้ยังไม่ใช้วันของเขา



ภาพประกอบ 16 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ตัวอักษรขึ้น เซนเซอร์ CENSORED



ภาพประกอบ 17 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

เสียงดนตรีไทยขึ้น ผ้า màn เปิดมีตัวแดงเป็นหญิง
ชุมนุมหน้าใกล้ ๆ ใช้แสงถ่ายย้อน บทพูด “ไม่ได้การ
จูบแบบนี้ทำลายภาพลักษณ์วัฒนธรรมไทย “อ่า ๆ
 ๆ ๆ” เฟรมภาพเป็นตัวแสดงหญิงคนเดิมแต่งชุด
ไทยโบราณ ถือ ขวานฟันฟิล์ม พร้อมทั้งหัวเราะ
อย่างสะใจ



ภาพประกอบ 18 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

มีภาพหนึ่งทะลุบังนักแสดงชายทำท่าทางเหมือน
กัน เมื่อหนึ่งทะลุผ่านหน้าจอนักแสดงชายทำท่า
ทางต่าง ๆ แต่งกายหลากหลายสไตล์เปลี่ยนบทบาท
ไปเรื่อย ๆ บทพูด “กระนั้นก็ตามดงกระพันก็ได้
แสดงหนังเรื่องแล้วเรื่องเล่า เขาได้รับบทบาทมาก
มายจนกระทั่งเขาต้องอำลาบทบาทชื่อดังนี้ ด้วย
การเปลี่ยนแปลงชีวิตและใบหน้าทั้งหมด กลายเป็น
ดาราที่โด่งดังที่สุดของยุค “มิตร ชัยบัญชา” ภาพที่
นำเสนอเป็นภาพตัวแสดงใส่หน้ากากของ มิตร
ชัยบัญชา รวมทั้งอิริยาบถต่าง ๆ ที่มีมิตรเคยแสดง

ภาพยนตร์ไว้ เสียงดนตรีไทยคลอ บทพูด “ไม่ว่าเขาจะเล่นบทบาทใดเขาก็เป็นมิตร เขาเป็นดาราดังเพียงคน
เดียวกระมัง ที่ไม่ได้รับรางวัลอะไรเลย “ภาพนำเสนอยังคงต่อเนื่องต่อไป เฟรมภาพมีกลุ่มหญิงสาวส่งเสียง
กรีดกรีด แสดงถึงความนิยมอย่างที่สุด บทพูด” เขาโด่งดังจนถึงขีดสุดคิวภาพยนตร์มีมากมายจนจำไม่ได้
ว่าต้องเล่นกี่เรื่องต่อวัน” กลุ่มหญิงสาวยังคงกรีดกรีดต่อไป บทพูด” ในที่สุดมิตร จึงตัดสินใจอำลาวงการ
โดยออกข่าวว่าตนเองเสียชีวิตเพื่อให้มีชื่อเสียงเป็นอมตะนิรันดร์กาล”



ภาพประกอบ 19 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ตัวอักษรขึ้น ๘ ต.ค. ๒๕๑๓

8 OCT. 1970

เสียงชาวดังเป็นเสียงเฮลิคอปเตอร์ และมีเสียงผู้ชายร้อง ภาพในเฟรมเป็นภาพของผู้หญิงคนหนึ่งถือหน้ากากมิตร ยืนกลางภาพ ร้องให้คร่ำครวญ กับการจากไปของเขา ชาวดังเป็นเพลง ธรณีกรรมแสง บทพูด "ข่าวการตกเฮลิคอปเตอร์ได้ผลจริง ๆ เขาเป็นดาวค้างฟ้าไปเสียแล้ว"



ภาพประกอบ 20 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

มีตัวอักษรขึ้นเซอร์ ทั้งไทยและ English กำกับนักแสดงหญิงคนเดิมที่แต่งกายชุดไทยโบราณออกมาถือขวานฟันฟิล์มพร้อมทั้งกล่าวว่า "ไม่ได้ทำลายภาพพจน์ดาราชื่อดัง" บทพูด (ชาย) "การตัดสินใจครั้งนั้นถือว่าการตัดสินใจที่สำเร็จและล้มเหลว เพราะดงกระพันไม่สามารถสร้างชื่อเสียงไปประดับได้อีกแล้ว" ภาพของนักแสดงชายเดินหายเข้าไปในรูปภาพสีน้ำมัน



ภาพประกอบ 21 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

นักแสดงชายแต่งกายร่วมสมัยใส่หน้ากากดารารภาพ ประกอบเป็นภาพคล้ายแฟนตาซี ดนตรีทันสมัย คลอ บทพูด “ดารารใหม่ ๆ เข้ามาแทนที่และมีชื่อเสียงในปัจจุบัน” บทพูด “ไม่มีใครรู้ว่าดงกระพันเป็นใครมาจากไหน เขายังคงแสดงเช่นเดิม แต่อัจฉาสำหรับภาพยนตร์ ระดับล่างเท่านั้น”



ภาพประกอบ 22 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

เป็นภาพนักแสดงหญิงชุมทั้งหน้า ช้อนตามอง แสดงท่าทางเอียงอาย ถ่ายภาพแบบ SLOWMOTION มีนักแสดงชายเพ่งมองเธออยู่ ชาวัดดนตรีหวาน บทพูด “ในที่สุดดงกระพันก็ได้พบรักกับสาวจตคอนตินิวในกองถ่าย ชื่อเพ็ญ “หญิงสาวแสดงตามคำบรรยาย ใช้ภาพเงาแทนสัญลักษณ์ของชายหนุ่มและหญิงสาวทกอดกัน บทพูด “เขาตัดสินใจอำลาวงการมายา โดยอยู่กินกับภรรยาสุดที่รัก”



ภาพประกอบ 23 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ชายคนหนึ่งนั่งอยู่กลางเฟรมภาพ ก้มลงดูฟิล์มที่ถูก
ทั้งพร้อมบ่นพึมพำ



ภาพประกอบ 24 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ภาพนักแสดงชายหญิงกอดกันมองกัลยา อยู่กลาง
เฟรม นักแสดงหญิงอีกคนแต่งชุดไทยเดินถือป้าย
เขียน พ.ศ. 2515 / 2516

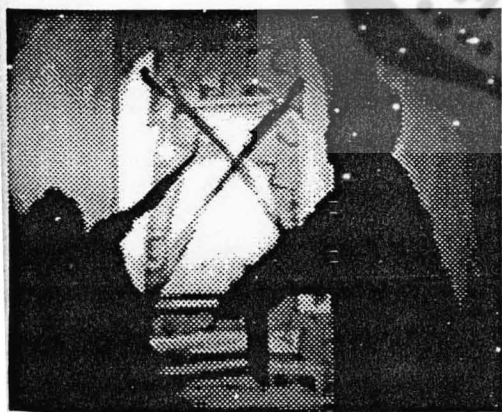


ภาพประกอบ 25 เรื่อง คงกระพันชาติไทย

ภาพมิตสนิท ตัวอักษรขึ้น 14 ต.ค. ๒๕๑๖

14 OCT. 1973

บทพูด “วันเวลาผ่านไป” เสียงชาวดังเป็นเสียงเอ
ลิปคอปเตอร์ เสียงปิ่น เสียงพูดคน นักแสดงชาย
คนหนึ่งถือปืนมาป้ายลงบนรูปรัฐธรรมนูญ บทพูด
“เวลานั้นกระแสการเมืองรุนแรงมาก คงกระพันได้
รับแรงหนุนให้สร้างหนังสือก่อนสังคมโดยการ
สนับสนุนจากเพ็ญ ภรรยาของเขา” ภาพชายหญิง
แอ็คชั่นถ่ายรูป บทพูด “เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายเขา
จึงใช้ภรรยาของเขาเป็นนางเอกของเรื่อง ดนตรี
คลอ



ภาพประกอบ 26 เรื่อง คงกระพันชาติไทย

ตัวอักษรสีแดงบนพื้นดำ 6 ต.ค. ๒๕๑๙

6 OCT. 1976

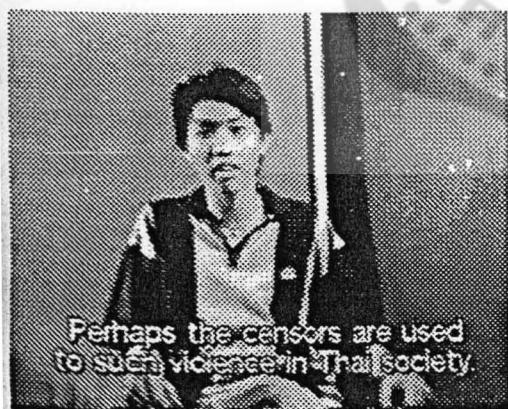
ชาวดังเสียงและภาพที่นำเสนอเป็นการประท้วง บท
พูด “คองกระพันได้ใช้เหตุการณ์ในครั้งนั้นเป็นโอกาส
ในการถ่ายทำภาพยนตร์” การนำเสนอภาพเป็น
ความรุนแรง ใช้เงาคนเป็นสัญลักษณ์แทนภาพ บท
พูด “และเขาก็ได้ภาพที่น่าจดจำไปตลอดชีวิต”
เสียงชาวดังเป็นดนตรีเศร้า ภาพที่นำเสนอเป็นภาพ
ขาวของเหตุการณ์ 6 ต.ค. 19 นักแสดงชายชุม
หน้าใกล้ ๆ ทำทางตลกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ภาพ
ที่นำเสนอเป็นภาพขาวเหตุการณ์ตอนสำคัญๆ ของ

6 ต.ค. 19 ตัดภาพทีละภาพ (ขาว-ดำ) บทพูด “ภรรยาของเขาเป็นเหยื่อความรุนแรงโดยมิได้เกี่ยวข้องกับ
การประท้วงใด ๆ เลย”



ภาพประกอบ 27 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ในภาพเป็นเท้าของหญิงสาวสวมชุดนักศึกษาannon
เสียชีวิต และมีคนลากจนสุดเฟรม บทพูด "CUT"



ภาพประกอบ 28 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

ชายคนหนึ่งนั่งอยู่กลางเฟรมภาพ พร้อมบทพูด
"ผมดีใจมากเลยที่ภาพเดือนตุลาคม ผ่านการ
เซ็นเซอร์ คงเพราะกองเซ็นเซอร์ผ่านความซาซึน
ของภาพความรุนแรงในสังคมไทย"



ภาพประกอบ 29 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

นักแสดงชายแสดงสีหน้าเศร้าและเหม่อลอย บทพูด “การตายของภรรยาทำให้เขาไม่ต้องการเกี่ยวข้องกับหนังอีกเลย ต่อมาธุรกิจหนังโป๊ เข้ามาในตลาดมืด” นักแสดงชายทำท่าทางปิดป้อง บทพูด “เขาปฏิเสธเมื่อถูกชักชวน”



ภาพประกอบ 30 เรื่อง ดงกระพันชาติไทย

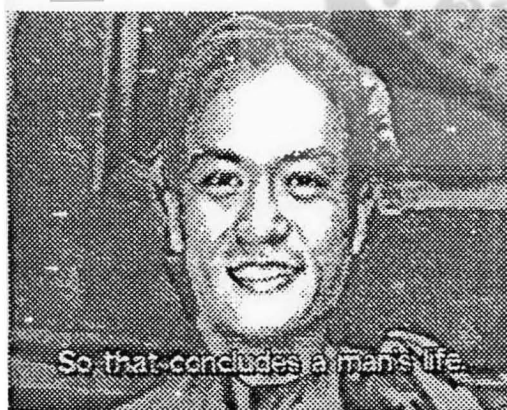
ภาพนักแสดงหญิงแสดงท่าทางยั่ววน ดนตรีประกอบเร้าใจ บทพูด “จากการที่รายได้แทบไม่มีเหลือแล้ว เขาจึงเรียนรู้ได้ว่าศักดิ์ศรีของคนซื้อได้ด้วยเงินตรา และแล้วก็ถึงคิวถ่ายของผู้หญิงคนนี้” “ภาพนักแสดงหญิงออกมาต่อต้าน “ไม่ได้ทำอย่างนี้ไม่ได้” ชายที่นั่งลุกขึ้นเดินอย่างอารมณ์เสีย เขาไปต่อว่า “ไม่ได้นั่งอย่างนี้ไม่ผ่าน” ฝ่ายหญิงตอบ



ภาพประกอบ 31 เรื่อง คณะกรรมการแห่งชาติไทย

ไปที่มีชื่อเสียง นั่นคือบทสรุปชีวิตลูกผู้ชาย นายคณะกรรมการ" ภาพที่น่าเสนอเป็นภาพย้อนขอทบางขอทตั้งแต่

ภาพนักแสดงชายสวมเสื้อผ้าหนาและค่อย ๆ ถอดทีละชั้น บทพูด "ในยุคที่หนังไทยเห่อไปนอกหนังไปก็เช่นเดียวกัน และเข้าต้องรอคำสั่งเดียวคือ แก้วนำแปลกที่ว่า ผู้ให้ความรักษากฎหมาย กลับร่วมมือกับเขาเป็นอย่างดี วันที่ 17 พ.ย. 2535 เขานัดเจ้าหน้าที่ตัดสินบทโดยไม่รู้ว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นกับประเทศ ถ้าคุณอยากเห็นหนังที่ไม่ปิดบัง คุณต้องบินไปดูที่เมืองนอก เพราะในประเทศพวกเขาชอบเซ็นเซอร์ตัวเอง" ภาพซูมไปที่เก้าอี้ ตัวอักษรเขียนติดไว้ว่า DIRECTOR บทพูด "คณะกรรมการไม่ได้ทำด้วยใจ เขาทำด้วยกาย การเลื่อนขั้นเป็นผู้กำกับหนัง



ภาพประกอบ 32 เรื่อง คณะกรรมการแห่งชาติไทย

ภาพมีตัวหนังสือเป็น SUB TITLC เป็นภาพ English บทพูด "ปัจจุบันเขายังคงใช้ชีวิตในประเทศอย่างภาคภูมิใจ"

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น จากรางวัลเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2541

เรื่อง “คงกระพันชาติไทย” โดย สุรัชย์ พัฒนากิจไพบูลย์

สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

เรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเรื่อง “คงกระพันชาติไทย” เป็นเรื่องราวการนำเสนอในเนื้อหาสาระที่พูดถึงวงการภาพยนตร์ไทย โดยใช้ตัวแทนการเล่าเรื่องเป็นชายคนหนึ่ง การพูดถึงเรื่องราวและสาระเป็นลักษณะการประชดประชันเสียดสีสังคมในวงการภาพยนตร์ไทย วงการภาพยนตร์ไทยกับการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื้อหาต้องการจะสะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง และการยอมรับเอาวัฒนธรรมของตะวันตกในวงการภาพยนตร์ไทย หรือแม้แต่ความเห็นแต่ตัวของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่โดนกดดันกดขี่จนไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง การสร้างภาพยนตร์ที่ต้องตอบสนองเหตุผลทางธุรกิจ ผู้สร้างไม่สามารถที่จะสร้างผลงานตอบสนองตัวเองได้ เนื่องจากเหตุผลทางธุรกิจที่เข้ามาทำลายความคิดและอุดมการณ์ของผู้สร้าง กลายเป็นความจำเป็นต่อการสร้างผลงานทางด้านภาพยนตร์ที่โดนผลกระทบจากเหตุผลดังกล่าว

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เรื่องราวและเนื้อหาของสาระที่ต้องการนำเสนอเหมาะสมกับชื่อเรื่องเพราะทำให้ผู้ดูเกิดความสนใจกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถสร้างได้สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนออยู่ในเกณฑ์พอใช้ได้ ส่วนการนำเสนอเรื่องราวเนื้อหามีความชัดเจนเหมาะสมและเรื่องราวเนื้อหาก็น่าสนใจสอดคล้องกับบริบทในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี เพราะภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้พูดถึงวงการภาพยนตร์ไทย ที่ต้องการนำเสนอภาพเจตนาารมณ์ของผู้สร้าง อีกทั้งในต้นแง่คิดและคุณค่าในการสะท้อนปัญหาภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ก็ทำได้ดี เพราะมีมุมมองในการนำเสนอแตกต่างจากภาพยนตร์อื่น ผู้วิจัยพบว่าในการชมภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจะทำความเข้าใจได้ยากเนื่องจากมีการดำเนินเรื่องยาวและข้อทในการนำเสนอที่ซับซ้อน

ประเด็นบทภาพยนตร์

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “คงกระพันชาติไทย” บทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดในผลงานภาพยนตร์ เพราะบทภาพยนตร์ที่ใช้ลักษณะเป็นแบบการบรรยายงาน และนำเสนอภาพให้สอดคล้องกับบทบรรยายที่นำเสนอ บทภาพยนตร์ในเรื่องนี้เป็นบทภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาโดยทั่วไป การลำดับบทเป็นการเล่าเรื่องที่แฝงความหมายโดยนัยให้ผู้ดูรู้สึกสะกิดใจหรือรับรู้และเข้าใจ ตามภาพที่ต้องการนำเสนอ การบรรยายโดยใช้ผู้พากย์เป็นเสียงผู้ชาย ผู้วิจัยคิดว่าสามารถทำให้ภาพมีความต่อเนื่องและน่าสนใจเป็นอย่างดี เหมาะสมที่จะสามารถเร้าอารมณ์ของผู้ดูได้ ตลอดการดำเนินเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่ใช้นิตยรีประกอบแบบประยุกต์ให้เข้ากับมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ เป็นการเล่าเรื่องที่นำเสนอภาพได้ตรง แต่ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีบทภาพยนตร์ที่ยาวและมีความเข้าใจได้ยากในบางช่วง จึงลดความน่าสนใจการ

บรรยายสลับกับเสียงของนักแสดงในบางข้อที่ไม่ทำให้เกิดความน่าสนใจเท่าที่ควร การวิเคราะห์ในเรื่องของบทบาทยนตร์ในเรื่องนี้ใช้ภาษาอยู่ในเกณฑ์พอใจ กับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ การใช้บทบาทยนตร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น การเชื่อมโยงภาพและเรื่องก็สามารถทำได้ดีในบางข้อ และบทบาทยนตร์ที่สร้างขึ้น ผู้สร้างก็สามารถนำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่คนดูได้

ประเด็นการนำเสนอ

ผลงานการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “คงกระพันชาตีไทย” ผู้สร้างได้ใช้เทคนิคและมุมมองในการนำเสนอผลงานเรื่องนี้ โดยการใช้เทคนิคและวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลาย การวางโครงเรื่องเกี่ยวกับการพูดถึงวงการภาพยนตร์ไทยในอดีตจนถึงปัจจุบัน การวางแผนเรื่องและภาพที่ต้องการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ โดยการใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่สอดใส่เข้าไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะคล้าย FANTASY เรื่องราวและภาพที่นำเสนอสนุกสนานและดูประชดประชัน ภาพมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ บาง seen เป็นภาพที่ดูจริงจังแต่ในบาง seen เป็นภาพที่สร้างขึ้นเพื่อล้อเลียนสนุกสนานสร้างอารมณ์ต่อผู้ดูในหลาย ๆ มุมมอง โดยในส่วนของสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้จะได้แก่บทบาทยนตร์ที่ใช้ลักษณะการบรรยาย การพากย์เสียงสลับกับการให้นักแสดงพูดสอดแทรกในบางครั้ง เพื่อให้เชื่อมโยงและส่งผลให้ผู้ดูเข้าใจได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้าง การใช้ดนตรีในการประยุกต์ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ที่สร้างได้ดีในระดับหนึ่ง ส่วนประกอบของภาพยนตร์เรื่องนี้คือขนาดของภาพ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้กำหนดขนาดของภาพในขนาดต่าง ๆ กัน เช่น full shot, medium shot ภาพ close-up แต่ส่วนใหญ่จะใช้ขนาดของภาพแบบ Medium shot (ภาพขนาดกลาง) ในการนำเสนอ การใช้ฉากประกอบในการเล่าเรื่อง ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ยังขาดความพิถีพิถันในบางฉากอยู่ จึงทำให้ผู้ดูยังไม่รู้สึกถึงอารมณ์ร่วมได้ดีเท่าที่ควร ตัวแสดงหรือนักแสดงก็สามารถแสดงอารมณ์ของการแสดงได้อยู่ในเกณฑ์พอใช้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่นการถ่ายภาพ, การปะติดภาพ การใช้ลูกเล่นต่าง ๆ เพื่อให้ภาพเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ลักษณะของโทนสีของภาพยนตร์ใช้เป็นโทนสีที่ให้ความรู้สึกสนุก เพื่อให้เหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ การนำเสนอในเรื่องของเวลาผู้วิจัยคิดว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เวลาในการเล่าเรื่องนาน จนทำให้ขาดความน่าสนใจในบางช่วงไป หากกระชับเวลาในการนำเสนอให้ลดลงกว่านี้ จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ในเรื่องของการตัดต่อภาพ ผู้วิจัยยังรู้สึกว่าขาดความกลมกลืนและยังไม่ต่อเนื่องนัก ส่วนการนำเสนอในเรื่องของแนวคิด ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สามารถสร้างให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้

เรื่องที่ 3

รางวัลช่างเผือก ประจำปี 2542

เรื่อง "มือเที่ยง"

โดย ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพประกอบ 33 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "มือเที่ยง"

เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวของชายคนหนึ่ง ที่รักความเป็นระเบียบเรียบร้อย พฤติกรรมที่เขาแสดงออกเป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาจากนิสัยที่แท้จริงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในร้านก๋วยเตี๋ยวแห่งหนึ่ง



ภาพประกอบ 34 เรื่อง มือเที่ยง

(ภาพที่นำเสนอเป็นบริเวณริมถนน)

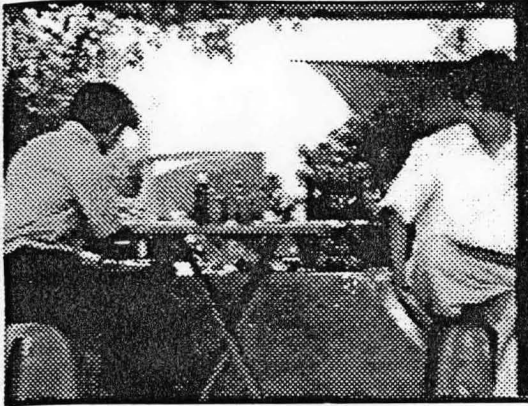
เฟรมของภาพมุมขวามือมีมือของผู้ชายคนหนึ่งกำลังกอดหนังสือ ภาพมุมซ้ายของเฟรมภาพเป็นภาพถึงขยະที่มีขยະล้นออกมาจนถึง เสียงชาวด เป็นเสียงรถยนต์วิ่งบนท้องถนนในภาพปรากฏเป็นภาพเด็กผู้ชายคนหนึ่งชะเง้อมองเพื่อต้องการข้ามถนนไปฝั่งตรงข้าม และในมือถือถุงน้ำแข็งที่กำลังกินอยู่ ก่อนวิ่งข้ามถนนเขาโยนถุงน้ำแข็งลงบนถังขยะ แต่คาอยู่บริเวณปากถัง ผู้ชายที่กำลังกอดหนังสือ ทำท่าขยับตัวช้า ๆ โดยในภาพก็ยังไม่แสดงให้เห็นถึงหน้าตา พยายามใช้มือดันถุงน้ำแข็งลงไปจนถึงขยະให้มิดชิด และก็ไต่วิ่งข้ามถนนไป



ภาพประกอบ 35 เรื่อง มือเที่ยง

TITLE ขึ้น "มือเที่ยง"

ตัวหนังสือเลื่อนหาย เฟรมภาพสว่างเป็นภาพริมถนน ชายคนเดิมเดินเข้ามาหยุดบริเวณกลางเฟรมภาพและใช้มือจัดหนังสือที่ถืออยู่ให้เป็นระเบียบและวิ่งข้ามถนนไป



ภาพประกอบ 36 เรื่อง มือเที่ยง

เพื่อให้รู้สึกว่ามันสบาย แต่เมื่อรู้สึกว่ามันไม่ค่อยสบายเขาจึงขยับโต๊ะให้ชิดลำตัวมากขึ้น เขามองเห็นพวงพริกที่วางอยู่กลางโต๊ะกระจัดกระจายไม่เป็นระเบียบเขาจึงใช้มือจัดวางซ้อนในพวงพริกให้วางตรงกันอย่างมีระเบียบมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเลื่อนไปบริเวณขอบโต๊ะด้านซ้ายมือ ในเฟรมภาพขยายภาพของพวงพริกให้เด่นและน่าสนใจ เขายับกระดาษขีดข่วนขึ้นมาและเช็ดคราบน้ำมันโต๊ะก่อนที่จะทางร้านจะมาเช็ดให้และไม่ให้เป็นการเสียเวลาในขณะที่คอยอาหาร ภาพหยุดที่ผู้ชายคนตรงข้ามที่กำลังอ่านหนังสืออย่างขมกัเขม่น ก้มลงมองโต๊ะที่ถูกลากออกไปค่อนข้างไกลตัวและท่าทางมองอย่างสงสัย ขยับตัวตามแบบเสียไม่ได้ ภาพเฟรดลง



ภาพประกอบ 37 เรื่อง มือเที่ยง

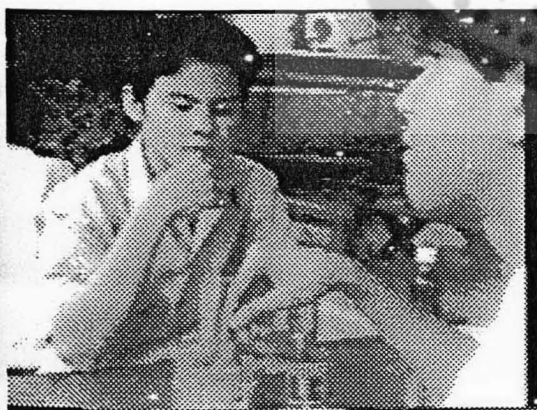
เป็นภาพของร้านขายกล้วยเตี๋ยที่อยู่บริเวณริมถนนฝั่งตรงข้าม มีคนมานั่งกินกล้วยเตี๋ยอยู่หลายคน ภาพเป็นมุมยาว มองให้เห็นถึงบริเวณทั้งหมดของร้าน ชายคนเดิมมาหยุดอยู่ที่แม่ค้าและสั่งกล้วยเตี๋ยทาน พร้อมทั้งเดินไปหาที่นั่งใช้กล่องสำไปมาแทนสายตา เมื่อเห็นเก้าอี้ตัวหนึ่งว่างเขาเดินเข้าไปนั่งกับชายคนหนึ่งที่กำลังนั่งอ่านหนังสือ เขาจัดวางกระเป๋าทือพร้อมหนังสือที่ถือมาวางไว้บริเวณที่ใกล้ตัว การจัดวางหนังสือก็จะจัดการวางอย่างเป็นระเบียบเช่นเคย เขาก็มองดูที่ขาเก้าอี้ขยับขาเก้าอี้ให้ตรงกับอิฐบล็อกของฟุตบอล พร้อมทั้งขยับแขน

