

1

บทที่ 1 ศาสตร์และศิลป์ ในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ การบันทึกภาพนิ่ง ติดต่อกันคราว
ละหลายๆ ภาพ ด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉาย ด้วย
เครื่องฉาย ให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว
(motion pictures) เพื่อต้องการเล่า
เรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ ทั้งที่เป็นความรู้ ความ
จริง ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจน

จินตนาการต่างๆ เรื่องราวต่างๆ ที่นำไปบันทึกลงในฟิล์ม อาจเป็นเหตุการณ์จริง หรือ เหตุการณ์สมมุติก็ได้

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ จึงได้รับการตอบสนอง ทั้งจากรัฐบาล และเอกชน มาโดยตลอด เพราะมีอิทธิพล ในการโน้มน้าวใจผู้รับชม เข้าถึงอารมณ์รับรู้ของมนุษย์ ได้ดีกว่าสื่อชนิดอื่น ปัจจุบัน เทคโนโลยีเครื่องจักรกล กับ เทคโนโลยีสื่อสาร สามารถตอบสนอง จินตนาการ และความปรารถนาของมนุษย์ ได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้รูปแบบ และ กระบวนการผลิต ภาพยนตร์ ไม่ติดขัดอยู่กับ แผ่นฟิล์มอีกต่อไป

ในอดีต ภาพยนตร์ทั่วไป ใช้ฟิล์มเป็นสื่อหลัก

(media) ในการเก็บข้อมูล แต่ปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัล ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก ทำให้แหล่งเก็บข้อมูล เปลี่ยนจากฟิล์ม เป็น หน่วยความจำ (memory) ในรูปแบบต่างๆ ซึ่ง ทำให้กระบวนการผลิตภาพยนตร์ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน หรือใช้ทุนสูง เหมือนกับการใช้ฟิล์ม แต่ได้ คุณภาพของภาพยนตร์ ไม่แตกต่างกัน แต่อย่างไร ก็ตาม ในอุตสาหกรรม การผลิตภาพยนตร์ ยังมี การใช้เทคโนโลยีสองระบบร่วมกัน คือ ระบบแอนะล็อก (ใช้ฟิล์มเก็บข้อมูล) และ ระบบดิจิทัล (ใช้ ไฟล์คอมพิวเตอร์เก็บข้อมูล) ควบคู่กันไป ใน ขั้นตอน ถ่ายทำและตัดต่อลำดับภาพ

คอมพิวเตอร์ มีบทบาทสำคัญ ในการสร้าง

เทคนิคพิเศษต่างๆ ทั้งภาพ และ เสียง ให้แก่
 ภาพยนตร์ โดยอาศัยทั้งฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์
 เป็นเครื่องมือช่วย โดยเฉพาะภาพยนตร์ ระบบสาม
 มิติ (3D: 3 dimensions picture)
 และ เสียงรอบทิศทาง (surround
 sounds) ผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ ได้ทั้งใน
 โรงภาพยนตร์ ผ่านแผ่นฟิล์ม และในบ้าน ผ่านแผ่น
 ซีดี รายการทีวี และ การรับชมทางอินเทอร์เน็ต

1.1 สั้น สวย สาระ

มีปัจจัยอย่างน้อย ๓ ข้อ ในการเล่าเรื่องด้วย
 ภาพ ให้ได้บรรณรส น่าติดตาม คือ (๑) **เรื่องราว**
 ต้องเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจของผู้ชม (๒)
วิธีการเล่า บางครั้ง บางเรื่อง ไม่น่าสนใจ แต่ถ้าใช้

วิธีการเล่า เรื่องนั้นก็น่าติดตามได้เช่นกัน (๓)

เวลาที่เหมาะสม เรื่องเล่าแบบร้อยเรียง ต้องเล่าให้ กระชับได้ใจความ ได้สาระ ถ้าหนักเกินไปก็น่าเบื่อ การสอดแทรกบทบาท ลีลา ต่อสู้ ลงไปในเรื่อง ก็ ทำให้เรื่องมีอรรถรสขึ้นมาไม่น้อย แต่ก็ต้อง ระมัดระวังไม่ปล่อยยให้ยาวเกินไป ความบันเทิง ตื่นเต้นที่ยาวนานเกินไป ก็ทำให้ขาดความสนใจได้ เหมือนกัน

สั้น ในที่นี้ มิได้หมายถึง ภาพยนตร์สั้น (short film) แต่หมายถึง การกระชับเนื้อ เรื่อง และเวลา ไม่ให้เยิ่นเย้อเกินไป ถ้าเหตุการณ์ ไต่ ภาพใด สื่อให้ผู้ชมเข้าใจแล้ว ก็ควรตัดที่เหลือ ออก เพื่อจัดความน่าเบื่อกออกไป **สวย** หมายถึง

สวยด้วยภาพ มุมภาพ ขนาดภาพ สี แสง และเงา และรวมถึงเสียง ที่อยู่ในภาพยนตร์ด้วย ภาพสวย มิได้หมายถึง ความคมชัด ให้สับสนวุ่นวาย แต่สวยตาม บรรยายกาศ เหตุการณ์ ในเรื่องราว ภาพเหตุการณ์ กลางวันกับกลางคืน ฝนตก ไฟไหม้ ในป่า ท้องทะเล ย่อมมีความสวยแตกต่างกัน



:Voice from the Shadow (2011)



: Rise of the Planet of the Apes (2011)

