

การกำกับภาพยนตร์สั้น
เรื่อง "ในวงเล็บของเขตรียลลิสต์"

นาย นราธิป ไชยธรรมรงค์

ศึกษาปริญญาตรีบัณฑิตศึกษาระดับปริญญาโท
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 - 2557

การกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ในวงเล็บของเชอร์รี่ฮิลล์”
DIRECTING OF SHORT FILM “PARENTHESES OF CHERRY HILL”

นายนราธิป ไชยณรงค์
NARATIP CHAINARONG

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ในวงเล็บของเชอร์รี่ฮิลล์”

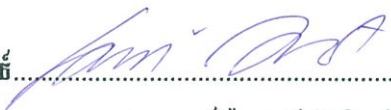
DIRECTING OF SHORT FILM “PARENTHESES OF CHERRY HILL”

นายนราธิป ไชยณรงค์

Mr.NARATIP CHAINARONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์



วันที่ 25 กรกฎาคม 2557

(อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “ในวงเล็บของเชอร์รี่ฮิลล์” DIRECTING OF SHOT FILM “PARENTHESES OF CHERRY HILL”
ชื่อ	นายณราธิป ไชยณรงค์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ เตือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์การกำกับภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง “ในวงเล็บของเชอร์รี่ฮิลล์” มีแรงบันดาลใจมาจากความสับสนต่อความชื่นชอบภาพยนตร์สองรูปแบบของตัวข้าพเจ้า ได้แก่ รูปแบบสังนิยมและรูปแบบนิยม ดังนั้น ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จึงเกิดเป็นแนวทางของภาพยนตร์ที่ประยุกต์ใช้รูปแบบภาพยนตร์สังนิยมและรูปแบบนิยม มาใช้เป็นแนวคิดในการกำกับและถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อศึกษารูปแบบของภาพยนตร์ทั้งสองแบบและนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองทำ โดยมีประเด็นเกี่ยวกับเรื่องสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งที่ขัดดันให้เรามีตัวตน รวมถึงความสัมพันธ์ของเราต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวเรานั้นมีอิทธิพลกับความคิดหรือการตัดสินใจของเราอยู่เสมอ

ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีส่วนผสมของรูปแบบภาพยนตร์สังนิยมกับรูปแบบนิยม ทั้งในส่วนของการเล่นเรื่องด้วยองค์ประกอบภาพ การกำกับการแสดง การถ่ายทำ รวมถึงการตัดต่อ โดยถ่ายทำด้วยกล้อง 60D และมีความยาว 30 นาที

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์เรื่องจะไม่ลู่วงไปได้หากขาดผู้ที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุนทั้งกำลังใจ คำแนะนำ และคำติชม ที่สร้างประโยชน์และช่วยพัฒนาชิ้นงานนี้

ขอบขอบคุณครอบครัวที่รับฟังและเชื่อใจในการให้ข้าพเจ้าเลือกศึกษาในสิ่งที่ชอบ

ขอบคุณทีมงานทุกคนที่มาช่วยเหลือทั้งกำลังใจ กำลังกายและอุปกรณ์การถ่ายทำ

ขอบคุณ โรงเรียนวัดปลุกศัทธาสำหรับสถานที่ถ่ายทำ

ขอบคุณนักแสดงทุกคนที่ทุ่มเทและเสียเวลามาช่วย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ

บทที่

1	บทนำ.....	1
	ที่มาและความสำคัญของ โครงการ.....	1
	วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
	ขอบเขตของ โครงการ	2
	ลักษณะของ โครงการ	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
	สังนิยม, รูปแบบนิยม, รูปแบบคลาสสิก ในภาพยนตร์.....	3
	สังนิยม	3
	ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบสังนิยม.....	3
	ตัวอย่างภาพยนตร์แนว สังนิยม.....	3
	สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสังนิยม.....	4
	รูปแบบนิยม.....	7
	ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบ รูปแบบนิยม.....	7
	ตัวอย่างภาพยนตร์แนว รูปแบบนิยม.....	9
	สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนว รูปแบบนิยม.....	11
	รูปแบบคลาสสิก.....	12

	หน้า
ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบ รูปแบบคลาสสิก.....	12
การผสม รูปแบบ สัจนิยม, รูปแบบนิยม, รูปแบบคลาสสิก ในภาพยนตร์.....	13
การตีความบทภาพยนตร์.....	16
สรุปวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
3 บทภาพยนตร์.....	24
แนวทางของบทภาพยนตร์	24
ประเด็น (Theme).....	24
โครงเรื่อง (Plot).....	24
เรื่องย่อ (Synopsis).....	24
วิเคราะห์ตัวละคร.....	25
บทภาพยนตร์ (Screenplay)	25
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	33
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	33
ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	37
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	38
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	39
ปัญหาในขั้นตอนก่อนถ่ายทำภาพยนตร์.....	39
ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	39
ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์	39
บทส่งท้าย.....	39
ข้อเสนอแนะ.....	40
บรรณานุกรม	41
ประวัติผู้เขียน	42

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ The Arrival of a Train.....	5
2	ตัวอย่างจากภาพยนตร์ The Bicycle Thief	5
3	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ สุดเสน่หา	6
4	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ All about of lily chou-chou.....	8
5	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ A Trip to the Moon.....	9
6	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ Amelie	10
7	ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์ Shutter Island.....	11
8	ภาพตัวอย่างแสดงน้ำหนักรูปแบบในภาพยนตร์.....	15
9	ภาพที่9 เซอร์รี่รับบทโดย มณฑนา เพิ่มพูนรัญญะ	36
10	ภาพที่10 ฮิลล์ รับบทโดย สุพิชญา โกวิทยานนท์.....	37

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เรามีตัวตนขึ้นมาได้ด้วยการเติบโตผ่านสิ่งต่างๆ ที่รายล้อมตัวเราตั้งแต่สิ่งแวดล้อมแรกที่เราเกิดคือ ครอบครัว การดูแล การสั่งสอนสิ่งเหล่านี้ ถูกบันทึกและสร้างขึ้นมาเป็นลักษณะของตัวบุคคลนั้น แม้แต่สิ่งที่ไม่มีความจำเป็นหรือสำคัญในชีวิตก็ล้วนเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สร้างเรามาเช่นกัน แต่ธรรมชาติของมนุษย์มักมองเห็นแต่ตัวเองเป็นจุดศูนย์กลางของทุกอย่าง แต่หากในความเป็นจริงแล้วเราต่างต้องพึ่งพาสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเราเพื่อให้เรามองเห็นตัวเองได้ชัดเจนขึ้น เปรียบได้ว่าทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวเราเป็นสิ่งที่สะท้อนซึ่งกันและกัน

ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้จะถ่ายทอดเรื่องราวของ ตัวตน ที่จะถูกทำให้สิ่งแวดล้อมรอบตัวๆ หายไปเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและผู้คนรอบข้างมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้คนดูรู้สึกให้ความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อม ผู้คนรอบๆตัวเองมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคนสำคัญ หรือแม้กระทั่งคนไม่รู้จักก็ตาม

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษารูปแบบภาพยนตร์ สัจนิยม และ รูปแบบนิยาย ให้เกิดความเข้าใจ และชัดเจนต่อตัวผู้ทำ

2. เพื่อนำวิธีคิดของรูปแบบภาพยนตร์ สัจนิยม และ รูปแบบนิยาย มาประยุกต์และผสมเป็นภาพยนตร์ในแนวทางของตัวผู้ทำ

3. เพื่อศึกษาการตีความจากบทภาพยนตร์ หรือวรรณกรรม

4. เพื่อต่อยอดจากแนวทางการศึกษา และนำไปสร้างแนวทางรูปแบบภาพยนตร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง

ขอบเขตของโครงการ

การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “ในวงเล็บของเซอรีลล์” ความยาว 30 นาที

ลักษณะของโครงการ

การกำกับภาพยนตร์สั้นแนวครามา ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องมิตรภาพ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์ สัจนิยม และ รูปแบบนิยม
2. ศึกษาภาพยนตร์รูปแบบ สัจนิยม และ รูปแบบนิยม สังเกตวิธีการเล่าเรื่องและรูปแบบการนำเสนอ การกำกับ บทพูดของตัวละคร บันทึกสิ่งที่ชอบและไม่ชอบเพื่อเป็นข้อมูลให้กับแนวทางของตัวเอง
3. ค้นคว้าข้อมูลของภาพยนตร์ที่ผสมรูปแบบของภาพยนตร์สองรูปแบบขึ้นไปศึกษาว่าทำไมจึงถูกนิยมใหม่ขึ้นเช่นนั้น
4. ศึกษาการตีความบทภาพยนตร์หรือวรรณกรรม
5. ตีความบทภาพยนตร์ เขียน และพัฒนาบทภาพยนตร์
6. Preproduction
7. Production
8. Post Production

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้ประเภทและรูปแบบภาพยนตร์ สัจนิยม และ รูปแบบนิยม
2. เกิดแนวทางและชัดเจนต่อการกำกับรวมถึงรูปแบบภาพยนตร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวผู้ทำมากขึ้น

บทที่ 2

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

รูปแบบสัญนิยม รูปแบบนิยม รูปแบบคลาสสิก ในภาพยนตร์

รูปแบบสัญนิยม

ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัญนิยม ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีความเป็นมายาวนานที่สุด กล่าวคือตั้งแต่ในยุคแรกที่ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นจากนวัตกรรมของ 2 พี่น้องLumiere ในปี 1895 “Arriver d’un train en gare” เป็นภาพยนตร์ที่สามารถชวนเชื่อให้ผู้ชมในโรงภาพยนตร์วิ่งหนีออกจากโรงเพราะกลัวรถไฟจะทะลุออกมาจริงๆ¹

ดังนั้น รูปแบบสัญนิยม คือการแสดงให้เห็นถึง “ความจริง” เป็นการพยายามจำกัด การสร้างภาพ “มายา” (Illusion) จึงทำให้การถ่ายทำออกมาต้องสะท้อน โลกแห่งความจริง

ในบางครั้งภาพยนตร์รูปแบบสัญนิยม บางเรื่องได้ทำการพยายามถ่ายทำให้ดูหยาบ เลื่อน เนื่องจาก แนวคิดที่ว่าหากมันดูสวยงาม มันก็คือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น อย่งไรก็ตามภาพยนตร์ในลักษณะนี้ยังไม่สามารถกล่าวได้ว่าเป็น ความจริงที่สมบูรณ์²

ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบ รูปแบบสัญนิยม

1. การถ่ายทำมีทั้งนิยมใช้ขาตั้งกล้องโดยติดตั้งกล้องตายตัว และแบบเคลื่อนภาพ โดยให้รู้สึกแบบสารคดี

2. พยายามสร้างความสั่นไหวของภาพเพื่อให้ดูสมจริง

¹ วิชชุดา วัจนะรัตน์, ทฤษฎีภาพยนตร์ : Citizen Kane : ระหว่างความเป็น formalism กับrealism [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pongpongu&month=01-2008&date=08&group=2&gblog=7>

² กรกฏ ใจรักษ์, REALISM, FORMALISM, AND CLASSICISM IN FILM [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_video_ptt/week4.pdf

3. พยายามถ่ายทำในสถานที่จริง ไม่นิยมสร้างฉาก
4. มักใช้นักแสดงในท้องถิ่น ไม่นิยมคาราคัง
5. ส่วนใหญ่ ภาพยนตร์ รูปแบบสังคมนิยม มักกล่าวถึงปัญหาของสังคมในด้านใด

ด้านหนึ่ง

6. Long Tracking Short ใช้การเคลื่อนกล้องติดตามตัวละครเป็นเวลานาน

7. การถ่ายภาพแบบ Deep Focus Shot การถ่ายภาพแบบ (Deep Focus Shot) หรือ ภาพชัดลึกนั้น หมายถึงการถ่ายภาพที่ประกอบไปด้วยหลากหลายระยะ (ระยะใกล้, ระยะกลาง และ ระยะไกล) ในภาพเดียวกัน โดยทุกระยะนั้นจะมีความชัดเท่ากันหมด ซึ่งเหมือนกับการมองด้วย สายตามองมนุษย์ ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อาจมีการใช้เทคนิคการ (Blur) หรือ (Dissolve) ภาพ เพื่อขับเน้นบางระยะให้เด่นชัดขึ้นมา การใช้ภาพแบบ (Deep Focus Shot) นั้นจะทำให้ผู้ชม รับรู้ภาพได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดกล่าวคือ ทุกวัตถุในภาพจะมีความชัดเท่ากัน ดังนั้น ผู้ชมจึงต้องเลือกเอาเองว่าจะโฟกัสไปที่สิ่งใด โดยเฉพาะกรณีที่ฉากนั้นมีวัตถุหรือรายละเอียด มากมาย

8. โดยส่วนใหญ่มักใช้ภาพในระดับสายตา (Eye-Level Shot) ก็คือโดยปกติแล้วใน ชีวิตประจำวันของเรานั้น เรามักมองสิ่งต่างๆ ด้วยระดับสายตา

9. การตัดต่อโดยน้อย แนวคิดรูปแบบสังคมนิยมนั้นไม่เห็นด้วยกับการตัดต่อ โดยเฉพาะแบบ Montage เพราะถือว่าการบิดเบือนความจริงอย่างรุนแรง โดยมากแล้วจะเป็น การตัดต่อระหว่าง ฉาก เท่านั้น แต่ไม่ค่อยปรากฏการตัดต่อใน scene เดียวกัน สาเหตุหนึ่งก็เพราะ หนึ่งใช้ภาพแบบ Deep Focus Shot เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งภาพแบบนี้มักถ่ายภาพออกมาในมุมกว้าง (Wide Angle) เพื่อให้ครอบคลุมวัตถุได้หมด และต้องถ่ายค้างฉากนั้นไว้ช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชม สามารถเก็บรายละเอียดทั้งหมดได้ หนึ่งแนว รูปแบบสังคมนิยม นั้นจะใช้วิธีการเคลื่อนกล้อง เช่น Pan, Tilt, Track หรือ Crane มากกว่าการตัดต่อ

ตัวอย่างภาพยนตร์แนว สังคมนิยม

Arriver d'un train en gare (The Arrival of a Train) เป็นภาพยนตร์ที่สามารถชวน เชื่อให้ผู้ชมใน โรงภาพยนตร์วิ่งหนีออกจากโรงเพราะกลัวรถไฟจะทะลุออกมาจริงๆ หลังจากดูแล้ว ทำให้เข้าใจได้อย่างหนึ่งว่าภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสื่อสารใหม่ที่ตัวคนทำยังเข้าไปเรียนรู้ใน กระบวนการของตัวเองไม่หมด มันยังสามารถถูกคิดค้นและสร้างขึ้นมาได้อีก ไม่แปลกใจที่ คนดูในยุคนี้ดูภาพวิดีโอแล้วจะดูวิ่งหนีออกจากโรงหนัง เพราะภาพยนตร์คือการสร้างความ เชื่อ ดังนั้นภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเปรียบเสมือนการตัดสิ่งรบกวนอื่นออกไปให้มากที่สุด เพื่อให้คน ดูรับสารจากความเชื่อที่มีต่อภาพยนตร์



ภาพที่ 1 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ The Arrival of a Train สองพี่น้อง Lumiere

ที่มา : Entertainment weekly. 20 First-Class Train Scenes [Online], Accessed 20 March 2014.