ในภาพนำเสนอเป็นขาโต๊ะกำลังเลื่อนเข้าพร้อมทั้งเก้าอี้ที่ถูกขยับให้ตรงล็ค ความใส่ใจในข้าวของและพวงพริก ยังคงเป็นเช่นเดิม แต่เมื่อสายตาออกไปข้างหน้าพบว่าที่นั่งอีกที่ที่ไม่มีใครนั่ง เขาจึงตัดสินใจลุกขึ้นและเดินหยิบข้าวของไปที่นั่งใหม่ โดยก่อนไปภาพก็ยังนำเสนอให้เห็นถึงความเป็นระเบียบ แม้แต่เก้าอี้ก็ยังคงต้องรักษาระดับไว้เหมือนเดิม โดยชายที่นั่งตรงข้ามทำท่าทางสงสัย



ภาพประกอบ 38 เรื่อง มือเที่ยง

เฟรมภาพเป็นโต๊ะสีแดงเต็ม มีพวงพริกสีแดงตั้งอยู่ตรงกลาง ในภาพสื่อให้เห็นถึงมือของชายคนเดิมที่กำลังจัดการจัดแจงจัดวางพวงพริกให้เป็นระเบียบเหมือนเดิม พร้อมทั้งนำกระดาษชิตชูส่วนตัวที่ใส่อยู่ในกระเป๋าสื่อ นำออกมาเช็ดโต๊ะเหมือนเดิม ลักครู่มีชายผู้หนึ่งเดินเข้ามานั่งเก้าอี้ฝั่งตรงข้าม



ภาพประกอบ 39 เรื่อง มือเที่ยง

ภาพเฟรมให้มีติดลงและสว่างขึ้นพร้อมกับนำเสนอให้เห็นถึงขาเก้าอี้ที่ถูกเลื่อนขึ้นลงให้เสมอกับล้อของริมฟุตบาท ชายที่นั่งตรงหน้าใช้มือเขียนเครื่องปรุงอย่างรอกอยอาหารที่กำลังสั่ง สีหน้าของเขาไม่สนใจใครแต่ชายคนเดิมนั่งมองหน้าอย่างไม่ค่อยสบายอารมณ์ และก็รู้สึกหยุดหงิดกับพฤติกรรมของชายผู้นี้อยู่พอสมควร เขามองไปรอบ ๆ และเฝ้ามองพฤติกรรมของชายคนนี้ต่อไป พอเขาเผลอ ชายคนเดิมก็ใช้มือเลื่อนพวงพริกเข้าไปไว้มุมโต๊ะด้านเดิมอีก โดยภาพที่นำเสนอเป็นภาพของพวงพริกที่กำลังเคลื่อนที่ได้ พวงพริกถูกจัดวางโดยการถ่ายมุมสูง

ขอบที่วางไม่เป็นระเบียบถูกจัดวางจนเรียบร้อยเช่นเดิม เขารู้สึกพอใจแต่ก็ยังไม่วางใจกังวลใช้มือจัดหนังสือให้มุมเสมอกัน จนเป็นระเบียบอีกครั้ง ในภาพชายที่นั่งข้างหน้าก็ใช้พฤติกรรมเดิมเล่นเขียนพวงพริกจนเขารู้สึกอึดอัดกับพฤติกรรมของชายคนนี้เดิมที่ นั่งหันซ้ายแลขวาเหมือนไม่สบายใจพร้อมทั้งดึงเก้าอี้จัดวางให้เหมาะกับโต๊ะ ก้มหน้า เงยหน้า เอามือเท้าค้างสังเกตพฤติกรรมของชายที่นั่งตรงหน้าอย่างไม่ค่อยพอใจ ลักพักเขาได้ก่ายเตี้ยที่สั่งในขณะที่เขาหยิบตะเกียบขึ้นมาตมดู อย่างไม่อยากให้ใครสังเกตเห็น เขาหยิบพวงพริก

มาเติมก้วยเตี่ยวในขณะที่ชายที่นั่งตรงหน้ายังนั่งเล่นพวงพริกอยู่ ภาพที่นำเสนอเป็นภาพขามก้วยเตี่ยวและเครื่องปรุงที่ถ่ายมุมสูง แสดงให้เห็นการเติมเครื่องปรุงของเขา และในขณะที่เติมก็จะระมัดระวังไม่ให้หกหรือเลอะเทอะ



ภาพประกอบ 40 เรื่อง มือเตี่ยว

ตั้งตากิน แม้ขณะกินอยู่ชายคนเดิมพยายามจะนำพวงพริกกลับไปไว้ที่เดิม แต่ถูกชายที่อยู่ตรงหน้าถึงกลับเมื่อต้องการปรุงต่อเนื่องจากยังขาดรสชาติที่ถูกปาก ชายคนเดิมกินไปพยายามมองพวงพริกที่ถูกวางอย่างเกะกะ และพยายามใช้มือเลื่อนพวงพริกทั้ง ๆ ที่อีกมือยังกินอยู่ ในขณะที่เขากินอยู่ชายที่อยู่ตรงหน้าก็เสร็จก็จัดและลุกขึ้น เขาเหลือบมองดูพฤติกรรมสัักพัก และก็ตัดสินใจใช้มือเลื่อนขามก้วยเตี่ยว แก้วน้ำที่วางอยู่เพื่อจัดวางอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ทั้ง ๆ ที่อีกไม่นานขามและแก้วน้ำก็ต้องถูกเก็บไว้ก็ตาม พฤติกรรมความเป็นระเบียบยังคงกระทำอย่างต่อเนื่องต่อไป ขณะที่เขาจัดการกับความไม่เป็นระเบียบเขาก็สังเกตเห็น

ภาพเฟรตให้มือและสว่างขึ้นเป็นภาพของแก้วน้ำสีฟ้า 2 ใบ และภาชนะชาจีนน้ำลงในแก้วทั้ง 2 ใบ จนน้ำล้นออกมาจากแก้ว ภาพของเด็กหญิงวัยประมาณ 4 ขวบกำลังนำไปให้ขณะเดียวกันก็ก้มมองแก้วน้ำที่ถือมาและค่อย ๆ เดินอย่างระมัดระวัง เมื่อน้ำล้นและหกออกมาเด็กน้อยจึงก้มลงตักน้ำแก้วละ 1 ครั้ง เพื่อไม่ให้ น้ำล้นและเก็บเอาไปส่งให้ลูกค้าชายคนเดิมกำลังกินก้วยเตี่ยวที่ปรุงแล้ว สีหน้าแสดงความไม่ร่อย ชายที่อยู่ตรงหน้าแสดงการปรุงอย่างรีบร้อน และไม่สนใจพวงพริก เมื่อปรุงเสร็จก็ตั้งหน้า

น้ำในชามถ้วยเตี้ยหวดลง เขาจึงเดินไปที่แม่ค้า เพื่อให้เติมน้ำถ้วยเตี้ยให้ เขากลับมาพร้อมชามถ้วยเตี้ย ลำดับภาพต่อเนื่องเปลี่ยนมุมกล้องข้าง แต่ก็ยังเป็นภาพการกินถ้วยเตี้ยต่อไปเรื่อย ๆ ลำดับภาพแสดงให้เห็นระยะเวลาในการกินจนหมดชาม เด็กหญิงคนเดิมเดินผ่านมาเขาสังเกตเห็นในน้ำไม่สะอาดจึงส่งให้เด็กหญิงเอาน้ำไปเปลี่ยน เด็กหญิงสังเกตเห็นว่ามิ้นกอยู่ในน้ำจึงใช้มือหยิบออก เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นและเก็บเอาน้ำแก้วเดิมไปให้เขาใหม่ เขาตักน้ำที่ได้จากเด็กหญิงพร้อมทั้งหยิบกระเป๋าน้ำร้อนไป ยังไม่วายที่จะจั่ววางแก้วตัวเดิมให้อยู่เป็นระเบียบ และเดินไปที่แม่ค้าเพื่อจ่ายเงินแล้วเขาก็เลี้ยวซ้ายแลขวาเดินข้ามถนนไป



ภาพประกอบ 41 เรื่อง มือเที่ยง

ภาพมิตสนิทเฟรดภาพสว่างขึ้น เป็นภาพของโต๊ะที่เข้ากันโดยมีชามถ้วยเตี้ยและ แก้วน้ำวางอยู่ เด็กในร้านเดินเข้ามาเก็บจานชามตามปกติ ภาพจบเป็นภาพของเครื่องปรุงพวงพริก กลับมาวางไว้กลางโต๊ะเช่นเดิม

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น จากรางวัลเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2542

เรื่อง “มือเที่ยง”

โดย ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติรี

สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเที่ยง” ได้นำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาที่เกี่ยวกับพฤติกรรมหรือนิสัยส่วนตัวของคนเรา เรื่องราวการนำเสนอได้ใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้ชายที่มีนิสัยเรียบร้อยและมีพฤติกรรมที่แสดงออกต่อตัวเอง สิ่งแวดล้อมและบุคคลอื่นตลอดเวลา จนบางครั้งพฤติกรรมเช่นนี้ทำให้บุคคลอื่นที่อยู่รอบๆ ตัวรู้สึกอึดอัดตามไปด้วย เรื่องราวเนื้อหาและสาระที่ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้กำหนดโครงเรื่องและมีการใช้ location เพียงฉากเดียว แต่ก็สามารถเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี ในประเด็นเรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ผู้วิจัยคิดว่าผู้สร้างภาพยนตร์มีเจตนาารมณในการสร้างและมีแนวความคิดที่น่าสนใจ การเล่าเรื่องราวที่คาดไม่ถึงหรือการมองข้ามประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว ก็เป็นจุดขายที่น่าสนใจ ในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ตั้งชื่อภาพยนตร์ได้เหมาะสมเพราะทำให้ภาพยนตร์นี้มีความน่าสนใจ จากชื่อที่เรียบง่ายเช่นนี้

ส่วนการนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้สร้างสามารถสร้างภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ มีความเชื่อมโยงของภาพกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์มีความชัดเจนเหมาะสมมาก การใช้บริบทในสังคมไทยผู้สร้างก็สามารถทำให้สอดคล้องและน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถให้คุณค่าและแง่คิดต่าง ๆ ในตอนสรุปเรื่องตอนท้ายได้ดี

ประเด็นบทบาทภาพยนตร์

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มือเที่ยง” ผู้สร้างได้กำหนดบทบาทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ตามความจำเป็นของภาพที่ต้องการนำเสนอ ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ส่วนใหญ่ใช้ภาพและดนตรีประกอบแทนการเล่าเรื่อง การใช้มุมของกล้องและความน่าสนใจในการนำเสนอมากกว่าการใช้บทภาพยนตร์ แต่บทบาทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ก็สามารที่จะเชื่อมโยงภาพให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นเรื่องของภาพมากกว่าบทภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ

ประเด็นการนำเสนอ

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “มือเที่ยง” ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างภาพยนตร์ ตามมุมมองที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ การนำเสนอของภาพยนตร์ในเรื่องนี้ ได้กำหนดโครงเรื่องที่ไม่น่าสลับซับซ้อน การเล่าเรื่องเป็นแบบการเล่าถึงเหตุการณ์เดียวและสามารถจบในตอนนั้น ๆ เป็นการเล่าเรื่องและเดินเรื่องตามลำดับภาพ

ส่วนประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่ขนาดภาพ (film size) เป็นส่วนใหญ่ ผู้สร้างต้องการนำเสนอภาพให้ผู้รู้สึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ด้วยการเล่าเรื่องอย่างมีเสน่ห์น่าสนใจ ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้นำเสนอความสลับซับซ้อนของมุมมองที่ต้องการนำเสนอ หากแต่ผู้สร้างได้เลือกใช้ขนาดของภาพทำให้เนื้อเรื่องและเรื่องราว มีความสมบูรณ์ขึ้น เช่น การใช้ภาพในขนาดต่าง ๆ กัน การใช้ภาพในมุมกว้าง ให้ภาพมีความน่าสนใจต่อการเล่าเรื่อง การใช้ภาพแบบ close-up เป็นการจ้องใจที่จะเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้นและภาพในขนาด Medium shot ที่บอกเล่าถึงเรื่องราวและภาพยนตร์อย่างชัดเจนมากขึ้น ผู้สร้างสามารถสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้ชมภาพยนตร์ให้รู้สึกติดตาม พฤติกรรมของตัวแสดง อีกทั้งนักแสดงในเรื่องก็มีความเหมาะสม การกำกับการแสดงทำได้ดี จนสามารถทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพที่นำเสนอ เรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้มีความสลับซับซ้อนใด ๆ ตลอดจนเวลาในการนำเสนอก็มีความเหมาะสมไม่มากเกินไปหรือน้อยไป การตัดต่อภาพมีการเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม ผู้วิจัยเองมีความรู้สึกพึงพอใจต่อการสร้างภาพยนตร์ในเรื่องนี้ในหลาย ๆ ประเด็น เช่น วิธีการเล่าเรื่อง, นักแสดง, การเชื่อมโยงภาพในแต่ละ scene ที่ทำได้ต่อเนื่องและลื่นไหล อารมณ์ร่วมที่สามารถทำให้ผู้เกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่นำเสนอได้ ระยะเวลาในการนำเสนอ พอเหมาะพอควรไม่มากหรือน้อยเกินไป อีกทั้งเทคนิคที่นำเสนอก็มีได้เป็นเทคนิคขั้นสูง การ cut ภาพ, fade ภาพ, ก็ทำได้ดีในระดับหนึ่ง บทสรุปของเนื้อเรื่องและเรื่องราวที่นำเสนอ มีการหักมุมแต่ทำให้ผู้เกิดความรู้สึกคล้อยตามและได้แง่คิดบางอย่างเกิดขึ้น

เรื่องที่ 4
รางวัลช้างเผือก ประจำปี 2543
เรื่อง “หลวงตา”
โดย ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต



ภาพประกอบ 42 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา”

เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวของหลวงตารูปหนึ่ง ซึ่งป่วยเป็นอัมพาตไม่สามารถลุกเดินไปไหนมาไหนได้ ท่านมีลูกศิษย์วัดคนหนึ่งที่น่าเอาครอบครัวมาอยู่ด้วยกันในวัด แต่เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันที่บีบบังคับทำให้เขาต้องทำผิดในการฉ้อโกงปัจจัยที่มีผู้คนนำมาถวาย ขณะที่ออกบิณฑบาตอยู่บ่อยครั้ง ลูกชายและเมียเองไม่ชอบการกระทำของผู้เป็นพ่อ แต่ก็ไม่สามารถที่จะบอกหรือว่ากล่าวการกระทำของผู้เป็นพ่อได้ ก็ได้แต่เฝ้ามองและทำตามคำสั่งของพ่อมาโดยตลอด จนอยู่มาวันหนึ่ง ก็ได้ทราบความจริงว่าแท้จริงแล้ว คนที่กระทำผิดศีลผิดวินัยไม่ใช่พ่อเพียงคนเดียว หากแต่หลวงตาเองก็หลอกลวงคนอื่นเหมือนกัน เมื่อเด็กชายรู้เรื่องจึงทำให้ท้อแท้และคิดไม่ถึงกับเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น



ภาพประกอบ 43 เรื่อง หลวงตา

หนึ่งแล้วก็มีชายคนหนึ่งเดินขึ้นมาบนกุฏิเพื่อแนะนำลูกและเมียที่เดินขึ้นมาด้วย หลวงตาเพ่งมองนิดหนึ่ง สองแม่ลูกก็มึนกราบหลวงตาด้วยความเคารพ ผู้เป็นสามีบอกกล่าว หลวงตาว่าจะให้ลูกชายมาเป็นลูกศิษย์วัด เด็กชายมองลอดไปที่ข้างระเบียงมองเห็นเด็กวัดคนหนึ่งกำลังกวาดลานวัดอยู่ ระหว่างที่สนทนาเด็กชายมองอากัปกิริยาของเด็กวัดคนนั้น หลวงตาตัดสินใจให้เขาพาลูกเมียไปพักผ่อนก่อน ทุกคนจึงลาไปพักผ่อนตามคำบอกของหลวงตา

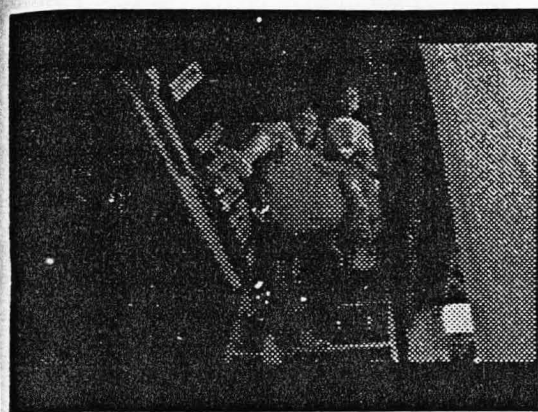
(ภาพที่นำเสนอเป็นมุมหนึ่งของวัดแห่งหนึ่ง มีชาวด์ประกอบคอบเขา ๆ)

TITLE ขึ้น “หลวงตา” (Luang Ta) เฟรมภาพเป็นภาพโบสถ์ด้านข้าง มี 2 แม่ลูกเดินถือของเข้ามา คล้ายจะกำลังมุ่งหน้าไปโบสถ์ ภาพนำเสนอบรรยากาศในวัดยามเช้าโทนสีที่ใช้เป็นสีน้ำตาลอบอุ่น เฟรมภาพถัดมาเป็นภาพมือคนกำลังยกถ้วยน้ำชา ในภาพมีกาน้ำชาและถ้วยวางอยู่ ภาพเฟรมขึ้นเป็นภาพของหลวงตารูปหนึ่ง ซึ่งท่านนั่งอยู่บนรถเข็น อาหารไปไหนมาไหนไม่ได้ ท่านจิบน้ำชาครั้ง



ภาพประกอบ 44 เรื่อง หลวงตา

เฟรมภาพเป็นเท้าของเด็กชายกำลังกวาดลานวัดด้วยท่าทางขมุกขมน สามคนพ่อแม่ลูกเดินลงมาจากกุฏิ พร้อมทั้งสังเด็กวัดไม่ต้องตามไปบิณฑบาตรกับหลวงตา เพราะเขาต้องการจะให้ลูกชายไปแทนสีหน้าของเด็กชายดูไม่ค่อยพอใจกับคำพูดของเขา สักเท่าไร ลูกชายถอนหายใจก่อนเดินตามพ่อแม่ไป



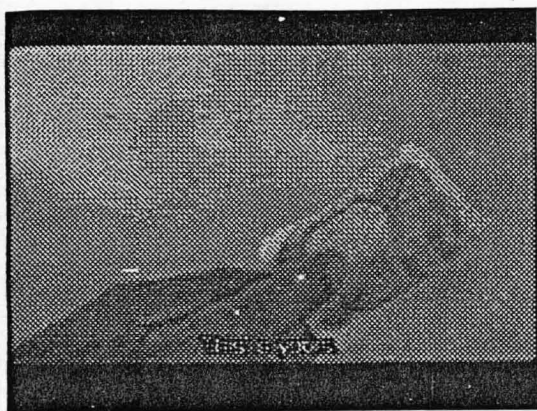
ภาพประกอบ 45 เรื่อง หลวงตา

เฟรมภาพเป็นภาพของโบสถ์ที่ถ่ายในยามเช้า ถ่ายให้เห็นหน้าต่างของกุฏิที่หลวงตาจำวัดอยู่ ภาพถ่ายย้อนขึ้นมองเห็นผู้เป็นพ่ออุ้มหลวงตาลงมาจากโบสถ์ พร้อมทั้งลูกชายที่เดินตามมาด้วย เขาค่อย ๆ ก้าวลงอย่างระมัดระวัง



ภาพประกอบ 46 เรื่อง หลวงตา

เป็นบรรยากาศในตลาดยามเช้า ผู้คนจอกแจกจอยแจมีคนรอบิดนวดขา ผู้เป็นพ่อเข็นรถเข็นเดินเข้าไปหาคนที่กำลังจะใส่บาตร ภาพซูมไปที่เท้าของหลวงตา แสดงให้เห็นว่าท่านอาพาธ หญิงกลางคนได้ถามหลวงตาถึงอาการที่เจ็บป่วย ผู้เป็นพ่อบอกเล่าถึงเรื่องค่ายาที่ปัจจุบันแพงต้องใช้เงินในการรักษาก่อนข้างเยอะ หญิงกลางคนได้ยื่นจึงถวายปัจจัยเพื่อเป็นค่ารักษาเป็นเงินยี่สิบบาท ภาพซูมไปที่เงินและผู้เป็นพ่อหยิบเงินนำเข้าไปไว้ในย่ามของลูกชาย เด็กน้อยมองเห็นพ่อเล็กน้อย เหตุการณ์เป็นเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งกลับเข้าวัด



ภาพประกอบ 47 เรื่อง หลวงตา

ค่อยสบายใจกับการกระทำเช่นนี้ จึงนำเงินจำนวนยี่สิบบาทของตัวเองที่ผู้เป็นพ่อให้เป็นรางวัลใส่กลับเข้าไปในซอง พร้อมทั้งเดินเข้าไปในห้องของหลวงตา ในขณะที่หลวงตากำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ เด็กน้อยวางเงินแล้วก็เดินออกนอกห้องไป ภาพซูมที่ซองเงินที่วางอยู่บนโต๊ะ



ภาพประกอบ 48 เรื่อง หลวงตา

เด็กน้อยนำของที่ผู้คนนำมาใส่บาตรมาจัดเรียง ผู้เป็นพ่อนั่งนับปัจจัยที่เขานำถวายส่วนใหญ่เป็นเบญจียี่สิบบาทจำนวนหลายใบ ส่วนหนึ่งเขานำเข้ากระเป๋าเสื้อของตนเอง ผู้เป็นเมียตามด้วยความห่วงใยและคล้ายจะไม่ชอบการกระทำของสามี เด็กน้อยมองหน้าพ่อและคล้ายจะมีคำถามในใจแต่ไม่กล้าพูด ผู้เป็นพ่อให้เด็กน้อยนำเงินไปให้หลวงตา หลังจากถูกจัดสรรแบ่งปันเงินแล้ว และมอบเงินจำนวนยี่สิบบาทให้ เด็กน้อยรับเงินและนำขึ้นไปบนกุฏิเพื่อไปมอบให้หลวงพ่อตามคำที่ผู้เป็นพ่อบอก แต่ก็รู้สึกไม่

เด็กน้อยกำลังล้างปิ่นโตและถ้วยชามกองโต เด็กวัดคนเดิมนำปิ่นโตมาวางไว้บนพื้น พร้อมทั้งมองหน้าและไม่มีคำพูดใด ๆ สีหน้าแสดงความไม่พอใจ เด็กน้อยมองตามและทำท่าคิดมาก



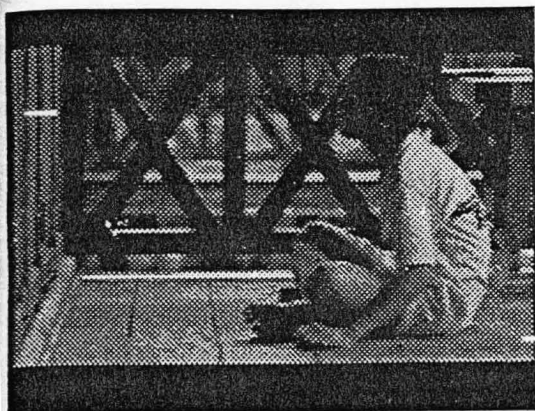
ภาพประกอบ 49 เรื่อง หลวงตา

ภาพตอนกลางคืน บรรยากาศภายนอกเป็นเสียงธรรมชาติ ผู้เป็นพ่อเดินลงจากกุฏิหลวงตา ภาพมุมที่เท่าตอนใส่รองเท้า ผู้เป็นพ่อกำลังจะเข้าไปนอนในมุ้งที่กางอยู่ พร้อมทั้งเมียและลูก แล้วทั้งสองคนก็สนทนากันสาเหตุว่าทำเช่นนั้น เพราะความจำเป็น หากมีฐานะดีกว่านี้จะเลิกทำเช่นนั้นอีก เด็กน้อยทำท่าทางไม่สนใจแกล้งหลับไม่ได้ยิน



ภาพประกอบ 50 เรื่อง หลวงตา

เฟรมภาพแสดงการออกไปปิดหน้าต่างของหลวงตา และผู้เป็นพ่อกับเด็กน้อย ผู้เป็นพ่อขอตัวไปทำธุระด้วยการซื้อบุหรี่ ให้เด็กน้อยอยู่ตามลำพังกับหลวงตา เมื่อสบโอกาสเด็กน้อยจึงหยิบเงินปัจจัยที่ชาวบ้านนำมาถวาย จำนวนหนึ่งรีบใส่กระเป๋ากางเกงของตนก่อนที่จะผู้เป็นพ่อจะกลับมาเห็น



ภาพประกอบ 51 เรื่อง หลวงตา

ภาพชุมไปที่กุฏิของหลวงตา ผู้เป็นพ่อยังคงมีพฤติกรรมเช่นเดิม เขาสั่งให้เด็กน้อยนำเงินไปให้หลวงตาเช่นเดิม เด็กน้อยรับปากจึงนำเงินจำนวนดังกล่าวไปให้หลวงตา เด็กน้อยเอาเงินวางไว้บนโต๊ะ ก่อนจะเดินจากไปเด็กน้อยนึกขึ้นได้ว่ายังมีเงินอีกจำนวนหนึ่งที่เขาเก็บไว้ จึงตัดสินใจย้อนกลับเข้าไปใหม่ แล้วภาพที่เด็กน้อยเห็นก็เป็นภาพที่ต้องตกใจ เมื่อเด็กน้อยมองเห็นเท้าของหลวงตาลุกเดินจากเตียงและเดินไปนับปัจจัยที่อยู่บนโต๊ะ ความรู้สึกทั้งหมดที่เด็กน้อยเห็นเป็นความรู้สึกที่แย่มาก เด็กน้อยกำเงินที่อยู่ในมือจนแน่น แล้วทรุดตัวลงกับพื้นอย่างหมดเรี่ยวหมดแรง



จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น จากรางวัลเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2543

เรื่อง "หลวงตา" โดย ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง "หลวงตา" ผู้สร้างได้นำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาที่เกี่ยวกับบริบทในสังคมไทย การพูดถึงเรื่องราว-เนื้อหาสาระตลอดจนการนำเสนอโดยการหยิบยกถึงบุคคลที่อยู่ในวงการของศาสนา นั่นคือพระสงฆ์ เรื่องราวที่นำเสนอได้สะท้อนปัญหาของสังคมเป็นอย่างดี ในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ การกล่าวถึงเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึงทำให้ผู้ดูรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวที่นำเสนอ การสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้เรื่องราวน่าสนใจ มุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถทำได้ดีมาก เรื่องราวเป็นลำดับขั้นตอนเชื่อมโยง อีกทั้งชื่อเรื่อง "หลวงตา" ก็เหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่อง เป็นชื่อที่ดูธรรมดา แต่เนื้อหาสาระที่ตรงประเด็น ส่วนการนำเสนอของเรื่องราวและเนื้อหาความสอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนอ ผู้สร้างภาพยนตร์ก็สร้างภาพได้สอดคล้องเชื่อมโยงเนื้อหาให้มีความชัดเจนและเหมาะสม การใช้เนื้อหาและเรื่องราวที่สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าสนใจ และโดดเด่น อีกทั้งการนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาก็มีคุณค่าและแง่คิดต่าง ๆ ให้กับผู้ชมภาพยนตร์ให้คิดติดตามและส่งผลให้เกิดความสะท้อนใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้แง่มุมมาหักมุมในตอนจบของเรื่องที่ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเดาเรื่องได้ และเกิดความกระจุกซัดเมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้จบลง ผู้วิจัยรู้สึกถึงคุณค่าและแง่คิดที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์เรื่องนี้

