

ภาพยนตร์สัจนิยมเสมือนเรื่อง “แม่ทัพที่หายไป” Virtual Realism Film “The Lost Leader”

เชมพัทธ์ พัชรวิชัย¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยภาพยนตร์สัจนิยมเสมือนเรื่อง “แม่ทัพที่หายไป” เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์สัจนิยม (Realism Film) 2) วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือน (Virtual World) ที่สร้างปัญหาต่อสังคมปัจจุบัน 3) สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวคิดและรูปแบบใหม่ที่สะท้อนปัญหาสังคมไทย จากการศึกษา พบว่าภาพยนตร์สัจนิยมเป็นรูปแบบที่มีมาตั้งแต่การกำเนิดของภาพยนตร์โลก ซึ่งมีพัฒนาการและยังคงได้รับความนิยมจวบจนปัจจุบัน โดยมีหลักสำคัญดังนี้ คือ วิธีการวางโครงเรื่องอย่างหลวมๆ การเล่าเรื่องราวสะท้อนสังคมชีวิตคนธรรมดาโดยใช้นักแสดงที่ไม่ใช่ดารา ใช้สไตล์ภาพแบบภาพยนตร์สารคดี การถ่ายทำในสถานที่จริงโดยหลีกเลี่ยงการปรุงแต่งด้านภาพ เสียง และการตัดต่อรูปแบบและแนวคิดเหล่านี้เอื้อต่อการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความจริงของสังคม ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวผสมผสานกับจินตนาการโลกเสมือนเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์รูปแบบใหม่ โดยนำเรื่องราวเกี่ยวกับโลกเสมือนได้แก่ สังคมออนไลน์ การพนันออนไลน์และเกมออนไลน์มาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ได้จัดฉาย ณ โรงภาพยนตร์และประเมินผลงานด้วยการวิจัยแบบสนทนากลุ่ม (Focus Groups) ผลสรุปพบว่าภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นแนวคิดของมนุษย์ที่สับสนระหว่างความเป็นจริงกับโลกเสมือน ซึ่งโลกเสมือนได้ช่วยให้อึดใจได้สำนึกของมนุษย์อันได้แก่ ความรุนแรง และพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมมาสร้างปัญหาต่อโลกความเป็นจริง แม้ว่าจะภาพยนตร์ยังไม่สามารถสร้างสไตล์ใหม่ที่โดดเด่นได้ แต่นับว่าผู้วิจัยสามารถค้นพบแนวคิดใหม่ในภาพยนตร์สัจนิยมเสมือน

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สัจนิยม โลกเสมือน โซเชียลมีเดีย

Abstract

The research of “The Lost Leader” which is the Virtual Realism Film is the innovative research intended to 1) study concepts and styles of virtual realism films, 2) analyze “virtual world” concepts and 3) create new styles of films which reflect problems in Thai society. From the studying, we found that in fact Realism Film is the style of the movie that came along at the beginning of the movie was born to this world and it is still being further developed and well accepted till these days. The main principals of the realism film are such as the unrestricted structures and not only reflect normal people life via non-star actors but also using the documentary style. Moreover, it always been filmed in real places and avoided pictures and sounds editing. All of these principals do help supporting the way that the films present the facts of society. The researcher has combined those ideas with the imagination of the virtual world and comes up with the “new form” of the movie so called “Virtual Realism Film”. What happening in online society or online gambling have analyzed and created to a short movie presented in the movie theater and evaluated by focus group discussions. They conclude that “The Lost Leader” well represents the confusion of people which they cannot separate the reality in the “real world” from the “virtual world”. Not only that, the virtual world becomes the driver pushing

¹ ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

all people subconscious such as violence and immoral behaviors burst out and cause difficulties to the real world. Even this film cannot present an outstanding form of the movie; however, we can say that “The Lost Leader” succeeds in inventing a new movie concept to the movie production.

Keywords: Realism Film, Virtual World, Social Media

1. บทนำ

การพัฒนาของเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้มนุษย์ติดต่อสื่อสารกันมากขึ้น จนเกิดการปฏิสัมพันธ์ของสังคมยุคใหม่ที่เรียกว่า โซเชียลมีเดีย (Social Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่ เฟสบุ๊ค ไลน์ หรือ ยูทูบ สิ่งเหล่านี้ส่งผลอย่างมากต่อสังคมไทย “พญ.พรรณพิมล วิบุลากร รองอธิบดี กรมสุขภาพจิต ชี้ว่าปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเยาวชนเพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลมาจากสื่อโซเชียลมีเดียที่เป็นส่วนสำคัญทำให้พฤติกรรมวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไป เช่น การช้อปปิ้งในโลกออนไลน์รวมถึงการใช้ความรุนแรง อย่างไรก็ตามปัญหาเหล่านี้มาจากสภาพปัจจุบันที่เด็กใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวน้อยลง รับรู้สิ่งแวดล้อมนอกครอบครัวเร็วขึ้น ซึ่งส่งผลต่อวิถีคิด การใช้ชีวิต ภาวะทางอารมณ์ และการยับยั้งชั่งใจ” (วิรินทร์ ศรีโหมด, 2559, หน้า 6) โซเชียลมีเดียไม่ได้ได้เพียงแต่การส่งข้อความ รูปภาพหรือเสียง แต่เทคโนโลยีสมัยใหม่ยังสามารถสร้างภาพที่มีมิติได้อย่างสมจริง ซึ่งเรียกเทคโนโลยีนี้ว่า เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) เทคโนโลยีดังกล่าวนำไปใช้กับสื่อบันเทิง อาทิเช่น การชมภาพยนตร์ การเล่นเกม และถูกผนวกเข้ากับสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งยิ่งทำให้ผู้ใช้โซเชียลมีเดียเสพติดในโลกเสมือนมากขึ้น ผู้วิจัยตระหนักในปัญหาดังกล่าว จึงต้องการสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อนปัญหาสังคมในสไตล์ของภาพยนตร์สัญนิยม ซึ่งมีแนวคิดสะท้อนสังคมและมีรูปแบบคล้ายภาพยนตร์สารคดี แต่การนำเสนอเรื่องราวในโลกโซเชียลมีเดียมีความน่าสนใจ ต่อการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้มีเหตุการณ์ที่เป็นจินตนาการและความรู้สึกที่เป็นนามธรรมน่าจะสามารถสร้างอรรถรสใหม่ให้กับภาพยนตร์ได้ การผสมผสานระหว่างโลกความเป็นจริงสลักับโลกจินตนาการจึงเป็นความน่าสนใจในการทดลองเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์รูปแบบใหม่