Available from <http://movie.sanook.com/35574/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87-love-syndrome/>

The Bicycle Thief ภาพยนตร์เรื่อง The Bicycle Thief มุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องราวของสังคมอิตาลีหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ด้วยความเรียบง่ายและตรงไปตรงมา โดยสร้างให้มุ่งเห็นปัญหาของสังคมคนชั้นกลางอิตาลี เรื่องราวจึงถูกดำเนินไปให้เห็นความจริงของตัวละคร โดยใช้การถ่ายทำในสถานที่จริง ตัวละครที่ไม่มีคามโด่งดัง จึงคิดว่าเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ต้นแบบ เรื่องสั้นๆ ที่ทำให้ภาพยนตร์แนวนี้ในยุคหลังๆ หันมาใช้ในการถ่ายทำที่ดูสมจริง และสร้างความเชื่อใจต่อผู้ชม เพื่อเข้าใจปัญหาที่เรื่องต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ The Bicycle Thief (1948) by Vittorio De Sica.

ที่มา : MAGNET. VINTAGE MOVIES: "THE BICYCLE THIEF" [Online], Accessed 20 March

2014. Available from <http://www.magnetmagazine.com/2011/04/29/vintage-movies-the-bicycle-thief/>

สุดเสน่หา สุดเสน่หา ภาพยนตร์ โดย อภิชาติพงศ์ วีระพงษ์กุล คือภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อตัวข้าพเจ้าเพราะเป็นภาพยนตร์ รูปแบบสังนิยม เรื่องแรกที่ตั้งคำถามต่อการทำภาพยนตร์ของข้าพเจ้า ในฐานะคนไทย เพราะภาพที่ถ่ายทอดออกมานั้น เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าสามารถมองหาได้ในชีวิต จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าดูมาและอยากทำนั้นเป็นสิ่งที่เปี่ยมมาหา และทำให้เกิดการต่อต้านและขุ่นแค้นในตัวข้าพเจ้ามาก ทั้งวิธีการถ่ายทอดที่ช้าและทิ้งเฟรมภาพเป็นเวลานาน และเน้นขับเคลื่อนประเด็นของตัวละครที่อยู่ชายขอบของสังคมไทย



ภาพที่ 3 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ สุดเสน่หา โดย อภิชาติพงศ์ วีระพงษ์กุล

ที่มา : DAILY NEW. “สุดเสน่หา” ต่อม่อของภาพยนตร์ใต้ดินไทย [Online], Accessed 20 March 2014. Available from <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9470000101200>

วิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสังนิยม

นักทฤษฎีคนสำคัญของทฤษฎีสัจนิยมนาม Andre Bazin ได้กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะ(Art) แต่เป็นการสะท้อนความจริงในโลก” นั้นนำมาซึ่งเทคนิคในการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสังนิยมที่พยายามจะนำเสนอโลกโดยไม่ผ่านเทคนิคใดๆที่จะพยายาม “สร้าง” อารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่คนดูแต่กลับให้เขาเกิดอารมณ์ความรู้สึกจากตัว “เนื้อหา” ของภาพยนตร์ที่สมจริงที่สุดจากการนำเสนอแบบอัตวิสัย(Objective) เขาปฏิเสธทฤษฎีของ Pudovkin (ทฤษฎีของ Pudovkin คือ Montage มีแนวคิดที่ว่าด้วยการนำ แต่ละช็อตที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เหมือนเป็นแค่ข้อมูลดิบมาชนกัน และให้ตัวผู้ชมเกิดจินตนาการ ร้อยเรียงเรื่องราวขึ้นเข้าด้วยกันเอง) เพราะเชื่อว่า การตัดต่อมีแต่จะลดความสามารถในการตีความ (Interpretation) ของผู้ชม และเลือกจะใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบ

Long Take มากกว่าโดยให้เหตุผลว่าสามารถให้อิสระแก่ผู้ชมเลือก ที่จะ “ดูอะไร”(what to look) “เรียงตามลำดับอย่างไร” (In what order) “ นานเท่าใด ” (For how long) เพื่อให้เกิดการสังเคราะห์ (Synthesis) ขึ้นในจินตนาการของผู้ชมเอง ไม่ใช่จากการคิดแบบเสร็จสรรพจากจินตนาการของผู้กำกับเหมือนอย่างกับผู้กำกับแนว (Soviet Montage Theory) เชื่อกัน³

ดังนั้น รูปแบบสัจนิยม จึงเปรียบเสมือนการเล่าเรื่องที่สร้างตัวภาพยนตร์ให้เหมือนกับ สิ่งว่างเปล่า หรือ การไม่มีตัวตน ด้วยการไม่ใส่ความเป็นเทคนิคทางภาพยนตร์มันลงไปมากเพื่อให้คนดูสนใจต่อเนื้อเรื่องของมันเองมากที่สุด วิธีการต่างๆ ที่นำมาใช้ก็เปรียบได้ว่าเป็นการลอกเลียนวิถีของมนุษย์ให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นฉากตัวละครเสื้อผ้าเทคนิคการเคลื่อนกล้องมุมมองภาพ เป็นต้น

รูปแบบนิยม

ทฤษฎีของรูปแบบนิยม เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญ กับรูปแบบการนำเสนอ ในงานภาพยนตร์มากกว่าตัวเนื้อหา เช่น เทคนิคการถ่ายทำ องค์ประกอบในภาพยนตร์อย่าง แสงดนตรีประกอบ เสียง การใช้สี การออกแบบฉาก การจัดเรียงช็อต รวมถึงการตัดต่อโดยผู้สร้างอยู่ในฐานะของทั้งผู้ถ่ายทอดและเป็นผู้ตีความ ดังนั้นผู้สร้างจึงมีสิทธิที่จะเข้าไปจัดแจง, แทรกแซง หรือ กระทั่งบิดเบือน “ภาพ” ของภาพยนตร์⁴

จอร์จมีลล์เย่ (Georges Méliès) ถือว่าเป็นบุคคลสำคัญ ในการผลักดันรูปแบบนิยม ในภาพยนตร์ มีลล์เย่ มักชื่นชอบการใช้เทคนิคพิเศษ โดยไม่สนใจความจริงว่าจะเป็นเช่นไร Style หรือรูปแบบที่นำเสนอ จึงมีความสำคัญมาก เป็นการนำเสนอและแสดงมุมมองส่วนบุคคลที่ผู้กำกับมีต่อโลก บางครั้งผู้กำกับในแนว รูปแบบนิยม ก็ชื่นชอบที่จะแสดงภาพนามธรรม⁵

ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบนิยม

1. การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) ในการจัดองค์ประกอบของภาพ ซึ่งนอกจากจะเพื่อความสวยงาม, ความเป็นศิลปะแล้ว มันยังใช้ในการสื่อความหมายด้วย

³ วิชชุดา วัจนะรัตน์, ทฤษฎีภาพยนตร์ : Citizen Kane : ระหว่างความเป็น formalism กับ realism [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pongpongu&month=012008&date=08&group=2&gblog=7>

⁴ เรื่องเดียวกัน

⁵ กรกฏ ใจรักษ์, REALISM, FORMALISM [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_video_ptt/week4.pdf

2. การใช้กล้องมุมสูง / มุมต่ำ เพื่อแสดงความหมายของภาพ เกิดความรู้สึกกดดัน หรือ ต่ำต้อยของตัวละคร เป็นต้น

3. การจัดแสง การจัดแสงในที่นี้ไม่ได้ทำเพื่อความสวยงามเท่านั้น แต่ใช้เพื่อการสื่อความหมาย ซึ่งก็ต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวละครด้วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง All about of lily chou-chou ที่จัดแสงให้ผู้หญิง เพื่อนำเสนอโลกความฝัน (Utopia) ของกลุ่มตัวละครเด็กนักเรียน และพาตัวละครไปสู่อีกจุดด้วย แสงมืดมิดและให้ความหมายว่า ตัวละครเข้าไปสู่จุดดำมืดของจิตใจ (Dystopia) หรือแม้กระทั่งใช้ภาพผู้หญิงสวยงามในขณะที่เหตุการณ์นั้นตรงกันข้าม เช่นฉากตัวละครหญิงถูกข่มขืน แต่ภาพและแสงขาวฟุ้ง เพื่อแสดงความขัดแย้งต่อการกระทำ ในฐานะบริบทของนักเรียนใสซื่อบริสุทธิ์ออกมา



ภาพที่ 4 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ All about of lily chou-chou by Chinji Iwai

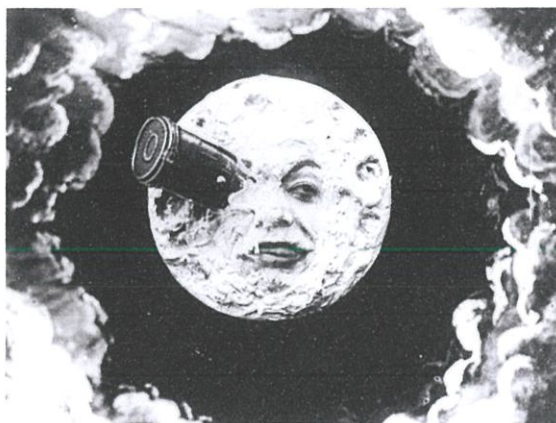
ที่มา : Longzijun. Loss of Innocence in All About Lily Chou-Chou [Online], Accessed 20 March 2014. Available from <http://longzijun.wordpress.com/2013/09/30/loss-of-innocence-in-all-about-lily-chou-chou/>

4. ระยะห่าง (Distance) หรือ ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ (Spatial relationship) ถูกนำมาอธิบายผ่านตำแหน่งของตัวละครเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane ในฉากที่เคนคุยกับซูซาน โดยในคณาสน์เขาทั้งสองนั้นยืนอยู่ห่างกันมากและต้องตะโกนคุยกันแม้ในบ้านหมายถึงความสัมพันธ์ที่นับวันจะเหินห่างลงไปทุกที

5. การตัดต่อ การตัดสลับหน้าตัวละคร การตัดซ้ำ การใช้ภาพซ้ำ การซ้อนภาพ การตัดสลับเร็วๆ การตัดภาพอย่างอื่นมาใส่ ทั้งหมดเพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อคนดู⁶

ตัวอย่างภาพยนตร์แนว รูปแบบนิยม

A Trip to the Moon แนวทางดังกล่าวมีทฤษฎีที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่เสนอภาพลวงตา มันเป็นเพียงภาพเสมือนไม่ใช่ภาพแห่งความเป็นจริง ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นก่อนหนังทฤษฎีรูปแบบสังคมนิยม แต่หนังแนวรูปแบบนิยมนั้นเกิดขึ้นมาทีหลัง เนื่องจากการสร้างฉากในจินตนาการ และนำเสนอรูปแบบอย่างมีศิลปะนั้น ย่อมเกิดซ้ำกว่าการบันทึกภาพผู้ช่วยแสดงการจาม ของ โทมัส อัลวา เอดิสัน หรือการบันทึกภาพชีวิตผู้คน ดังเห็นได้จากหนังที่พอจะอนุมานว่าเป็นหนังที่จัดในแนวทางนี้เรื่องแรกๆ



ภาพที่ 5 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ A Trip to the Moon

ที่มา : Silent London. [A Trip to the Moon and silent animated shorts at the Barbican, 26 June 2011](http://silentlondon.co.uk/2011/05/23/a-trip-to-the-moon-and-silent-animated-shorts-at-the-barbican-26-june-2011/) [Online], Accessed 20 March 2014. Available from <http://silentlondon.co.uk/2011/05/23/a-trip-to-the-moon-and-silent-animated-shorts-at-the-barbican-26-june-2011/>

⁶ วิษุตา วัจนะรัตน์, ทฤษฎีภาพยนตร์ : Citizen Kane : ระหว่างความเป็น formalism กับ realism [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pongpongu&month=01-2008&date=08 &group=2&gblog=7>

Amelie คือภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยการปรุงแต่งรูปแบบ เพื่อเล่าเรื่องราวในโลกของหญิงสาวที่เต็มไปด้วยความเพี้ยนอันประหลาด ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อที่รวดเร็ว ใช้การตัดแบบ Montage การจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี เพื่ออธิบายโลกของตัวละครได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 6 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ Amelie

ที่มา : <http://wesong.exteen.com/>. AMELIE [Online], Accessed 20 March 2014. Available from <http://wesong.exteen.com/20090714/amelie/page/2>

