



การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ ในปี ค.ศ. 2010-2019



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564



**FILM NARRATION AND FILM LANGUAGE IN
THE PALM D' OR WINNING FILM
FROM 2010 TO 2019**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS
IN FILM AND TELEVISION WRITING AND DIRECTING
COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2021**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ป่าลุ่มทองคำ ในปี ค.ศ. 2010-2019

โดย

ประจักษ์ วงษ์ศรีแก้ว

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี
ประธานกรรมการสอบ

รศ.ไพบูรณ์ คະเชนทรพรรค
กรรมการ

ผศ.ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์
กรรมการ

ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เฉอมาลัยชลมารค
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
30 กรกฎาคม 2564

Thesis entitled

**FILM NARRATION AND FILM LANGUAGE IN THE PALM D' OR WINNING FILM
FROM 2010 TO 2019**

by

PRACHARAK WONGSRIKAEW

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Communication Arts in Film and Television Writing and Directing

Rangsit University
Academic Year 2021

Assoc.Prof.Krisda Kerdee, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Paiboon Kachentaraphan
Member

Asst.Prof.Sorapong Wongtheerathorn, Ph.D.
Member

Asst.Prof.Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off.Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 30, 2021

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร. จดลอรัฐ เหมมาลัยชลมารถ ที่คอยให้คำชี้แนะแนวทางในการศึกษาอย่างมีคุณค่า ให้ความคิดเห็นทางด้านการวิจัย ตลอดจนได้สละเวลาอันมีค่าในการตรวจทาน แก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการวิจัยนี้จนสำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ อีกทั้งขอขอบพระคุณ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ประธานกรรมการในการสอบ รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์ และ ผศ.ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ตลอดจนคำชี้แนะต่าง ๆ เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และถูกต้อง ผู้วิจัยจึงขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยรังสิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ และคณาจารย์ภาควิชาการเขียนบท และการกำกับภาพยนตร์และวิดิทัศน์ทุกท่านที่มอบวิชาความรู้ตลอด 2 ปี ไม่ว่าจะเป็นวิชาการ และ ความรู้นอกตำรา ผู้วิจัยจะนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมมากที่สุด

ขอขอบคุณบุคคลทุกท่านและผู้ผลิตผลงานภาพยนตร์ทุกชิ้นที่ถูกอ้างอิงถึงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ นักเขียน และครูบาอาจารย์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิจัยฉบับนี้

ขอขอบคุณบุคลากรวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ ที่ ๆ เพื่อน ๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ เสนอแนะ ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ท้ายที่สุดผู้วิจัยขอกราบขอบคุณ คุณพ่อ ธีระนิตย์ วงษ์ศรีแก้ว คุณแม่เพลินจิต วงษ์ศรีแก้ว และครอบครัวอันเป็นที่รักยิ่ง ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนและช่วยเหลือในการศึกษาระดับปริญญาโท รวมไปถึงคุณกลางใจ อาลาคุล ที่มีอบสถานที่และอินเทอร์เน็ตในการพิมพ์เล่มวิจัยฉบับนี้ และขอขอบคุณทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิจัยฉบับนี้จนลุล่วงสำเร็จ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ประจักษ์ วงษ์ศรีแก้ว

ผู้วิจัย

6004531 : ประชารักษ์ วงษ์ศรีแก้ว
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปล้ำมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019
 หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับ ภาพยนตร์และโทรทัศน์
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เณรมาลย์ชลมารค

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปล้ำมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปล้ำมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการวิเคราะห์ด้วยบท แนวคิดที่ใช้ในการศึกษาวิจัยประกอบด้วย แนวคิดการเล่าเรื่อง และแนวคิดภาษาภาพยนตร์

ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์มีการใช้การเล่าเรื่องดังนี้ 1) โครงเรื่อง ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง โดยเผยให้เห็นความเป็นอยู่ของตัวละคร, การพัฒนาเหตุการณ์ มีการให้ตัวละครได้พบกับปัญหา, ภาวะวิกฤต คือการทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจในการกระทำของตัวเอง, ภาวะคลี่คลาย คือการให้ตัวละครได้พบกับผลกระทบของปัญหาที่ตนเองก่อ, และการจบเรื่องราว พบว่า มีการจบแบบปลายเปิดเป็นหลัก 2) แก่นความคิด พบว่ามีการใช้แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์ 3) ความขัดแย้ง พบว่ามีการใช้ความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นหลัก 4) ตัวละคร มีการใช้ตัวละครกลมเป็นหลัก 5) ฉาก มีการใช้ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และ 6) สัญลักษณ์ พบว่าใช้สัญลักษณ์ทางภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ

สำหรับผลการวิจัยด้านภาษาภาพยนตร์มีดังนี้ 1) ขนาดภาพและมุมกล้อง มีการใช้ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ใช้มุมกล้องในระดับสายตา 2) มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง พบว่า ใช้มุมภาพแบบซับเจกทีฟและการเคลื่อนกล้องแบบแฮนเฮลด์ 3) องค์ประกอบด้านการแสดง พบว่าใช้การแสดงทั้งแบบอวัจนภาษาและวัจนภาษา 4) แสงและเงา พบว่าใช้แสงธรรมชาติและ โทนแสงแบบโลว์คีย์ 5) สี พบว่า สีส่วนใหญ่เกิดจากสีเสื้อผ้า และสีของฉาก และ 6) เสียง พบว่าใช้เสียงสนทนาเป็นหลัก 7) การตัดต่อ พบว่าใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่องเป็นส่วนใหญ่

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 175 หน้า)

คำสำคัญ: การเล่าเรื่องของภาพยนตร์, ภาษาของภาพยนตร์, ภาพยนตร์รางวัลปล้ำมทองคำ, ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

6004531 : Pracharak Wongsrikaew
 Thesis Title : Film Narration and Film Language in The Palm d’Or
 Winning Films from 2010 to 2019
 Program : Master of Communication Arts in Film and Television
 Writing and Directing
 Thesis Advisor : Asst.Prof.Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.

Abstract

The purpose of the research was to study film narration and film language in the Palm d’Or winning films from 2010 to 2019. The study was qualitative research, employing textual analysis. The essential concepts used in the study were composed of film narration and film language in seven Palm d’Or winning films in Cannes Film Festival

The findings revealed that the film narration techniques found in in Palm d’Or winning films were as follows: 1) In terms of plot, all films began with exposition, showing the living conditions of the characters. Then, the characters meet the problems that need to be solved. Climax was to confuse the characters and must decide on their own actions. Falling action was to allow the characters to experience their own impact and to accept the reality of the world. Last, the ending mostly is closed ending; 2) theme, all films had the core concept about life and human nature; 3) conflict, most films gave importance to internal conflict inside the mind mainly; 4) characters, all films presented their characters being well-rounded mainly; 5) setting, most films gave importance to the characters’ life mainly; and 6) symbol, visual was used more than audio.

The findings also showed the film language techniques were as follows: 1) In terms of frame, they were often used with medium shot and mostly eye-level camera angles; 2) camera angle and movement, it revealed the use of Subjective Camera Angle and camera movement for handheld; 3) performance, both nonverbal and nonverbal performances were used; 4) lighting and shadows, natural light and low-key tone; 5) color, most colors were caused by the color of the clothes and the scene; 6) In terms of sound, conversations were used to let viewers understand the story; and 7) editing: the continuous editing mainly.

(Total 175 pages)

Keywords: Film, Film Narration, Film Language, Best Picture

Student’s Signature Thesis Advisor’s Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 ปัญหาวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)	8
2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)	9
2.1.2 แก่นความคิด (Theme)	12
2.1.3 ตัวละคร (Character)	12
2.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)	13
2.1.5 ฉาก (Setting)	14
2.1.6 สัญลักษณ์ (Symbols)	15
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)	15
2.2.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)	17
2.2.2 องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	23
2.2.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.4 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)	30
2.2.5 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadow)	30
2.2.6 องค์ประกอบด้านสี (Color)	33
2.2.7 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)	35
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	41
บทที่ 3 วิธีวิทยาการวิจัย	42
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	42
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	43
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	44
3.4 การนำเสนอผลการวิจัย	49
บทที่ 4 การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative)	50
4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)	50
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)	54
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)	58
4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)	63
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)	69
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)	74
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)	80
บทที่ 5 การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Language)	88
5.1 ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)	88

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)	96
5.3 ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)	103
5.4 ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)	110
5.5 ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)	117
5.6 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)	125
5.7 ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)	134
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	145
6.1 การสื่อสารด้วยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ ในปี 2010-2019 (Film Narrative)	144
6.2 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 (Film Language)	155
6.3 อภิปรายผล	166
6.4 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย	171
6.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต	171
บรรณานุกรม	173
ประวัติผู้วิจัย	175

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	เครื่องมือการวิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot)	44
3.2	เครื่องมือในการวิเคราะห์แก่นแนวคิด (Theme)	45
3.3	เครื่องมือในการวิเคราะห์ความขัดแย้ง (Conflict)	45
3.4	เครื่องมือในการวิเคราะห์ตัวละคร (Charactor)	45
3.5	เครื่องมือในการวิเคราะห์ฉาก (Setting)	46
3.6	เครื่องมือในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Symbol)	46
3.7	เครื่องมือในการวิเคราะห์ขนาดภาพและมุมกล้อง	47
3.8	เครื่องมือในการวิเคราะห์มุมมองและการเคลื่อนกล้อง	47
3.9	เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการแสดง	47
3.10	เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านแสงและเงา	47
3.11	เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านสี	48
3.12	เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเสียง	48
3.13	เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการตัดต่อ	48
6.1	โครงเรื่อง (Plot) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ	147
6.2	แนวความคิด (Theme) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	149
6.3	ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	150
6.4	ตัวละคร (Charactor) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	152
6.5	ฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	153
6.6	สัญลักษณ์ (Symbol) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	155
6.7	ขนาดภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	157
6.8	มุมมองและการเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	158
6.9	องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	160
6.10	องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	161
6.11	องค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	162
6.12	องค์ประกอบด้านเสียงในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	164
6.13	องค์ประกอบด้านการตัดต่อในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019	165

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
2.1	ทฤษฎี Freytag's Pyramid ของ Gudaf Freytag	10
2.2	ทฤษฎี The Hero's Journey ของ Joseph Campbell	11
2.3	ตัวอย่างภาพระยะไกลมาก / Extreme Long shot	17
2.4	ตัวอย่างภาพระยะไกล / Long Shot	18
2.5	ตัวอย่างภาพระยะภาพปานกลาง / Medium Shot	18
2.6	ตัวอย่างภาพระยะภาพใกล้ / CU	19
2.7	ตัวอย่างภาพระยะภาพใกล้มาก / ECU	19
2.8	กรอบแนวคิดการวิจัย	41
5.1	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	89
5.2	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	89
5.3	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	90
5.4	ขนาดภาพทิวซัดในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	90
5.5	มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	91
5.6	มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	91
5.7	มุมมองแบบอ้อมเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	92
5.8	Static Camera ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	93
5.9	Hand Held Shot ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives (ลุงบุญมี ป้าเจน ฮวง และ โตั้ง เดินเข้าไปในถ้ำ)	93
5.10	ภาพแสงธรรมชาติกลางวัน ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	94
5.11	ภาพแสงจากการถ่ายทำกลางวันให้เป็นกลางคืน (Day for Night) ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	94
5.12	การเลือกใช้สีในโทนอุ่นและสีในโทนเย็น ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	95

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.13	การเลือกใช้สีจุดขาดและหลากหลายสี ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives	95
5.14	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	97
5.15	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	98
5.16	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	98
5.17	มุมกล้องต่ำในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	99
5.18	มุมมองแบบอ็อบเจกทีฟ ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	99
5.19	Hand Held ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	100
5.20	อัญญาษาทางการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	100
5.21	แสงในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	101
5.22	การเลือกใช้สีในโทนอุ่นและโทนเย็นในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life	102
5.23	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Amour	104
5.24	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Amour	104
5.25	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Amour	105
5.26	ขนาดภาพทิวชอตในภาพยนตร์เรื่อง Amour	105
5.27	มุมกล้องระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Amour	106
5.28	มุมมองอ็อบเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Amour	106
5.29	แสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Amour	108
5.30	การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Amour	108
5.31	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	110
5.32	ขนาดภาพใกล้มากในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	111
5.33	มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิวในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	112
5.34	มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	112
5.35	Hand Held ฉากทะเลาะกันระหว่าง Emma และ Adele	113
5.36	องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	114
5.37	องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	114

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.38	องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	115
5.39	การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour	116
5.40	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	118
5.41	การใช้ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	118
5.42	การใช้ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	118
5.43	ภาพแทนสายตาการมองในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	119
5.44	การเคลื่อนกล้องแบบ Hand Held ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	120
5.45	การแสดงออกทางอวัจนภาษาในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	121
5.46	การใช้แสง Low Key ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	122
5.47	การใช้แสง Side Light ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	122
5.48	การใช้สีโทนเย็นในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	123
5.49	การใช้สีโทนร้อนในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan	123
5.50	ขนาดภาพไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	125
5.51	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	126
5.52	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	126
5.53	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	127
5.54	ขนาดภาพกรู๊ปชอตในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	127
5.55	มุมกล้องระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	128
5.56	มุมกล้องแทนสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	128
5.57	มุมกล้องระดับสูงในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	129
5.58	มุมมองซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	130
5.59	การเคลื่อนกล้องด้วย Dolly ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	130
5.60	องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	131
5.61	แสงไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	132
5.62	แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	132
5.63	แสงกระด้างในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	133

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.64	การใช้สีในในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters	133
5.65	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	135
5.66	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	135
5.67	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	136
5.68	ขนาดภาพกรู๊ปชอตในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	136
5.69	มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	137
5.70	มุมมองแบบพ้อยท์ออฟวิวในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	137
5.71	มุมมองระดับสูงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	138
5.72	การเคลื่อนกล้องด้วย Steadicam ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	139
5.73	การแสดงออกทางสีหน้าในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	140
5.74	การใช้แสงธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	140
5.75	การใช้แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	141
5.76	การใช้ทิศทางแสงแบบ Side Light	141
5.77	การใช้ลักษณะแสงแข็งกระด้างในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	142
5.78	การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	142
5.79	การใช้เทคนิคตัดต่อภาพกวาดในภาพยนตร์เรื่อง Parasite	144

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสื่อร่วมสมัยมานาน มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิต เหมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต สำหรับผู้ที่รับชม เป็นสื่อให้ความบันเทิง เป็นการพักผ่อนสำหรับผู้รับชมเพื่อผ่อนคลาย และยังนับว่าเป็นการศึกษาสำหรับนักศึกษาหรือบุคคลทั่วไปที่รักและชื่นชอบในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถือป็นสื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับชมทั้งด้านดีและด้านไม่ดี เช่น ค่านิยมในด้านดี เช่น การทำให้เกิดความกตัญญู ความสุภาพ และความเคารพต่อผู้มีพระคุณ เป็นต้น ส่วนในด้านที่ไม่ดี เช่น ความรุนแรงที่อาจส่งผลต่อผู้รับชมที่มีอายุน้อย การมีภาพโป๊เปลือย การใช้ยาเสพติดในภาพยนตร์ ซึ่งถือได้ว่าสื่อภาพยนตร์ส่งผลให้มีอิทธิพลต่อผู้รับชมอย่างมาก และมีอิทธิพลต่อสังคม วัฒนธรรม และการเมือง

กฤษดา เกิดดี (2557, น. 11) ได้กล่าวถึงบทบาทภาพยนตร์ไว้ดังนี้ “ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษ นอกเหนือจากการที่เป็นงานศิลปะ ซึ่งเป็นผลรวมของงานศิลปะหลายแขนง ภาพยนตร์ยังป็นงานสื่อสารมวลชนและเป็นสิ่งบันเทิง และด้วยลักษณะพิเศษดังกล่าว การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์จึงสามารถทำการศึกษาได้โดยใช้กรอบการศึกษาที่หลากหลาย” ภาพยนตร์นั้นได้หยิบยืมองค์ประกอบทางศิลปะที่ถูกหยิบยืมมาจากสังคมไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครบนเวที เพลงที่ถูกขับร้อง วิธีการเล่าเรื่องจากนิยาย ภาพยนตร์จึงถูกเรียกได้ว่าเป็นศิลปะแขนงที่ 7 (Film As Seventh Art) บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2533, น. 28) ได้สรุปคำพูดของ ริคคิโอโต คานูโด (Ricciotto Canudo) นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ชาวอิตาลีเห็นว่า “ภาพยนตร์เป็นฐานภาพเป็นวิจิตรศิลป์ (Fine Art) ชนิดหนึ่งอันเป็นส่วนผสมผสานของศิลปะหกแขนงที่เก่าแก่กว่าอื่น ๆ คือ ศิลปะวาดด้วยพื้นที่ (Space Art) กล่าวคือ ภาพเขียน สถาปัตยกรรม การเต้นรำ และศิลปะวาดด้วยเวลา (Art of Time) นั่นก็คือ ดนตรี การละคร และวรรณกรรม” ศักยภาพของภาพยนตร์ยังถูกเอามาใช้ในการเป็นโฆษณาชวนเชื่อ ใช้โน้มน้าวชักจูงในกรอบของสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่ใช้เปลี่ยนทัศนคติของผู้คนและยังสามารถเป็นภาพสะท้อนของสังคมได้กล่าวคือ หากสภาพของสังคมเป็นอย่างไร

ภาพยนตร์ก็จะสะท้อนออกมาแบบนั้น ดังที่ นิโคไล เลนิน (Nikolai Lenin) ได้เคยกล่าวไว้ว่า “ในบรรดาศิลปะทั้งปวง สำหรับเราแล้ว ภาพยนตร์

รางวัลปาล์มทองคำ (Palme d' Or) คือการประกาศรางวัลทางภาพยนตร์สูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival) มีครั้งแรกในปี ค.ศ. 1955 โดยตั้งแต่ปี ค.ศ. 1939 - 1954 รางวัลสูงสุดใช้ชื่อว่า Grand Prix du Festival International du Film มอบให้กับภาพยนตร์ที่ดีที่สุด สำหรับรางวัลจะมีการออกแบบใหม่ทุกปีโดยศิลปินร่วมสมัยจนถึงสิ้นสุดในปี ค.ศ. 1954 และหลังจากนั้นคณะกรรมการบริหารเทศกาล ได้เชิญช่างอัญมณีมาออกแบบปาล์ม เพื่ออุทิศให้กับตราอาร์มของเมืองคานส์ ออกแบบโดยลูเซียน ลาซอน และแทนประติมากรรมออกแบบโดยศิลปินชื่อ เซบาสเตียน ต่อมาในปี ค.ศ. 1955 รางวัลปาล์มทองคำครั้งแรกถูกมอบให้กับ เดลเบิร์ต มานน์ (Delbert Mann) เจ้าของภาพยนตร์เรื่อง Marty (1955) รางวัลปาล์มทองคำถือว่าเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลนี้ จนกระทั่งปี ค.ศ. 1964 ได้มีการนำรางวัล Grand Prix กลับมาใช้เนื่องจากมีปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์กับเรื่องปาล์ม และในปี ค.ศ. 1975 รางวัลปาล์มทองคำ ได้ถูกนำกลับมาใช้อีกครั้งและถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ถือเป็นรางวัลทรงเกียรติสูงสุดของเทศกาลมีความสำคัญสูงสุด” (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533, น. 26)

ถ้วยรางวัลปาล์มทองคำมีการปรับเปลี่ยนมาหลายครั้ง โดยครั้งล่าสุดได้มีการออกแบบในปี ค.ศ. 1977 ซึ่งเป็นวาระครบรอบ 50 ปี ของเทศกาล โดยเป็นผลงานการออกแบบจากบูติกโซปาร์ตต์ที่เป็นสปอนเซอร์หลักของงาน คาโรลิน กรูโอซี-ชอยเฟเล ออกแบบปาล์ม 19 ใบด้วยทองคำ 24 กะรัต และใช้งานฝีมือประดับด้วยคริสตัล นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1998 ถ้วยรางวัลปาล์มทองคำคืองานยอดฝีมือโดยช่างของโซว์ปาร์ตต์ในเมือง ไมย์วัน ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งใช้ช่างทองและอัญมณี 7 คน และใช้การทำงาน 40 ชั่วโมง (บุญโชค พานิชศิลป์, 2560)

การประกาศรางวัลปาล์มทองคำ ในทุก ๆ ปีจะมีการตั้งคณะกรรมการ (President of Jury) ขึ้นมาในแต่ละปี ซึ่งคณะกรรมการในแต่ละปีจะเป็นทั้ง ผู้กำกับ นักแสดง และ โปรดิวเซอร์หรือบุคคลในวงการภาพยนตร์ระดับนานาชาติมาร่วมพิจารณาตัดสิน โดยในการตัดสินของเทศกาลหนังเมืองคานส์นั้นจะแตกต่างจากรางวัลออสการ์ โดยรางวัลปาล์มทองคำนั้นเป็นการตัดสินโดยคณะกรรมการและประธานโดยมีการปรึกษาหารือและร่วมกันเลือกผู้ชนะของทุกรางวัล ซึ่งจะต่างจากการประกาศรางวัลออสการ์ที่มีการส่งแบบฟอร์มให้กับสมาชิกประมาณ 6 พันคนร่วมลงคะแนน

แบบ Blind Vote เฉพาะสาขาที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพของตนกับรางวัลหนังยอดเยี่ยม จากนั้นจึงนับคะแนนที่ได้คะแนนโหวตสูงสุด (ณัฐวุฒิ แสงชูวงษ์, 2562)

สำหรับภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลปาล์มทองคำในระหว่างปี ค.ศ. 2010-2019 ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ 1) Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives หรือ ลุงบุญพระระลึกชาติ (2010) 2) The Tree of Life (2011) 3) Amour (2012) 4) Blue Is The Warmest Colour (2013) 5) Winter Sleep (2014) 6) Dhepan (2015) 7) I, Daniel Blake (2016) 8) The Square (2017) 9) Shoplifters (2018) 10) Parasite (2019) ซึ่งใน 10 เรื่องนี้มีภาพยนตร์จากทวีปเอเชียอยู่ 3 เรื่อง คือ Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives (2010) ภาพยนตร์จากประเทศไทย ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter (2018) จากประเทศญี่ปุ่น และภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019) จากประเทศเกาหลีใต้

นอกจากรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d' Or) แล้ว จะมีรางวัลอื่น ๆ จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์อีกด้วย โดยแบ่งออกได้รางวัลอื่น ๆ เช่น รางวัล Grand Prix ซึ่งเปรียบได้เหมือนกับเป็นรางวัลอันดับที่สองที่ถูกประกาศจากรางวัลปาล์มทองคำ โดยรางวัลนี้มีผู้กำกับที่ได้รางวัลสองครั้งได้แก่ Andrei Tarkovsky ผู้กำกับจากสหภาพโซเวียต โดยมีภาพยนตร์ที่ได้คือภาพยนตร์เรื่อง Solaris (1972) และภาพยนตร์เรื่อง The Sacrifice (1986) และยังมีรางวัล Jury Prize ซึ่งเป็นรางวัลพิเศษที่มอบให้กับภาพยนตร์ที่เป็นขวัญใจกรรมการ เปรียบเหมือนเป็นรางวัลชมเชยของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ โดยมีผู้กำกับคนไทยที่ได้รางวัลนี้คือ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล โดยภาพยนตร์ที่ได้คือ Tropical Malady หรือ สัตว์ประหลาด (2004)

รางวัลปาล์มทองคำจึงถือได้ว่าเป็นรางวัลที่มอบให้กับภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในแต่ละปีและเป็นรางวัลที่ทรงคุณค่ามากที่สุดในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

สำหรับภาษาภาพยนตร์ (Film Language) กล่าวได้ว่าเป็นตัวแปรสำคัญอย่างมากที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้ถึงการสื่อสารของผู้ผลิตภาพยนตร์ การสื่อความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์ส่วนมีนัยแฝง ไม่ว่าจะเป็นการใช้แสง หรือการเคลื่อนไหวไปยังทิศทางต่าง ๆ ส่วนมีภาษาของภาพยนตร์ซ่อนอยู่การใช้องค์ประกอบรวมในฉาก (Mise-en-scene) ทุกอย่างล้วนถูกผสมกันระหว่าง ภาพ เสียง แสง ฉาก ที่ถูกผสมเข้าด้วยกันจนเกิดโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2551, น. 5-7) ได้สรุปคำพูดของ เอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์ ดังนี้ “การทำหน้าที่ถูกต้องไม่ควรให้ฉากมาเด่นเหนือตัวละคร แต่ควรทำให้ฉากและตัวละครกลมกลืนเข้ากับเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์ การ

กำหนด มิส-ออง-แซง (Mise-en-scene) จึงเป็นส่วนสำคัญผลักดันให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์ขับเคลื่อนไปพร้อมรายละเอียดของ ฉาก แสง เสียง การแต่งหน้า และผมของนักแสดง”

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ก็เป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์เปรียบเทียบเหมือนเป็นการกำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดยการเล่าเรื่องนั้นแบ่งได้หลายประเภทตามสไตล์ของผู้กำกับหรือผู้เขียนบท โดยการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จะถูกกำหนดมาตั้งแต่แรกแล้ว ซึ่งการเล่าเรื่อง (Narrative) ในสื่อภาพยนตร์นั้นจะมีรูปแบบที่เป็นของตัวเอง (Narrative Form) ประกอบไปด้วย 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. ความขัดแย้ง (Conflict) 4. ตัวละคร (Character) 5. ฉาก (Setting) 6. เวลา (Time) 7. สถานที่ (Location) 8. สัญลักษณ์ (Symbol) เช่น เครื่องแต่งกาย อาวุธ ยานพาหนะ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบหลักที่จะช่วยให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ได้คือ การมีความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่องของผู้กำกับ องค์ประกอบภาพ และองค์ประกอบของเสียง โดยองค์ประกอบทั้งหมดนี้ล้วนพบได้ในภาพยนตร์ทั้งต่างประเทศและของไทยแต่จะมีความแตกต่างของรายละเอียดขึ้นอยู่กับตระกูลของภาพยนตร์นั้น ๆ (Genre)

ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำมีหลายตระกูล ไม่จำเป็นต้องเป็นภาพยนตร์ประเภทชีวิต (Drama) เท่านั้นยังมีภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ อีกด้วย อาทิ ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime) อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction (1994) ของผู้กำกับ Quentin Tarantino ที่เล่าเรื่องด้วยการใช้เทคนิคการเรียงลำดับภาพที่ไม่ต่อเนื่องและยังมีการผสมผสานตระกูลภาพยนตร์หลากหลายตระกูล โดยมีการผสมทั้ง Crime, Drama, Action เข้าด้วยกัน ภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction จึงได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 1994 นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่มีการผสมผสานตระกูลภาพยนตร์เข้าด้วยกัน และเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำอีกเรื่องหนึ่งคือภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ของผู้กำกับ Francis Ford Coppala โดยเค้าโครงเรื่องเป็นภาพยนตร์ที่ถูกจัดในประเภทสงคราม เพราะฉากส่วนใหญ่อยู่ในสงครามเวียดนาม แต่ด้วยเรื่องของแก่นเรื่องและโครงเรื่องที่ถูกล่ามโซ่ไม่ได้เน้นสงครามโดยเฉพาะ มีการเน้นไปในทางของสภาพจิตใจมนุษย์ ความลึกลับ และชีวิต ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now จึงกล่าวได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการผสมผสานประเภทตระกูล War, Mystery, Drama ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รางวัลในปี ค.ศ. 1979

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจทำการศึกษา “การเล่าเรื่อง และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” เพื่อให้เข้าใจกระบวนการใช้ภาษาภาพยนตร์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019

1.2 ปัญหาในงานวิจัย

1.2.1 การสื่อสารด้วยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 เป็นอย่างไร

1.2.2 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำปี ค.ศ. 2010-2019

1.3.2 เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำปี ค.ศ. 2010-2019

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษา “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหาของงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย ได้แก่ ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Film Narrative) ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.2 ขอบเขตด้านข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่

- 1) ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)
Director by Apichatpong Weerasethakul / Drama, Fantasy / Thailand
- 2) ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)
Director by Terrence Malick / Drama, Fantasy / USA
- 3) ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)
Director by Michael Haneke / Drama, Romance / France
- 4) ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)
Director by Abdellatif Kechiche / Drama, Romance / France
- 5) ภาพยนตร์เรื่อง Winter Sleep (2014)
Director by Nuri Bilge Ceylan / Drama / Turkey
- 6) ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)
Director by Jacques Audiard / Drama / France
- 7) ภาพยนตร์เรื่อง I, Daniel Blake (2016)
Director by Ken Loach / Drama / UK, France
- 8) ภาพยนตร์เรื่อง The Square (2017)
Director by Ruben Ostlund / Comedy, Drama / Sweden
- 9) ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)
Director by Hirokazu Koreeda / Crime, Drama / Japan
- 10) ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)
Director by Bong Joon Ho / Comedy, Drama, Thriller / Korea

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative) องค์ประกอบและปัจจัยหลักในการเล่าเรื่อง โดยประกอบด้วยสิ่งสำคัญดังนี้ คือ โครงเรื่อง (Plot) แนวคิดหลักหรือแก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) เวลา (Time) สถานที่ (Location) สัญลักษณ์ (Symbol) ความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ภาพยนตร์ได้ทำงานอย่างสมบูรณ์แบบ

ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ภาษาภาพยนตร์คือภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ มีการเลือกใช้ภาพและเสียงผสมเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นชุดภาพต่อเนื่อง มีการใช้

องค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ (Element of Film) ได้แก่ กรอบภาพ (Frame) หนึ่งกรอบภาพถูกเรียงจนกลายเป็น ชอต (Shot) และเมื่อนำชอตมาเรียงกันก็จะเกิดเป็น หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (Scene) เมื่อนำหลาย ๆ ซีนมารวมกันก็จะเกิดเป็นซีควีนซ์ (Sequence) นอกจากนี้ยังมีภาษาภาพยนตร์ที่พูดถึงองค์ประกอบในมุมมองอื่น เช่น ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของฉาก (Mise-En-Scene) ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของแสงและเงา (Light And Shadow) ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของสี (Colour) ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการแสดง (Acting) ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบการถ่ายภาพ (Cinema Photography) ภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับองค์ประกอบของเสียง (Sound) และภาษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการเรียบเรียงหรือตัดต่อ (Film Cutting)

รางวัลปาล์มทองคำ (Palme D' Or) เป็นรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมประจำปีในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งเป็นเทศกาลภาพยนตร์ที่เก่าแก่ที่สุดในโลกเทศกาลหนึ่ง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ ค.ศ. 2010-2019

1.6.2 การศึกษางานวิจัยครั้งนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างสรรค์และผู้รับชมภาพยนตร์ จะทำให้ทราบว่าภาพยนตร์ที่มีคุณภาพดีมีเทคนิคและการนำเสนอในระดับนานาชาติอย่างไร

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)
- 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)

การเล่าเรื่องถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในวงการภาพยนตร์ และภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมักจะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องต่างกันออกไปตามแต่ละองค์ประกอบ เพราะฉะนั้นในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเราควรทราบและเข้าใจถึงความหมายของแต่ละองค์ประกอบต่าง ๆ

Giannetti (2001 อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2556, น. 229) ใช้คำว่า Narrative ในความหมายว่าเรื่องเล่าและยังแบ่งความหมายของเรื่องเล่าเป็นหลายประเภททั้งเรื่องเล่าในสังนิยม (Realist Narratives) เรื่องเล่าแนวรูปแบบนิยม (Formalist Narratives) และเรื่องเล่าที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (Nonfictional Narratives)

คำว่า Narrative ในฐานะที่เป็นรูปแบบ (Form) หรือลักษณะของภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง กล่าวคือ มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล และเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน เช่นเดียวกับ Peason (อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2556, น. 229) ที่กล่าวว่า เรื่องเล่าในภาพยนตร์มีโครงสร้างที่เน้นเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ไม่พลิกแพลงเน้นการพัฒนาอารมณ์ หรือเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหนึ่ง เป็นลักษณะของภาพยนตร์กระแสหลักตั้งแต่นั้น

ประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบันและอนาคต เพราะฉะนั้นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ในความหมายนี้ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ โดยภาษาอังกฤษใช้คำว่า Narrative Film

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative) ซึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมีได้ดังนี้

2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

คือการกำหนดทิศทางของภาพยนตร์ การลำดับเหตุการณ์ เดินเรื่องราวจากต้นไปจนจบโดยอาศัยการวางตัวละคร การสร้างสถานการณ์ให้กับตัวละคร สร้างปัญหาที่ต้องแก้ และแก้ปัญหาของเรื่องราวทั้งหมด กุสตาฟ เฟรย์ธาก (Gusdaf Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมัน ได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกสำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ 5 ขั้นตอน (ปิยวรรณ จิตสำราญ, 2554)

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการเปิดเรื่องราวหรือการเล่าเรื่องเพื่อชักจูงให้คนดูติดตามกับภาพยนตร์นั้น ๆ ติดตามตัวละคร แนะนำตัวละคร แนะนำฉากและสถานที่ต่าง ๆ ในฉาก การเปิดเรื่องไม่มีความจำเป็นที่ต้องเปิดด้วยเหตุการณ์แรก การเปิดเรื่องสามารถเปิดได้ตั้งแต่กลางเรื่อง กล่าวคือนำเหตุการณ์ในกลางเรื่องมาเปิดในฉากแรก หรือการนำฉากสุดท้ายมาเปิดในฉากแรก

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่ตัวละครเข้าไปเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ และค่อย ๆ พัฒนาไปเรื่อย ๆ อย่างมีเหตุและผล จนกระทั่งไปพบกับปัญหาของเรื่องราวทั้งหมด

3) ภาวะวิกฤต (Climax) คือภาวะที่ถึงจุดแตกหักของปัญหา ตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้ปัญหานี้คลี่คลาย และภาวะวิกฤตนี้จะส่งผลให้ตัวละครบรรลุเป้าหมาย

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาวะที่วิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว โดยตัวละครสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ของปัญหา ผ่านปัญหาไปได้โดยสมบูรณ์

5) การยุติเรื่องราว (Ending) คือการจบของเรื่อง อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นจุดจบของเรื่องที่ราวที่สมบูรณ์

ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอองค์ประกอบต่าง ๆ จำเป็นที่จะต้องสัมพันธ์กับเรื่องราวที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปข้างหน้า โดยการพัฒนาจะดำเนินไปเป็นช่วง ๆ ดังรูปที่ 2.1