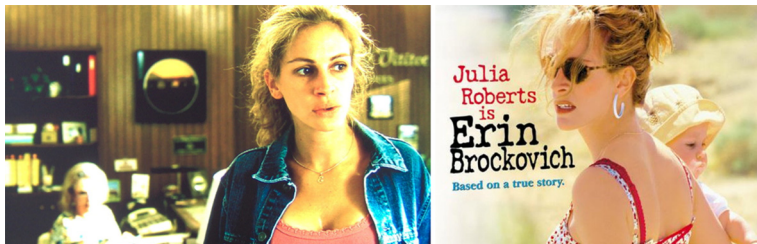
สาระ หมายถึง เจตจำนงของผู้สร้าง หรือผู้

เล่าเรื่อง ที่ต้องการให้ผู้ชมได้อะไร ส่วนใหญ่แล้ว ต้องการให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงเป็นหลัก เรื่อง ความดี-ความชั่ว หรือคุณธรรม เป็นรอง ส่วน ความรู้ นั้น อยู่ในลำดับสุดท้าย และเจตจำนงทั้ง สามประการ ล้วนอยู่ในส่วนของสาระ ที่มีใน ภาพยนตร์ ซึ่งต่างจากสาระของสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ หรือสื่อประเภทอื่น ที่มุ่งความรู้และคุณธรรม เป็น หลัก ส่วนเรื่องของบันเทิงเป็นรอง



:Baraka (1992) Directed by Ron Fricke.
A collection of expertly photographed
scenes of human life and religion.

ภาพยนตร์สารคดี ความรู้เกี่ยวกับความลับ ของวิถีชีวิตมนุษย์ ผ่าน ภาพที่สวยงาม



:Erin Brockovich (2000) อีริน แม่บ้านลูก 3 คน แต่
ผจญความเป็นธรรม ให้กับเพื่อนบ้าน เธอต่อสู้ตามวิถีทางของ
กฎหมาย

1.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อ การสร้างและการบริโภค ภาพยนตร์

กว่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ก็ต้องผ่าน
กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และลงมือสร้าง
ตามลำดับขั้นตอน และตามแผน เพราะการสร้าง

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ก็ไม่ต่างจากการสร้างตึกหนึ่ง
หลัง ผู้อำนวยการสร้าง ซึ่งเปรียบเหมือนเจ้าของ
บ้าน ผู้รับเหมา เปรียบเสมือนผู้กำกับภาพยนตร์
วิศวกรและช่างทุกแผนก ก็เหมือนทีมงานสร้าง
ทั้งหมด ตั้งแต่เขียนบท (เขียนแบบอาคาร)
ดำเนินการสร้าง (ควบคุมการก่อสร้าง แรงงาน
ช่าง) และแสดง (ตรวจสอบ ประเมินงาน)

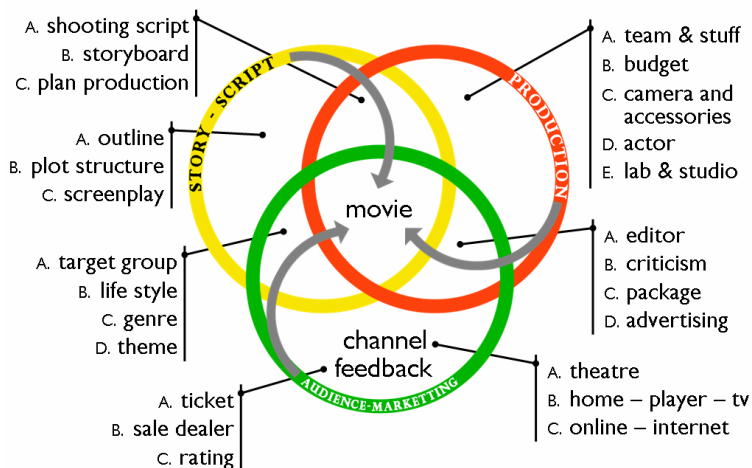
ดังนั้น ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น
ภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์เรื่องยาว จึง
เกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งต้องทำหน้าที่ตาม
บทบาทหน้าที่ และตามตารางงานพร้อมเพียงกัน
จุดฟันเฟืองของนาฬิกา หากคนใดคนหนึ่งใน
ทีมงาน ไม่พร้อม หรือปฏิบัติหน้าที่ไม่ได้ นาฬิกาก็

ตาย การดำเนินงานสร้างก็สะดุด ก่อให้เกิดความ
สูญเสียทั้งเวลา และงบประมาณ

ผู้สร้างจึงต้องพยายามหลีกเลี่ยง ที่จะไม่ให้เกิด
การเริ่มต้นใหม่ ของงานสร้างที่ผิดพลาด คนดู ไม่
อาจรู้ได้ว่า ภาพยนตร์ที่กำลังดูอยู่ มีเบื้องหลังงาน
สร้างที่ยุ่งยากเพียงใด เพียงให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น
สนองความพอใจ ก็พอแล้ว แต่ปัจจุบัน ภาพยนตร์
ที่สร้างด้วยระบบดิจิทัล อาศัยเทคนิคคอมพิวเตอร์
ช่วย มีบทบาทมากขึ้น คนดูก็ทราบเรื่องนี้ดี จึงเป็น
เรื่องของผู้สร้างเอง ที่จะนำเทคนิคพิเศษของ
คอมพิวเตอร์ มาช่วยอย่างไร เพื่อลดต้นทุนจาก
และสร้างความน่าสนใจด้านบันเทิงให้มากที่สุด จึง
ไม่น่าแปลกใจ ที่ภาพยนตร์แนวจินตนาการ

(fantasy) และวิทยาศาสตร์ (science fiction) หลายเรื่อง มักนำเสนอเบื้องหลังการถ่ายทำ ใช้เป็นจุดดึงดูดความใจของเรื่อง และการสร้างตลาดในธุรกิจภาพยนตร์