Shutter Island ภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องของชายหนุ่มนักสืบที่เข้าไปสืบคดีหายตัวไปของนักโทษรายหนึ่งของโรงพยาบาลบ้า ซึ่งโรงพยาบาลนี้ตั้งอยู่ในเกาะ และเมื่อยิ่งสืบสวนเข้าไปมากเท่าไรเขาก็กลับพบว่าแท้ที่จริงแล้วคือตัวเขาเองที่เป็นคนบ้ารายนั้น เรื่องราวดูเป็นหนังสือสยองขวัญซะจนทั่วไป แต่ในเรื่องนี้ผู้กำกับใส่ภาพนามธรรมที่ใช้ในการเล่าเรื่องและอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆลงไป จนคนดูสามารถรู้สึกได้ว่าในโลกของตัวละครเอคนั้นผิดปกติ หรือมีความประหลาดอยู่เช่นกัน ซึ่งส่วนใหญ่จากเหล่านี้มักเล่าเรื่องแทนความคิด ของพระเอก ในที่นี้อาจรวมไปถึงจิตใต้สำนึกของตัวละครซึ่งแสดงออกมาเป็นภาพสมมุติ หนึ่งพูดถึงเรื่อง ความจริงความจริง ลวง การใช้ภาพที่เหนือจริง มาช่วยทำให้คนดูเกิดความสับสน และแยกแยะความจริง



ภาพที่ 7 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ Shutter Island

ที่มา : <http://andrewdavy.wordpress.com/>. More than a Twist : Examining shutter Island and the complexities beneath it's surface twist [Online], Accessed 20 March 2014. Available from <http://andrewdavy.wordpress.com/2013/03/15/more-than-a-twist-examining-shutter-island-and-the-complexities-beneath-its-surface-twist/>

วิเคราะห์ภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยาย

ทฤษฎีรูปแบบนิยาย เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่เสนอภาพลวงตา มันเป็นเพียงภาพเสมือนไม่ใช่ภาพแห่งความเป็นจริง ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่เกิดก่อนหนังทฤษฎีรูปแบบสังคมนิยม แต่หนังแนวรูปแบบนิยายนั้นเกิดขึ้นมาทีหลัง เนื่องจากการสร้างฉากในจินตนาการ และนำเสนอรูปแบบอย่างมีศิลปะ นั้นย่อมเกิดช้ากว่า ส่วนกลุ่มภาพยนตร์ที่ถูกอ้างอิง ในทฤษฎีนี้ ก็มีหลายกลุ่มด้วยกัน เช่น กลุ่มเยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ ของประเทศเยอรมัน, กลุ่มอวองการ์ด ของฝรั่งเศส, กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เป็นต้น ซึ่งแต่ละกลุ่มกำเนิดด้วยที่มาแตกต่างกันไปตามยุคสมัย เช่น กลุ่มแรกเกิดขึ้นจากความสนใจสร้างแนวทางศิลปะแนวเอ็กเพรสชันนิสม์ และได้รับการสนับสนุนสร้างหนังหลายเรื่องจากรัฐบาลเยอรมัน (ซึ่งขณะนั้นต้องการสร้างภาพให้กับประเทศ), กลุ่มอวองการ์ด เกิดจากความต้องการทดลองทำสิ่งใหม่ๆ โดยไม่ต้องเน้นทฤษฎีมาอ้างอิง, กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เกิดเริ่มต้นจากกลุ่มจิตรกร คาตา ซึ่งต่อมาพัฒนากลายเป็นงานศิลปะแนวเหนือจริง หรือ เซอร์

เรียลลิสม์ ซึ่งวาดภาพที่เป็นจินตนาการ ซึ่งเชื่อว่าถูกจับมาจากจิตใต้สำนึก ส่วนหนึ่งแนวรูปแบบนิยมนั้น ยังคงมีการสร้างอยู่จนถึงปัจจุบัน แต่ก็ไม่ใช่กระแสหลักแต่อย่างใด มักเป็นหนังที่สร้างเพื่อมุ่งหวังผลทางศิลปะ ตามอัตราของศิลปินเสียมากกว่าผลทางการค้า เช่น ผู้กำกับอย่าง ปีเตอร์ กรีนอะเวย์ จากอังกฤษ ซึ่งเน้นการผสมผสานภาพยนตร์กับบทกวี, บทสัมภาษณ์, ภาพศิลปะ และสื่อผสมหลายอย่าง ด้วยการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับ⁷

ดังนั้น รูปแบบนิยมนั้น ก็เปรียบได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่เสนอรูปแบบความคิดการตีความจากตัวผู้กำกับ แสดงออกเป็นภาพด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อนำทางให้คนดู เข้าสู่ความต้องการที่จะสื่อของภาพยนตร์ โดยวิธีการก็จะแตกต่างกันออกไป

รูปแบบคลาสสิก

รูปแบบคลาสสิก คือการนำเสนอไอเดียในการเล่าเรื่อง โดย ผู้สร้างจะต้องค้นหาวิธีการที่ดีที่สุดในการเล่าเรื่องที่ต้องการนำเสนอ รูปแบบคลาสสิก และรูปแบบนี้จะอยู่ตรงกลางระหว่างรูปแบบสัจนิยมกับ รูปแบบนิยมนิยายภาพยนตร์Hollywoodทั่วไปจัดอยู่ในประเภท รูปแบบคลาสสิก⁸

รูปแบบคลาสสิกเป็นภาพยนตร์ที่สร้างมาเพื่อ ความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักและสาระคือสิ่งที่ซ่อนอยู่ รูปแบบของภาพยนตร์ในประเภทนี้จะต้องมีการเร้าอารมณ์ สร้างให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอและพาคนดูเข้าไปสู่แก่นของเรื่อง ได้อย่างมีพลัง โดยผ่านการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบและ โครงสร้างชัดเจน⁹

ลักษณะการถ่ายทำของรูปแบบ รูปแบบคลาสสิก

1. รูปแบบคลาสสิก นิยมสร้างฉากในกองถ่าย
2. หากมีการใช้เทคนิคพิเศษ รูปแบบคลาสสิก จะพยายามให้มีความสมจริงและเหมาะสมกับเรื่อง ที่นำเสนอ

⁷ Yuttipung , หนังรูปแบบนิยมนิยม(Formalism) [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=yuttipung&month=06-07-2005&group://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_v

⁸ กรกฏ ไกรักษ์, REALISM, FORMALISM, AND CLASSICISM IN FILM [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก http://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_video_ptt/week 4.pdf

⁹ Foolmoon, ห้องเรียนหนังตอนที่ 3 ประเภทของภาพยนตร์ [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://www.thaidfilm.com/simple/?t12745.html>

3. มีโครงสร้างเรื่องที่ชัดเจน ตัวละครแก้ไขปัญหา กระตุ้นให้คนดูติดตาม

การผสม รูปแบบสัญนิยม รูปแบบนิยม รูปแบบคลาสสิก ในภาพยนตร์

รูปแบบสัญนิยม + รูปแบบคลาสสิก

คือภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแนวสารคดี เพื่อให้คนดูเกิดความเชื่อในความสมจริงของเนื้อเรื่อง โดยมากให้กล้องทำหน้าที่เป็นหนึ่งในตัวละคร หรือคือการแทนคนดูเข้าไปอยู่ในเรื่องด้วย ตัวอย่างเช่น

Blairwitch project เรื่องราวของกลุ่มนักศึกษาที่ออกเดินทางถ่ายทำสารคดีเกี่ยวกับแม่มดและหายตัวไปอย่างลึกลับ ซึ่งผู้กำกับก็ได้ให้นักแสดงทั้งสามคนเข้าไปในป่าจริงๆ โดยไม่มีการกำกับ หรือบทที่พวกเขาสามารถรู้ได้ก่อน การถ่ายทำใช้ฟิล์มทั้งหมด 11 ม้วน โดยใช้นักแสดงทั้ง 3 คนเข้าไปอยู่ในป่าจริงๆ และกำหนดจุดรับคำสั่งทุก ๆ 3 วัน โดยผู้กำกับจะใส่บทและคำสั่งในตะกร้า โดยที่นักแสดงก็ไม่ว่าตนจะต้องเจอกับอะไร ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ก็คือความสมจริงซึ่งก็ทำให้คนดูรู้สึกและเชื่อในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

Clover field หนังสือกรรมต่อสู้อีกกับมนุษย์ต่างดาว ใช้การ (Hand Held) ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้ได้ภาพที่ได้ดูเป็นสารคดี และทำให้คนดูรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์

Paranormal activity คืออีกหนึ่งภาพยนตร์ที่สร้างความเชื่อให้กับคนดูว่านี่อาจเป็นเทปวิดีโอที่บันทึกเหตุการณ์จริงอยู่ เพราะด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ให้ตัวละครใช้กล้องถ่ายตัวเองและเจอกับเหตุการณ์ประหลาดที่ค่อยๆ คืบคลานพวกเขามากขึ้น เพราะภาพและการแสดงที่ดูจริงมาก ๆ นั้นเอง

รูปแบบนิยม + รูปแบบคลาสสิก

คือภาพยนตร์ที่เน้นการดำเนินเรื่องแบบมีโครงสร้างปกติ แต่มีเรื่องราวหรือภาพแสดงความคิดที่เหนือจริงเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง หรือให้คนดูตื่นตากับภาพ อธิบายความหมาย หรือเป็นการขยายความรู้สึกของตัวละครส่งให้คนดู

Inception ความเป็น รูปแบบนิยม คือส่วนการแสดงโลกความฝันของตัวละคร โดยที่ยังมีเส้นเรื่องและการเร้าอารมณ์ ในแบบ รูปแบบคลาสสิก เห็นได้ว่าการสร้างภาพในความฝันให้เหนือจริงเพื่อให้คนดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม ตื่นตาตื่นใจกับโลกหลังจากตัวละครหลับสามารถสร้างพลังให้กับตัวภาพยนตร์ขึ้นไปอีก และเพื่อแสดงความซับซ้อนของระบบความคิด ทั้งจิตใต้สำนึก และความทรงจำ จึงต้องนำภาพที่มีความเหนือจริงมาใช้

Hunger game คือเรื่องราวที่เหนือจริงของเมืองที่ถูกแบ่งชนชั้นอย่างชัดเจนและจัดการแข่งขันเพื่ออยู่รอด โดยสร้างเมืองหลวงในเรื่องที่ดูเหนือจริงและประหลาด เป็นการแสดงให้เห็นถึงจิตใจของมนุษย์ชั้นในสุด หรือแม้แต่การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในการสร้างสิ่งก่อสร้างที่ใหญ่โตมโหฬาร

The cell คือภาพยนตร์ที่ว่าด้วยการตายของฆาตกร รายหนึ่งและนักวิทยาศาสตร์ได้คิดค้นวิธีการเข้าไปยังใน เซลล์ เพื่อสืบสวนจากจิตใจได้สำนึกและความทรงจำการออกแบบภาพเหนือจริงเพื่อสร้างโลกของตัวร้าย เป็นการใช้อยุทธศาสตร์ต่างๆ มาเพื่ออธิบายจิตใจของตัวละคร ไม่ว่าจะ เป็นหุ่นเชิดมนุษย์ ผ่าคลุมฝันใหญ่ หมาป่าสีดำ สิ่งเหล่านี้เป็นการขยาย และสร้างความน่าเชื่อถือของโลกของตัวละคร

รูปแบบสัญนิยม + รูปแบบนิยม

นี่เป็นบทความหนึ่งที่วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง American Beauty ได้พูดถึงการผสมรูปแบบ รูปแบบสัญนิยม + รูปแบบนิยมลงไปใน การกำกับของ Sam Mendes ในหนังเรื่อง American Beauty ยังคิดการเล่าเรื่องแบบหนังโทรทัศน์มาอยู่มาก แต่สิ่งที่น่าสนใจอย่างหนึ่งสำหรับการกำกับเรื่องนี้ของเขาคือ เขามีความพยายาม ในการจัด แคปเจอร์ กล้องให้มีลักษณะที่เป็นการสะท้อนความจริงให้มากที่สุด ไม่นั่นไปที่การตกแต่งหรือบิดเบือนมุมมองเพื่อเพิ่ม หรือเสนอประเด็นใดเป็นพิเศษต่อกันดู พุดง่ายๆก็คือ งานกำกับของเขามีลักษณะที่เป็น สัญนิยม ที่แฝงอยู่ในรูปแบบหนังแบบ รูปแบบนิยม ซึ่งมีการจัดแต่งองค์ประกอบของฉาก แต่ต้องการนำเสนอสิ่งต่างๆ ด้วยความเป็นสัญนิยม ส่วนวิธีการสร้างจินตนาการ หรือเพิ่มอารมณ์คนดูในประเด็นต่างๆที่ต้องการนำเสนอจะใช้วิธีการสร้างโลกความฝัน โลกจินตนาการ หรือเลือกที่จะใช้สัญลักษณ์แทนเสียมากกว่า เพื่อให้ตัวหนังยังคงความเป็นกลิ่นไอของแนวสัญนิยมอยู่ นอกจากนี้องค์ประกอบของลักษณะการถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอ ให้ความรู้สึกถึงการถ่ายลักษณะ (Handled Camera) ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของการเล่าเรื่องตลอดเวลา ซึ่งเป็นข้อสนับสนุนแนวทางการนำเสนอของเรื่องนี้ว่าต้องการแฝงความเป็น รูปแบบสัญนิยม ในรูปแบบที่ถูกจัดแต่งองค์ประกอบไว้ให้คุณเป็นธรรมชาติมากที่สุด¹⁰