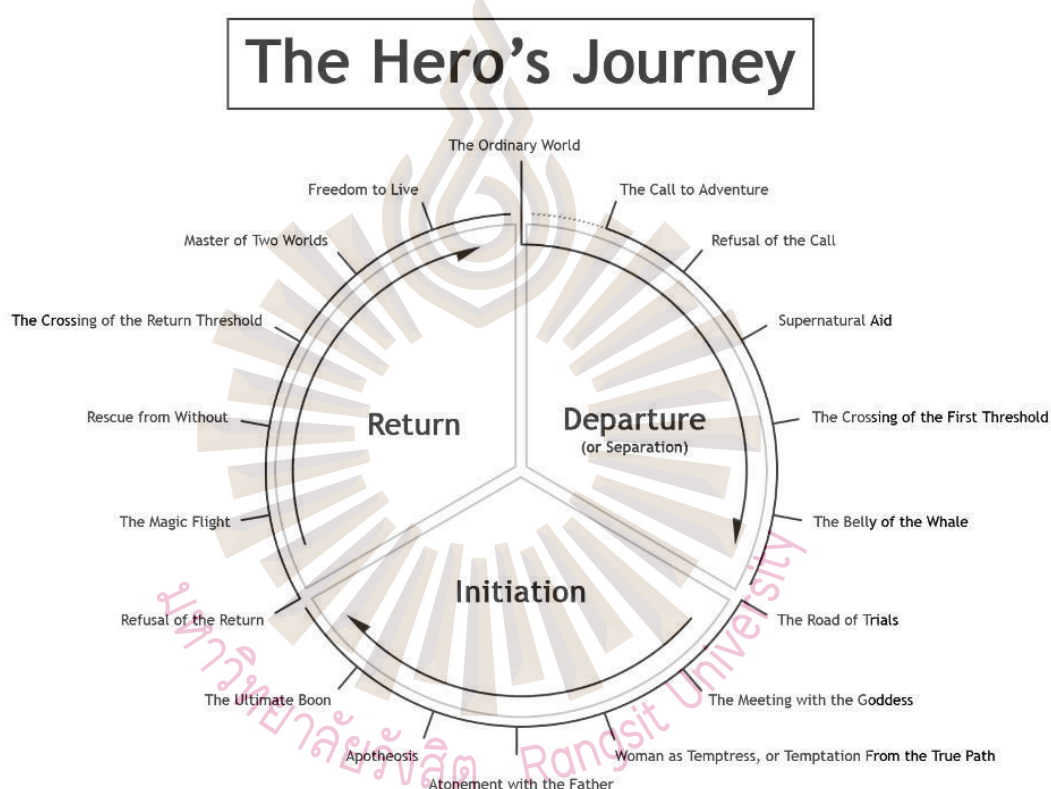


รูปที่ 2.1 ทฤษฎี Freytag's Pyramid ของ Gudaf Freytag
ที่มา: นักเรียนหนังสือ, 2556

การพัฒนาคือกระบวนการที่ก้าวไปข้างหน้า จากตอนหนึ่งไปสู่อีกตอนหนึ่ง วิธีการที่จะบอกว่าภาพยนตร์ได้พัฒนาไปอย่างไรคือ การเปรียบเทียบตอนต้นไปจนถึงตอนจบของเรื่อง โดยมองหาความคล้ายคลึงของความแตกต่างระหว่างตอนต้นกับตอนท้ายจะทำให้เราเข้าใจในรูปแบบ (Pattern) ทั้งหมดของภาพยนตร์ (นักเรียนหนังสือ, 2556)

นอกจากนี้ยังมีนักทฤษฎีมากมายได้อธิบายกระบวนการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไปเช่น แนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ที่แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ เปิดเรื่อง (Beginning) กลางเรื่อง (Middle) และบทสรุป (Ending) นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีของ โจเซฟ แคมป์เบล (Joseph Campbell) ที่หยิบยกทฤษฎีการเดินทางของวีรบุรุษ (The Hero Journey) ไว้ว่า 1) The Ordinary World หรือ การอยู่ที่โลกใบเดิม ๆ 2) Call of Adventure หรือ การเรียกออกไปผจญภัย 3) Refusal of The Call หรือการปฏิเสธที่จะออกไปผจญภัยหรือไม่มีความเต็มใจที่จะออกไปผจญภัย จนกระทั่งได้พบกับ 4) Super Natural Aid หรือการได้พบกับผู้ชี้ทางหรือผู้ที่ดึงให้ออกมาจากโลกที่เคยเป็นอยู่ 5) Crossing the Threshold หรือ การก้าวข้ามประตูออกไปเพื่อเผชิญกับโลกภายนอก 6) The Belly of The Whale หรือ การผจญภัยที่พบกับความมืดมิด ความหวาดกลัว และความอันตราย วีรบุรุษจะรู้สึกถึงความอับจนหนทาง 7) The Road of Trial หรือ การออกมาจากความมืดมิดแต่ก็ยังคงพบกับบททดสอบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง 8) The Meeting with the Goddees หรือการได้พบกับเทพีหรือความดีความงามของรักแท้ สิ่งเหล่านี้จะเป็นแ่งคิดหลายมุมให้กับชีวิต 9) Women as The Temptress หรือสิ่งยั่ววนจนทำให้เกิดความสับสนใจจิตใจ 10) Atonement with the Father หรือ การพบกับแบบทดสอบที่สาหัสพบกับอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ 11) Apotheosis คือการผ่านแบบทดสอบและมีพลังจนเหมือนกับเป็นคนละคน 12) The Ultimate Bon หรือ การที่ตัวละครได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าที่สุด

13) Refusal of the Return หรือ ตัวละครปฏิเสธที่จะกลับไปยังจุดเดิม เพราะได้สิ่งมีค่ามาครอบครองแล้ว 14) The Magic Flight หรือ ตัวละครหลบหนีจากการไล่ล่า และต้องต่อสู้อีกครั้ง 15) Rescue From Without หรือ การถูกช่วยเหลือจากคนภายนอก ในที่นี้อาจจะเป็นการช่วยเหลือให้กลับไปยังจุดเดิม 16) The Crossing of the Return Threshold หรือ การกลับไปสู่โลกใบเดิมพร้อมกับพลังที่ได้มาจากการผจญภัย 17) Master of Two World หรือ ชัยชนะทุกสรรพสิ่งรวมถึงชนะใจตัวเอง 18) Freedom to Lie หรืออิสระในการดำเนินชีวิต (ปัทกัตร์ออร์ ธรรมกวินทิพย์, 2557)



รูปที่ 2.2 ทฤษฎี The Hero's Journey ของ Joseph Campbell

ที่มา: Swapp, 2014

ในทฤษฎีนี้ตัวละครไม่จำเป็นต้องทำครบทุกขั้น หรือสามารถข้ามและสลับกันได้ โดยในทฤษฎีนี้ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องนำไปใช้ ยกตัวอย่างเช่น Star War, Harry Potter, Thor เป็นต้น

2.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดหรือแนวคิด (Theme) คือแก่นความคิดหลักของเรื่องราวที่ผู้เขียนบทยากจะเล่าเรื่อง มักจะเป็นแก่นหลักหรือความคิดหลัก ซึ่งแก่นความคิดนี้จะเหมือนตัวช่วยยึดไม่ให้การเล่าเรื่องหลงทาง และจะทำให้การเล่าเรื่องมีเป้าหมายที่ชัดเจน แก่นความคิดยังเป็นจุดรวมของเรื่อง จุดศูนย์กลางของเรื่อง บทบาทของแก่นเรื่องยังเป็นตัวกำหนดทิศทางของตัวละครควรจะแสดงอย่างไร องค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์จะไปในทิศทางใด ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอเช่น อุดมการณ์ ค่านิยม ความเชื่อ เป็นต้น

Boggs (1978 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยารกุลวงษ์, 2553) ได้แบ่งแก่นความคิด / แก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- 1) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม มุ่งให้ความสนใจเกี่ยวกับศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป และใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
- 2) แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์
- 3) แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
- 4) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพของสังคมซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม
- 5) แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

2.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครคือบุคคลที่ปรากฏอยู่ในเรื่องราวของภาพยนตร์ โดยจะถูกสร้างให้เป็นตัวดำเนินเรื่องราวทำให้มีความเชื่อมความสัมพันธ์กับผู้ชม โดยตัวละครหลักมักจะได้พบกับปัญหาต่าง ๆ ความขัดแย้ง และพยายามแก้ไขปัญหาเพื่อคลี่คลายปมทั้งหมด เราสามารถกำหนดความคิดให้กับตัวละครในการกระทำบางอย่างได้ รวมไปถึงการกำหนดบุคลิก รูปร่าง อุปนิสัยใจคอ ภูมิหลัง เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวของผู้สร้าง

ตัวละครในภาพยนตร์ยังเป็นการแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกตามที่เรานำไปเพื่อวัตถุประสงค์ของการแสดง (Blacker, 1988) ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์การแบ่งประเภทของตัวละครออกเป็น 2 เกณฑ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้ (ประพนธ์ ตติยารกุลวงศ์, 2553)

1) การแบ่งตัวละครโดยใช้เกณฑ์บทบาทในภาพยนตร์

1.1) ตัวละครหลัก (Main Character) คือ ตัวละครที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ สามารถแบ่งได้สองประเภทคือ ตัวเอก (Hero) และตัวร้าย (Villian)

1.2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่ช่วยส่งเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักหรือเป็นผู้ช่วย (Helper) หรือตัวละครที่ช่วยในการดำเนินต่อไป (Blacker, 1988, pp. 36-37)

2) การแบ่งตัวละครโดยใช้เกณฑ์คุณลักษณะ

2.1) ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยในด้านเดียว ไม่มีการพลิกแพลงทางอารมณ์ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตัวละครประเภทนี้จะทำให้นักดูคาคาเดาได้ง่าย และง่ายต่อการเข้าถึง

2.2) ตัวละครหลายมิติ (Round Character) คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลายด้าน มีการพลิกแพลงทางอารมณ์ หรือพฤติกรรมได้ง่าย ทำให้นักดูคาคาเดาได้ยาก และทำให้นักดูคาคาเดาเกิดความประหลาดใจต่อการตัดสินใจของเขา คาคาเดาได้ยาก และทำให้ประหลาดใจเสมอ

2.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งคือการทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดปมเพื่อให้ตัวละครได้แก้ปัญหา รวมไปถึงการผูกเรื่องราวและสร้างความอุปสรรคให้ตัวละคร ความขัดแย้งยังเป็นองค์ประกอบหลักสำคัญในการพัฒนาตัวบทภาพยนตร์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้เกิดการจุดแตกหัก (Climax) ซึ่งสิ่งนี้จำเป็นต้องพึ่งความขัดแย้ง นอกจากนี้ความขัดแย้งของตัวละครคือการปฏิบัติต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ความขัดแย้งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537 อ้างถึงใน ภาณิชา พิมพ์ทองงาม, 2560, น. 9)

1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน กล่าวคือ การที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน มีความแค้นต่อกัน หรือมีความเห็นที่ไม่เหมือนกัน จึงก่อให้เกิดความรุนแรงทั้ง

สองฝ่าย ยกตัวอย่างเช่น การไม่ลงรอยของชาติจึงทำให้เกิดสงครามระหว่างประเทศ หรือการทำศึก
ระหว่างสองตระกูลที่ไม่ถูกกัน

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ กล่าวคือ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร
ตัวละครมีความสับสนในใจ มีความยากที่ตัดสินใจกับกฎเกณฑ์ของสังคม หรือมีความคิดที่แปลก
แยกจากกรอบคนอื่น ตัวละครจะมีความอยากกระทำบางอย่าง แต่ตัดสินใจไม่ได้ ความขัดแย้ง
ภายในจิตใจยังทำให้ตัวละครตัดสินใจว่าจะอยู่ฝั่งดีหรือฝั่งร้าย ซึ่งสิ่งนี้จะส่งผลให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงของตัวละครที่เป็นตัวละครหลายมิติ (Round Charater) อีกด้วย

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก กล่าวคือ ความขัดแย้งกับธรรมชาติ ภูติผี ปีศาจ
ความขัดแย้งนี้จะมีความขัดแย้งในสิ่งที่ไม่คาดคิด ยกตัวอย่างเช่น ภัยธรรมชาติที่ไม่มีใครคาดคิด
ว่าจะเกิดขึ้น ตัวละครต้องผ่านภัยธรรมชาตินี้ไปให้ได้ หรือ ความขัดแย้งกับปีศาจที่มาจากต่างดาว
ตัวละครจำเป็นต้องเอาชนะและปกป้องโลกให้ได้

หากภาพยนตร์เรื่องใดที่มีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผลมากพอ มีที่ไปที่ไปที่แน่นอน
เรื่องราวนั้นจะดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์ควรมีความขัดแย้งที่น่าเสนออย่างชัดเจน ผู้ชม
จะมีส่วนร่วมและความรู้สึกร่วมไปพร้อมกับตัวละคร

2.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากเป็นสถานที่ที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ เป็นได้ทั้งสถานที่ บรรยากาศ
นอกจากนี้ยังมีความสำคัญในการสร้างความหมายอีกด้วย เช่น ฉากบางฉากมีอิทธิพลต่อความคิด
ของตัวละคร ฉากมีบรรยากาศที่ส่งผลให้เกิดการกระทำบางอย่างของตัวละคร สามารถแบ่งกลุ่ม
ของฉากได้ 5 ประเภทดังนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์, 2553,
น. 27)

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่อยู่รอบ ๆ ตัวละคร เช่น
ป่าไม้ ทะเล ภูเขา ทุ่งหญ้า แม่น้ำ
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้าง
ขึ้น
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ภาพของฉากที่อยู่ในยุคโบราณ หรือ
เรื่องราวที่ถูกเล่าขานตามยุคสมัย

4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เช่น การดำเนินชีวิตในแต่ละวัน กิจวัตรประจำวัน หรือสภาพแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่

5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่เป็นความเชื่อของตัวละคร ประเพณี ค่านิยม ธรรมเนียม

นอกจากนี้ฉากยังมีทั้งภายในและภายนอก ซึ่งการปรากฏในแต่ละฉากควรมีความสอดคล้องกับการเล่าเรื่องของตัวละคร เช่น การเล่าว่าเขาทำอะไรอะไร ซึ่งตัวละครจำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อไปทำงาน และผจญภัยกับสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบ หรือ ตัวละครที่เป็นแม่บ้าน การเล่าเรื่องก็จะอยู่ในบ้านซึ่งล้วนแล้วแต่การกระทำของตัวละครนั้น ๆ

2.1.6 สัญลักษณ์ (Symbols)

สัญลักษณ์หมายถึง ชุดของสัญญาณ (Set of Signs) ในภาพยนตร์เพื่อสร้างความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบทหรือบริบทนั้น ๆ สัญลักษณ์ยังเป็นตัวที่จะช่วยอธิบายให้ผู้ชมได้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งจะบอกถึงเรื่องราวความหมายของการเล่าเรื่อง เพราะฉะนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์จะต้องควบคุมการใช้สัญลักษณ์ให้ไปในทิศทางเดียว การใช้สัญลักษณ์แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้ (ประพนธ์ ศศิธรกุลวงศ์, 2553, น. 28)

1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้นที่ถูกทำให้เห็นซ้ำ ๆ เช่น เครื่องแต่งกายของตัวละครที่จะช่วยบอกว่าตัวละครตัวนี้เป็นคนลักษณะไหน พาหนะที่ตัวละครใช้ รวมไปถึงอาวุธที่ตัวละครชอบใช้ ทั้งนี้ทั้งนั้นสัญลักษณ์ยังเป็นเครื่องหมายบางอย่างที่ถูกแฝงในฉาก รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์เชิงความหมาย

2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การสร้างอารมณ์กับตัวละครและเรื่องราวในภาพยนตร์

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

ภาษาภาพยนตร์ คือ ภาษาที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารให้เราเข้าใจ ภาษาภาพยนตร์ยังมีสัญลักษณ์ที่แอบแฝง มีความหมายที่แฝงในด้านขององค์ประกอบ และสื่อความหมายที่เป็นวัจนภาษา (Verbal Language) หมายถึงภาษาพูดภาษาเขียนที่สามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด การสนทนา

และอีกอย่างคืออวัจนภาษา (Non-verbal Language) หมายถึงภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยคคำพูด เช่นการใช้สีหน้า การใช้สัญลักษณ์ ท่าทางการแสดง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552)

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ ชาวฝรั่งเศส อธิบายว่า การที่เราเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981, p. 127 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 20)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมายอารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น เนื่องจากภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ซึ่งภาพยนตร์มีภาษาและวิธีการสื่อความหมายเป็นของตัวเองจากแนวคิดของ Metz ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง แต่ภาพยนตร์มีระบบสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976, p. 219 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 21) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญาศาสตร์มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย ภาพยนตร์มักจะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (Image and Sounds) ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่องเมื่อนำหลาย ๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและความบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้ (Stam, Robert, & Sandy, 1992, p.37 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 21)

เมื่อพิจารณาโครงสร้างของภาพยนตร์ได้แล้วนอกจากจะมีการใช้ภาพ (Image) และ เสียง (Sound) ได้แล้ว ส่วนประกอบของทั้งสองจะเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ให้ผู้ชมได้รับชมหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือภาพและเสียงเป็นภาษาภาพยนตร์ เมื่อนำภาษาภาพยนตร์มาเปรียบเทียบกับภาษาที่มนุษย์ใช้นั้น จะพบว่าภาษาภาพยนตร์มีทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา วัจนภาษาในภาพยนตร์ก็คือองค์ประกอบด้านเสียง การสนทนาของตัวละคร (Dialogue) เสียงบรรยาย (Narration) ส่วนอวัจนภาษาของภาษาภาพยนตร์ก็คือ ขนาดภาพ (Camera Shot) มุมกล้อง (Camera Angle) การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) สี (Colour) และแสง (Lighting) ส่วนขององค์ประกอบของเสียงนั้นคือ เสียงดนตรี (Music) เสียงประกอบ (Sound Effect) ซึ่งภาพยนตร์จะต้องมีการใช้องค์ประกอบทั้งสองประเภทผสมกัน

ในการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาษาภาพยนตร์นั้นเราควรทราบองค์ประกอบของภาพยนตร์ ซึ่งจะแบ่งออกได้ดังนี้

2.2.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์หมายถึง การจัดองค์ประกอบที่อยู่ในภาพ (Frame) เพื่อให้เกิดความหมายและความสวยงามในภาพยนตร์ในแต่ละชอต (Shot) ซึ่งในการจัดองค์ประกอบภาพต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.2.1.1 การใช้ขนาดภาพ (Shot Size)

การใช้ขนาดภาพ (Shot Size) หมายถึง การกำหนดระยะความใกล้ไกลของเหตุการณ์ที่ปรากฏในกรอบภาพ (Frame) เพื่อให้เกิดความรู้สึก อารมณ์ของการแสดง การเน้นวัตถุประสงค์ของความต้องการตัวละคร รวมไปถึงการสร้างกรอบกำหนดความสวยงามของการถ่ายภาพยนตร์ สามารถแบ่งขนาดภาพได้ดังนี้

(1) ขนาดภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot / ELS) ระยะภาพไกลมาก Extreme Long Shot หรือ Establishing Shot หมายถึงภาพระยะที่ไกลมาก มักจะนำมาใช้เป็นชอตเปิดเรื่องหรือชอตเปิดซีน เป็นการเริ่มต้นของภาพยนตร์หรือเมื่อเริ่มซีเควนซ์ เพื่อเป็นการบอกถึงสถานที่ที่ตัวละครกำลังจะไปหรือพักอาศัยอยู่ นอกจากนี้ยังเป็นการบอกสถานที่ในฉาก ฉากนั้น และยังเป็นการบ่งบอกถึงการเปลี่ยนเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างภาพระยะไกลมาก / Extreme Long shot

ที่มา: Villeneuve, 2017

(2) ระยะเวลาภาพไกล (Long Shot) คือขนาดภาพที่ใช้เพื่อบ่งบอกถึงสถานที่ที่ตัวละครตัวนั้นได้พบหรืออยู่ในเหตุการณ์นั้น จะเห็นรายละเอียดมากกว่าขนาดระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) การใช้ขนาดภาพระยะไกลมักจะใช้ก็ต่อเมื่อผู้ผลิตต้องการจะสื่อความหมายว่าตัวละครตัวนี้กำลังทำอะไร และกำลังจะไปที่ไหน



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างภาพระยะไกล / Long Shot

ที่มา: Miller, 2015

(3) ระยะเวลาภาพปานกลาง (Medium Shot / MS) คือระยะเวลาที่มองเห็นตัวละครจากเอวขึ้นไป การใช้ภาพระยะปานกลางนี้จะแสดงการกระทำของตัวละครที่ชัดเจน ส่วนใหญ่มักจะใช้ในการสนทนาของตัวละคร



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างภาพระยะภาพปานกลาง / Medium Shot

ที่มา: Ford, 1956

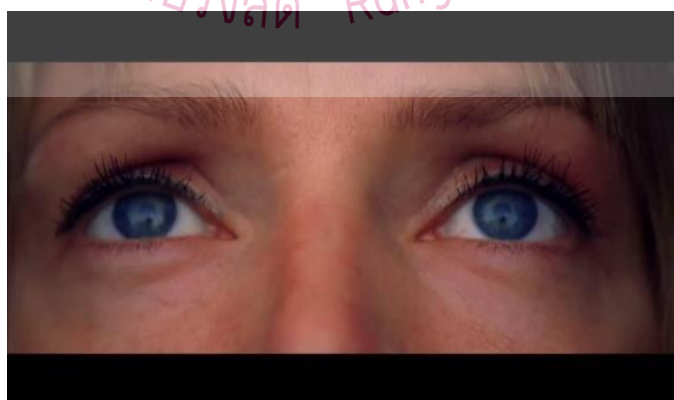
(4) ระยะเวลาภาพใกล้ (Close Up) / CU คือระยะเวลาที่เห็นใบหน้า อารมณ์ของนักแสดงมากที่สุด ผู้ชมสามารถเห็นแววตา โดยส่วนมากระยะเวลาภาพนี้จะใช้นับบทสนทนาที่สำคัญ ขนาดภาพใกล้ยังช่วยเน้นความรู้สึกที่มีต่อผู้ชม



รูปที่ 2.6 ตัวอย่างภาพระยะเวลาภาพใกล้ / CU

ที่มา: Kubrick, 1980

(5) ระยะเวลาภาพใกล้มาก (Extreme Close Up / ECU) คือระยะเวลาที่เน้นส่วนสำคัญ เช่นเน้นดวงตาที่หวาดกลัว เน้นปากที่กำลังคาบหนูหริ่ โดยภาพระยะใกล้มักจะใช้เพื่อเน้นรายละเอียดให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึก หรืออารมณ์ของนักแสดงอย่างใกล้ชิด ภาพลักษณะนี้มักจะถูกใช้ให้อยู่ในจุดที่สำคัญมากที่สุดของเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมาก (วรรณิ์ สำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 3.12-17; आयुวัฒน์ รงคประยูร, 2557)



รูปที่ 2.7 ตัวอย่างภาพระยะเวลาภาพใกล้มาก / ECU

ที่มา: Tarantino, 2003

2.2.1.2 มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้อง คือ การกำหนดทิศทางระดับการเห็นของภาพหรือมุมมองของตัวแสดงต่อวัตถุ ใช้ในการแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับต่อตัวละครที่ถูกถ่าย ซึ่งจะมืองสการถ่ายที่ต่างกันและความหมายของภาพจะต่างกันออกไป มีผลทางอารมณ์ ความรู้สึกของการมองตัวละครหรือวัตถุต่อภาพมุนั้น ๆ สามารถแบ่งมุมกล้องได้ 9 ระดับคือ

(1) มุมกล้องเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) เป็นมุมกล้องที่ถูกถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา ผู้แสดงจะไม่มีกรมองกล้องโดยเด็ดขาด ผู้รับชมเหมือนนั่งดูเหตุการณ์อยู่ไกล ๆ เฝ้ามองเหตุการณ์นั้นดำเนินไปเรื่อย ๆ โดยมุมมองกล้องนี้จะไม่ค่อยรับรู้ถึงอารมณ์ของนักแสดงมากนัก ผู้รับชมคือผู้สังเกตการณ์

(2) มุมกล้องแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นมุมมองที่แทนสายตาของตัวละคร ผู้รับชมจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์นั้น เปรียบเสมือนกับผู้รับชมเป็นผู้แสดงเอง ซึ่งมุมมองนี้จะทำให้รับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละคร ทำให้มีส่วนร่วมในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

(3) มุมกล้องพอยท์ออฟวิว (Point of View Camera Angle) เป็นมุมมองแบบกึ่งแทนสายตาถึงเฝ้ามอง ผู้รับชมจะเหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น เป็นมุมมองที่เห็นสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงได้อย่างชัดเจน รับรู้ความรู้สึกของตัวละครนั้นอย่างใกล้ชิด การถ่ายในมุมมองนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot)

(4) มุมกล้องระดับสายตานก (Birds Eyes View) เป็นมุมกล้องที่ถูกถ่ายด้วยมุมที่สูงมาก ๆ ทำมุมประมาณ 90 องศา โดยมุมมองนี้จะมีการสื่อความหมายถึงการมองเห็นมนุษย์ตัวเล็ก ๆ เปรียบเสมือนการมองเห็นความต้อยต่ำ ความเลวร้าย เป็นเหมือนมุมมองของพระเจ้าที่มองลงมา นอกจากนี้มุมภาพระดับสายตานกยังถ่ายทอดความละเอียดของสถานที่ หรือความสวยงามของสถานที่ได้อีกด้วย

(5) มุมสูง (High Angle Shot) ภาพมุมสูงเป็นมุมกล้องที่ถูกถ่ายจากด้านบนลงมา อาจฉายเหนือหัวของตัวแสดงลงมาให้เห็นพื้น การถ่ายด้วยมุมสูงนี้มีความหมายของภาพ กล่าวคือการถ่ายด้วยมุมสูงจะทำให้ตัวละครดูต่ำต้อย เหมือนถูกกดขี่ข่มเหง นอกจากนี้การถ่ายด้วยมุมมองนี้ยังสามารถถ่ายทอดความกว้างของเมือง สถานที่ ฉาก หรือบรรยากาศที่ตัวละครตัวนั้นอยู่ได้ด้วย

(6) มุมระดับสายตา (Eyes Level Shot) เป็นมุมมองที่ถูกตั้งอยู่ในระดับสายของมนุษย์ทั่วไป มีระดับที่ใกล้เคียงสายตาตัวละคร การถ่ายด้วยมุมมองระดับสายตาเป็นการถ่ายที่ถูกถ่ายทำเยอะที่สุด เพราะเป็นมุมมองมองเห็นทั่วไปของมนุษย์

(7) มุมต่ำ (Low Angle) ภาพมุมมองเป็นภาพที่ถูกถ่ายจากพื้นขึ้นไปยังด้านที่สูงกว่า เป็นมุมมองของผู้ที่อยู่ต่ำกว่าวัตถุหรือตัวละคร ความหมายของภาพที่ถูกถ่ายด้วยมุมมองนี้จะส่งให้สิ่งที่ถูกถ่ายดูยิ่งใหญ่ ดูน่าเกรงขาม นอกจากนี้การถ่ายด้วยมุมมองที่ต่อถ้าหากเป็นฉากที่มีการต่อสู้กัน หรือฉากที่ใช้ความรุนแรง มุมภาพนี้จะช่วยให้ผู้รับชมรู้สึกสับสน รู้สึกรวดเร็ว และรู้สึกหวาดกลัว ตื่นเต้น

(8) มุมเอียง (Oblique Angle / Dutch Angle / Canted Angle) เป็นมุมมองที่ไม่ขนานกับเส้นขอบฟ้า มีภาพที่เอียงไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง วัตถุที่ถูกถ่ายจะเอียงอย่างผิดปกติ การถ่ายด้วยมุมมองนี้มีความหมายในการมองเห็นของตัวละคร หรือเหตุการณ์นั้น กล่าวคือการถ่ายด้วยมุมมองนี้เปรียบเทียบกับได้กับความผิดปกติของตัวละคร ความเครียด ความมีเมมา และความแปลกประหลาด หากมุมมองนี้ถูกถ่ายด้วยเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง การสื่อความหมายจะช่วยให้ผู้รับชมเกิดความกระวนกระวายได้

(9) มุมแทนสายตาหนอน (Worms Eyes View) มุมภาพนี้จะเป็นการถ่ายจากมุมที่ต่ำอย่างมาก เมื่อถ่ายวัตถุที่มีความสูง การตั้งฉากของกล้อง 90 องศา ซึ่งความหมายของมุมมองนี้คือการเห็นวัตถุที่ยิ่งใหญ่ นอกจากนี้ยังทำให้การถ่ายเกิดความแปลกใหม่และความประหลาดของเหตุการณ์อีกด้วย

นอกจากนี้แล้วยังมีมุมมองอีกหลายลักษณะที่จะใช้ในการสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวในภาษาของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป (วรณี สารัญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 3.12-17; อาวุธวัฒน์ รงคประยูร, 2557 อ้างถึงใน ชนาพร มหาศรี, 2562, น. 37)

2.2.1.3 การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนที่ของกล้อง คือ การเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง หรือการที่กล้องอยู่กับที่แล้วเปลี่ยนมุมมองของกล้องเพื่อให้เปลี่ยนสิ่งที่มองเห็นอยู่ในภาพ มุมมองเปลี่ยนเรื่องราว หรือเปลี่ยนความหมายของเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยชื่อเรียกของการเคลื่อนกล้องมีดังนี้

(1) การวาดภาพแนวนอน (Panning) คือการวาดกล้องไปในทางระนาบ ใช้ในการติดตามตัวละครที่กำลังเคลื่อนที่หรือวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่ การวาดภาพสามารถทำได้ทั้งวาดไปทางซ้าย (Pan Left) การวาดภาพไปทางขวา (Pan Right) โดยการวาดพร้อมนั้นนอกจากจะใช้ติดตามตัวละครหรือวัตถุแล้วยังสามารถสื่อความหมายได้ หากเราใช้การวาดภาพติดตามอย่างช้า ๆ จะให้อารมณ์ความเชื่อใจ ซุกซม นุ่มนวล ต่อการรับชม หากใช้การวาดภาพด้วยความเร็ว (Swis Pan) สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกของการเคลื่อนที่เร็ว การเปลี่ยนแปลงความหมายอย่างรวดเร็วของกาลเวลา ความสับสน โดยการวาดภาพด้วยความเร็วยังสามารถเชื่อมชอตให้เกิดความต่อเนื่องได้ด้วย

นอกจากนี้ยังมี การแพนรอบตัว 360 (Circular Pan) คือการแพนรอบทิศทางเป็นวงกลม หากใช้การแพนรอบตัวอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ชอตติดกันจะให้อารมณ์ความรู้สึกของความต่อเนื่องที่ไม่สิ้นสุด ภาพที่มั่นคง การใช้การแพนรอบตัวยังสามารถสร้างความแปรปรวนในจิตใจของตัวละคร นอกจากนี้การใช้ภาพวาดแนวนอนหรือการแพนยังสามารถเป็นภาพแทนสายตาของตัวละครได้อีกด้วย

(2) การวาดภาพแนวตั้ง (Tilting) คือการถ่ายกล้องในทิศทางแนวตั้งโดยกล้องตั้งอยู่บนขาตั้งกล้อง สามารถทำได้ทั้งการกวาดภาพขึ้นบน (Tilt Up) และวาดภาพลง (Tilt Down) โดยการเคลื่อนกล้องลักษณะนี้คือการเคลื่อนกล้องเพื่อติดตามการเคลื่อนไหวการกระทำของนักแสดงเช่น นักแสดงกำลังค่อย ๆ หยิบปืนที่อยู่ตรงขา หรือการเปิดเผยบุคคลที่อยู่ตรงหน้า เช่น การวาดภาพจากสะโพกของนักแสดงช้า ๆ จนขึ้นไปถึงหน้า เผยให้เห็นว่าตัวละครตัวนี้คือใคร นอกจากนี้ยังสามารถทำให้เห็นถึงความน่ากลัวของสถานที่ ความยิ่งใหญ่ของสถานที่ เป็นต้น

(3) การเคลื่อนกล้อง (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยกล้องเคลื่อนที่ไปพร้อมกับขาตั้งกล้อง เช่น การเคลื่อนกล้องเข้าหรือออกไปหาตัวละครหรือวัตถุ การเคลื่อนที่ไปทางซ้ายหรือขวาของตัวละคร โดยการเคลื่อนกล้องแบบนี้สามารถเรียกได้อีกแบบคือ Dolly โดยการเคลื่อนกล้องแบบนี้ส่วนใหญ่จะใช้ในการติดตามตัวละครที่กำลังเดิน การให้ความสำคัญของความรู้สึกที่กำลังฟังอยู่ หรือ แสดงอารมณ์ออกมา เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้ นอกจากนี้การเคลื่อนกล้องยังสามารถสร้างความต่อเนื่องให้กับการเปลี่ยนชอต (Transition) ได้ด้วย

(4) การใช้เครนถ่าย (Craning) คือการติดตั้งกล้องไว้กับเครน การใช้เครนถ่ายสามารถทำให้กล้องเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ เป็นการถ่ายที่ไม่มีแบบแผนตายตัว ได้มุมมองที่สูงมากกว่าปกติและแปลกใหม่ โดยการใช้เครนถ่ายนี้ยังสร้างความหมายของฉากได้ด้วย ยกตัวอย่างเช่น การเผยให้เห็นความกว้างใหญ่ของสถานที่โดยกล้องค่อย ๆ เคลื่อนที่ไปข้างบนอย่างช้า ๆ หรือ

การเผยให้เห็นความตายอันน่าสลดของตัวละคร การถ่ายก็จะใช้ครนค่อย ๆ เคลื่อนกล้องจากด้านล่างสู่ด้านบนอย่างช้า ๆ โดยเผยให้เห็นตัวละครที่นอนอยู่ค่อย ๆ โกลออกไป

(5) การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) คือการถือกล้องถ่ายโดยปราศจากขาตั้งกล้อง การถือกล้องถ่ายสามารถทำให้ภาพเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระไร้ขอบเขต แต่ภาพที่ได้จะมีความสั่นไม่นิ่งเกินไป โดยความหมายของการถือกล้องถ่ายนั้นสามารถสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมรู้สึกถึงความสมจริง ความตื่นเต้น ความเร้าใจ เปรียบได้เหมือนกับสายตาของมนุษย์ที่กำลังมองเหตุการณ์อย่างระทึก

(6) การซูมเข้า (Zoom In) ช่วยสร้างความต่อเนื่องให้กับวัตถุ เพื่อเน้นรายละเอียดต่าง ๆ โดยวัตถุที่ถูกถ่ายโดยการซูมเข้านั้นจะมีขนาดเล็กไปเป็นขนาดใหญ่ โดยพื้นหลังของฉากจะถูกบีบลงให้แคบขึ้น หรือ เปลี่ยนขนาดภาพจากระยะไกลเข้าสู่ระยะใกล้ โดยความหมายของการใช้การซูมเข้าเพื่อเน้นให้ผู้รับชมสามารถฟังเสียงไปในจุดจุดหนึ่งเป็นพิเศษ

(7) การซูมออก (Zoom Out) การถ่ายด้วยการซูมออกวัตถุที่ถูกถ่ายจะมีขนาดใหญ่ไปเป็นขนาดเล็ก โดยพื้นหลังของฉากจะถูกขยายจากแคบให้กว้างขึ้น หรือเปลี่ยนขนาดภาพจากระยะใกล้เข้าสู่ระยะไกล โดยความหมายของการซูมออกคือการเผยให้เห็นความจริงบางอย่างที่ซ่อนอยู่ หรือการจากลา

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบภาพและลักษณะภาพอื่น ๆ ที่จะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้อีกหลายลักษณะ เช่น เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effects) ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) การใช้ฟิลเตอร์สีหรือสร้างภาพต่าง ๆ รวมหน้ากล้องการเปลี่ยนระยะโฟกัส รวมทั้งการเลือกใช้ฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะต่างๆ เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 28)

2.2.2 องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ คือ การนำปัจจัยต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันเดิมในภาษาฝรั่งเศสเรียกว่า Montage แต่ในปัจจุบันได้ถูกเรียกว่า Cutting หรือ Editing การตัดต่อและลำดับภาพคือการเอาภาพและเสียงมาเรียงต่อกันให้เกิดเป็นเรื่องราวที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมเพื่อให้เกิดความรู้สึก ความคิด ความเข้าใจที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์ โดยปกติทั่วไปแล้วการตัดต่อจะต้องตัดตามทีบภาพยนตร์เขียนมา