องค์ประกอบที่มีผลต่อการบริโภคภาพยนตร์ 3 ประการ ที่เกี่ยวข้องกันเป็น 3 วงแหวน ซ้อนทับกัน และประสานกัน จนกลายมาเป็นภาพยนตร์ และพร้อมที่จะฉายสู่สายตาผู้ชม คือ เรื่องราว-บท (story) งานสร้าง (production) และ ผู้บริโภค-การตลาด (audience & marketing)



(1) เรื่อง-บท (story script)

ภาพยนตร์ ที่ประสบความสำเร็จ คำน
การตลาด มักสร้างจากเรื่องราว ที่มาจากจุดสนใจ
ของผู้ชม หรือเรื่องที่อยู่ในกระแสนิยมของตลาด
เช่น จุดสนใจของกลุ่มคนวัยรุ่น คือเรื่องเกี่ยวกับ

ความรัก กีฬา และการทำท่าย และกระแสนิยม ภาพยนตร์ แนวจินตนาการ แนววิทยาศาสตร์ เอ็กซ์ชั่น และสยองขวัญ ก็ยังอยู่ในความสนใจของ ตลาดภาพยนตร์ ในทุกยุคสมัย

ส่วนภาพยนตร์ ที่ประสบความสำเร็จ ด้าน คุณภาพ และรางวัล มักสร้างจากเรื่องราว ที่มาจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ของตัวผู้สร้าง (auteur) ภาพยนตร์หลายเรื่อง ที่ได้รับรางวัล อาจไม่ได้รับความนิยมของตลาดคนดูก็ได้ โดยเฉพาะ ภาพยนตร์ประเภทอิสระ

(indies film) จากเวทีประกวดภาพยนตร์ จากเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส (Festival de Cannes)

แต่อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ เปรียบเหมือน
เขตพื้นที่จำลองของเหตุการณ์ต่างๆ ที่สร้างขึ้นใน
สมอง ในเวลาอันจำกัด ให้คนดูมีส่วนร่วม เหมือน
เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น ดังนั้น เรื่องราวต่างๆ
จึงมักสร้างฉากและตัวละคร ให้คนดูมีความรู้สึก
ร่วม ในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ นั่นคือเสน่ห์ของ
สื่อภาพยตร์ ที่เหนือกว่าสื่อสารมวลชนประเภทอื่น
ที่สามารถโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมได้มากที่สุด
ผู้เขียนบทภาพยนตร์ จึงเป็นผู้มีบทบาทเริ่มต้น ใน
การสร้างเรื่องราว ฉาก เหตุการณ์ และตัวละคร
ให้ปรากฏในภาพยนตร์ ส่วนผู้สร้าง เป็นผู้ทำ
เรื่องราวในบท ให้เหมือนเหตุการณ์จริง ตามที่
ผู้เขียนบทสร้างไว้ในจินตนาการ

(2) งานสร้าง (production)

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ผู้เขียนบท เป็นผู้สร้างเรื่องราว ตามจินตนาการของตน ผ่านข้อความในแผ่นกระดาษ ผู้สร้าง เป็นผู้ตีความในจินตนาการของผู้เขียนบท ออกเป็นภาพและเสียง ในกรอบสี่เหลี่ยม ภายในเวลาที่จำกัดไว้ เพื่อถ่ายทอดจินตนาการ ตามเรื่องราว ให้คนดูได้รับทั้งความรู้ ความสุข และคติธรรม อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งหมด

งานสร้าง เป็นงานที่ยุ่งยากที่สุด ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เพราะต้องอาศัยปัจจัยแวดล้อมหลายด้าน ทั้งทีมงานสร้าง

งบประมาณ นักแสดง อุปกรณ์ ฉากและสถานที่
ขึ้นอยู่กับว่า เรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น มีเหตุการณ์
สถานที่ ห้วงเวลา เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เหตุการณ์
การสู้รบในสนามรบ ในสถานีอวกาศ บนรถไฟ ใน
น้ำ ในป่ายุคจูราสสิค ในเมือง ในชนบท ปัจจุบัน
ล้วนแต่ มีผลต่องานสร้างทั้งสิ้น

ปัจจุบัน มีการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้สร้าง
ภาพยนตร์ อย่างหลากหลาย ทำให้ภาพยนตร์มี
คุณภาพสูงขึ้น เพราะมีความสมจริงมากกว่าการ
สร้างภาพยนตร์ในอดีต โดยเฉพาะ เทคโนโลยี
กราฟิกคอมพิวเตอร์ ทั้งทางด้านภาพและเสียง ดู
เหมือนว่า ภาพยนตร์ ระบบภาพสามมิติ ระบบ
เสียง 7.1 ช่องเสียง (7.1 channel Dolby

surround sound) กำลังได้รับความนิยม
สูงสุด แต่ในอนาคต ผู้ชมอาจมีโอกาสดม
ภาพยนตร์ ในมิติอื่นๆ มากขึ้น แม้ว่าประสาทรับ
สัมผัสของมนุษย์ มีอยู่จำกัด แต่จะมีเทคโนโลยีเข้า
มาช่วยแก้ปัญหาเหล่านั้น ไม่มีใครหยั่งรู้ได้ว่า ใน
อนาคต อาจมีตัวละคร หลุดออกมาจากจอภาพ
แล้วมาเดินรอบๆ ตัวคนดู หรือคนดูสามารถสัมผัส
กับ คลื่นรังสีบางอย่างที่ยามปกติมองไม่เห็น ก็อาจ
เป็นไปได้

(3) ผู้บริโภค-การตลาด (audience & marketing)

มีเชื่อว่า ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่สร้างขึ้น จะ
ประสบความสำเร็จด้านการตลาด ความสำเร็จด้าน