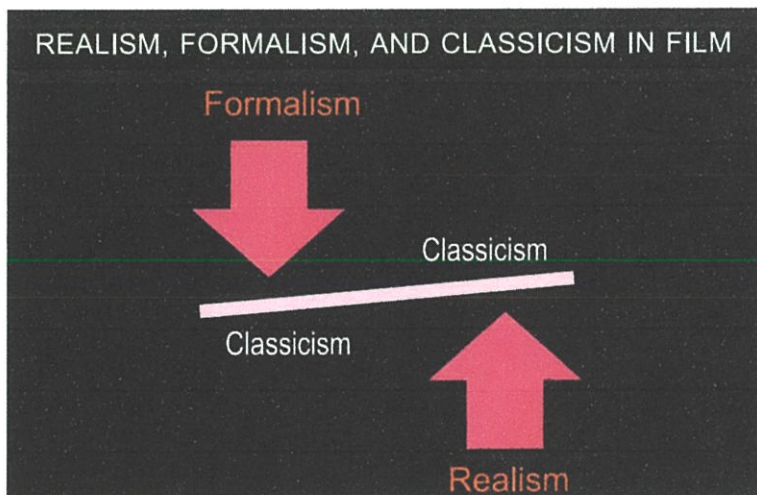
ดังนั้นภาพยนตร์ที่ผสมรูปแบบ รูปแบบสัญนิยม + รูปแบบนิยม อาจจัดได้ว่ามีการใช้ภาพที่ถูกจัดองค์ประกอบมาเพื่อขยายความรู้สึกตัวละคร หรือแสดงสัญลักษณ์ โดยยังใช้วิธีการเล่า

¹⁰ SMB Awards, วิเคราะห์ภาพยนตร์ : American Beauty (1999) [ออนไลน์], สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://smb-awards.blogspot.com/2012/03/american-beauty-1999.html>

เรื่องที่ทำให้เกิดความสมจริงอยู่ หรืออธิบายได้ว่าเป็นการสร้างโลกเหนือจริง หรือการจัดองค์ประกอบเกินจริง เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง ไม่ได้คลุมเรื่องทั้งหมด แต่จะปรากฏมาขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ เช่นตัวละคร พ่อในเรื่อง American Beauty ใช้ชีวิตไปอย่างปกติ จนกระทั่งเมื่อเจอเพื่อนของลูกสาวก็จะตัดเข้าสู่ฉากที่มีความเป็นรูปแบบนิยม เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการอธิบายการขบขันในเรื่องเพศของตัวละคร หลังจากนั้นตัวละครก็กลับมาใช้ชีวิตปกติโดยยังหลงเหลือแรงขบขันจากฉากเหล่านั้น

ตำแหน่งของ รูปแบบสังนิยม, รูปแบบนิยม, รูปแบบคลาสสิก

จากภาพแสดงให้เห็นว่าเมื่อ รูปแบบนิยม + รูปแบบคลาสสิก จะทำให้ความเป็นรูปแบบนิยม เด่นชัดขึ้น และเมื่อ รูปแบบสังนิยม + รูปแบบคลาสสิก จะทำให้ความเป็นรูปแบบคลาสสิก เด่นชัดขึ้นด้วยความสมจริง



ภาพที่ 8 ตัวอย่างแสดงน้ำหนักของรูปแบบในภาพยนตร์

ที่มา : Korakot Jairak. รูปแบบสังนิยม, รูปแบบนิยม, AND รูปแบบคลาสสิก IN FILM [Online], Accessed 20 March 2014. Available from http://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_video_ptt/week4.pdf

การตีความบทภาพยนตร์

เฟรด ซินเนแมน (Fred Zinnemann) ผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิง ชาวอเมริกัน ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ในนิตยสาร Light and Sound ในหัวข้อเรื่อง The Tenth Music in San Franciscoฉบับ

Autumn ปี ค.ศ.1995 ดังนี้ “นักประพันธ์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ เป็นผู้มีความสำคัญมากที่สุด เมื่อเริ่มต้นงานระยะแรกของการสร้างภาพยนตร์ หน้าที่ของผมในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ก็คือ การตีความ และการถ่ายทอดความคิดเหล่านั้นออกมาเป็นภาพ ผมจะทำงานกับนักเขียนอย่างใกล้ชิด” การเขียนบท คือการยึดกับ Major ธีม(Theme) และ Main พล็อต (Plot) ส่วนการกำกับคือการเน้นไปที่ Minor ธีม(Theme) และ Sub พล็อต (Plot) มันคือการดึงรายละเอียดต่าง ๆ ออกมาให้เป็น Dramatic Situation นักเขียนบทแต่ละเรื่องจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงแนวคิดหลักที่เป็นแก่นหรือหัวใจของเรื่อง ธีม(Theme) หนึ่งบางเรื่องอาจมีมากกว่าหนึ่งแนวคิด แต่จะเน้นความคิดหนึ่งความคิดใดเป็นจุดเด่นส่วนความคิดอื่นจะเป็นเรื่องรอง และสิ่งที่ผู้กำกับจะต้องทำเป็นอันดับแรกหลักจากได้เลือกบทหรือได้รับมอบหมายให้เป็นผู้กำกับแล้วก็คือ การอ่านและวิเคราะห์บทอย่างละเอียด เพื่อให้ได้ข้อมูลทุกอย่างในการดำเนินเรื่อง การพัฒนาของตัวละคร อารมณ์ ความรู้สึก การกระทำ เหตุผล แรงจูงใจหรือแรงผลักดันอะไรที่ทำให้ตัวละครกระทำการต่าง ๆ หรือตัดสินใจทำอะไรไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับใครและเหตุการณ์โยงต่อเนื่องกันไปอย่างไร แนวคิดหลัก ธีม(Theme) ของนักเขียนบท ข้อคิดต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอ ลีลาและจังหวะ และแนวการนำเสนอ style ก่อนที่จะต้องร่วมงานกับนักเขียนบท ผู้กำกับการแสดงควรจะเข้าใจขั้นตอนและวิธีการทำงานของนักเขียนบท เพื่อการทำงานที่ราบรื่น และเป็นลำดับขั้นร่วมกันไปได้ ในกรณีที่มีโอกาสร่วมพัฒนาบทกันตั้งแต่ต้น ซึ่งโดยหลักการของนักเขียนบทจะต้องดำเนินงานเป็นขั้นตอนดังนี้

1. **Theme** หรือแก่นของเรื่อง คนเขียนบทต้องยึดแนวคิดที่ชัดเจนและเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพื่อดำเนินเรื่องไปสู่จุดหมายให้ได้ ธีม(Theme) ทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางของบทที่นักเขียนต้องแม่นยำ เพื่อใช้ในการวาง โครงเรื่อง และสร้าง ตัวละครให้สอดคล้องกัน เช่น ความรัก ทำให้คนตาบอด

2. **Plot** โครงเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ จะมีที่จาก ขึ้นต้นและลงท้ายอย่างไร

3. **Character & characterization** ตัวละครมีความรู้สึกนึกคิด และทำอะไรบ้าง เพื่อให้เหตุการณ์เป็นไปตาม พล็อต (Plot)

นักเขียนบทสามารถแนะนำตัวละครให้ผู้ชมรู้จักด้วยเทคนิคหลายๆ วิธี เช่น ผ่านทางบทสนทนา เช่นพูดจาสุภาพ

ผ่านท่าทางของตัวละคร	เช่น ซื่อาย ดู
ผ่านการใช้น้ำเสียงและลีลาการเจรจา	เช่น เสียงทุ้ม เสียงแผ่วเบา
ผ่านตัวละครอื่นเป็นคนกล่าวถึง	เช่น สาวใช้นินทาเจ้านาย
ผ่านวิธีรำพึงรำพัน	เช่น การพูดคนเดียว
ผ่านฉากและเสื้อผ้า	เช่น สไตส์เสื้อผ้า สไตส์การแต่งหน้า

4. Dialogue บทสนทนาสามารถแสดงถึงอุปนิสัยของตัวละคร การกระทำและคำพูดแสดงถึงนิสัยของตัวละครว่าจะก่อให้เกิดเหตุการณ์อะไรได้บ้าง เป็นการแสดงความคิด ... อย่างคมคาย...และที่สำคัญก็คือ เป็นเสน่ห์ของบทรวมทั้งในเชิงของการแสดง

5. Atmosphere บทจะต้องบรรยายฉาก และความรู้สึกเอาไว้อย่างกว้าง ๆ จากเป็นเครื่องสนับสนุนการดำเนินเรื่อง ทำให้เห็นจริงเห็นจังมากขึ้น ฉากสามารถบอกเนื้อเรื่องได้ว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นที่ไหน เวลาเท่าไร? นักเขียนบทต้องบรรยายเอาไว้เพื่อให้แต่ละฝ่ายเอาไปทำงานต่อได้ตามความมุ่งหมายของนักเขียนและผู้กำกับและสุดท้าย ในความหมายนี้ คือ บรรยากาศของความรู้สึก

การลำดับความสำคัญของบทภาพยนตร์

1. พล็อต (Plot) โครงเรื่องการรวมสถานการณ์ทั้งหมดที่มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน มีปัญหา มีจุดสนใจและมีสาระสำคัญไปในทางใดทางหนึ่งนั่นก็คือ ธีม(Theme)เช่นเวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร เมื่อมี ธีม(Theme) แล้ว ก็จะเห็นลำดับเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดเรื่อง ความเกี่ยวข้องกับตัวละคร โครงเรื่องจะเดินไปอย่างสลับซับซ้อนขนาดไหน และที่สำคัญก็คือ ต้องมุ่งสู่ธีม(Theme)ให้ได้ จึงจะถือว่าเป็นพล็อต พล็อต (Plot) ที่มีเอกภาพสมบูรณ์ โครงสร้างของบทแบบ 3 องก์ (Acts)

ACT I Exposition การเริ่มเรื่องอย่างมีรายละเอียดจะต้องมีวิธีบอกให้ผู้ชมทราบถึงสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจขั้นต้นและสามารถชมต่อได้ด้วยความเข้าใจ ผู้ชมจะต้องทราบว่า เป็นภาพยนตร์แนวไหน และเข้าใจข้อมูลพื้นฐานว่า ใคร ทำอะไรที่ไหน

Initial incident มีเหตุการณ์สำคัญแรก การปูพื้นที่กระจ่างชัดสำหรับสถานการณ์ และตัวละคร ซึ่งจะโยงไปยังเหตุการณ์อื่น ๆ ตลอดเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัย

Conflict เกิดความขัดแย้งขึ้น และอยากติดตามว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป ถ้าเหตุการณ์เริ่มเรื่องน่าสนใจก็จะสามารถดึงดูดผู้ชมไว้ได้จนจบเรื่อง

ACT II Rising action เป็นเหตุการณ์ที่เลื่อนลำดับความเจริญเติบโตของเรื่องเพื่อค่อยๆนำอารมณ์ของผู้ชมไปสร้างความระทึกขวัญให้ติดตามและเข้มข้น

Suspense เป็นความรู้สึกร่วมกับตัวละครและถูกสร้างขึ้นในใจของผู้ชมให้มีความกระวนกระวายใจ กระจายใคร่รู้ หวาดหวั่น รอคอยอย่างใจจดใจจ่อ หน่วงเรื่องว่าจะเป็นอย่างไต่อไป สามารถมีการผันแปรเรื่องหลายครั้งหลายหนอย่างไม่คาดคิด

Climax เหตุการณ์นำมาถึงจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ เป็นฉากสำคัญที่เป็นที่คาดหวังไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม

Crisis ฉากที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นจุดผันแปรเรื่อง เป็นจุดแห่งการเปลี่ยนแปลง และตัดสินใจอะไรบางอย่างตัวละครหลักจะแก้ปัญหาได้หรือไม่ อย่างไร ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับตัวละครตัวนั้น

ACT III Falling action เหตุการณ์หลัง (Climax) เป็นจุดคลี่คลาย เป็นการแก้ปัญหาที่สมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือ

Conclusion บทที่ดี ซึ่งจะต้องมีเหตุการณ์ตามมาเพื่อคลี่คลายปัญหาความสงสัยทั้งหมด และให้ความกระจ่างสมบูรณ์จบเรื่อง