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษาแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์สัญนิยม
- 2.2 วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือนที่สร้างปัญหาต่อสังคมปัจจุบัน
- 2.3 สร้างสรรค์ภาพยนตร์รูปแบบใหม่ที่สะท้อนปัญหาสังคมไทย

3. วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย หรือวิธีการศึกษา

- 3.1 ศึกษาสไตล์ภาพยนตร์สัญนิยม จากภาคเอกสารและภาพยนตร์
- 3.2 วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือนที่สร้างปัญหาต่อสังคมปัจจุบัน จากภาคเอกสารและภาพยนตร์
- 3.3 สร้างแนวความคิด รวบรวมความคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม ประสพการณ์ชีวิตของผู้วิจัย การตีแผ่มายาคติของสังคม สไตล์ภาพยนตร์สัญนิยมและสร้างสไตล์เฉพาะตัว
- 3.4 เขียนบทภาพยนตร์ การหาข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลจากภาคสนาม
- 3.5 การเตรียมการก่อนถ่ายทำ การออกแบบงานสร้าง การคัดเลือกนักแสดง การกำกับภาพ
- 3.6 การถ่ายทำภาพยนตร์
- 3.7 การผลิตหลังการถ่ายทำ ขั้นตอนการตัดต่อแบบคร่าว การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ ขั้นตอนการแก้ไข การตัดต่อเสียง การฉีกภาพและเสียงในขั้นตอนสุดท้าย การเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์

3.8 การวิเคราะห์ผลงาน การประเมินผลงานด้วยการวิจัยแบบสนทนากลุ่ม และสรุปการวิจัย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลการวิจัย

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) กล่าวว่า สไตล์ภาพยนตร์พัฒนามาจากแนวคิดสำคัญสองข้อ คือ แนวความคิดเหมือนจริง (Realistic) หรือสัจนิยม (Realism) และแนวคิดสร้างสรรค์จินตนาการ (Formalistic) หรือรูปแบบนิยม (Formalism) แนวคิดสัจนิยม คือ การบันทึกเหตุการณ์และการกระทำที่เกิดขึ้นจริงมาสู่ภาพยนตร์ ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Arrival of The Train (1895) ของพี่น้องตระกูลลูมิเอร์ (Lumière Brothers) ซึ่งตามแนวคิดของ Giannetti (1998) เรียกแนวคิดนี้ว่า Style of Realism

แนวทางของภาพยนตร์สัจนิยมมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และได้รับความนิยมอีกครั้งในช่วงปี 1945 ซึ่งเรียกว่า ภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ (Neo-Realism) ซึ่งกำจร หลุยยะพงศ์ (2556) ได้สรุปเป็นแนวคิดสำคัญดังนี้ คือ 1) หลีกเลี่ยงการกำหนดโครงเรื่องที่เป็นระบบระเบียบแน่นอน เป็นการวางโครงเรื่องอย่างหลวมๆ โดยให้การพัฒนาเรื่องราวจากสถานการณ์ที่ตัวละครจะต้องเผชิญ 2) มักเล่าเรื่องราวชีวิตจริงของคนธรรมดาอันสะท้อนสภาพปัญหาสังคม และการเมือง 3) ใช้สไตล์ด้านภาพแบบภาพยนตร์สารคดี 4) ถ่ายทำในสถานที่จริงมักเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่ไม่ถ่ายทำในโรงถ่าย 5) ใช้ผู้แสดงที่มักไม่ใช่นักแสดงอาชีพบางครั้งอาจนำนักแสดงสมัครเล่นมารับหน้า 6) หลีกเลี่ยงการสร้างบทสนทนาแบบงานวรรณกรรม มักใช้บทสนทนาแบบในชีวิตประจำวัน 7) หลีกเลี่ยงการปรุงแต่งทางด้านกล้อง การจัดแสงและการลำดับภาพ มักนำเสนอในรูปแบบเรียบง่าย สไตล์ภาพยนตร์ดังกล่าวยังได้รับการยอมรับจนถึงปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012) Boyhood (2014) และตั้งวง (2556) เป็นต้น