การตัดต่อและลำดับภาพยนตร์เสมือนเป็นการเรียบเรียงโครงสร้างให้เป็นรูปประโยค (Syntax) โดยคำนึงถึง โครงเรื่อง ลำดับเรื่อง อารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อจากภาพที่ได้ถ่ายมา (Footage) มาประกอบร่วมกันในลักษณะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น การเปลี่ยนชอตทันที หรือการใช้การตัดชน (Cut) และเปลี่ยนชอตโดยการทำให้ภาพเลือนลางจางหาย (Fade) การซ้อนภาพ (Dissolve) และการวาดภาพ (Wipe) ซึ่งการตัดต่อต้องคำนึงถึงการเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก ผูกเรื่องราวให้กับผู้รับชม

ประวิทย์ แต่งอักษร (2556, น. 237-243) ได้แบ่งประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพไว้ 5 ประเภทดังนี้

2.2.2.1 การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Editing)

การตัดต่อแบบต่อเนื่อง เป็นการตัดต่อที่ผู้คนส่วนใหญ่ใช้กัน การตัดต่อภาพยนตร์ในประเภทนี้จะคำนึงถึงความต่อเนื่อง ความสัมพันธ์กันระหว่างชอตต่อชอตเช่นองค์ประกอบภาพ การเคลื่อนที่ของตัวละคร ตัวละครมองเวลา ทิศทางการมอง จะช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่ถูกถ่ายทำในแต่ละชอต

การลำดับภาพเพื่อภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่องถือเป็นการลำดับภาพที่ใช้แพร่หลายในหนังที่เป็นเรื่องเล่า (Narrative Films) โดยทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังจากฮอลลีวูด บางครั้งเรียกการลำดับภาพลักษณะนี้ว่า การลำดับภาพที่ผู้ชมไม่ทันสังเกตเห็น (Invisible Cutting) (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น. 228)

(1) การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Paralle Cutting) คือการตัดสลับไปมาตั้งแต่สองเหตุการณ์ขึ้นไป เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยปกติแล้ว มักจะเป็นที่เข้าใจว่าเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันและการตัดสลับเพื่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่น การตัดสลับระหว่างฉากหน่วยเอฟบีไอบุกบ้านหลังหนึ่ง และภาพตัดสลับมาที่ฆาตกรโรคจิตที่กำลังเคลื่อนไหวยู่ภายในบ้าน การตัดต่อแบบนี้ทำให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจว่าหน่วยเอฟบีไอกำลังบุกบ้านของฆาตกรโรคจิต แต่เมื่อการจู่โจมเริ่มต้นกลับกลายเป็นว่าบ้านหลังนั้นเป็นบ้านร้าง และฉากภายในบ้านที่ผู้รับชมได้เห็นนั้น คือฉากของนางเอกที่บุกเดี่ยวเพื่อเข้าไปสอบสวนตัวฆาตกร

(2) การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) คือการตัดต่อภาพตั้งแต่สองชอตขึ้นไปที่ปัจจุบันทันด่วน และเป็นการเรียกร้องความสนใจในตัวอง

มันเอง เนื่องจากเกิดการกระโดด หรือการขาดความต่อเนื่องในด้านเวลาหรือพื้นที่ การตัดภาพแบบ Jump Cut อาจมาจากความบกพร่องของผู้สร้างหนังที่วางแผนการถ่ายทำไม่ดีพอ จนส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องในการลำดับเรื่อง แต่บางครั้งผู้สร้างก็จงใจใช้ Jump Cut เพื่อบอกถึงสิ่งผิดปกติบางอย่าง

(3) การตัดต่อแบบ Dynamic Cutting คือการตัดต่อภาพของวัตถุ ผู้คน หรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในฉากเดียวกัน และนำมาเรียงต่อกันโดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง แต่จุดประสงค์เพื่อสร้างสถานการณ์ที่เร้าอารมณ์ ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม เหตุการณ์ การเชื่อมต่อระหว่างชอตมีลักษณะฉับไว และความหมายก็มาจากการผสมหลาย ๆ ชอตที่ไม่ต่อเนื่องเข้าด้วยกัน

(4) การตัดต่อแบบ Metaphorical Cut คือการตัดต่อภาพเพื่อเปรียบเทียบในเชิงของอุปมาอุปไมย คือการลำดับภาพที่เนื้อหาของชอตแรกและชอตหลังไม่มีความสัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกันในเนื้อหาโดยตรง แต่เป็นความตั้งใจของชอตสองชอตเพื่อเปรียบเทียบในเชิงของการวิพากษ์วิจารณ์ เช่น ชอตฆาตกรรม ในชอตแรกจะเป็นภาพของการฆาตกรรม ชอตต่อมาจะเป็นชอตวัวที่ถูกฆ่า การตัดต่อแบบนี้ช่วยในการเล่าเรื่องในเชิงของการสื่อความหมาย

(5) การตัดต่อแบบ Match Cut คือการตัดต่อภาพจากชอตหนึ่งไปยังอีกชอตหนึ่ง โดยที่สองชอตนั้นมีความเชื่อมโยงเข้าหากันในช่วงจังหวะที่พอดีกันและใกล้เคียงกัน

2.2.2.2 การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting)

การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องของการแสดงหรือการกระทำของตัวละคร มักนิยมใช้ในประเภทข่าวสาร (Newsreels) และภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ซึ่งภาพหรือชอตต่าง ๆ จะถูกนำมาร้อยเรียงกัน โดยมีเสียงบรรยาย (Narrator) เพื่อความต่อเนื่อง รวมถึงการใช้เสียงหรือดนตรีประกอบมาประกอบเชื่อมกันในภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) มักจะเห็นในการบอกเล่าของช่วงเปิดเรื่อง หรือเสริมเรื่องราวบางอย่างในเรื่อง (นิพนธ์ कुमारักย์, 2552, น. 29)

นอกจากนี้ยังมีการใช้การเชื่อมภาพหรือการเชื่อมชอต (Transition) เข้าหากันอย่างไม่สะดวก หรือการทำให้ภาพเชื่อมกันเพื่อสื่อความหมาย การเปลี่ยนแปลงเวลา สถานที่ เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้แก่

(1) ภาพจางเข้า (Fade In) เป็นการนำภาพความมืดและค่อย ๆ จางไปสู่ภาพที่ชัดเจน นิยมใช้ในการเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ใช้เป็นจุดเริ่มต้น เปรียบเหมือนกับการเปิดม่านของละครเวที

(2) ภาพจางออก (Fade Out) เป็นการนำภาพที่ชัดเจนของภาพยนตร์เข้าไปสู่ภาพมืด นิยมใช้ในการปิดเรื่อง หรือการเปลี่ยนฉาก

(3) ภาพจางซ้อน (Dissolve) เป็นการนำภาพจางอีกภาพหนึ่งไปสู่ภาพจางอีกภาพหนึ่ง การใช้ภาพจางซ้อนนั้นนิยมใช้เพื่อเป็นการเปลี่ยนชอต เปลี่ยนเวลาที่กำลังเดิน รวมไปถึงการทำให้เห็นอารมณ์ของนักแสดงที่มีความรู้สึกต่อกัน ทำให้ผู้รับชมเห็นความรู้สึกของทั้งสองฝ่ายแบบจางเลือนกลาง

(4) ภาพกวาด (Wipe) คือการนำภาพใหม่เข้ามาแทนที่ภาพเก่าโดยการกวาดภาพเก่าให้เลือนออกไป โดยเรายังจะเห็นภาพเก่าอยู่จนตลอดของการกวาดภาพ

2.2.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

ในยุคแรกของฝรั่งเศสนั้นเรียกการจัดองค์ประกอบด้านฉากเรียกว่า “มิส ซอง เซน” (Mise-En-Scene) คือการจัดองค์ประกอบของฉาก หรือเวที ต่อมาเมื่อมีภาพยนตร์เกิดขึ้นสิ่งนี้จึงถูกนำมาใช้ในสื่อภาพยนตร์ รวมไปถึงด้านของละคร รายการโทรทัศน์ด้วย ต่อมาทางด้านฝั่งอเมริกามีการเจริญเติบโตทางด้านภาพยนตร์มากขึ้น จึงเรียกการจัดฉากในภาพยนตร์ว่า Setting และงานด้านนี้จะป็นงานทางด้านการผลิต ด้านการออกแบบ (Production Design)

พรสิทธิ์ พัฒนารักษ์ (2551, น. 5-7) ได้สรุปคำพูดของ เอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์ ไว้ว่า “การทำหนังที่ถูกต้องไม่ควรให้ฉากมาเด่นเหนือตัวละคร แต่ควรทำให้ฉากและตัวละครกลมกลืนเข้ากับเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์ การกำหนด มิส-อง-แซง (Mise-En-Scene) จึงเป็นส่วนสำคัญ ผลักดันให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์ขับเคลื่อนไปพร้อมรายละเอียดของ ฉาก แสง เสื้อผ้า หน้า และผมของนักแสดง”

องค์ประกอบทางด้านฉากสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.2.3.1 การจัดองค์ประกอบฉาก (Mise-En-Scene)

การจัดองค์ประกอบคือการวางองค์ประกอบทั้งหมดเข้ามาในฉากไม่ว่าจะเป็นฉาก การแสดง แสงสี เอาไว้ในฉากเพื่อเป็นผลต่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบมักจะมีรายละเอียดมากกว่าสื่ออื่น เช่น การจัดวางตัวละครหรือวัตถุต่าง ๆ ไว้ในเฟรมภาพ การใช้เส้นหรือรูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การใช้รูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การกำหนดทิศทางของการหันหน้านักแสดง การเคลื่อนที่ของนักแสดง ตำแหน่งที่ควรอยู่ของนักแสดงในฉาก การจัดฉากในภาพยนตร์เรียกว่าการ Setting ประกอบไปด้วย ฉาก เช่น บ้านเมืองเก่า เมืองที่ถูกทำลายโดยสงคราม บ้านร้างที่มีผีสิง หรือบ้านเก่าของบรรพบุรุษ เป็นต้น สถานที่ (Location) เช่น สนามรบที่ Mid Way ทุงหญ้า หมู่บ้านร้าง เป็นต้น เวลา (Time) เช่น เช้าตรู่ เที่ยง กลางคืน เป็นต้น อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เช่น ปืนของทหาร คัมภีร์ไบเบิล เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น บรรยากาศของฉาก (Atmospheres) เช่น ฝนตก ฟ้าร้อง พายุฝน หมอก หิมะ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น

(1) ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Setting And Prop) สามารถบ่งบอกถึงสถานที่เหตุการณ์ต่าง ๆ ยุคสมัย ลักษณะนิสัยของตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อสื่อความหมายเฉพาะหากมีการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อเน้นอุปกรณ์ฉากฉากนั้น เพื่อให้รู้ว่าสิ่งนั้นมี ความหมายต่อการเล่าเรื่อง

(2) เสื้อผ้า (Costume) เสื้อผ้าสามารถบ่งบอกถึงความเป็นมาของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร ในความหมายของเสื้อผ้าที่ตัวละครใส่นั้นสามารถแฝงความหมายไปด้วยได้เช่น การปักเสื้อเป็นรูปสัตว์ร้าย ซึ่งสามารถบ่งบอกได้ว่าตัวละครตัวนี้มีความไม่น่าไว้วางใจอยู่

(3) การแสดงและการปรากฏตัวของตัวละคร (Performance) การแสดงหรือการปรากฏตัวของนักแสดงหรือวัตถุที่อยู่ต่อหน้ากล้อง ถือว่าถูกจัดมองโดยผู้ชมผ่านกล้อง สามารถถ่ายทอดของการสื่อความหมายได้เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง ภาษากาย การเคลื่อนที่ด้วยความช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับอวัจนภาษาที่ต้องการจะสื่อ

2.2.3.2 พื้นที่ในเฟรม (The Frame)

พื้นที่ในเฟรม หรือ กรอบภาพคือการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ไว้ในพื้นที่ของกรอบภาพเพื่อกำหนดความหมายและทิศทางต่าง ๆ ภายในเฟรมภาพ ภาพยนตร์ทุกเรื่องจำเป็นต้อง

แบ่งแยกระหว่างโลกภาพยนตร์กับโลกความเป็นจริง โดยรายละเอียดในกรอบภาพไม่ได้มีการสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ต้องพิจารณาเนื้อหาหลักของเรื่องเข้าประกอบกันเพื่อก่อให้เกิดความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ความสำคัญของตัวละครหรืออำนาจของตัวละครนั้น ๆ นอกจากนี้การกำหนดพื้นที่ตำแหน่งของตัวละครสามารถสื่อความหมายได้ดังนี้

(1) พื้นที่ส่วนกลาง เป็นตำแหน่งที่สำคัญมากที่สุด โดยธรรมชาติของมนุษย์มักจะพุ่งเล็งเฉพาะจุดตรงกลาง หรือวัตถุที่อยู่ตรงกลางของภาพการวางวัตถุหรือตัวละครไว้ตรงกลางนั้นจะไม่ค่อยมีการสื่อความหมายและไม่ก่อให้เกิดผลในทางอารมณ์

(2) พื้นที่ใกล้กรอบภาพด้านบน เป็นการวางตำแหน่งในเชิงการสื่อความหมาย การวางตำแหน่งตัวละครหรือวัตถุไว้ด้านบนสื่อความหมายได้ว่าบุคคลนั้นหรือวัตถุนั้นพลังและอำนาจมาก หากภาพยนตร์เรื่องนั้นเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับประเทศเยอรมนีในยุคสงครามในยุคลงครามโลกครั้งที่ 2 จะมีการนำรูป อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ไว้ด้านบน เพื่อบ่งบอกถึงความยิ่งใหญ่และทรงพลัง

(3) พื้นที่ใกล้ขอบด้านล่าง บ่งบอกถึงความต่ำต้อย การตกเป็นรอง ความอ่อนแอ ไม่มีพลัง ตัวละครที่อยู่ตำแหน่งนี้มีความเสี่ยงอันตรายในเชิงความหมาย

(4) พื้นที่ใกล้กับของด้านซ้ายและขวา บ่งบอกถึงความไม่สำคัญ เนื่องจากอยู่ห่างจากพื้นที่ตรงกลาง การสื่อความหมายในพื้นที่นี้คือ การอยู่ใกล้กับความมืดนอกรอบ เป็นสิ่งที่ไม่สำคัญ เป็นสิ่งที่ไม่รู้ สิ่งที่ไม่มองเห็น

(5) พื้นที่นอกกรอบภาพ (Off-Frame) เป็นสิ่งที่ไม่อาจคาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ในภาพยนตร์ประเภทลึกลับมักจะใช้บ่อย ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว รู้สึกไม่ไว้ใจ เพราะไม่สามารถรับรู้ได้ว่าจะมีอะไรกำลังเข้ามา

2.2.3.2 เส้นและ โครงร่าง (Line)

เส้นและ โครงร่าง เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมายของการมองเห็น ช่วยในการเสริมความรู้สึกของผู้รับชม ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ประกอบไปด้วย

(1) เส้นแนวนอน การมองเห็นเส้นแนวนอนจะให้ความรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกสบาย และสงบนิ่ง เช่น การมองไปที่เส้นขอบฟ้าของทะเล เป็นต้น

(2) เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง ทนทาน เช่น การมองขึ้นไปบนตึกสูง ไม้กลางเขน เป็นต้น

(3) เส้นแนวทแยง เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะกวาดขึ้นลง มักใช้เพื่อ บ่งบอกถึงความไม่แน่นอน ความไม่มั่นคง ความเปลี่ยนแปลง

(4) โครงสร้างสามเหลี่ยมหรือสามเส้า ถ้าใช้กับตัวละครจะบ่งบอกถึง ความสัมพันธ์ที่แปรเปลี่ยนของตัวละครสามคน

(5) โครงสร้างแบบตะแกรงหรือตาข่าย บ่งบอกถึงความซ้ำซาก ความ คล้ายคลึง หากถ่ายภาพผ่านตะแกรงหรือตาข่ายโดยมีตัวละครอยู่ด้านหลัง สามารถสื่อความหมาย ได้ว่าตัวละครตัวนี้กำลังถูกกักขัง หน่วงเหนี่ยว หรือไม่มีอิสระ

(6) โครงสร้างกลม บอกถึงความปลอดภัย ในบางครั้งอาจแสดงถึง สภาวะจมนม

2.2.3.3 ทิศทางการหันหน้าของตัวละคร

ทิศทางการหันหน้าของตัวละคร คือ การกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร เพื่อใช้ในการสื่อความหมายทางภาพ สามารถจำแนกลักษณะได้ดังนี้

(1) ตัวละครหันหน้าตรงเผชิญกับกล้อง เป็นการที่เราสามารถเห็นการ กระทำ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างมากที่สุด เหมือนตัวละครเชื้อเชิญให้ผู้ชมเข้าไปติดตามชีวิตของตัวละคร ผู้ชมจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร

(2) ตัวละครหันข้าง 45 องศา เป็นตำแหน่งที่ผู้ชมเข้าถึงตัวละครได้แต่ไม่มากนัก เพราะไม่เห็นหน้าหรือการกระทำอีกข้างหนึ่ง ซึ่งการหันนี้สามารถปกปิดซ่อนบางอย่างไว้ไม่ให้ผู้ชมเห็น ผู้ชมจะไม่รับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครเท่ากับการหันหน้าตรง

(3) ตัวละครหันข้าง 90 องศา ให้ความรู้สึกห่างเหิน ผู้รับชมได้แค่เฝ้ามอง ตัวละคร ไม่ได้สร้างความสนิทสนมกับตัวละคร ตัวละครไม่สามารถรับรู้ว่าคุณเฝ้ามอง

(4) ตัวละครหัน 45 องศาจากด้านหลังหรือกึ่งจะหันหลังให้กล้อง เป็นการปกปิดการกระทำบางอย่างของตัวละคร ผู้รับชมไม่สามารถรับรู้ถึงการกระทำของตัวละครได้ แสดงถึงความไม่เป็นมิตรของตัวละคร สามารถสร้างความหวาดกลัวได้

(5) ตัวละครหันหลังให้กล้อง ผู้รับชมไม่สามารถรับรู้ความรู้สึก อารมณ์ การกระทำของตัวละครได้เลย ผู้ชมได้แต่คาดเดาเท่านั้น การแสดงแบบนี้สื่อความหมายว่าตัวละคร กำลังปกปิดอะไรบางอย่าง ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น

2.2.3.4 ขนาดและพื้นที่ว่างในกรอบภาพ

ขนาดและพื้นที่ว่างในกรอบภาพ คือ การกำหนดความรู้สึกของการมองเห็นในกรอบภาพนั้น หากมีความหนาแน่น ความแออัดในฉาก จะช่วยส่งเสริมความรู้สึกอึดอัด แน่น ไม่มีอากาศหายใจ ไม่มีอิสระภาพ และถ้าหากมีการวางอุปกรณ์ของฉากหรือฉากที่หลวม มีความกว้างในการมองเห็น เช่นทะเล ภูเขา หรือห้องที่ว่างเปล่า จะช่วยเสริมความรู้สึกในด้านความสบาย ความอิสระ ไม่แออัด และช่วยผ่อนคลายในการมองเห็นของผู้รับชม

2.2.4 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

คือองค์ประกอบทางด้านบทบาทการแสดงของตัวละคร เป็นหัวใจหลักในการสื่อสารทางด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษาของภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง (Performance) ถูกนำไปใช้ในโลกรของภาพยนตร์ เป็นการแสดงที่สมบทบาทของนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางหน้าตา การแสดงออกทางคำพูด และการแสดงออกทางกิริยาท่าทาง ซึ่งเป็นการแสดงออกทางเพื่อให้เข้าใจความหมาย รวมทั้งการใช้ลักษณะของสีสันทันเครื่องแต่งกาย (Wardrobe) การแต่งหน้า (Make Up) และทรงผม (Hair) โดยองค์ประกอบทั้งหมดนี้จะสื่อความหมายทางด้านการแสดง ความเป็นตัวเองของนักแสดง ทำให้เกิดเป็น Character ได้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 25)

2.2.5 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadow)

การจัดแสดงในภาพยนตร์นั้นเป็นองค์ประกอบหลักทางด้านภาพ ซึ่งแหล่งที่มาของแสงสามารถแบ่งได้คือ แสงที่มาจากดวงอาทิตย์หรือแสงธรรมชาติ (Natural Light) แสงที่มาจากอุปกรณ์ประดิษฐ์ของมนุษย์ (Artificial Light) เช่น แสงจากเทียนไข หลอดไฟ โคมไฟ เป็นต้น การจัดแสงจึงเป็นองค์ประกอบหลักทางด้านภาพยนตร์ซึ่งแสงสามารถบอกเล่าสถานการณ์ บรรยากาศของภาพยนตร์ การสร้างมิติของภาพ ความหมายแฝงในตัวละคร การสื่ออารมณ์ รวมไปถึงความสวยงามของฉากด้วย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 22)

2.2.5.1 โทนแสง (Light)

การจัดแสง คือ การให้น้ำหนักของแสงที่ปรากฏในภาพว่ามีคุณลักษณะอย่างไร การจัดแสงจึงจำเป็นต่อการมีความสัมพันธ์กับภาพ ฉาก เพื่อให้เกิดอารมณ์คล้ายตามกันไปด้วย ซึ่งการจัดแสงยังสามารถอธิบายอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครสภาวะจิตใจของตัวละครได้อีกด้วยการจัดแสงสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

(1) การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key Light) คือการจัดแสงในโทนที่สว่างมาก ไม่ค่อยมีมุมมืดให้เห็นหรือเงาที่ตกกระทบ การจัดแสงในลักษณะนี้เหมาะกับการใช้เพื่อความสวยงาม ความอบอุ่น ความสุข โดยภาพยนตร์ที่จัดแสงในโทนนี้จะอยู่ในประเภทภาพยนตร์โรแมนติก ตลกขบขัน และภาพยนตร์ครอบครัว

(2) การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Light) คือการจัดแสงในโทนที่มืดเน้นสัดส่วนของเงามากกว่าสัดส่วนความสว่าง การจัดแสงประเภทนี้ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด น่ากลัว ไม่น่าไว้วางใจ ให้ความรู้สึกของความเลวร้าย โดยภาพยนตร์ที่จัดแสงในประเภทนี้คือ ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน ภาพยนตร์เขย่าขวัญ ภาพยนตร์ผี ภาพยนตร์ฆาตกรรม ซึ่งภาพยนตร์ประเภทฟิล์มดำ (Film Noir) จะนิยมการจัดแสงในโทนนี้

แบบเนราทิฟ เป็นแสงสว่างที่มีลักษณะอยู่ระหว่างโลว์คีย์กับไฮคีย์ นิยมใช้แสงสว่างแบบนี้กับเหตุการณ์ที่บอกเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นในเรื่องอารมณ์ของตัวแสดงหรือเหตุการณ์ จะช่วยให้ผู้ชมติดตามการแสดงได้โดยง่าย (วรรณิ์ สารานุกรมศัพท์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 3.25-27 อ้างถึงใน ชนาพร มหาศรี, 2562)

2.2.5.2 ทิศทางของแสง

การจัดแสงเพื่อกำหนดทิศทางของแสงคือการจัดแสงให้เกิดความหมายสูงสุด เพื่อให้เกิดอารมณ์ในภาพ บ่งบอกเวลาในขณะนั้น เช่น แสงที่สาดมาที่หน้าต่าง นอกจากนั้นการจัดแสงเพื่อกำหนดทิศทางของแสงสามารถสร้างมิติให้กับภาพและตัวละครได้อีกด้วย โดยสามารถอธิบายความหมายของทิศทางของแสงได้ ดังนี้

(1) แสงจากด้านข้าง (Side Light) เป็นการให้แสงที่สาดเข้ามาด้านเดียว เพื่อให้เกิดแสงและเงาที่ถูกกระทบกับวัตถุ การจัดแสงจากด้านข้างยังช่วยให้อิทธิพล ทำให้ภาพที่ถูกถ่ายไม่แบน การสื่อความหมายประเภทแสงด้านข้างนั้น หากใช้กับตัวละครจะสามารถสื่อ

ความหมายว่าตัวละครตัวนี้มีความไม่น่าไว้วางใจ คูลิกลับ มีความไม่แน่ใจไม่นอน เพราะแสงที่กระทบไปที่ใบหน้ามีทั้งด้านสว่างและด้านที่มีมืด

(2) แสงจากด้านบน (Top Light) เป็นการจัดแสงที่แสงถูกส่องมาจากด้านบน เพื่อให้วัตถุที่ถูกแสงนั้นดูยิ่งใหญ่ ลึกลับ น่าเกรงขาม มีความศักดิ์สิทธิ์ เปรียบได้ดั่งแสงที่มาจากสวรรค์ หากใช้กับตัวละครจะสื่อความหมายถึงความยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม ยกตัวอย่างเช่น ตัวละคร ดอน วิโต คอร์เลโอเน (Don Vito Corleone) ในภาพยนตร์เรื่อง The Godfather (1972)

(3) แสงจากด้านล่าง (Down Light) เป็นการจัดแสงที่แสงถูกส่องมาจากด้านล่าง เป็นแสงที่ถูกบิดเบือนทำให้วัตถุที่ถูกแสงนี้จะมีมิติที่ประหลาด น่าสะพรึงกลัว ภาพยนตร์ที่จัดแสงประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ภาพยนตร์ผี

(4) แสงจากด้านหลัง (Back Light) เป็นการจัดแสงที่แสงถูกส่องมาจากด้านหลัง ก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงของวัตถุที่ชัดเจน หากแสงที่ส่องมาจากด้านหลังแรงมาก ๆ ภาพที่ได้จะเห็นเป็นการย้อนแสงก่อให้เกิดเงาของวัตถุ (Silhouette) การจัดแสงประเภทนี้สามารถสื่อความหมายได้หากจัดแสงประเภทนี้ในตอนกลางวันจะก่อให้เกิดความอบอุ่น ความโรแมนติก ความนุ่มนวล หากจัดแสงประเภทนี้ในตอนกลางคืนจะก่อให้เกิดความลึกลับ เงาดำ ความน่ากลัว ไม่น่าไว้วางใจ

(5) แสงจากด้านหน้า (Front Light) เป็นการจัดแสงที่แสงถูกส่องมาจากด้านหน้าตรง ๆ ก่อให้เกิดความแบน หรือไม่เกิดเงาบนวัตถุ ความหมายของการจัดแสงประเภทนี้คือความสดใส ชัดตรง ความเปิดเผย

2.2.5.3 ลักษณะของแสง

ลักษณะของแสง คือ การกำหนดความเข้มความบางของแสงเพื่อสร้างความหมายของภาพ โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้ (ฐร นิยมล, 2556 อ้างถึงใน ชนาพร มหาศรี, 2562, น. 46)

(1) แสงแข็งกระด้าง (Hard Light) คือการจัดแสงที่ไม่ผ่านตัวกรองแสงใด ๆ เป็นแสงที่สาดเข้ามาตรง ๆ ก่อให้เกิดความคมของแสงและเงา (High Contrast) การสื่อความหมายของแสงแข็งก่อให้เกิดความรู้สึกที่รุนแรง ความแข็งกระด้าง แหล่งแสงที่ก่อให้เกิดแสงแข็งกระด้างคือแสงที่มาจากดวงอาทิตย์โดยตรงไม่ได้ผ่านก้อนเมฆ และแสงที่มาจากโคมไฟเฟรซเนล (Fresnel)

(2) แสงนุ่มนวล (Soft Light) คือแสงที่ผ่านการกรองแสงแล้ว ก่อให้เกิดเงาที่เบาบาง (Low Contrast) การกระจายของแสงมีความกระจายมากเมื่อผ่านตัวกรองจึงก่อให้เกิดเงาที่กระมีความบาง การจัดแสงประเภทนี้ก่อให้เกิดความอบอุ่น นุ่มนวล ความสวยงามของผิวหนัง

การทำให้แสงนุ่มนั้นจึงมีความจำเป็นต้องใช้ตัวกรองแสง เช่น แสงที่ผ่านก้อนเมฆ การใช้ฟิลเตอร์บังหน้าโคมไฟ หรือใช้กระดาษขาวขุ่นบังหน้าไฟ เพื่อให้แสงกระจายตัวได้มากขึ้น การจัดแสงรูปแบบนี้สร้างให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยนอ่อนหวาน

ช่วงของแสงที่เรียงลำดับจากกระด้างที่สุดไปจนอ่อนนุ่มมุกขมัวที่สุดมี ดังนี้ (กูร์นิมมล, 2556 อ้างถึงใน ชนาพร มหาศรี, 2562, น. 46)

- (1) แสงจากดวงอาทิตย์ยามอากาศแจ่มใส
- (2) แสงจากหลอด Carbon arcs
- (3) แสงจากโคมสปอตไลท์ (ellipsoidal spotlight)
- (4) แสงจากโคมไฟแบบเฟรชเนล (Fresnel lights – HMI and quartz)
- (5) แสงจากหลอดพาราโบลิก (PAR bulbs)
- (6) แสงจากโคมเปิดด้านหน้าทุกชนิดโดยมากมักจะเป็นชนิด Quartz, Broads, Floods, Scoops, Lowel DP
- (7) แหล่งแสงจากข้อ 6 ที่ถูกทำให้ฟุ้งกระจายเช่นอาจจะมีการใส่ฟิลเตอร์ทั่วไประหว่างโคมไฟกับตัวแบบ เช่น ฟิลเตอร์ Tough Silk หรือกระดาษไขผ้ามีสลิ้นไหมหรือผ้าชนิดอื่น ๆ
- (8) แสงจากหลอดฟลูออเรสเซนต์, Photofloods, ดวงไฟที่ใช้ในบ้าน
- (9) แหล่งแสงนุ่มอื่น ๆ
- (10) แสงที่ได้จากการสะท้อนวัตถุไม่เรียบ เช่น โคมเฟรชเนล สะท้อนกับแผ่นโฟม หรือกำแพงสีขาว
- (11) แสงขมุกขมัวจากป่าทึบหรือทางเข้าถ้ำ

2.2.6 องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีมีความสำคัญในด้านขององค์ประกอบภาพ สามารถสื่อความหมายทางอารมณ์ได้ตามรูปแบบของสีต่าง ๆ สามารถชักจูงอารมณ์ (Emotional) แต่งแต้มเสริมบรรยากาศ (Atmosphere) ในการค้นหาความหมายของสีจำเป็นต้องพิจารณารูปแบบของโทนสี สามารถแบ่งโทนสีออกได้คือ โทนสีร้อน เช่น สีส้ม สีแดง สีเหลือง ให้ความรู้สึกที่รุนแรง ร่าร้อน ก้าวร้าว เป็นสีที่ช่วยในการกระตุ้นความรู้สึก ความน่าสนใจของมนุษย์ โทนสีเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีม่วง เป็นสีที่บ่งบอกถึง

ความสงบร่มรื่น ความเรียบง่าย ความว่างเปล่า ความเศร้า โดยแหล่งกำเนิดของสีในภาพยนตร์สามารถแบ่งได้ดังนี้

2.2.6.1 สีที่เกิดจากฉาก

สีที่เกิดจากฉาก คือ สีที่เกิดจากการทาสีในฉาก สีของผนังห้อง สีของสิ่งประดิษฐ์มนุษย์ เช่น ผ้า幔 ผ้าปูที่นอน เครื่องแต่งกายเสื้อผ้า เก้าอี้ โต๊ะ ดอกไม้ เป็นต้น โดยสีที่เกิดจากฉากสามารถคุมโทนสีเพื่อบ่งบอกถึงสถานะของตัวละครได้ สีเสื้อผ้าของตัวละครก็สามารถบ่งบอกสภาพตัวตนของตัวละครได้ สร้างความโดดเด่นของตัวละคร เช่น ตัวละครสวมเสื้อผ้าสีแดงท่ามกลางตัวละครอื่นที่สวมเสื้อสีดำ และยังสามารถสร้างความรู้สึกกดดันรุนแรงเมื่อใช้สีในโทนร้อน หรือสร้างความรู้สึกว่างเปล่า โศกเศร้าหากใช้สีในโทนเย็น

2.2.6.2 สีที่เกิดจากการจัดแสง

สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่มาจากการจัดแสงของไฟ สีที่มาจากการกำเนิดของแสง เช่น สีจากหลอดไฟของไฟแยก สีของหลอดไฟนีออน โดยการจัดแสงให้เกิดสีนั้นต้องผ่านการใช้ฟิลเตอร์ เจลสีต่าง ๆ โดยสีที่เกิดจากการจัดแสงสามารถสร้างบรรยากาศ (Atmosphere) และอารมณ์ได้ (Emotional) ยกตัวอย่างเช่น แสงไฟสีแดงสาดส่องมาที่ตัวละคร สามารถสร้างอารมณ์ในด้านของความรุนแรง เชื้อกั ความเร่าร้อนของตัวละครนั้น แสงไฟสีน้ำเงินที่สาดส่องมาที่ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเศร้า โดดเดี่ยวของตัวละคร

2.2.6.3 สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ

สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่เกิดจากการแก้สีทางด้าน Post Production คือการ Grading Color เพื่อแก้สีในฉากนั้น การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีที่แปลกใหม่เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

นอกจากนี้ สียังมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เมื่อได้เพ่งมองหรือเห็นสีนั้นซ้ำ ๆ จะช่วยเพิ่มความหมายของความรู้สึก

สมชาย พรหมสุวรรณ (2548 อ้างถึงใน กูร นิมมล, 2556) ได้จำแนกความหมายของสี ต่าง ๆ ที่มีผลทางด้านจิตวิทยาต่อมนุษย์ได้ดังนี้

- สีแดง (Red) ความรุนแรง, ความร้อนแรง, ความมีอำนาจ
- สีเหลือง (Yellow) ความสดใสรุ่งเรืองมีชีวิตชีวากระฉับกระเฉง
- สีน้ำเงิน (Blue) ความเว้งว้างกว้างขวางสงบนิ่ง
- สีชมพู (Pink) ความประณีตงดงามสดใสมีชีวิตชีวา
- สีเขียว (Green) ความอุดมสมบูรณ์, ความหวัง, การผ่อนคลาย
- สีม่วง (Violet) ความมีเสน่ห์, ความหรูหรา
- สีส้ม (Orange) ความร่าเริง, ความมีพลัง, ความสว่างไสว
- สีฟ้า (Cobalt Blue) ความอาศัย, ความฉลาด, ความสิ้นหวัง, ความกล้า
- สีขาว (White) ความบริสุทธิ์, ความไร้เดียงสา, ความดีงาม
- สีเทา (Grey) ความอ่อนโยน, ความเยียบขีมิ, ความสลดใจ
- สีดำ (Black) ความน่ากลัวอันตราย, ความหนักแน่น
- สีน้ำตาล (Brown) ความหนักแน่นมั่นคง, ความแห้งแล้งไม่สดชื่น

2.2.7 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ภาพเพื่อเล่าเรื่องเป็นหลัก และยังมีเสียงที่ช่วยในการเล่าเรื่องและเป็นองค์ประกอบสำคัญในภาพยนตร์ซึ่งจะช่วยส่งเสริมอารมณ์ รายละเอียดอื่น ๆ และแก้ไขกรณีที่ภาพไม่สามารถเล่าได้ นอกจากนี้ยังสามารถบ่งบอกถึงมิติของภาพยนตร์ได้ เช่น การใช้เสียงในระยะไกล สามารถบ่งบอกได้ถึงบางสิ่งที่กำลังจะเข้ามา เสียงจากด้านข้างในแต่ละด้าน สามารถบ่งบอกได้ถึงที่มาของเสียง เสียงในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้ดังนี้ (วรรณิ์ ตำราญวาทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 28-29 อ้างถึงใน ชนาพร มหาศรี, 2562 น. 48)