2.ตัวละคร ผู้กำกับการแสดงจะต้องศึกษาวิเคราะห์ตัวละครแต่ละตัวตั้งแต่ตัวสำคัญที่สุด จนถึงบทบาทเล็กน้อยที่สุดว่ามีลักษณะนิสัยใจคอ พฤติกรรม อย่างไร ภูมิหลัง ชีวิตประวัติ และที่สำคัญคือจุดมุ่งหมายในชีวิต ในชีวิตของแต่ละคน และความมุ่งมั่นที่จะไปสู่จุดมุ่งหมายนั้น ว่ามีความเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปอย่างไร เพราะอะไร มีความสัมพันธ์กับตัวละครตัวไหน และความสัมพันธ์นั้นเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่เพราะเหตุใด ตัวละครที่ดีจะต้องมีการพัฒนา (Character Development) เหมือนมนุษย์ที่มีชีวิตชีวจริง ๆ ไม่ใช่หุ่นหรือการ์ตูนแบบ 2 มิติ ที่เรียกว่า (Flat Character) แต่มีความกลม มีความซับซ้อนทางด้านบุคลิกภาพ (Personality) ไม่ใช่มีลักษณะตายตัว ซึ่งเรียกว่าเป็นประเภท type character ที่เราเคยเห็นจนชินตา (Stereotype) ไม่มีอะไรน่าสนใจ เช่น ตัวอิจฉาในละครไทย หรือในละครประเภท (Melodrama) ประเภทแม่ผัวใจโหด นางเอกดีแสนดีแต่อัปโชค ผู้กำกับการแสดงควรจะต้องศึกษาจิตวิทยาเบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ทั่วไป เรื่องจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกที่มีอิทธิพลต่อตัวละคร เพื่อให้เข้าใจสาเหตุที่ตัวละครตัวนั้น ๆ มีพฤติกรรมหรือความกดดันหรือความขัดแย้งภายในจิตใจ ที่ผลักดันให้กระทำการต่าง ๆ ในเรื่อง และให้นักแสดงเข้าใจแรงผลักดัน หรือแรงจูงใจทุกแง่มุมที่มีผลกระทบต่อชีวิต ทศนคติและโลกทัศน์ของตัวละคร ซึ่งจะทำให้การแสดงมีความเป็นจริงและละเอียดขึ้น การตีความตัวละครของผู้กำกับแต่ละคนอาจแตกต่างกัน โดยมูลฐานคือเริ่มต้นจากบท คือจากคำพูดของตัวละคร และจากคำพูดของตัวละครอื่นที่กล่าวถึงตัวละครตัวนั้น ผู้กำกับต้องนำข้อมูลจากบท มาผสมผสานกับแนวความคิดของตนออกมาจนเป็นผลิตผลสุดท้าย ยกตัวอย่างเช่น บทผู้หญิงคนหนึ่งที่เป็นเมียขี้ขลาด ผู้กำกับบางคนอาจตีความว่าเธอเป็นผู้หญิงที่เปราะบาง น่าเห็นใจ ต้องการความรัก ความมั่งคั่งในชีวิต แต่มีความปรารถนาสูงเกินที่ตนจะเอื้อมไปถึง เพราะเธอเป็นธิดาของอภิมหาเศรษฐีตนเองอย่างน่าสงสารใจ แต่ผู้กำกับบางคน อาจประมาณว่าเธอเป็นหญิงสำส่อน มีพฤติกรรมเยี่ยงโสเภณี ขี้สรวล ทำให้ครอบครัวผู้อื่นรำคาญ แต่ผู้กำกับท่านนี้ เห็นสิ่งที่แฝงอยู่ในระหว่างบรรทัดของแต่ละบท ว่าจริง ๆ แล้ว เธอก็มีความขัดแย้งในตัวเธอในการที่ต้องเป็นเมียขี้ขลาด อันเกิดจากประสบการณ์ที่เลวร้ายในชีวิตที่ทับถมกันมาตั้งแต่วัยสาวการสูญเสียทรัพย์สินของครอบครัว ชีวิตคู่ที่เคยล้มเหลว

คอยหลอกหลอนอยู่ในความทรงจำของเธอ เธออ่อนแอไร้ที่พึ่ง ต้องการความรัก แต่กลับกลายเป็น ทาสกามารมณ์ของชายที่เห็นเธอเป็นเพียงแค่เพื่อนนอน ความสามารถของผู้กำกับการแสดงในการ สร้างตัวละครและบทบาท เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีคุณค่าสูง และประสบความสำเร็จ รวมทั้ง เกิดความประทับใจกับผู้ชม

3. ธีม(Theme) แนวความคิดหลักและแนวความคิดอื่น ๆ นักเขียนบทจะมี จุดมุ่งหมายที่จะแสดงแนวความคิดหลักที่เป็นแก่นหรือหัวใจของเรื่อง บางเรื่องอาจมีมากกว่าหนึ่ง แนวคิด แต่จะเน้นความคิดหนึ่งเป็นจุดเด่น ส่วนความคิดอื่นจะเป็นเรื่องรอง เช่น

จิตที่ยึดติด จะทำให้ไม่ได้ไปสุด ไปเกิด ตามแนวพุทธปรัชญา

คนฆ่ากันตายได้เพื่ออาหารเพราะเป็นปัจจัยความต้องการพื้นฐานตามหลักจิตวิทยา

4. Dialogue-diction จากบทที่เป็นคำพูด คือ (Dialogue) แต่ในเชิงของการกำกับ จะมองคำนี้ว่า (Diction)

Diction คือ การเลือกคำพูดที่เหมาะสมในการแสดงความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และ หมายถึงศิลปะของการเจรจา รวมทั้งการพูดออกเสียงได้ไพเราะ ชัดเจน การสื่อความหมายด้วย dialogue บทสนทนา ให้ผู้ชมเข้าใจและมีความรู้สึกร่วมในเหตุการณ์ ผู้กำกับจะต้องสามารถ ตีความหมายและ วิเคราะห์บทสนทนาของตัวละครทุกตัวได้เป็นอย่างดี และละเอียดทุกแง่มุม รวมทั้งควบคุมคุณภาพของการเปล่งเสียงในการพูดของผู้แสดง ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละครและการกระทำในฉากนั้น ๆ

หน้าที่ของบทสนทนา

4.1 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นฐานและภูมิหลังของเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตอนเปิด เรื่อง (Exposition) ซึ่งจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับกาลเวลา สถานที่ บรรยากาศ สีสน สภาพชีวิตและสังคม บางครั้งจะกล่าวถึงแนวคิดหลังของเรื่องด้วย

4.2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังของตัวละคร แสดงบุคลิกภาพ ลักษณะ อุปนิสัยใจ คอ ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ความต้องการ และเป้าหมายสูงสุด หรือแรงผลักดัน ที่มีความสัมพันธ์ สอดคล้องกับเป้าหมายสูงสุดของชีวิตตัวละคร ซึ่งอาจอยู่ในคำพูดของตัวละคร

4.3 แสดงเรื่องราว การกระทำ และเหตุการณ์ในเรื่อง ตามลำดับของ โครงเรื่อง พล็อต (Plot) เหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตที่จะเกิดขึ้น ความขัดแย้งและปัญหาต่าง ๆ ที่ เกิดจากการกระทำนั้น ๆ ซึ่งกระทบกับตัวละครที่เกี่ยวข้อง

4.4 บทสนทนา จะช่วยสร้างจังหวะและลีลา (Rhythm, Tempo) ของแต่ละฉาก

Rhythm จังหวะของการกระทำของแต่ละตัวละครแต่ละตัว

Tempo ลีลา ช้า-เร็ว หรือปานกลาง ของทั้งภาพยนตร์หรือบางฉาก เช่นเดียวกับลีลาของซิมโฟนี จากเดินรำ มีบรรยากาศรื่นเริง ลีลาจะเร็วปานกลาง ฉากรัก ลีลาจะอ่อนหวาน ฉากยิงปืนในตลาด จังหวะและลีลา รวดเร็ว รุนแรงตื่นเต้น บทสนทนาในฉากเหล่านั้น ก็จะมีจังหวะและลีลาตามบรรยากาศของฉาก เหตุการณ์และการกระทำในเรื่อง

5. Atmosphere ถ้าการอ่านบทในรอบแรก จะทำให้ผู้กำกับเห็นภาพฉากและสถานที่ ตามที่ผู้เขียนบทอธิบายไว้แล้ว ซึ่งโดยพื้นฐานแล้ว หน้าที่ของบทที่พูดถึงฉาก ก็คือ

5.1 แสดงภาพสถานที่ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลา

5.2 แสดงสภาพสังคมเศรษฐกิจฐานะความเป็นอยู่

6. Theme song ดังที่กล่าวไปแล้วว่า บทภาพยนตร์อาจให้บรรยากาศทั้งหมด และต้องผ่านการตีความในแง่ของความรู้สึก เพื่อให้ได้มาซึ่ง บรรยากาศที่แท้จริงหลักการที่ง่ายที่สุดในการกำกับการแสดง คือพัฒนาความรู้สึกนั้นให้เป็น (Theme song) เพื่อกำหนดความรู้สึกโดยรวมของภาพยนตร์ทั้งหมด ให้ไปในทิศทางเดียวกัน โดยเฉพาะ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และบทสรุป

เทคนิคการเขียนบทภาพยนตร์

การค้นหาคำความหมายและจัดสัดส่วนจินตนาการ เพื่อวาง องค์ประกอบทางอารมณ์และความรู้สึกในการกำกับการแสดง

1. Action เปิดเรื่องด้วยตัวละครสำคัญให้เข้ามาอยู่ใน การกระทำ ที่สำคัญ ซึ่งจะนำไปสู่ความสำคัญของเหตุการณ์ในเรื่อง หรือสื่อแว่วว่าเหตุการณ์ใหญ่จะเกิดขึ้น ถือเป็นจุดระเบิดเรื่อง การเขียน (Action) ต้องเขียนให้รู้สึกว่าจะมีอะไร ไม่ใช่รู้สึกว่าจะไม่มีอะไรเลย งานเขียนที่ดีต้องมีความน่าสนใจ และน่าติดตามคือเป็นการ ทำให้คนดูรู้สึกว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

2. Emphasis การย้ำด้วยเหตุการณ์ คำพูด หรือการกระทำ เช่น เหตุการณ์นี้จบลงที่หน้าต่างบานหนึ่งซึ่งหน้าต่างบานนี้เคยมีบทบาทในตอนแรก เป็นการตอกย้ำความคิด หรือเป็นภาพแสดงบางอย่างที่ต้องมีความขัดแย้ง เป็นบ่อเกิดของการแสดง และในความขัดแย้งต้องมีผลต่อการตอกย้ำความคิดของตัวละครหลัก แล้วก็จะตอกย้ำต่อตัวละครที่เป็นรอง ความคิดในเชิงตอกย้ำมักจะมีส่วนของ ความขัดแย้ง มากกว่าการเห็นดีเห็นงาม ไปด้วยกัน สิ่งที่จะทำให้เรื่องราวน่าติดตามคือ “การตอกย้ำทางความคิดที่ขัดแย้ง” การตอกย้ำจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาที่รู้สึกบีบคั้นและกดดัน

3. Promise สัญญาบางอย่างที่บอกคนดู มันคือ “ประเด็น” ของเรื่องที่ทำให้คนดู

คาดการณ์ว่าต่อไปจะเกิดอะไรขึ้น และคนดูต้องใช้ความคิดในการตีความ เป็นการต่อสู้ระหว่างค่านิยมกับความเป็นมนุษย์ เป็นเรื่องราวของการตัดสินใจ

4. Protagonist การแนะนำตัวเอกอย่างมีชั้นเชิง การบอกเล่าความคิดของเขา การที่เขาต้องไปอยู่ใน การเผชิญหน้ากับปัญหา มีทางออกหรือไม่มีทางออก ต้องต่อสู้กับตัวเองอย่างตีบตัน หรือมีมือจากตัวละครอื่นเข้ามาช่วยเหลือ

5. Well-rounded ตัวละครของภาพยนตร์ยุคใหม่ มักอยู่ในสถานการณ์ที่ล่อแหลมเหมือนจะดี แต่ก็ร้ายสภาวะของมนุษย์ปัจจุบันตกอยู่กับสถานการณ์เป็นตัวแปรหรือตัวละครทั้งหมดต่างเป็นตัวแทนของอะไรซักอย่าง เช่น ตัวแทนของความดีและความจริงแต่ไม่ใช่คนดีกับผู้ร้าย

6. Narrator ใครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือเป็นคนเล่าเรื่อง เช่นเป็นเรื่องของอาชญากร แต่ถูกเล่าผ่านสายตาของตำรวจหรือเป็นการเล่าผ่านตัวอาชญากรเอง ซึ่งการเดินทางมีหลายลักษณะ เช่น เดินเรื่องเดี่ยว เดินเรื่องคู่

7. Gambler การเดิมพันกับอะไรซักอย่างของตัวละคร สิ่งที่มีเสน่ห์ที่สุดคือการเดิมพันชีวิตเพื่ออะไรซักอย่าง เช่น ให้มีชีวิตที่ดีขึ้นกว่านี้ สักวันต้องแก้แค้นให้ได้ และสุดท้ายการเดิมพันอาจลงท้ายด้วยความสำเร็จหรือเป็นความเจ็บปวด แต่ทั้งหมดล้วนเดินเรื่องไปภายใต้ความคืบหน้าของตัวละคร

8. Setting ในภาพยนตร์ จะต้องอิงกับสถานที่เป็นหลัก และผ่านการตีความในหลาย ๆ ส่วนก่อนจะเติมแต่งรายละเอียดด้วยสมมุติฐานของความรู้สึก เช่นตัวละครเหงา ถ้านั่งเฉย ๆ อาจไม่เหงา ก็เพิ่มให้ฝนตก นักเขียนต้องคิดในเชิงสุนทรียศาสตร์ มันเป็นเรื่องราวแห่งเวลาของความรู้สึกตรงนั้น เอาอารมณ์มาจับ ต้องแสดงสิ่งที่ตัวละครรู้สึกให้เร็วที่สุด และสุดท้าย กระบวนการ ถ่ายทำในส่วนของ ออกแบบฉากจะขยายภาพในจินตนาการให้เป็นภาพจริง

9. Scene imagery บางฉากที่อ่านบทแล้วต้องตีความเป็นภาพ ...ต้องกำกับ ... คือภาพที่เห็นแล้วเข้าใจ ไม่ต้องพูด เป็นภาพของความรู้สึกที่ “ใช่” และสื่อความหมายได้ เป็นเพียงภาพแสดง ไม่ใช่บทสรุปซะทีเดียว

10. Beginning at the end “การเริ่มต้นคือการลงท้าย” เมื่อมีจุดเริ่มต้น ต้องคิดถึงจุดจบของเรื่องก่อน¹¹

¹¹ Director piak, ผู้กำกับกับคนเขียนบทและการตีความ [ออนไลน์],สืบค้น 20 พฤษภาคม2557,เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=834812>

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การทำบทภาพยนตร์

จากข้อมูลใน การทำบทภาพยนตร์และตีความบทภาพยนตร์ โดยคิดจากเรื่องความเป็นตัวคนและสิ่งแวดล้อมจึงสร้างความสัมพันธ์ของ ตัวละครหลัก โดยให้ทั้งคู่มีความสัมพันธ์ที่สนิทสนมกันแต่มีสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน และเป็น โครงเรื่องดังนี้

Set up ผู้หญิงสองคนที่เป็นเพื่อนสนิทกันมาก

Conflict ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มห่างกัน เพราะสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน

Confrontation ตัวละครฮิลล์โกหกเชอร์รี่เพื่อจะไปกับผู้ชายคนหนึ่ง ในขณะที่เชอร์รี่เจอกล้องที่ลบลูคินและสิ่งของได้

Climax เชอร์รี่ใช้กล้องถ่ายรูปถ่ายให้เพื่อนทุกคนหายไป

Conclusion เชอร์รี่ถ่ายรูปตัวเองให้หายไปด้วย เพราะไม่มีฮิลล์อีกแล้ว

Action การเปิดเรื่อง เลือกว่าจะให้ตัวละครมีกิจกรรมที่ทำให้คนดูมีภาพจำเพื่อวางไว้ในตอนจบในการใช้ทำเดียวกันแต่ความสัมพันธ์ได้ต่างออกไปแล้ว

Emphasis การย้ำเหตุการณ์ในเรื่อง มีสองเหตุการณ์ เหตุการณ์แรกคือ การเดินมาโรงเรียนซึ่งตัวละครจะเดินแข่งกันเพื่อไปโรงเรียนก่อนกันทุกเช้า เป็นส่วนที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นความหมายถึงความสัมพันธ์ที่ค่อยๆ เปลี่ยนไป เหตุการณ์ที่สอง การขานเรียกชื่อเพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงในวันที่ตัวละครหนึ่งหายไปแล้ว

Promise สัญญาบางอย่างที่บอกคนดู มันคือ “ประเด็น” คือตอนที่ถ่ายรูปแฟนของฮิลล์และเมโลเดียนแล้วนิสัยของเธอเปลี่ยนไป หมายถึง สิ่งที่หายไปมีส่วนกับการที่ทำให้ฮิลล์เป็นคนแบบนั้นเมื่อสิ่งแวดล้อมของเธอหายไปทีละอย่างเธอจึงค่อยๆ เปลี่ยนไป

2. ตัวละคร

สร้างความน่าสนใจของตัวละคร ด้วยการเลือกให้เป็น นักเรียนหญิงสองคน เพื่อให้สามารถแสดงอารมณ์คลุมเครือ และแสดงความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ได้มากกว่าผู้ชาย ตัวละครทั้งคู่สนิทกันมากเพื่อไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาดในการลบอีกคนหนึ่งหายไป ทำให้อีกคนมีสถานะไม่มีตัวตนเช่นกัน

สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน เชอร์รี่เป็นตัวละครที่ไม่มีเพื่อนและคนเดียวที่เป็นเพื่อนเธอคือฮิลล์จึงทำให้เชอร์รี่เลือกลบผู้คนรอบข้างของฮิลล์ เพื่อเหลือเพียงเธอแต่ปรากฏว่าฮิลล์ไม่มีความทรงจำเกี่ยวกับเชอร์รี่อีก เพราะ สิ่งแวดล้อมของฮิลล์รัยล้อมไปด้วยเพื่อนๆมากมาย และนั่นเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เธอสนิทกับเชอร์รี่

3.การใช้สัญลักษณ์

กล้องในเรื่องเปรียบเสมือนกับ สิ่งที่บันทึกความทรงจำในช่วงแรกและหลังจากที่กล้องพังลง ซึ่งในขณะเดียวกันความสัมพันธ์ของทั้งคู่ก็ค่อยๆห่างกัน กล้องจึงเป็นตัวแทนความรู้สึกของ เซอร์รี่ และเลือกที่จำใช้มันในฐานะโลกของเซอร์รี่ มากกว่าความเป็นแฟนตาซีเพื่อให้เน้นกับ ความสำคัญทางความรู้สึกตัวละครมากกว่า

4.การถ่ายทำ

1.แนวคิดแบบสังนิยม

ใช้การกำกับโดยให้นักแสดงช่วยวิเคราะห์ ตัวละคร ของตัวเองและอธิบาย โครงสร้างสิ่งแวดล้อมและความสัมพันธ์ของ ตัวละคร ในห้องเพื่อให้นักแสดงสร้างความเข้าใจใน ส่วนของตัวเอง เพื่อเน้นให้ได้การแสดงที่เป็นธรรมชาติโดยเน้นจากตัวนักแสดงเป็นหลัก การกำกับ ภาพเน้นใช้ขนาดภาพระดับสายตาแบบ สังนิยม แต่ใช้การ โฟกัสแบบชัดตื้น คือเห็นเฉพาะในจุดที่ สำคัญ หรือต้องการแสดงให้เห็นเพื่ออธิบาย การมีอยู่ ของสิ่งสำคัญ ในโลกของตัวละครเซอร์รี่ที่ถูก ขับออกมา ใช้สภาพแสงธรรมชาติ เน้นใช้แสงให้เข้าจากด้านข้างทั้งสองด้าน

2.แนวคิดแบบรูปแบบนิยม

ใช้ในรูปแบบของการเล่าเรื่อง เช่นการจงใจใส่ภาพอดีตของตัวละครในการตัดต่อ การสลับภาพเร็ว การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดพื้นที่ การยื่นของตัวละคร เช่นฉาก ที่ฮิลล์ถูก ถ่ายรูป เป็นการยื่นแบบเดียวกันในฉากแรก

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวทางของบทภาพยนตร์

เป็นภาพยนตร์แนวดราม่า เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเพื่อนสนิทสองคนที่วันหนึ่ง ความสำคัญของคนและกันเริ่มจางหาย

ประเด็นเรื่อง

สิ่งแวดล้อมรอบตัวทำให้เรามีตัวตน

โครงเรื่อง

เชอร์รี่พบกับกล้องตัวหนึ่งที่พบว่ามันสามารถลบอะไรก็ได้ให้หายไปและจะไม่มีใครมีความทรงจำกับสิ่งนั้นอีก เธอใช้มันเพื่อลบทุกสิ่งที่มาแย่งความสำคัญของเธอจาก ฮิลล์ เพื่อนสนิทของเชอร์รี่

เรื่องย่อ

เชอร์รี่ และ ฮิลล์ เป็นนักเรียนหญิงที่สนิทกันมาก จนวันหนึ่งความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มห่างกัน เพราะฮิลล์มีเพื่อนชายมาสนิทด้วย เชอร์รี่ไปซื้อกล้องตัวหนึ่งเพื่อนำมาทำรายงานแต่พบว่าสิ่งไหนก็ตาม ที่เธอถ่ายจากกล้องตัวนั้น จะหายไปรวมถึงความทรงจำของผู้คนต่อสิ่งนั้นด้วย เชอร์รี่ใช้มันเพื่อทำให้คนสำคัญรอบๆตัวฮิลล์หายไปจนเหลือแค่เธอ

วิเคราะห์ตัวละคร

เชอรี นักเรียนมัธยมปลายปีที่5 อายุ17 ปี ผิวขาว ผอม หน้าตาเรียบๆ จืดๆ เป็นคนเรียบร้อย ชื่อร่างกายอ่อนแอ ผมสั้นถึงบ่า เธอเป็นลูกคนสุดท้อง มีพี่ชายสองคน โตมาในครอบครัวที่ค่อนข้างมีระเบียบ ทำให้เธอเป็นคนเก็บความรู้สึกและมีโลกส่วนตัวสูง ตอนเด็กมักจะถูกแกล้งและไม่มีเพื่อนฝูง เนื่องจากเก็บตัว จนกระทั่งพบกับฮิลล์ เพื่อที่เข้ามาทำความรู้จัก และเห็นเธอมีตัวตน เชอรีเมื่ออยู่กับฮิลล์จึงเป็นคนร่าเริง และ มีความมั่นใจขึ้น

ฮิลล์ นักเรียนหญิงมัธยมปลายปีที่5 อายุ17 ปี ผิวขาว น่ารัก สง่า เป็นคนร่าเริง ผมยาว เธอเป็นดาวโรงเรียน และเป็นที่รักของเพื่อนๆ เธอเติบโตมาในครอบครัวที่ร่ำรวย เป็นลูกคนเดียว สำหรับฮิลล์เชอรีคือ เพื่อนสนิท ที่เข้าใจ และคอยรับฟังเธอได้จริงๆ

บทภาพยนตร์

Scene1 เดินวันแรก

ภายนอก / ทางเดิน ไปโรงเรียน / เช้า

เชอรีรอฮิลล์อยู่ตรงทางเดิน ฮิลล์เดินผ่านเชอรีโดยไม่ทักทาย เชอรีเดินแซงฮิลล์ ทั้งคู่สลับกันเดินแซง จนกระทั่งฮิลล์เดินมาตักด้านหน้าของเชอรี

ฮิลล์

ข้อมูลรายงานที่ให้ไปหาอะ

เชอรีไม่ตอบ แต่สะบัดมือให้เธอหันหลังไป ฮิลล์หันหลัง ฮิลล์หันหลัง เชอรีผูกโบว์ที่มัดผมของเธอให้เรียบร้อย

เชอรี

เอามาแล้ว ทำไมจับบ่นจัง

ฮิลล์หันกลับมา เชอรียื่นข้อมูลรายงานให้ฮิลล์ ฮิลล์สะบัดมือเชอรีหันไป เธอผูกโบว์ให้เชอรี เมื่อเสร็จแล้วทั้งคู่รีบวิ่งไปโรงเรียน

Scene2 เรียกชื่อหนึ่ง

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

มีการเรียกชื่อ โดยเชอร์รี่เลขที่ 39 และเรียกชื่อเพื่อนคนสุดท้ายเลขที่ 40

Scene3 นักรอ

ภายนอก / ลานโรงเรียน / เย็น

เชอร์รี่นักรอฮิลล์ ฮิลล์วิ่งมา ในมือถือเมโลเดียน

เชอร์รี่

เห้ย กลับกัน หัวแล้ว

ฮิลล์

เดี๋ยวก่อน หนูให้มึงทายว่าเพลงนี้เป็นเพลงอะไร

ฮิลล์หยิบเมโลเดียนขึ้นมาเป่า ในจังหวะที่เพลงเชอร์รี่ก็แอบถ่ายรูปฮิลล์ไว้ ฮิลล์เข้าไปแย่งกลอง ทั้งคู่ ยื้อแย่งจนกลองตกและพัง ฮิลล์ทำเนียนหนีออกไป เชอร์รี่รับวิ่งตามไป โดยเธอไม่โกรธที่กลองพัง

Scene4 เรียกชื่อสอง

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

มีการเรียกชื่อกันเหมือนเดิม โดยเรียกเลขที่ 39 และ 40 เลขที่สุดท้าย ตามลำดับ

Scene5 รายงานหน้าชั้น

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

เชอร์รี่และฮิลล์ออกมารายงานหน้าชั้น

Scene6 พักกลางวัน ขอเปลี่ยนคู่ทำรายงาน

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

ฮิลล์เดินมาหาเชอร์รี่ที่โต๊ะเรียน

ฮิลล์

เชอร์รี่รายงานครึ่งหน้าหนูขอทำกับด้านะ

เชอร์รี่

มึงเป็นอะไรหรือเปล่าวะ

ฮิลล์

“พอดีตำมันอ่อนวิชานี้ละ อยากรช่วยมัน

เชอร์รี่

“แล้วกูจะทำกับใครวะ

เพื่อนเลขที่40 เดินผ่านมา

ฮิลล์

นิ มึงมีคู่อำนาจหรือยังวะ ทำกับเชอร์รี่ได้ไหม

นิ

ยังเลย ได้ดี

ฮิลล์เดินจากไป เชอร์รี่มองตามหลัง

Scene7 โทรหาฮิลล์ไปซื้อกล้อง

ภายนอก / สวนสาธารณะ / กลางวัน

เชอร์รี่ โทรหาฮิลล์ให้ไปซื้อกล้องเป็นเพื่อนแต่ฮิลล์ไม่ว่าง

Scene8 ตลาดขายของมือสอง

ภายนอก / ตลาดขายของมือสอง / กลางวัน

เชอร์รี่เดินซื้อกล้อง เธอหยิบกล้องอันหนึ่งขึ้น มันยังมีสภาพดีอยู่ เธอซื้อกล้องตัวนี้ไป

Scene9 เดินเล่นถ่ายรูปตึก

ภายนอก / ลานกว้าง / กลางวัน

เชอร์รี่เดินเรื่อยเปื่อย เธอถ่ายภาพตึกกว้าง

Scene10 มาทำรายงานกับเพื่อนเลขที่40

ภายใน / ลานใต้ชั้นเรียน / กลางวัน

เชอรีมาสาย นินั่งรออยู่ ทั้งคู่ช่วยกันทำรายงาน เชอรีถ่ายรูปนิ

Scene11 เลขที่40หายไป

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

มีการเรียกชื่อเหมือนเดิม แต่ไม่มีการเรียกชื่อเลขที่40 และอาจารย์ประจำชั้นก็บอกว่าเชอรีเป็นคนเดียวที่ยังไม่ส่งรายงาน

Scene12 สงสัย

ภายใน / ทางเดินอาคาร / กลางวัน

เชอรีกับอิลด์เดินตามทางเดินพูดคุยว่าทำไมเชอรีไม่ทำรายงานมา

อิลด์

เชอรีทำไมมึงไม่ทำรายงานมาวะ

เชอรี

กูทำมาแล้ว ทำกะไอนิไง วันนี้ทำไมมาโรงเรียนก็ไม่รู้ โทรไปก็ไม่รับ

อิลด์

นิไหนวะ

เชอรี

อ้าวก็ไอนิเลขที่41 ไงที่มึงให้กูไปทำรายงานกับมันอะ

อิลด์

มึงทำรายงานคนเดียวไม่ใช่หรอวะ

เชอรีทำหน้าที่มึงง

ฮิลล์

จี๋เกียงทำก็ไม่บอก

Scene13 มาหานีที่บ้าน

ภายนอก / หน้าบ้านนี้ / กลางวัน

มาหานีที่บ้าน แต่ไม่พบและแม่ของนิกี้บอกว่าเธอไม่มีลูกสาว

Scene14 ตึกหายไป

ภายนอก / ลานกว้าง / กลางวัน

เชอร์รี่เดินกลับบ้านอย่างสงสัย เธอเดินผ่านลานกว้างที่เธอเคยถ่ายรูปตึกเมื่ออาทิตย์ก่อน ตึกหายไปแล้ว เธอวิ่งออกไป พร้อมโทรหาฮิลล์