สุระชัย ชูพกา (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์การพนัน โดย พบว่าการเล่นพนันออนไลน์ปัจจุบันถูกเชื่อมต่อกันเป็นสังคมออนไลน์ ซึ่งกำลังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยในสังคมไทย เพราะเว็บไซต์เหล่านี้มีการออกแบบให้การพนัน ดูเป็นเรื่องง่าย โดยมีภาพและเสียงที่กระตุ้นให้ผู้เข้าเว็บอยากร่วมสนุก มีการใช้สัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงความหรูหรา มีระดับ เป็นชีวิตที่มีความสุข โดยทางเว็บไซต์สื่อสารว่าสิ่งที่กำลังเล่นไม่ใช่การพนัน แต่เป็นเกมสนุกๆ เกมหนึ่งและกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องแทง เห็นได้ว่าเว็บพนันออนไลน์ได้สร้างจินตนาการที่เป็นมายาคติคือสร้างจินตนาการแห่งความสุข สร้างความสนุกในการเล่นพนัน และจินตนาการแห่งผลตอบแทนไม่รู้จบ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างบทภาพยนตร์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดภายในมนุษย์ถึงภาพมายาคติที่มีผลกระทบถึงระดับของอุดมการณ์และกระตุ้นสัญชาตญาณของคนให้ฝ่าฝืนศีลธรรม

4.1 การสร้างแนวความคิด ผู้วิจัยสร้างแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์ ดังนี้

4.1.1 ประเด็นทางสังคม ผู้วิจัยใช้ประเด็นของโลกโซเชียลมีเดียที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยในปัจจุบัน

4.1.2 ประสบการณ์ส่วนตัว ผู้วิจัยนำเรื่องราวบางส่วนจากประสบการณ์ชีวิตตนเองนั้น คือ ช่วงเวลาการเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นสู่ความเป็นหัวหน้าครอบครัว ซึ่งยังคงเสียดิตเกมออนไลน์และโซเชียลมีเดีย ส่งผลให้เกิดความสับสนในบทบาทความเป็นผู้นำครอบครัว นั่นคือการแสวงหาความสุขในเกมเสมือนได้กลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง จนหลงลืมบทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบ และกลายเป็นพ่อผู้ติดเกมออนไลน์

4.1.3 การตีแผ่มายาคติ ผู้วิจัยได้สร้างแนวคิดให้กับภาพยนตร์ด้วยการตีแผ่มายาคติเรื่อง เกมออนไลน์ ในปัจจุบันว่าเหตุใดสังคมปัจจุบันจึงให้ความสนใจเกมออนไลน์อย่างมาก สืบเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถจำลองภาพและเสียงได้อย่างเหมือนจริง ซึ่งเรียกว่า โลกเสมือนจริง (Virtual World) สิ่งนี้สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไม่สามารถทำได้บนโลกความเป็นจริง คือ สามารถทำทุกสิ่งได้ตั้งใจปรารถนา สิ่งนี้ตอบสนองความสุขของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี จึงไม่น่าแปลกใจที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่จึงเสียดิตเกมออนไลน์ แต่อีกด้านหนึ่งโลกเสมือนกลับยั่วและกระตุ้นความต้องการภายในของมนุษย์ออกมา เช่น แสดงออกถึงความรุนแรงหรือยั่วให้เกิดความโลภ ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงต้องรู้จักแยกแยะโลกความจริงกับโลกเสมือนและรู้จักควบคุมจิตใจตนเองให้ได้ ซึ่งหากพ่อผู้เป็นหัวหน้าครอบครัวไม่สามารถยับยั้งชั่งใจได้ก็ยากที่จะสร้างคนของสังคมให้เป็นคนดีได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

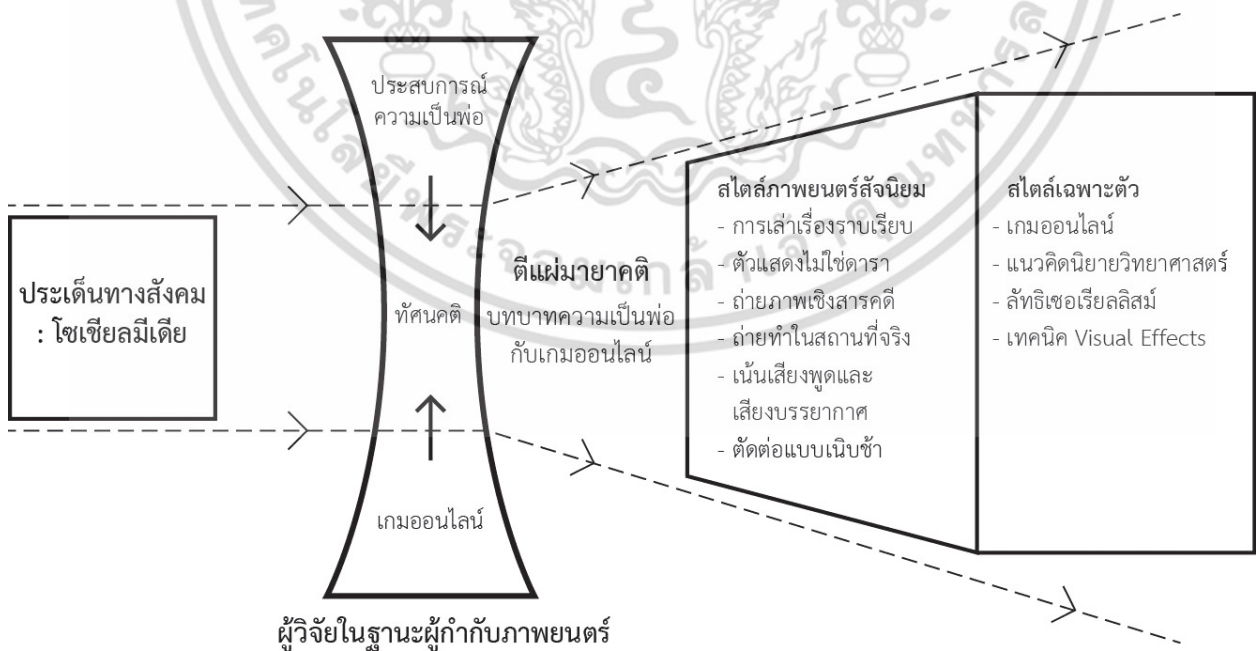
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา อย่างไรก็ดีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 ผู้วิจัยเลือกสไตล์ภาพยนตร์สัจนิยม (Realism) ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อต้องการสะท้อนภาพความเป็นจริงของสังคม ด้วยวิธีการเล่าเรื่องเหมือนชีวิตประจำวันทั่วไป ใช้ตัวแสดงที่มีบุคลิกสามัญชนมากกว่านักแสดงดาราดารา ใช้การถ่ายภาพแบบสารคดี เพื่อให้ผู้ชมอยู่ในมุมมองเหตุการณ์มากกว่ามุมมองแทนสายตาตัวละคร ถ่ายทำบนสถานที่จริงเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับเสียงพูดและเสียงบรรยากาศ โดยไม่มีเสียงดนตรีประกอบ ใช้การตัดต่อแบบเรียบง่ายและเนิบช้าทั้งหมดนี้ก็เพื่อให้ภาพยนตร์มีการปรุงแต่งที่น้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลการเล่าเรื่องระหว่างโลกความจริงกับโลกจินตนาการ จากผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งมักจะเล่าเรื่องราวระหว่างโลกความเป็นจริงกับโลกในจินตนาการ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังรับอิทธิพลแนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อความรุนแรงจากภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวเกาหลี Ki-duk Kim ซึ่งสร้างภาพยนตร์ที่สะท้อนปัญหาสังคมเกาหลีอย่างรุนแรง ในด้านวิธีการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจาก ภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวออสเตรีย Michael Haneke ที่นำเสนอเรื่องราวเล็กๆ หรือตัวละครไม่กี่คนได้อย่างเรียบง่ายแต่ทรงพลัง โดยเฉพาะวิธีการจบเรื่องแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ชมประมวลเรื่องราวและทำให้เกิดแง่คิดขึ้นได้ด้วยตนเอง