ประเด็นบทบาทภาพยนตร์

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง "หลวงตา" ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างบทบาทยนตร์สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้บทบาทยนตร์แบบสนทนาตอบโต้กันระหว่างตัวแสดง เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ภาษาที่ใช้ในบทบาทยนตร์เรื่องนี้ ใช้ภาษาแบบทั่วไป แบบชาวบ้านชนชั้นกลาง การพูดคุยสนทนาทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สมบูรณ์ขึ้น บางประโยคเป็นประโยคที่ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อภาพที่ต้องการนำเสนอได้อย่างชัดเจน และทำให้ภาพสมบูรณ์ บทภาพยนตร์สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี การนำเสนอในบทบาทยนตร์ทำให้เกิดข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู ตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้

ประเด็นการนำเสนอผลงาน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หลวงตา” ผู้สร้างภาพยนตร์ในเรื่องนี้ ได้วางโครงเรื่องและแนวเรื่องแบบ classic cinema หรือ drama เน้นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมเป็นหลัก ผู้สร้างได้สร้างโครงเรื่องที่นำเสนอในมุมมองของสังคมที่เป็นอยู่ในสังคมที่หลากหลาย ๆ คนอาจคาดการณ์หรือเดาเหตุการณ์ไม่ถึง ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเน้นเรื่องเลือกภาพที่ต้องการนำเสนอมาร้อยเรียงให้เกิดความน่าสนใจ ด้วยการตัดต่อเชื่อมโยงภาพได้เป็นอย่างดี การใช้มุมกล้องในบางฉาก เช่น มุมหงายหรือมุมสูง ทำให้ภาพที่ต้องการเล่าได้อารมณ์ร่วมในการนำเสนอชัดเจนมากยิ่งขึ้น ตลอดจนการแสดงของตัวแสดงทุกคนก็สามารถนำเสนอในภาษากายหรือวจนภาษา ที่แสดงออกมาทางความรู้สึกสีหน้า แววตา หรือท่าทางได้สมบูรณ์มาก ประกอบกับการวางขนาดของภาพให้สัมพันธ์เชื่อมโยง เช่นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพแบบ long shot ภาพแบบ medium shot หรือภาพที่แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกบางอย่างที่เลือกใช้ภาพ close-up ได้อย่างเหมาะสมและลงตัว การเปิดฉากการลำดับภาพทำได้น่าสนใจ การกำกับแสดงและการแสดงออกทางท่าทางบ่งบอกถึงความรู้สึกที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยมีความรู้สึกต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ในเรื่องนี้มีความพิถีพิถันในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มาก การต่อเนื่องของภาพด้วยการตัดต่อภาพทำได้ต่อเนื่องและลำดับภาพได้ดี ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ร่วมในการชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ระยะเวลาในการนำเสนอไม่เยิ่นเย้อ ลงตัว การควบคุมโทนสีของภาพยนตร์ดูนุ่มนวล อบอุ่น ได้บรรยากาศที่สมจริง บทภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาแบบคนชนชั้นกลาง ไม่สลับซับซ้อน ดนตรีประกอบที่เลือกใช้ตลอดจนเทคนิคในการนำเสนอเช่นภาพ slowmotion ในตอนจบของเรื่องทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตามต่อภาพของการนำเสนอเป็นอย่างมาก และสิ่งที่ผู้วิจัยรู้สึกได้ก็คือ การสรุปเรื่องราว-เนื้อหา ในตอนจบสามารถทำให้สะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างลงตัวและได้รับแง่คิดตลอดจนได้รับความบันเทิงควบคู่กันไปด้วย

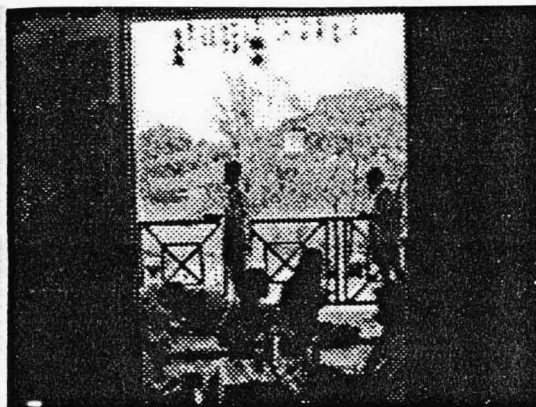
เรื่องที่ 5
รางวัลข้างเฟือก ประจำปี 2544
เรื่อง "บ้านสีชมพู"
โดย สุวรรณ ห่วงศิริกุล
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต



ภาพประกอบ 52 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "บ้านสีชมพู"

เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวของเด็กชายหญิงพี่น้องคู่หนึ่ง ที่อาศัยอยู่ในชุมชนแออัดกับครอบครัว ซึ่งผู้เป็นแม่เป็นผู้หญิงอาชีพพิเศษ เขามีความฝันและความหวังกับอนาคตของตัวเองที่อยากมีอนาคตที่ดีขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้



ภาพประกอบ 53 เรื่อง บ้านสีชมพู

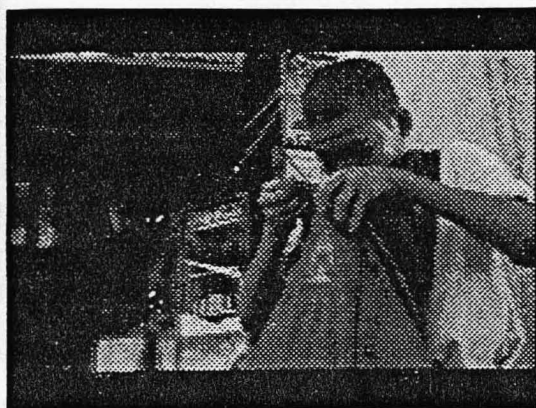
ภาพที่น่าเสนอเป็นภาพที่ถ่ายบริเวณโรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง ซึ่งเด็ก ๆ ทั้งหญิงและชายกำลังทำกายฝึมือกันอย่างขมักเขม้น เสียงชาวดังเป็นธรรมชาติ



ภาพประกอบ 54 เรื่อง บ้านสีชมพู

ภาพเป็นสีขาว - ดำ ในภาพเป็นเครื่องบินประติษฐ์ที่มีฝาน้ำอัดลมทำเป็นใบพัด กำลังพัดอยู่กับที่ มีภาพที่สื่อเป็นภาพมดตัวหนึ่งเดินอยู่บนพื้นดิน มีการบ้านน้ำลายลงบนพื้น ภาพซูมจนเห็นมดใกล้ ๆ ภาพของเด็กหญิงนั่งลง และภาพของเด็กกำลังใช้มือถือไม้ทุบฝาน้ำอัดลมให้แบนราบ มีภาพของจานสีและการหยดสี ภาพเด็กชายตอกตะปูลงบนฝาน้ำอัดลม อีกคนทาสีเครื่องบินที่ประติษฐ์ ภาพเด็กชายนั่งร้อยเชือกอย่างขมักเขม้น ภาพเฟรดยอกเห็นสภาพของชุมชนแออัด และเด็กชายด้านมุมของ

ภาพ ตัดภาพไปที่เด็กหญิงและตัดภาพไปที่เด็กชายกำลังหมุนเชือกเล่นกับฝาน้ำอัดลมที่ร้อยเชือกเรียบร้อยแล้ว หมุนเพื่อเชิดการทำงานของของเล่นที่ประติษฐ์ขึ้น เด็กชายลุกขึ้นพร้อมทั้งพูดว่า "โอ้แจ๊จจรวานี้มีงเสร็จจูนั่น" เด็กทั้งสองสนทนากันโดยใช้คำพูดท้องถิ่นแบบเด็ก ๆ ตัดภาพไปที่เด็กหญิงหันหน้ามามองไปทางเสียงไอติม เด็ก ๆ ต่างกรูเข้าไปซื้อไอติมรถเข็นที่เข็นผ่านเข้ามา ตัดภาพไปที่เด็กหญิง แสดงท่าทีอยากกินไอติม เด็กหญิงชักชวนพี่ชายให้ไปซื้อไอติมให้ ภาพเด็ก ๆ มุมดูและรุมกันซื้อไอติมคนขายสาละวนกับการขาย เด็กชายเดินเข้าไปเลือกไอติมนำกลับไปให้น้องและเพื่อน แล้วทั้งสามคนก็กินไอติมกันอย่างเอร็ดอร่อย เด็กชายแสดงท่าทางเป็นห่วงน้อง พาน้องไปที่แท่งค้ำน้ำ หยิบขันน้ำนำมาล้างปากให้น้อง เอาชายเสื้อเช็ดปาก



ภาพประกอบ 55 เรื่อง บ้านสีชมพู

ตัดภาพไปที่เครื่องบินประติษฐ์ ตัดภาพไปที่มดแดง
 ตอมไม้ไผ่ติ่ม ภาพเด็กชายใส่ชุดนักเรียนสะพาย
 ย่ามเก่า ๆ ไปที่ร้านค้าแห่งหนึ่ง เขาก้มลงเก็บฝ้าย
 น้ำอัดลมสายตาสอดส่องไปทั่วพื้น และนำเก็บไว้ใน
 ย่ามเขย่าดูเสียงดัง มีจำนวนมากพอสมควร ภาพ
 ชุมไปที่ตู้น้ำอัดลมมีคนซื้อน้ำอัดลมกับ เด็กน้อยนั่ง
 รอ ภาพชุมตามไปที่คนซื้อน้ำอัดลม ชุมไปที่ปากที่
 กำลังกินน้ำอัดลม กล้องส่ายไปมาแทนสายตาของ
 เด็กน้อยที่กำลังมองหาฝ้ายน้ำอัดลม



ภาพประกอบ 56 เรื่อง บ้านสีชมพู

เป็นภาพตอนกลางคืน บรรยากาศสีชมพู เด็กน้อย
 โผล่หน้าออกมาจากนอกมุ้ง และนั่งนับฝ้ายน้ำอัด
 ลม เป็นภาษาอังกฤษ "one two three" พร้อมทั้ง
 จดจำนวนไว้ บรรยากาศเป็นเสียงสุนัข เสียงรถ
 มอเตอร์ไซด์ เมื่อได้ยินเสียงมอเตอร์ไซด์ เด็กน้อย
 มุดตัวเข้าไปในมุ้งทำท่านอนตามปกติ



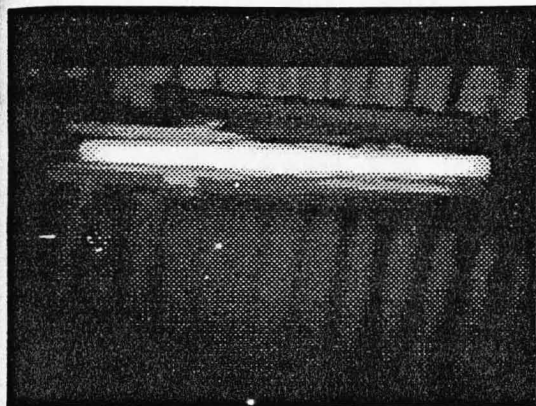
ภาพประกอบ 57 เรื่อง บ้านสีชมพู

ยามเข้านสะพาน เฟรมภาพนำเสนอเป็นภาพบ้าน
เห็นหลังคามากมาย เป็นชุมชนแออัด ภาพเด็กน้อย
ใส่ชุดนักเรียนก้มลงเก็บฝาจิบน้ำอัดลมและเดินออก
จากบ้าน ผลักประตูบ้าน



ภาพประกอบ 58 เรื่อง บ้านสีชมพู

ภาพที่นำเสนอเป็นกองขยะ ตัดภาพไปตามร้านค้า
เด็กน้อยเขย่าหาฝาจิบน้ำอัดลมที่ตู้แช่ แต่ก็ไม่มีเขา
นั่งลงเอาหูแนบฟังเสียงคนซื้อน้ำอัดลม พอเดินลับ
ไปเขาก็ก้มลงเก็บฝา เด็กน้อยกินน้ำอัดลมที่เหลือ
จากคนอื่นแล้วเดินต่อไป



ภาพประกอบ 59 เรื่อง บ้านสีชมพู

ภาพที่นำเสนอไปภาพบนเพดานมีหลอดไฟสีชมพู
ชาวดีประกอบเสียงเป็นเพลงหมอลำ
ภาพของเด็กน้อยนอนอยู่ในมุ้งแบบนอนไม้หลัก



ภาพประกอบ 60 เรื่อง บ้านสีชมพู

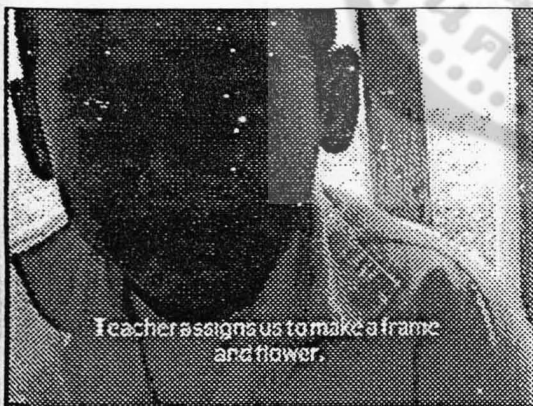
เป็นเสียงของเด็กนักเรียนชั้นประถม กำลังอ่านออก
เสียงดังกันทั้งชั้นเรียน ภาพเป็นป้ายห้อง ตัดภาพไป
ที่นิ้วมือของเด็กชายกำลังเอาฝาจับน้ำอัดลมมากอง
สุมกันและทำท่าหนี พร้อมทั้งจดลงสมุด เสียง
กระดิ่งดังขึ้น เด็ก ๆ ต่างก็ทยอยกันกลับบ้าน เด็ก
ชายนั่งอยู่หน้าห้องภาพซูมไปที่เท้าเปล่า ๆ เด็กชาย
เอามือลูบเท้าไปมา ตัดภาพไปที่ฝาจับน้ำอัดลม
หล่นอยู่ที่พื้น เด็กชายเก็บขึ้น เขาวิ่งออกนอกโรง
เรียนไปอย่างรวดเร็ว



ภาพประกอบ 61 เรื่อง บ้านสีชมพู

จุดพลุ เด็กหญิงพูดขึ้น “สวยจังเลยที่ให้หนูออกไปดูข้างนอกนะคะ” ภาพของพลุแตกบนท้องฟ้า “พรุ่งนี้น้องออยเก็บตัวคนนะ”

เป็นภาพของเครื่องปั้นขยะที่กำลังทำงานมีรถซาเล้งมาจอด เด็กน้อยมากับน้องสาวและเพื่อนยืนมอง ขณะ ตัดภาพไปที่เจ้าของร้านควักเงินออกกระเป๋าร่วมนับให้กับเด็กน้อย เด็กน้อยไหว้อย่างนอบน้อมแล้วพากันเดินจากไป ตัดภาพไปที่ตาชั่งที่กำลังชั่งถุง ถุงหล่นเห็นฝาจับกระจายเต็มไปหมด เด็กน้อยเดินนับเงินนำหน้าเพื่อนเขากลับบ้าน บรรยายภาพเป็นภาพตอนกลางคืน แสงสว่างสีชมพู มีภาพของเครื่องปั้นแว่นอยู่ตรงหน้าต่างท่ามกลางความเงียบสงัด ตัดภาพไปที่ท้องฟ้ามีการ



Teacher assigns us to make a frame and flower.

ภาพประกอบ 62 เรื่อง บ้านสีชมพู

เป็นภาพบรรยากาศที่โรงเรียนเด็ก ๆ นั่งประดิษฐ์สิ่งของเหลือใช้ ชาวดีเป็นเสียงเด็ก เด็กหญิงประดิษฐ์กรอบรูปโดยใช้กระดาษ เด็กชายเด็กหญิงหันมองกล้องและพูดกับกล้องอย่างเขิน ๆ

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น จากรางวัลเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2544

เรื่อง “บ้านสีชมพู” โดย สุวรรณ ห่วงศิริกุล

สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

ในการสร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง “บ้านสีชมพู” เป็นภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาสาระมุ่งเสนอไปสู่กลุ่มคนชนชั้นล่างที่ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มีเจตนาที่ต้องการนำเสนอเรื่องราว ได้เป็นตัวแทนการกล่าวถึงมุมมองที่ขาดหายไปในบริบทของสังคมไทย ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้ความเข้าใจที่จะสื่อให้ผู้เห็นชีวิตประจำวันของกลุ่มคนที่ใช้ชีวิตเช่นนี้ มีความเป็นอยู่อย่างเรียบง่ายแต่ต้องดิ้นรนและต่อสู้กับอุปสรรคและความยากลำบาก อาชีพพิเศษที่เกิดขึ้นมีอยู่ไม่น้อยในสังคมเมืองหรือแม้แต่สังคมชนบท การตอบแทนบุญคุณ ความฝันใฝ่ และความหวังของเด็กชายตัวน้อยกับแม่และน้อง เรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้ผู้เห็นปัญหาของสังคม แม้จะเป็นปัญหาที่เล็กน้อยก็ตาม หากแต่คงเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่ ของคนกลุ่มเล็ก ๆ เช่นนี้ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านสีชมพู” เป็นชื่อที่มีความหมายโดยนัย แฝงไปด้วยความหมายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการบอกเล่าผ่านสื่อภาพยนตร์ได้อย่างน่าสนใจ การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหาของภาพยนตร์ทำได้อย่างสอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนอ และภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้บริบทในสังคมไทยที่หยิบยกกล่าวถึงแง่มุมที่น่าสนใจ แม้เรื่องราวเช่นนี้ผู้สร้างภาพยนตร์หลาย ๆ คนอาจคิดในประเด็นที่ตรงกัน แต่ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ก็สามารถที่จะนำเสนอมุมมองตามความรู้สึกของผู้สร้างได้ดี สำหรับประเด็นในการนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาถึงคุณค่าและแง่คิดต่าง ๆ ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ก็สามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกและคุณค่าต่าง ๆ ได้ การสะท้อนปัญหาวิธีการและการสร้างภาพ ผู้วิจัยคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสังคมและมุมมองที่มองข้ามไป

ประเด็นบทบาทภาพยนตร์

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “บ้านสีชมพู” ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้บทบาทยนตร์ที่ใช้ตัวแสดงเป็นผู้นำสนทนา ภาษาของภาพยนตร์ในเรื่องนี้เป็นภาษาที่ใช้สำหรับชนชั้นล่าง พูดแบบตรงไปตรงมา มีลักษณะคำพูดแบบเปิดเผย เพื่อให้ได้บรรลุสในการชม โดยเฉพาะคำพูดที่ไม่มีการปรุงแต่งให้ดูเกินจริง เพราะเรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ สร้างขึ้นเพื่อสื่อให้เห็นถึงครอบครัวของคนที่อยู่ในชนชั้นล่าง ขาดการศึกษาที่สมบูรณ์ บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงให้เกิดภาพในการนำเสนอได้ และสำหรับบทบาทยนตร์ในเรื่องนี้เป็นบทที่สร้างขึ้นเพื่อเชื่อมโยงลำดับภาพให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยบทบาทยนตร์ในเรื่องนี้ได้สร้างคุณค่าทางจิตใจต่อผู้ชมร่วมด้วย

ประเด็นการนำเสนอ

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “บ้านสีชมพู” ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นจากการวางโครงเรื่องที่สะท้อนแง่มุมในมุมชีวิตหนึ่งของสังคมไทยในบริบทไทยโดยทั่วไป เรื่องราว-เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเป็นการกล่าวถึงความรัก, ความฝัน, ความหวัง ของเด็กชายผู้ซึ่งมีความเข้าใจต่อชีวิต โครงเรื่องที่ผู้สร้างวางไว้จึงมีลักษณะเป็นแบบ drama ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นจริงเป็นหลักในการสร้างอารมณ์ร่วมต่อผู้ดูภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างภาพให้เชื่อมโยง และต่อเนื่องก่อให้เกิดความเข้าใจที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอต่อผู้ดูได้ ภาพยนตร์ในเรื่องนี้ผู้สร้างได้กำกับการแสดงต่อนักแสดงที่เป็นตัวนำเรื่อง และผู้สร้างได้ถ่ายทำภาพขององค์ประกอบอื่น ๆ จากสถานที่จริง ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาน่าสนใจ ใช้ในการประกอบภาพ วิธีการสร้างและมุมมองของผู้สร้าง ผู้สร้างให้เลือกขนาดของภาพมาใช้เกิดความความลงตัว การควบคุมโทนสีของภาพยนตร์ส่งผลให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม การเลือก location ที่สมจริง องค์ประกอบของภาพจึงดูสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ตลอดจนการถ่ายทำที่ใช้มุมกล้องช่วยให้ภาพดูเข้ากับเนื้อเรื่องและเนื้อหา ผู้วิจัยคิดว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าสนใจอยู่หลายประเด็น ไม่ว่าจะเป็นประเด็นของเรื่องราว-เนื้อหา ที่จริงจึงถ่ายทอดด้วยคุณค่าและความรู้สึกในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ ระยะเวลาในการนำเสนอก็พอเพียงต่อการลำดับภาพ การใช้การลำดับภาพช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์และลงตัว เนื้อหาเรื่องราวให้แง่คิดและคุณค่าต่อผู้ดูเป็นสำคัญ

สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล และการวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ของการศึกษาลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 รวม 5 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 “สถานี่กรุงเทพฯ”	โดย	บิน	กิจจรพงษ์
เรื่องที่ 2 “ดงกระพันชาติไทย”	โดย	สุรัชย์	เลิศประจักษ์ชาติ
เรื่องที่ 3 “มือเที่ยง”	โดย	ปรัชญา	เลิศประจักษ์ชาติ
เรื่องที่ 4 “หลวงตา”	โดย	ภาคภูมิ	วงศ์ภูมิ
เรื่องที่ 5 “บ้านสีชมพู”	โดย	สุวรรณ	ห้วงศิริกุล

สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ซึ่งได้รับรางวัลประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 นั้น ผู้สร้างแต่ละคนก็มีมุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานตามการนำเสนอในมุมมองที่แต่ละคนถนัด การกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์ตรงของตนเอง, การมองเห็นปัญหาของสังคม, สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว หรือปัญหาที่หลาย ๆ คนมองข้าม ก็สามารถนำมาเป็นโครงเรื่องในการนำเสนอเป็นภาพยนตร์ได้ในทุกประเด็นแล้วแต่มุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์จะนำเสนออย่างไร อีกทั้งความสามารถในการสร้างภาพที่จะให้เกิดขึ้นก็มีส่วนสำคัญ การเชื่อมโยง ความสอดคล้อง ตลอดจนความร่วมสมัยของเรื่องราวและเนื้อหาที่เกิดขึ้นในช่วงนั้น ๆ จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องมีมุมมองแตกต่างกัน ทั้งเรื่องที่นำเสนอ, ภาพในการนำเสนอ ตลอดจนเทคนิคและวิธีการ ในการนำเสนอก็แตกต่างกัน ผู้วิจัยคิดว่าสถานการณ์และช่วงเวลาเป็นสิ่งสำคัญต่อมุมมองและการนำเสนอ ความชัดเจนของทักษะที่แตกต่างกัน ความร่วมสมัยของเรื่องราวและเนื้อหาทำให้ความน่าสนใจต่างกัน สรุปโดยรวมแล้วภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างล้วนแล้วแต่มีความตั้งใจในการสร้างทั้งสิ้น การกำหนดแนวความคิด ทักษะความชำนาญในเทคนิคและวิธีการในการนำเสนอ มีความสมควรที่ได้รับรางวัลในปีนั้น ๆ เพราะต้องคำนึงถึงปัจจัยในหลาย ๆ ด้าน ช่วงปีที่ได้รับ ผู้สร้างภาพยนตร์หน้าใหม่ที่เข้ามามีบทบาทกับวงการภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นอาจมีมุมมองและความน่าสนใจแตกต่างกัน จุดเด่นจุดด้อยในการนำเสนอมุมมองต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ที่สุดภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง อาจยังไม่สมบูรณ์สูงสุด หากแต่ความสมบูรณ์ที่เกิดขึ้นเป็นความสมบูรณ์ในแง่ความคิด และมุมมองที่นำเสนอต่อสังคม ผู้วิจัยเองก็ได้ใช้หลักทางสถิติค่าระดับคะแนน การใช้ข้อมูลและความรู้ที่ได้ศึกษามาวิจัยในหลักและประเด็นต่าง ๆ ตามความเห็นและตามหลักของผู้วิจัย เพื่อจะสามารถนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นภาพยนตร์สร้างสรรค์ในมุมมองของผู้วิจัยต่อไป

และผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยผู้วิจัย ตลอดจนการใช้แบบสอบถามต่อกลุ่มเป้าหมายทั้งนักเรียน, นักศึกษา, บุคคลทั่วไป และผู้เชี่ยวชาญ ผลของการวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้รับประโยชน์จากการศึกษาข้อมูล, การวิเคราะห์ผลงานดังนี้

1. ผู้วิจัยสามารถรับทราบถึงแนวความคิดในการถ่ายทอดผลงานในรูปแบบของภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น
2. ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงหลักการต่าง ๆ ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นได้มากขึ้น
3. ผู้วิจัยสามารถที่จะเชื่อมโยงความคิดตลอดจนการทดลองปฏิบัติผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นในรูปแบบของผู้วิจัยต่อไป

ซึ่งในการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการให้เห็นภาพของการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิจัยโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งสิ้น 100 คน คิดเป็น 100% ดังนี้

นักเรียนในระดับมัธยมปลาย	จำนวน	30	คน
นักศึกษาในระดับปริญญาตรี	จำนวน	30	คน
บุคคลทั่วไป	จำนวน	30	คน
ผู้เชี่ยวชาญ	จำนวน	10	คน
	รวม	100	คน
	คิดเป็น	100%	

ตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น ซึ่งจัดทำเป็นค่าวัดระดับความชอบ-ความพึงพอใจตั้งแต่มากที่สุด-น้อยที่สุด และคิดค่าคะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนนในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา
2. ประเด็นบทภาพยนตร์
3. ประเด็นการนำเสนอผลงาน



สรุปตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น
เรื่องที่ 1 “สถานีกรุงเทพฯ”
โดย บิน กิจจรพงษ์

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. เรื่องราว-เนื้อหา เหมาะสมกับ ชื่อเรื่อง	4	32	46	13	5	100%
2. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำ เสนอ	18	58	13	8	3	100%
3. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสม	32	47	21	-	-	100%
4. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย	69	25	6	-	-	100%
5. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาให้ คุณค่าในแง่ต่าง ๆ	12	71	14	3	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	135	233	100	24	8	500
ภาพรวม	27%	46.6%	20%	4.8%	1.6%	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นบทบาทพยนตร์ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. บทภาพยนตร์ใช้ภาษาเหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอ	18	64	12	6	-	100%
2. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพสมบูรณ์ขึ้น	8	49	35	8	-	100%
3. บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี	5	51	42	2	-	100%
4. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เข้าใจภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง-ชัดเจน	38	47	15	-	-	100%
5. บทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู	20	32	48	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	89	243	152	16	-	500
ภาพรวม	17.8%	48.6%	30.4%	3.2%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. การนำเสนอบทบาทภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ทำให้น่าสนใจ	36	51	12	1	-	100%
2. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ทำให้เหมาะสมกับเวลา	10	46	38	4	2	100%
3. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ทำให้ผู้ดูเข้าใจความเป็นไปของการดำเนินเรื่อง	1	52	47	-	-	100%
4. การนำเสนอในเรื่องการติดต่อภาพมีความต่อเนื่อง-ชัดเจน	55	41	3	1	-	100%
5. การนำเสนอในเรื่องแนวคิด ผู้สร้างสามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม	42	56	2	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	144	246	102	6	2	500
ภาพรวม	28.8%	49.2%	20.4%	1.2%	0.4%	100%

สรุปตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น
เรื่องที่ 2 “คงกระพันชาติไทย”
โดย สุรัชย์ พัฒนากิจไพบุลย์

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. เรื่องราว-เนื้อหา เหมาะสมกับ ชื่อเรื่อง	11	16	32	28	13	100%
2. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำ เสนอ	1	11	41	39	8	100%
3. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสม	1	3	13	54	29	100%
4. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย	14	22	38	16	10	100%
5. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาให้ คุณค่าในแง่ต่าง ๆ	15	31	44	7	3	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	42	83	168	144	63	500
ภาพรวม	8.4%	16.6%	33.6%	28.8%	12.6%	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นบทภาพยนตร์ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. บทภาพยนตร์ใช้ภาษาเหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอ	17	33	46	4	-	100%
2. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพสมบูรณ์ขึ้น	5	37	39	13	6	100%
3. บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี	16	27	42	15	-	100%
4. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เข้าใจภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง-ชัดเจน	19	22	31	21	7	100%
5. บทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู	23	36	24	17	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	80	155	182	70	13	500
ภาพรวม	16%	31%	36.4%	14%	2.6%	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. การนำเสนอบทบาทภาพยนตร์ สั้นเรื่องนี้ทำให้น่าสนใจ	10	31	47	12	-	100%
2. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้เหมาะสมกับเวลา	4	4	12	54	26	100%
3. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้ผู้ดูเข้าใจความเป็นไปของ การดำเนินเรื่อง	-	1	18	49	32	100%
4. การนำเสนอในเรื่องการติดต่อภาพมี ความต่อเนื่อง-ชัดเจน	3	11	36	46	4	100%
5. การนำเสนอในเรื่องแง่คิด ผู้สร้าง สามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก คล้อยตาม	1	3	40	52	4	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	18	50	153	213	66	500
ภาพรวม	3.6%	10%	30.6%	42.6%	13.2%	100%

สรุปตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น
เรื่องที่ 3 “มือเที่ยง”
โดย ปรัชญา เลิศประจักษ์ราตรี

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. เรื่องราว-เนื้อหา เหมาะสมกับ ชื่อเรื่อง	64	28	8	-	-	100%
2. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนอ	72	20	8	-	-	100%
3. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสม	24	66	10	-	-	100%
4. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย	9	30	61	-	-	100%
5. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาให้ คุณค่าในแง่ต่าง ๆ	5	41	53	1	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	174	185	140	1	-	500
ภาพรวม	34.8%	37%	28%	0.2%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นบทภาพยนตร์ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. บทภาพยนตร์ใช้ภาษาเหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอ	-	7	78	15	-	100%
2. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพสมบูรณ์ขึ้น	7	21	72	-	-	100%
3. บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี	6	14	74	6	-	100%
4. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เข้าใจภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง-ชัดเจน	5	16	71	8	-	100%
5. บทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู	4	32	62	2	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	22	90	357	31	-	500
ภาพรวม	4.4%	18%	71.4%	6.2%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. การนำเสนอบทบาทภาพยนตร์ สั้นเรื่องนี้ทำให้น่าสนใจ	12	32	54	2	-	100%
2. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้เหมาะสมกับเวลา	6	61	31	2	-	100%
3. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้ผู้ดูเข้าใจความเป็นไปของ การดำเนินเรื่อง	16	82	2	-	-	100%
4. การนำเสนอในเรื่องการตัดต่อภาพมี ความต่อเนื่อง-ชัดเจน	6	84	6	4	-	100%
5. การนำเสนอในเรื่องแง่คิด ผู้สร้าง สามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก คล้อยตาม	66	31	3	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	106	290	96	8	-	500
ภาพรวม	21.2%	58%	19.2%	1.6%	-	100%

สรุปตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น
เรื่องที่ 4 “หลวงตา”
โดย ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. เรื่องราว-เนื้อหา เหมาะสมกับ ชื่อเรื่อง	84	12	4	-	-	100%
2. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนอ	72	19	8	1	-	100%
3. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสม	2	70	28	-	-	100%
4. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย	85	13	2	-	-	100%
5. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาให้ คุณค่าในแง่ต่าง ๆ	92	8	-	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	335	122	42	1	-	500
ภาพรวม	67%	24.4%	8.4%	0.2%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นบทภาพยนตร์ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. บทภาพยนตร์ใช้ภาษาเหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอ	16	51	31	-	-	100%
2. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพสมบูรณ์ขึ้น	17	62	19	2	-	100%
3. บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี	32	60	8	-	-	100%
4. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เข้าใจภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง-ชัดเจน	11	58	31	-	-	100%
5. บทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู	96	2	2	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	174	233	91	2	-	500
ภาพรวม	34.8%	46.6%	18.2%	0.4%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. การนำเสนอบทบาทภาพยนตร์ สั้นเรื่องนี้ทำให้น่าสนใจ	72	24	4	-	-	100%
2. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้เหมาะสมกับเวลา	64	27	9	-	-	100%
3. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้ผู้ดูเข้าใจความเป็นไปของ การดำเนินเรื่อง	81	16	3	-	-	100%
4. การนำเสนอในเรื่องการตัดต่อภาพมี ความต่อเนื่อง-ชัดเจน	73	20	7	-	-	100%
5. การนำเสนอในเรื่องแง่คิด ผู้สร้าง สามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก คล้อยตาม	96	2	2	-	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	386	89	25	-	-	500
ภาพรวม	77.2%	17.8%	5%	-	-	100%

สรุปตารางการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น
เรื่องที่ 5 “บ้านสีชมพู”
โดย สุวรรณ ห่วงศิริสกุล

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. เรื่องราว-เนื้อหา เหมาะสมกับ ชื่อเรื่อง	3	28	63	6	-	100%
2. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำเสนอ	7	55	29	9	-	100%
3. การนำเสนอของเรื่องราว-เนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสม	34	56	8	2	-	100%
4. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหา สอดคล้องกับบริบทในสังคมไทย	27	64	6	3	-	100%
5. การนำเสนอเรื่องราว-เนื้อหาให้ คุณค่าในแง่ต่าง ๆ	5	17	72	6	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	76	220	178	26	-	500
ภาพรวม	15.2%	44%	35.6%	5.2%	-	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นบทภาพยนตร์ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. บทภาพยนตร์ใช้ภาษาเหมาะสมกับเรื่องที่น่าเสนอ	-	19	38	31	12	100%
2. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เรื่องและภาพสมบูรณ์ขึ้น	1	14	41	29	15	100%
3. บทภาพยนตร์ที่ใช้สามารถเชื่อมโยงภาพและเรื่องได้เป็นอย่างดี	2	44	33	18	3	100%
4. บทภาพยนตร์ที่ใช้ทำให้เข้าใจภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง-ชัดเจน	9	42	34	13	2	100%
5. บทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นผู้สร้างได้นำเสนอข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ดู	15	38	26	21	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจต่อผู้ดู	22	157	172	112	32	500
ภาพรวม	5.4%	31.4%	34.4%	22.4%	6.4%	100%

ผลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้นในประเด็นการนำเสนอ ให้ผลดังต่อไปนี้

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	คิดเป็น 100%
1. การนำเสนอบทบาทภาพยนตร์ สั้นเรื่องนี้ทำให้น่าสนใจ	7	47	36	10	-	100%
2. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้เหมาะสมกับเวลา	13	20	53	12	2	100%
3. การนำเสนอภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ทำให้ผู้ดูเข้าใจความเป็นไปของ การดำเนินเรื่อง	23	49	21	7	-	100%
4. การนำเสนอในเรื่องการติดต่อภาพมี ความต่อเนื่อง-ชัดเจน	4	29	36	31	-	100%
5. การนำเสนอในเรื่องแง่คิด ผู้สร้าง สามารถทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก คล้อยตาม	22	41	30	7	-	100%
สรุปภาพรวมในระดับความพึงพอใจ ต่อผู้ดู	69	186	176	67	2	500
ภาพรวม	13.8%	37.2%	35.2%	13.4%	0.4%	100%

สรุปการวิเคราะห์ผลการทำแบบสอบถาม จากกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มนักเรียน, นักศึกษา, บุคคลทั่วไปและผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 100 คน ที่ทำการวิเคราะห์ตามความรู้, ความเข้าใจ ส่วนบุคคล แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องนั้น ค่าระดับความพึงพอใจแตกต่างกัน แต่ส่วนใหญ่จะมีความพึงพอใจที่อยู่ในประเด็นเดียวกัน แสดงผลแบบเกาะกลุ่ม มีระดับความพึงพอใจที่ใกล้เคียงกัน จะแตกต่างกันไปบ้างก็มีแต่อยู่ในส่วนน้อย ส่วนใหญ่จะเห็นภาพรวมของประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยตั้งประเด็นในการวิจัยได้ชัดเจน มีเพียงบางคนเท่านั้นที่มีความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ทราบได้ว่าการสร้างภาพยนตร์นั้น ผู้สร้างควรต้องใส่ใจกับผลงานในการสร้างอย่างพิถีพิถัน ไม่ว่าจะเป็นในประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา หากผู้สร้างได้สร้างให้ผู้เกิดความรู้สึกที่ต้องการจะติดตามเนื้อหาดังกล่าว หรือเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัว เป็นปัญหาที่ควรจะช่วยกันร่วมแก้ไข หรืออาจสร้างให้ผู้ดูเป็นผู้สังเกตการณ์ ผู้ดูก็จะรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในการดูภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ทำให้เนื้อหาหรือเรื่องราวในเรื่องนั้น ๆ เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การกำหนดโครงเรื่องที่ไม่น่าซับซ้อนและยุ่งยาก ทำให้ภาพยนตร์สั้นมีความสมบูรณ์ ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา สามารถสรุปผลเป็นระดับผู้พึงพอใจ ในระดับมากที่สุดคิดเป็น % เรียงลำดับดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง หลวงตา	คิดเป็นระดับมากที่สุด	67%
ภาพยนตร์เรื่อง มือเที่ยง	คิดเป็นระดับมากที่สุด	34.8%
ภาพยนตร์เรื่อง สถานีกรุงเทพ	คิดเป็นระดับมากที่สุด	27%
ภาพยนตร์เรื่อง บ้านสีชมพู	คิดเป็นระดับมากที่สุด	15.2%
ภาพยนตร์เรื่อง ดงกระพันชาตีไทย	คิดเป็นระดับมากที่สุด	8.4%

ส่วนในเรื่องของประเด็นบทภาพยนตร์นั้น บทภาพยนตร์คือเรื่องราวที่เล่าด้วยการเขียนบรรยายภาพ และถ้อยคำสนทนาตามขอบเขตของโครงสร้างทางการแสดง (Syd Field, 1984 : 35) ตามคำกล่าวของ Syd Field นั้นถือว่ามีความสำคัญที่จะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้และความเข้าใจในส่วนที่ผู้สร้างต้องการจะนำเสนอ บทภาพยนตร์อาจเป็นตัวเชื่อมโครงสร้างเรื่องราว-เนื้อหาให้มีความชัดเจนและสำคัญมากยิ่งขึ้น จะทำให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจ ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องที่นำมาวิเคราะห์ ส่วนใหญ่ก็จะมีระดับผู้พึงพอใจเรียงตามลำดับผู้พึงพอใจมากที่สุด คิดเป็น % ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง หลวงตา	คิดเป็นระดับมากที่สุด	34.8%
ภาพยนตร์เรื่อง สถานีกรุงเทพ	คิดเป็นระดับมากที่สุด	17.8%
ภาพยนตร์เรื่อง ดงกระพันชาตีไทย	คิดเป็นระดับมากที่สุด	14%
ภาพยนตร์เรื่อง บ้านสีชมพู	คิดเป็นระดับมากที่สุด	5.4%
ภาพยนตร์เรื่อง มือเที่ยง	คิดเป็นระดับมากที่สุด	4.4%

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าบทภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องได้สื่อให้ผู้ดูได้รับความบันเทิงไปตามลำดับมากขึ้น บทภาพยนตร์ที่ดีจะสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ดูได้ และทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกไปกับภาพยนตร์ในเรื่องนั้น ๆ ด้วย ส่วนในประเด็นการนำเสนอ นั้น ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง ก็มีลักษณะการดำเนินเรื่องแตกต่างและใกล้เคียงกันในบางองค์ประกอบ เช่น ในเรื่องของแนวคิด, คุณค่า ก็สร้างให้ผู้ดูเกิดข้อคิดบางอย่าง ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องก็ได้นำเสนอในส่วนนี้ การนำเสนอในด้านเทคนิคต่าง ๆ ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องก็ล้วนแต่ได้สร้างความน่าสนใจที่แตกต่างกัน จนสามารถสรุปเป็นระดับผู้พึงพอใจในระดับมากที่สุดเรียงตามลำดับดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง หลวงตา	คิดเป็นระดับมากที่สุด	77.2%
ภาพยนตร์เรื่อง สถานีกรุงเทพ	คิดเป็นระดับมากที่สุด	28.8%
ภาพยนตร์เรื่อง มือเที่ยง	คิดเป็นระดับมากที่สุด	21.2%
ภาพยนตร์เรื่อง บ้านสีชมพู	คิดเป็นระดับมากที่สุด	13.8%
ภาพยนตร์เรื่อง ดงกระพันชาตีไทย	คิดเป็นระดับมากที่สุด	3.6%

เมื่อได้เทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้ดูก็จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมีจุดเด่น จุดด้อยในส่วนใดบ้าง เพราะการสร้างภาพยนตร์นั้น จุดมุ่งหมายสำคัญก็คือ การสร้างภาพยนตร์ให้ได้เนื้อหาสาระและการนำเสนอที่น่าสนใจ การสรุปสุดท้าย นั่นคือแง่คิด และคุณค่าของภาพยนตร์ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างเจตนารมณ์ให้ได้ตามจุดประสงค์ของผู้สร้างเป็นสำคัญที่สุด



บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำผลการศึกษาวิจัยที่ได้จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์สั้นจากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 จำนวน 5 เรื่อง เพื่อการพัฒนาผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ โดยการกำหนดโครง การกำหนดบทภาพยนตร์ การกำหนดรายละเอียดด้วยการเขียน STORY BOARD เพื่อการวางแผนการถ่ายทำ ตลอดจนการถ่ายทำ และตัดต่อใช้เทคนิคต่าง ๆ ให้เชื่อมโยง เพื่อเป็นผลงานการสร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้นในรูปแบบของผู้วิจัยในระยะที่ 1 จำนวน 1 เรื่อง ในระยะที่ 2 จำนวน 1 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 2 เรื่อง ดังนี้

ระยะที่ 1 ได้แก่ ภาพยนตร์สร้างสรรค์ เรื่อง “MEMORY”

ความยาวในการนำเสนอทั้งสิ้น 19.32 นาที

รูปแบบ VCD

แนวความคิด

ผู้วิจัยต้องการนำเสนอความคิดในเรื่องของความทรงจำ ความรู้สึกที่ดี ความประทับใจ และความรู้สึกผูกพันต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต เป็นมุมมองที่ผู้วิจัยได้ใช้ประสบการณ์ของตนเองกับสิ่งที่ต้องการเล่าเรื่องให้เชื่อมโยงสัมพันธ์กันมานำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น โดยกำหนดโครงเรื่องเป็นเรื่องราวของน้องสาวและพี่ชายที่หวนรำลึกถึงความรู้สึกในอดีต การค้นหา การค้นพบและความสุขที่ได้รับกับแง่คิดและคุณค่าในการนำเสนอผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้

ระยะที่ 2 ได้แก่ ภาพยนตร์สร้างสรรค์ เรื่อง “เหยื่อ”

ความยาวในการนำเสนอทั้งสิ้น 8.58 นาที

รูปแบบ VCD

แนวความคิด

ผู้วิจัยต้องการที่จะเสนอแนวความคิดตามกระแสสังคมในบริบทของสังคมไทยที่เยาวชนไทยกำลังเผชิญกับเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าและความเจริญทางด้านวัตถุ ทั้งนี้เทคโนโลยีหรือความก้าวหน้านั้น มีผลต่อความเจริญทั้งทางด้านบวกและลบ ความละเอียดและการขาดการเอาใจใส่ต่อสถาบันครอบครัวที่มุ่งหาแต่ความสมบูรณ์ แต่ขาดการดูแลใส่ใจต่อบุตรหลาน ความเห็นแก่ตัว และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนของผู้บางคน ความชั่วร้ายของสิ่งเร้าที่อาจจะทำให้เยาวชนไทยขาดความยับยั้งชั่งใจ จนสามารถนำพาความหายนะมาสู่ชีวิตและอนาคตได้

จุดมุ่งหมายในการนำเสนอ

- ต้องการสะท้อนปัญหาของสังคมที่กำลังเกิดขึ้นกับเยาวชนไทย
- ต้องการให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกและรับรู้ถึงปัญหาในมุมมองต่าง ๆ ที่สามารถจะเกิดปัญหาใหญ่ต่อเยาวชนไทยในอนาคตได้
- ต้องการให้ผู้ดูได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ถึงปัญหาและใส่ใจต่อปัญหาที่กำลังจะเกิดขึ้นกับเยาวชนไทยในปัจจุบัน
- ต้องการนำเสนอมุมมองและแนวความคิด ตลอดจนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบของภาพยนตร์สั้น



ภาพยนตร์สร้างสรรค์

เรื่อง "MEMORY"

โดย สาทิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



ภาพประกอบที่ 63 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง "MEMORY"

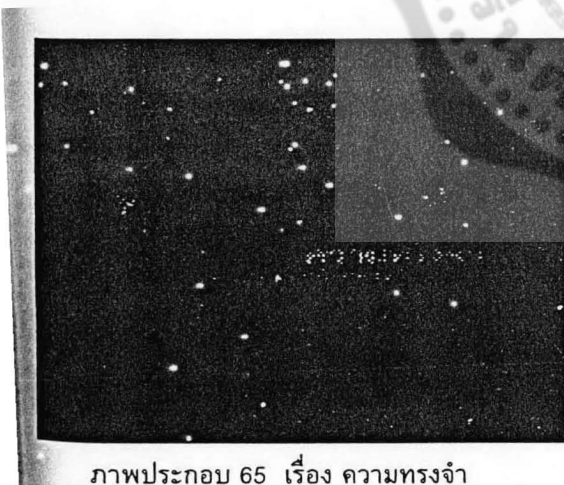
เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวและเนื้อหา ที่กล่าวถึงความทรงจำของหญิงสาวคนหนึ่งที่มีความรู้สึกรัก และผูกพันกับความทรงจำในอดีตที่เคยเกิดขึ้นกับเขาและพี่ชายเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก ภาพแห่งความทรงจำเกิดขึ้นเมื่อหญิงสาวนอนหลับและฝันไป ว่าได้ค้นเจอภาพถ่ายของพี่ชาย, สถานที่บ้านหลังเก่าที่เขาเคยอยู่, การผินชันผืนแต่ภาพของความรู้สึกต่าง ๆ ก็ไม่จางหาย ทำให้หญิงสาวต้องกลับไปสถานที่เก่า ๆ ในอดีต นึกถึงวันเวลาที่ผ่านไป ภาพแห่งความรู้สึกที่ดีเป็นภาพที่หญิงสาวอยากจะเก็บมันเอาไว้ในความทรงจำ แม้ว่าในวันนี้จะไม่สามารถนำพาอดีตกลับไปได้ แต่หญิงสาวก็สามารถเก็บความทรงจำในอดีตกลับไปด้วยการค้นหากล่องเหล็ก 1 ใบที่เคยถูกฝังไว้ในพื้นดินสมัยที่หญิงสาวยังเด็ก แล้วความรักความผูกพัน ความสุขสมหวังก็เกิดขึ้นอีกครั้งกับความทรงจำที่แสนดีตลอดไป



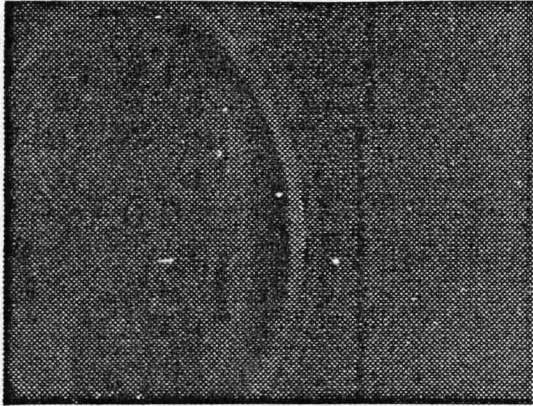
ภาพประกอบ 64 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นการนำเสนอให้เห็นทุ่งหญ้ากว้างเป็นภาพเก่า
เหมือนภาพยนตร์เก่าแบบขาวดำ ซ้อนทับด้วยภาพ
ทุ่งหญ้าสีเขียวสดเกินจริงบรรยากาศเหมือนความฝัน
เป็นภาพแบบภาพมุกกว้าง พร็วไหวแบบ
SLOWMOTION มีรายชื่อนักแสดง ภาพแสดงถึง
สภาวะจิตใจตัวละคร



ภาพประกอบ 65 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพพื้นดำ ตัวหนังสือขึ้นที่มุมด้านขวา ความทรงจำ
เป็นตัวสีส้มออกแบบให้เบลอเหมือนความฝัน ส่วน
คำว่า MEMORY เป็นตัวเล็กตัวสีขาวบนพื้นดำ



ภาพประกอบ 66 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพนำเสนอเป็นภาพของนาฬิกาที่บ่งบอกถึงเวลา
เที่ยงคืน ใช้เทคนิคการย้อมสีภาพให้เกรงภาพแตก
และมีสีเพี้ยนผิดธรรมชาติตั้งภาพไว้ตรงกลาง



ภาพประกอบ 67 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของผู้หญิงนอน ถ่ายแบบเคลื่อนกล้อง
ดอลลีภาพโดยใช้ภาพเคลื่อนจากหัวเตียงจนถึงใบ
หน้า แสดงความรู้สึกถึงตอนนอนหลับอย่างสนิท
(เป็นภาพปัจจุบัน) แต่ให้สีผิดเพี้ยนเกินจริง ไม่มี
ดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 68 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของความฝันที่กำลังเดินอยู่ในที่แห่งหนึ่ง โดยภาพทั้งหมดแสดงการเคลื่อนที่ไปข้างหน้า และ ไม่มีการแต่งภาพใด ๆ การใช้เสียงประกอบเป็น เสียงที่เกิดขึ้นจริง ไม่มีดนตรีประกอบ ภาพของผู้หญิงคนหนึ่งกำลังไขประตูบาน และทำท่าเปิดไฟจน ไฟสว่างขึ้น



ภาพประกอบ 69 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของผู้หญิงคนเดิมลืมตาตื่นขึ้นและลุกขึ้น ด้วยท่าทางงุนงงกับความฝัน และภาพก็เชื่อมต่อกับ ภาพตอนเช้าของวันใหม่



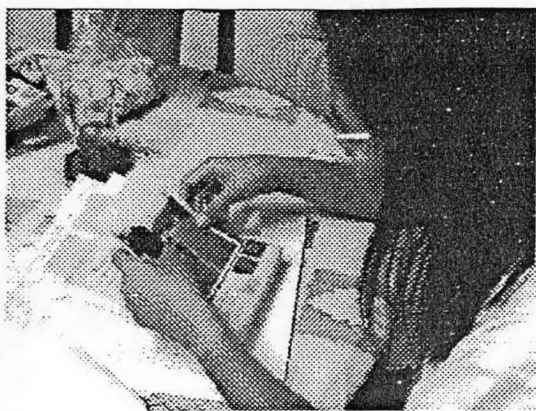
ภาพประกอบ 70 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพของผู้หญิงคนเดิมปฏิบัติกิจวัตรประจำวันโดยการซักผ้าและเดินมานั่งทำงานด้วยท่าทางเบื่อน่าย และหยิบหนังสือขึ้นมาเล่มหนึ่งเพื่อดู การสร้างภาพมีลักษณะการย่อมีสภาพให้สดกว่าปกติ และตั้งภาพให้ห่างจากตัวละครเพื่อดูผู้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์



ภาพประกอบ 71 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพพื้นดำตัวหนังสือสีขาว เขียนว่า "ความหมาย" ตั้งกลางภาพ ใช้เวลาในการเสนอ 10 วินาที



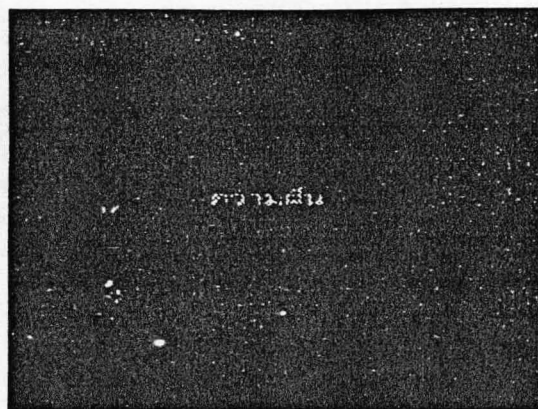
ภาพประกอบ 72 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของผู้หญิงคนเดิม เปิดหนังสือจนถึงหน้า
สุดท้ายพบภาพถ่ายของพี่ชายทำให้เธอรู้สึกหววนคิดถึง
ถึงความรู้สึกอะไรบ้าง



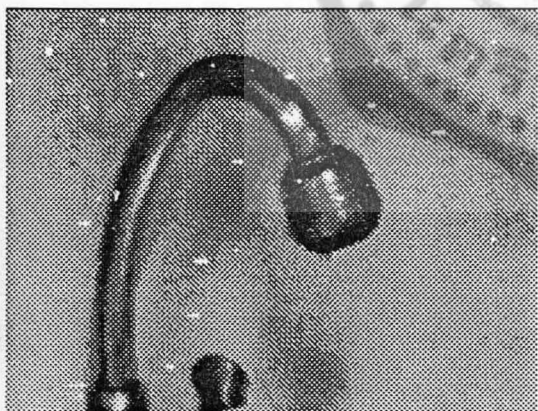
ภาพประกอบ 73 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของเธอกำลังตากผ้า ซึ่งต่อจากชอทที่ผ่าน
มา นำเสนอให้เห็นถึงกิจวัตรประจำวัน



ภาพพื้นดำตัวหนังสือสีขาวเขียนว่า "ความฝัน" ตั้งตรงกลาง ใช้เวลาในการนำเสนอ 10 วินาที