2.2.7.1 เสียงพูดหรือเสียงในบทสนทนา

เสียงพูดเกิดจากตัวบุคคลในภาพยนตร์พูดคุยกัน นอกจากนี้ยังมีการพูดในเชิงบรรยาย โดยมาสามารถอธิบายได้ดังนี้

- (1) บทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงที่ถูกเปล่งออกมาจากปากของตัวละคร นิยมใช้เพื่อเล่าเรื่องของตัวละคร การพูดคุยตามบทบาท สามารถมีการโต้ตอบกันระหว่างตัว

ละครเพื่อช่วยในการสร้างความน่าเชื่อถือของการเล่าเรื่อง โดยน้ำเสียงของตัวละครสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ ทำให้ผู้รับชมเข้าใจสถานการณ์โดยไม่ต้องมองภาพก็ได้

(2) เสียงบรรยาย (Narration) คือเสียงที่ถูกพูดบรรยายโดยบุคคลที่สาม หรือผู้บรรยายไม่ได้อยู่ในเรื่องราวนั้น การบรรยายจะช่วยเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย บอกเล่าชีวิตของตัวละคร การกระทำต่าง ๆ

นอกจากนี้การบรรยายยังสามารถแทนความคิดในหัวของตัวละคร เช่น เสียงในความคิด การคิดในใจ แต่ให้ผู้รับชมรับรู้ด้วย เสียงบรรยายนิยมใช้มากในภาพยนตร์ประเภท ภาพยนตร์สารคดี (Documetary Film) เนื่องจากเสียงบรรยายไม่จำเป็นต้องให้ผู้ชมรู้ความรู้สึกและอารมณ์ โดยหัวใจหลักสำคัญของเสียงบรรยายคือการช่วยเพิ่มเนื้อหาเพื่อข้อมูลที่เป็นคำพูดให้กับเรื่องราวในภาพ

2.2.7.2 เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงประกอบ เป็นเสียงต่าง ๆ ที่ไม่ได้มาจากเสียงพูด เป็นเสียงที่สร้างขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งจบ ได้แก่เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดของเสียงในฉาก (Local Sound) เช่นเสียงรถยนต์วิ่ง หรือเสียงบรรยากาศ (Ambient Soud) เช่น เสียงของลมพัด นอกจากนี้ยังมีเสียงที่สร้างขึ้นเองในภายหลังเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ของการถูกกระทำ เช่น เสียงการเดิน เสียงชกต่อย เสียงไม้ที่กระทบลม เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เสียงเหล่านี้ไม่สามารถอัดบันทึกให้คมชัดได้ จึงจำเป็นต้องอัดแยกเพื่อนำมาประกอบกับภาพในภายหลัง

2.2.7.3 เสียงดนตรี (Music)

เสียงดนตรี คือ เสียงที่ถูกใส่เข้าไปในภายหลังในขั้นตอนของ Post Production เพื่อประกอบอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของความรู้สึก นอกจากนี้การใส่เสียงดนตรียังสามารถช่วยบ่งบอกถึงรสนิยมของตัวละคร การฟังเพลงของตัวละคร บ่งบอกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ นอกจากนี้เสียงดนตรีที่ถูกใส่เข้าไปแล้ว เสียงดนตรีในภาพยนตร์ยังมีแหล่งกำเนิดนั้นคือการแสดงดนตรีในภาพยนตร์ เช่น ฉากตัวละครกำลังเล่นเปียโน หรือฉากที่ตัวละครแสดงคอนเสิร์ตบนเวที

2.2.7.4 เสียงเงียบ

ภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะมีบางฉากที่ไม่มีเสียง ทั้งเสียงพูด เสียงประกอบและเสียงดนตรี แต่เสียงเงียบก็ยังสื่อความหมายบางอย่างได้อีกด้วย เช่น ความนิ่งเงียบของตัวละคร

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์การเล่าเรื่องจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด จำนวน 30 เรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ไทย 15 เรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 15 เรื่อง โดยแบ่งตระกูลของภาพยนตร์ได้ทั้งหมด 5 ตระกูลหลักได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ภาพยนตร์รัก (Romantic) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์การเล่าเรื่องเพื่อหาความหมายของความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด อีกทั้งวิเคราะห์กระบวนการผลิตและการเปิดรับความรุนแรง ประกอบไปด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากบทสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์ผู้ผลิต

ผลวิจัยพบว่า มีความสอดคล้องในบางประเด็นคือเนื้อหาความรุนแรงถูกถ่ายทอดออกมาผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ประกอบไปด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) ความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และองค์ประกอบทางภาพและเสียง (Visual and Audio Channel) ซึ่งสอดคล้องกับข้อสันนิษฐานรวมทั้งตระกูลของภาพยนตร์ (Film Genre) ก็มีการกำหนดเนื้อหาของความรุนแรงด้วยเช่นกัน

จากการวิจัยข้างต้นผู้วิจัยจะนำแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบทางภาพและเสียงมาใช้ในการวิจัย และนำมาคิดแปลงในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019

ปิยวรรณ จิตสำราญ (2554) “การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น” ได้ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย รวมถึงทัศนคติของผู้ชมต่อการรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นในช่วงปี ค.ศ. 1999-2011 จำนวน 12 เรื่อง ประกอบกับการใช้วิธีสำรวจ (Survey Research) ทัศนคติต่อผู้ชมโดยการใช้แบบสอบถาม จำนวน 150 คน

ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นประกอบไปด้วยแก่นเรื่องที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงการสูญเสียที่เกิดจากการอาฆาตแค้น โดยนำเสนอผ่านแก่นความคิดต่าง ๆ เช่น การล้างแค้นและการให้อภัย ความทรงจำความเลวร้ายต่อการล้างแค้น ความยุติธรรมต่อการแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้น สังคม ตัวละครสำคัญของความแค้น โดยมีโครงเรื่องคือตัวเอกประสบปัญหาความรู้สึกรอคอยและแสดงออกโดยการล้างแค้นเพื่อแก้ปัญหา หลังจากนั้นเรื่องราวก็จะคลี่คลายลงเมื่อตัวละครได้รับผลเสียจากการล้างแค้น ในการสร้างโครงสร้างของตัวละครนั้นทั้งสองฝ่ายมีลักษณะที่แตกต่างกันทั้งทางกายและทางใจ เพื่อให้คนดูได้รับรู้และเอาใจช่วย สถานการณ์บีบคั้นจนทำให้ตัวละครเป็นคนชั่วร้ายออกมาเพื่อความอยู่รอด ผู้สร้างจะมีการสร้างตัวละครให้มีความเป็นมนุษย์มากที่สุด ส่วนลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายนั้นในทางองค์ประกอบของภาพและเสียงคือการใช้มุมกล้อง การเคลื่อนที่กล้อง เพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละคร มีการย้อนภาพโดยการใช้ Flash Back เพื่อย้อนอดีตให้ผู้รับชมเข้าใจในเหตุการณ์ มีการใช้การตัดต่อที่รวดเร็วเพื่อเสริมสร้างความตื่นเต้น มีการใช้ฉาก แสง สี เสียง เพื่อสร้างความผิดปกติภายในจิตใจของตัวละคร ในองค์ประกอบทางด้านเสียงมีการใช้บทสนทนา ดนตรี เพื่อประกอบอธิบายชีวิตของตัวละคร ณ ขณะนั้น

ในงานวิจัยข้างต้นผู้วิจัยนำเอาความคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายมาใช้ในงานวิจัยของผู้วิจัย โดยมีการดัดแปลงแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของการวิจัย

สุรศักดิ์ บุญอาจ (2560) “รูปแบบและแนวคิดหลักของเรื่องในภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลออสการ์ พ.ศ.2553-2559” ได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและแนวคิดหลักของเรื่องในภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลออสการ์ พ.ศ.2553-2559 ทั้งหมดจำนวน 7 เรื่อง รูปแบบทางวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แนวคิดรูปแบบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์มีการศึกษาในประเด็น โครงเรื่อง เหตุและผล สถานที่ เวลา การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่อง ความขัดแย้งและการจบเรื่องและแนวคิดหลักของเรื่องเพื่อหาสาระสำคัญที่ซ่อนอยู่ภายในเรื่องเหล่านั้น ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ในรูปแบบของดีวีดี

ภาพยนตร์ แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร และเว็บไซต์ทางภาพยนตร์รวมไปถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่เกี่ยวข้องทางภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ ผลวิจัยพบว่า

1) รูปแบบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลออสการ์โดยส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ประเภทชีวิต (Drama) และประวัติศาสตร์ (History) มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเรียงลำดับต่อเนื่องซึ่งเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่เชื่อมโยงกัน มีการยึดถือเรื่องเล่าแบบฮอลลีวูดคลาสสิกโดยมีโครงเรื่องเกี่ยวกับการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อความสำเร็จมากที่สุด และตัวละครเหล่านั้นมีความขัดแย้งภายในตัวเองจึงต้องเอาชนะจิตใจของตัวเองเพื่อประสบความสำเร็จ

2) ความคิดหลักของภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในรางวัลออสการ์โดยส่วนใหญ่มีแนวคิดหลักที่เน้นตัวละคร ซึ่งเนื้อหาของเรื่องมีส่วนช่วยเสริมให้ตัวละครมีความชัดเจนมากขึ้น รองลงมาคือความคิดหลักของเรื่องที่เน้นไปที่การมองโลก ได้แก่การมองโลกในเชิงยึดมั่นเชื่อมั่น และการมองโลกแบบธรรมะชนะอธรรม โดยใช้ทฤษฎี Crash Theory พบว่าตัวละครส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลางเชื้อชาติอเมริกัน อายุประมาณ 30-40 ปี เพศชาย และมีความต้องการประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน

จากการวิจัยข้างต้นผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องมาใช้ในการพัฒนาการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

พรนิมิต ธีราช (2560) “การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส” ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสกับสังคมไทยประชากรในงานวิจัย คือ 1) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนาย สังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม และ 2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม จำนวน 3 เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ตาราง Coding Sheet เพื่อการบันทึกข้อมูลเบื้องต้นใช้ในการ วิเคราะห์สื่อวีดิทัศน์ภาพยนตร์ 2) ไฟล์เสียงบันทึกจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

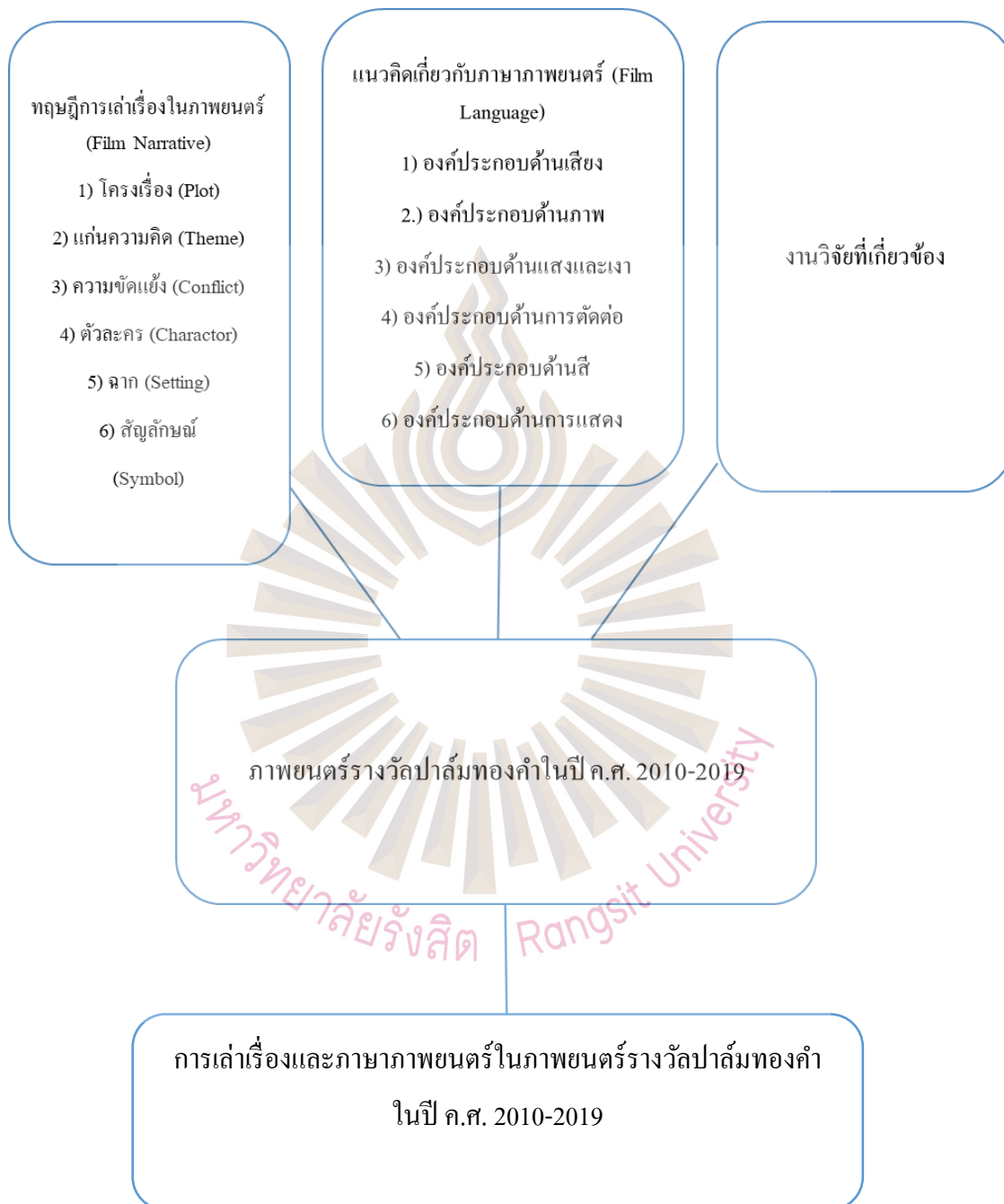
ผลการวิจัยพบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของการเล่าเรื่องเพื่อนำเสนอแก่นความคิด หลักหรือประเด็นหลักของภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ “ความเลวร้ายของสังคมและความเลวร้าย ภายในจิตใจของมนุษย์” เป็นการเล่าเรื่องเพื่อการสื่อสารและนำเสนอเรื่องราวความน่ากลัวในมุมมืดของสังคมและ ความเลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 3 เรื่องผู้สร้างภาพยนตร์ ได้ใช้องค์ประกอบ

ต่าง ๆ ของการสื่อความหมายด้วยภาพและการสื่อความหมายด้วยเสียงเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความเข้าใจและสามารถรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้ เป็นการใช้ภาพและเสียงในการสื่อ ความหมายเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์คล้อยตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

นอกจากนี้ผู้สร้างภาพยนตร์ยังได้นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยาเพื่อการสื่อความหมายแฝงให้ผู้ชม ภาพยนตร์ได้มองเห็นและรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และได้รับรู้ถึงด้านมืดหรือมุม มืดในสังคมที่มีความเลวร้ายและมีความน่ากลัวผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับความเหมาะสมของ ภาพยนตร์ของขวัญนอกระแสบทภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับสูงมาก เพราะเป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างขึ้นมาเพื่อ กลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้นภาพยนตร์ของขวัญนอกระแสบทจึงเป็นสื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมที่จะได้รับการเผยแพร่ในวงกว้างของสังคมไทย เพราะสังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเคร่งครัดกฎระเบียบทางศีลธรรมและ กฎระเบียบทางจริยธรรมมาก

จากการวิจัยข้างต้นนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์วิทยาการสื่อความหมายมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการงานวิจัยของผู้วิจัย

2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีวิทยาการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) ภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ โดยการเก็บรวบรวมจากโสตทัศนวัสดุเป็นเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลโดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยตามลำดับดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 การนำเสนอผลการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประเภทโสตทัศนวัสดุ ได้แก่ ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 จำนวน 10 เรื่อง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ชนะเลิศจากการตัดสินของประธานกรรมการจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากร้านจำหน่ายดีวีดี/วิดีโอ (DVD/VDO) ประกอบด้วย

- 1) ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)
- 2) ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)
- 3) ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)
- 4) ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)
- 5) ภาพยนตร์เรื่อง Winter Sleep (2014)
- 6) ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)
- 7) ภาพยนตร์เรื่อง I, Daniel Blake (2016)

- 8) ภาพยนตร์เรื่อง The Square (2017)
- 9) ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)
- 10) ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากโสตทัศนวัสดุ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผ่นวีดีโอซีดี/ดีวีดี (VCD/DVD) ที่บันทึกภาพและเสียงภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ซึ่งได้จากการซื้อแผ่นวีดีโอซีดี/ดีวีดี (VCD/DVD) จากร้านค้า และคลิปภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาเป็นแหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับทฤษฎีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ เป็นจำนวน 10 เรื่อง มาชมเพื่อสำรวจและค้นคว้าโดยเลือกเฉพาะชอตของภาพยนตร์ที่น่าสนใจเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์

แต่เนื่องจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นไปได้ยาก ภาพยนตร์บางเรื่องไม่ปรากฏแผ่นวีดีโอ/ดีวีดี ที่บันทึกภาพและเสียงในแหล่งซื้อขาย จึงทำให้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำได้เพียง 7 เรื่องเท่านั้น ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)
- 2) ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)
- 3) ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)
- 4) ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)
- 5) ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)
- 6) ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)
- 7) ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)

โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่องมาวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจากข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากโสตทัศนวัสดุที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis)

วิเคราะห์การเล่าเรื่อง เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำ สามารถแบ่งองค์ประกอบเพื่อการวิเคราะห์ได้ 7 ประการดังนี้

1) โครงเรื่อง (Plot)

โดยวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง โดยแบ่งตามทฤษฎีของ กุสตาฟ เฟรย์ชาก (Gustaf Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกสำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition)

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

1.3 ภาวะวิกฤต (Climax)

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

1.5 การยุติเรื่องราว (Ending)

ตารางที่ 3.1 เครื่องมือการวิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot)

ชื่อภาพยนตร์	การเริ่มเรื่อง	การพัฒนา เหตุการณ์	ภาวะวิกฤต	ภาวะคลี่คลาย	การยุติ เรื่องราว

2) แก่นความคิด (Theme)

โดยการวิเคราะห์แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์ ว่าแต่ละเรื่องมีการใช้แก่นความคิดอย่างไร และมีประโยชน์อย่างไรต่อการเล่าเรื่อง

ตารางที่ 3.2 เครื่องมือในการวิเคราะห์แก่นแนวคิด (Theme)

ชื่อภาพยนตร์	แก่นความคิด เกี่ยวกับ ศีลธรรม	แก่นความคิด เกี่ยวกับชีวิต	แก่นความคิด เกี่ยวกับ ธรรมชาติของ มนุษย์	แก่นแนวคิด เกี่ยวกับการ วิพากษ์สังคม	แก่นแนวคิด เกี่ยวกับคำถาม เชิงปรัชญา

3) ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยการวิเคราะห์รูปแบบของความขัดแย้ง 3 ประการ ได้แก่

3.1) ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวละคร

3.2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร

3.3) ความขัดแย้งที่มีต่อบริบทแวดล้อม

ตารางที่ 3.3 เครื่องมือในการวิเคราะห์ความขัดแย้ง (Conflict)

ชื่อภาพยนตร์	ความขัดแย้ง ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน	ความขัดแย้ง ภายในจิตใจ	ความขัดแย้ง กับพลังงานภายนอก

4) ตัวละคร (Character)

โดยวิเคราะห์จากตัวละครหลัก การสร้างตัวละคร จิตใจของตัวละครที่ส่งผลต่อเรื่องราว

ตารางที่ 3.4 เครื่องมือในการวิเคราะห์ตัวละคร (Character)

ชื่อภาพยนตร์	ตัวละครกลม (Round Character)	ตัวละครแบน (Flat Character)

5) ฉาก (Setting)

โดยวิเคราะห์จากฉากที่เกิดขึ้นในเรื่องราวว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อภาพยนตร์และเกี่ยวข้องกับเค้าเรื่องอย่างไร

ตารางที่ 3.5 เครื่องมือในการวิเคราะห์ฉาก (Setting)

ชื่อภาพยนตร์	ฉากที่เป็น ธรรมชาติ	ฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์	ฉากที่เป็น ช่วงเวลาของยุค สมัย	ฉากที่เป็น การดำเนินชีวิตของ ตัวละคร	ฉากที่เป็น สภาพแวดล้อมที่ เป็นนามธรรม

6) สัญลักษณ์ (Symbol)

โดยวิเคราะห์ว่าในแต่ละเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์ และมีผลต่อการเล่าเรื่องอย่างไร

ตารางที่ 3.6 เครื่องมือในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Symbol)

ชื่อภาพยนตร์	สัญลักษณ์ทางภาพ	สัญลักษณ์ทางเสียง	สัญลักษณ์ทางสี

3.3.2 วิเคราะห์จากการใช้ภาษาภาพยนตร์

เพื่อสื่อความหมายจากองค์ประกอบของภาพและเสียงซึ่งจะใช้การศึกษาวิจัยจากองค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านเสียง องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านสี องค์ประกอบด้านการแสดง และองค์ประกอบด้านการตัดต่อ

1) องค์ประกอบด้านภาพ

โดยวิเคราะห์ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมอง และการเคลื่อนที่ของกล้อง

ตารางที่ 3.7 เครื่องมือในการวิเคราะห์ขนาดภาพและมุมกล้อง

ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ	ขนาดภาพที่พบเห็นมากที่สุด (ตามลำดับ)	มุมกล้องที่พบเห็นมากที่สุด (ตามลำดับ)

ตารางที่ 3.8 เครื่องมือในการวิเคราะห์มุมมองและการเคลื่อนกล้อง

ชื่อภาพยนตร์	มุมมองแบบ ซัพเจกทีฟ (Subjective Camera Angle)	มุมมองแบบ ออฟเจกทีฟ (Objective Camera Angle)	แบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld)	แบบตั้งกล้องนิ่ง (Static)

2) องค์ประกอบด้านการแสดง

โดยวิเคราะห์จากการแสดงออกทางวัจนภาษาและอวัจนภาษา

ตารางที่ 3.9 เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการแสดง

ชื่อภาพยนตร์	การแสดงออกทางอวัจนภาษา	การแสดงออกทางวัจนภาษา

3) องค์ประกอบด้านแสงและเงา

โดยวิเคราะห์จากแหล่งที่มาของแสง โทนแสง และลักษณะของแสง

ตารางที่ 3.10 เครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านแสงและเงา

ชื่อ ภาพยนตร์	แสงจาก ธรรมชาติ	แสงจากการ จัดแสง	โทนแสงไฮคีย์ (High Key)	โทนแสงโลว์คีย์ (Low Key)	แสงนุ่มนวล (Soft Light)	แสงแข็ง กระด้าง

3.4 นำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากโสตทัศนวัสดุที่เกี่ยวข้องกับ “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปล้ำมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” มานำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนา (Descriptive) โดยนำเสนอตามหัวข้อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย



บทที่ 4

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative)

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้งหมด 7 องค์ประกอบ (Component of Narrative) ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยจะแยกการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 ดังต่อไปนี้

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)

ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือเรื่อง “คน ระลึกชาติ” เขียนโดย พระศรีปริยัติเวที แห่งวัดป่าแสงอรุณ จังหวัดขอนแก่น และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ บ้านนาบัว จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่เกิดการต่อสู้ระหว่างกองกำลังคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยและรัฐบาล ซึ่งแน่นอนว่าการตีความหมายของเรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้น มีการใส่เรื่องของการเมืองผสมเข้าไปในตัวบทด้วยซึ่งขึ้นอยู่กับการตีความหมายของผู้ชม

โดยในปี 2010 นี้ ประธานคณะกรรมการคือ ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ผู้กำกับฮอลลีวูด เป็นผู้มอบรางวัลให้กับรางวัลปาล์มทองคำซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 63

เรื่องย่อ

ลุงบุญมีที่กำลังป่วยเป็นโรคไตระยะสุดท้าย ได้เดินทางกลับภูมิลำเนาบ้านเกิดพร้อมกันกับเจน น้องสะใภ้ จาย ผู้ดูแลลุงบุญมีชาวลาว และ โต้ง เพื่อนาใช้บั้นปลายสุดท้ายของชีวิตที่ไร่สวนของเขา ในระหว่างที่ทั้งสามคนได้รับประทานอาหารมื้อค่ำๆ ก็มีร่างหนึ่งที่เป็นผีปรากฏตัวขึ้นร่างนั้นคือ ฮวย ภรรยาของลุงบุญมีที่เสียชีวิตไปเมื่อ 19 ปีที่แล้ว และ บุญส่ง ลูกชายของลุงบุญมีที่หายสาบสูญ เขาได้ไปใช้ชีวิตเป็นวานรผิในป่าลึก ทั้งสองคนได้กลับมาหาลุงบุญมีอีกครั้งเพื่อเป็น

กำลังใจในช่วงวาระสุดท้ายของชีวิต ลุงบุญมีได้ถามวิญญาณภรรยาของเขาว่าโลกหลังความตายเป็นอย่างไร และได้พบเจอกันอีกใหม่ในภพชาติหน้า หลังจากนั้นช่วยได้พาลุงบุญมีและครอบครัวเดินทางเข้าไปในป่าลึกจนไปพบถ้ำแห่งหนึ่งเพื่อเข้าไปค้นหาความหมายของชีวิต ลุงบุญมีได้เปรียบเปรยถ้ำนั้นว่าเป็นกรรมมารดาของเขาเหมือนกับชีวิตของเขาได้เริ่มต้นจากที่นี่ และสุดท้ายลุงบุญมีก็ได้เสียชีวิตในถ้ำแห่งนี้

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

การเปิดเรื่องในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้น มีการเปิดเรื่องที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักมากนักมีการใช้ภาพวิถีชีวิตของชาวนา มีการเปิดฉากด้วยภาพควายตัวหนึ่งที่พยายามหลุดพ้นจากพันธนาการและมีชาวนาเจ้าของควายตัวนั้นออกตามหา และมีการเปิดเผยตัวสัตว์ประหลาดนัยน์ตาสีแดงครั้งแรก

หลังจากนั้นก็มีการเปิดเผยแนะนำตัวละครและสถานที่เป็นครั้งแรก โดยมีตัวละครลุงบุญมี จาย เจน ไต้ ทั้งสี่คนเดินทางมาที่ต่างจังหวัดแห่งหนึ่งทางภาคอีสานเพื่อให้ลุงบุญมีได้ใช้ชีวิตช่วงสุดท้ายหลังจากที่เขาป่วยเป็นโรคไตระยะสุดท้าย

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้น เริ่มจากฉากที่มีการรับประทานอาหารค่ำทั้งสามคน ลุงบุญมี เจน และ ไต้ ทั้งสามคนเริ่มรับประทานอาหารได้ไม่นานก็มีวิญญาณคนหนึ่งปรากฏตัว วิญญาณนั้นคือ ฮวย ภรรยาของลุงบุญมีที่ได้เสียชีวิตไปเมื่อ 19 ปีที่แล้ว และการปรากฏตัวของบุญส่ง ลูกชายของลุงบุญมี ที่ตอนนี้ได้กลายเป็นวานรสีนัยน์ตาสีแดงที่ปรากฏในฉากแรก ทั้งหมดเริ่มสนทนาสอบถามถึงความเป็นมาและโลกหลังความตาย ลุงบุญมีได้ระบายความในใจกับฮวยวิญญาณภรรยาของเขาและได้ตัดสินใจเดินทางเข้าไปพบกับฮวย

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ลุงบุญมีเข้าไปในถ้ำลึกแห่งหนึ่ง ในถ้ำนั้นมีทั้งประกายแสงระยิบระยับ ภาพเขียนโบราณ และสิ่งประหลาด ลุงบุญมีเริ่มพูดถึงถ้ำแห่งนี้ว่าเหมือนกับครุฑมารดาของเขา และพูดถึงความฝันของเขาที่เกี่ยวกับอนาคตเปรียบเหมือนกับว่าจะเป็นชาติภพต่อไปที่เขาจะได้ไปเกิด ฮวยภรรยาของลุงบุญมีได้ทำการปล่อยน้ำออกจากไตของลุงบุญมี สายน้ำไหลออกมาอย่างเอื่อย ๆ ลุงบุญมีตายในที่สุด

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภายในถ้ำเช้าวันต่อมาลุงบุญมีนอนสิ้นใจ ช่าง ๆ มีป้ายเจดีย์ที่ฝังต้น หลังจากนั้นไม่กี่วันป้ายเจดีย์ก็จัดงานศพให้ลุงบุญมี ส่วนโด้งได้บวชหน้าไฟ โดยบรรยากาศไม่ได้มีความโศกเศร้าเสียใจแต่อย่างใด อาจจะเปรียบได้ว่าเป็นการหลุดพ้นจากพันธนาการแล้ว โด้งที่บวชหน้าไฟก็พยายามหนีวัดด้วยการขอเข้ามาอาบน้ำที่ห้องป้ายเจดีย์ และเปลี่ยนชุดเพื่อไปรับประทานอาหารเย็น

5) การยุติเรื่องราว

ป้ายเจดีย์และโด้งได้มารับประทานอาหารที่ร้านสี่ฤดูคล้ายกับโลกที่เต็มไปด้วยกิเลส ทั้งสองคนนั่งมองเจ้าของร้านที่นั่งสงบ นอกจากนี้ภาพยังคงตัดมาที่โด้งและป้ายเจดีย์นั่งดูโทรทัศน์ในห้องด้วยอาการนั่งสงบ อาจจะเปรียบได้เหมือนการปล่อยให้จิตใจทำตามความต้องการหรือการหลุดพ้นจากพันธนาการนั่นเอง

4.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติคือแก่นความคิดที่ว่าด้วยการเวียนว่ายตายเกิดของสิ่งมีชีวิต สังขารคือสิ่งไม่เที่ยง และบาปบุญผลกรรมมักจะก่อเกิดได้ในชาตินี้ นอกจากนั้นแนวคิดเรื่องลุงบุญมีระลึกชาติยังได้ยังเป็นแก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม โดยใช้ความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป แนวคิดเกี่ยวกับชีวิตโดยมีการวิพากษ์ประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ และแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์โดยเป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

4.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้น มีความขัดแย้งภายในจิตใจ กล่าวคือเป็นความขัดแย้งที่อยู่ภายในจิตใจของคุณลุงบุญมีเอง มีความยากที่จะตัดสินใจกับกฎเกณฑ์ของ

สังคม การป่วยเป็นโรคไตของลุงบุญมีก็เป็นความขัดแย้งอย่างหนึ่ง เพราะความขัดแย้งนี้นำไปสู่การพบวิญญูณของภรรยา และการตัดสินใจบชีวิตตัวเองในถ้ำ

4.1.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดคือ “ลุงบุญมี” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทมากที่สุดและเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปอย่างต่อเนื่องจนจบ ซึ่งตัวละครลุงบุญมีนั้นเป็นตัวละครที่มีลักษณะกลม (Round Character) กล่าวคือเป็นตัวละครที่เดินทางได้ยาก มีหลากหลายมิติ มีการพลิกแพลงอารมณ์ตามสถานการณ์ต่าง ๆ

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว โดยตัวละครในเรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ นั้นคือตัวละคร โต้ง ป้าเงิน และภรรยาของลุงบุญมี ซึ่งตัวละครรองทั้งหมดนี้เป็นตัวขับเคลื่อนและสนับสนุนให้กับตัวละครหลักได้ดำเนินเรื่องตามเรื่องราวที่กำหนด และยังเป็นตัวช่วยให้ตัวละครหลักดำเนินไปจนถึงจุดไคลแมกซ์ของภาพยนตร์อีกด้วย

4.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ นั้นมี 3 ฉากด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ ฉากที่อยู่ในป่าในตอนต้นเรื่อง ฉากที่เป็นป่าไม้ในการเล่าเรื่องของลิงผี ฉากในถ้ำที่อยู่ในตอนท้ายเรื่อง โดยฉากพวกนี้มีความหมายที่แอบแฝง เช่น ฉากในถ้ำสามารถตีความหมายถึงความอึดอัดคับแคบและความพิศวง ฉากป่าเขียวที่รกทึบเปรียบได้เหมือนความมืดมิดในความไม่รู้

2) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ฉากที่มีการเล่าย้อนภพภูมิในชาติก่อนของลุงบุญมี ที่เล่าถึงบรรยากาศยุคโบราณของกาลเวลา หรือยุคสมัยระหว่างสุโขทัยและอยุธยา

3) ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ฉากสวนของลุงบุญมี ซึ่งเป็นองค์ประกอบในการเล่าถึงอาชีพและชีวิตประจำวันของตัวละคร

4.1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ สามารถตีได้หลายสัญลักษณ์ เช่น สัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างเหมือนลิงผี เมื่อเทียบกับการเล่าเรื่องของตัวละครแล้ว ลิงผีสามารถเปรียบได้เหมือนพวกคอมมิวนิสต์ที่อยู่ตามป่าตามเขา ไม่มีหลักแหล่งที่แน่นอน การใช้ฉากที่เป็นถ้ำสามารถตีความหมายได้ถึง การกลับเข้าไปในรังไข่ของมารดา เมื่อเข้าไปแล้วเราสามารถระลึกถึงชาติภพที่เมื่อครั้งก่อนได้ รวมไปถึงแสงระยิบระยับภายในถ้ำที่เปรียบได้เหมือนดวงดาวของภพชาติ นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นสัตว์ เช่นควายในตอนต้นเรื่องที่หลุดพ้นจากพันธนาการ สามารถตีความหมายได้ถึง การหลุดพ้นแต่ก็ต้องถูกกลับมาโดนล่ามไว้เหมือนเดิม

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)

ความสวยงามของภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ คือการพรรณนาถึงชีวิต การกำเนิดของจักรวาล ความศรัทธาในพระเจ้า ทั้งหมดถูกนำเสนอผ่านภาพความทรงจำของ Jack ในวัยผู้ใหญ่ ทำให้เราตั้งคำถามถึงการใช้ชีวิต การคำนึงถึงอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ภาพยนตร์เรื่องนี้อาจเปรียบได้เป็นการค้นหาทางจิตใจของผู้กำกับ เทอร์เรนซ์ มาลิก (Terrence Malick)

โดยในปี ค.ศ. 2011 นั้น ประธานคณะกรรมการคือ โรเบิร์ต เดอ นีโร (Robert De Niro) นักแสดงอาวุโสฮอลลีวูด เป็นผู้มอบรางวัลให้กับรางวัลปาล์มทองคำซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 64

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์ The Tree of Life เล่าเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งในยุคปี 1950 โดยเล่าเรื่องราวของครอบครัว โอ'ไบรอัน (O'Brien) ที่มี คุณโอ'ไบรอัน (Mr. O'Brien) เป็นผู้นำครอบครัว คุณนาย โอ'ไบรอัน (Mrs. O'Brien) ผู้เป็นภรรยา และลูกชายตัวเล็กอีก 3 คน ภาพยนตร์พยายามเล่าให้เห็นถึงความรักของพ่อและแม่ที่มอบให้กับลูก ๆ ทั้งสาม การเลี้ยงดูที่เข้มงวดของพ่อ การเลี้ยงดูแบบอ่อนโยนแบบแม่ โดยเรื่องราวทั้งหมดเป็นการเล่าผ่านการค้นหาเข้าไปในจิตใจของ แจ็ค (Jack) ตอนโต เขาพยายามหาคำตอบของทุกอย่าง ความรัก ความสูญเสีย และความศรัทธาต่อพระเจ้า