Scene15 พิสูจน์

ภายนอก / ตึกแห่งหนึ่ง / กลางวัน

ฮิลล์เดินมาหาเชอร์รี่ เชอร์รี่ถ่ายรูปตึกเพื่อจะแสดงว่ากล้องเธอถ่ายอะไรสิ่งนั้นจะหายไปได้ แต่ตึกไม่หายไป

Scene16 ตึกหายไปพิสูจน์ได้แล้ว

ภายนอก / ตึกแห่งหนึ่ง / กลางวัน

เชอร์รี่วิ่งพาฮิลล์มาดู ที่ถ่ายตึกเมื่อวาน ตึกหายไปแล้ว แต่เหมือนเชอร์รี่จำเรื่องที่เกิดขึ้นไม่ได้

Scene17 ตึกหายไปแล้ว

ภายนอก / ตึกแห่งหนึ่ง / กลางวัน

เชอร์รี่วิ่งพาฮิลล์มาดู ที่ถ่ายตึกเมื่อวาน ตึกหายไปแล้ว แต่เหมือนเชอร์รี่จำเรื่องที่เกิดขึ้นไม่ได้

Scene18 กูไม่ได้บ้า

ภายใน / ทางเดิน / กลางวัน

เซอรี

กูไม่ได้คิดไปเองนะเว้ย นี่มึงไม่เชื่อกูใช่ไหม กูถ่ายอะไรแม่งก็หายไปหมดเลยจริงๆ

ฮิลล์

เชื่อดี เอาใจมึงลองเอากล้องไปถ่ายอาจารย์บูจิต มึงจะได้ไม่ต้องเรียนเลขง

เซอรี

นี่ใจมึงไม่เชื่อกู เดียวกูก็ถ่ายมึงคนแรกเลย

ฮิลล์

ถ้ามึงถ่ายคุณแรกแล้วใครจะมานั่งฟังมึงเพื่อเจอ แบบนี้ละวะ นี่ก็เย็นแล้วมึงกลับไปก่อนเลยนะ

เซอรี

อ้าว ไม่กลับด้วยกันหรือ

ฮิลล์

เอ่อ อ่อ กูมีซ้อมดนตรีอะ มึงกลับไปก่อนเลย

ฮิลล์เดินจากไป เซอรีนั่งอยู่ เธอถือกระเป๋า เธอลืมของไว้ที่ห้องเรียน

Scene19 ลืมของ

ภายใน / ห้องเรียน / เย็น

เซอรีเดินเข้ามาในห้องหิบบสมุดในลิ้นชักของเธอ เธอเห็นเมโลเดียนของฮิลล์วางอยู่ใต้ลิ้นชักเธอจึงหยิบและเดินออกไป

Scene20 โโกหก

ภายใน / ทางเดิน / เย็น

เชอร์รี่รับวิ่งเอาเมโลดี้ไปให้ฮิลล์ที่ห้องซ้อม แต่เธอก็เห็น ฮิลล์เดินไปกับเพื่อนชายคนหนึ่งอย่างสนิทสนม เธอมองอย่างเสียวๆ จนฮิลล์และเพื่อนชายเดินไปไกล เธอวางเมโลดี้ลงก่อนจะถ่ายมัน

Scene21 สวนทาง

ภายนอก / ทางเดิน / กลางวัน

ฮิลล์เดินจับมือกับเพื่อนชาย เชอร์รี่เดินผ่านมาพอดี และเธอเดินสวนไปอย่างรวดเร็ว

Scene22 ลบ

ภายนอก / ทางเดิน / กลางคืน

เพื่อนชาย เดินลงมาหน้าหอหลังจากมีข้อความเรียกเขาให้ลงมาเจอ เสียงกล้องถ่ายรูปดังขึ้น

Scene23 เดินไปโรงเรียนด้วยกันวันสุดท้าย

ภายนอก / ทางเดินไปโรงเรียน / กลางวัน

เชอร์รี่มารอฮิลล์ด้วยความตื่นเต้น แต่ฮิลล์เดินสวนเชอร์รี่ไปราวกับคนไม่รู้จักกัน ทั้งคู่ทะเลาะกัน ฮิลล์เดินหนีกลับไป

Scene24 ลบทุกคน

ภายใน / ทางเดิน, ห้องเรียน / กลางวัน

เชอร์รี่เดินไปในโรงเรียนและถ่ายรูปเพื่อนทุกคน

Scene25 เหลือคนเดียว

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

ฮิลล์เดินเข้ามาในห้องเรียนแต่ราวกับเธอไม่มีชีวิต เธอจำเชอร์รี่ไม่ได้ เชอร์รี่เดินเข้ามาทักฮิลล์ ก่อนเดินไปที่โต๊ะ เธอหยิบมันขึ้นมาแลดูฮิลล์

Scene26 หายไปหมด

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

เชอร์รี่ปิดหน้าต่างที่ละบาน จนห้องมืด

Scene27 นึกถึง

ภายนอก / ทางเดิน / กลางวัน

ทั้งคู่เดินกลับบ้านด้วยกัน

Scene28 รูปสุดท้าย

ภายใน / ห้องเรียน / กลางวัน

เชอร์รี่ถ่ายรูปตัวเอง

บทที่ 4

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Preproduction)

การตีความบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เรื่องเชอร์ลีวัลด์ถูกปรับมาจาก บทภาพยนตร์เรื่อง แสงอวสาน ของอิตา เหมวดี ที่เขียนขึ้นในวิชา Film Production โดยเป็นเนื้อเรื่องของช่างภาพเบื้องหลังกองถ่ายที่ไปพบกล้องที่ถ่ายสิ่งไหนสิ่งนั้นก็หายไป ตัวละครใช้กล้องเพื่อถ่ายสิ่งที่เป็นตัวตนของพ่อเขาที่ตายจากไปแล้วให้หายไป เพื่อให้แม่ของเลิกอยู่กับอดีต แต่ปรากฏว่าแม่เขาหายไป ส่วนประเด็นของเรื่องคือ สิ่งแวดล้อมทำให้เรามีตัวตน และเป็นส่วนที่ข้าพเจ้าสนใจที่สุดจึงนำ บทภาพยนตร์นี้มาตีความใหม่ โดยนำมาเฉพาะ เรื่องราวของกล้องที่ถ่ายสิ่งต่างแล้วหายไป และประเด็นของเรื่อง

ส่วนที่ข้าพเจ้ามีความสนใจในตัวบทเรื่องนี้ คือส่วนของการ มองข้าม เรื่องกล้องถ่ายรูปที่แปลกประหลาดอันนี้และเน้นไปในส่วนของความสำคัญ และความสัมพันธ์ต่อสิ่งที่คุณใช้กล้องเลือก จะลบนั่นมากกว่า จึงเปรียบได้ว่าคนที่หายไปนั้นไม่ได้ตายไปจากโลกจริงๆ เขาตายไปในความรู้สึกของผู้สังเกตต่างหาก

การขึ้นบทภาพยนตร์ใหม่

อย่างที่กล่าวไปในบทก่อนๆ ว่าข้าพเจ้าตั้งใจทำภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อหาแนวทางการทำภาพยนตร์ที่ชัดเจน จึงตั้งใจให้ภาพยนตร์นั้นตั้งอยู่ในภาพยนตร์แนวบันเทิง(รูปแบบคลาสสิก) เพื่อให้เกิดการสื่อสาร ไร่อารมณ์ของคนดู เพื่อตัดปัญหาไม่ให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการทดลองมากเกินไปและข้าพเจ้าอยากเน้นเรื่องการสื่อสารต่อคนดูและต้องการเห็นการตอบสนองหรือปฏิกิริยาที่ชัดเจนจึงนำเรื่องราวมาสู่บริบทของเด็กนักเรียนที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แนวบันเทิงและมีเรื่องราวความสัมพันธ์ที่ชัดเจน หลากหลายอีกด้วย

เนื้อเรื่อง จึงพูดถึงเรื่องของนักเรียนหญิงสองคนที่เป็นเพื่อนสนิทกันมาก แต่ความสัมพันธ์ก็เริ่มไม่มั่นคง ซึ่งเหตุผลที่เลือกเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะ ผู้หญิงมีความละเอียดอ่อน ต่อความสัมพันธ์และประจบประแจงกว่าผู้ชาย ในเรื่องถูกแบ่งให้มีสามช่วง

ช่วงแรก ช่วงที่แสดงความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งคู่ ตัวบทแสดงให้เห็นถึงความสนิทสนมของตัวละครทั้งสองและสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตของทั้งคู่

ช่วงที่สอง แสดงถึงปัญหาที่เกิดขึ้นคือการที่ตัวละครหนึ่งมีสังคมอื่นๆ ทำให้อีกตัวละครเกิดความน้อยใจและสร้างรอยร้าวๆ ในความสัมพันธ์ขึ้น

ช่วงที่สาม การได้กล้องของตัวละครหลักที่ใช้ลบผู้คนรอบข้างเพื่อนของเธอเพื่อให้เหลือเพียงตัวเธอ และสุดท้ายทำให้เพื่อนของเธอไม่รู้จักเธออีกแล้ว

ตัวละคร

เซอริ เป็นตัวละครที่ค่อนข้างเก็บความรู้สึก และเกรงใจต่อตัวเพื่อนอีกคนเสมอ สำหรับเซอริ ฮิลล์เปรียบเสมือนเพื่อนคนเดียวของเธอ ในตอนจบที่เธอถ่ายทุกคนหมดแล้ว จนทำให้ฮิลล์กลายเป็นคนไม่รู้จักเธออีกเพราะ คนรอบข้างเหล่านั้นก็มีส่วนทำให้ฮิลล์มีตัวตนแบบนี้ และจึงได้สนิทกับเซอริ เมื่อเธอถ่ายฮิลล์ ก็เหมือนกับตัวตนของเธอหายไปด้วย หลายฉากจึงแสดงให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวของตัวละคร

ฮิลล์ เป็นตัวละครที่เป็นจุดศูนย์กลางของทุกคน สำหรับเธอเป็นคนร่าเริงและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีทำให้เธอเป็นคนที่มีเพื่อนมากมาย หลายๆ ครั้งเธอจึงมองข้ามความรู้สึกของเซอริ

การเชื่อมโยงเรื่องราวและการใช้สัญลักษณ์

กล้องในเรื่องแท้จริงแล้วไม่ได้ถูกเน้นให้ดูพิเศษมากนัก เพราะตั้งใจให้มันเป็นแค่สิ่งที่ทำหน้าที่บันทึกความทรงจำ ซึ่งความทรงจำในที่นี้คือความสำคัญ ดังเช่นเราเลือกจะบันทึกสิ่งใด สิ่งนั้นมักจะเป็นสิ่งสำคัญ ในฉากต่างๆของเรื่องกล้องได้ทำหน้าที่นั้น จนกระทั่งมันพัง และตัวละครฮิลล์ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อความรู้สึกของเซอริ นี่เป็นสัญลักษณ์ ของรอยแตกหักเล็กๆ หลังจากนั้น กล้องที่ใช้บันทึกก็เปลี่ยนแปลงหน้าที่ของมัน ด้วยการทำให้สิ่งที่สำคัญให้ไม่มีความสำคัญ คือการลบมันออกไป กล้องที่ใช้ลบคนอันนี้บทบาทของมันจึงเป็นการแทนที่ความรู้สึกของตัวเซอริ ในการต้องการลบคนรอบข้างของฮิลล์ออกไป และในตอนสุดท้ายเซอริเลือกจะลบตัวเองออกไปหลังจากเธอถ่ายฮิลล์ไปแล้ว เพราะสิ่งที่ทำให้เซอริมีตัวตนก็คือฮิลล์นั่นเอง

การคัดเลือกนักแสดง (Casting)

การคัดเลือกนักแสดงของข้าพเจ้านั้นค่อนข้างจำกัดด้วยหลายปัจจัย เนื่องจากช่วงเวลาที่จำกัด ดังนั้นหลักการเลือกตัวละครจึงมีปัจจัยจาก คนที่มีเวลาและสะดวกในการถ่ายทำเป็นส่วนแรก ทำให้ลักษณะตัวละครบางตัวอาจไม่ตรงกับที่คิดไว้จึงใช้วิธีปรับบทและคาแรคเตอร์ให้เข้ากับนักแสดงที่มารับบทบาทแทน

ตัวละครเซอรี เป็นตัวละครที่ต้องใช้การแสดงที่เก็บความรู้สึกได้ แต่แสดงออกมาโดยที่ไม่ชัดเจนมาก จึงเลือกนักแสดงที่นิ่งๆ เพื่อให้ในเวลาการแสดง อารมณ์จะออกมาน้อยทางสีหน้า หลังจากเลือกนักแสดงที่มาเล่น สิ่งที่ไม่ตรงกับตัวละครที่คิดไว้ คือการแสดงที่ดูเก็บกด และดูน่ากลัวได้ เมื่อมีอารมณ์โกรธ แต่นักแสดงที่มาเล่นกลับดูเป็นการแสดงที่แสดงออกน้อย และชื่อกๆ จึงเห็นว่าควรปรับบทให้เป็นในลักษณะของนักแสดง ด้วย