4.1.5 สไตล์เฉพาะตัว สืบเนื่องจากผู้วิจัยได้นำเรื่องราวเกมออนไลน์เข้าเป็นส่วนประกอบในเนื้อหา ผู้วิจัยจึงทดลองนำแนวคิดของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์มาใช้ด้วยการแสดงให้เห็นถึงผลเสียของเทคโนโลยี โดยได้รับแรงบันดาลใจบางส่วนจากนิยายวิทยาศาสตร์ประเภท Cyberpunk คือ นิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงถึงสังคมที่ถูกคอมพิวเตอร์ครอบงำและทำให้เกิดพฤติกรรมของสังคมที่รุนแรงน่ากลัวและทำอะไรอย่างไร้สาระ (วิทย์ เทียงบูรณธรรม, 2541) แนวคิดนี้ส่งผลถึงสไตล์ด้านภาพ ที่ต้องผสมผสานกับเทคนิค Visual Effects เข้ามาใช้ในการถ่ายภาพแบบสารคดี ซึ่งไม่ค่อยพบในภาพยนตร์ไทยนัก

นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรงและการกระทำที่ขาดการยับยั้งชั่งใจ ทำให้มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดจิตวิเคราะหโดยเฉพาะแนวคิดเรื่องจิตสำนึก จิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้ในการสร้างบทภาพยนตร์และสไตล์ภาพแบบภาพยนตร์ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่แสดงถึงเรื่องราวที่ผสมผสานความจริงกับความฝันและเรื่องราวทางเพศ ซึ่งสิ่งนี้น่ามาผนวกกับเรื่องราวในโลกเสมือนของเกมนออนไลน์



ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์

รูปที่ 1 แสดงกระบวนการสร้างแนวคิดภาพยนตร์นอกกระแสของผู้วิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

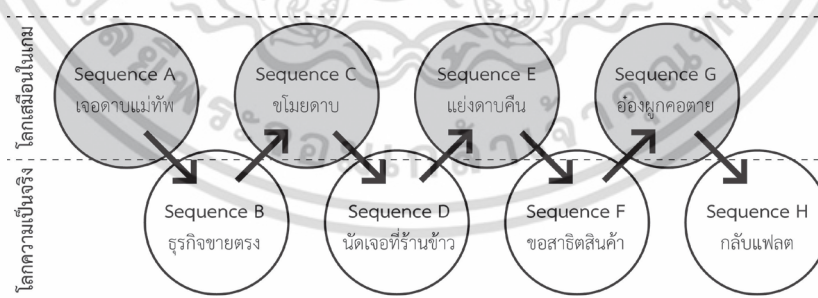
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การเขียนบทภาพยนตร์