การตลาด มาจากสาเหตุสำคัญ 3 ประการ คือ
การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ช่องทางการรับชม และ
เนื้อหาของเรื่อง

ภาพยนตร์ ที่โฆษณาเกินจริง แต่เนื้อหาไม่
สมจริง ก็ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ล้มเหลวได้
ภาพยนตร์บางเรื่อง เนื้อหาดี แต่ไม่มีช่องทาง
เผยแพร่ ก็มาก ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ไทย ไม่
ค่อยได้รับความนิยม แม้ว่าจะมีโรงภาพยนตร์ และ
ช่องทางเผยแพร่อื่นๆ อยู่มาก ภายในประเทศ แต่
ช่องทางเหล่านั้น กลับถูกผูกขาดโดยกลุ่มธุรกิจ
จำนวนหนึ่ง ที่เปิดทางให้ภาพยนตร์ต่างประเทศ
เข้ามาแข่งขันอย่างอิสระ ในประเทศไทย และ
คุณภาพของหนังไทยเอง ก็ไม่ได้มาตรฐานสากล

ลักษณะเด่นของสื่อภาพยนตร์ คือการสร้าง
ความบันเทิง ให้แก่ผู้ดู จึงได้รับความสนใจจากภาค
ธุรกิจ เป็นอย่างมาก อุตสาหกรรมการผลิต
ภาพยนตร์ ได้แพร่กระจายไปทุกภาคส่วนของธุรกิจ
ทั้งภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์โฆษณา และ
ภาพยนตร์สารคดี แต่อย่างไรก็ตาม ทิศทางการ
แข่งขัน ของภาพยนตร์ ไม่หยุดอยู่แค่การเอา
เทคโนโลยี “ยัดใส่” ลงไปในภาพยนตร์เท่านั้น แต่
การเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ ที่ซับซ้อน หรือการ
ถ่ายทอดความเชื่อ มิติเวลา มิติสถานที่ ก็ได้รับการ
ออกแบบ ลงไปในภาพยนตร์เช่นกัน และกลายเป็น
สิ่งที่น่าทึ่ง ของสถาปัตยกรรมทางความคิด ของ
มนุษยยุควิทยาศาสตร์ ซึ่งไม่มีสื่อชนิดใด ที่สามารถ

ถ่ายทอดความลึกซึ้ง ซับซ้อน ได้ดีเท่ากับ สื่อ
ภาพยนตร์

สำหรับกลยุทธ์การตลาดภาพยนตร์ ใน
ปัจจุบัน ซึ่งเป็นโลกของภาพยนตร์ ที่ใช้เทคโนโลยีดิ
จิทัล และคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ซีจี (CG:
computer graphics) กันเป็นส่วนใหญ่
ทำให้รูปแบบการผลิต การบริโภค การตลาด การ
โฆษณาประชาสัมพันธ์ เปลี่ยนไปจากยุคก่อน ที่ใช้
ฟิล์ม คือ

การผลิต ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้บริโภค
ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิต **การกำหนดราคา** (ค่าตัว ค่า
รับชม มูลค่าการผลิต) ขึ้นอยู่กับความต้องการของ
ตลาด ไม่ได้ขึ้นอยู่กับทุนสร้างแต่เพียงอย่างเดียว

ช่องทางการจัดจำหน่าย ดูที่ความสะดวกของ
ผู้บริโภค หรือผู้ชม มากกว่าการเช่าเวลาฉายในโรง
ภาพยนตร์ หรือการปล่อยหนังสู่คู่ค้าร่วม หรือผ่าน
การสนับสนุนการขาย การโฆษณา หรือการ
ประมูล ภาพยนตร์ดิจิทัล จึงเหมาะกับช่องทางที่
เป็นดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ต แผ่นซีดี ไฟล์หนัง
หรือแม้กระทั่ง ที่วิ้ทั้งระบบสายเคเบิล และ
ดาวเทียม รวมทั้ง การรับชมผ่านโทรศัพท์ติดตาม
ตัว **การส่งเสริมตลาดภาพยนตร์** มักชูเรื่องความ
น่าเชื่อถือ ของค่ายหนังหรือองค์กรผู้ผลิต
(brand) มากกว่า การปลุกกระแสนิยมความ
ต้องการ เช่น ค่ายหนังจากฮอลลีวูด และดาราที่อยู่
ในกระแสนิยม จากค่ายต่างๆ ย่อมส่งผลต่อความ

พึงพอใจของผู้รับชมมากกว่า เรื่องราว แม้ว่า
ภาพยนตร์บางเรื่องจะไม่น่าดู หรือที่นักดูหนังมัก
พูดติดปากว่า “ห่วยแตก” (หนังชายตารา)

1.3 องค์ประกอบ ภาพยนตร์

แนวคิดที่มา ของภาพยนตร์ มาจากรากของ
ทฤษฎี 2 แนว คือ **แนวสัจนิยม (realism)**
และ **แนวรูปแบบนิยม (formalism)**

ภาพยนตร์ **แนวสัจนิยม** คือ การนำเสนอ
เรื่องราว เหตุการณ์ ที่เน้นความรู้สึกใกล้เคียงกับ
ชีวิตจริงเป็นหลัก สัมเหตุสมผล ภาพและ
เหตุการณ์ มีความน่าเชื่อถือ แอ็คชั่นของตัวละคร
มาจากแรงจูงใจ มิใช่จากการเสแสร้ง หรือการ

กำกับ โดยใช้เทคนิคของภาพยนตร์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