ภาพที่ 9 เซอรีรับบทโดย มัณณา เพิ่มพูนธัญญะ

ตัวละครฮิลล์ เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของดาวโรงเรียน และต้องดึงดูดผู้คนรอบข้างมากกว่าเซอรี แต่เมื่อทั้งคู่อยู่ด้วยกันก็ต้องเห็นความเข้ากัน และน่ารัก ซึ่งก็ต้องมีลักษณะรูปร่าง ผิวพรรณที่อยู่กับนักแสดงคนแรกได้ด้วย และการแสดงของตัวละครนี้ไม่ต้องใช้อารมณ์ที่ยากมากนัก จึงดูที่ความสดใส ร่าเริง และขี้มุก



ภาพที่10 ฮิลล์ รับบทโดย สุพิชญา โกวิทยานนท์

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

การกำกับแสดง

ยึดหลักภาพยนตร์รูปแบบ สัจนิยม ที่เน้นให้ตัวละครพูดกันอย่างเป็นธรรมชาติ ในลักษณะของตัวนักแสดงมากกว่าที่จะประดิษฐ์ท่าทางหรือคำพูดเพื่อให้ดูสมจริงและให้นักแสดงคิดบทพูดหรือเรื่องราวขึ้นมาเสริมได้ตามความรู้สึกในระหว่างพูดคุยและค่อยๆ เล่น วิธีการกำกับคืออธิบายเหตุการณ์โดยรวม ไม่ต้องให้นักแสดงยึดติดกับบทพูดมาก เนื่องจากนักแสดงยังไม่สนิทกัน วิธีการสำคัญคือการกำกับเวลาพักการเข้าไปคุย โดยให้ทั้งคู่มีโอกาสแลกเปลี่ยนพูดคุยกันเรื่องส่วนตัวทำให้มีผลต่อการถ่ายจริงมากขึ้น

การกำกับภาพ

เน้นใช้ขนาดภาพระดับสายตาแบบ สัจนิยม แต่ใช้การโฟกัสแบบชัดตื้น คือเห็นเฉพาะในจุดที่สำคัญ หรือต้องการแสดงให้เห็นเพื่ออธิบาย การมีอยู่ของสิ่งสำคัญในโลกของตัวละครเซอร์ที่ถูกขับออกมา อีกทั้งยังใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Hand – Held เพื่อให้ความรู้สึกไม่มั่นคงของตัวละครเซอร์และดูเป็นภาพเหตุการณ์จริง รวมถึงมีบางฉากที่ใช้การถ่ายแบบ Long take เพื่อให้ติดตามตัวละครในช่วงสภาวะอารมณ์ไม่ปกติและทำให้ฉากนั้นดูสมจริงขึ้นการใช้ขนาดภาพที่ต่างกันเพื่ออธิบายถึงสถานที่ที่หายไปเนื่องจากไม่สามารถลบโครงสร้างที่ใหญ่โตมาๆ หายไปได้ จึงต้องแก้ปัญหาด้วยการใช้ขนาดภาพ ที่ต่างกันในการเล่าเรื่องว่าตึกหายไปแล้ว

การจัดองค์ประกอบภาพ

เน้นใช้การจัดวางตำแหน่งและพื้นที่ของตัวละครแบบ รูปแบนนิยม คือตำแหน่งของเซอร์ในห้องเรียน จะอยู่หลังฮิลล์แสดงความหมายว่ามุมมองของเซอร์มองเห็นเพียงตัวละครฮิลล์ การใช้ท่าทางในฉากเปิด กับฉากลบฮิลล์ เป็นท่าทางที่ให้เชื่อมโยงกับฉากแรกเพื่อแสดงความหมายที่เซอร์ไม่มีฮิลล์อยู่แล้ว ไม่ว่าจะลบเธอไปหรือไม่ก็ตาม

การจัดแสง

ใช้สภาพแสงธรรมชาติ เน้นใช้แสงให้เข้าจากด้านข้างทั้งสองด้าน จะเกิดเป็นแสงฟุ้ง ทำให้เกิดความรู้สึก โลกความฝัน (Utopia) ในอุดมคติ ของทั้งคู่ จนฉากสุดท้ายหลังจากปิดหน้าต่างทั้งหมด แสงสว่างในเรื่องก็แทนสัญลักษณ์ของสิ่งแวดล้อมที่ส่องแสงให้กับตัวตน ก็คือฮิลล์เปรียบเสมือนแสงสว่างที่ส่องให้เซอร์มีตัวตน เมื่อฮิลล์หายตัวไปแล้ว แสงนั้นก็มืดลง ในฉากจบเป็นห้องมืด มีเพียงแสงแฟลชจากกล้องที่สะท้อนให้เห็นตัวละครเป็นครั้งสุดท้าย

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post Production)

การตัดต่อ

จากการที่บอกไปก่อนหน้านี้ว่าต้องการให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความบันเทิงจึงใช้รูปแบบภาพยนตร์ รูปแบบนิยม โดยมีการรับหน้า รับการกระทำ และการตอบสนองต่อการกระทำ มีการใช้ภาพซ้ำ

การปรับสี

เป็นเรื่องที่อธิบายได้ยากที่สุดนอกจากการสนิมส่วนตัวแล้วสิ่งที่ตัวผู้ทำเลือกปรับสีให้มี สีน้ำเงิน และแดง เข้าไป มากขึ้น คงเป็นเพราะอยากให้แสดงให้เห็นโลกของตัวละครในแบบรูปแบบนิยม เพื่ออธิบายความผิดปกติของตัวละคร และการบิดเบือนความจริงในเรื่องความลวง ความจริง ต่อกล้องที่เธอเจอมา ในแง่การลบคนออกไปนั้นเป็นความสามารถของกล้อง หรือ เป็นสิ่งที่เธอคิดไปเอง ส่วนเรื่องของสีน้ำเงิน ให้ความหมายที่สงบนิ่ง และสีแดงให้ความหมายที่รุนแรงทางอารมณ์ เมื่อมีสีทั้งคู่เกิดขึ้น จึงทำให้รู้สึกถึงความคลุมเครือและคูคิดเพี้ยนของบรรยากาศ ในโลกที่ตัวละครอาศัยราวกับว่ากล้องประหลาดนั้น เป็นกล้องที่ดิจิทัลที่เสียและให้สีเพี้ยนจาการบันทึกความจริงจึงทำให้เป็นการบิดเบือนความจริงแทน ก็เปรียบเหมือนกับโลกของเซอร์ที่ต้องการมีแค่ฮิลล์เพียงคนเดียว อีกทั้งสีน้ำเงินและแดงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เมื่อร่วมกันมันจะออกไปในทางสีม่วงซึ่งเป็นสีสัญลักษณ์ของเพศที่สามซึ่งอธิบายในความสัมพันธ์และความรู้สึกที่คลุมเครือของทั้งคู่อีกด้วย

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

จากการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ยังไม่สามารถแสดงความชัดเจนและถ่ายทอดในการกำกับภาพยนตร์ที่มีแนวทางประยุกต์รูปแบบภาพยนตร์สัจนิยมและรูปแบบนิยมนอกมาได้ชัดเจน ด้วยความรู้และการศึกษาข้อมูลที่ยังไม่เพียงพอ รวมถึงประสบการณ์ในการทำงานกำกับภาพยนตร์นั้นเป็นส่วนสำคัญในการจะเข้าใจถึงรูปแบบของภาพยนตร์ได้มากกว่านี้

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นสิ่งที่สามารถสรุปได้อย่างหนึ่งในการทำงานคือ รูปแบบของภาพยนตร์แนวสัจนิยม และ รูปแบบนิยมนเมื่อนำมารวมกันจะได้รูปแบบภาพยนตร์ที่มีความคลกร้ายแฝงอยู่ เพราะด้วย ความสมจริง และการแสดงภาพเหนือจริงของทั้งสองรูปแบบรวมกัน ทำให้เกิดความคลุมเครือ

ปัญหาในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

เวลาในการถ่ายทำจำกัด เป็นอุปสรรคสำคัญที่สุดและเป็นตัวแปรเดียวที่ทำให้งานต้องขับเคลื่อนไป ซึ่งนั่นเป็นทั้งข้อดีและข้อเสีย คือเรามีความกระตือรือร้นมากขึ้น และเป็นแรงกระตุ้นที่ดี ข้อเสียมันอาจทำให้บางส่วนของตัวงานไม่ประณีต และมีเวลาแก้ไขปัญหาและเตรียมการถ่ายทำน้อย

การคัดเลือกนักแสดงและซ้อมบท การคัดเลือกนักแสดงนั้นมีข้อจำกัดอยู่มากเนื่องจากข้าพเจ้าต้องการนักแสดงที่มีความสะดวกและมีเวลาให้ในการทำงาน จึงทำให้ไม่มีการคัดเลือกนักแสดงที่มากพอ จึงต้องปรับเปลี่ยนคาเรกเตอร์ตามตัวนักแสดงไปบ้าง

ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

ขาดอุปกรณ์ในการถ่ายทำ เนื่องจากไม่สามารถหาอุปกรณ์ถ่ายทำบางอย่างได้ จึงจำเป็นต้องแก้ไขสถานการณ์บางอย่าง เช่น ไม่มีขาตั้งกล้อง ก็ใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Hand held แทน

การบันทึกเสียง ในการถ่ายทำเสียงเป็นปัญหาที่ชัดเจนที่สุด เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำติดกับถนนทำให้มีเสียงรถเข้ามาแทรกตลอดเวลา

การกำกับภาพยนตร์ เป็นปัญหาที่เป็นศูนย์รวมของปัญหาอื่นๆ ก็คือตัวข้าพเจ้าเอง ทั้งความรับผิดชอบ การหาข้อมูลความรู้ ด้วยการที่ใช้เวลาในช่วงก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ที่น้อยเกินไป จึงทำให้ปัญหาเกิดขึ้นในส่วนการทำงานออกกอง ความชัดเจนในการทำงานของข้าพเจ้านั้นยังไม่สามารถทำได้ตามที่คิดทุกอย่าง อาจด้วยปัจจัย ทั้งตัวนักแสดง เสื้อผ้า แสง แต่ส่วนสำคัญคือการกำกับ ที่ไม่ได้ใส่ใจรายละเอียดอย่างเพียงพอ เลยต้องแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าจนมากเกินไปด้วยงานเลขออกมาไม่ได้เป็นที่พึงพอใจนัก

ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาสภาพแสงที่ต่างกันของตัวผู้ตัด เนื่องจากในวันถ่ายทำมีสภาพแสงที่ต่างกันจึงทำให้ต้องปรับแต่งสีให้มีลักษณะใกล้เคียงกันทั้งหมด

ปัญหาเรื่องเสียง ในภาพยนตร์รับกวนหลายอย่าง เช่น เสียงลม เสียงรถ เสียงเครื่องจักรก่อสร้าง อุปกรณ์และเครื่องมือไม่เพียงพอ ในเวลาตัดเสียงจึงค้าง ไม่เท่ากัน

ปัญหาการตัดต่อ เนื่องจากคิดในช่วงก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์มาอย่างไม่รอบคอบและชัดเจนจึงทำให้ต้องแก้ไขด้วยการตัดต่อแต่ ไม่คำนึงถึงการสื่อ เช่นเลือกใส่ภาพซ้ำๆ หลายๆครั้ง แต่ไม่เกี่ยวกับตัวเนื้อเรื่อง

ปัญหาอุปกรณ์ในการตัดต่อ เนื่องจากข้าพเจ้าไม่มีอุปกรณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์จึงต้องเร่งหาจากเพื่อนๆ ซึ่งอยู่ในช่วงปิดเทอมจึงนำมาใช้ไม่ได้

ข้อเสนอแนะ

สำหรับการหาแนวทางรูปแบบภาพยนตร์นั้นส่วนประกอบที่สำคัญคือการหาข้อมูลและศึกษารูปแบบของภาพยนตร์ประเภทนั้นจนเห็นรูปแบบและลักษณะของตัวงาน ซึ่งนอกจากนั้นควรศึกษาจากตัว ผู้ทำ หรือ ผู้มีประสบการณ์ เกี่ยวกับประเภทภาพยนตร์นั้นมาประกอบเป็นข้อมูลใน

การศึกษา เพื่อเห็นมุมมองที่มากขึ้นต่อรูปแบบภาพยนตร์ ควรนำภาพยนตร์สองรูปแบบที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันมาเปรียบเทียบการถ่ายทำที่แตกต่างจะมองเห็นความชัดเจนและวิธีการมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กรรณ ใจรักษ์. REALISM, FORMALISM, AND CLASSICISM IN FILM [ออนไลน์].
สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก http://korakot-jairak.com/images/ptt/exper_video_ptt/week4.pdf
- วิษชุดา วัจนะรัตน์. ทฤษฎีภาพยนตร์ : Citizen Kane : ระหว่างความเป็น formalism กับ realism [ออนไลน์]. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pongpongu&month=01-2008&date=08&group=2&gblog=7>
- Director piak. ผู้กำกับกับคนเขียนบทและการตีความ [ออนไลน์]. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=834812>
- Foolmoon. ห้องเรียนหนังตอนที่ 3 ประเภทของภาพยนตร์ [ออนไลน์]. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaidfilm.com/simple/?t12745.html>
- SMB Awards. วิเคราะห์ภาพยนตร์ : American Beauty (1999) [ออนไลน์]. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://smb-awards.blogspot.com/2012/03/american-beauty-1999.html>
- Yuttipung. หนังรูปแบบนิยม (Formalism) [ออนไลน์]. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=yuttipung&month=06-07-2005&group=4&gblog=8>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล
ที่อยู่

นราธิป ไชยณรงค์
29/14 ม.3 ต.ราชกรูด อ.เมือง จ.ระนอง 85000
E-mail : naletip@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2540-2543 ระดับประถมศึกษาโรงเรียนบ้านราชกรูด
พ.ศ.2544-2546 ระดับประถมศึกษาโรงเรียนอนุบาลระนอง
พ.ศ.2547-2552 ระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนพิชัยรัตนาคารระนอง
พ.ศ.2553-2556 ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ.2556 กำกับภาพยนตร์เรื่อง “ในวงเล็บของเซอร์ฮิลล์”