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการเปิดเรื่องด้วยข้อความจากคัมภีร์ไบเบิลบทหนึ่ง ที่พระเจ้าได้กล่าวถ้อยคำแก่โจบว่า “เมื่อเราวางรากฐานของโลก ท่านอยู่ ณ ที่ใด เมื่อดาวประกายพรึกแซ่ซ้องสรรเสริญ และบุตรของพระเจ้าโห่ร้องด้วยความชื่นบาน (โจบ 37: 4, 7)” ก่อนที่จะนำไปสู่ภาพของแสงสีส้มประหลาด ๆ พร้อมกับมีการบรรยายถึงสภาวะการเกิดของจักรวาลต่าง ๆ นานา ก่อนที่แสงแสงนั้นจะค่อย ๆ เฟด (Fade) หายไป กลายเป็นภาพเด็กผู้หญิงคนหนึ่งมองออกไปนอกหน้าต่างพร้อมกับมีเสียงบรรยายที่พูดถึงเส้นทางของชีวิต โดยเส้นทางที่หนึ่งเป็นเส้นทางแห่งธรรมชาติ เส้นทางมนุษย์ทั่วไป และเส้นทางที่สองเป็นเส้นทางแห่งคุณงามความดี หมายถึงเส้นทางของพระเจ้า และต้องเลือกว่าจะไปเส้นทางใดก่อนที่ภาพจะตัดไปที่ครอบครัว โอไบรอัน (O'Brien) ที่ประกอบไปด้วย พ่อ แม่ และลูกชายอีก 3 คน

โดยการดำเนินเรื่องเป็นการใช้เสียงบรรยายของ คุณนายโอไบรอัน (Mrs. O'Brien) ผู้เลือกหนทางที่สองคือเส้นทางคุณงามความดีหรือเส้นทางของพระเจ้า และมีการพูดถึงผู้เลือกเส้นทางธรรมชาติเส้นทางของมนุษย์ทั่วไปที่มีการใช้อำนาจต้องการให้ผู้อื่นนิยมยินดี นั่นก็คือสามีของเธอ คุณโอไบรอัน (Mr. O'Brien)

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ภาพยนตร์ได้สร้างการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการสร้างสถานการณ์บางอย่าง เมื่อครอบครัว โอไบรอัน (O'Brien) ได้เสียลูกชายคนกลางไป โดยภาพยนตร์ไม่ได้บอกเล่าถึงสาเหตุการเสียชีวิตแต่อย่างใด เพียงแค่เล่าผ่านอารมณ์สีหน้าของตัวละครเท่านั้น มีการแสดงภาพพื้นที่ร่องรอยการใช้ชีวิตของลูกชายคนกลาง โดยใช้ภาพห้องนอน จานสี และกีตาร์ ซึ่งบ่งบอกถึงอุปนิสัย การใช้ชีวิตของลูกชายคนกลางว่าเป็นบุคคลที่รักสงบ มีการใช้ชีวิตแบบแม่ที่ใช้เส้นทางชีวิตแบบคุณงามความดีหรือเส้นทางของพระเจ้า

หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้ตัดมาที่เหตุการณ์ในศตวรรษที่ 21 โดยมีการเล่าเรื่องเหตุการณ์ผ่านตัวละครลูกชายคนโตในวัยกลางคน ตัวละครได้พรรณนาถึงอดีตเมื่อครั้งที่เขาใช้ชีวิตกับครอบครัว การจากไปของน้องชายของเขา และการเลี้ยงดูของพ่อที่เลี้ยงลูกทั้งสามด้วยความ

เข้มงวดซึ่งแตกต่างจากแม่โดยสิ้นเชิง หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้นำพาผู้ชมย้อนกลับไปถึงการกำเนิดจักรวาลและสิ่งมีชีวิตบนโลก เหมือนภาพยนตร์ได้พาย้อนไปดูชีวิตวัยเด็กของ แจ็ค (Jack) และครอบครัว การเลี้ยงดูของพ่อที่เคร่งทางระเบียบวินัยและการเลี้ยงดูของแม่ที่สุดแสนจะอบอุ่น

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤตเกิดขึ้นเมื่อผู้เป็นพ่อตกงาน จากที่เขาสรรเสริญนายทุนที่เปรียบได้ดั่งพระเจ้าของเขา เมื่อสูญเสียการงานจึงทำให้เขาได้รู้ว่าความยิ่งใหญ่ ความร่ำรวยไม่มีค่าอันใดเลย ความยิ่งใหญ่และความสำคัญจริง ๆ นั้นคือการให้ความรักกับครอบครัวและความรักที่มีให้กับพระเจ้า

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากที่แจ็ค (Jack) ในวัยผู้ใหญ่ได้หลุดเข้าไปในความทรงจำในวัยเด็ก เขาได้พบกับเหตุผลทุกอย่างที่พ่อและแม่เขาทำให้ เขาได้พบกับดินแดนของพระเจ้า เขาได้พบกับน้องชายที่เสียชีวิตไป พ่อ แม่ และคนอื่น ๆ ในที่แห่งนั้น ซึ่งที่แห่งนั้นสามารถสื่อความหมายได้ว่าเป็นสถานที่ของพระเจ้า ความสงบ และความรักที่ทุกคนมอบให้กันและกัน

5) การยุติเรื่องราว

แจ็ค (Jack) ในวัยผู้ใหญ่ได้หลุดมาในโลกแห่งความจริง จากที่ตอนแรกใบหน้าของเขาเปื้อนไปด้วยความทุกข์ทรมานทางใจ เขาได้ค้นพบแล้วว่าแท้จริงแล้วมนุษย์ทุกคนต้องการความรัก และความรักเป็นสิ่งเดียวที่พระเจ้าประทานให้ ภาพที่แจ็ค (Jack) ได้รำลึกถึงอดีตนั้นคือการทำให้เขาได้คิดและปล่อยวาง

4.2.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life คือการทำให้ผู้ชมได้รับรู้ของเส้นทางของมนุษย์ที่ประกอบไปด้วย เส้นทางแห่งธรรมชาติ และเส้นทางแห่งคุณงามความดี โดยภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงทางเลือกของชีวิต

นอกจากนั้น ภาพยนตร์ยังใช้แก่นความคิด 4 อย่าง คือ

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม นั่นคือการมุ่งความสนใจในเรื่องของศีลธรรม

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต คือการมุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ใน ประสพการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์

3) แก่นแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คน หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

4) แก่นแนวคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอ โดยตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบ ในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4.2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร กล่าวคือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่สับสน มีความยากที่จะตัดสินใจกับกฎเกณฑ์ของสังคม นั่นคือความขัดแย้งที่เกิดจากความคิดของแจ็ก (Jack) ที่สับสนถึงทางเลือกเส้นทางของชีวิต เขาจึง ต้องนึกย้อนไปในอดีตเมื่อตอนที่เขายังเป็นเด็กและถูกเลี้ยงดูโดยพ่อและแม่ รวมไปถึงการเสียชีวิต ของน้องชายของเขา

4.2.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดคือ “แจ็ก (Jack)” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทมากที่สุดและเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง จนจบ ซึ่งตัวละคร แจ็ก (Jack) นั้นเป็นตัวละครที่มีลักษณะกลม (Round Character) กล่าวคือ เป็นตัวละครที่เดาทางได้ยาก มีหลากหลายมิติ มีการพลิกแพลงอารมณ์ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้ คนดูไม่สามารถเดาได้ว่าตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่ ทำให้ผู้ชมติดตามตัวละครนี้ไปจนถึงตอนจบ

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับ ตัวละครหลักและเรื่องราว โดยตัวละครในเรื่อง The Tree of Life คือตัวละคร พ่อ แม่ และน้องชาย ของแจ็ก (Jack) ซึ่งตัวละครรองจะช่วยส่งเสริมความคิด การเคลื่อนไหว และการดำเนินเรื่องจนไป ถึงจุดไคลแมกซ์ของภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งตัวละครพวกนี้จัดได้เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (Flat Character)

4.2.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life นั้นมี 4 ฉาก ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ ท้องทะเลที่โล่งกว้าง ทุ่งหญ้า ทะเลทราย โดยฉากที่เป็นธรรมชาติส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่โล่งกว้าง เพื่อเป็นการทำให้ผู้ชมเกิดความสบายตา ปล่อยวาง และโล่งใจในการรับชม
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้านในชนบทของตัวละคร
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ฉากป่าในยุคสมัยของไดโนเสาร์ ฉากในยุคสมัยปี ค.ศ. 1950
- 4) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ฉากการกำเนิดจักรวาล ฉากการสร้างโลกของพระเจ้า

4.2.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ The Tree of Life ประกอบไปด้วย 2 สัญลักษณ์ ได้แก่

- 1) สัญลักษณ์ทางภาพ เช่น สัญลักษณ์ของต้นไม้ที่ถูกถ่ายในมุมต่ำ สามารถตีความได้ว่าการมองหาพระเจ้า รวมไปถึงการสื่อความหมายของคำว่า The Tree of Life ตามชื่อเรื่องด้วย นอกจากนี้ยังมีการใช้แสงธรรมชาติในการถ่ายภาพที่เผยให้เห็นดวงอาทิตย์ตลอดเวลา สามารถเปรียบเทียบได้ว่าพระเจ้ากำลังเฝ้ามองเราอยู่
- 2) สัญลักษณ์ทางเสียง เช่น ในฉากที่แจ็ค (Jack) กำลังขึ้นลิฟต์มีการใช้เสียงเหมือนเครื่องหายใจในห้องพยาบาล ซึ่งสามารถตีความหมายได้ว่า ชีวิตยังคงดำเนินต่อไป นอกจากนี้ยังตีความหมายความรู้สึกของตัวละครได้อีกด้วย

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)

ภาพยนตร์เรื่อง Amour เป็นภาพยนตร์ที่วาดด้วยความรัก คำว่า Amour ในภาษาฝรั่งเศสแปลว่าความรัก ซึ่งผู้กำกับ ไมเคิล ฮาเนเก้ (Michael Haneke) ถ่ายทอดความหมายของคำว่าความรักผ่านคู่รักสามีภรรยาในช่วงวัยใกล้ฝั่งได้อย่างสมเหตุสมผล ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2012 ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ของผู้กำกับ ไมเคิล ฮาเนเก้ (Michael Haneke) โดยเรื่องแรกคือภาพยนตร์เรื่อง The White Ribbon (2009)

โดยในปี 2012 นี้ ประธานคณะกรรมการคือ นานนิ มอเรตตี (Nanni Moretti) นักแสดงและผู้กำกับชาวอิตาลี เป็นผู้มอบรางวัลให้กับรางวัลปาล์มทองคำซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 65

เรื่องย่อ

สองสามีภรรยาชนชั้นกลางในวัยบั้นปลายของชีวิต ฌอร์ฌ (Georges) และ แอนน์ (Anne) ได้อาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่งในกรุงปารีส ทั้งสองใช้ชีวิตบั้นปลายโดยการดูแลซึ่งกันและกัน วันหนึ่ง แอนน์ (Anne) ได้ป่วยเป็นอัมพาตครึ่งซีก จึงทำให้ ฌอร์ฌ (Georges) ต้องปรนนิบัติเหมือนกับเธอเป็นเด็กน้อย และด้วยสัญญาที่ให้กับ แอนน์ (Anne) ไว้ว่าจะไม่พาไปโรงพยาบาลอีก ฌอร์ฌ (Georges) จึงจำเป็นต้องดูแล แอนน์ (Anne) จนกระทั่งเธอเสียชีวิต

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Amour ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยให้ผู้รับชมเห็นถึงความสูญเสีย ภาพผู้หญิงแก่คนหนึ่งนอนเสียชีวิตบนเตียงโดยมีการจัดสภาพให้คงสภาพสวยงาม แต่การเสียชีวิตครั้งนี้ได้ผ่านเวลาไปนานแล้ว ผู้รับชมจะสังเกตได้จากเจ้าหน้าที่หน่วยกู้ภัยเข้ามาในห้องพร้อมกับปิดมุกเพราะกลิ่นเหม็นของศพ หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดไปที่การแสดงดนตรีแห่งหนึ่ง และหลังจากนั้นก็เผยให้เห็นตัวละครหลัก ฌอร์ฌ (Georges) ชายแก่วัยประมาณ 80 ปี และ แอนน์ (Anne) ภรรยาของเขาในวัยเท่ากัน ทั้งสองคนเดินเข้ามาในอพาร์ทเมนต์ซึ่งเป็นสถานที่ที่เดียวกับฉากเปิดของเรื่อง ซึ่งผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ตรงนี้ว่าศพผู้หญิงแก่คนนั้นก็คือ แอนน์ (Anne) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการเล่าลำดับเหตุการณ์โดยใช้การเริ่มเรื่องจากจุดจบก่อน และหลังจากนั้นก็เล่าที่ไปที่มาของฉากแรก โดยเล่าเรื่องไปอย่างเชื่องช้าเพื่อให้ผู้รับชมได้ดูการพัฒนาการเหตุการณ์

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์เกิดขึ้นเมื่อ แอนน์ (Anne) มีอาการเหม่อลอย คล้ายกับเวลาได้หยุดไป ซึ่งในฉากนี้จะเป็นฉากแรกที่ผู้รับชมได้รับรู้ถึงปัญหาความแก่ชราซึ่งไม่มีใครหนีพ้นไปได้ เธอปฏิเสธที่จะเข้ารับการรักษาจากโรงพยาบาล ฌอร์ฌ (Georges) ได้สัญญากับเธอว่าจะไม่พาไปโรงพยาบาลอีก ความชราพร้อมกับโรคภัย จึงทำให้ ฌอร์ฌ (Georges) ผู้เป็นสามีต้องปรนนิบัติดูแลอย่างใกล้ชิด ภาพยนตร์พยายามให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความแก่ชราเพิ่มขึ้นเมื่อ แอนน์ (Anne) มีอาการอัมพาตครึ่งซีกจึงทำให้เธอไม่สามารถดูแลตัวเองได้ นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของลูกของพวกเขาทั้งสอง ผู้เป็นลูกสาวนั้นต้องการให้แม่ของเธอได้รับการรักษาอย่างถูกวิธีในโรงพยาบาล แต่พ่อไม่สามารถทำแบบนั้นได้ โดยเขาจะดูแลแอนน์ (Anne) ด้วยตัวเอง

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤตของเรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อ แอนน์ (Anne) ไม่ยอมรับการรักษา เธอไม่ต้องการเป็นภาระให้กับ สามีอีกแล้ว โดยเธอไม่ยอมรับประทานข้าวและน้ำ มีหน้าซำเธอยังพ่นน้ำใส่หน้า สามีและนั่นคือสาเหตุที่ ฌอร์ฌ (Georges) เริ่มทนไม่ไหวกับความคือด้านของ แอนน์ (Anne) ทั้ง ๆ ที่เขาต้องการดูแลรักษาไปจนนาทีสุดท้าย แอนน์ (Anne) มีอาการแย่ลงเรื่อยๆ เหมือนคนที่กำลังจะตายในไม่ช้า เมื่อ ฌอร์ฌ (Georges) ทนเห็นสภาพที่ใกล้ตายของ แอนน์ (Anne) ไม่ไหว และไม่ยอมให้ภรรยาของตัวเองต้องเจ็บปวดทรมานอีกต่อไป เขาจึงตัดสินใจที่จะทำการุณยฆาตเธอด้วยการเอาหมอนอุดปาก จนกระทั่งภรรยาของเขาเสียชีวิตไปในที่สุด

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากที่ทำการุณยฆาตภรรยาของตัวเองแล้ว ฌอร์ฌ (Georges) ก็ทำความสะอาดห้อง เขาพยายามจัดงานศพเล็ก ๆ ภายในอพาร์ทเมนต์ มีการจัดเตรียมดอกไม้ หลังจากนั้นก็มี นกพิราบบินเข้ามาในห้อง ฌอร์ฌ (Georges) พยายามจะจับมันเพื่อนำไปปล่อย นี่คือสัญลักษณ์ที่สามารถตีความได้ว่าความอิสระได้ถูกปลดปล่อยแล้ว เหมือนกับที่ แอนน์ (Anne) ได้ปลดปล่อยจากความทุกข์ และ ฌอร์ฌ (Georges) ก็ได้ปลดปล่อยความทุกข์ให้เป็นอิสระด้วยเช่นกัน ฌอร์ฌ (Georges) เขียนเรื่องราวทั้งหมดลงไปในจดหมายรวมไปถึงเรื่องของนกพิราบด้วย โดยความตั้งใจของ ฌอร์ฌ (Georges) ต้องการให้ใครสักคนได้อ่านจดหมายนี้ อีกนัยหนึ่งของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ต้องการให้ผู้รับชมตีความหมายเอาเองว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ซึ่งเป็นการจัดคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้รับชมหาคำตอบเอาเอง

5) การยุดิเรื่องราว

หลังจากที่ ฌอร์ฌ (Georges) เขียนจดหมาย ภาพก็ตัดไปที่ ฌอร์ฌ (Georges) นอนอยู่บนเตียง จู่ ๆ ก็มีเสียงเหมือนใครสักคนกำลังล้างจาน ฌอร์ฌ (Georges) จึงเดินออกไป ภาพที่เขาเห็นคือ แอนน์ (Anne) ในร่างกายที่แข็งแรงกำลังยืนล้างจานอยู่ หลังจากนั้นทั้งสองคนก็เดินออกไปนอกห้องอพาร์ทเมนต์ ผู้รับชมจะเห็นตัวละครเดินหลุดออกไปจากฉากเหมือนดั่งในละครเวที การยุดิเรื่องราวแบบนี้สามารถตีความหมายได้ว่า ผู้รับชมกำลังชมละครเวทีโดยมีนักแสดงสองคนแสดงกันห้องห้องหนึ่งที่เป็นฉากอพาร์ทเมนต์ หากย้อนกลับไปฉากแรก จะมีฉากที่ตัวละครกำลังรับชมคอนเสิร์ตบนเวทีอยู่ ซึ่งนั่นคือฉากภายนอกอพาร์ทเมนต์ฉากเดียว สามารถตีความหมายได้ว่า สิ่งที่เรากำลังรับชมไปทั้งหมดนั่นคือการแสดงละครเวทีหรืออาจจะเป็นเรื่องราวจริง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมตีความหมายเอาเอง

หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดมาที่ฉาก เอวา (Eva) ลูกสาวของ ฌอร์ฌ (Georges) และ แอนน์ (Anne) เข้ามาในห้อง เหมือนกำลังนั่งรอบางอย่างอยู่ แล้วภาพก็ตัดเข้า End Credit โดยที่ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ ทุกอย่างมีเพียงความเงียบงัน เหมือนกับให้ผู้รับชมได้สงบนิ่งเพื่อไว้าลัยในงานศพ

4.3.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดในภาพยนตร์เรื่อง Amour คือการทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความรักที่บริสุทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสื่อความหมายของคำว่าความรักออกมาในรูปแบบสองบั้นปลายชีวิต โดยภาพยนตร์ใช้แก่นความคิดหลักในการดำเนินเรื่องราวอยู่ 2 แก่นความคิด นั่นคือ

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต ที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ นั่นคือในฉากที่เผยให้เห็นอาการป่วยของ แอนน์ (Anne) ที่ทรุดลงเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นไปตามสภาพร่างกายของมนุษย์ โดยในภาพยนตร์ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความชรา ความไม่คงที่ของสภาพร่างกาย และไม่มีใครหนีพ้นความตายไปได้

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ที่มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง นั่นคือในฉากที่ ฌอร์ฌ (Georges) ดูแล แอนน์ (Anne) ด้วยความรัก ซึ่งความรักของ ฌอร์ฌ (Georges) และ แอนน์ (Anne) คือความรักที่ดูแลกันและกัน และเมื่อวันหนึ่งความรักก็จำเป็นต้องทำเรื่องที่ผิดหลักการธรรมชาติของมนุษย์ นั่นคือการพรากชีวิตในฉากที่ ฌอร์ฌ (Georges) ทำการ

การุณยฆาต แอนน์ (Anne) ซึ่งนั่นคือการทำเพื่อความรักเขาไม่ยอมให้ภรรยาของตัวเองต้องทรมานอีกต่อไป นั่นคือการทำเพื่อความรัก

4.3.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง Amour คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร กล่าวคือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่สับสน มีความยากที่จะตัดสินใจกับกฎเกณฑ์ของสังคม นั่นคือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัว แอนน์ (Anne) เธอไม่ยอมไปรักษาตัวเองที่โรงพยาบาล นั่นจึงทำให้จำเป็นต้องดูแลแอนน์ (Anne) ภายในอพาร์ทเมนต์เท่านั้น

4.3.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Amour นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดคือ “ฌอร์ฌ (Georges)” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทแทบจะทั้งหมดของเรื่อง เนื่องจากการเล่าเรื่องผ่านเรื่องราวของสองสามีภรรยาจึงทำให้ตัวละครนี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะกลม (Round Character) ซึ่งเราไม่สามารถเดาความคิดของตัวละครได้เลย การเล่าเรื่องผ่านตัวละครสามีซึ่งเป็นตัวละครหลักทำให้ผู้ชมติดตามตัวละครว่าจะไปในทิศทางไหนเมื่อเขาได้เจอกับปัญหาตรงหน้า ผู้ชมจะสามารถรับรู้ได้จากความคิดที่ถูกพัฒนาไปเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ในฉากที่ ฌอร์ฌ (Georges) ไม่สามารถพาแอนน์ (Anne) ไปรักษาที่โรงพยาบาลได้ เขาจึงจำเป็นต้องดูแลแอนน์ (Anne) จนกระทั่งเขาตัดสินใจทำการุณยฆาต

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว โดยตัวละครในเรื่อง Amour คือตัวละครของ “แอนน์ (Anne)” ซึ่งตัวละครรองจะช่วยส่งเสริมความคิด การตัดสินใจ และการดำเนินเรื่องจนไปถึงจุดไคลแมกซ์ของภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งตัวละครพวกนี้จัดได้เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (Flat Character)

4.3.5 ฉาก (Setting)

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Amour โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นฉากในอพาร์ทเมนต์ของตัวละครหลัก กล่าวคือเป็นฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ นอกจากนี้ฉากในอพาร์ทเมนต์ยังเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัว

ละครอีกด้วย การใช้ฉากเดียวทั้งเรื่องเพื่อเสริมสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ถึงดินแดนศักดิ์สิทธิ์ที่ไม่อาจมีผู้ใดเข้าร่วมได้ ผู้ชมเท่านั้นเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอพาร์ทเมนต์แห่งนี้ อีกนัยหนึ่งคือผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ฉากอพาร์ทเมนต์เป็นเหมือนกับเวทีการแสดงของตัวละครทั้งสอง ซึ่งในฉากสุดท้ายมีฉากที่ตัวละครทั้งสองคนเดินออกจากอพาร์ทเมนต์ นั่นคือการแสดงในฉากนั้นได้สิ้นสุดแล้ว

นอกจากนี้ยังเป็นฉากในยุคสมัยในปี ค.ศ. 2012 ซึ่งเป็นยุคปัจจุบันในภาพยนตร์

4.3.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ Amour ประกอบไปด้วย 2 สัญลักษณ์

1) สัญลักษณ์ทางภาพ เช่น นกพิราบที่บินเข้าในอพาร์ทเมนต์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอิสระ ซึ่งในฉากหนึ่งของเรื่อง ฌอร์ฌ (Georges) พยายามไล่นกพิราบตัวนั้นออกไป แต่นกพิราบตัวนั้นไม่ยอมออกไปง่าย ๆ สามารถตีความหมายได้ว่า การปลดปล่อยความทุกข์ไม่สามารถหลุดพ้นได้ง่าย และในฉากสุดท้ายนกพิราบเข้ามาในห้องอีกครั้ง แต่คราวนี้ ฌอร์ฌ (Georges) ได้ไล่จับมันและปล่อยไปในที่สุด สามารถตีความหมายได้ว่า ฌอร์ฌ (Georges) และแอนน์ (Anne) ได้หลุดพ้นความทุกข์ทรมานนี้แล้ว

2) สัญลักษณ์ทางเสียง ในภาพยนตร์เรื่อง Amour ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบแม้กระทั่งในตอน End Credit ก็ไม่มีเสียงเพลงประกอบ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมฟังพินิจชีวิตรักของสามีภรรยาคู่นี้เท่านั้น โดยไม่ต้องการให้เสียงเพลงหรือเสียงประกอบมารบกวน

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือภาพของนักเขียนชาวฝรั่งเศส จูล มาโรห์ (Jul Maroh) ซึ่งเป็นหนังสือภาพเกี่ยวกับความรักของหญิงรักหญิง โดยผู้กำกับ อับเดล ลาติฟ เคอิชเช (Abdellatif Kechiche) หยิบเอาเรื่องราวจากหนังสือมาทำเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรักไม่จำกัดเพศได้อย่างลงตัวและน่าติดตาม

โดยในปี ค.ศ. 2013 นั้น ประธานคณะกรรมการคือ สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) ผู้กำกับฮอลลีวูดชื่อดังเป็นผู้มอบรางวัล ซึ่งในปีนี้เป็นปีแรกที่มีการมอบรางวัลปาล์มทองคำให้กับผู้

กำกับ อับเดล ลาติฟ เคอซิเช (Abdellatif Kechiche) และนักแสดงนำสองคนคือ ลีอา แซดู (Lea Seydoux) และแอดเดล เอ็กเซอโซโพลอส (Adele Exarchopoulos) ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 66

เรื่องย่อ

Blue Is The Warmest Colour เป็นเรื่องราวที่หยิบมาจากหนังสือภาพ โดยภาพยนตร์เป็นเรื่องราวของ แอดเดล (Adele) หญิงสาวอายุ 15 ปี เธอเปี่ยมไปด้วยความช่างฝัน รักการอ่านหนังสือ และมีความอยากรู้อยากเห็นเรื่องเพศ เธอได้ลองคบหากับผู้ชายในวัยใกล้เคียงกันจนกระทั่งความสัมพันธ์จบลงที่การมีเพศสัมพันธ์ แต่เธอกลับไม่ได้พบในสิ่งที่เธอตามหา จนกระทั่งวันหนึ่ง เธอได้พบกับสาวหัวผมสีฟ้า เพียงแค่ได้พบเพียงเสี้ยววินาทีเธอก็ตกหลุมรักผู้หญิงผมฟ้าในทันที เมื่อเธอเสียใจจากผู้ชาย เพื่อนของเธอที่เป็นเกย์ก็พา แอดเดล (Adele) ไปป्लอบใจที่บาร์เกย์ แต่เธอไม่ชอบเธอจึงออกมาข้างนอกและไปพบกับบาร์เลสเบียน เธอได้เข้าไปจนกระทั่งเธอได้พบกับผู้หญิงผมสีฟ้าอีกครั้ง เธอมีชื่อว่า เอ็มมา (Emma) ทั้งสองคนสานสัมพันธ์กันจนกระทั่งมีเพศสัมพันธ์แบบหญิงรักหญิง เอ็มมา (Emma) เป็นนักศึกษาวิจิตรศิลป์ เธอมีความฝันที่เป็นศิลปิน แต่กลับกัน แอดเดล (Adele) ไม่มีความรู้เรื่องศิลปะ เธอต้องการแค่ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายเท่านั้น หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็พาผู้ชมเข้าไปในพาร์ตที่สอง พาร์ตที่ แอดเดล (Adele) และเอ็มมา (Emma) โตขึ้น แต่ทว่าความสัมพันธ์ของทั้งสองกลายเป็นทางคู่ขนาน ความเป็นผู้ใหญ่ทำให้ความรักแบบหญิงรักหญิงค่อยๆ พังทลายลง กลายเป็นความเหงาที่เกาะกินหัวใจของแอดเดล (Adele) และนั่นคือจุดจบของความรักของทั้งสองคน

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์มีการเริ่มเรื่องด้วยการให้ผู้รับชมติดตามชีวิตในวัยรุ่นของแอดเดล (Adele) เผยให้เห็นการใช้ชีวิตประจำวันในช่วงไฮสคูล โดยเริ่มตั้งแต่การเดินทางไปโรงเรียนด้วยรถประจำทาง การใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นที่พยายามพูดถึงเรื่องเพศสัมพันธ์ของชายหญิง รวมไปถึง

ถึงการมองความรักแบบชายหญิงเป็นเรื่องราวที่แสนธรรมดา ซึ่งมันคือกฎธรรมชาติของมนุษย์ทั่วไป จนวันหนึ่ง แอดเดล (Adele) ได้พบกับ โทมัส (Thomas) ชายหนุ่มที่มีอายุมากกว่าเธอ 1 ปี ทั้งสองตกลงปลงใจที่จะคบหากันจนกระทั่งความสัมพันธ์ลงด้วยการมีเพศสัมพันธ์กัน แต่ทว่า แอดเดล (Adele) กลับไม่ได้รู้สึกถึงความต้องการที่แท้จริงของความรัก เธอจึงบอกเลิก โทมัส (Thomas) ไปในที่สุด จนกระทั่งวันหนึ่ง แอดเดล (Adele) ได้นั่งคุยและสูบบุหรี่กับเพื่อนสาวร่วมชั้น จู๊ ๆ เพื่อนสาวก็จูบแอดเดล (Adele) นั่นทำให้เธอเกิดความสับสนในจิตใจว่าแท้ที่จริงแล้วเธอชอบผู้ชายหรือชอบผู้หญิงกันแน่

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อแอดเดล (Adele) ได้พบกับเอมมา (Emma) สาวหัวผมสีฟ้า เพียงแค่เสี้ยววินาทีเธอก็หลงใหลในความแปลกปนความสวยงามของเอมมา (Emma) หลังจากนั้นเธอก็ได้เก็บภาพของสาวผมสีฟ้ามาช่วยตัวเองในคืนหนึ่ง และเธอไม่สามารถลบภาพของเอมมา (Emma) ไปได้ หลังจากทีแอดเดล (Adele) ออกหักถึงสองครั้งเธอก็ได้ไปปลอบใจตัวเองที่บาร์เลสเบียน และเธอได้พบกับเอมมา (Emma) สาวผมสีฟ้าที่นั่น นั่นคือจุดเริ่มต้นของความรักของแอดเดล (Adele) และ เอ็มมา (Emma)

ภาพยนตร์เผยให้ผู้รับชมเห็นถึงความรักที่ไม่จำกัดเพศ โดยมีฉากการมีเพศสัมพันธ์ของผู้หญิงกับผู้หญิงที่ยาวนาน ทำให้ผู้รับชมเชื่อได้ว่าแอดเดล (Adele) ได้พบกับความรักที่เธอตามหามานาน หลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานให้ผู้รับชมได้เห็นถึงการใช้ชีวิตคู่ของความรักหญิงรักหญิง ความแตกต่างระหว่างครอบครัวของแอดเดล (Adele) และเอมมา (Emma) โดยครอบครัวของเอมมา (Emma) เป็นครอบครัวชนชั้นกลางที่ค่อนข้างเอียงไปทางชนชั้นสูง สังเกตได้จากความคิด และของเครื่องใช้ในบ้าน ที่แตกต่างไปจากครอบครัวของ แอดเดล (Adele) ที่ยังคงมีความคิดที่เก่าโบราณ จะสังเกตได้จากแนวคิดของผู้เป็นพ่อ ที่ยังมองความรักของหญิงรักหญิงเป็นเรื่องแปลก

การพัฒนาเหตุการณ์มีไปเรื่อย ๆ จนไปถึงงานเลี้ยงความสำเร็จทางศิลปะของเอมมา (Emma) ซึ่งเต็มไปด้วยเพื่อนของเอมมา (Emma) ที่มีความรู้ในเรื่องปรัชญา และ ศิลปะ ซึ่งแตกต่างจากแอดเดล (Adele) ที่เธอไม่ได้มีความรู้ในด้านนี้มากนัก เธอจึงรู้สึกท้อตัวเองห่างไกลกับเอมมา (Emma) เหลือเกิน และด้วยเหตุผลนี้เองจึงทำให้การพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤต

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤตเกิดขึ้นเมื่อความรักของทั้งสองคนเริ่มจืดจางตามกาลเวลา เอ็มมา (Emma) มีความห่างไกลจากแอดเดล (Adele) ขึ้นไปทุกที ในวันหนึ่งเอ็มมา (Emma) ไม่ได้กลับบ้านเนื่องจากเธอต้องไปทำงานศิลปะ จึงทำให้แอดเดล (Adele) เกิดความเหงาขึ้นมาในใจ เธอจึงออกไปสังสรรค์กับเพื่อนร่วมงานของเธอ แต่ด้วยความเหงาจึงทำให้แอดเดล (Adele) ไปมีเพศสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานที่เป็นผู้ชาย และเมื่อเอ็มมา (Emma) ต้องทำงานหนักมากผสมกับความเครียดเรื่องงานมากขึ้นเรื่อย ๆ ความสัมพันธ์ของทั้งสองคนยิ่งห่างกันออกไปจนถึงขั้นต้องตัดความสัมพันธ์ ในวันหนึ่งแอดเดล (Adele) กลับบ้านมาพร้อมกับเพื่อนร่วมงาน โดยมีเพื่อนร่วมงานที่เป็นผู้ชายมาส่ง จึงทำให้เอ็มมา (Emma) เกิดความไม่พอใจ จนทำให้ทั้งสองคนต้องทะเลาะกัน จนถึงขั้นต้องเลิกกัน แต่แอดเดล (Adele) ไม่ยอมเลิกเพราะเธอยังคงรักเอ็มมา (Emma) อยู่เต็มหัวใจ เธอพยายามอธิบายเหตุผลแต่อีกฝ่ายก็ไม่ยอมฟัง ความสัมพันธ์ของทั้งสองจึงต้องจบลงกันไปอย่างไม่สวยงาม

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour เกิดขึ้นหลังจากการเลิกกันของแอดเดล (Adele) กับเอ็มมา (Emma) เมื่อทั้งสองเลิกกัน ต่างฝ่ายต่างก็ใช้ชีวิตที่เหลืออยู่ โดยผู้สร้างสรรค์ให้เห็นแค่ด้านความรู้สึกของแอดเดล (Adele) ฝ่ายเดียว การที่ทำให้เห็นตัวละครแค่ฝั่งเดียวเพื่อให้ผู้รับชมเกิดความสงสารและคอยเอาใจช่วยแอดเดล (Adele) ในฉากหนึ่ง ภาพยนตร์ได้ผ่านเวลาไปหลายปี ผู้รับชมจะสังเกตได้จากบทสนทนาของทั้งสองคนในฉากร้านกาแฟ โดยมีบทสนทนาหนึ่งที่พูดถึงลูกของแฟนใหม่ของเอ็มมา (Emma) นั่นทำให้ผู้รับชมรับรู้ได้ถึงแม้เวลาจะผ่านไปนานก็มีความรักที่แอดเดล (Adele) มีให้กับเอ็มมา (Emma) ก็ไม่เคยจางหายไป เธอยังคงซื่อสัตย์ต่อความรักที่มีให้เอ็มมา (Emma) อยู่

5) การยุติเรื่องราว

การยุติเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour เกิดขึ้นหลังจากฉากร้านกาแฟ ภาพยนตร์ก็ยังคงเผยให้เห็นอารมณ์ความรักที่แอดเดล (Adele) มีให้กับเอ็มมา (Emma) อยู่ ถึงแม้เวลาจะผ่านไปนานเท่าไรก็ตาม โดยแอดเดล (Adele) ได้เดินทางไปหาเอ็มมา (Emma) ที่งานนิทรรศการของเธอ การพบกันในครั้งนี้ผู้รับชมจะเห็นได้ชัดว่าเอ็มมา (Emma) หמדรักไปแล้ว เมื่อเธอรู้แล้วว่าความรักไม่อาจย้อนกลับคืนมาได้ เธอจึงจำเป็นต้องเดินออกจากงานในฉากสุดท้าย การเดินออกจากงานในฉากนี้สามารถตีความหมายได้ว่า แอดเดล (Adele) ได้เดินออก