Andre Bazin (1918-1958) ^[1]
เจ้าของทฤษฎีแนวสัจนิยม กล่าวว่า “ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะ (art) แต่เป็นการสะท้อนความจริงในโลก” การสร้างภาพยนตร์ ตามแนวคิดนี้ ผู้สร้างจะมุ่งเสนอข้อเท็จจริงของเรื่องราว เหตุการณ์ ในเชิงอัตวิสัย (objective) คือให้คนดูเกิดอารมณ์ความรู้สึกจากตัว “เนื้อหา” ของภาพยนตร์ที่สมจริงที่สุด ซึ่งการสร้าง

¹ Bazin, André. (2009). **What is Cinema?** (Timothy Barnard, Trans.) Montreal: caboose, ISBN 978-0-9811914-0-9

ภาพยนตร์ในแนวสัจนิยม ผู้สร้างมักจะถ่ายทำภาพแบบ long take มากกว่า โดยไม่มีการตัดต่อภาพ เพราะการตัดต่อเรียบเรียงภาพใหม่ จะไปลดความสามารถ ในการตีความ (interpretation) ของผู้ดู^[2]

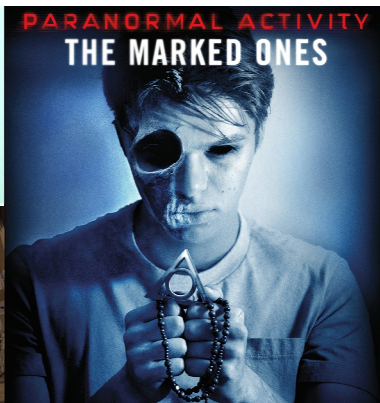
ภาพยนตร์แนวสัจนิยม จะให้ความสำคัญกับเนื้อหา (content) มากกว่า รูปแบบการนำเสนอ (form) ซึ่งสามารถนำเสนอปัญหาทางสังคม ได้ดีกว่าวิธีอื่น เหมือนกระจกที่สะท้อน

² การสร้างภาพด้วยวิธี long take จะช่วยสร้างมิติความสัมพันธ์ระหว่างตัววัตถุ (object) กับพื้นที่นั้นๆ (space) ร่วมกับการเคลื่อนกล้อง แบบต่าง เช่น pan, tilt, dolly, track แทนการตัดต่อ

ความเป็นไปของโลกในความเป็นจริง อย่าง
ตรงไปตรงมา ดังนั้น การเล่าเรื่องผ่านกล้อง กล้อง
ถ่ายภาพจะทำหน้าที่บันทึกภาพเท่านั้น โดยไม่สอด
ไส้ความคิดเห็นใดๆ ลงไปในภาพที่บันทึกนั้น
เพราะต้องการให้คนดู มองเหตุการณ์ต่างๆ ใน
ฐานะผู้สังเกตการณ์เท่านั้น



: The Bicycle Thieves (1948)



:Paranormal Activity (2014)

ภาพยนตร์ ทั้งสองเรื่อง ถูกสร้างขึ้นให้เป็นหนังแนว สัจนิยม
(realism)

ส่วนภาพยนตร์ แนวรูปแบบนิยม
(formalism) จะให้ความสำคัญกับรูปแบบ
(form) มากกว่าเนื้อหา (content) ^[3]

³ จอร์จส์ เมลิเส์ (Georges Méliès, 1861-1938) นักมายา

ด้วยการสร้างสรรค์ เทคนิคภาพและเสียง เพื่อสร้างความ
อารมณ์ ตามทัศนะมุมมอง และความประสงค์ของผู้สร้าง ภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม จึงเป็นตัวแทน
ความคิดที่แสดงให้เห็นแก่นแท้ หรือ สาระสำคัญ
มากกว่าการแสดง ภาพยนตร์แนวนี้ จึงเน้นการ
ปรุงแต่ง จัดการสิ่งที่อยู่ในจอภาพ ให้มีคุณค่าทาง
ศิลปะ ตามรูปแบบที่ผู้สร้างผู้กำกับตั้งใจจะนำเสนอ

กลและนักสร้างภาพยนตร์ ชาวฝรั่งเศส สร้างภาพยนตร์แนวแฟนตาซี เรื่อง
A Trip to the Moon เมื่อปี ค.ศ. 1902 เขาได้ชื่อว่า เป็น
ผู้สร้างภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม (formalism) เป็นคนแรก เขาเล่า
เรื่องเพื่อฝัน (แนวแฟนตาซี) ผ่านการถ่ายภาพแบบ trick
photography ทำตัวละครให้หายไปจากจอภาพ มีการจัด
องค์ประกอบภาพ ด้วยเทคนิคการซ้อนภาพ



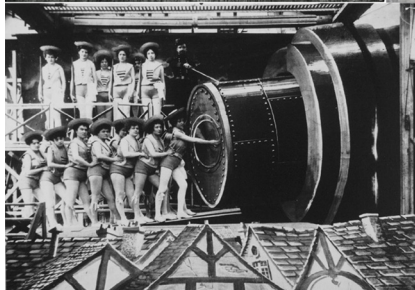
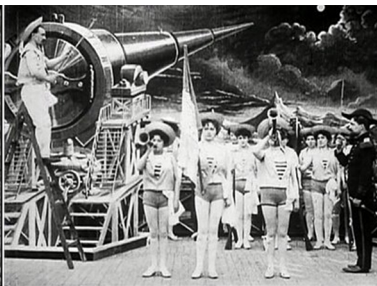
:The Great Train Robbery (1978)

ภาพยนตร์แนวคลาสสิกเรื่องนี้ ถูกนำมาสร้างหลายครั้ง ในปี 1903, 1926, 1963, 1967, 2013 ทั้งในรูปแบบภาพยนตร์และโทรทัศน์