ก่อนลงมือเขียนบทภาพยนตร์ผู้วิจัยต้องเริ่มหาข้อมูลทางภาคเอกสาร ผู้วิจัยพบงานวรรณกรรมเรื่อง แม่ทัพตายแล้ว ของ จเด็จ กำจรเดช (2554) จากหนังสือชื่อ แดดะเข้าร้อนเกินกว่าจะนั่งจิบกาแฟ เรื่องสั้นดังกล่าวเล่าเรื่องสงครามในตุ๊กตารวมเมื่อพระเอกได้รับข่าวว่าแม่ทัพเขาถูกฆ่าตาย เขาจึงออกตามหาแม่ทัพในโลกของเกม ผู้วิจัยได้ติดต่อกับนักเขียนเพื่อขออนุญาตให้นำมาสร้างภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนให้มีความสมจริงกับสถานการณ์ปัจจุบัน งานวรรณกรรมดังกล่าวเป็นงานเขียนประเภท สัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism) Bower (2004) ได้ให้คำนิยามว่าหมายถึง งานวรรณกรรมที่สร้างเรื่องราวจินตนาการขึ้นมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป ซึ่งไม่ใช่จินตนาการเพื่อฝันไร้เหตุผลแบบแฟนตาซี และไม่ใช้การแสดงความคิดเห็นจริง ด้วยการบิดเบือนวัตถุแบบลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ วรรณกรรมประเภทสัจนิยมมหัศจรรย์เคยถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ เช่น เรื่อง Like Water for Chocolate (1992) Being John Malkovich (1999) แต่ไม่ได้รับความนิยมนักจึงไม่จัดว่าเป็นแนวของภาพยนตร์ (Genre)

เรื่องย่อ “แม่ทัพที่หายไป” หลังจากความพ่ายแพ้ในสงครามที่ผ่านมา นักรบที่รอดชีวิตต่างแตกกระเจิงไปทั่วทุกสารทิศ ยิง หนึ่งในผู้รอดชีวิตออกเดินทางร่อนเร่เพียงผู้เดียว เขาพบกับดาบของแม่ทัพและเชื่อว่าแม่ทัพของตนยังมีชีวิตอยู่ด้วยความบังเอิญเขาได้พบกับ อ่อง เพื่อนร่วมรบผู้อ่อนแอ ซึ่งไม่ยอมเข้าร่วมในเกมสงครามนี้อีกต่อไป จึงต้องออกตามหาแม่ทัพเพียงลำพัง ในโลกความเป็นจริง ยิงเป็นพนักงานบริษัทขายตรง ซึ่งต้องทำหน้าที่หาลูกค้าเพื่อสร้างผลกำไรให้กับตนเองเปรียบเสมือนกับความพยายามในการหานักรบ เพื่อสร้างตนเองให้เป็นแม่ทัพในโลกของความเป็นจริง ในเกมออนไลน์เขาถูกเด็กชายคนหนึ่งแทงจนตายและขโมยดาบไป แต่ในโลกความเป็นจริงยิงกลับเจอเด็กชายผู้นั้นถูกเหยียดหยาม ในโลกของเกมยิงกลับไปฆ่าเด็กคนนั้นและขโมยดาบคืน สุดท้ายเขาพบอ่องผูกคอตาย อ่องเตือนสติยิงให้กลับไปในโลกความเป็นจริง ยิงตื่นขึ้นในร้านเกมและกลับบ้านด้วยความเศร้าหมองที่ไม่พบแม่ทัพ พบเพียงลูกเมียที่กำลังคอยเขากลับบ้านในรุ่งเช้า ยิงล้มตัวลงนอนโดยไม่รู้ว่าเขา คือ พ่อในฐานะของแม่ทัพนั่นเอง

จากโครงเรื่องข้างต้นผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินเรื่องสลับเหตุการณ์ระหว่างเหตุการณ์บนโลกความเป็นจริงกับเหตุการณ์บนโลกเสมือน ซึ่งจะเห็นได้ว่าเหตุการณ์ในเรื่องเป็นเพียงหนึ่งวันธรรมดา แต่หากเล่าเรื่องสลับไปกับโลกเสมือนเรื่องเล่าจะมีความน่าติดตาม นอกจากนี้การสลับเหตุการณ์ยังเป็นการยั่วล้อความคิดภายในตัวละครระหว่างพฤติกรรมบนโลกความเป็นจริงกับการแสดงออกในโลกเสมือน ซึ่งเป็นความรู้สึกภายในจิตใจที่สำคัญของตัวละคร



รูปที่ 2 แสดงแผนภาพวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แม่ทัพที่หายไป
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

4.3 การเตรียมการก่อนถ่ายทำ

4.3.1 การออกแบบงานสร้าง ผู้วิจัยได้ออกแบบสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสองแบบ คือ โลกความเป็นจริงซึ่งเป็นแนวทางภาพยนตร์สัจนิยม คือ เป็นฉากที่มีความสมจริงเหมือนภาพยนตร์สารคดี ใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) ซึ่งมีความรกรกปรกไม่สวยงาม ทั้งนี้เพื่อนำเสนอความเป็นจริงให้ผู้ชมรู้สึกถึงโลกที่ไม่น่าอยู่ตัวละครเอกสำรอนเป็นเอกสารที่ส่งวันเวสสำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนักผู้ถ่ายเข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา...
115 วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จสจล.

จึงอยากเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนแทน ส่วนโลกเสมือนถูกออกแบบให้เป็นภาพจินตนาการเหมือนเกมออนไลน์ แต่ยังคงให้มีความสมจริงอยู่บ้างเพื่อให้ฉากมีความกลมกลืนกัน โดยอ้างอิงจากภาพศิลปะเหนือจริง เช่น ฉากป่าเหมือนภาพในความฝัน แต่ใช้เสื้อผ้าตัวละครอยู่เสมือนบนโลกความเป็นจริง โดยกำหนดให้จัดวางองค์ประกอบจากแบบปิด (Close Form) เพื่อแสดงถึงความสวยงามน่าอยู่

4.3.2 การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีอายุและบุคลิกใกล้เคียงกับบทภาพยนตร์มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงความสวยและความหล่อ เพราะภาพยนตร์สัญนิยมจะใช้นักแสดงสมัครเล่นที่มีบุคลิกเหมือนคนธรรมดา เพื่อสมจริงมากกว่าการให้ความสวยหรือความหล่อเพื่อดึงดูดความสนใจ โดยผู้วิจัยติดต่อกับนักแสดงหลายคนเพื่อมาทดสอบการแสดงและบันทึกภาพวิดีโอ เมื่อคัดเลือกนักแสดงแล้ว ผู้วิจัยจึงนำชื่อ ชีวิตจริง คำพูดของนักแสดงบางส่วนมาปรับแก้ไขบทเพื่อให้เห็นความเป็นธรรมชาติและสมจริงมากยิ่งขึ้น

4.3.3 การกำกับภาพ ผู้วิจัยเลือกใช้กล้องยี่ห้อ Sony รุ่น NEX FS700 ในการถ่ายทำเพราะสามารถบันทึกภาพได้ด้วยระบบ Raw File ซึ่งให้ความละเอียด Full HD 1920X1080 สามารถถ่ายทำเทคนิคพิเศษบน Green Screen ได้ ซึ่งพบว่ากล้องดังกล่าวสามารถเก็บความละเอียดของเม็ดยีส และสามารถปรับแก้ไขสีและแสงได้ใกล้เคียงกล้องถ่ายภาพยนตร์ ภาพยนตร์ เรื่องนี้ออกแบบการกำกับภาพในแนวทางภาพยนตร์สัญนิยม คือ ถ่ายทำให้มีความเป็นธรรมชาติ ด้วยขนาดภาพและมุมกล้องที่ปรุ่่งแต่งภาพให้น้อยที่สุด ผู้วิจัยใช้การจัดองค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) คือ ปล่อยให้ห้องประกอบภาพเป็นธรรมชาติไม่พยายามจัดวางให้สวยงามมากนัก ในบางครั้งเป็นการปล่อยให้มีความบังเอิญเกิดขึ้นในช่วงเวลาขณะถ่ายทำขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์ จึงเป็นภาพกว้างส่วนใหญ่ โดยถ่ายภาพแบบชัดลึก (Deep Focus Shot) เพราะเป็นมุมมองของผู้ชมที่เฝ้าดูเหตุการณ์ ไม่ได้มุ่งหวังให้ผู้ชมเข้าไปมีอารมณ์ความรู้สึกร่วม มุมกล้องที่ใช้จึงเป็นมุมระดับสายตาเพื่อให้ความรู้สึกปกติ การเลือกใช้เลนส์การถ่ายทำจึงใช้เลนส์ขนาด 50 มิลลิเมตร เป็นส่วนใหญ่ ภาพยนตร์ใช้การเคลื่อนกล้องน้อยมาก เพราะการเคลื่อนกล้องมากเกินไปจะเป็นการรบกวนความรู้สึกผู้ชม ที่งานจึงใช้เพียงขาตั้งกล้องตั้งนิ่งเท่านั้น ภาพยนตร์มีการจัดไฟในปริมาณน้อย โดยพยายามใช้แสงจากดวงอาทิตย์เป็นแสงหลัก โดยใช้ไฟประดิษฐ์เป็นส่วนเสริม ในกรณีการถ่ายในป่าเป็นการใช้ Reflect แทนไฟประดิษฐ์ ส่วนการถ่ายทำจากภายในอาคารเป็นการจัดแสงเลียนแบบแสงไฟภายในอาคาร หรือใช้แสงจากหน้าต่างเป็นหลัก

4.4 การถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้วางแผนการถ่ายทำโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การถ่ายทำในกรุงเทพมหานคร กับจังหวัดนครราชสีมา มีการถ่ายทำทั้งสิ้น 5 คิว (Queue) คิวที่ 1 ถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณลาดกระบัง เป็นฉาก Green Screen ทั้งหมดใช้นักแสดงประกอบ 10 คน คิวที่ 2 ถ่ายทำ 3 สถานที่ ได้แก่ ร้านเกมย่านลาดกระบัง แพลตีย่านลาดกระบัง และห้องสัมมนาในอาคารเรียนสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คิวที่ 3 ถ่ายทำ 3 สถานที่ ได้แก่ ร้านอาหารย่านลาดกระบัง ฉากป่าย่านลาดกระบัง และหมู่บ้านย่านลาดกระบัง ส่วนที่สองเป็นการเดินทางไปอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ สองวันหนึ่งคืน โดยคิวแรกเดินทางไปถึงป่าบริเวณน้ำตกเหวสุวัต เริ่มถ่ายทำจากขโมยดาบ ย้ายสถานที่ถ่ายทำเป็นป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่ในฉากยิงไล่ล่า ถ่ายทำต่อในเช้าวันรุ่งขึ้นบริเวณโป่งชมรมเพื่อน ซึ่งเป็นฉากเปิดของภาพยนตร์ ย้ายสถานที่ถ่ายทำไปจุดชมวิวในฉากยิงเจอบา และกลับมาถ่ายป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่อีกครั้งในฉากอึ้งผูกคอตาย