จากชีวิตของเอมมา (Emma) เรียบร้อยแล้ว ภาพยนตร์ไม่ได้จบแบบเร็ดหรือ Happy Ending แต่ ภาพยนตร์จบด้วยความรักที่ไม่สมหวัง นั่นจึงทำให้การยุติเรื่องราวแบบนี้เป็นการจบที่สมบูรณ์แบบ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ

4.4.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour คือการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความรัก ความรักที่ไม่จำกัดเพศ ความรักสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งเพศตรงข้ามและเพศเดียวกัน

โดยภาพยนตร์ใช้แก่นความคิด 3 หลัก ดังนี้

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต คือการมุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ โดยในภาพยนตร์มีการตั้งข้อวิพากษ์เรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ ความรักของชายรักชาย ความรักของหญิงรักหญิง ความรักของชายรักหญิง

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด โดยวิเคราะห์ได้จากพฤติกรรมของแอดเดล (Adele) ที่มีความสับสนทางเพศภาพ และอิสระในการเลือกความรักของเธอ

3) แก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพของสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม โดยวิเคราะห์ได้จากฉากการชุมนุมประท้วงเรื่องเพศสภาพ

4.4.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร กล่าวคือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจว่าด้วยเรื่องของเพศ โดยความขัดแย้งเกิดขึ้นครั้งแรกในฉากที่แอดเดล (Adele) ถูกจูบโดยเพื่อนสาวร่วมชั้นของเธอ หลังจากนั้นเธอเริ่มสับสนภายในจิตใจต่อความรักที่ให้กับเพศเดียวกัน และเมื่อเธอได้พบกับเอมมา (Emma) สาวหัวผมสีฟ้า ความขัดแย้งภายในจิตใจก็ยิ่งชัดเจนขึ้น จนเกิดเป็นการพัฒนาเรื่องราวไปสู่จุดไคลแมกซ์

4.4.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดคือ “แอดเดล (Adele)” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทมากที่สุดในเรื่อง โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมติดตามชีวิตของแอดเดล (Adele) จึงทำให้ตัวละครตัวนี้มีลักษณะกลม (Round Character) กล่าวคือผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดให้ตัวละครแอดเดล (Adele) มีความซับซ้อนภายในจิตใจเรื่องความรักระหว่างเพศ จึงทำให้ไม่สามารถเดาความคิดของตัวละครได้ ตัวละครสามารถพลิกแพลงความคิดได้ตลอดเวลา

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว ตัวละครนั้นคือตัวละคร “เอ็มมา (Emma)” สาวหัวผมสีฟ้า เธอเข้ามาช่วยเสริมบทบาทให้เรื่องราวสมบูรณ์ ช่วยให้การตัดสินใจของตัวละครหลักไปในทิศทางที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ โดยตัวละครประเภทนี้ถูกจัดให้เป็นตัวละครลักษณะแบน (Flat Character)

4.4.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour นั้นมีหลายฉากด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

1) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ ได้แก่ ฉากภายในโรงเรียนของ แอดเดล (Adele), ฉากภายในงานจัดแสดงนิทรรศการของเอ็มมา (Emma) ซึ่งฉากพวกนี้เป็นฉากที่ทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงอาชีพของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้ถึงการกระทำที่สอดคล้องกับฉาก

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ฉากภายในบ้านของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้กระบวนการความคิดของตัวละครได้จากการใช้ชีวิตภายในบ้านของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวของตัวละครนั้น

3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ฉากของยุคสมัยต้นปี ค.ศ. 2010 เนื่องจากการใช้ชีวิตประจำวันของตัวละครและบรรยากาศโดยรวมของตัวละครที่อาศัยอยู่ในยุคของปัจจุบัน

4.4.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ Blue Is The Warmest Colour ประกอบไปด้วย 1 สัญลักษณ์ คือ สัญลักษณ์ทางภาพ เช่น การใช้สีฟ้า สีน้ำเงิน ของตัวละครเอ็มมา (Emma) ผู้ชมจะเห็นการใช้สีฟ้า ของตัวละครนี้ในส่วนแรกของภาพยนตร์ สามารถตีความหมายได้ว่า ณ ช่วงเวลานั้น ความรัก ของเอ็มมา (Emma) และ แอดเดิล (Adele) กำลังสวยงาม แต่ในช่วงพาร์ตที่สอง สีผมของเอ็มมา (Emma) เปลี่ยนเป็นสีเหลืองทองซึ่งเป็นสีในโทนร้อน สามารถตีความหมายได้ว่าตัวละครมีการ เปลี่ยนแปลง รวมไปถึงความรักระหว่างตัวละครก็มีความเปลี่ยนแปลงไปด้วย การใช้สัญลักษณ์สี ฟ้า สีน้ำเงิน ในทุก ๆ ฉากของภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เห็นถึงความสงบนิ่ง ซึ่งใน ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสี สีน้ำเงินหมายถึงความสงบนิ่ง ความเศร้า และความสิ้นหวัง เราจะ เห็นสัญลักษณ์ของสีได้จากสีของฉาก สีของเสื้อผ้า สีของผนัง และสีผมของตัวละคร

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan เป็นภาพยนตร์ดราม่าอาชญากรรมสัญชาติฝรั่งเศสที่เล่าเรื่องของ ทหารพโยกทัพมิพ็อแลมผู้ลี้ภัยสงครามกลางเมืองในประเทศศรีลังกาไปยังประเทศฝรั่งเศส โดยผู้ กำกับ ฌากส์ โอดิเยร์ (Jacques Audiard) เคยมีผลงานการเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ต่างประเทศจาก เวทีอคาเดมีอวอร์ดส์ (Academy Awards) ในปี ค.ศ. 2010 จากเรื่อง A Prophet (2009)

นอกจากนั้นภาพยนตร์ Dheepan ได้รับแรงบันดาลใจบางส่วนจาก Persian Letter หรือ “จดหมายเปอร์เซีย” ของ มงเตสกีเออ (Montesquieu) และยังได้รับคำแนะนำจากนักแสดงตัว หลักของเรื่อง เจสุทธานันต์ แอนโทนิธานันต์ (Jesuthasan Antonythasan) ผู้เคยลี้ภัยจากสงคราม กลางเมืองจากประเทศศรีลังกามายังประเทศฝรั่งเศส

โดยในปี 2015 นี้ ประธานคณะกรรมการคือสองพี่น้องตระกูลโคเอน (Coen), โจเอล (Joel) และอีธาน (Ethan) ผู้กำกับ โปรคิวเซอร์ และนักเขียนบทฮอลลีวูดชื่อดังเป็นผู้มอบให้ ซึ่งเป็นรางวัล สูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 68

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของผู้ลี้ภัยสงครามกลางเมืองในประเทศศรีลังกาไปยังประเทศฝรั่งเศส โดย ตัวละครหลัก Dheepan ได้สวมรอยครอบครัวที่เสียชีวิตไปแล้ว โดยได้จัดฉากให้มีผู้หญิงสวมรอยเป็นภรรยาและเด็กสาวสวมรอยเป็นลูกสาวของครอบครัว Dheepan ซึ่งทั้งสามคนเป็นคนแปลกหน้ากัน แต่ต้องปลอมตัวสวมรอยให้เป็นครอบครัวเดียวกันเพื่อลี้ภัยไปยังประเทศฝรั่งเศส ประเทศที่ดีกว่าประเทศของตัวเองที่มีแต่สงครามและการรบกวนฆ่าฟัน แต่แล้วประเทศที่เขาได้ลี้ภัยมาก็ไม่ได้สงบแบบที่คิด เพราะมีการรบกวนกันระหว่างแก๊งค์ยาเสพติดที่ครอบครัว Dheepan มาทำงานอยู่ ถึงแม้จะไม่ได้รุนแรงเท่าประเทศศรีลังกา แต่ความรุนแรงก็ยังคงมีอยู่ในทุก ๆ ที่ ครอบครัวของ Dheepan จึงต้องผจญภัยการใช้ชีวิตท่ามกลางความรุนแรงนี้

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.5.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการเริ่มเรื่องด้วยภาพบรรยากาศของประเทศศรีลังกา ที่ปกคลุมด้วยความรุนแรง ความยากจน และความสูญเสียจากสงคราม หลังจากที่กองทัพฝ่ายทมิฬอิลแลมเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ในสงคราม ศิวะดาตัน (Sivadhasan) ตัวละครหลักผู้เป็นทหารฝ่ายที่กำลังพ่ายแพ้ ได้ตัดสินใจลี้ภัยไปยังประเทศฝรั่งเศส โดยมีการสวมรอยเป็นครอบครัว Dheepan ครอบครัวที่เสียชีวิตไปในสงครามและยังได้ยัลลินี (Yallini) หญิงสาวสวมรอยเป็นภรรยา และอิลลาชาล (Illayal) เด็กสาววัย 9 ขวบ สวมรอยเป็นลูกสาวของครอบครัว Dheepan โดยทั้งสามคนได้หลบหนีเข้ามาในประเทศฝรั่งเศสเพื่อใช้ชีวิตหลังสงคราม และได้หางานทำเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว โดย ศิวะดาตัน (Sivadhasan) หรือ Dheepan ได้ทำงานเป็นพ่อบ้านในอพาร์ทเมนต์ของพ่อค้ายาแก๊งค์หนึ่ง ส่วนยัลลินี (Yallini) เป็นแม่บ้านดูแลเจ้าพ่อค้ายาในวัยชรา ส่วนอิลลาชาล (Illayal) ได้เรียนในโรงเรียนของประเทศฝรั่งเศส

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อยัลลินี (Yallini) ต้องการลี้ภัยไปยังประเทศอังกฤษ เพื่อไปหาญาติของเธอ เธอไม่ได้ต้องการลี้ภัยมายังประเทศฝรั่งเศสแห่งนี้ Dheepan จึงต้องก่อกวนเธอ เพื่อให้อยู่ในประเทศนี้ต่อไป เพราะถ้าหากความลับของพวกเขาแตก เขาจะถูกส่งกลับไปยังประเทศศรีลังกา ซึ่ง Dheepan ไม่อยากกลับไปเพราะที่นั่นมีแต่ความยากจนและความรุนแรง เขาอาจจะถูกจับประหารได้ เขาจึงทำทุกอย่างเพื่อไม่ให้ยัลลินี (Yallini) ไปประเทศอังกฤษ Dheepan จึงหางานให้กับเธอ โดยให้เธอเป็นแม่บ้านให้กับเจ้าพ่อค้ายาเสพติดคนหนึ่ง จนกระทั่งวันหนึ่งเกิดการยิงกันระหว่างแกงค์ค้ายาในอพาร์ตเมนต์ ยัลลินี (Yallini) จึงพยายามหนีไปยังประเทศอังกฤษ เพื่อหลบหนีความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของเธอ

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤตเกิดขึ้นเมื่อเกิดความรุนแรงระหว่างแกงค์ค้ายา โดยมีการยิงกันระหว่างแกงค์ ทำให้ยัลลินี (Yallini) พยายามหนีขึ้นรถไฟไปประเทศอังกฤษ แต่ Dheepan ได้ตามเธอกลับมาที่เดิมและได้ทำการยึดพาสปอร์ตของเธอ เมื่อทั้งคู่กลับมาที่อพาร์ตเมนต์ Dheepan ได้ทำการแบ่งแยกช่องว่างของอพาร์ตเมนต์เพื่อไม่ก่อให้เกิดความรุนแรงในพื้นที่ของเขา แต่นั่นกลับทำให้พวกแกงค์ค้ายาเกลียด Dheepan และเริ่มคุกคาม Dheepan และยัลลินี (Yallini) จนกระทั่งการแตกหักเกิดขึ้น เมื่อหัวหน้าแกงค์ค้ายาได้ถูกบุกทำร้ายถึงในห้อง และหัวหน้าแกงค์ค้ายาได้จับตัวยัลลินี (Yallini) ไว้ จึงทำให้ Dheepan เกิดความบ้าเลือดบุกลุยเดี่ยวเข้าไปโจมตีหัวหน้าแกงค์ค้ายาและได้ช่วยเหลือยัลลินี (Yallini) มาได้

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายเกิดขึ้นเมื่อ Dheepan ช่วยเหลือยัลลินี (Yallini) ได้สำเร็จ ทั้งคู่ได้กอดกันและได้ทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน และทั้งคู่ได้ตัดสินใจย้ายไปยังประเทศอังกฤษ

5) การยุติเรื่องราว

การยุติเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan เกิดขึ้นหลังจากที่ทั้งสามคนครอบครัวได้ย้ายประเทศไปยังประเทศอังกฤษ ทั้งสามคนใช้ชีวิตอย่างมีความสุข Dheepan และยัลลินี (Yallini) ได้ให้กำเนิดลูกอีกคน ครอบครัวของ Dheepan ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขหลังจากที่พวกเขาผ่านเรื่องราวโหดร้ายทั้งในประเทศศรีลังกา และความรุนแรงในประเทศฝรั่งเศส

4.5.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง Dheepan คือการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความรุนแรง ความขัดแย้งของสังคมมนุษย์ และความเอาตัวรอดของมนุษย์

โดยภาพยนตร์ใช้หลักแก่นความคิด 3 หลัก ดังนี้

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต คือการมุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ โดยในภาพยนตร์มีการเผยให้เห็นความเอาตัวรอดของมนุษย์ การหลบหนีเพื่อไปเจอกับคุณภาพชีวิตที่ดีกว่า

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด โดยวิเคราะห์ได้จากพฤติกรรมของ Dheepan ที่มีความเป็นธรรมชาติมนุษย์ คือ เมื่อถูกรังแกธรรมชาติของมนุษย์ย่อมเกิดการตอบโต้

3) แก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพของสังคมซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม โดยวิเคราะห์ได้จากฉากการสู้ภัยจากสงครามกลางเมืองในฉากแรกของเรื่อง ซึ่งในฉากนี้เผยให้เห็นถึงความขัดแย้งและความรุนแรงที่มนุษย์กระทำกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

4.5.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan คือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน กล่าวคือการที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน มีความแค้นต่อกัน หรือมีความเห็นที่ไม่เหมือนกัน จึงก่อให้เกิดความรุนแรงทั้งสองฝ่าย ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการใช้ประเด็นเรื่องความรุนแรงระหว่างเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน สงครามกลางเมืองในประเทศศรีลังการะหว่างรัฐบาลและฝ่ายพยัคฆ์ ทมิฬอีแลม รวมไปถึงความรุนแรงระหว่างแก๊งค้ายาเสพติดภายในประเทศฝรั่งเศส ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันจึงเป็นความขัดแย้งหลักในภาพยนตร์

4.5.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดคือ “ศิวะดาสัน (Sivadhasan)/Dheepan” และ “ยัลลินี (Yallini)” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทมากที่สุดในเรื่อง โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมติดตามชีวิตของ Dheepan จึงทำให้ตัวละครตัวนี้มีลักษณะกลม (Round Character) กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดให้ตัวละคร Dheepan และยัลลินี (Yallini) เกิดความขัดแย้งระหว่างประเทศภายในศรีลังกา และได้ย้ายมายังประเทศฝรั่งเศส แต่ก็ยังหนีไม่พ้นความรุนแรง โดยความขัดแย้งนี้ก่อให้เกิดความคิดภายในจิตใจของตัวละคร จึงทำให้ตัวละครลักษณะนี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะกลม

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว ตัวละครนั้นคือตัวละคร “อิลลาयाล (Illyaal)” เด็กหญิงวัย 9 ขวบ ผู้เป็นลูกสาวปลอมของ Dheepan และยัลลินี (Yallini)” เธอเข้ามาช่วยเสริมบทบาทให้เรื่องราวสมบูรณ์ ช่วยให้การตัดสินใจของตัวละครหลักไปในทิศทางที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ โดยตัวละครประเภทนี้ถูกจัดให้เป็นตัวละครลักษณะแบน (Flat Character)

4.5.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง Dheepan นั้นมีหลายฉากด้วยกัน ประกอบไปด้วย

1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่อยู่รอบ ๆ ตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทะเล ภูเขา หุ่น้ำ แม่น้ำ ซึ่งเป็นฉากที่เผยให้เห็นความเป็นอยู่ ภูมิประเทศของประเทศศรีลังกาในฉากแรกของภาพยนตร์ เผยให้เห็นถึงความยากจน ความแร้นแค้น และความตาย

2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ ได้แก่ ฉากตึกอพาร์ทเมนต์ ซึ่งเป็นฉากหลักของเรื่อง เป็นฉากที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง จุดแตกหัก และจุดคลี่คลาย ผู้ชมจะได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของแก๊งค้ายาในประเทศฝรั่งเศส

3) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ฉากประเทศศรีลังกา ฉากภายในห้องของตัวละคร ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ถึงความเป็นอยู่ของตัวละคร เช่นความเป็นอยู่ภายในประเทศศรีลังกา ผู้รับชมจะได้เห็นภาพความแห้งแล้ง ความยากจน และความทุกข์ทรมาน รวมไปถึงฉากภายในห้องอพาร์ทเมนต์ของตัวละคร ถึงแม้จะได้อาศัยอยู่ในประเทศฝรั่งเศส แต่ความเป็นอยู่ก็ไม่ได้เจริญมากไปกว่าประเทศศรีลังกา ช่วยให้การเล่าเรื่องเด่นชัดมากขึ้นเนื่องจากผู้รับชมได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร

4) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ฉากการล่มสลายของการทัพทมิฬอัสแลม ในฉากแรกของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นยุคสมัยในปี ค.ศ. 2009 เป็นยุคสมัยที่กองกำลังพยัคฆ์ปลดปล่อย ทมิฬอัสแลมกำลังถูกกวาดล้างจากรัฐบาล

4.5.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ Dheepan ประกอบไปด้วย 1 สัญลักษณ์ คือ สัญลักษณ์ทางภาพ เช่น การเผยให้เห็นภาพของช่างที่ไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องราว ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใส่ชอตภาพช่างเข้ามาในลักษณะของภาพ Montage สอดแทรกในภาพยนตร์ในฉากฝันของ Dheepan และ ฉากก่อนที่จะเกิดความรุนแรงกับตัวละคร สามารถตีความหมายได้ว่าสัญลักษณ์ของสัตว์ป่าอยู่ในจิตใจของ Dheepan ในฉากแรก และฉากสุดท้ายคือการปล่อยสัตว์ป่าออกมาจากในจิตใจ ทำให้เหตุการณ์หลังจากนั้น Dheepan ได้ทำการบุกเดี่ยวสังหารแก๊งค์ยาจนหมด

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เป็นภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของผู้กำกับ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ (Hirokazu Kore-eda) หลังจากที่ตั้งภาพยนตร์เข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำในปี 2013 เรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Life, Father, Like Son (2013) โดยในปีนั้นภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำคือ Blue Is The Warmest Colour

โดยในปี ค.ศ. 2018 นั้น ประธานคณะกรรมการคือเคต แบลนเชตต์ (Cate Blanchett) นักแสดงและโปรดิวเซอร์ชาวออสเตรเลียเป็นผู้มอบรางวัล ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาล ภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 66

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยครอบครัวที่ไม่ใช่สายเลือดเดียวกัน มาอาศัยอยู่ด้วยกันซึ่งประกอบไปด้วย โอซามุ ชิบาตะ (Osamu Shibata) ผู้เป็นเหมือนหัวหน้าครอบครัวของบ้านโดยมีนิสัยชอบลักเล็กขโมยน้อยตามร้านค้า โชตะ ชิบาตะ (Shota Shibata) ผู้เปรียบเหมือนลูกชายของเขาและเป็นผู้ช่วยในการลักขโมย โนบุโยะ ชิบาตะ (Nobuyo Shibata) ภรรยาที่ไม่ได้มีบุตรด้วยกัน อากิ ชิบาตะ (Aki Shibata) หญิงสาววัยรุ่นหน้าตาดีผู้ทำงานโชว์วาบ

หิวเพื่อหาเงินเลี้ยงครอบครัว และ สูดท้าย คุณยาย ฮัทซึเอะ ชิบาตะ (Hatsue Shibata) ผู้อาวุโสที่สุดในบ้านโดยมีรายได้จากเงินบำนาญของรัฐเท่านั้น

วันหนึ่ง โอซามุ (Osamu) และ โชตะ (Shota) กลับมาจากการลี้ภัยในระหว่างที่เดินทางกลับบ้านทั้งสองก็ได้เห็นเด็กผู้หญิงตัวเล็กคนหนึ่ง เธอมีชื่อว่า จูริ (Juri) เด็กหญิงวัย 5 ขวบ ผู้ถูกผู้ปกครองทำร้ายร่างกาย แอมพ่อแม่ยังทะเลาะกันเรื่องการให้กำเนิดจูริ (Juri) ทั้งคู่จึงตัดสินใจพาเธอกลับบ้านด้วย โดยมีภรรยาโนบุโยะ (Nobuyo) ที่คัดค้านเรื่องการนำเธอมาเลี้ยง เพราะเสี่ยงที่จะถูกตั้งข้อหาลักพาตัวได้

จูริ (Juri) ถูกเลี้ยงดูอย่างดีโดยครอบครัวนี้ เธอเปรียบเสมือนลูกสาวคนเล็กของบ้านนี้ไปแล้ว และเรื่องราวทั้งหมดก็ค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องราวภายในครอบครัว การเอาเปรียบกันระหว่างครอบครัวโดยอาศัยคำว่าครอบครัวนำหน้า การเสแสร้งเพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง รวมไปถึงการตั้งคำถามกับสังคมว่า “เราไม่สามารถเลือกเกิดได้ แต่เราสามารถเลือกครอบครัวได้”

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.6.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการเริ่มเรื่องโดยการให้เห็นถึงความสามารถในการลี้ภัยของโอซามุ (Osamu) และ โชตะ (Shota) เพื่อเป็นการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความสามารถของแต่ละคน เปรียบเหมือนการแนะนำตัวละครให้กับผู้รับชม นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังพาผู้รับชมไปให้เห็นสภาพการเป็นอยู่ของครอบครัว ที่อยู่กัน 5 คนด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย โนบุโยะ ชิบาตะ (Nobuyo Shibata) ภรรยาที่ไม่ได้มีบุตรด้วยกันอากิ (Aki Shibata) หญิงสาววัยรุ่นหน้าตาดี และ สูดท้าย คุณยายฮัทซึเอะ ชิบาตะ (Hatsue Shibata) ผู้อาวุโสที่สุดในบ้าน โดยครอบครัวนี้หากมองเพียงผิวเผินก็เหมือนเป็นครอบครัวที่เกี่ยวข้องกันโดยสายเลือด แต่ความจริงแล้วไม่ได้เป็นเช่นนั้น เพราะทุกคนในบ้านไม่ใช่สายเลือดเดียวกัน แต่ทุกคนมาอาศัยอยู่ด้วยกันเพราะผลประโยชน์บางอย่าง

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อโอซามุ (Osamu) และโชตะ (Shota) กลับมาจากการลักขโมย ทั้งคู่ได้ไปพบเห็นจुरิ (Juri) เด็กหญิงในวัย 5 ขวบ กำลังนั่งอยู่ลำพัง ด้วยความสงสาร ทั้งสองคนจึงนำพาเธอกลับบ้านและเลี้ยงดูเธอเหมือนลูกสาว โดยภรรยาของเขาโนบุโยะ (Nobuyo) ไม่เห็นด้วยในการนำเธอมาเลี้ยง เนื่องจากอาจจะถูกดำเนินคดีในข้อหาลักพาตัวได้ เธอจึงอาสาจुरิ (Juri) ไปส่งคืนที่บ้าน แต่กลับพบว่าพ่อแม่ของจुरิ (Juri) กำลังทะเลาะกันในเรื่องการให้กำเนิดเด็กหญิงคนนี้ และมีการทำร้ายร่างกายเด็ก ทั้งสองคนจึงใจอ่อนและนำเธอมาเลี้ยงดูเหมือนลูกสาวคนเล็กของบ้าน โดยมีโชตะ (Shota) เป็นพี่เลี้ยงและสอนทักษะในการลักขโมยสินค้าตามร้านค้า

นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงความสัมพันธ์ของคนในบ้าน เช่นการให้ความรักของความเป็นแม่โดยโนบุโยะ (Nobuyo) โดยมีการถกถึงแผลเป็นเมื่อครั้งถูกเตารีดโดนแฉก การตั้งชื่อให้ใหม่ การกอดเพื่อแสดงความรักของแม่ โดยที่ทั้งสองคนไม่ได้เป็นแม่ลูกกันโดยสายเลือดแต่ความรักที่มีให้กลับยิ่งใหญ่กว่าแม่ผู้ให้กำเนิดเสียอีก

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤติในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เกิดขึ้นเมื่อโชตะ (Shota) ต้องการตั้งคำถามถึงการลักเล็กขโมยน้อย และที่ไปที่มาของเขา โชตะ (Shota) ได้ตั้งคำถามกับโอซามุ (Osamu) ผู้เก็บเขามาเลี้ยงเมื่อครั้งที่ โอซามุ (Osamu) กำลังทุบกระจกเพื่อขโมยของ ในวันหนึ่งโชตะ (Shota) และจुरิ (Juri) ได้เข้าไปในร้านสะดวกซื้อเพื่อขโมยของ ู๋ ๆ จुरิ (Juri) ก็เข้ามาและกำลังทำตามโชตะ (Shota) ด้วยการขโมยสินค้าเช่นกัน เมื่อโชตะ (Shota) เห็นแบบนี้ด้วยความเป็นห่วงเนื่องจากจुरิ (Juri) ยังเด็กมากและไม่มีควมชำนาญในการขโมย เขาจึงขโมยของซึ่งหน้าพนักงานเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ และได้วิ่งหนีออกจากร้านไป จนกระทั่งเขาถูกล้อมและกระโดดสะพานเพื่อหนี แต่กลับได้รับบาดเจ็บจนเข้าโรงพยาบาล

หลังจากที่โชตะ (Shota) ถูกจับได้โอซามุ (Osamu) และโนบุโยะ (Nobuyo) ก็พยายามที่จะหลบหนี เนื่องจากพวกเขาไม่ยอมถูกตำรวจจับไปด้วย แต่ก็ไปไม่รอดทั้งครอบครัวถูกตำรวจจับได้ และก็เริ่มสารภาพสิ่งที่อยู่ภายในใจของตัวเองคร รวมไปถึงการรับข้อมูลชุดความจริงที่ถูกยึดเย็ดโดยตำรวจ

นอกจากนั้นภาพยนตร์ได้มีการใช้ปมปัญหาของครอบครัวมาในจุดไคลแมกซ์ นั่นคือฉากที่เจ้าหน้าที่ตำรวจสอบปากคำโนบุโยะ (Nobuyo) เรื่องลูกสาวและความเป็นแม่ ซึ่งนั่นทำให้นักนี้มีความสมบูรณ์แบบ เป็นฉากที่ตั้งคำถามและตอบคำถามกับภาพยนตร์ไปในตัว

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ภาวะคลี่คลายในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เกิดขึ้นหลังจากที่โชตะ (Shota) ถูกตำรวจจับได้ และครอบครัวชิบาตะ (Shibata) ถูกจับได้ทั้งหมด การดำเนินคดีเป็นไปตามกฎหมาย โดยโนบุ โยะ (Nobuyo) รับโทษในคดีฆ่าสามีก่า อากิ (Aki) ได้รู้ความจริงเกี่ยวกับยา โชตะ (Shota) ถูกเลี้ยงดูโดยสถานสงเคราะห์ และจुरิ (Juri) ได้กลับไปหาครอบครัวที่ใช้ความรุนแรงแบบเดิม แต่ความเขว้วร้ายของจुरิ (Juri) ได้ถูกพัฒนาขึ้นแล้ว เพราะได้รับการเลี้ยงดูโดยครอบครัวชิบาตะ (Shibata)

5) การยุติเรื่องราว

การยุติเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เกิดขึ้นในฉากที่โชตะ (Shota) ตกปลากับโอซามุ (Osamu) ผู้ที่อยากให้โชตะ (Shota) เรียกตัวเองว่าพ่อ ในคำคืนหนึ่งก่อนนอน โอซามุ (Osamu) ได้สารภาพความจริงที่ว่าเขาจะทิ้งโชตะ (Shota) ไว้ เนื่องจากเขาถูกตำรวจจับ นั่นทำให้โชตะ (Shota) รู้สึกถึงความเจ็บปวดข้างใน แต่เขาก็ได้ให้อภัยทุกอย่างในฉากภายในรถบัสผู้รับชมจะสังเกตเห็นว่าสีหน้าของเขาไม่ได้มีความเศร้าอะไรเลย แล้วยังมีการเรียกพ่อโดยไม่ได้ออกเสียงอีกด้วย นั่นคือสิ่งที่โอซามุ (Osamu) รอคอยมานาน นอกจากนั้นการจบในรูปแบบนี้ยังทำให้ผู้รับชมได้กลับมาคิดเองว่า ในท้ายที่สุดแล้วเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อไป เป็นคำถามปลายเปิดที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ

4.6.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters คือการทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงศีลธรรมของครอบครัว การลักพาตัว การลักขโมย การอยู่ด้วยกันระหว่างครอบครัว รวมไปถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของครอบครัว โดยภาพยนตร์ใช้แนวคิดหลักในการดำเนินเรื่องราวอยู่ 4 แนวคิด นั่นคือ

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม ที่มุ่งให้ความสนใจเกี่ยวกับศีลธรรม โดยใช้ความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป เช่นในฉากการพบเจอจुरิ (Juri) ตัวละครมีความตั้งใจในการเลี้ยงดูเรื่องอาหารเท่านั้นและจะนำเธอกลับคืนสู่พ่อแม่ แต่เมื่อนำเธอกลับไปที่บ้านแล้ว กลับพบว่าความเป็นอยู่ของจुरิ (Juri) แย่มาก พ่อแม่ทะเลาะกัน พ่อแม่ไม่ยอมให้จुरิ (Juri) เกิดมา ครอบครัว ชิบาตะ (Shibata) จึงต้องรับเธอมาเลี้ยงแทน นี่คือนิยามศีลธรรมที่เกิดจากความคิดของตัวละคร การพบเจอปัญหาของครอบครัวโดยแท้จริง นอกจากนั้นยังคงมีศีลธรรมเรื่องของการลักขโมย การลักพาตัว ซึ่ง

ทั้งหมดล้วนแต่ผิดศีลธรรมหมด ภาพยนตร์ใช้การตั้งคำถามเกี่ยวกับศีลธรรมพวกนี้เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวในภาพยนตร์

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอความจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ เช่นในฉากการดำรงชีวิตของตัวละครที่มีสภาพแออัด บ่งบอกได้ถึงฐานะของครอบครัวนี้ซึ่งมีความยากจน การตั้งครรภ์ในวันที่ไม่พร้อม

3) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด เช่นในฉากการลักขโมยของตัวละครหลัก ตัวละครมีฐานะยากจน เมื่อยากจนก็ต้องดิ้นรนทำทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองอยู่รอด พฤติกรรมเช่นนี้คือพฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์

4) แก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพของสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม เช่นในฉากตัวละครมองพลุดอกไฟหน้าบ้าน ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมเห็นสภาพการเป็นอยู่ของครอบครัวนี้ โดยมีตึกสูงใหญ่ ห้อมล้อมบ้านหลังนี้ เปรียบได้ว่าครอบครัวนี้อยู่กันในระบบของทุนนิยมเป็นใหญ่ นอกจากนั้นยังมีฉากของการรับเงินบำนาญของคุณชายที่รับเงินบำนาญจากสามีที่ตายไปแล้ว เพราะไม่ได้แจ้งเรื่องการตายของสามี การคุ้มครองแรงงาน การรับประกันความว่างงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือปัญหาของสังคมประเทศญี่ปุ่น

4.6.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร กล่าวคือความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจที่สับสน มีความยากที่จะตัดสินใจกับกฎเกณฑ์ของสังคม หรือมีความคิดที่แปลกแยกจากกรอบคนอื่น ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้ประเด็นเรื่องของการแปลกแยกจากกรอบคนอื่น โดยมีการตั้งคำถามกับสังคมว่า “เราไม่สามารถเลือกเกิดได้ แต่เราสามารถเลือกครอบครัวของตัวเองได้หรือไม่” นอกจากนั้นยังมีความขัดแย้งที่เกิดในจิตใจของตัวละคร โชตะ (Shota) ผู้เป็นเด็กในวัยกำลังโต เขามีความสับสนในจิตใจในการลักขโมย เขาไม่อาจรับรู้ได้ว่ามันถูกหรือผิด แต่เขารู้ว่านี่คือสิ่งที่ต้องทำเพื่อความอยู่รอด

4.6.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีทั้งหมด 5 คน คือ โอซามุ (Osamu) ผู้เปรียบเหมือนพ่อของครอบครัวนี้ โนบุโยะ (Nobuyo) ผู้ที่เปรียบเหมือนแม่ของบ้าน ฮัทซึเอะ (Hatsue) ผู้อาวุโสที่สุดและเป็นยายของอากิ (Aki) สาววัยรุ่นผู้เปรียบเหมือนพี่สาวคนโตของบ้าน และ โชตะ (Shota) น้องชาย โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครทุกคนภายในบ้าน การแบ่งหน้าที่ในการเล่าเรื่องของทุกคนเท่ากันหมด ทุกคนมีปมในอดีต และมีจุดมุ่งหมายของชีวิต จึงทำให้คนดูไม่สามารถเดาความคิดของตัวละครเหล่านี้ได้ ตัวละครสามารถพลิกแพลงความคิดได้ตลอดเวลา

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครรองที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว ตัวละครนั้นคือตัวละคร “จิริ (Juri)” เด็กหญิงที่ถูกครอบครัวชิบาตะ (Shibata) เก็บมาเลี้ยง โดยตัวละครตัวนี้เป็นตัวช่วยให้ตัวละครหลักได้ทำการเปลี่ยนความคิด เปลี่ยนบุคลิก และเปลี่ยนแนวทางการใช้ชีวิต ตัวละครประเภทนี้จะช่วยให้เรื่องราวดำเนินต่อไป แต่ตัวละครประเภทนี้สามารถเดาความคิดได้ โดยตัวละครประเภทนี้ถูกจัดให้เป็นตัวละครลักษณะแบน (Flat Character)

4.6.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters นั้นมีหลายฉากด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

1) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ ได้แก่ ฉากภายในรถเก่า ซึ่งเป็นฉากที่ตัวละคร โชตะ (Shota) ชอบเข้าไปอาศัย ซึ่งฉากนี้หากวิเคราะห์จากความชอบของตัวละครแล้วสามารถตีความได้ว่าตัวละครมีปมบางอย่าง หรือ ในอดีตตัวละครชอบใช้ชีวิตภายในรถ ซึ่งวิเคราะห์ได้จากบทสนทนาของโชตะ (Shota) และ โอซามุ (Osamu) เมื่อทั้งสองได้สนทนากันถึงตอนที่ โอซามุ (Osamu) ได้ขโมยของภายในรถ และการเจอ โชตะ (Shota) ครั้งแรก

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ฉากภายในบ้านของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้กระบวนการความคิดของตัวละครได้จากการใช้ชีวิตภายในบ้านของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวของตัวละครนั้น เช่น ฉากภายในบ้านของครอบครัวชิบาตะ (Shibata) โดยในฉากภายในบ้านสามารถบ่งบอกถึงฐานะของตัวละครได้อย่างดี การใช้ชีวิตที่แออัดของตัวละคร วิถีชีวิตการกินและการอาศัย ผู้รับชมสามารถรับรู้ถึงความแออัดได้จากฉากภายในบ้าน