ดังนั้น สิ่งที่น่าประหลาดใจจนน่าทึ่ง ถ้วนแล้วแต่ มี

การวางแผนและกำหนด สิ่งเหล่านี้ ไว้ล่วงหน้า คือ ขนาด หรือระยะภาพ (shot size) มุมกล้อง (angles camera) การเคลื่อนไหวกล้อง (camera movement) การสื่อความหมาย ผ่านองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) การตัดต่อ (editing) การจัดแสง และการใช้สี การใช้เสียง (effect setting) ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก (props-sets) เครื่องแต่งกาย (costumes) นักแสดง และการแสดง (acting) การออกแบบตัวอักษร และงานกราฟิกคอมพิวเตอร์ (CG: computer graphics) ที่เด่นชัดที่สุด เช่น เรื่อง A

Trip to the Moon (1902) กำกับ
โดย ขอร์จ มิดล์เย่ (Georges Méliès) เขา
ใช้เทคนิคพิเศษ โดยไม่ใส่ใจในด้านความเป็นจริง
ของภาพยนตร์



:A Trip to the Moon (1902) เป็นหนังเงียบ

(silent film) สัญญาชาติฝรั่งเศส (French: Le Voyage dans la Lune)

แต่อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริงแล้ว แม้ภาพยนตร์แนวสัญญานิยม จะมุ่งเน้นการนำเสนอความจริง ก็ไม่อาจจะทำได้ทั้งหมด และไม่อาจหลีกเลี่ยงการใช้เทคนิคพื้นฐานต่างๆ ทั้งในด้านการถ่ายภาพ การตัดต่อลำดับภาพ ภาพยนตร์สัญญานิยม จึงทำหน้าที่เป็นเพียง การถ่ายทอด ความเหมือนจริง ผ่านกล้อง มิใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด ปัจจุบัน การสร้างภาพยนตร์ จึงมีการผสมผสานกันทั้งสองแนวทาง อันเนื่องมาจากผู้สร้างเองก็ไม่อาจปฏิเสธเทคโนโลยี ที่มีอย่างหลากหลาย และสรรหาอย่างง่ายดาย ที่มีอยู่ทั่วไปในปัจจุบัน

ปัจจุบัน เทคโนโลยี ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ มี
แพร่หลายมาก มันได้ช่วยให้การเล่าเรื่องราวใน
ภาพยนตร์ และการถ่ายทอดความลึกในมิติของ
ความจริงได้มากขึ้น จึงเกิดการผสมผสานกัน เป็น
แนว classicism

Formalism



Classicism

Classicism



Realism

จากการผสมผสานกัน ระหว่างภาพยนตร์แนว

ลัทธินิยม กับ รูปแบบนิยม ทำให้อุตสาหกรรม
ภาพยนตร์ พัฒนาไปได้ไกลยาวไกล ซึ่งภาพยนตร์ใน
ค่าย Hollywood ทั่วไป จัดอยู่ในประเภทนี้
ทั้งสิ้น ลักษณะเด่นของมัน ก็คือ ความสมจริงของ
ฉาก ตัวละคร และแอคชั่น ในโลกแห่งความเป็น
จริง นิยมสร้างฉากในกองถ่าย หรือในห้องสตูดิโอ
และมีการนำเทคนิคพิเศษ (special
effect) มาช่วยทำให้หนัง มีความสมจริงมาก
ยิ่งขึ้น

แนวคิดในการนำเสนอ เนื้อหาในตำราเล่มนี้
จึงมีส่วนในการผสมผสาน “ความจริง”
(reality) และ “จินตนาการ”
(visualization) ให้เป็นหนึ่งเดียวกันกับ

“ศิลปะ” (art) ลงไปในภาพยนตร์ (film = reality + visualization + art) โดยการรวมเอาแนวคิดและความหมายเกี่ยวกับ พื้นที่-เวลา (space & time) ภาพ (picture) เสียง (sound) การเคลื่อนไหว (movement) จังหวะ (rhythm) ทิศา (pace) เอกภาพ (unity) และอารมณ์ร่วมของผู้ชม ให้เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์

องค์ประกอบของภาพยนตร์

(1) พื้นที่-เวลา (space & time)

เรื่องราวและเหตุการณ์ จะถูกบรรจุอยู่ใน

พื้นที่และเวลา เพื่อให้การดำเนินเรื่อง มีการพัฒนา (development) จากจุดเริ่มต้น (exposition) ไปสู่ความขัดแย้งเผชิญหน้า (conflict) จนถึงขั้นสูงสุด (climax) และคลี่คลาย (resolution) ไปสู่จุดจบ

สิ่งที่เรียกว่าพื้นที่-เวลา มีหลายลักษณะ คือ ยุคสมัยของเหตุการณ์ ช่วงเวลาในการดำเนินเรื่อง และ ขนาด ความยาวเรื่อง แต่ละลักษณะก็มีหน่วยวัดแตกต่างกัน เช่น ความยาวของเรื่อง หน่วยวัดเป็น จำนวน นาที ชั่วโมง สัดส่วนของเรื่อง หน่วยวัดเป็น จำนวน องก์ ฉาก ตอน ระยะเวลา เหตุการณ์ ในเรื่อง หน่วยวัดเป็น จำนวน นาที ชั่วโมง เดือน ปี ศตวรรษ สถานที่ กำหนดเป็น