ภาพประกอบ 74 เรื่อง ความทรงจำ



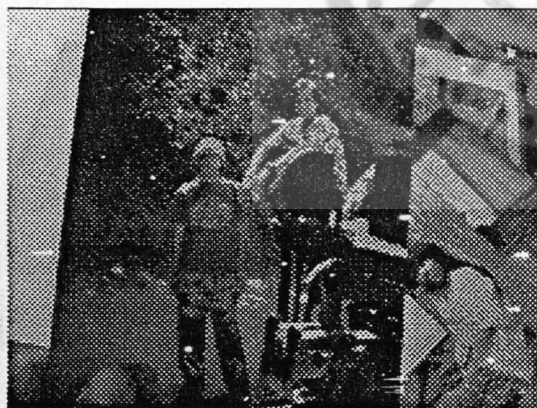
นำเสนอเป็นภาพของก๊อกน้ำที่มีน้ำหยดลงที่ละหยดช้า ๆ ลงบนแก้วน้ำ

ภาพประกอบ 75 เรื่อง ความทรงจำ



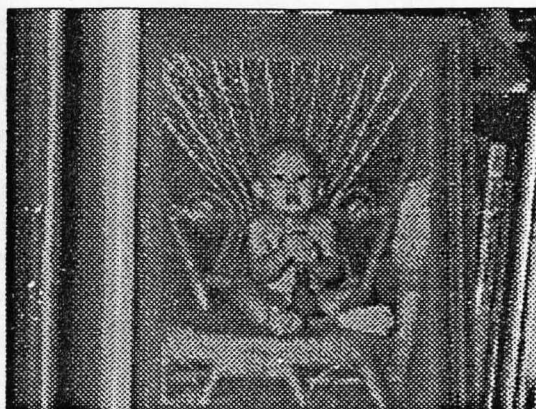
ภาพประกอบ 76 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพของผู้หญิงนอนในลักษณะเดิม มีการย้อมสีภาพให้ผิดเพี้ยนเกินจริง เพื่อให้ตรงข้ามกับความฝันซึ่งนำเสนอเป็นภาพธรรมชาติ



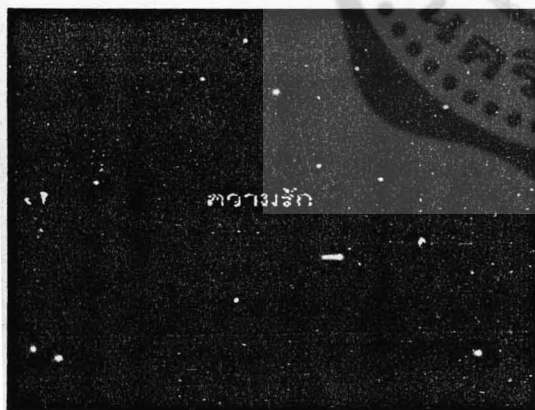
ภาพประกอบ 77 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพในลักษณะเดิมเหมือนความฝันครั้งแรก แต่มีข้อที่ยาวขึ้น เพิ่มเนื้อหาให้สมบูรณ์ขึ้นด้วยการค้นหาภาพถ่ายซึ่งเป็นภาพของพี่ชายที่พบในอัลบั้มรูปเก่า การเพ่งบอกพิจารณาที่ละเอียดอย่างช้า ๆ ไม่มีดนตรีประกอบใช้เสียงจริงในบรรยากาศที่ถ่ายทำ



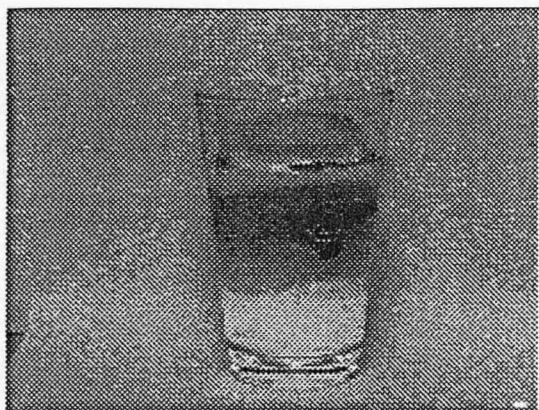
ภาพประกอบ 78 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของพี่ชายในสมัยเด็ก ให้คนดูได้ซึมซับถึงความรู้สึกเก่า ๆ และชมภาพไปที่ภาพถ่ายของพี่ชาย



ภาพประกอบ 79 เรื่อง ความทรงจำ

ตัวหนังสือขึ้นบนพื้นดำ "ความรัก"



ภาพประกอบ 80 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพปลาที่แหวกว่ายอยู่ในแก้วน้ำ และมีการย้อมสี
ภาพเป็นสีฟ้าหยดสีลงบนแก้ว ให้สีแตกกระจาย มี
ลักษณะคล้ายแฟนตาซี มีความหมายแฝงถึงความรู้
ลึกซึ้งอดัดกับสิ่งที่เป็นความฝันและความเป็นจริงได้



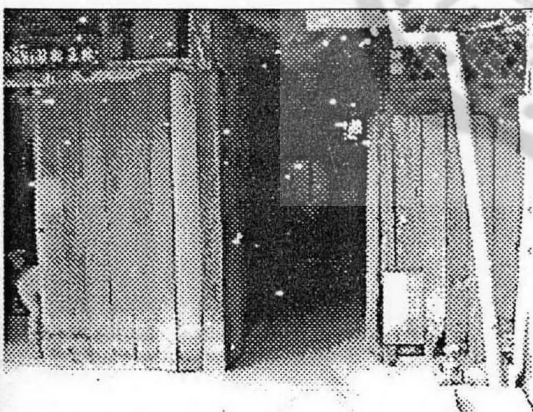
ภาพประกอบ 81 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพของผู้หญิงขึ้นรถเดินทางด้วยรถประจำทางของ
ต่างจังหวัด ที่มีลักษณะเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ย้อมสี
ภาพเป็นภาพสีสดใสเกินจริง รถขับไปเรื่อย ๆ จน
กระทั่งลงรถเมื่อถึงจุดหมาย



ตัวหนังสือขึ้นบนพื้นดำ "ความผูกพัน"

ภาพประกอบ 82 เรื่อง ความทรงจำ



ภาพประกอบ 83 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพสถานที่เก่า ๆ เป็นทางเดินเข้าไปในซอยใช้
กล้องแทนการเดินเหมือนค้นหาสถานที่เก่า ๆ ที่เคย
รู้สึกประทับใจ ภาพแพนไปรอบ ๆ สถานที่ในอดีต
ใช้ดนตรีประกอบคล้ายกับการค้นหา เราใจ



ภาพทั่วไปเป็นภาพบรรยากาศของสถานที่ในอดีต
ย้อนสี่สิบเจ็ดปีสะท้อนความรู้สึกในการนำเสนอ

ภาพประกอบ 84 เรื่อง ความทรงจำ



เป็นภาพกวาดสายตาไปรอบ ๆ มุม ๆ หนึ่งของ
สถานที่ในอดีต ใช้กล้องแทนสายตา

ภาพประกอบ 85 เรื่อง ความทรงจำ



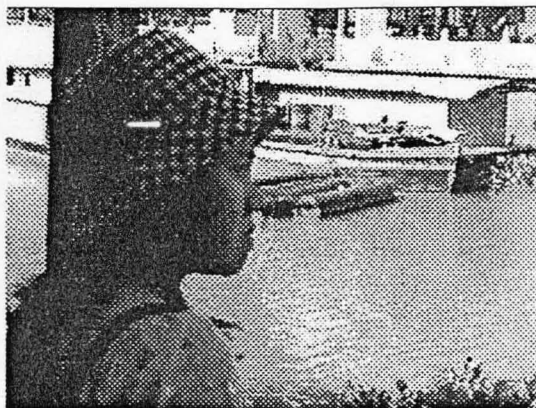
ปรากฏภาพเป็นภาพเด็กหญิงชายคู่หนึ่งกำลังจู่มือกันเข้าไปเล่นในสถานที่นั้น ภาพย่อมเป็นสีขาวดำ แทนความเป็นอดีต

ภาพประกอบ 86 เรื่อง ความทรงจำ



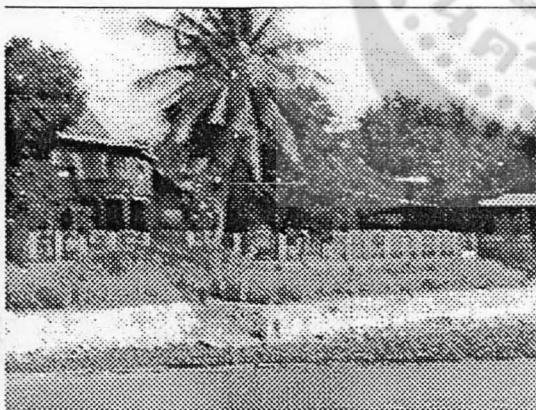
เป็นภาพเด็กชายหญิงยืนอยู่ริมน้ำ กำลังเฟื่องมอง
ถ่ายด้านหลัง ภาพย่อมสีเป็นภาพขาว-ดำ ครอบ
ภาพให้มันลงแทนความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก

ภาพประกอบ 87 เรื่อง ความทรงจำ



ภาพประกอบ 88 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของผู้หญิงยืนแทนที่ภาพเด็กและเฟรมมอง
บรรยากาศเก่า ๆ ของสายน้ำและมุมมองของฝั่งตรง
ข้าม แสดงความรู้สึกถึงการหวนรำลึกถึงความหลัง
ภาพย้อนสีเกินจริงให้ความรู้สึกของจิตใจที่อึมครึม
และมีความสุข



ภาพประกอบ 89 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพกวาดสายตาไปรอบ ๆ โดยใช้กล้องแทน
สายตาคนมองภาพสั้นไหวให้เหมือนการเดิน



ภาพประกอบ 90 เรื่อง ความทรงจำ

ตัดภาพเป็นภาพของเด็กหญิงยืนอยู่หนึ่ง ๆ และกล้อง
ถ้ายวนรอบตัวเป็นลักษณะการลองคิดแบบทดลอง
นำเสนอ ภาพที่ใช้ย้อมสีเป็นภาพขาว-ดำ แทนความ
เป็นอดีต และภาพก็เฟรดแทนที่เป็นภาพของเด็ก
หญิงเป็นภาพของหญิงสาว ย้อมสีสดแทนที่เด็กหญิง
ใช้กล้องถ้ายวนรอบตัวไปรอบ ๆ หญิงสาวยืนนิ่งสงบ
เพ่งมองไปข้างหน้าทำท่าคิด มีดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 91 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพเก่าของเด็กหญิงกับเด็กชายที่กำลังแสดง
การเล่นซ่อนแอบด้วยความรู้สึกสนุกสนาน เด็กหญิง
เด็กชายจู่มือกันเดินจนหายลับไป มีดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 92 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพเก่าของเด็กหญิงกับเด็กชายกำลังสาละวนกับการเก็บเศษใบไม้แห้งใส่เข้าไปในกระป๋อง เพื่อนำเอาฝังดินเล่นคล้ายเกมมหาสมบัติ มีดนตรีประกอบถึงความรู้สึกอบอุ่น ภาพเด็กหญิงชายเดินจูงมือกันหายไปจนหลุดเฟรม



ภาพประกอบ 93 เรื่อง ความทรงจำ

ตัดภาพเป็นภาพของหญิงสาวเดินเข้าไปสำรวจสิ่งเก่า ๆ ภายในห้องที่เก็บของไว้ กำลังสำรวจสิ่งของ ภาพย้อมสีเป็นภาพสไลด์เกินจริง ดนตรีประกอบแบบหวานปนเศร้า



ภาพประกอบ 94 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพของหญิงสาวเดินออกไปที่ประตู ภาพย้อนมึสสด
สไลเกินจริงกำลังมองไปรอบ ๆ บริเวณ



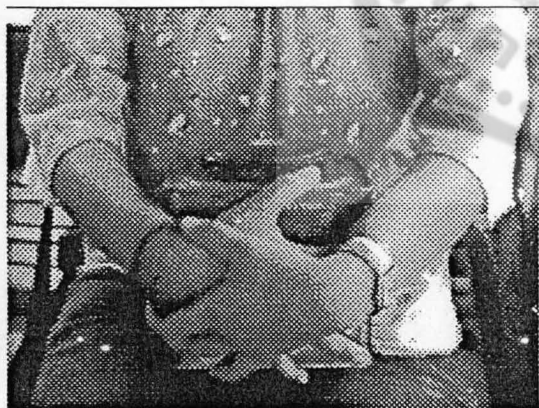
ภาพประกอบ 95 เรื่อง ความทรงจำ

ตัดภาพเป็นภาพของเด็กชายหญิงกำลังขุดดินเพื่อ
ฝังกล่องสมบัติลงในพื้นดิน ภาพเป็นสีขาวดำให้
ความรู้สึกถึงกาลเวลาที่ผ่านมادنตรีประกอบต่อ
เนื่อง



ภาพประกอบ 96 เรื่อง ความทรงจำ

เป็นภาพของหญิงสาวเพ่งมองลงบนพื้นดินคล้ายกับ
นึกถึงอดีตที่เคยชอบสมบัติไวที่นี่ เธอก้มลงขุดดิน
หากล่องที่เคยเล่นในสมัยเด็ก ๆ สีภาพย้อมเกินจริง
ให้ภาพอึมครึม คนตรีประกอบต่อเนื่อง



ภาพประกอบ 97 เรื่อง ความทรงจำ

ตัดภาพเป็นภาพของหญิงสาวกอดกระโปรงที่คันหา
เจอ และเดินทางกลับ ภาพเป็นถนนและท้องทุ่ง
ย้อมสีภาพให้ความรู้สึกสดใสเกินจริง

ตัวหนังสือขึ้นบนพื้นดำ "ความสุข"

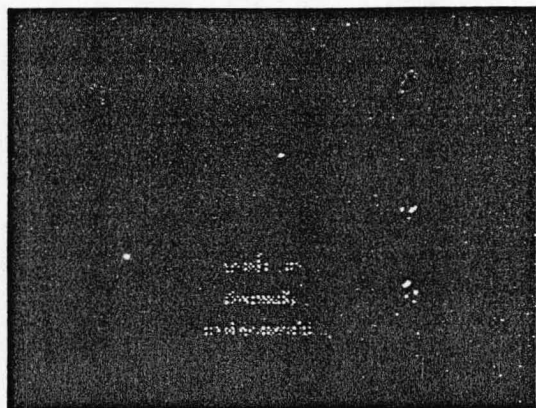


ภาพประกอบ 98 เรื่อง ความทรงจำ



ภาพประกอบ 99 เรื่อง ความทรงจำ

ภาพนำเสนอเป็นภาพของชายหนุ่มยืนมองกล้อง
ภาพทยอยห่างออกไป ย้อมภาพสีโทนน้ำตาล และดู
อบอุ่นและให้ความรู้สึกที่เศร้า แทนการเล่าเรื่องด้วย
ความรู้สึกโหยหา ดนตรีประกอบเศร้า



ตัวหนังสือขึ้นบนพื้นดำ "บางครั้งเรา...มักจะหลงลืม
ในบางสิ่งบางอย่างไป" (ความทรงจำ)

ภาพประกอบ 100 เรื่อง ความทรงจำ



การพัฒนาสร้างสรรค์

ประเด็นเรื่องราว-เนื้อหา

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์สั้น และได้วางโครงเรื่องของเรื่องราว-เนื้อหา ที่เกี่ยวกับเรื่องราวของความทรงจำเมื่อครั้งในวัยเด็ก ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวเรื่องซึ่งเป็นแนวความคิดพื้นฐานของภาพยนตร์ให้เนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอเป็นเรื่องราวของความรัก ความผูกพัน ความฝันและความสุข โดยใช้เนื้อหาสาระแทนความรู้สึกที่ดี ผู้วิจัยได้ให้เนื้อหาเรื่องราวกล่าวถึงหญิงสาวคนหนึ่งที่มีความรู้สึกที่ติดค้างในจิตใจ จนได้ฝันถึงสถานที่ ๆ หนึ่งและมีการฝันซ้ำไปมา เนื้อหาให้ตอกย้ำความรู้สึกเดิม ๆ จนกระทั่งได้พบภาพเก่า ๆ สถานที่เก่า ๆ ความรู้สึกที่ดีทำให้หญิงสาวต้องค้นหาความหมายนั้น ๆ ด้วยการกลับไปยังสถานที่เดิม ๆ ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นสถานที่แห่งความทรงจำในวัยเด็ก นึกถึงภาพที่เคยเล่นกับพี่ชายด้วยการนำเอากล่องเหล็ก 1 ใบ ผังไว้ในดินข้างบ้าน หญิงสาวอยากเก็บความทรงจำที่ดี จึงตัดสินใจขุดค้นแล้วหญิงสาวก็พบว่ากล่องเหล็กที่เคยฝังไว้ในอดีตยังคงอยู่ เนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอผู้วิจัยต้องการให้ผู้ดูรู้สึกนึกถึงในวันเวลาเดิม ๆ วันเวลาเก่า ๆ ที่ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่า ทุกคนในโลกนี้ต่างก็เคยมีความทรงจำในอดีตกันแล้วทั้งสิ้น ซึ่งอดีตและความทรงจำของแต่ละคนก็เหมือนหรือใกล้เคียงกัน แต่ในบางครั้งอาจไม่เหมือนกับใครเลยก็เป็นไปได้ ผู้วิจัยรู้สึกถึงเรื่องราว-เนื้อหาที่อยากให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึกคุณค่าของผลงานภาพยนตร์ไปในเชิงบวก จึงได้กำหนดโครงเรื่องและแนวทางของเรื่องให้เป็นเช่นนี้

ประเด็นบทบาทยนตร์

ความสอดคล้องและการเชื่อมโยงของบทบาทยนตร์ที่นำเสนอในส่วนของบทบาทยนตร์ในเรื่องนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นแบบไม่มีบทพูด เพราะการสร้างภาพยนตร์นั้นไม่จำเป็นที่จะต้อง มีบท ภาพยนตร์แบบไม่มีบทก็สามารถที่จะเชื่อมโยงข้อมูลได้ การไม่ใช้บทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเองต้องการให้ผู้ดูเก็บความรู้สึก โดยใช้ภาพแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้น ไม่มีคำพูดใด ๆ ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ นอกจากเสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นจริง และเสียงดนตรี ที่ต้องการประกอบฉากให้ดูมีชีวิตชีวา ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

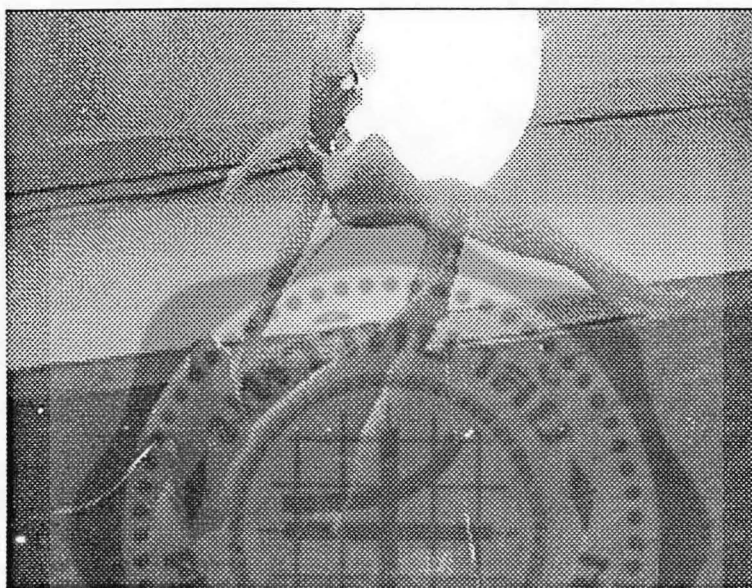
ประเด็นการนำเสนอผลงาน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ความทรงจำ” ในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดโครงเรื่องที่มีลักษณะเป็น FANTASY ผสมกับ DRAMA ที่ต้องการนำเสนอภาพผลงานที่ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงกับความฝัน โดยการใช้เทคนิคในการนำเสนอภาพให้ตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยกำหนดตัวแสดงและกำกับการแสดงให้ได้อารมณ์ตามที่ผู้วิจัยต้องการให้แสดงออกตามความมุ่งหมาย ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้ขนาดภาพ มาสร้างสรรค์ให้เกิดความลงตัว ไม่ว่าจะเป็นภาพแบบเต็มภาพ full shot เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องการเล่าเรื่อง, ภาพ long shot, ภาพ Medium shot หรือภาพ Close-up การสร้างเทคนิคการ fade ภาพเข้า-ออก ภาพบรรยากาศของภาพที่ต้องการนำเสนอ การใช้มุมมองของกล้องและการใช้การสร้างภาพแบบจินตนาการ ผสมผสานกับเทคนิคที่ใช้การติดต่อกในการสร้างภาพ บทบาทยนตร์ในภาพ

ยนตร์สั้นเรื่องนี้ ผู้วิจัยไม่ใช้บทภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะต้องการเลือกที่จะใช้สัญลักษณ์ของภาพแทนการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้เสียงดนตรีมาประกอบสลับกับการสร้างเทคนิค เช่น การย้อมสีภาพจากเหตุการณ์จริง, การใช้ภาพจริงแทนภาพความฝัน หรือการใช้ภาพในลักษณะของภาพแบบ old movie ที่แสดงให้เห็นถึงภาพของอดีตที่ผู้สร้างตั้งใจให้เกิดขึ้น และในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้วิจัยต้องการให้แง่คิดและความรู้สึกหวนคิดถึงความหลัง ความทรงจำในอดีต ที่จะทำให้นเราได้มีความสุขกับความทรงจำที่เหลืออยู่



ภาพยนตร์สร้างสรรค์
เรื่อง “เหยื่อ”
โดย สาริตา ยิ่งเจริญไพบูลย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



ภาพประกอบที่ 101 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เหยื่อ”

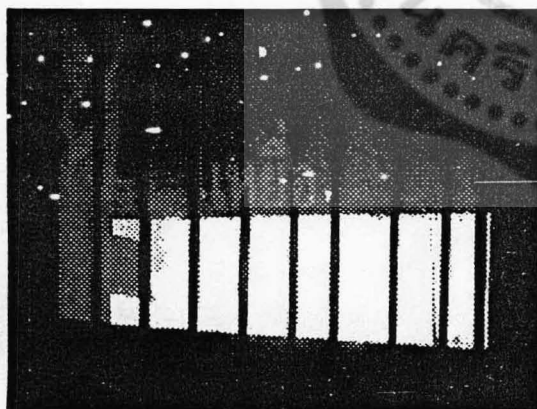
เรื่องราว-เนื้อหา

เป็นเรื่องราวของเด็กชายที่มีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่น วัยอยากรู้อยากลอง เขามักจะหมกมุ่นอยู่กับตัวเอง และใช้เวลากับการเล่นเกมส้อมพิวเตอร์ที่มีแต่ความรุนแรง การย้ายดูต่อภาพจากอินเทอร์เน็ตลามก ปัญหาของสถาบันครอบครัวที่ขาดความรักและการเอาใจใส่ต่อบุตรหลาน การซึบซึมความรุนแรงและความอยากรู้อยากลอง การขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งเขาเองก็ได้สร้างปัญหาที่สะท้อนใจต่อเด็กหญิงไร้เดียงสาคนหนึ่ง



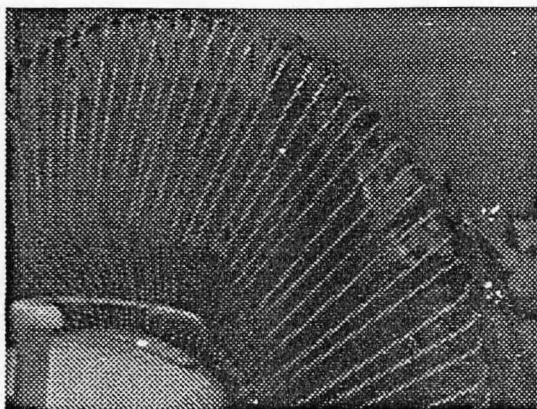
ภาพประกอบ 102 เรื่อง เหยื่อ

พื้นภาพสีดำ ตัวหนังสือสีส้ม "เหยื่อ"
มีชาวด์ประกอบเฟรดเบา



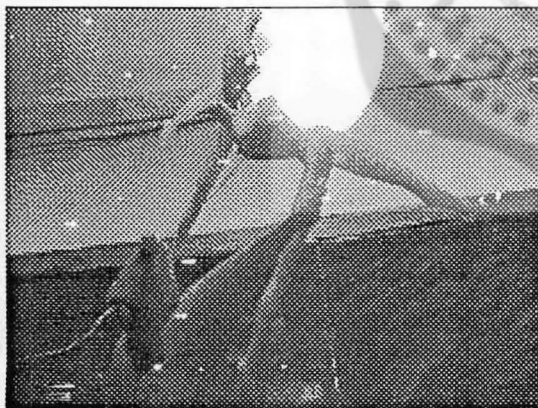
ภาพประกอบ 103 เรื่อง เหยื่อ

ตัวหนังสือทับซ้อนบนภาพสีหน้าต่าง ตัวหนังสือ
เลื่อนหาย ภาพสีหน้าต่าง มีแสงลอดเข้ามาจากภายใน
นอก ถอยภาพออก
เสียง : ชาวด์ประกอบ



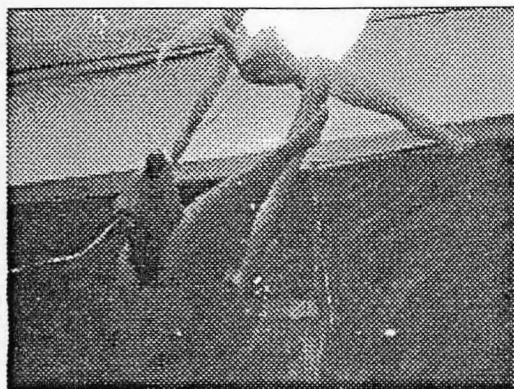
ภาพประกอบ 104 เรื่อง เหยื่อ

ชุมภาพทางด้านหลังของพัลลมตัวเดิมที่เปลี่ยนมูม
กล้องถ่ายทางด้านหลัง มองเห็นแบ็คกราวด์เป็นเด็ก
ผู้ชายคนหนึ่งนอนหันเท้ามาทางหน้า
เสียง : ชาวดีประกอบ



ภาพประกอบ 105 เรื่อง เหยื่อ

ถ่ายภาพขยายเป็นเท้าของตุ๊กตาผู้หญิงแบ็คกราวด์
โคมไฟสีขาว แขนงลอยอยู่ด้านบน
เสียง : ชาวดีประกอบ



เคลื่อนกล้องลงต่ำเลื่อนภาพลงมาเรื่อยๆ ช้าๆ แสดง
ให้เห็นภาพของโมบายตุ๊กตาผู้หญิงที่โดนแขวนจาก
คอมไฟด้านบน โดยปราศจากหัวและแขน
เสียง : ชาวด์ประกอบ

ภาพประกอบ 106 เรื่อง เหี้ยอ



เคลื่อนกล้องลง ไล่ต่ำตามโมบายแขวนตุ๊กตาผู้หญิง
แบ็คกราวด์ผนังสีดำ ภาพถ่ายย้อนขึ้นมองเห็นด้าน
บน
เสียง : ชาวด์ประกอบ