4.5 การผลิตหลังการถ่ายทำ เมื่อการถ่ายทำจบสิ้นลง ผู้วิจัยทำการตรวจสอบภาพและเสียง (Footage) จัดหมวดหมู่เป็นแฟ้ม (Folder) ในคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระเบียบ เพราะขั้นตอนหลังการถ่ายทำจะต้องแจกจ่ายงานตำแหน่งต่าง ๆ ซึ่งทำงานแยกออกเป็นแต่ละส่วน จากนั้นจึงจะผืนงานทั้งหมดในขั้นตอน Final Mix ซึ่งผู้วิจัยจะคัดลอก Footage ที่จัดอย่างเป็นระบบเป็น External Hard Disk 4 ตัว โดยผู้วิจัยวางแผนการทำงานขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ดังนี้ 1) ขั้นตอนการตัดต่อแบบคร่าว (Rough Cut) 2) ขั้นตอนการแก้สี (Color Correction) ให้เป็นสีถูกต้อง 3) การทำเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects) 4) การแก้ไขสีตามอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mood and Tone) 5) การตัดต่อเสียง 6) การตัดต่อครั้งสุดท้าย เป็นการผืนภาพและเสียง (Final Mix) เพื่อจัดฉาย ณ โรงภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3 แสดงผลงานบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง “แม่ทัพที่หายไป”
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา...อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.

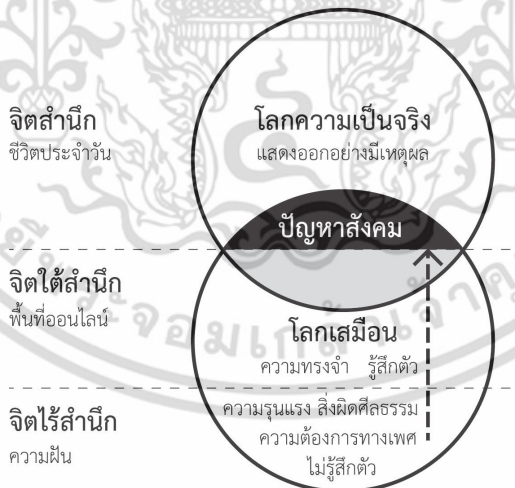
5. การวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผล

5.1 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลงานด้วยตัวเอง

พบว่าผู้วิจัยได้องค์ความรู้เป็นสไตล์ภาพยนตร์ใหม่ที่เรียกว่า ภาพยนตร์สัจนิยมเสมือน ซึ่งมาจากคำภาษาอังกฤษระหว่าง Virtual Reality กับ Realism Film เมื่อค้นคว้าต่อจึง พบว่า Heim (2000) ได้เขียนแนวความคิดนี้ในหนังสือชื่อว่า Virtual Realism ที่กล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมจากผลกระทบของเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) ซึ่งถูกนำมาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ การชมภาพยนตร์ งานศิลปะ การทำงานในออฟฟิศ ยานพาหนะยุคใหม่ตลอดจนอาวุธในการทำสงคราม สิ่งเหล่านี้กำลังส่งผลกระทบต่อในทางลบคล้ายนิยายวิทยาศาสตร์แนว Cyberpunk ซึ่งมนุษย์ยุคใหม่ควรต้องรักษาสมดุลของชีวิตร่วมกับความจริงและความเสมือนให้ได้ แนวคิดดังกล่าวตรงกับแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไปของผู้วิจัย

นอกจากนี้ผู้วิจัย ได้นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาวิเคราะห์ภาพยนตร์ดังกล่าว ซึ่งมีความโดดเด่นในเนื้อหาทางจิตวิเคราะห์มาก โดยพบว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ เกิดขึ้นจากภาวะจิตไร้สำนึกและจิตใต้สำนึกที่ซุกซ่อนในเวลาหลับฝันของมนุษย์ แต่สิ่งเหล่านี้ถูกเกมออนไลน์กระตุ้นให้ภาวะเหล่านั้นแสดงออกมาอย่างไม่รู้สึกตัว ได้แก่ แรงปรารถนาที่ไร้เหตุผล ความรุนแรง หรือความต้องการทางเพศ เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ขัดกับศีลธรรมแต่กลับเป็นความปรารถนาของมนุษย์ที่ถูกกดทับไว้ ด้วยเหตุนี้เกมออนไลน์ จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ชื่นชอบจนเสพติดเพราะมันสามารถบำบัดความต้องการที่อยู่ภายในได้เป็นอย่างดี แต่เมื่อมนุษย์เกิดความสับสนระหว่างโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงโดยขาดการยับยั้งชั่งใจ พลังจิตไร้สำนึกเหล่านั้นจึงแสดงออกมาบนโลกความเป็นจริงและก่อให้เกิดปัญหาสังคมเช่นปัจจุบัน สิ่งนี้ คือ แก่นความคิดของภาพยนตร์สัจนิยมเสมือน โดยผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดออกเป็นแผนภาพ ดังนี้

ภาพยนตร์สัจนิยมเสมือน (Virtual Realism Film)



รูปที่ 4 แสดงแผนภาพแนวคิดของภาพยนตร์สัจนิยมเสมือน
ที่มา: ผู้วิจัย (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา ซึ่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การเผยแพร่ผลงาน