ภายใน ภายนอก ที่ว่าง อากาศ อวกาศ ใน
จินตนาการ ช่วงเวลา กำหนดเป็น กลางวัน
กลางคืน การตัดต่อ รูปแบบการลำดับภาพ
เหตุการณ์ เรื่องราว เช่น เรียงลำดับ คู่ขนาน มอน
таж (montage) เหตุการณ์ล่วงหน้า
(forward) เหตุการณ์อดีต (flash
back) ความยาวของสื่อ หน่วยวัดเป็น จำนวน
ม้วนฟิล์ม (ถ้าใช้ฟิล์ม) ขนาดไฟล์ดิจิทัล สัดส่วน
ไฟล์ (4:3, 16:9, 1:1.85,
1:2.39) ขนาดเฟรมภาพ หน่วยเป็นพิกเซล
(pixel) หรือกิโลไบต์ (KB: kilobyte)

(2) ภาพ (picture)

ความสำคัญของภาพ คือ (1) ทำหน้าที่ เล่า

เรื่องราว เหตุการณ์ และ (2) สร้างความหมายใน
เรื่องราว และสร้างอารมณ์ร่วม ให้แก่คนดู ด้วย
การทำซ้ำ การสร้างความแตกต่าง และความ
หลากหลาย อย่างเหมาะสม กลมกลืน ผ่านตัว
ละคร ฉาก แอ็คชั่น แสง เงา และสี เพราะ
เรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างมีรสชาติ จะไม่เป็นแนว
เส้นตรง คือ มีทั้งความแตกต่าง ความหลากหลาย
ความขัดแย้ง ความกลมกลืน และมีจุดจบ

หัวใจสำคัญของภาพยนตร์ คือ ภาพ ที่จะเล่า
เรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ สิ่งประกอบขึ้นเป็น
ภาพ อาจเป็นเรื่องจริง เรื่องสมมุติที่แต่งขึ้น
ภายใต้หลักศิลปะ และสุนทรีย์ศิลป์ ดังที่กล่าวไว้
ก่อนหน้านี้ว่า หากภาพที่ถูกสร้างขึ้น ถ้าสร้างขึ้น

ตามแนวคิดสัจนิยม (realism) ภาพที่ได้มาจากเหตุการณ์จริง ไร้การปรุงแต่ง แต่ถ้าสร้างตามแนวคิดรูปแบบนิยม (formalism) ภาพที่ได้มาจากการปรุงแต่งเรื่องราว มุมภาพ มุมกล้อง และการเทคนิคการตัดต่อเป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ คือศิลปะอย่างหนึ่ง การตกแต่งภาพ จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

การจัดองค์ประกอบภาพ เรียกว่า **mise-en-scene** สิ่งที่ประกอบขึ้นเป็นภาพ เพื่อการถ่ายทำ ประกอบด้วย สถานที่ถ่ายทำ หรือโรงถ่าย สถานที่จริง (ภายนอก) ห้องสตูดิโอ (ภายใน) อุปกรณ์ประกอบฉาก (props-sets) อาจเป็นของจริง หรือ สร้างขึ้น คำนวณ ไฟ หมอก ระเบิด

ซาก ยาน รวมถึง นักแสดงประกอบ (extra)
ตัวละคร (actor) การจัดแสง เงา สี และการ
กำหนดมุมภาพ ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้อง

(3) เสียง (sound)

เสียงในภาพยนตร์ มีแหล่งที่มา 2 ที่ คือ เสียง
จากการบันทึกในระหว่างถ่ายทำ (sound
record) และเสียงประกอบในขณะตัดต่อลำดับ
ภาพ (sound graphic) ประกอบด้วย
เสียงพูด (dialogue) เสียงดนตรี (music)
เสียงบรรยาย (voice over / off
scene) เสียงประกอบ เช่น ฝนตก ไฟไหม้ ล้อ
วิ่ง ชน กระแทก เรียกรวมกันว่า special
effect sound

(4) การเคลื่อนไหว (movement)

สิ่งเร้าที่สำคัญที่สุดในภาพยนตร์ คือ การเคลื่อนไหวของวัตถุ ตัวละคร (subject) และฉากหลัง (background) รวมทั้ง การเคลื่อนกล้อง (camera movement) ในรูปแบบและลักษณะต่างๆ ขึ้นอยู่กับแนวภาพยนตร์ และเหตุการณ์ เช่น รัก โรแมนติก ต่อสู้ สยองขวัญ ย่อมมีมุมกล้อง และการเคลื่อนกล้องที่แตกต่างกัน

(5) จังหวะ ลีลา แอคชั่น (rhythm beat tempo)

จังหวะ คือ ความซ้ำเหมือน และความต่าง ที่ถูกจัดวางอย่างมีระบบ มีกฎเกณฑ์ ส่วนลีลา คือ

การผสมผสาน ความซ้ำเหมือน และความแตกต่าง
นั้น ให้พอเหมาะ มีระยะห่าง ถึ เป็นที่น่าสนใจ
จังหวัด และลีลา ในภาพยนตร์ คือ บทบาท การ
เคลื่อนไหวของตัวละคร อย่างมีศิลปะ เป็นการ
“ถ่ายทอดความหมาย” ออกมาทางภาพ เพื่อสื่อ
ให้คนดูรู้ว่า ตัวละครคิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร ตาม
ฉากชั้นที่แสดงออกมานั้น นักแสดงที่ดี ย่อมรู้และ
จัดจังหวัด อากัปกริยาในบทบาท ได้อย่างเหมาะสม
เช่น ตัวละครชายหญิง นัดพบกันในร้านกาแฟ การ
ก้าวเดิน เปิดประตู เดิน นั่ง ยกแก ต่อม กริยา
เหล่านี้ คือจังหวัดและชั้นตอน ลำดับก่อนหลัง ซึ่งมี
อัตราซ้ำเร็ว ในจังหวัดเหล่านั้น ซึ่งเรียกว่าลีลา