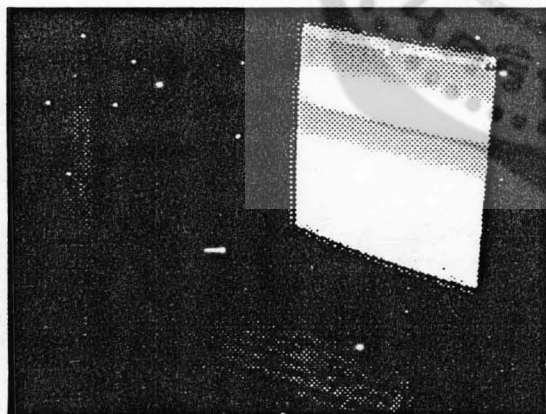
ภาพประกอบ 107 เรื่อง เหี้ยอ



ภาพไล่ต่ำลงจนมองเห็นผนังสีดำเป็นแบ็คกราวด์ทั้ง
ภาพ

เสียง : ชาวต์ประกอบ

ภาพประกอบ 108 เรื่อง เหยื่อ



ภาพซูมเห็นหน้าจอ COMPUTER กำลัง

RESTART เครื่องและภาพค่อย ๆ ขึ้นทีละภาพ

เสียง : ชาวต์เสียงเพลงประกอบ

ภาพประกอบ 109 เรื่อง เหยื่อ



ภาพประกอบ 110 เรื่อง เหี่ยว

ภาพขยายใบหน้าของเด็กชายที่แสดงสีหน้าพอใจต่อ
สิ่งที่อยู่ตรงหน้า แสงสาดจากจอ COMPUTER
เสียง : ซาวด์เสียงเพลงประกอบดังขึ้นเรื่อยๆ



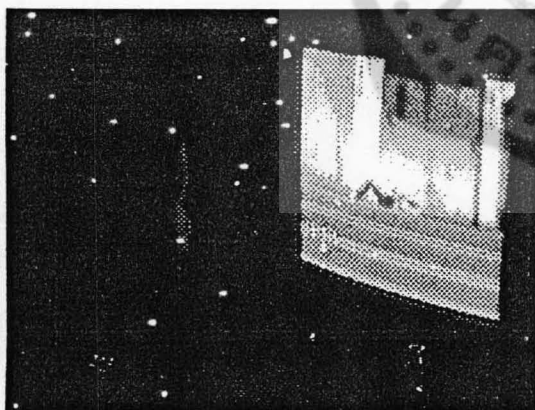
ภาพประกอบ 111 เรื่อง เหี่ยว

ภาพขยายเกมส์ COMPUTER ที่เด็กชายกำลังเล่น
เคลื่อนไปเรื่อยๆ
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบดัง



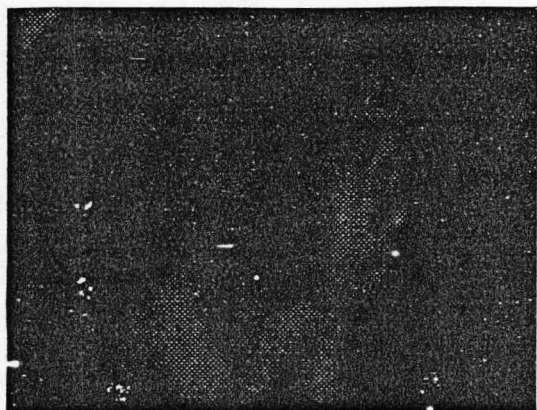
ภาพกล้องถ่ายย้อนเด็กชายที่กำลังเล่นเกมสแลง
สะท้อนจากจอ COMPUTER
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบดัง

ภาพประกอบ 112 เรื่อง เหี่ยว



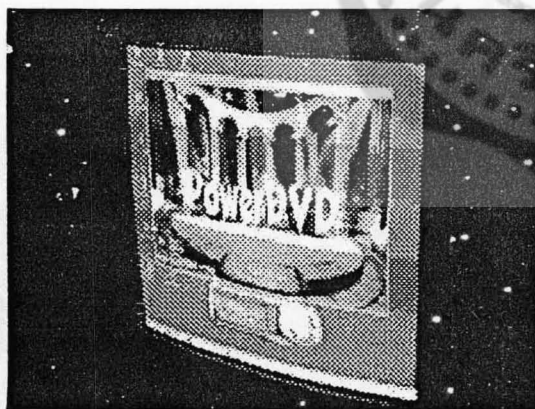
ถ่ายภาพการเล่นเกมส์เข้าไปมาไม่จบสิ้น
เสียง : ซาวด์เสียงประกอบ

ภาพประกอบ 113 เรื่อง เหี่ยว



ภาพประกอบ 114 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเด็กชายถ่ายจากด้านข้าง กำลังหาแผ่น VCD ที่
ซุกซ่อนไว้นำขึ้นมาเล่น
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



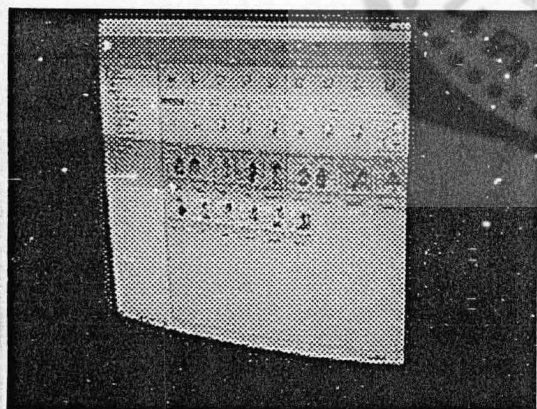
ภาพประกอบ 115 เรื่อง เหี่ยว

ภาพขยายหน้าจอ COMPUTER ขึ้น PROGRAM ดู
หน้า DVD
เสียง : ซาวด์เสียงประกอบตั้ง



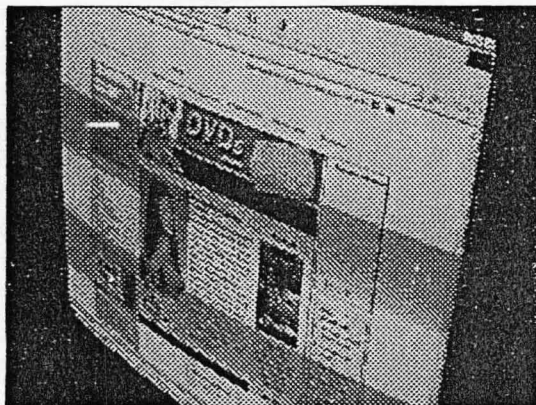
ภาพประกอบ 116 เรื่อง เหี่ยว

ภาพซูมหน้าจอ COMPUTER ปรากฏภาพการ์ตูน
วัยรุ่นผู้หญิง ภาพถูกคลิกเพื่อดูภาพต่อไปเรื่อยๆ
เสียง : เพลงประกอบ



ภาพประกอบ 117 เรื่อง เหี่ยว

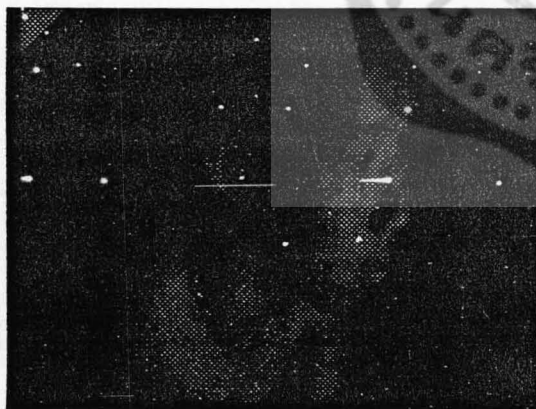
ภาพลูกศรหน้าจอ COMPUTER แสดงการคลิกปุ่ม
เพื่อต้องการดูภาพอื่น ๆ
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



ภาพประกอบ 118 เรื่อง เหยื่อ

ภาพหน้าจอ COMPUTER เป็นภาพที่ถูกโหลดจากอินเทอร์เน็ต เป็นภาพของผู้หญิงสวยหน้าตา หุ่นดี แสดงท่าทางยั่วๆ

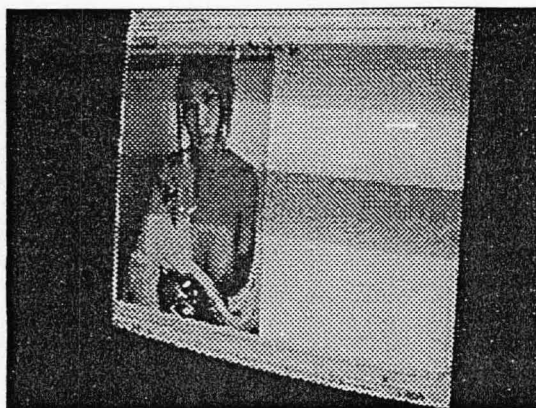
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



ภาพประกอบ 119 เรื่อง เหยื่อ

ภาพเด็กชายซูมใบหน้าเต็มจอ แสงจาก COMPUTER กระทบบนใบหน้า เด็กชายจ้องมองด้วยความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็น

เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



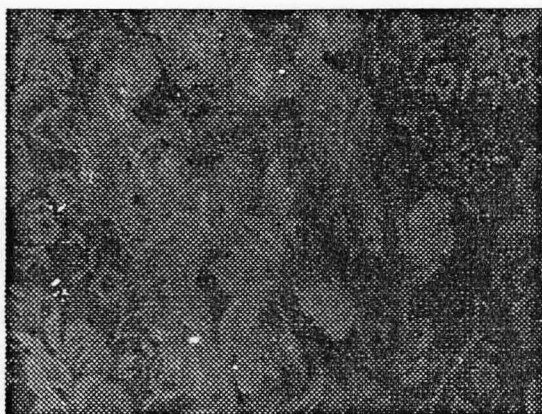
ภาพประกอบ 120 เรื่อง เหี่ยว

ภาพถ่ายจากด้านหลังเห็นจอ COMPUTER กำลัง
แสดงภาพลามกจากการโหลดภาพจากอินเทอร์เน็ต
เด็กชายแสดงท่าทางอยากรู้ อยากเห็น
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



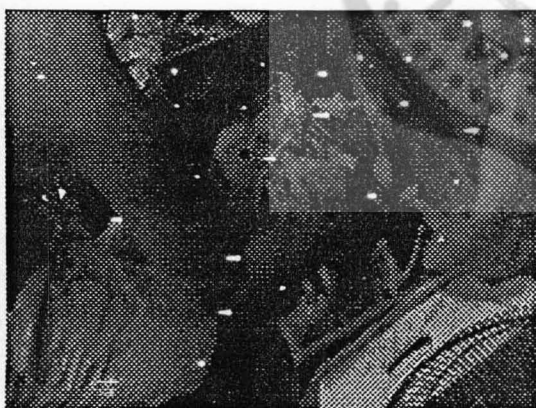
ภาพประกอบ 121 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเด็กชายนั่งมองตุ๊กตาผู้หญิง และทำท่าลูบคลำ
จินตนาการกับสิ่งที่เห็น จนกระทั่งเขาเอามือดึงแขน
ตุ๊กตา เอามือลูบลำตัวและถอดเสื้อผ้าตุ๊กตาอย่าง
เพิลิดเพิลิน
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



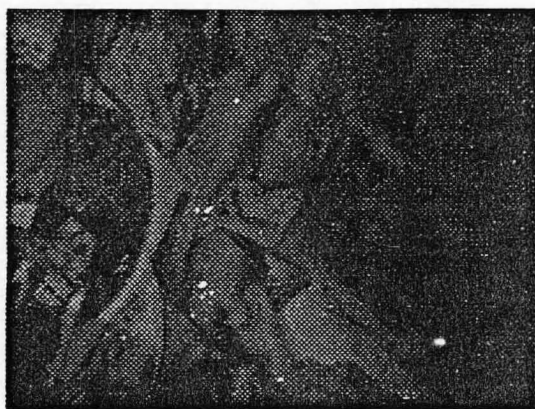
ภาพประกอบ 122 เรื่อง เหี่ยว

ภาพถ่ายในมุมสูง เห็นกองตึระของตุ๊กตาที่ถูกดึงมารวมกัน พร้อม CUTTER ที่วางอยู่ข้างๆ ภาพถ่ายแบบดอลลี หมุนไปตามเข็มนาฬิกา
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



ภาพประกอบ 123 เรื่อง เหี่ยว

เด็กชายลุกขึ้นไปทำท่าเปิดกล่องที่ภายในบรรจุไปด้วยลำตัวของตุ๊กตาผู้หญิง ท่อนแขน ขา และเสื้อผ้าจำนวนมาก รวมไปถึงแผ่น VCD โป๊, หนังสือโป๊ ที่สะสมไว้ เด็กชายทำท่าคัน
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ



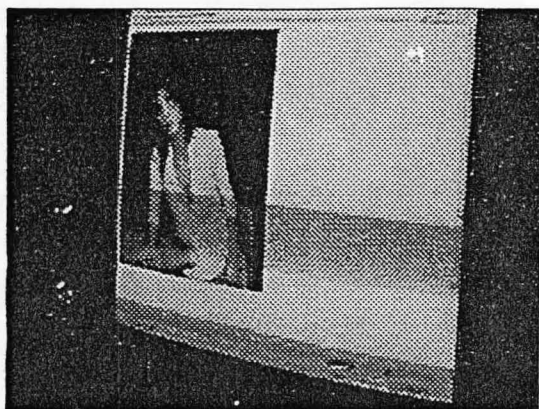
ภาพถ่ายจากด้านบน เห็นตึกตาผู้หญิง แขน, ขา
เสื้อผ้าที่ถูกดึงทิ้ง รวมถึงแผ่น VCD โป้ หนังสือโป้ ที่
ถูกสะสมจำนวนมาก
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบ

ภาพประกอบ 124 เรื่อง เหี้ยอ



ภาพเด็กชายซุ่มใบหน้าเข้ามาใกล้ ๆ กำลังนอน
แสดงสีหน้าอนธิดและเลียริมฝีปาก
เสียง : ซาวด์เพลงประกอบเฟรดลง

ภาพประกอบ 125 เรื่อง เหี้ยอ



ภาพโหลดของ INTERNET ลามก เป็นภาพของผู้
หญิงทำทางยั่ว

เสียง : ซาวด์เพลงประกอบจบเพลง

ภาพประกอบ 126 เรื่อง เหยื่อ



ภาพเด็กชายทำท่าทางตกใจ รีบลุกขึ้นเก็บกองศีรษะ
ตุ๊กตาและรีบเปิดกล่อง ปิดอย่างรวดเร็วและลงไป
ข้างล่าง โดยความหวาดระแวง

เสียง : ไม่มีเพลงประกอบ

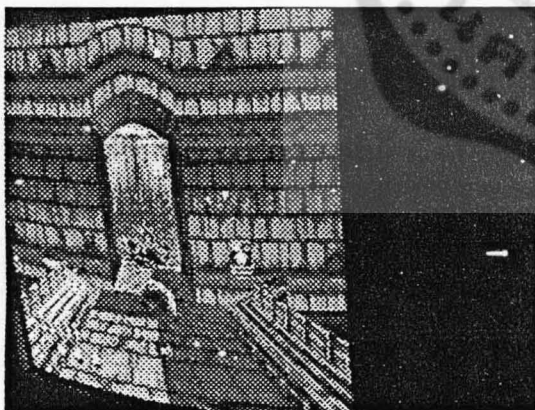
ภาพประกอบ 127 เรื่อง เหยื่อ



ภาพประกอบ 128 เรื่อง เหี่ยว

ชุมภาพใบหน้าของเด็กชายที่กำลังจ้องเล่น
คอมพิวเตอร์ แสงสาดจากหน้าจอคอมพิวเตอร์แบ็ค
กราวด์มืด

เสียง : มีซาวด์ประกอบ

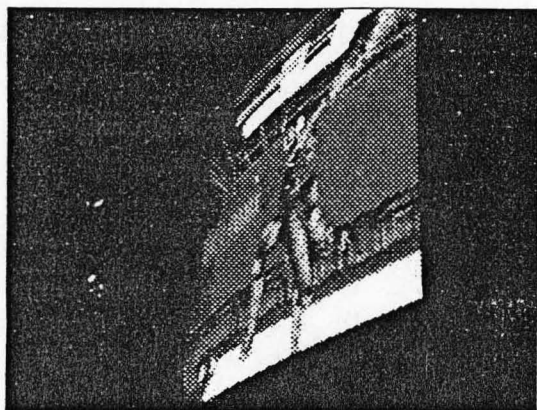


ภาพประกอบ 129 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นเกมส์ต่อสู้ ชุมภาพจอ

ภาพใหญ่เต็มเฟรม

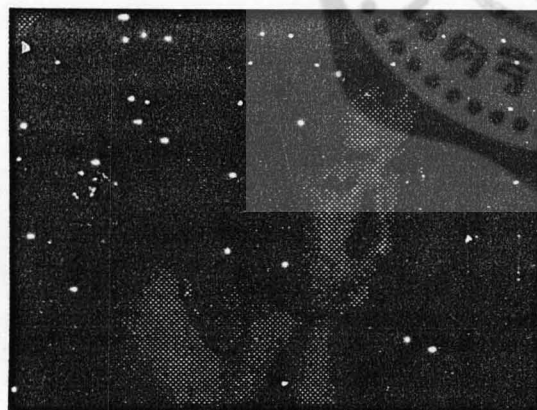
เสียง : เสียงเกมส์ COMPUTER ดังต่อเนื่อง



ภาพประกอบ 130 เรื่อง เหยื่อ

ภาพเกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ต่อสู้ต่อเนื่อง ภาพ
ขยายเต็มจอภาพ

เสียง : เสียงเกมส์ COMPUTER ดังต่อเนื่อง

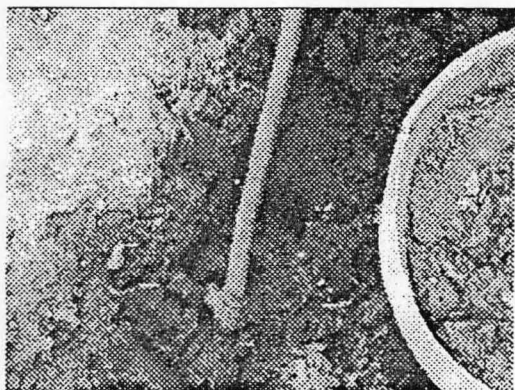


ภาพประกอบ 131 เรื่อง เหยื่อ

อริยาบถของเด็กชายที่จดจ้องกับเกมส์คอมพิวเตอร์

แสดงความรู้สึกเคร่งเครียด

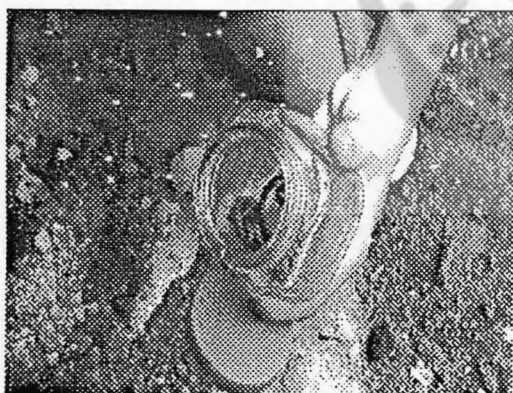
เสียง : ไม่มีซาวด์ประกอบ



ภาพประกอบ 132 เรื่อง เหี่ยว

ตัดภาพไปที่จอบกำลังขุดลงบนพื้นดิน เพื่อค้นหา
ไส้เดือนในดิน

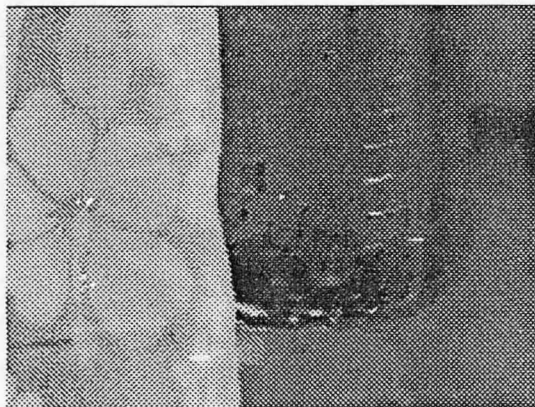
เสียง : บรรยายภาค



ภาพประกอบ 133 เรื่อง เหี่ยว

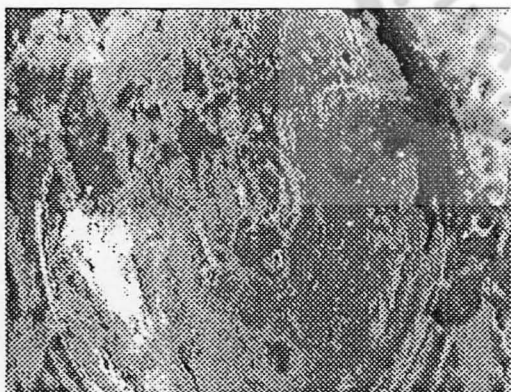
เด็กชายทำทำหีบไส้เดือนที่หาเจอตามพื้นดิน แล้ว
หีบใส่ลงในขวดที่เตรียมไว้

เสียง : บรรยายภาค



ภาพขยายไล่เดือนอยู่ในขวดที่เด็กชายเอาใส่ไว้ใน
ขวดเลื่อยไปมา แล้วเด็กชายก็เดินไป
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 134 เรื่อง เหี่ยว



ภาพถ่ายจากด้านล่าง เป็นภาพไล่เดือนขยายเต็ม
ขวดเลื่อยไปมา
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 135 เรื่อง เหี่ยว



ภาพเด็กชายเอามือเขี่ยดินเพื่อหามดแดงตามพื้นดิน
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 136 เรื่อง เหยื่อ



ภาพขยายสายไหมที่เด็กเอามาล้อมมด ภาพชุมเข้า
ใกล้ขยายภาพมด
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 137 เรื่อง เหยื่อ



ภาพประกอบ 138 เรื่อง เหี่ยว

ภาพรังมดแดงที่กำลังไต่อยู่ตามกิ่งไม้ และใบไม้
จำนวนมาก

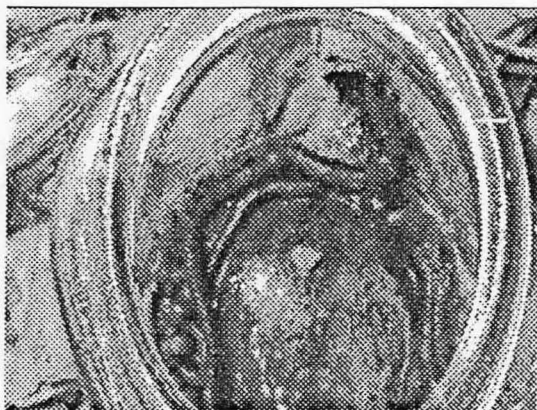
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 139 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเด็กชายเอามือเขี่ยมดแดงจากกิ่งไม้และตาม
ใบไม้ เอามาใส่ขวดลงไปเพื่อให้กักกับไล่เดือน

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 140 เรื่อง เหี่ยว

ภาพขยายใต้เดือนขณะกำลังถูกมดแดงกินเลื้อยไป
มา

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 141 เรื่อง เหี่ยว

เด็กชายก้มมองขวดที่ใส่ทั้งใต้เดือน และมดแดง

จำนวนมากอย่างตั้งใจ

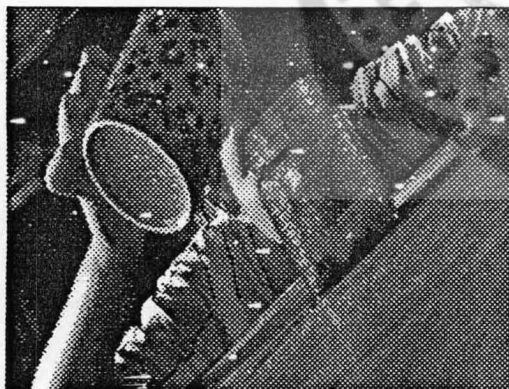
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 142 เรื่อง เข็ม

เด็กชายทำท่าเคาะโต๊ะหรือจังหวะที่จะทำร้ายมดแดง
และไส้เดือน

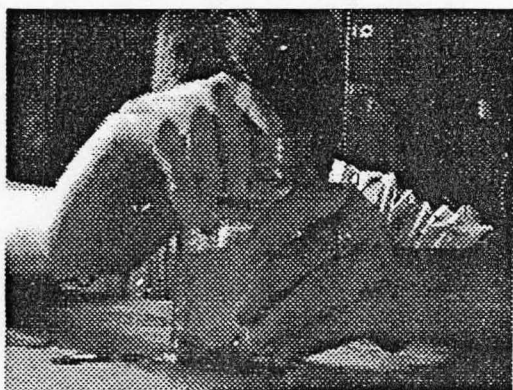
เสียง : ชาววัฒนธรรมประกอบ



ภาพประกอบ 143 เรื่อง เข็ม

เด็กชายนำน้ำรินจากแก้วเทลงไปในขวดเพื่อทรมาน
มดแดงและไส้เดือนที่อยู่ในขวดแก้ว อย่างสะใจ

เสียง : ชาววัฒนธรรมประกอบ



ภาพประกอบ 144 เรื่อง เหี้ยอ

เด็กชายนำฝาปิดขุดแล้วเขย่าดูว่ามืดแดงและ
ไล่เดือนตายหรือว่ารอด

เสียง : บรรยาการ



ภาพประกอบ 145 เรื่อง เหี้ยอ

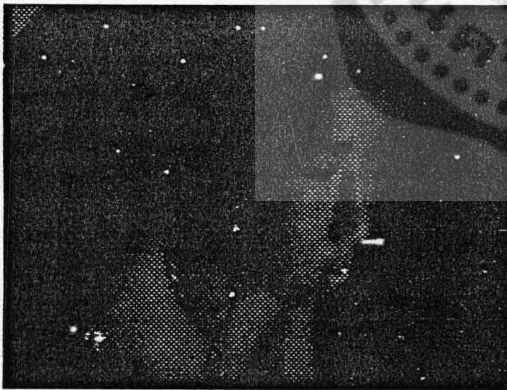
เด็กชายจ้องมองการทรมานสัตว์จากการกระทำของ
ตนเอง

เสียง : บรรยาการ



ภาพประกอบ 146 เรื่อง เหี้ยอ

ชุมภาพขยาย INTERNET ลามากที่เด็กชายดาวน์
โหลดลงมาในเครื่องอย่างสนใจและตั้งใจ
เสียง : ชาวดัชนีตรีประกอบ



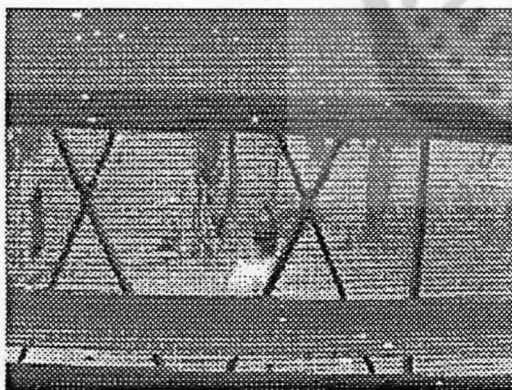
ภาพประกอบ 147 เรื่อง เหี้ยอ

ภาพเด็กชายตั้งใจดูภาพลามจากอินเทอร์เน็ต
สีหน้าแสดงความอยากรู้อยากเห็น
เสียง : ชาวดัชนีตรีประกอบ



ภาพประกอบ 148 เรื่อง เหี่ยว

ตัดภาพไปที่ภาพเด็กชายยืนอยู่ที่ริมหน้าต่างจ้อง
มองบางสิ่งบางอย่างอย่างสนใจ
เสียง : ชาวดัตต์รีประกอบ