ภาพยนตร์จัดฉายในโรงภาพยนตร์ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร วันที่ 27 เมษายน 2559 โดยมี การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ชมหลังการฉายภาพยนตร์ ผู้วิจัยประเมินผลงานและอภิปรายผลด้วยการวิจัยแบบสนทนากลุ่ม (Focus Groups) ซึ่งกลุ่มคนที่ร่วมการอภิปรายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐนิทร์ รักรวงศ์วาน อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ ศรีมณี หัวหน้าภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง 4) นายรัชต พันธุ์พยัคฆ์ อาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ 5) นายวิกรม เจนพนัส อาชีพนักออกแบบ งานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งสรุปผลการอภิปราย ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง “แม่ทัพที่หายไป” สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ที่สะท้อนปัญหาสังคมได้ มีความโดดเด่นด้วยการเล่าเรื่องที่เข้าใจได้ง่าย น่าติดตาม มีความร่วมสมัย โดยเฉพาะการนำเทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ เข้ามาใช้ ทำให้ภาพยนตร์มีการพัฒนาจากองค์ความรู้เดิม ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องราวชีวิตครอบครัวซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัว และความหวังของคนเมืองที่โหยหาความสำเร็จและตกเป็นทาสของอำนาจเงิน ซึ่งแนวคิดนี้สะท้อนกลับมาสู่ผู้ชม ให้กลับมามอง ตนเองว่าหากตนอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวตนจะรู้สึกตัวหรือไม่ แต่ทั้งนี้ผู้ชมต้องมีประสบการณ์ชีวิตและขบคิดตีความตามไป กับเรื่องราวด้วย ภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากองค์ความรู้จากภาพยนตร์สัญนิยม ซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นแบบอย่าง และวิธีการสร้างสัญญาไว้เป็นจำนวนมากในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังสามารถนำองค์ความรู้มาพัฒนาให้มีเนื้อหาทันสมัยและการถ่ายทอดเป็นภาพที่แปลกใหม่อีกด้วย

ในด้านความแนวคิดและเทคนิคเฉพาะตัวในผลงาน เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่แสดงเรื่องราวของการเปลี่ยนผ่าน ของวัยรุ่นสู่ความเป็นพ่อ ซึ่งมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยเอง ทำให้ภาพยนตร์มีแนวคิดที่เฉพาะตัว ภาพยนตร์เน้น การออกแบบงานสร้างแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งมาจากความถนัดงานด้านกำกับศิลป์ของผู้วิจัย ผู้อภิปรายมีข้อเสนอแนะ เพิ่มเติมว่าภาพยนตร์มีเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวได้ โดยพัฒนาเรื่องให้มีความเข้มข้น มีการใช้ดนตรีประกอบและมีการออกแบบงานสร้างที่น่าตื่นตาตื่นใจมากกว่านี้ แต่ในภาพรวมของภาพยนตร์ยังไม่มีความเป็นสไตล์ เฉพาะตัวนัก แม้ว่าผู้วิจัยพยายามผสมผสานแนวคิดเชิงนิยายวิทยาศาสตร์และเทคนิค Visual Effects ก็ตาม

5.3 สรุป

5.3.1 แนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์สัญนิยม ถือเป็นสไตล์ของภาพยนตร์ยุคแรกที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์และยังคงได้รับความนิยมในปัจจุบัน เพราะการนำเสนอเรื่องราวความเป็นจริง ยังคงเป็นสิ่งที่ผู้ชมภาพยนตร์ต้องการ รับรู้ และการสร้างความจริงให้ผู้ชมเชื่อถือเป็นหน้าที่สำคัญของนักสร้างภาพยนตร์ สไตล์ภาพยนตร์สัญนิยมจึงยังคงถูก ผสมผสานในภาพยนตร์สมัยใหม่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่หรือภาพยนตร์แนวจินตนาการ

5.3.2 โซเชียลมีเดียมีอิทธิพลอย่างมากในสังคมปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อภาพยนตร์ สื่อโฆษณา หรือเกม ล้วนแล้วแต่ถูกผนวกเข้ากับโซเชียลมีเดีย เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างภาพและเสียงได้อย่างสมจริงมาก ทำให้คนหลุดเข้าไป อยู่ในโลกเสมือนได้โดยง่าย หากสื่อเหล่านี้มีเนื้อหากระตุ้นเร้าภาวะจิตใต้สำนึกของคน เช่น ความโลภ ความต้องการทางเพศ หรือความรุนแรง เมื่อมนุษย์ขาดการยับยั้งชั่งใจ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเหตุให้เกิดปัญหาสังคม

5.3.3 ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่สะท้อนสังคมรูปแบบใหม่ได้ที่เรียกว่า ภาพยนตร์สัญนิยมเสมือน (Virtual Realism Film) ด้วยแนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมจากผลกระทบของเทคโนโลยีเสมือนจริง แต่ในด้านรูปแบบทางภาพยนตร์ยังไม่มีมีความโดดเด่นชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยยังต้องแสดงภาพเทคโนโลยีสมัยใหม่และงานเทคนิคพิเศษ ทางภาพยนตร์ (Visual Effects) ให้มากกว่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา อย่างไรก็ดีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารอ้างอิง

- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จเด็จ กัจจกรเดช. (2554). แดดเข้ร้อนเกินกว่าจะนั้งจิบกาแฟ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ผจญภัย.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทย์ เทียงบูรณธรรม (2541). พจนานุกรมอังกฤษไทย ฉบับทันสมัยและสมบูรณ์ที่สุด. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน).
- วิรวินท์ ศรีโหมด. (10 พฤษภาคม 2559). โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สายมหันตภัยวัยรุ่น. หนังสือพิมพ์โพสต์ทูเดย์, หน้า 6.
- สุระชัย ชูผกา. (2558). มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์การ์ตูน. วารสารบริหารธุรกิจเศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร, มหาวิทยาลัยนเรศวร. 10(2), 55-64.
- Bowers, M.A. (2004). **Magic(al) Realism**. New York: Routledge.
- Heim, M. (2000). **Virtual Realism**. New York: Oxford University Press.
- Giannetti, L.D. (1998). **Understanding Movies** 8th ed. New Jersey: Prentice-Hall Internation.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำอย่างอื่นถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้