จังหวัดและลีลา เป็นปัจจัยสำคัญ ในการสื่อ

ความหมายในภาพยนตร์ มันจะสร้างความสมดุล
ให้แก่แฉกชั้น สร้างความกลมกลืนให้แก่ฉาก และ
เป็นจุดเน้นในการดำเนินเรื่อง ซึ่งจะกล่าวถึง
รายละเอียด ต่อไป

(6) เอกภาพ (unity)

เอกภาพในภาพยนตร์ คือ ส่วนประกอบต่างๆ
ที่ใส่ลงไปในเรื่องแล้ว ทำให้การดำเนินเรื่องและการ
เล่าเรื่องไปในทิศทางเดียวกัน อาจขัดแย้ง หรือ
กลมกลืนกันก็ได้ แต่ถ้ามีส่วนใดส่วนหนึ่ง ในภาพ
ไม่ได้ช่วยอธิบาย หรือสื่อความความหมายใดๆ
กลับกลายเป็นสิ่งรบกวน ยึดเยื้อ ก็เรียกได้ว่า
ภาพยนตร์เรื่องนั้น ไม่มีเอกภาพ

เอกภาพ ที่จะบ่งบอก ชีวิต คุณภาพ และ
คุณค่า ของภาพยนตร์เรื่องนั้น คือ ไม่จำกัดเฉพาะ
เอกภาพของเนื้อหาในเรื่องราวเหตุการณ์ เท่านั้น
แต่จะต้องทำให้ ตัวละครและการแสดง ฉากและ
องค์ประกอบฉาก การจัดแสงและเงา การกำหนดสี
และการใช้เสียง ให้เหมาะสมตลอดทั้งเรื่อง อาจ
กล่าวได้ว่า เอกภาพของภาพยนตร์ คือสัญญาที่จะ
สื่อแสดงให้คนดูทราบว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้น
น่าสนใจเพียงใด ถ้าเนื้อหาของภาพยนตร์ไม่มี
เอกภาพ ก็จะส่งผลเสียหายต่อคุณค่าด้านอื่นๆ ไป
ด้วย เช่น เนื้อหาดี แต่การเสนอด้านภาพ ไม่มี
ความแน่นอน ขาดการจัดระเบียบ หรือภาพสวย
แต่การเล่าเรื่อง ลับสน วกวน เป็นต้น

คำค้นหลัก (main keyword)

องค์ประกอบภาพยนตร์
ศาสตร์และศิลป์ ในภาพยนตร์
สุนทรียศาสตร์ สุนทรียศิลป์
การอำนวยการสร้าง
การกำกับภาพยนตร์

คำค้นอื่น ที่เกี่ยวข้อง

การจัดหมวดหมู่ องค์ประกอบ ในภาพยนตร์
(Elements of Film)

- (1) องค์ประกอบภาพยนตร์
- เรื่องราว (story)

-งานสร้าง (production)

-ผู้บริโภค (audience & marketing)

(2) องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

(narratology)

-แก่นของเรื่อง (theme) และ ประโยคหลัก (premise)

-โครงเรื่อง (plot) แบบองค์ 1-2-3

-ความขัดแย้ง (conflict)

-ตัวละคร (character) คุณสมบัติ อารมณ์

-ฉาก องค์ประกอบฉาก (setting and properties)

-สัญลักษณ์ (symbol) โลโก้ (logo)

-มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

(เล่าโดยใคร? อะไร?)

(3) บทภาพยนตร์

- เรื่องราว (story)
- ฉาก และ เหตุการณ์ (scene and sequence)
- ตัวละคร (character)
- ความปรารถนาของตัวละคร (need)
- ความขัดแย้ง (conflict)
- บทสนทนา (dialogue)

(4) กระบวนการ งานสร้างภาพยนตร์

- ขั้นตอนก่อนงานสร้าง (pre-production)
- ขั้นตอนระหว่างงานสร้าง (production)
- ขั้นตอนหลังงานสร้าง (post-

production)

(5)งานสร้างภาพยนตร์

- การเตรียมงานสร้าง
- ทีมงานสร้าง (staff unit)
- อุปกรณ์ (prop-set)
- นักแสดง (actor)
- เงินทุน

(6) องค์ประกอบของแอ็คชั่น (การเคลื่อนไหวในการแสดง)

- จังหวะ (rhythm)
- ลีลา (beat)
- อารมณ์ (mood)

- (7) การจัดองค์ประกอบในภาพยนตร์
(mise-en-scene) หรือ Visual Style
in Film หรือ World of the Film
-ฉาก (scene) : สถานที่ ภายใน ภายนอก
(location setting)
-อุปกรณ์ประกอบฉาก (properties)
-เวลา (time) : ยุคสมัย / ช่วงเวลา
(กลางวัน กลางคืน)
-ตัวละคร (character) : เลื่อนผ้า ใบหน้า
ทรงผม / จังหวะ ท่า การเคลื่อนไหว
-แสง เงา สี (lights shadows color)
-บรรยากาศของฉาก (atmospheres)

(8) เงื่อนไขการแบ่งประเภท ของภาพยนตร์

(genre)

-ตัวละคร (character)

-ฉาก (setting, scene)

-สัญลักษณ์ (iconography)

-แนวทางของเรื่อง (narrative)

-รูปแบบของเรื่องราว (style)

Copy
Writer



สุทิน ชาวหินฟ้า

SUDIN CHAOHINFA
Producer

intelligence good media
production house



website: www.igoodmedia.net
e-mail: sudin.expert@yahoo.com
mobile: 08 9644 1048
tel & fax: 0 5521 6244

65/2 หมู่ 5 ถ.สิงห์วัฒน์ ซอยวัดพลายชุมพล ต.พลายชุมพล
อ.เมืองพิษณุโลก จ.พิษณุโลก 65000



1.1 a; sdk

1.1.2 a;l skdjfa;l