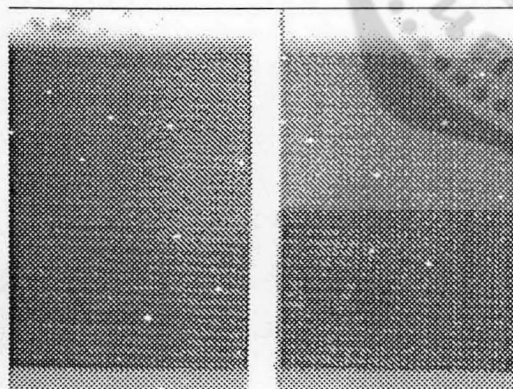
ภาพประกอบ 149 เรื่อง เหี่ยว

มีเด็กหญิงตัวเล็ก ๆ คนหนึ่งอุ้มตุ๊กตาเดินผ่านหน้า
บ้าน
เสียง : ชาวดัตต์รีประกอบ



ภาพประกอบ 150 เรื่อง เพื้อ

ภาพชุดที่เด็กหญิงอัมตักตา อิริยานทไร่เตียงสา
เสียง : ชาวต๋นต๋นรีประกอบ



ภาพประกอบ 151 เรื่อง เพื้อ

ภาพขยายดวงตาของเด็กชายที่กำลังจดจ้องและจ้อง
มองเด็กหญิงที่เดินผ่านอย่างใจจดใจจ่อ
เสียง : ชาวต๋นต๋นรีประกอบ



ภาพประกอบ 152 เรื่อง เพื้อ

ภาพฝีเท้าของเด็กชายถ่ายในมุมสูงค่อย ๆ เดิน
อย่างช้า ๆ

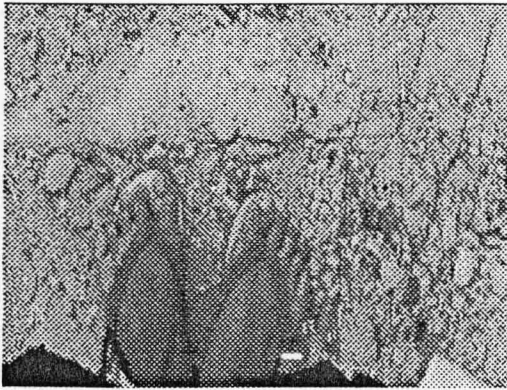
เสียง : ซาวด์ดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 153 เรื่อง เพื้อ

ภาพฝีเท้ากำลังเร่งฝีเท้าไปข้างหน้า

เสียง : ซาวด์ดนตรีประกอบ



ภาพผีเท้าหยุดชงกอยู่ด้านหน้า
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 154 เรื่อง เหยื่อ



ภาพมุ่มต่ำเห็นขาของเด็กชายกำลังหยุดอยู่หน้าเด็ก
หญิง เด็กหญิงทำท่าทางตกใจ
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 155 เรื่อง เหยื่อ



ภาพเด็กหญิงถ่ายมุมสูง แสดงสีหน้าแปลกใจมองขึ้น
อย่างสงสัย

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 156 เรื่อง เหี่ยว



ภาพมือของเด็กชาย ลูบศีรษะของเด็กหญิงไปมา
อย่างน่าเอ็นดู ทำให้เด็กหญิงรู้สึกดีขึ้นและไวใจมาก
ขึ้น

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 157 เรื่อง เหี่ยว



ภาพประกอบ 158 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเด็กหญิงและเด็กชายนั่งคู่กัน เด็กชายเอามือลูบ
หลังไปมา และเอาศีรษะของเด็กหญิงโน้มเข้ามา
ใกล้ๆ

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



ภาพประกอบ 159 เรื่อง เหี่ยว

ภาพไอติมที่เด็กชายให้เด็กหญิง เด็กหญิงแสดงท่า
ทางดีใจและรับไอติมไว้กินอย่างไวใจ

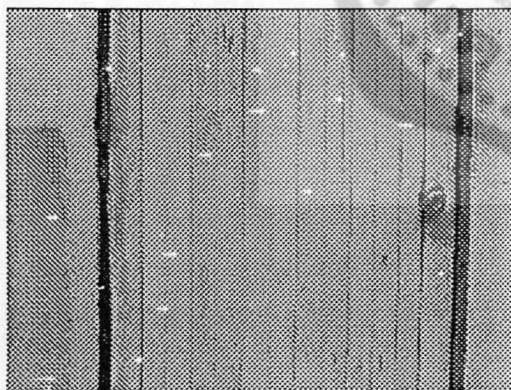
เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ



เด็กหญิงตุตและเลียบกินไอติมอย่างเอร็ดอร่อย

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

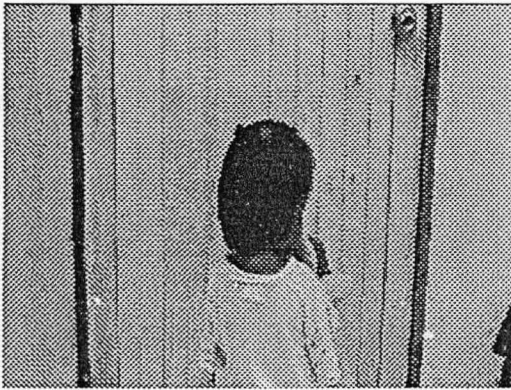
ภาพประกอบ 160 เรื่อง เหี่ยว



ภาพของประตูบ้านที่ปิดสนิท

เสียง : ชาวัดดนตรีประกอบ

ภาพประกอบ 161 เรื่อง เหี่ยว



ภาพประกอบ 162 เรื่อง เหี่ยว

ภาพเด็กหญิงยืนอยู่หน้าประตูบ้าน เพื่อรอคอยการ
เปิดประตูให้เด็กหญิงเข้าไปในบ้าน
เสียง : ซาวด์ดนตรีประกอบ



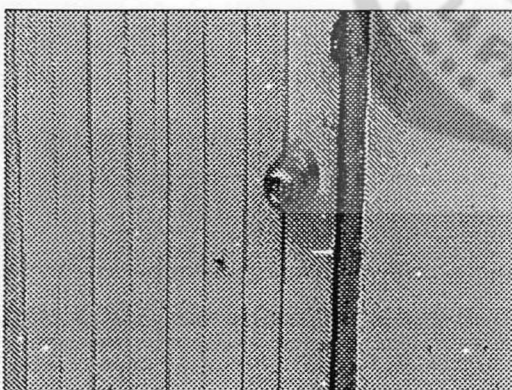
ภาพประกอบ 163 เรื่อง เหี่ยว

เด็กหญิงทนไม่ได้ที่คอยนาน จึงใช้มือเคาะประตูเพื่อ
ให้คนในบ้านเปิดประตูรับ
เสียง : ซาวด์ดนตรีประกอบ



เปิดประตูต้อนรับ เด็กหญิงคนเดิมเงยหน้าขึ้นมอง
และมีสีหน้าไว้วางใจ ยิ้มอย่างน่าเอ็นดู
เสียง : ชาวดัตตตรีประกอบ

ภาพประกอบ 164 เรื่อง เหยื่อ



ประตูถูกเปิด เด็กหญิงเข้าไปในบ้านเรียบร้อย ประตู
ถูกปิดและกดล็อก
เสียง : บรรยาการ

ภาพประกอบ 165 เรื่อง เหยื่อ

การพัฒนาสารสร้างสรรค์

ประเด็นเรื่องราว/เนื้อหา

ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหา ที่เป็นปัญหาของสังคมในปัจจุบัน โดยได้ใช้บริบทในสังคมไทย ที่เยาวชนไทยกำลังรับวัฒนธรรมและความเจริญทางด้านเทคโนโลยีและวัตถุที่เจริญรุดหน้าขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กระแสความเจริญไม่สามารถที่จะหยุดยั้งให้โลกหยุดหมุน ความเสี่ยงและความถดถอยของสังคมเป็นปัญหาใหญ่ และเป็นวงจรอุบาทว์ที่เข้ามามีส่วนร่วมในการดำรงชีวิตของเยาวชนมากยิ่งขึ้น

คอมพิวเตอร์และเกมส์ตลอดจนอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ค้าสร้างขึ้นด้วยมันสมองมนุษย์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เป็นเสมือนดาบสองคมที่หากมนุษย์ใช้ให้ถูกต้อง ก็จะไปสู่ความเจริญอย่างไม่หยุดยั้ง แต่หากเมื่อใดที่มนุษย์ได้ใช้ความเห็นแก่ตัวที่จะทำลายวัฒนธรรมและตอบสนองความต้องการของตนเอง ปัญหาที่ตามมาก็จะทวีความรุนแรงอย่างมหาศาล ผู้วิจัยต้องการสะท้อนถึงปัญหาของสังคมที่สถาบันครอบครัวควรจะเป็นแกนนำในการร่วมแก้ปัญหา หากเยาวชนไทยต้องการเป็นเหยื่อทางวัตถุ เทคโนโลยี โดยไม่มีสถาบันครอบครัวมาขัดกล่อมจิตใจและเข้ามาสนใจตรรกะของตนเอง ปล่อยให้เยาวชนหมกมุ่นอยู่กับความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีและเมื่อนานวันขึ้น เยาวชนเองอาจขาดการคิดการไตร่ตรองที่จะยับยั้งชั่งใจในการรับรู้ การสะสมการรับรู้แบบขาดการไตร่ตรอง จึงเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่ของสังคมไทย ซึ่งจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้พบข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยของ วิทยา วุฒิไกรเกรียง นักศึกษาปริญญาโท สาขาจิตวิทยาคลินิก คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ได้สรุปผลการทำวิจัยไว้อย่างน่าสนใจว่า การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบสอบถาม AQ ที่ทำการแปลโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลทั่วไปพบว่า เป็นเพศชายร้อยละ 76.9 นักเรียนส่วนใหญ่เป็นผู้ไม่มีวิดีโอเกมเป็นของตัวเอง มีจำนวนร้อยละ 58.6 โดยส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นวิดีโอเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันประมาณ 3-5 ชั่วโมง มีจำนวนร้อยละ 35.5 และผู้ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมด้วยก็คือเพื่อน มีจำนวนร้อยละ 52.9 และสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างไปเล่นวิดีโอเกมมากที่สุดได้แก่ Console center มีจำนวนร้อยละ 50 ข้อมูลเกี่ยวกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่าคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับเพศชาย โดยมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับการมีหรือไม่มีเครื่องวิดีโอเกมเป็นของตัวเอง โดยมีนัยสำคัญที่ 0.05 คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ผู้ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นวิดีโอเกมด้วยบ่อยที่สุด โดยมีนัยสำคัญที่ 0.05 คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นวิดีโอเกม โดยมีนัยสำคัญที่ 0.05 คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมที่ถูกกลุ่มตัวอย่างมักเลือกเล่น โดยมีนัยสำคัญที่ 0.05 ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ด้วยค่าไคสแควร์ พบว่า ตัวแปรความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวคือ เพศ การมีเครื่องวิดีโอเกมเป็นของตัวเอง ผู้ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมด้วยบ่อยที่สุด สถานที่ที่ใช้ในการเล่นวิดีโอเกมบ่อยที่สุด ประเภทของเกมที่ถูกกลุ่มตัวอย่างเลือกเล่น กล่าวคือ เด็กผู้ชายจะถูกกระตุ้นให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่าย และการไม่เครื่องเล่นวิดีโอเกมจะทำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยกว่า สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือบุคคลในกลุ่มตัวอย่างเลือกในการเล่นวิดีโอเกมด้วยพบว่าการเล่นวิดีโอเกมกับเพื่อนจะมีโอกาสมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้น้อยกว่า ส่วนการเล่นวิดีโอเกมคนเดียวมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่ายที่สุด นั่นเพราะเด็กขาดการปรับตัวกับเพื่อน ขาดการแบ่งปัน ที่สำคัญก็คือขาด

ประสบการณ์ในการเข้าสังคม ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Maneepong (1991) ซึ่งพบว่านักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมคนเดียวจะมีปัญหาในการใช้ชีวิตกับคนในสังคมมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบอีกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เลือกเล่นวิดีโอเกมใน Arcade center มากที่สุดมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ปัจจัยสุดท้ายที่ส่งผลต่อคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวก็คือการเลือกประเภทของเกมในการเล่นวิดีโอเกม เนื่องจากว่าเกมประเภทรุนแรงจะมีการระบุไว้อย่างชัดเจนว่าไม่ควรที่เด็กอายุต่ำกว่า 18 จะนำมาเล่น เพราะอาจมีผลต่อความก้าวร้าวและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Retekky (1987) และการเปิดเผยจากกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกาในการชอมรบให้กับนักบินจูโจมประจำการใหม่ว่า เกมหรือฉากการฆ่าที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นมีความเคยชินกับการใช้ความรุนแรงได้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องการให้ผู้ดูได้ตระหนักและแสดงให้เห็นปัญหาใกล้ตัวที่กำลังคุกคามเข้ามาสู่เยาวชนไทยอย่างไม่รู้ตัว การแสดงความรักต่อบุตรหลานในทางที่ถูกต้อง ก็จะทำให้ปัญหาดังกล่าวลดน้อยถอยลงได้ในที่สุดก่อนที่จะทุกอย่างจะสายเกินไป

ประเด็นบทบาทพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เหยื่อ” ซึ่งเป็นผลงานการสร้างสรรคในระยะที่ 2 ของผู้วิจัย และในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ผู้วิจัยกำหนดให้ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ไม่มีบทบาทพยนตร์ เหตุผลในการสร้างงานแบบนี้เนื่องจากต้องการใช้ภาพและ Sound เป็นเสียงเพลงประกอบแทนการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยต้องการให้ภาพแสดงอารมณ์มากกว่าเสียง แต่ผู้วิจัยก็ใช้เพลง (ผลงานเพลงจากใต้ดิน) ที่มีเนื้อหาและคำร้องรุนแรง บอกเล่าแทนบทบาทพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ ทำให้ภาพที่ต้องการนำเสนอได้อรรถรสและความรู้สึกตรงตามใจของผู้วิจัย ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ

ประเด็นการนำเสนอผลงาน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เหยื่อ” เป็นผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องที่สะท้อนปัญหาของสังคม ด้วยลักษณะแบบ drama ที่ผสมผสานความจริงในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอภาพจากมุมมองของผู้วิจัย และได้กำกับการแสดงนักแสดงทุกคนให้ได้อารมณ์ในการนำเสนอแบบเป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องปรุงแต่งหรือสร้างสรรค์ให้เกินจริง องค์ประกอบของภาพใช้ location จากหลาย ๆ สถานที่ ผู้วิจัยต้องการกำหนดผลงานการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ แบบการสร้างกรอบภาพให้ภาพที่ต้องการนำเสนออยู่ในที่แคบ ๆ เพื่อเร้าอารมณ์ของคนดูให้รู้สึกอึดอัดต่อภาพที่เกิดขึ้น การเลือกใช้มุมกล้อง ขนาดของภาพที่นำเสนอ ต้องเลือกให้เหมาะสมและชัดเจน บทภาพยนตร์ในการนำเสนอไม่มี เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้ดูเน้นภาพมากกว่าเสียง การดำเนินเรื่องและการตัดต่อเชื่อมโยงให้ภาพสมบูรณ์ขึ้นด้วยเทคนิคแบบ CUT (ตัดตรง) การ fade ภาพเข้า-ออก การเน้นภาพ การเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นแบบการใช้การลำดับภาพ เสียงเพลงที่เราใจช่วยให้เนื้อหาและสาระของเรื่องดูรุนแรง ตลอดจนการเลือกใช้ Sound ประกอบเสียงที่ตัดต่อและปรับให้เป็นแบบฉบับของตนเองและสามารถที่จะนำมาให้เข้ากับบรรยากาศของภาพยนตร์ ให้การนำเสนอระยะเวลาใช้เวลาทั้งสิ้น 8.58 นาที ผู้วิจัยต้องการเล่าเรื่องแบบเห็นภาพแล้วเข้าใจ ไม่เยิ่นเย้อ การเล่าเรื่องแบบเยิ่นเย้อจะทำให้ผู้ดูสามารถเดาเรื่องได้อาจทำให้อรรถรสในการชมภาพยนตร์หมดไป การควบคุมโทนสีในภาพยนตร์ก็ถือเป็นความสำคัญของการสร้างอารมณ์ต่อผู้ดู และในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการควบคุมโทนสีให้ดูลึกลับ และเปล่าเปลี่ยว การตัดต่อเชื่อมโยงภาพตลอดจน

การสะท้อนถึงปัญหาและแนวคิดต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในผลงานชิ้นนี้ให้ได้ตรงใจและได้รับความสะท้อนใจสูงสุด

การพัฒนาสร้างสรรค์

ภาพยนตร์สร้างสรรค์หรือภาพสั้น ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยการใช้องค์ความรู้ที่ได้ศึกษาจากข้อมูลการสร้างภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษามา ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานการสร้างภาพยนตร์สั้นในระยะที่ 1 และระยะที่ 2 ซึ่งในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้วางแนวเรื่องที่เกี่ยวกับมุมมองและแนวความคิด เรื่องราว-เนื้อหา ที่เกี่ยวกับเรื่องราวของความทรงจำเมื่อครั้งในวัยเด็ก ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวความคิดซึ่งเป็นพื้นฐานของภาพยนตร์ ให้เนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอเป็นเรื่องราวของความรัก ความผูกพัน ความฝันและความสุข โดยใช้เนื้อหาสาระแทนความรู้สึกที่ดี จากนั้นจึงกำหนดโครงเรื่องขยาย (treatment) คือการเขียนอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับลักษณะของภาพยนตร์ที่จะสร้าง รูปแบบของทริตเมนต์ ประกอบด้วย ส่วนนำ ซึ่งระบุชื่อเรื่องคือ “ความทรงจำ” (MEMORY) ความยาวของเวลาที่ต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยกำหนดไว้ทั้งสิ้น 15 นาที กลุ่มผู้ดูเป้าหมายได้แก่ บุคคลทั่วไป ผู้กำกับ โดยผู้วิจัยเองและนักแสดงอื่นๆ โดยการดูเรื่องความเหมาะสมกับภาพยนตร์ที่ต้องการสร้าง ลักษณะของเนื้อหา ก็กำหนดลักษณะของภาพที่ต้องการนำเสนอ โดยการไว้วิธีแบ่งเรื่องออกเป็นตอน ๆ (sequence) ต่อจากนั้นผู้วิจัยได้ทำบทหรือบทถ่ายทำ ที่ใช้เป็นแผนหลักของการสร้างภาพยนตร์ คือใช้บทแบบบรรยาย (voice-over script) ซึ่งมีการแบ่งข้อทแล้ว และมีคำบรรยายสำหรับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง และเนื้อหาให้เกิดความเข้าใจได้ตรงกันทั้งหมดทั้งผู้แสดง ผู้กำกับเอง หรือคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้ลำดับภาพร่างหรือสตอรี่บอร์ดไว้ โดยสตอรี่บอร์ดคือภาพร่างหรือภาพสเก็ตช์ของฉากต่าง ๆ ที่จะมีการถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ โดยมีการเขียนคำบรรยายหรือคำสนทนา รวมทั้งกำหนดเสียงประกอบและดนตรีประกอบกำกับไว้แต่ละภาพด้วย ทั้งนี้การนำสตอรี่บอร์ดยังมีประโยชน์ในด้านการทำงานเป็นทีมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง และใช้สำหรับการประชุมร่วมกันเพื่อให้ได้เห็นภาพรวมของการทำงานและหาข้อยุติได้ในเวลาต่อมา ผู้วิจัยได้กำหนดให้การนำเสนอผลงานภาพยนตร์สั้น มีสไตล์ภาพยนตร์เป็น Classic cinema หรือ drama เป็นการใช้เทคนิคของหนังเพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมเป็นหลัก หลังจากได้วางรูปแบบการทำงานทั้งหมดผู้วิจัยและผู้ร่วมงานจึงได้ประชุมเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำ การถ่ายทำภาพ location ที่วางไว้ หลังจากได้สตอรี่บอร์ดที่ถ่ายทำ ผู้วิจัยและผู้ร่วมงานจึงนำสตอรี่บอร์ดที่ถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว เข้าห้องตัดต่อภาพและเสียงเพื่อให้ได้ภาพยนตร์ตามที่ผู้วิจัยต้องการ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงดูผลงานภาพยนตร์สั้น แล้วหาข้อบกพร่องในจุดต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปฏิบัติผลงานในระยะที่ 2 ต่อไป

จากระยะที่ 1 และระยะที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ขึ้นอีก 1 เรื่อง โดยในระยะที่ 2 นี้ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแนวเรื่องเป็นเรื่องราวบริบทในสังคมไทย พูดถึงเยาวชนและความเสี่ยงภัยที่เกี่ยวกับเกมส์คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตลามก ซึ่งความเจริญทางด้านเทคโนโลยีดังกล่าวมีทั้งผลทางบวกและลบ ผู้วิจัยได้กำหนดโครงเรื่อง โดยเนื้อหาสาระพูดถึงภัยอันตรายที่เข้ามาหาเยาวชนไทยอย่างไม่รู้ตัว ผลเสียหรือผลรับที่เยาวชนไทยกำลังจะตกเป็นเหยื่อ มุมมองและภาพสะท้อนของสังคมที่กำลังเลวร้ายลงและแย่ลงไปทุกที ผู้วิจัยต้องการจะบอกเล่าเรื่องราวโดยผ่านการสร้างงานภาพยนตร์สั้นในรูปแบบของผู้วิจัยเอง โดยกำหนดชื่อเรื่องให้เหมาะสมกับแนวเรื่องคือ “เหยื่อ” ให้ชื่อเรื่องเหมาะสมและน่าสนใจกับเนื้อหา เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับพิษภัย และความน่าสะพึงกลัวของสื่อต่าง ๆ ที่มีผลต่อจิตใจและการกระทำของเยาวชนไทยอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น ภาพข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์, คอลัมน์

ต่างๆ ในนิตยสาร ข้อมูลการวิจัยประกอบ เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลงลึกและชัดเจนต่อมุมมองและการนำเสนอ โดยผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการนำเสนอทั้งสิ้นไม่เกิน 10 นาที จากนั้นจึงกำหนดรายละเอียดอื่น ๆ ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ลงดำเนินการปฏิบัติผลงานเช่นเดียวกับในระยะที่ 1 แต่มีการปรับเปลี่ยนให้เกิดความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น แกไขภาพจุดบกพร่องของงานให้สมบูรณ์มากที่สุด การถ่ายทำผู้วิจัยได้ใช้กล้องถ่ายวิดีโอที่มีการทำงานที่สะดวกและไม่ยุ่งยาก อีกทั้งยังมีน้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายไปที่ต่าง ๆ ได้ง่าย ส่วนการติดต่อผลงานภาพยนตร์สั้นผู้วิจัยได้ใช้การติดต่อในโปรแกรม Premier 6.5 ซึ่งเป็นดปรแกรมที่ไม่ยากและง่ายเกินไปสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาการทำงานในโปรแกรมนี้อีกทั้งยังสามารถที่จะเพิ่มเติมเพื่อลบข้อมูลบางอย่างที่ไม่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และจากการทำงานการปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น ผู้วิจัยได้รับประโยชน์และความรู้ตลอดจนความเข้าใจในการสร้างผลงานได้มากยิ่งขึ้น จึงสามารถสรุปผลได้ดังนี้

สรุปการพัฒนาสร้างสรรค์

สิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ จากเทศกาลภาพยนตร์สั้นประเภทรางวัลช้างเผือก 2540-2544 จำนวน 5 เรื่อง เพื่อนำเอาข้อมูลในการวิเคราะห์ผลงานมาปรับใช้กับการพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์สั้นในรูปแบบของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานเป็น 2 ระยะ ระยะละ 1 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 2 เรื่อง ผู้วิจัยได้กำหนดแนวโครงเรื่องที่ต้องการนำเสนอในมุมมองของผู้วิจัย ระยะที่ 2 เป็นเรื่องราวของความรัก ความผูกพัน ความทรงจำที่งดงาม ระยะที่ 2 แนวโครงเรื่องที่ต้องการนำเสนอในมุมมองของผู้วิจัย คือแนวเรื่องที่สะท้อนปัญหาของสังคมเกี่ยวกับเยาวชนไทยที่กำลังหลงเป็นเหยื่อ ของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับเกมส์และอินเทอร์เน็ตลามก ผู้วิจัยได้วางแผนการถ่ายทำโดยการสร้างจัดทำสตอรี่บอร์ดที่ใช้ในการถ่ายทำและวางแผนในการประชุมกับผู้ร่วมงาน จากนั้นจึงได้ลงมือถ่ายทำ และนำผลงานที่ได้มาติดต่อโดยใช้โปรแกรมการติดต่อ คือ Premier 6.5 จากการได้ทดลองลงมือปฏิบัติผลงานทั้ง 2 ระยะ ผู้วิจัยพบว่าการทำงานที่ดีนั้น เกิดขึ้นจากการวางแผนที่ดี หากไม่วางแผนการทำงานที่ดี ก็จะมีอุปสรรคและปัญหามากมายที่เกี่ยวกับการทำงานในครั้งนี้ ต้องสามารถแก้ไขหรือแก้สถานการณ์ในสิ่งที่เกิดขึ้นให้สำเร็จลุล่วงไป นำสิ่งที่ดีมาพัฒนาสร้างสรรค์ และนำสิ่งที่บกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป จึงจะพบว่าการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานเป็นสิ่งที่ไม่ยากจนเกินไปสำหรับผู้สนใจ

บทที่ 5

การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

จากงานวิจัยหัวข้อ ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 จำนวน 5 เรื่อง เพื่อการพัฒนาผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1.1 เพื่อศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) การวิจารณ์ตีความ ในประเด็นเรื่องราว เนื้อหา บทภาพยนตร์และการนำเสนอ

1.2 เพื่อนำผลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) มาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย

2. ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ทราบและเข้าใจความคิดในการสร้างงานของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) และสามารถนำผลข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัย มาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานตามแนวของผู้วิจัย นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางศึกษาค้นคว้าวิจัยการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานประเภทภาพยนตร์สร้างสรรค์แก่ผู้สนใจทั่วไป

3. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาผลงานประเภทภาพยนตร์สร้างสรรค์ของผู้ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเรื่องราวและเนื้อหาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์
2. ศึกษาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์และการนำเสนอผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์

สรรค์

3. ศึกษาการสร้างผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรางวัลช่างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) รวม 5 เรื่อง ได้แก่

- 3.1 เรื่อง "สถานีกรุงเทพฯ" ของ บิน กิจจรพงษ์
- 3.2 เรื่อง "คงกระพันชาติไทย" ของ สุรัช พัฒนากิจไพบูลย์
- 3.3 เรื่อง "มือเที่ยง" ของ ปรัชญา เลิศประจักษ์ชาติ
- 3.4 เรื่อง "หลวงตา" ของ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
- 3.5 เรื่อง "บ้านสี่ชมพู" ของ สุวรรณ ห่วงศิริสกุล

4. ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ 5 เรื่องในรูปแบบของ VCD และจากการสัมภาษณ์ในกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไป และผู้เชี่ยวชาญ

5. ในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยจะนำผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานมาพัฒนาเป็นผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย

4. สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์

4.1 เรื่องราว/เนื้อหา

4.1.1 ในแง่ของการสร้างภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์ทดลองนั้น ไม่มีผลทางด้านของการทำธุรกิจหรือการค้าใด ๆ จึงเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกของผู้สร้างโดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลทางธุรกิจ

4.1.2 การนำเสนอเรื่องราวโดยทั่วไปของภาพยนตร์สั้นเป็นการนำเสนอเรื่องราวทั่ว ๆ ไป หรือบางครั้งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตนเองหรือเรียกอีกอย่างว่าประสบการณ์จริง มีการนำเสนอความคิดแปลกๆ บ้างก็สร้างสรรค์เสียดสี ประชดประชันสังคมหรือสร้างจากเรื่องราวที่อยู่ในมุมมองหนึ่งของความคิด สิ่งที่มองข้าม ความเร้นลับจากจิตใจ

4.1.3 การนำเสนอเรื่องราวมีลักษณะสั้น กระชับรัด ไม่มีความยาวเกินไป เรื่องราวจบในเรื่องๆ เดียว อาจมีที่มาหรือไม่มีที่มาที่ไปก็ได้ แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างเป็นหลัก

4.1.4 การนำเสนอเรื่องราวอาจมีการดำเนินเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนนำเสนอเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาไม่อ้อมค้อม

4.1.5 การนำเสนอเรื่องราวแบบสารคดี คือการนำเสนอเรื่องราวโดยอาศัยหลักหรือข้อมูลจริง ๆ ไม่มีการบิดเบือนต่อความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ การนำเสนอภาพจึงไม่มีการปรุงแต่งหรือปรับปรุงสิ่งใด ๆ ส่วนใหญ่อิงประวัติศาสตร์หรือข้อมูลที่ผ่านมาแล้วอย่างจริงจัง การนำเสนอถึงสารคดี ก็จะมีการผสมผสานมุมมองความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตลอดจนการใช้ข้อมูลจริง ๆ ในการผสมผสานเรื่องราวในการนำเสนออย่างมีจังหวะ มีชั้นมีตอน อีกทั้งยังผสมจินตนาการต่าง ๆ ให้กับผู้ติดตาม

4.2 บทภาพยนตร์

4.2.1 บทภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งสำคัญของภาพยนตร์โดยทั่วไป แต่ในลักษณะของภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์ทดลองนั้นไม่ได้กำหนดตายตัว อาจมีบทภาพยนตร์ที่สื่อให้ผู้รู้สึกคล้อยตาม หรือไม่มีบทภาพยนตร์อะไรเลยก็ได้ ใช้สัญลักษณ์แทนภาพหรือแทนการเล่าเรื่อง หรืออาจเป็นบทภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากบรรยากาศจริง ๆ ไม่มีการปรุงแต่งใด ๆ ก็เป็นไปได้

4.2.2 บทภาพยนตร์อีกประเภทหนึ่งคือการเขียนบทภาพยนตร์แบบจงใจมีขั้นตอน โครงสร้างที่ถูกต้องชัดเจนตามแบบฉบับของภาพยนตร์

4.3 การนำเสนอผลงาน

4.3.1 ภาพยนตร์สั้นในปัจจุบันคือกระแสด้านความแข็งแรงและความน่าสนใจของเหล่าบรรดาผู้ที่ให้การยอมรับ สรุปได้ว่าการสร้างภาพยนตร์สั้นหรือภาพยนตร์ทดลองนั้น ผู้สร้างอาจเป็นผู้มีความรู้ชัดเจนในเรื่องของการสร้างภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนกระทั่งเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในด้านการสร้างและการผลิตในขั้นสูงสุด หรือจะเป็นผู้ที่มิไถ่รักแต่ไม่มีความรู้ในด้านการสร้างภาพยนตร์เลยก็เป็นไปได้

4.3.2 ผู้สร้างส่วนใหญ่จะมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีมุมมองในการมองโลกในประเด็นต่าง ๆ กัน ชอบการเรียนรู้และชอบความท้าทาย มีความคิดเป็นของตนเองสูง โดยเฉพาะการสร้างงานแบบทดลองลองผิดลองถูก กล้าคิดกล้าทำ และหรือบางครั้งจะเป็นผู้มีความเป็นปัจเจกบุคคลสูง

4.3.3 ผู้สร้างส่วนใหญ่ไม่คำนึงถึงผลงานที่ทำและในบางครั้งไม่สนใจว่าใครจะชอบหรือไม่ชอบผลงานของตน ตลอดจนความสนใจที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีมุมมองในประเด็นที่ถูกเก็บซ่อนอยู่ในจิตใจได้ในการปฏิบัติงาน

4.3.4 ผู้สร้างชอบที่จะปฏิบัติงานเองทั้งหมดตั้งแต่กระบวนการแรกจนถึงกระบวนการสุดท้าย หรือบางครั้งก็จะทำงานเป็นทีม แสดงความคิดเห็นกันแล้วนำเสนอเป็นผลงานออกมา

4.3.5 การนำเสนออีกประเภทคือการนำเสนอด้วยภาพถ่าย ผู้สร้างจะใช้ภาพถ่ายในการนำเสนอ ข้อมูลผลงานให้มีความระลึกถึงหวาดคิดถึง ด้วยวิธีง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน

4.3.6 การนำเสนออาจใช้วิธีที่น่าสนใจ คือการสร้างภาพยนตร์แนวนั้นทั้ง สร้างสรรค์ สนุกสนานที่ผู้สร้างและผู้ดู มีความสุขกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ การนำเสนอชนิดนี้เป็นการนำเสนอด้วยความสบาย ๆ เรื่องราวจะใช้จินตนาการผสมผสานเข้าไปก็ได้

4.3.7 ประเด็นสุดท้าย คือ แบบแอมะซัน คือ การนำเสนอการทำงานที่ใช้ฝีมือการเขียนภาพยนตร์การ์ตูนที่ต้องอาศัยความมุ่งมั่นความเพียรพยายามและความอดทน เรื่องราวในการนำเสนอใช้ได้ในทุกๆ ประเภท

4.4 เทคนิคการนำเสนอผลงาน

4.4.1 ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์หรือภาพยนตร์ทดลองนั้น การสร้างเทคนิคในการนำเสนออาจเป็นแนวคิดปะลั้ว ๆ ใช้ตัวแสดงเล่นหรืออาจใช้สิ่งของ ใช้สัญลักษณ์แทนการเล่าเรื่อง หรือใช้การตัดต่อแบบธรรมดา, การเชื่อมโยงข้อมูล, จนถึงเทคนิคในการนำเสนอในขั้นสูง

4.4.2 วิธีการในการนำเสนอเทคนิคอาจทำได้หลากหลายวิธี แล้วแต่ผู้สร้างจะสนใจบางครั้ง อาจใช้วิธีการนำเสนอแบบภาพยนตร์เงียบหรือหนังเงียบ ไม่มีคำพูดคำบรรยายใด ๆ ใช้ภาษาภาพเป็นตัวสื่อเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอเพียงเท่านั้น

4.4.3 หรือการนำเสนอแบบหนังอาร์ต เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเพื่อตอบสนองผู้สร้างเอง เช่น ความสะใจ, ความเก๋กตบบางอย่างในจิตใจ

5. วิธีการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้นประเภทรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544 จำนวน 5 เรื่อง ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สร้างสรรค์ โดยได้ใช้การกำหนดแนวเรื่อง การกำหนดโครงเรื่อง รายละเอียดต่าง ๆ การกำหนดบทบาทภาพยนตร์ และการกำหนดภาพร่างเป็นสตอรี่บอร์ด เพื่อใช้วางแผนการถ่ายทำตลอดจนดำเนินการถ่ายทำและการตัดต่อเชื่อมโยงข้อมูล โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ในรูปแบบภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบและมุมมองของผู้วิจัย โดยการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้กำหนดเป็น 2 ระยะเวลาสร้างสรรค์ ระยะที่ 1 จำนวนผลงาน 1 เรื่อง และระยะที่ 2 จำนวนผลงาน 1 เรื่อง รวม 2 เรื่อง

5.1 การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 1

ภาพยนตร์สร้างสรรค์

เรื่อง “ความทรงจำ” (MEMORY)

เวลาในการนำเสนอทั้งสิ้น 19.32 วินาที

5.1.1 เรื่องราว-เนื้อหา

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์สั้น และได้วางโครงเรื่องของเรื่องราว-เนื้อหา ที่เกี่ยวกับเรื่องราวของความทรงจำเมื่อครั้งในวัยเด็ก ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวเรื่องซึ่งเป็นแนวความคิดพื้นฐานของภาพยนตร์ให้เนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอเป็นเรื่องราวของความรัก ความผูกพัน ความฝันและความสุข โดยใช้เนื้อหาสาระแทนความรู้สึกที่ดี ผู้วิจัยได้ให้เนื้อหาเรื่องราวกล่าวถึงหญิงสาวคนหนึ่งที่มีความรู้สึกที่ติดค้างในจิตใจ จนได้ฝันถึงสถานที่ ๆ หนึ่งและมีการฝันซ้ำไปมา เนื้อหาให้ตอกย้ำความรู้สึกเดิม ๆ จนกระทั่งได้พบภาพเก่า ๆ สถานที่เก่า ๆ ความรู้สึกที่ดีทำให้หญิงสาวต้องค้นหาความหมายนั้น ๆ ด้วยการกลับไปยังสถานที่เดิม ๆ ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นสถานที่แห่งความทรงจำในวัยเด็ก นึกถึงภาพที่เคยเล่นกับพี่ชายด้วยการนำเอากล่องเหล็ก 1 ใบ ผังไว้ในดินข้างบ้าน หญิงสาวอยากเก็บความทรงจำที่ดี จึงตัดสินใจขุดค้นแล้วหญิงสาวก็พบว่ากล่องเหล็กที่เคยฝังไว้ในอดีตยังคงอยู่ เนื้อเรื่องที่ ต้องการนำเสนอผู้วิจัยต้องการให้ผู้รู้สึกนึกถึงในวันเวลาเดิม ๆ วันเวลาเก่า ๆ ที่ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่า ทุกคนในโลกนี้ต่างก็เคยมีความทรงจำในอดีตกันแล้วทั้งสิ้น ซึ่งอดีตและความทรงจำของแต่ละคนก็คงเหมือนหรือใกล้เคียงกัน แต่ในบางครั้งอาจไม่เหมือนกับใครเลยก็เป็นไปได้ ผู้วิจัยรู้สึกถึงเรื่องราว-เนื้อหาที่อยากให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึก คุณค่าของผลงานภาพยนตร์ไปในเชิงบวก จึงได้กำหนดโครงเรื่องและแนวทางของเรื่องให้เป็นเช่นนั้น

5.1.2 บทภาพยนตร์

ความสอดคล้องและการเชื่อมโยงของบทภาพยนตร์ที่นำเสนอในส่วนของบทภาพยนตร์ในเรื่องนี้ ผู้วิจัยตั้งใจที่จะสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นแบบไม่มีบทพูด เพราะการสร้างภาพยนตร์นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องมีบท ภาพยนตร์แบบไม่มีบทก็สามารถที่จะเชื่อมโยงข้อมูลได้ การไม่ใช้บทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเองต้องการให้ผู้ดูเก็บความรู้สึก โดยใช้ภาพแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น ไม่มีคำพูดใด ๆ ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ นอกจากเสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นจริง และเสียงดนตรี ที่ต้องการประกอบฉากให้ดูมีชีวิตชีวา ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

5.1.3 การนำเสนอผลงาน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ความทรงจำ” ในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดโครงเรื่องที่มีลักษณะเป็น FANTASY ผสมกับ DRAMA ที่ต้องการนำเสนอภาพผลงานที่ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงกับความฝัน โดยการใช้เทคนิคในการนำเสนอภาพให้ตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยกำหนดตัวแสดงและกำกับการแสดงให้ได้อารมณ์ตามที่ต้องการให้ผู้แสดงออกตามความมุ่งหมาย ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้ขนาดภาพ มาสร้างสรรคให้เกิดความลงตัว ไม่ว่าจะเป็นภาพแบบเต็มภาพ full shot เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องการเล่าเรื่อง, ภาพ long shot, ภาพ Medium shot หรือภาพ Close-up การสร้างเทคนิคการ fade ภาพเข้า-ออก ภาพบรรยากาศของภาพที่ต้องการนำเสนอ การใช้มุมมองของกล้องและการใช้การสร้างภาพแบบจินตนาการ ผสมผสานกับเทคนิคที่ใช้การตัดต่อในการสร้างภาพ บทภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ผู้วิจัยไม่ใช้บทภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะต้องการเลือกที่จะใช้สัญลักษณ์ของภาพแทนการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้เสียงดนตรีมาประกอบสลับกับการสร้างเทคนิค เช่น การย้อมสีภาพจากเหตุการณ์จริง, การใช้ภาพจริงแทนภาพความฝัน หรือการใช้ภาพในลักษณะของภาพแบบ old movie ที่แสดงให้เห็นถึงภาพของอดีตที่ผู้สร้างตั้งใจให้เกิดขึ้น และในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้วิจัยต้องการให้แง่คิดและความรู้สึกหวนคิดถึงความหลัง ความทรงจำในอดีต ที่จะทำให้คนเราได้มีความสุขกับความทรงจำที่เหลืออยู่

5.2 การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 2

ภาพยนตร์สร้างสรรค์

เรื่อง “เหยื่อ”

เวลาในการนำเสนอทั้งสิ้น 8.58 วินาที

5.2.1 เรื่องราว-เนื้อหา

ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหา ที่เป็นปัญหาของสังคมในปัจจุบัน โดยได้ใช้บริบทในสังคมไทย ที่เยาวชนไทยกำลังรับวัฒนธรรมและความเจริญทางด้านเทคโนโลยีและวัตถุที่เจริญรุดหน้าขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กระแสความเจริญไม่สามารถที่จะหยุดยั้งให้โลกหยุดหมุน ความเสียและความถดถอยของสังคมเป็นปัญหาใหญ่ และเป็นวงจรอุบาทว์ที่เข้ามามีส่วนร่วมในการดำรงชีวิตของเยาวชนมากยิ่งขึ้น

คอมพิวเตอร์และเกมสล็อตออนไลน์อินเทอร์เน็ต ที่ผู้ค้าสร้างขึ้นด้วยมันสมองมนุษย์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เป็นเสมือนดาบสองคมที่หากมนุษย์ใช้ให้ถูกต้อง ก็จะไปสู่ความเจริญอย่างไม่หยุดยั้ง แต่หากเมื่อใดที่มนุษย์ได้ใช้ความเห็นแก่ตัวที่จะทำลายวัฒนธรรมและตอบสนองความต้องการของตนเอง ปัญหาที่ตามมาก็จะทวีความรุนแรงอย่างมหาศาล ผู้วิจัยต้องการสะท้อนถึงปัญหาของสังคมที่สถาบันครอบครัวควร

จะเป็นแกนนำในการร่วมแก้ปัญหา หากเยาวชนไทยต้องการเป็นเหยื่อทางวัตถุ เทคโนโลยี โดยไม่มีสถาบันครอบครัวมาขัดกล่อมจิตใจและเข้ามาสนใจบุตรหลานของตนเอง ปล่อยให้เยาวชนหมกมุ่นอยู่กับความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีและเมื่อนานวันขึ้น เยาวชนเองอาจขาดการติดการไต่ตรองที่จะยับยั้งชั่งใจในการรับรู้ การสะสมการรับรู้แบบขาดการไต่ตรอง จึงเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่ของสังคมไทย ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ดูได้ตระหนักและแสดงให้เห็นปัญหาใกล้ตัวที่กำลังคุกคามเข้ามาสู่เยาวชนไทยอย่างไม่รู้ตัว การแสดงความรักต่อบุตรหลานในทางที่ถูกต้อง ก็จะทำให้ปัญหาดังกล่าวลดน้อยถอยลงได้ในที่สุดก่อนที่จะทุกอย่างจะสายเกินไป

5.2.2 บทภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เหยื่อ” ซึ่งเป็นผลงานการสร้างสรรคในระยะที่ 2 ของผู้วิจัย และในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ผู้วิจัยกำหนดให้ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ไม่มีบทภาพยนตร์ เหตุผลในการสร้างงานแบบนี้เนื่องจากต้องการใช้ภาพและ Sound เป็นเสียงเพลงประกอบแทนการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยต้องการให้ภาพแสดงอารมณ์มากกว่าเสียง แต่ผู้วิจัยก็ใช้เพลง (ผลงานเพลงจากใต้ดิน) ที่มีเนื้อหาและคำร้องรุนแรง บอกเล่าแทนบทภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ ทำให้ภาพที่ต้องการนำเสนอได้รรถรสและความรู้สึกตรงตามใจของผู้วิจัย ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ

5.2.3 การนำเสนอผลงาน

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “เหยื่อ” เป็นผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องที่สะท้อนปัญหาของสังคม ด้วยลักษณะแบบ drama ที่ผสมผสานความจริงในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอภาพจากมุมมองของผู้วิจัย และได้กำกับการแสดงนักแสดงทุกคนให้ได้อารมณ์ในการนำเสนอแบบเป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องปรุงแต่งหรือสร้างสรรค์ให้เกินจริง องค์ประกอบของภาพใช้ location จากหลาย ๆ สถานที่ ผู้วิจัยต้องการกำหนดผลงานการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ แบบการสร้างกรอบภาพให้ภาพที่ต้องการนำเสนออยู่ในที่แคบ ๆ เพื่อเร้าอารมณ์ของคนดูให้รู้สึกอึดอัดต่อภาพที่เกิดขึ้น การเลือกใช้มุมกล้อง ขนาดของภาพที่นำเสนอ ต้องเลือกให้เหมาะสมและชัดเจน บทภาพยนตร์ในการนำเสนอไม่มี เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้ดูเน้นภาพมากกว่าเสียง การดำเนินเรื่องและการติดต่อเชื่อมโยงให้ภาพสมบูรณ์ขึ้นด้วยเทคนิคแบบ CUT (ตัดตรง) การ fade ภาพเข้า-ออก การเน้นภาพ การเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นแบบการใช้การลำดับภาพ เสียงเพลงที่เราใจช่วยให้เนื้อหาและสาระของเรื่องดูรุนแรงตลอดจนการเลือกใช้ Sound ประกอบเสียงที่ติดต่อและปรับให้เป็นแบบฉบับของตนเองและสามารถที่จะนำมาให้เข้ากับบรรยากาศของภาพยนตร์ ให้การนำเสนอระยะเวลาใช้เวลาทั้งสิ้น 8.58 นาที ผู้วิจัยต้องการเล่าเรื่องแบบเห็นภาพแล้วเข้าใจ ไม่เยิ่นเย้อ การเล่าเรื่องแบบเยิ่นเย้อจะทำให้ผู้ดูสามารถเดาเรื่องได้ อาจทำให้รรถรสในการชมภาพยนตร์หมดไป การควบคุมโทนสีในภาพยนตร์ก็ถือเป็นความสำคัญของการสร้างอารมณ์ต่อผู้ดู และในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการควบคุมโทนสีให้ดูลึกลับ และเปล่าเปลี่ยว การติดต่อเชื่อมโยงภาพตลอดจนการสะท้อนถึงปัญหาและแง่คิดต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในผลงานชิ้นนี้ให้ได้ตรงใจและได้ความสะเทือนใจสูงสุด

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

จากการปฏิบัติผลงานการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ในระยะที่ 1 นั้น ผู้วิจัยได้ความรู้และได้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจากการทำงานเพื่อนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานเป็นลำดับ ผู้วิจัยได้ทราบความเป็นไปของกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้น ซึ่งในระยะที่ 1 นั้น ผู้วิจัยยังวางแผนการทำงานให้ไม่ดี มีปัญหาและอุปสรรคมากมาย เกี่ยวกับการวางแผนและทีมงานที่ร่วมงานอีกทั้งยังขาดประสบการณ์ในการทำงาน จึงเป็นผลให้การทำงานล่าช้าเย็นเยื่อ และติดขัด ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการหา location ตัวนักแสดง, การกำกับการแสดง, อุปกรณ์บางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลงาน, ระยะเวลา, ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาติดต่อเชื่อมโยง ผู้วิจัยพบว่าประเด็นสำคัญที่สุดของการทำงานก็จะต้องมีการวางแผนที่ดีก็จะทำให้การทำงานราบรื่น อีกทั้งผู้ร่วมงานที่มีประสบการณ์ก็จะทำงานได้ในเวลาที่สั้นขึ้นและผลงานที่น่าเสนอก็จะทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น ภาพยนตร์เรื่อง “ความทรงจำ” ยังมีอีกหลายจุดที่ผู้วิจัยคิดว่า ยังบกพร่องและต้องแก้ไข เช่น ระยะเวลาที่นานเกินไป, การตัดต่อที่ยังทำได้ไม่สมบูรณ์ แต่ในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยก็ได้รับประโยชน์จากการปฏิบัติผลงานมากมายเช่นกันคือ ประสบการณ์ตรง และการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ เป็นต้น

6. การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์

จากการวิเคราะห์และการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้จากการทำงานวิจัยในครั้งนี้ในเรื่องของข้อมูลที่ศึกษาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น การวิจัยและวิเคราะห์ผลงานการสร้างภาพยนตร์สั้นที่ได้รับรางวัลทั้งหมด 5 เรื่อง ซึ่งทั้งหมดได้รับรางวัลประเภทรางวัลช้างเผือก (สำหรับนักศึกษา) ประจำปี 2540-2544 จากการวิจัยและวิเคราะห์ผลงานทำให้ทราบถึงแนวความคิด, วิธีการทำงาน, มุมมองของผู้นำเสนอผลงาน ฯลฯ ตลอดจนเมื่อได้ลงมือปฏิบัติผลงานเองจึงได้ทราบว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาทั้งที่เป็นหลักทฤษฎีและหลักการปฏิบัตินั้นแตกต่างกัน ในบางครั้งหลักทฤษฎี อาจยังไม่ชัดเจนเพียงพอเท่ากับการได้ลงมือปฏิบัติจริงผู้วิจัยต้องพบกับอุปสรรคและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่มักจะเกิดขึ้นเสมอ ๆ อีกทั้งการทำงานร่วมกับทีมงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องยังต้องมีการวางแผนการทำงานให้ดี การทำงานจึงจะก่อให้เกิดผลประโยชน์สูงสุด การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยถือได้ว่าเป็นการทดลองปฏิบัติผลงานเพื่อได้ใช้องค์ความรู้ที่ศึกษามาลงมือปฏิบัติเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบและมุมมองของผู้วิจัย หากแต่ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นยังมีข้อบกพร่องและยังไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยก็ขอให้ผู้ที่สนใจเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป และการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยก็สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ได้รับทราบความเป็นมาของภาพยนตร์ไทยในยุคต่าง ๆ อย่างเป็นลำดับมากขึ้น
2. เข้าใจถึงบทบาทและความสำคัญของการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ ประเภทภาพยนตร์สั้น
3. ได้เล็งเห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น
4. ได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง เชื่อมโยงความคิดและความรู้จากการที่ได้ศึกษามาสร้างงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้น



บรรณานุกรม

- กุลธิดา สามะพุทธิ. (2540). สารคดี. ฉบับที่ 150 ปีที่ 13 เดือนสิงหาคม. กรุงเทพฯ : บ.โรงพิมพ์
กรุงเทพฯ
- ขจิตขวัญ. (2545). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- ขุนวิจิตรมาตรา. (2541). หนังไทยในอดีต. กรุงเทพฯ : บริษัท วัชรินทร์การพิมพ์.
- ชลิดา เอื้อบำรุงจิต. (2540). สารคดี. ฉบับที่ 150 ปีที่ 13 เดือนสิงหาคม. กรุงเทพฯ : บ.โรงพิมพ์
กรุงเทพฯ
- _____. (2544). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- โดม สุขวงศ์. (2540). สารคดี. ฉบับที่ 150 ปีที่ 13 เดือนสิงหาคม. กรุงเทพฯ : บ.โรงพิมพ์กรุงเทพฯ
- _____. (2542). 100 ปี หลวงกลการเจณจิต. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ลิ้นคอร์นโปรโมชัน.
- บรรจง โกศลวัฒน์. (ม.ม.ป.) การถ่ายทำภาพยนตร์เสียง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปยุต เงากระจ่าง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์. สาทิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์ เป็นผู้สัมภาษณ์. ที่บริษัทไทยหวังฟิล์ม จำกัด
เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2546.
- ประชา สุริรานนท์. (2542). แล่นเรือเถื่อนหนัง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.
- ประวิทย์ แท่งอักษร. (2538). หนังสืออเมริกัน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ.
- _____. (2542). มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. (2530). การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัย
ธรรมาราช.
- _____. (2532). การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- _____. (2542). การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- มูลนิธิหนังไทย. (2540). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- _____. (2541). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- _____. (2542). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- _____. (2543). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- _____. (2544). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2535). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- วิทยา วุฒิไกรเกรียง. (2546). งานวิจัยกรณีศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวในการเล่นวิดีโอ
เกมของเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร. คณะแพทยศาสตร์ศิริ
ราชพยาบาล สาขาจิตวิทยาคลินิก มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภาภรณ์ นิธิ. (2540). สารคดี. ฉบับที่ 150 ปีที่ 13 เดือนสิงหาคม. กรุงเทพฯ : บ.โรงพิมพ์กรุงเทพฯ
- อาเมียร์ มุฮัมหมัด. (2541). สื่อบัณฑิตเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มูลนิธิหนังไทย.
- AUA DRAMA FILM FESTIVAL. (ม.ป.ป.). แนวทางการตัดสินภาพยนตร์. กรุงเทพฯ.
- James Manaco. (1981). How to Read a Film. Oxford University Press.
- Lewis Herman. (1974). A Practical Manual of Screen Playwriting. New York : New American
Library.

Norton S. Parker. (1981). *Audiovisual Script Writing*. New Jersey : Rutgers University Press.

Syd Field. (1984). *The Screen-Writer's Workbook*. New York : Dell Publishing.

The University Film Association, Glossary of Film Teams. (1978). U.S.A.

Yuni Hadi. (2541). *คู่มือการเขียนบทภาพยนตร์ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ : มติชน จำกัด.





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวธิดา ยิงเจริญไพบูลย์
วันเดือนปีเกิด	19 กันยายน 2514
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านพักข้าราชการ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ถนนรังสิต-นครนายก จังหวัดปทุมธานี
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบศิลปประยุกต์ สาขานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรม ศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ถนนรังสิต-นครนายก จังหวัดปทุมธานี 12110 โทร. 0-2549-4671 หัวหน้าศูนย์ประชาสัมพันธ์สถาบันฯ สำนักงานตึกอธิการบดี ชั้น 1 ศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ถนนรังสิต-นครนายก จังหวัดปทุมธานี 12110 โทร. 0-2549-3015
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2529	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน
พ.ศ. 2532	ปวช. วิชาเอกศิลปประยุกต์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
พ.ศ. 2534	ปวส. วิชาเอกออกแบบพาณิชย์ศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ. 2536	ศษ.บ. (เกียรตินิยม) วิชาเอกออกแบบพาณิชย์ศิลป์ คณะศิลปกรรม ศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ปทุมธานี
พ.ศ. 2546	ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