4.6.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ Shoplifters ประกอบไปด้วย 1 สัญลักษณ์ คือ สัญลักษณ์ทางภาพ ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ทางภาพที่ถูกแอบแฝงเพื่อสื่อความหมาย เช่น การพูดถึงฝูงปลาตัวเล็ก Swimmy ที่อยู่ในหนังสือเด็กของ ลีโอ ลีออนนี (Leo Lionni) ที่พูดถึงการรวมตัวของปลาตัวเล็กเพื่อแหวกว่ายน้ำเอาตัวรอดท่ามกลางปลาตัวใหญ่กว่า โดยสามารถสื่อความหมายของการรวมตัวกันในครอบครัวว่า การอยู่ร่วมกันสามารถเอาตัวรอดได้จากสังคมที่โหดร้ายภายนอกที่ถูกเอาเปรียบจากระบบ หรือแม้กระทั่งจารีตของสังคมญี่ปุ่น นอกจากนี้ ยังมีสัญลักษณ์ทางภาพอีกคือ การลักขโมยเบ็ดตกปลาเพื่อไปขายหารายได้จุนเจือครอบครัว แต่โอซามุ (Osamu) กลับนำเบ็ดตกปลามาใช้เพื่อหาความสุขกับลูกชาย สามารถตีความหมายได้ว่าความสุขไม่ใช่เพียงแค่เงินทองเท่านั้น แต่เป็นเวลาในการได้ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite เป็นภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของผู้กำกับ Bong Joon Ho) ผู้กำกับชาวเกาหลีใต้ หลังจากภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขาอย่าง Parasite ค้ำรางวัลปาล์มทองคำ และยังคงค้ำรางวัลจากเวทีออสการ์ (Oscars) หรือรางวัลอะคาเดมี่ อวอร์ดส์ (Academy Award) ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Parasite ยังได้รับความนิยมหลังจากทำรายได้ 168.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ นับว่าเป็นภาพยนตร์เอเชียเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลทั้งปาล์มทองคำและรางวัลออสการ์ (Oscars) ในปีเดียวกัน

โดยในปี ค.ศ. 2019 นั้น ประธานคณะกรรมการคือ อาเลฮันโดร กอนซาเลซ อินญูร์ริตู (Alejandro Gonzalez Inarritu) ผู้กำกับและโปรดิวเซอร์ชาวเม็กซิกันเป็นผู้มอบรางวัล ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 67

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงชนชั้นฐานะของครอบครัวคิม (Kim) ที่เป็นชนชั้นล่าง โดยครอบครัวคิม (Kim) อาศัยอยู่บ้านที่เป็นใต้ถุน ทั้งครอบครัวมีฐานะยากจน โดยทั้งบ้านประกอบไปด้วย พ่อและแม่ที่ตกงาน ลูกทั้งสองคนไม่ได้เรียนต่อมหาวิทยาลัยเพราะสถานการณ์เงินที่ไม่มีดี จนกระทั่งวันหนึ่งคิม คีวู (Kim Ki-woo) ลูกชายคนโตได้รับการไหว้วานจากเพื่อน

สนิทให้ไปเป็นติวเตอร์สอนภาษาอังกฤษแทนเขา โดยสอนให้กับลูกคนรวยพัก ดาฮเย (Park Da-Hye) ลูกสาวของครอบครัวพัก (Park) หลังจากนั้นคิม คีอู (Kim Ki-Woo) ก็ได้ให้น้องสาวของเขาคิม คีจอง (Kim Ki-Jung) มาสอนวิชาศิลปะบำบัดให้กับลูกชายคนเล็กของบ้านพัก (Park) นั่นคือพัก ดาซง (Park Da-Song) ทั้งสองคนได้เริ่มวางแผนให้พ่อ คิม คีแท็ก (Kim Ki-Taek) มาเป็นคนขับรถให้กับคุณพัก (Mr.Park) และวางแผนไล่แม่บ้านคนเก่าออกเพื่อให้แม่ คิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) มาทำหน้าที่แม่บ้านแทน

เรื่องราวดำเนินต่อไปจนกระทั่งพบว่าไม่ได้มีแค่บ้านครอบครัวคิม (Kim) เท่านั้นที่เกาะกินบ้านครอบครัวพัก (Park) แต่ยังคงมีอีกคนที่เกาะกินอยู่ นั่นคือกินแซ (Guen Se) สามีของอดีตแม่บ้านผู้อาศัยอยู่บ้านหลังนี้มานานหลายปี โดยอาศัยอยู่ในชั้นใต้ดินของบ้าน ทั้งสองจึงต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาชนะในการกีดกันบ้านหลังนี้ และเรื่องราวก็จบด้วยโศกนาฏกรรมที่คาดไม่ถึง

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Film Narrative)

4.7.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Parasite ประกอบด้วย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องด้วยการเปิดให้เห็นความยากจนของครอบครัวคิม (Kim) ซึ่งมีที่อยู่อาศัยใต้ถุนบ้าน และมีที่นอนต่ำกว่าโถส้วม โดยเล่าเรื่องเพื่อสำรวจบ้านผ่านการค้นหา Wi-Fi ฟรีของคิม คีอู (Kim Ki-Woo) ลูกชายคนโตของบ้าน ภาพยนตร์ยังเปิดเผยให้เห็นอาชีพและการเป็นอยู่ของครอบครัวด้วยการให้ครอบครัวคิม (Kim) ทำงานพับกล่องพิซซา แต่ก็พับได้ไม่ดีจนทำให้กล่องเสียหายไป 1 ใน 3 ของกล่องทั้งหมดเนื่องจากเปิดเทคนิคการพับจากอินเทอร์เน็ตเพื่อให้งานเสร็จรวดเร็ว สิ่งนี้เป็นการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความฉลาดแกมโกง ความเอาตัวรอดด้วยเล่ห์เหลี่ยมของครอบครัวคิม (Kim) จนกระทั่งวันหนึ่งเพื่อนของลูกชายคนโตคิม คีอู (Kim Ki-Woo) ได้เดินทางมาที่บ้านเพื่อมอบหินนำโชคให้ และได้ชักชวนไปเป็นติวเตอร์สอนภาษาอังกฤษแทนเขา คิม คีอู (Kim Ki-Woo) จึงตัดสินใจปลอมแปลงเอกสารเพื่อไปเป็นครูสอนพิเศษที่บ้านของครอบครัวพัก (Park) ครอบครัวที่ร่ำรวยด้วยเงินทอง

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite เกิดขึ้นเมื่อการสอนวันแรกของคิม กิอู (Kim Ki-Woo) เป็นไปได้ด้วยดี และได้เห็นความใสซื่อบริสุทธิ์ของคุณนายพัค ยอนกโย (Park Yeon Kyo) ผู้เป็นภรรยาที่หลงเชื่อคนง่ายและหัวอ่อน คิม กิอู (Kim Ki-Woo) จึงชักชวนคิม กิจอง (Kim Ki-Jung) น้องสาวของเขาเพื่อให้มาเป็นครูสอนศิลปะให้กับพัค ดาซง (Park Da Song) ลูกชายคนเล็กของบ้านพัค (Park) โดยได้สอนวิชาศิลปะบำบัดจนทำให้คุณนายพัค ยอนกโย (Park Yeon Kyo) หลงเชื่อในความสามารถของพวกเขา

จนกระทั่งวันหนึ่งคิม กิจอง (Kim Ki-Jung) ได้วางแผนที่จะให้ครอบครัวของตัวเองทำงานในบ้านนี้ เธอจึงวางแผนให้คุณพ่อคิม กีแท็ก (Kim Ki-Taek) มาเป็นคนขับรถให้กับหัวหน้าครอบครัวพัค ดงอิก (Park Dong Ik) นอกจากนั้นครอบครัวคิม (Kim) ยังได้วางแผนขับไล่แม่บ้านออกเพื่อให้คุณแม่ของคิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) มาทำงานเป็นแม่บ้านแทน จนกระทั่งครอบครัวคิม (Kim) สามารถยึดบ้านพัค (Park) ได้สำเร็จ

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤตเกิดขึ้นเมื่อครอบครัวพัค (Park) ตัดสินใจไปเที่ยวแคมป์ปิ้งเพื่อฉลองวันเกิดให้กับลูกชายคนเล็ก ทำให้ครอบครัวคิม (Kim) เข้ามาใช้ชีวิตภายในบ้านได้อย่างสนุกสนาน แต่เหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้นเมื่อแม่บ้านคนเก่าได้เคาะประตูบ้านเพื่อมาเอาของบางอย่างในชั้นใต้ดิน ด้วยความกลัวความลับของบ้านคิม (Kim) จะแตกจึงยินยอมให้แม่บ้านคนเก่าเข้ามา แต่แล้วครอบครัวคิม (Kim) กลับพบความจริงบางอย่างของคิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) ได้แอบตามเข้าไปในชั้นใต้ดินและได้พบกับกินแซ (Geun Se) สามีน้องแม่บ้านคนเก่า โดยเขาได้อาศัยอยู่ในชั้นใต้ดินลึกสุดของบ้านพัค (Park) และแอบขโมยของกินมานานหลายปี

เหตุการณ์ได้บานปลายเมื่อครอบครัวคิม (Kim) เผยตัวตนให้แม่บ้านคนเก่าเห็น เธอได้ถ่ายคลิปวิดีโอเก็บไว้เพื่อแบล็กเมลล์ และได้เกิดความโกลาหลขึ้นเมื่อครอบครัวคิม (Kim) พยายามแย่งโทรศัพท์ที่คืนมาเพื่อลบวิดีโอ นี่เป็นการต่อสู้กันเองระหว่างชนชั้นล่างเพื่อความเอาตัวรอดในฐานะปรสิตที่กัดกินบ้านหลังนี้ และแล้วเหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นอีกครั้ง เมื่อครอบครัวพัค (Park) ผู้เป็นเจ้าของบ้านได้เดินทางกลับบ้านกะทันหันเนื่องจากเกิดฝนตกหนักจึงไม่สามารถกางเต็นท์แคมป์ปิ้งได้ ครอบครัวคิม (Kim) จึงต้องหลบซ่อนตัวเหมือนกับแมลงสาบเพื่อไม่ให้ความลับของพวกเขาถูกเปิดเผยและหาวิธีเอาตัวรอดเพื่อออกจากบ้านหลังนี้ให้ได้ แต่นั่นกลับทำให้พวกเขาต้องทำร้ายแม่บ้านคนเก่าจนถึงขั้นบาดเจ็บสาหัสและเสียชีวิตในที่สุด

ทั้งสามคนพ่อ ลูกชาย และลูกสาว ได้เข้าไปหลบใต้โต๊ะเนื่องจากลูกชาย พัก ดาซง (Park Da Song) ต้องการจะนอนในเตียงที่ที่ซื้อมาจากอเมริกา ไม่ยอมเข้าไปนอนในห้องนอน จึงทำให้คุณพัค (Mr.Park) และ คุณนายพัค (Mrs.Park) ต้องมานอนบนโซฟาและได้พูดนิทาครอบครัวคิม (Kim) พูดคุยเหยียดหยามในความจนของพวกเขา นั้นทำให้ความแค้นในใจของคิมกีแท็ก (Kim Ki-Taek) ผู้เป็นหัวหน้าครอบครัวต้องอดทนอดกลั้นความรู้สึกนี้ไว้ในใจ เมื่อสามคนพ่อลูกชายและลูกสาวหนีออกมาจากบ้านได้ ทั้งสามคนได้เดินทางกลับบ้านในขณะที่ฝนตกลงมาอย่างหนัก พวกเขาผ่านสถานที่ต่าง ๆ ที่เปรียบได้เหมือนกับการเดินทางมายังชนชั้นล่างของพวกเขา พายุฝนกระหน่ำทำให้บ้านของพวกเขาถูกน้ำท่วม แม้กระทั่งส้วมก็ทะลักออกมาจนความสกปรกโสมมเต็มไปหมด ทั้งสามคนจึงจำเป็นต้องหลบภัยมายังที่พักพิงชั่วคราว สิ่งที่คิม กิอู (Kim Ki-Woo) นำติดตัวออกมาจากบ้านนั้นคือหิน ซึ่งเขาเชื่อว่าหินนั้นนำโชคลาภมาให้กับพวกเขา

ในเช้าวันต่อมาครอบครัวพัค (Park) ต้องการจะจัดงานวันเกิดให้กับลูกชายอีกครั้ง เนื่องจากเมื่อคืนเกิดฝนตกหนักทำให้สวนของพวกเขาสวยงาม และอากาศดี พวกเขาจึงชวนครอบครัวคิม (Kim) มาร่วมงานด้วยโดยหารู้ไม่ว่าเพราะฝนตกจึงทำให้น้ำท่วมบ้านพวกเขาและทำให้พวกเขาไม่มีที่อยู่อาศัย คิม กิอู (Kim Ki-Woo) ลูกชายคนโตตัดสินใจจะนำหินนำโชคลงไปชั้นใต้ดินเพื่อหวังปลิดชีพกินแซ (Geun Se) แต่เขากลับทำพลาดทำให้กินแซ (Geun Se) หลุดออกมาจากชั้นใต้ดินได้ ก่อนจะทำร้ายคิม กิอู (Kim Ki-Woo) และเป้าหมายของเขาคือแม่บ้านคิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) เพื่อหวังแก้แค้นให้กับภรรยาของเขา

เมื่อกินแซ (Geun Se) สามีมของอดีตแม่บ้านหลุดออกมาภายนอก เขาก็มุ่งเข้าไปทำร้ายครอบครัวคิม (Kim) พันที โดยเริ่มจากการสังหารลูกสาวของบ้าน (Kim) ทำให้เหตุการณ์วันเกิดในวันนั้นต้องพังทลายลง ส่วนพัค ดาซง (Park Da Song) ลูกชายของบ้านพัค (Park) ซึ่งเป็นคนที่เห็นเห็นชายผู้ที่อยู่ในชั้นใต้ดินอย่างกินแซ (Geun Se) ชายที่เขาคิดว่าเป็นผีภายในบ้านก็ถึงกับเป็นลม และในความซุลมุนนั้น คิม กีแท็ก (Kim Ki-Taek) ก็ได้สังหารกินแซ (Geun Se) แต่ในขณะที่นั่นเองเขาก็ได้สังเกตเห็นอาการของครอบครัวคนรวย ที่ไม่ได้แยแสการตายของพวกเขาเลย แต่กลับเห็นผลประโยชน์ของตัวเองมากกว่า คิม กีแท็ก (Kim Ki-Taek) จึงสังหารคุณพัค (Mr.Park) อีกคน และเขาได้หลบหนีหายสาบสูญไป

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

คิม กีแท็ก (Kim Ki-Taek) ได้หายสาบสูญไป คิม กิอู (Kim Ki-Woo) และ คิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) ถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ส่วนคิม กิจอง (Kim Ki-Jung) ลูกสาวของบ้านได้เสียชีวิตลง คิม กิอู (Kim Ki-Woo) ได้กลับไปบ้านนั้นอีกครั้งซึ่งในตอนนี้อาณาของบ้านได้ถูก

เปลี่ยนเป็นครอบครัวคนรวยชาวต่างชาติแล้ว เขาได้สังเกตเห็นหลอดไฟที่กะพริบเป็นรหัสสมอรัส เขาพยายามถอดรหัสได้และได้รับรู้ว่าพ่อของเขาอาศัยอยู่ในชั้นใต้ดินของบ้านหลังนี้

5) การยุติเรื่องราว

คิม กิอู (Kim Ki-Woo) พยายามเรียนให้จบเพื่อหาเงินมาให้ได้มากที่สุดเพื่อซื้อบ้านหลังนี้ เพื่อให้พ่อของเขาเดินออกมาจากบ้านได้อย่างสง่างาม แต่หารู้ไม่ว่าสิ่งนั้นเป็นเพียงความฝันเท่านั้น เพราะคนอย่างเขาไม่มีวันที่จะซื้อบ้านหลังนี้ได้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการหลอกต่อให้ผู้รับชมเกิดความดีใจและคาดหวังให้ตัวละครและภาพยนตร์จบแบบ Happy Ending แต่กลับถูกหักมุมด้วยภาพทั้งหมดเป็นเพียงความฝันเพียงของตัวละครเท่านั้น เพราะในความเป็นจริงชนชั้นล่างไม่มีสิทธิ์ที่จะปีนป่ายขึ้นมาในชนชั้นบนได้

4.7.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดในภาพยนตร์เรื่อง Parasite คือการทำให้ผู้รับชมได้เห็นถึงศีลธรรมของความชั่วร้ายของชนชั้นล่าง ศีลธรรมความเห็นแก่ตัว รวมไปถึงแนวคิดเกี่ยวกับชนชั้นวรรณะในสังคม การดูถูกเหยียดหยามความจน โดยภาพยนตร์ใช้แนวคิดในการดำเนินเรื่องราวอยู่ 4 แนวคิด ได้แก่

1) แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม ที่มุ่งให้ความสนใจเกี่ยวกับศีลธรรม โดยใช้ความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป เช่น การโกหกหลอกลวงของครอบครัวคิม (Kim) ที่กระทำการหลอกลวงครอบครัวพาร์ค (Park) เพื่อหวังผลประโยชน์ในการกีดกันทรัพย์สินของบ้าน และมีความต้องการที่จะยึดบ้านหลังนี้ ซึ่งทั้งหมดล้วนแต่ผิดศีลธรรมหมด ภาพยนตร์ใช้การตั้งคำถามเกี่ยวกับศีลธรรมพวกนี้เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวในภาพยนตร์

2) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอความจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ เช่น ในฉากการดำรงชีวิตของตัวละครที่มีสภาพแออัด ความยากจนของตัวละคร ความเอาตัวรอดเมื่อตัวเองตกอยู่ในความลำบาก หรือแม้กระทั่งความร่ำรวยในชนชั้นสูง การมองไม่เห็นความยากจนของเพื่อนมนุษย์เพียงเพราะตัวเองมีความร่ำรวยและมีฐานะที่ดีกว่า รวมไปถึงการดูถูกเหยียดหยามเพียงเพราะบุคคลนั้นต่ำต้อยกว่า

3) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด เช่นใน ครอบครัวคิม (Kim) ที่มีฐานะยากจน

และอาศัยอยู่ในชนชั้นล่าง พวกเขาต้องการที่จะปีนป่ายขึ้นมาให้อยู่เหนือความยากจน เมื่อจันก็ต้องเอาตัวรอดโดยไม่สนเรื่องของศีลธรรมหรือความถูกต้องตามกฎหมาย

4) แก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพของสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม เช่นในฉาก ฝนตกหนัก ครอบครัวยุค (Park) อาจจะชอบเพราะเนื่องจากฝนช่วยในการชำระความสกปรกให้หมดไป แต่ในทางกลับกัน ครอบครัวยุค (Kim) ต้องดิ้นรนขนของเพราะเนื่องจากน้ำท่วมบ้านของพวกเขา สภาพะชนชั้นที่เหลื่อมล้ำกันเกินไปทำให้ความเป็นมนุษย์ด้วยกันห่างหาย และยังทำให้เกิดสถานะเศรษฐกิจล้มเหลวจนนำไปสู่การปฏิรูปทางเศรษฐกิจ

4.7.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่อง Parasite คือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน กล่าวคือการทำตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน มีความแค้นต่อกัน หรือมีความเห็นที่ไม่เหมือนกัน จึงก่อให้เกิดความรุนแรงทั้งสองฝ่าย ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการใช้ประเด็นเรื่องความขัดแย้งของการแก่งแย่งพื้นที่บ้านของครอบครัวยุค (Park) โดยเป็นความขัดแย้งกันระหว่างครอบครัวยุค (Kim) และ คู่รักสามีภรรยาอดีตแม่บ้าน นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ในเรื่องของระบบชนชั้น การต่อสู้กันระหว่างชนชั้นบนและชนชั้นล่าง ความเอาตัวรอดของตัวเองเพื่อหวังผลประโยชน์

4.7.4 ตัวละคร (Character)

การแบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Parasite นั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ

1) ตัวละครหลัก (Main Character) ที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีทั้งหมด 4 คน คือ คิม กีแท็ก (Kim Ki-Teak) ผู้เป็นพ่อ คิม ชุงซุก (Kim Chung-Sook) ผู้เป็นแม่ คิม กีจุง (Kim Ki-Jung) สาววัยรุ่นผู้เก่งกาจด้านศิลปะและการตัดต่อ และ คิม กีวู (Kim Ki-Woo) พี่ชายคนโตของบ้าน และเป็นคนชี้แนะให้คนในครอบครัวยุคไปทำงานที่บ้านของครอบครัวยุค (Park) โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครทุกคนภายในบ้าน การแบ่งหน้าที่ในการเล่าเรื่องของทุกคนเท่ากันหมด ทุกคนมีหน้าที่สำคัญในการเล่าเรื่องเท่ากัน จึงทำให้คนดูไม่สามารถเดาความคิดของตัวละครเหล่านี้ได้ ตัวละครสามารถพลิกแพลงความคิดได้ตลอดเวลา

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือตัวละครรองที่จะช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลักและเรื่องราว ตัวละครนั้นคือตัวละครของครอบครัวพัก (Park) และ สามิภรรยาอดีตแม่บ้าน กือแซ (Geun Se) และมุนกวาง (Moon Gwang) ซึ่งหากไม่มีตัวละครพวกนี้เรื่องราวจะไม่สามารถดำเนินไปจนจบเรื่องได้ ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครสร้าง Conflict และ Climax โดยตัวละครประเภทนี้ถูกจัดให้เป็นตัวละครลักษณะแบน (Flat Character)

4.7.5 ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง Parasite นั้นมีหลายฉากด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

1) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ ได้แก่ ฉากภายในรถหรูของบ้านพัก (Park) ซึ่งเป็นฉากที่ตัวละครคิม กีแท็ก (Kim Ki-Teak) ขับรถให้กับคุณพัก (Mr.Park) ซึ่งฉากนี้หากวิเคราะห์จากบริบทของคำพูดของตัวละคร สามารถช่วยในการเล่าเรื่องด้านเส้นกั้นระหว่างชนชั้น การลามปามด้วยกลิ่นตัว รวมไปถึงการแบ่งแยงชนชั้นด้วยคำพูดดูหมิ่น

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ ฉากภายในบ้านของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้กระบวนการความคิดของตัวละครได้จากการใช้ชีวิตภายในบ้านของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวของตัวละครนั้น เช่น ฉากภายในบ้านของคิม (Kim) โดยในฉากสามารถบ่งบอกถึงฐานะครอบครัว ความเป็นอยู่ที่ยากจน ความต่ำต้อยในของระดับชนชั้นล่าง โดยสังเกตได้จากผู้สร้างสรรคผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร และอีกฉากภายในบ้านของครอบครัวพัก (Park) ผู้รับชมจะเห็นได้จากความหรูหรา ความสะดวกสบาย รวมไปถึงฉากห้องใต้ดินของบ้านที่เป็นที่อาศัยของกินแซ (Geun Se) ตัวละครที่เปรียบเหมือนกับปรสิตที่กัดกินทรัพยากรบ้านหลังนี้มาช้านาน ก่อนที่จะเกิดโศกนาฏกรรมขึ้น

3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย ได้แก่ ฉากการใช้ชีวิตของสังคมเกาหลี ในภาพยนตร์ซึ่งเป็นการใช้ชีวิตในฉากปัจจุบัน เป็นการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

4.7.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ Parasite ประกอบไปด้วย 1 สัญลักษณ์ คือ สัญลักษณ์ทางภาพ ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ทางภาพที่ถูกแอบแฝงเพื่อสื่อความหมาย เช่น ก้อนหินน้ำไหลที่ครอบครัวคิม (Kim) เชื่อว่าหินนี้จะนำพาความโชคดีและความร่ำรวยมาให้ แต่แล้วก็เป็นแบบนั้นจริง ๆ เพราะหลังจากที่ได้หินก้อนนี้มาครอบครัวคิม (Kim) ก็มีงานทำกันทั้งบ้านและ

ร่ำรวยจากการกักกินทรัพยากรของบ้านพัก (Park) แต่แล้วเมื่อความลับถูกเปิดโปง คิม กีอู (Kim Ki-Woo) ลูกชายคนโตของบ้านเขาเป็นผู้นำหินก้อนนี้เข้ามาพบกับพบว่าหินมันก็คือหิน ไม่มีทางเป็นอย่างอื่นได้ สามารถตีความหมายได้ว่าครอบครัวนี้ยังคงติดอยู่กับวัตถุนิยม เป็นการเชิดชูวัตถุที่จับต้องได้ และในฉากสุดท้ายตัวละครได้นำหินไปวางไว้ที่สุสานชาติ สามารถตีความหมายได้ว่าความจนก็ยังคงเป็นความจน หินก็คือหิน ไม่มีทางเป็นเพชรพลอยหรือทองคำไปได้ นอกจากนั้นยังมีสัญลักษณ์ที่ถูกเผยแพร่ผ่านการสนทนาของตัวละคร โดยมีการพูดถึงแมลงสาบ เมื่อเจ้าของบ้านเปิดไฟ แมลงสาบจะต้องหาที่หลบซ่อนตัว สามารถเปรียบได้เหมือนกับครอบครัวคิม (Kim) ที่แอบกักกินทรัพยากร และเมื่อเจ้าของบ้านกลับมาพวกเขาก็ต้องหลบหนีเหมือนแมลงสาบ



บทที่ 5

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Language)

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ทั้งหมด 6 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมอง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบด้านการแสดง องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านสี องค์ประกอบด้านเสียง และองค์ประกอบด้านการตัดต่อ โดยผู้วิจัยจะแยกการวิเคราะห์ตามลำดับภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำดังต่อไปนี้

5.1 ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.1.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.1.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live หรือ ลุงบุญมีระลึกชาติ มีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลายขนาดเช่น ภาพขนาดไกล (Longshot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ภาพขนาดใกล้ (Close Up, CU) และขนาดภาพแบบทูช็อต (Two Shot) เป็นต้น

ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) เป็นการใช้นาขนาดภาพที่กว้าง ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติมีการใช้ขนาดภาพไกลค่อนข้างมาก เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และเป็นมุมมองที่ทำให้

ผู้ชมได้สังเกตการณ์เรื่องราว ซึ่งการใช้ภาพขนาดนี้ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงวิถีชีวิตอาชีพและความ
เป็นอยู่ของลุงบุญมี



รูปที่ 5.1 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010

ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) เป็นการใช้ขนาดภาพตั้งแต่บริเวณเอว
จนไปถึงบริเวณศีรษะของตัวละคร เป็นขนาดภาพที่จะปรากฏเมื่อตัวละครกำลังเคลื่อนที่หรือทำ
กิริยาบางอย่าง ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกรชาติมีการใช้ขนาดภาพปานกลางค่อนข้างมากเมื่อ
มีการสนทนา หรือได้ตอบบทพูด



รูปที่ 5.2 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010

ขนาดภาพใกล้ (Close Up, CU) เป็นการใช้ขนาดภาพเพื่อเน้นสีหน้าอารมณ์ของตัว
ละคร วัตถุ หรือส่วนต่าง ๆ ที่ต้องการให้เห็นรายละเอียดอย่างเปิดเผย ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมี
ระลึกรชาติไม่ค่อยมีการใช้ภาพระยะใกล้มากนัก นอกจากฉากที่เข้าไปในถ้ำมีการใช้ขนาดภาพแคบ
ไปที่หน้าของโด้ง เพื่อบ่งบอกให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงรู้สึกกังวลปนพิศวงในสิ่งที่โด้งเจอภายในถ้ำ



รูปที่ 5.3 ขนาดภาพใกล้เคียงในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010

ขนาดภาพทิวทัศน์ (Two Shot) เป็นขนาดภาพที่เผยให้เห็นตัวละครสองคนร่วมกันอยู่ในเฟรม แสดงถึงความเท่าเทียม ความห่วงใย ความสัมพันธ์ของตัวละครลุงบุญมีและฮวงภรรยาที่เสียชีวิตกลายเป็นผี ซ็อตนี้จึงเป็นซ็อตที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความรักที่ลุงบุญมีมีต่อฮวงภรรยาของเขา



รูปที่ 5.4 ขนาดภาพทิวทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010

5.1.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives หรือ ลุงบุญมีระลึกชาติ ส่วนใหญ่ใช้มุมกล้องในระดับสายตา และ มุมสูง

มุมระดับสายตา (Eyes Level Shots) ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ส่วนใหญ่แล้วมักจะใช้มุมกล้องระดับสายตาเป็นหลัก เพราะเป็นมุมมองให้ผู้ชมได้ดูภาพอยู่ห่าง ๆ เปรียบเสมือนให้ผู้ชมได้ยืนดูเหตุการณ์อยู่ไกล ๆ และคิดวิเคราะห์เหตุการณ์ที่อยู่ตรงหน้า เป็นมุมกล้องที่ให้ผู้ชมได้ตั้งเห็นเหตุการณ์อย่างเปิดเผย ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการให้ผู้ชมตีความหมายเอาเอง



รูปที่ 5.5 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010

มุมสูง ผู้สร้างสรรค์เลือกวางกล้องในระดับที่สูงกว่าสายตา หรือ วางกล้องอยู่บนเครน ถ่ายตกลงมาที่ตัวละคร ในความหมายของการใช้ภาพมุมสูงคือการแสดงออกถึงความสิ้นหวัง ความสูญเสีย โดยในฉากนี้คือฉากการตายของลุงบุญมีหลังจากที่เข้ามาในถ้ำพร้อมกับเจน ฮวย และโต้ง



รูปที่ 5.6 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010

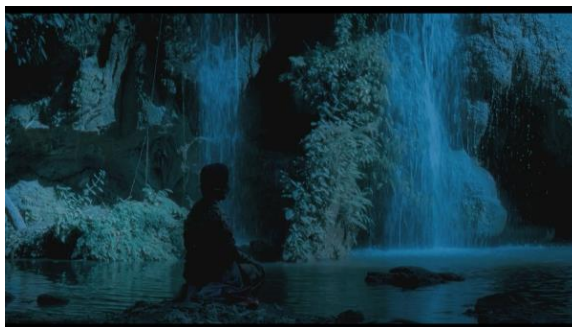
5.1.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ มีมุมมองแบบอ็อบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) คือเป็นมุมมองที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมกับตัวละคร ผู้ชมเป็นแค่ผู้ดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าอย่างห่าง ๆ เท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่กินข้าวกันแล้วมีผีฮวงกรรยาของลุงบุญมีปรากฏตัวออกมา ผู้ชมไม่อาจรับรู้ความรู้สึกของตัวละครได้ แต่เราเข้าใจเรื่องราวได้จากการสังเกตกิริยาท่าทางและการสนทนา



รูปที่ 5.7 มุมมองแบบอ็อบเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้น ส่วนใหญ่เป็นการตั้งกล้องนิ่ง (Static Camera) ไม่มีการเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมได้สังเกตเหตุการณ์ตรงหน้าอย่างระเอียดเปรียบเสมือนภาพนิ่งที่ผู้ชมมีอิสระในการเพ่งมองและตีความหมาย โดยในหลาย ๆ ฉ็อตของภาพยนตร์แทบไม่มีการเคลื่อนกล้องเลยนอกจากฉากที่ตัวละครเข้าไปในถ้ำ โดยใช้วิธีการถ่ายแบบถือถ่าย (Handheld) โดยในการถ่ายแบบถือถ่ายนั้น ให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมกำลังเดินตามตัวละคร ให้ความรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นอย่างตั้งใจ แต่ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาตินั้นมีเพียงแค่ฉากในถ้ำเท่านั้นที่มีการถ่ายแบบถือถ่าย นอกนั้นเป็นการตั้งกล้องนิ่งเกือบทั้งเรื่อง



รูปที่ 5.8 Static Camera ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010



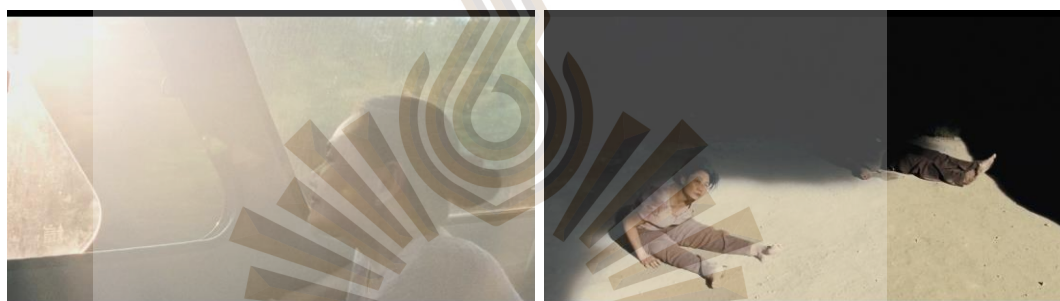
รูปที่ 5.9 Hand Held Shot ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives
(ลุงบุญมี ป้าเจน ฮวง และ โต้ง เดินเข้าไปในถ้ำ)
ที่มา: Weerasethakul, 2010

5.1.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ เป็นการแสดงที่มุ่งเน้นไปในทางสมจริง โดยใช้นักแสดงที่ไม่ได้มีชื่อเสียงโด่งดังมาแสดง แต่กลับใช้นักแสดงที่เป็นคนพูดสำเนียงอีสานที่สามารถพูดภาษาไทยสำเนียงอีสานได้ ด้วยความที่เรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์เกิดขึ้นในพื้นที่ภาคอีสาน การแสดงการสื่อสารในบทสนทนาจึงมีความจำเป็นที่ต้องใช้นักแสดงที่สามารถพูดสำเนียงอีสานมาแสดง

5.1.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ภาพยนตร์มีความเสมือนจริงอย่างมากที่สุด ในภาพยนตร์จึงมีการใช้แสงที่มาจากธรรมชาติโดยปราศจากแสงที่ถูกจัดขึ้นหรือแสงเทียมที่มาจากดวงไฟ การใช้แสงธรรมชาติก่อให้เกิดเงาที่แข็ง (High Contrast) ซึ่งภาษาภาพยนตร์การใช้แสงธรรมชาติหมายถึงความเสมือนจริง โดยในหลาย ๆ ฉากแม้กระทั่งฉากกลางคืนที่เป็นฉากภายนอกผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้แสงนั้นมาจากแสงดวงจันทร์ โดยมีการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบกลางวันให้เป็นกลางคืน (Day for Night) เราจึงเห็นส่วนมืดมากกว่าส่วนสว่าง



รูปที่ 5.10 ภาพแสงธรรมชาติกลางวัน ในภาพยนตร์เรื่อง

Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010



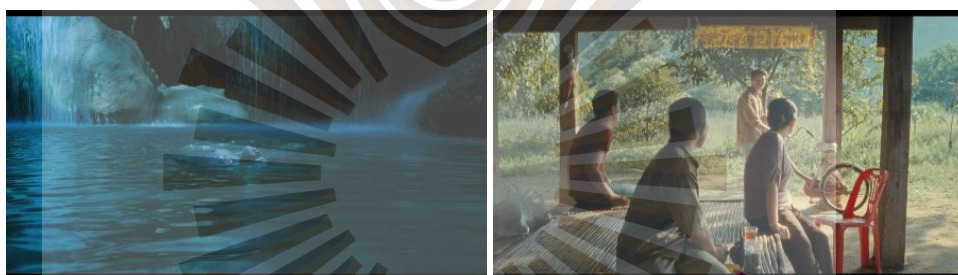
รูปที่ 5.11 ภาพแสงจากการถ่ายทำกลางวันให้เป็นกลางคืน (Day for Night)

ในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives

ที่มา: Weerasethakul, 2010

5.1.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการสังเกตภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้สีตามหลักธรรมชาติมากที่สุด เช่น ฉากกลางวันการใช้สีในโทนอบอุ่น เหลือง สีเขียว ในพื้นที่บ้านของตัวละครลุงบุญมี ในฉากกลางคืนก็มักจะใช้สีในโทนเย็นคือสีน้ำเงิน ซึ่งในฉากที่มีการใช้สีน้ำเงินนั้น ส่วนใหญ่จะใช้ในฉากกลางคืนที่เป็นฉากภายนอก อย่างเช่นฉากที่ตัวละครเดินเข้าไปในถ้ำ ผ่านป่า หรือฉากที่ระลึกชาติแล้วมีเจ้าหญิงกำลังมีเพศสัมพันธ์กับปลาตุ๊ก ผู้สร้างสรรค์ผลงานจงใจใช้เพราะฉากเหล่านี้เป็นฉากที่ตัวละครกำลังเผชิญกับความทุกข์ ความสงบและความปล่อยวาง นอกจากนี้ในฉากสุดท้ายผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้สีที่โดดเด่นหลากหลายสีในฉากที่ตัวละครอยู่ในร้านคาราโอเกะ สีส้มมากมายเหล่านี้เปรียบได้เหมือนความวุ่นวาย ความไม่ปกติของพื้นที่ และความสงบสนของบรรยากาศ



รูปที่ 5.12 การเลือกใช้สีในโทนอบอุ่นและสีในโทนเย็น ในภาพยนตร์เรื่อง
Uncle Boonme Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010



รูปที่ 5.13 การเลือกใช้สีโดดเด่นและหลากหลายสี ในภาพยนตร์เรื่อง
Uncle Boonme Who Can Recall His Lives
ที่มา: Weerasethakul, 2010

5.1.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ คือเสียงที่เกิดจากการสนทนา (Dialogue) เสียงพูดของตัวละครที่พูดเป็นสำเนียงของคนอีสาน ซึ่งบ่งบอกถึงสถานที่เกิดเรื่องราวขึ้นในภูมิภาคนั้น ๆ ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความเป็นจริง รวมไปถึงประวัติศาสตร์การเมืองไทยที่พูดถึงกลุ่มพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยในภาคอีสาน บ่งชี้ได้ว่ากรรมที่ลุงบุญมีได้เคยก่อไว้ส่วนหนึ่งก็มาจากการฆ่าพรรคคอมมิวนิสต์ ผลกรรมจึงมาก่อเกิดกับเขาที่ต้องมาป่วยอย่างนี้

เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ คือเสียงที่ช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากขึ้นนั่นก็คือเสียงบรรยากาศ เสียงธรรมชาติ เสียงจิ้งหรีดที่ร้องในคำคืน เสียงน้ำตกที่ไหล ซึ่งเสียงเหล่านี้ไม่ได้ถูกปรุงแต่งหรือเสียงเอฟเฟ็คแต่อย่างใด แต่เป็นเสียงที่ถูกอัดมาจากการถ่ายทำจริง ๆ จึงทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงความเป็นจริงที่อยู่ในภาพยนตร์

5.1.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องโดยไม่สะดุด เพื่อให้อารมณ์ของผู้รับชมไม่ถูกขัด และให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังมีการใช้การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting) ในฉากที่เป็นเรื่องราวของเจ้าหญิงที่มีรูปร่างอัปลักษณ์กับบ่าวไพร่ และฉากเจ้าหญิงมีเพศสัมพันธ์กับปลาดุก และยังมีการใช้เทคนิคการต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting) ในฉากที่ลุงบุญมีเล่าถึงอดีตชาติภายในถ้ำ ซึ่งเป็นการตัดเอาภาพนิ่งมาร้อยเรียงกันโดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง

5.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011)

ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สื่อความหมายหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพกว้างในมุมเสยเพื่อเผยให้เห็นความกว้างใหญ่ของธรรมชาติ การใช้แสงธรรมชาติที่สื่อความหมายถึงความศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้า การเคลื่อนที่ของกล้องที่ผู้สร้างสรรค์พยายามสื่อความหมายให้กับผู้รับชม

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life (2011) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.2.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.2.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลายขนาดเช่น ภาพขนาดไกล (Longshot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ภาพขนาดใกล้ (Close Up, CU) และขนาดภาพแบบทิวทัศน์ (Two Shot) เป็นต้น

ขนาดภาพไกล (LS, Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศเมือง บรรยากาศของสถานที่ และบอกถึงธรรมชาติของต้นไม้ ความร่มรื่นของสถานที่



รูปที่ 5.14 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life

ที่มา: Malick, 2011

ขนาดภาพปานกลาง (MS, Midium Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่สะโพกขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพแบบนี้แสดงรายละเอียดของการแต่งกาย การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมข้อมองว่าตัวละครจะไปในทิศทางไหน



รูปที่ 5.15 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอกจนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้ภาพระยะนี้ค่อนข้างมาก โดยมีการใช้เลนส์ไวด์และเข้าไปถ่ายใกล้ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้น โดยในฉากนี้ Mr.O'Briene ได้มองลูกชายที่เป็นทารก การถ่ายภาพในระยะใกล้ทำให้เราเห็นสีหน้าของนักแสดงได้อย่างชัดเจน

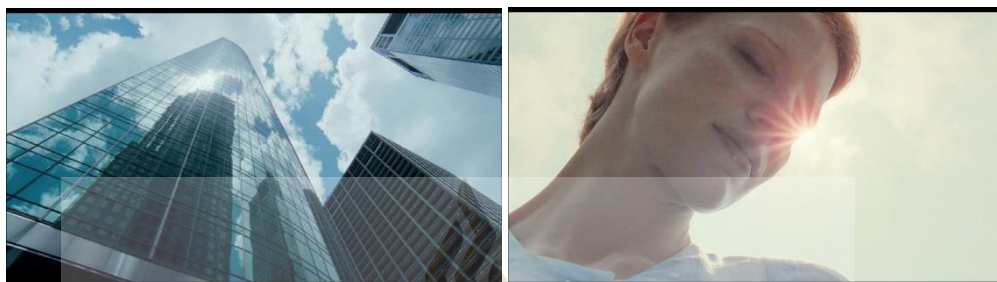


รูปที่ 5.16 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

5.2.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้มุมกล้องในแบบต่ำ (Low Angle) เป็นส่วนใหญ่ มีการถ่ายขึ้นไปให้เห็นท้องฟ้า ตึกสูง ต้นไม้ โดยใช้ต้นไม้เป็นเส้นนำสายตา มีแสงสว่างส่องลงมาอ่อน ๆ ความตั้งใจของผู้สร้างเพื่อต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความยิ่งใหญ่และความศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้า

มุมต่ำ (Low Angle) ภาพของ Mrs.O’Brieneที่กำลังส่งมอบลูกชายคนกลางให้ไปอยู่กับพระเจ้า แสงอ่อน ๆ พระอาทิตย์เปรียบได้เสมือนกับพระเจ้าที่ประทานพรมาให้ เมื่อถ่ายด้วยมุมกล้องต่ำแล้วจะช่วยเพิ่มให้ฉากนี้คงตามภาษาภาพยนตร์



รูปที่ 5.17 มุมกล้องต่ำในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

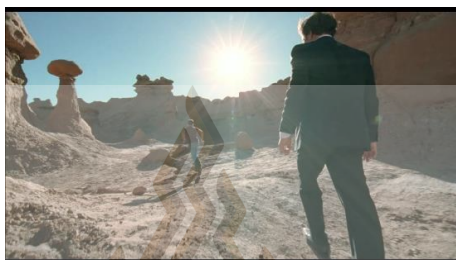
5.2.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้มุมมองแบบอ็อบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) คือเป็นมุมมองที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมกับตัวละคร ผู้ชมเป็นแค่ผู้ดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าอย่างห่าง ๆ เท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่เจค็อนึกคิดย้อนไปในอดีตเมื่อครั้งที่เขาอยู่กับครอบครัวและน้องชาย ผู้ชมยังไม่เข้าใจความรู้สึกของตัวละครจนกระทั่งมีการเฉลยความรู้สึกของตัวละครในฉากสุดท้าย



รูปที่ 5.18 มุมมองแบบอ็อบเจกทีฟ ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

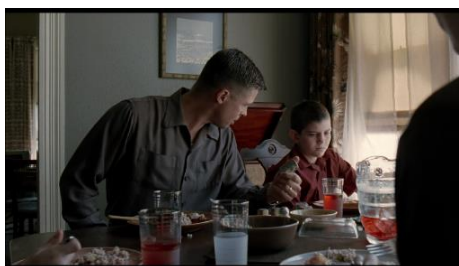
การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ในส่วนใหญ่แล้วมีการใช้การถือถ่าย (Hand Held) โดยมีการใช้อุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยให้การถือถ่ายนิ่งขึ้น การเคลื่อนกล้องแบบถือถ่ายสามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความอิสระของการเคลื่อนที่อีกด้วย



รูปที่ 5.19 Hand Held ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

5.2.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

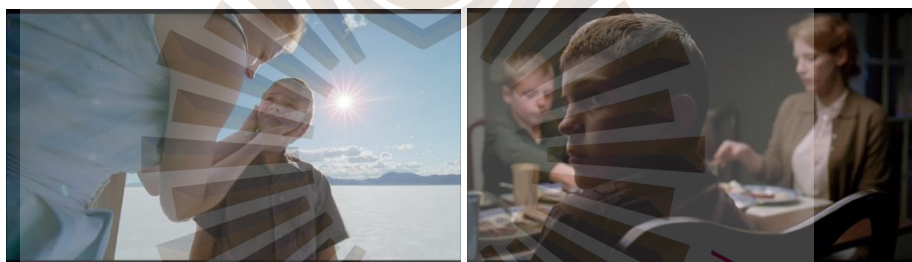
ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคต้องการให้การแสดงถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครที่เป็น Jack ในวัยเด็ก โดยพื้นหลังของตัวละครที่ถูกเลี้ยงดูโดยพ่อที่เป็นคนเข้มงวดกับทุกอย่างและการเลี้ยงดูของแม่ที่มีจิตใจดีมีเมตตา ผู้ชมจะเห็นการแสดงที่ถูกพัฒนาไปตามสภาพจิตใจของตัวละคร เห็นการแสดงออกทางสีหน้าที่ดูกังวลเวลาอยู่กับพ่อ บางครั้งก็จะเห็นการแสดงออกสีหน้ามีความสุขเมื่ออยู่กับแม่ ซึ่งทั้งหมดนั้นคือการแสดงออกทางอวัจนภาษา นอกจากนี้ยังมีการแต่งกายที่อยู่ในยุคของปี 1950 ซึ่งเราสามารถตีความการแสดงออกของวิถีชีวิตของคนในยุคนั้นได้



รูปที่ 5.20 อวัจนภาษาทางการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

5.2.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

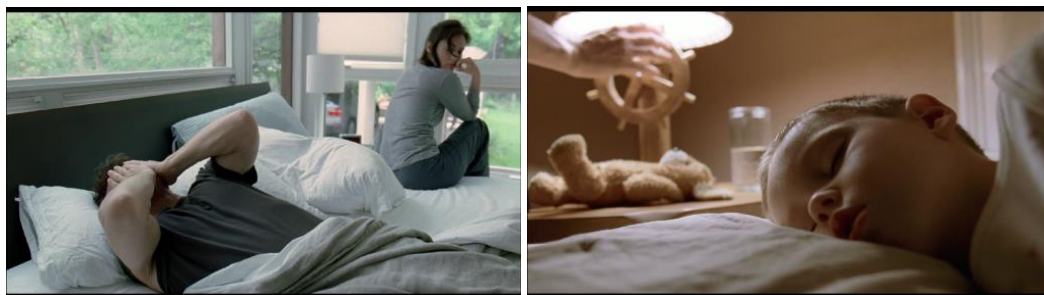
องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ส่วนใหญ่แล้วเน้นไปที่การใช้แสงธรรมชาติ (Natural Light) ให้เป็นแหล่งแสงหลัก (Key Light) ไม่เน้นการจัดแสง โดยการที่ผู้สร้างสรรค์พยายามใช้แสงธรรมชาติในการเล่าเรื่องนั้นเพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ตัวละครที่มีต่อพระเจ้า หรือแม้กระทั่งการถ่ายที่ทำให้เห็นดวงพระอาทิตย์ในมุมต่ำ สามารถตีความหมายได้ว่าแสงนั้นคือพระเจ้าที่มีผลต่อโลกมนุษย์ นอกจากนั้นการใช้ความมืดยังมีผลต่อความรู้สึกของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ฉากกินข้าวภายในบ้านของตัวละคร การใช้แสงที่มีครอบบ้านมีเพียงแสงสว่างจากบนโต๊ะอาหารเท่านั้น สามารถตีความหมายได้ว่าบรรยากาศภายในบ้านอึดอัด ตัวละครมีความรู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง แต่กลับกันในฉากภายนอกบ้านกลับมีการใช้แสงธรรมชาติที่สว่าง จนทำให้ผู้รับชมเกิดความสบายใจสบายตา



รูปที่ 5.21 แสงในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life
ที่มา: Malick, 2011

5.2.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้โทนสีในโทนอุ่นเมื่อเป็นการเล่าถึงอดีตของแจ็ก การเล่าถึงความอบอุ่นที่ได้รับจากผู้เป็นแม่ โดยมีการใช้สีเหลืองของพระอาทิตย์ สีเขียวของต้นไม้ รวมไปถึงการใช้สีของเสื้อผ้าในโทนสดใสน แต่ในขณะที่ฉากภาพยนตร์ก็มีการใช้สีในโทนเย็นเมื่อเป็นฉากในปัจจุบันของแจ็ก การใช้สีในโทนเย็นสามารถตีความหมายได้ว่า ณ ขณะนั้นตัวละครแจ็กไม่มีความสุข มีแต่ความทุกข์ที่อยู่ภายในจิตใจ โดยมีการใช้สีเทา น้ำเงิน ฟ้ำ ซึ่งใช้เป็นทั้งสีฉากและสีของเสื้อผ้าจนกระทั่งเขาได้นึกย้อนคิดเข้าไปในอดีตและได้ค้นพบความสุขที่แท้จริงนั่นคือความรัก



รูปที่ 5.22 การเลือกใช้สีในโทนอุ่นและโทนเย็นในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life

ที่มา: Malick, 2011

5.2.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้เสียงในการสื่อความหมายอยู่ 2 ประเภท คือ

การใช้เสียงบรรยาย (Narration) ในการเล่าเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการใช้เสียงบรรยายในการเล่าเรื่องในฉากแรกเพื่อพูดถึงทางเดินของชีวิต มีการใช้เสียงบรรยายกล่าวถึงอะไร ภาพก็จะตัดเข้าไปในสิ่งนั้น เช่นเมื่อเสียงบรรยายกล่าวถึงการเลือกแบบธรรมชาติ ภาพก็จะตัดไปที่โต๊ะอาหาร โดยกล้องและเสียงเข้าไปใกล้ชิดกับ Mr.O'Brien ซึ่งเป็นจุดกลางของความสนใจของผู้ชม เพื่อเน้นย้ำให้ผู้ชมรับรู้ว่าผู้ที่เลือกทางแบบธรรมชาตินั้นคือ Mr.O'Brien ผู้ซึ่งเป็นพ่อ แต่เสียงบรรยายก็ยังไม่จางหายไป ยังคงมีเสียงบรรยายหลักผสมกับเสียงบทสนทนาบนโต๊ะอาหาร ซึ่งเสียงบรรยายในตอนนั้นก็คือเสียงของ Mrs.O'Brien ผู้เป็นภรรยาที่เลือกทางเดินแห่งคุณงามความดีหรือทางเลือกของพระเจ้า

การใช้เสียงประกอบในเชิงสัญลักษณ์ (Sound Effect) เช่นฉากในลิฟท์ที่มีแจ๊คในปัจจุบันกำลังขึ้นไปข้างบนอาคาร เสียงภายในลิฟท์เป็นเสียงเหมือนกับเสียงชีพจรในห้องพยาบาล ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครซึ่งอยู่ในอารมณ์ที่อัดอั้น เศร้าหมอง และไม่มีความสุข เสียงเหล่านี้เป็นตัวช่วยขับเคลื่อนอารมณ์ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี และยังมี การใช้เสียงเพลงประกอบในประเภทเพลงคลาสสิกในฉากจบเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ผู้ชมให้รับรู้ถึงความอบอุ่นใจ

5.2.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ส่วนใหญ่แล้วมีการตัดแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) ซึ่งมีการตัดต่อที่ไม่ได้ต่อเนื่อง จะเป็นการตัดต่อโดยมีเสียงบรรยายนำและตัดภาพสลับตามเสียงของผู้บรรยาย และยังมี การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting) ในฉากที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการเล่าเหตุการณ์แต่ละช่วงเวลา อดีต ปัจจุบัน การตัดภาพไปที่ปฏิกิริยาของ Mr.O’Briene ผู้เป็นสามีในฉากที่ภรรยาของเขาได้โทรมาพูดถึงการตายของลูกชายคนกลาง แต่เสียงในการตัดต่อกลับใช้เสียงอ้ออิงของเครื่องบินทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดน่ารำคาญ แต่เราสามารถรับรู้เหตุการณ์ได้จากปฏิกิริยาที่ถูกแสดงออกทางสีหน้า นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีการตัดต่อแบบเรียบเรียงในฉากที่เป็นเหมือนกับสารคดีการเกิดจักรวาล มีการใช้ภาพ فوتเทจต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพการเกิดของโลก การระเบิดของภูเขาไฟ การกำเนิดสิ่งมีชีวิตแรก ซึ่งการตัดต่อแบบนี้มักจะพบเห็นได้ในภาพยนตร์ที่เป็นสารคดี

5.3 ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Amour (2012) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

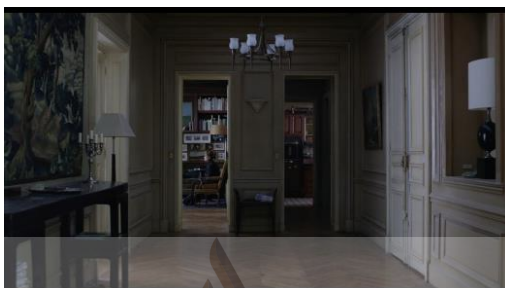
5.3.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.3.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลายขนาดเช่น ภาพขนาดไกล (Longshot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ภาพขนาดใกล้ (Close Up, CU) และขนาดภาพแบบทูช็อต (Two Shot) เป็นต้น

ขนาดภาพไกล (LS, Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศภายในอพาร์ทเมนท์ ซึ่งเป็นสถานที่หลักในภาพยนตร์ การใช้ขนาดไกลภายในห้อง

ช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครได้ชัดเจน และยังช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงการออกแบบโครงสร้างภายในห้อง



รูปที่ 5.23 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Amour
ที่มา: Haneke, 2012

ขนาดภาพปานกลาง (MS, Midium Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่สะโพกขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพแบบนี้แสดงรายละเอียดของการแต่งกาย การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมจ้องมองว่าตัวละครจะไปในทิศทางไหน



รูปที่ 5.24 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Amour
ที่มา: Haneke, 2012

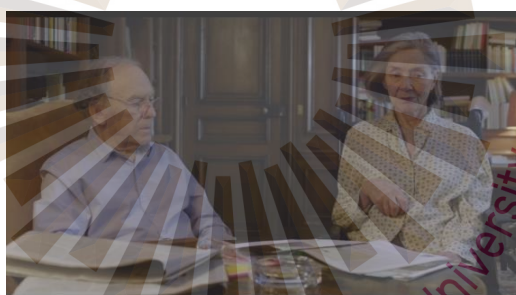
ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอกจนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง โดยในฉากนี้จะเป็นฉากที่ Georges เห็น Anne ภรรยาของเขากำลังเจ็บปวดทรมานกับการถูกบังคับให้อาบน้ำ เนื่องจากเธอป่วยติดเตียงและไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้



รูปที่ 5.25 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

ขนาดภาพแบบทูชอต (Two Shot) เป็นขนาดภาพที่เผยให้เห็นตัวละครอยู่สองคนตามตำแหน่งซ้ายและขวาของกรอบภาพ การถ่ายขนาดภาพแบบนี้เพื่อช่วยให้ผู้รับชมได้เห็นการสนทนาของตัวละครคนสองคน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้รับชมรับรู้ถึงการแสดงออกทางสีหน้าของสองคนได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 5.26 ขนาดภาพทูชอตในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

5.3.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการใช้มุมกล้องในระดับสายตา (Eyes Level Shot) ซึ่งเป็นมุมกล้องที่มีการใช้มากที่สุดในเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับชมจับจ้องการใช้ชีวิตคู่ของสามีภรรยาในวัยชรา เห็นการพัฒนาและการดำเนินชีวิตไปจนถึงจุดจบของเรื่อง โดยผู้ชมจะสามารถเห็นอารมณ์ของนักแสดงก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นเท่านั้น โดยใช้ขนาดภาพระยะใกล้ในมุมกล้องระดับสายตาเช่นเดิม

มุมมองระดับสายตา (Eyes Level Shot) ภาพของ Anne ที่กำลังเล่นเปียโนอยู่จากนั้นช็อตต่อมาภาพก็ตัดไปให้เห็นความรู้สึกของ Georges ในระดับสายตาเช่นกัน



รูปที่ 5.27 มุมกล้องระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

5.3.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการใช้มุมมองแบบอ็อบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) คือเป็นมุมมองที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมกับตัวละคร ผู้ชมเป็นแค่ผู้ดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าอย่างห่าง ๆ เท่านั้น ผู้สร้างสรรคต้องการให้ผู้รับชมติดตามเรื่องราวไปจนจบและให้ผู้รับชมเป็นผู้ตัดสินใจเอาเอง ยกตัวอย่างเช่น ในฉากที่ Georges ทำการการุณฆาต Anne กล้องตั้งนิ่งไม่เคลื่อนไหวจนกระทั่งการแสดงจบลงด้วยการเสียชีวิตของ Anne กล้องก็ยังคงนิ่งอยู่ โดยใจความสำคัญของผู้สร้างสรรคที่เลือกใช้มุมมองและการเคลื่อนกล้องแบบนี้เพื่อให้ผู้รับชมได้รู้สึกถึงความสมจริงโดยไม่มีมีการปรุงแต่งทางภาพแต่อย่างใด



รูปที่ 5.28 มุมมองอ็อบเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

5.3.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคต้องการเล่าเรื่องของคูรักในวัยชรา ผู้สร้างสรรค Michael Haneke เลือกใช้นักแสดงชื่อดังในอดีตมาแสดงอย่าง Emmanuelle Riva ผู้รับบทเป็น Anne และ Jean-Louis Xavier Tritignant ผู้รับบทเป็น Georges การที่ผู้สร้างสรรคเลือกใช้นักแสดงชื่อดังในอดีตเพื่อต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความชราที่เปลี่ยนไปตามวัย แม้เมื่อก่อนครั้งหนึ่งนักแสดงทั้งสองคนจะเคยโดดเด่นเจิดจรัสเพียงใด สุดท้ายก็หนีไม่พ้นโรครชราไปได้ ในภาพยนตร์เราจะเห็นถึงพัฒนาการของโรครชราที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ของ Anne การแสดงออกของความเจ็บปวดในฉากที่ Anne ถูกบังคับให้อาบน้ำ หรือแม้กระทั่งการแสดงสีหน้าที่ทรมาณในใจของ Georges ที่เห็น Anne ทรมาณ ซึ่งในฉากนี้ไม่จำเป็นต้องมีบทพูดแต่นักแสดงสามารถแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ที่เป็นอวัจนภาษาได้

5.3.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

การใช้แสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Amour ส่วนใหญ่แล้วมีการใช้แสงในลักษณะของแสงนุ่ม (Soft Light) โดยมีแหล่งแสงที่มาจากแสงจากหน้าต่างและแสงจากโคมไฟ การใช้แสงในลักษณะแสงนุ่มนั้นผู้สร้างสรรคต้องการให้ภาพดูอบอุ่น นุ่มนวล ความสวยงามของผิวหนัง โดยการจัดแสงของภาพยนตร์เรื่อง Amour นั้นเน้นการจัดแสงให้มีความเป็นธรรมชาติมากที่สุด เพื่อความสมจริงตามความต้องการของผู้สร้างสรรค หรือแม้กระทั่งฉากในตอนกลางคืนผู้สร้างสรรคผลงานมีการจัดแสงในโทนที่มีคามากเพื่อเป็นความสมจริงในช่วงกลางคืนที่ไม่มีแหล่งแสงหรือแสงสว่างภายในห้อง เพราะฉะนั้นองค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Amour จึงเป็นการจัดแสงเพื่อความสมจริงให้มากที่สุด

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Amour ยังใช้การจัดแสงในรูปแบบโทนแสงโลคีย์ (Low Key) เพื่อก่อให้เกิดเงาที่มีคามากที่สุดและเน้นจุดที่สว่างในบางจุดเพียงเท่านั้น



รูปที่ 5.29 แสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

5.3.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Amour ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้โทนสีในโทนเย็น เพื่อให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาถึงความหดหู่ ความเศร้า ความสงบ โดยวิเคราะห์ได้จากสีเสื้อของตัวละคร สีฉาก รวมไปถึงสีของอุปกรณ์ประกอบฉาก ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่ Anne ตกจากรถเข็น ซึ่งฉากต่อจากนี้จะเป็นการพัฒนาอาการป่วยของ Anne ซึ่งเธอไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้อีกแล้ว โดยในฉากนี้มีการใช้สีเสื้อฟ้าของ Anne ที่เป็นสีเทา ซึ่งสีเทาสามารถตีความหมายได้ว่าความเศร้า ความสลดใจ และความทุกข์ ซึ่งโดยรวมแล้วในฉากนี้มีการใช้สีในโทนเย็นทั้งหมด



รูปที่ 5.30 การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Amour

ที่มา: Haneke, 2012

5.3.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Amour ได้แก่ เสียงสนทนา และ เสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงพูดคุยของตัวละคร มีการถกเถียงกันระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาทำให้ผู้รับชมรับรู้เรื่องราวของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่ออกมาจากการใช้เสียงสนทนา จึงทำให้การแสดงมีความสมจริง

เสียงดนตรี (Music) ในภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการใช้เสียงดนตรีในฉากที่ถูกศิษย์ของ Anne เล่นเปียโน การใช้เสียงดนตรีในการเล่าเรื่องในฉากนี้ผู้รับชมจะทราบได้ทันทีว่า Anne เคยเป็นนักดนตรีมาก่อน นอกจากนี้ยังมีฉากที่ Georges จินตนาการเห็น Anne กำลังบรรเลงเปียโน ซึ่งในฉากนี้เป็นฉากความคิดในจินตนาการเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว Anne ไม่สามารถเล่นดนตรีได้อีกเนื่องจากอาการอัมพาตครึ่งซีก การใช้เสียงดนตรีในฉากนี้จึงเป็นการสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

5.3.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง Amour มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้อารมณ์ของผู้รับชมไม่ถูกขัดจังหวะ เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ โดยภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นอาการป่วยของ Anne ที่ทรุดโทรมลงไปอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นภาพยนตร์มีการนำฉากจุดจบของเรื่องมาไว้ในฉากแรก นั่นคือ ฉากที่ Anne นอนเสียชีวิตในอพาร์ทเมนต์ การลำดับภาพแบบนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมเกิดการตั้งคำถามต่อเรื่องราว และหลังจากนั้นภาพยนตร์จะค่อย ๆ อธิบายเรื่องราวทั้งหมด

5.4 ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour (2013) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.4.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.4.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้ขนาดภาพในระยะใกล้ (Close Up, CU) และใกล้มาก (Extream Close Up, ECU) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมติดตามและใกล้ชิดตัวละครหลักให้มากที่สุด

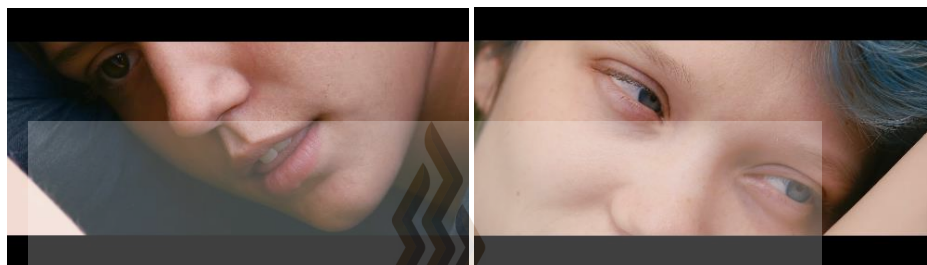
ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอกจนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้ภาพในระยะใกล้เกือบทั้งเรื่อง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้ติดตามชีวิตของตัวละครหลักติดตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร สามารถเปรียบเทียบได้ว่า ผู้ชมเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละคร Adele มากที่สุดในเรื่อง การใช้ระยะภาพใกล้ในเวลานานสามารถทำให้ผู้รับชมรู้สึกอึดอัด และเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้ดีเพราะผู้รับชมจะเห็นสีหน้า แววตา ที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากนักแสดง



รูปที่ 5.31

ที่มา: Kechiche, 2013

ขนาดภาพระยะใกล้มาก (ECU, Extream Close Up) เป็นขนาดภาพที่เน้นให้เห็นจุดเด่นของตัวละคร หรือ เน้นให้เห็นการกระทำใดการกระทำหนึ่ง ในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour เป็นภาพยนตร์ที่เน้นเรื่องของเพศสภาพ การดึงดูดทางเพศ ซึ่งการใช้ภาพในระยะนี้เพื่อเน้นให้เห็นถึงจุดเด่นของตัวละคร และการกระทำของตัวละครเป็นหลัก



รูปที่ 5.32 ขนาดภาพใกล้มากในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิว (Point of View Camera Angle) มากที่สุด ซึ่งเป็นมุมกล้องแบบกึ่งสายตาทิ้งเฟ้ามอง ผู้รับชมจะรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น เป็นมุมมองที่ทำให้เห็นอารมณ์ของนักแสดงได้อย่างชัดเจน ผู้รับชมสามารถรับรู้ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างใกล้ชิด การถ่ายทำด้วยมุมกล้องนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot) เพื่อให้สายตาของตัวละครใกล้ชิดกับมุมกล้องมากที่สุด

มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิว (Point of View Camera Angle) ของ Emma และ Adele ในระหว่างที่สนทนากัน เพื่อให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในระหว่างการสนทนา โดยสายตาของทั้งสองคนใกล้ชิดกับกล้องเพื่อให้รู้สึกว่าผู้รับชมกำลังนั่งมองการสนทนาในระยะใกล้ชิด



รูปที่ 5.33 มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิวในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

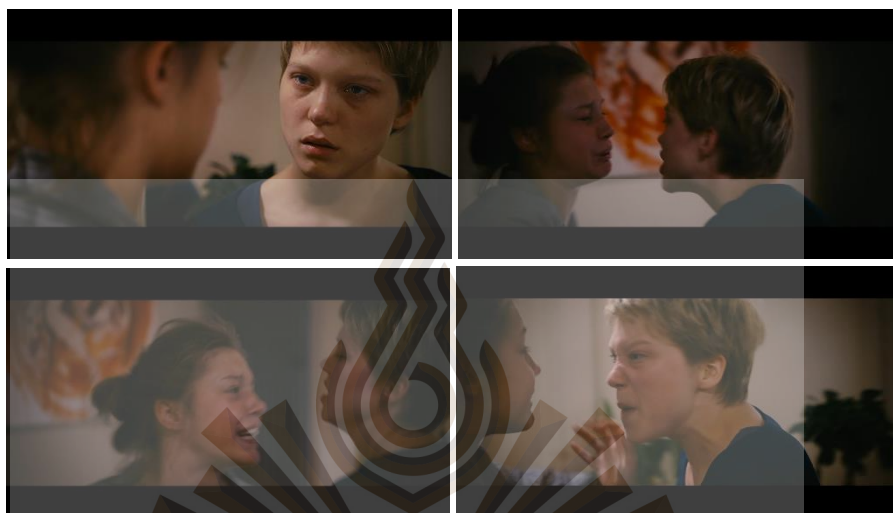
ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้มุมมองแบบซับเจกทิฟ (Subjective Camera Angle) คือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักหรือตัวเอกในเรื่อง ทำให้มีความใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้รับชมเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น ๆ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมติดตามชีวิตของ Adele เป็นหลัก จึงมีการเน้นภาพระยะใกล้ที่ใบหน้าของนักแสดง หรือแม้กระทั่งการสนทนาของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้การถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร เพื่อเน้นอารมณ์สีหน้าที่ถูกเปลี่ยนไปตามการแสดง



รูปที่ 5.34 มุมมองแบบซับเจกทิฟในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ในส่วนใหญ่นั้นแล้ว มีการใช้การถือถ่าย (Hand Held) เป็นหลัก โดยการเคลื่อนกล้องในลักษณะนี้เพื่อเน้นให้ผู้รับชมมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ตัวละครมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการ

เคลื่อนไหวของตัวละคร นอกจากนั้นยังทำให้ผู้รับชมรู้สึกถึงความสมจริงในสายตาการมองของมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น ฉากทะเลาะกันระหว่าง Emma และ Adele มีการเคลื่อนกล้องด้วยการถือถ่าย เพื่อให้ความสมจริงในการมองเห็นของสายตามนุษย์



รูปที่ 5.35 Hand Held ฉากทะเลาะกันระหว่าง Emma และ Adele
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ในภาพยนตร์เรื่อง *Blue Is The Warmest Colour* เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยความรักระหว่างเพศหญิงกับเพศหญิง โดยมีการใช้นักแสดงที่เป็นมืออาชีพอย่าง Leah Seydoux ผู้รับเป็น Emma กับนักแสดงที่เป็นมือใหม่อย่าง Adele Exarchopoulos ผู้รับบทเป็น Adele ซึ่งในการแสดงผู้กำกับ Abedellatif Kechiche ต้องการให้การแสดงมีความสมจริงมากที่สุด จึงมีการให้นักแสดงอ่านบทเพียงรอบเดียวเท่านั้น เพื่อให้การแสดงเกิดความด้นสด (Improvised) นอกจากนั้นการแสดงของนักแสดงทั้งสองในฉากเพศสัมพันธ์มีการถ่ายทำที่ยาวนาน เนื่องจากภาพยนตร์ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างหญิงรักหญิงแต่ถูกกำกับด้วยผู้กำกับเพศชาย ภาพฉากเพศสัมพันธ์จึงออกมาในมุมมองของผู้ชาย



รูปที่ 5.36 องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

นอกจากนั้นยังมีการแสดงทางอวัจนภาษาของตัวละคร Adele ที่ว่าด้วยเรื่องของความดึงดูดทางเพศเช่น ฉากกินอาหารกับครอบครัว ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงความดึงดูดทางเพศของตัวละครโดยมีการให้ตัวละครดูนิ้วที่เปราะเปื้อน การเลียริมฝีปาก ซึ่งการแสดงในรูปแบบนี้เป็นการแสดงเชิงอวัจนภาษาที่สามารถตีความหมายได้

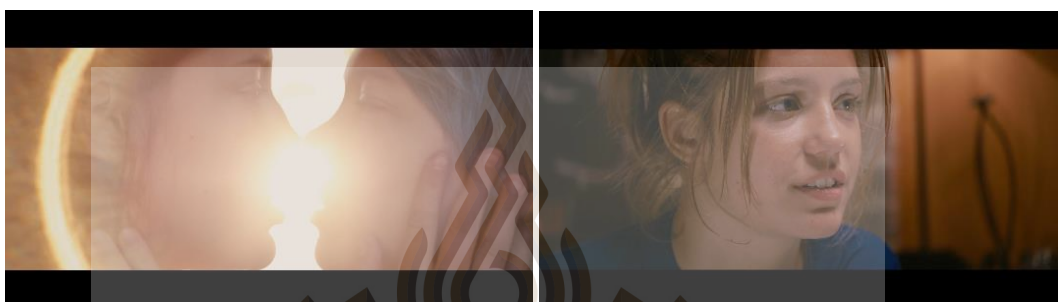


รูปที่ 5.37 องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้แสงแบบไฮคีย์ (High Key Light) เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีการใช้ในฉากการพบกันระหว่างตัวละคร Emma และ Adele และยังมีฉากเด็ด

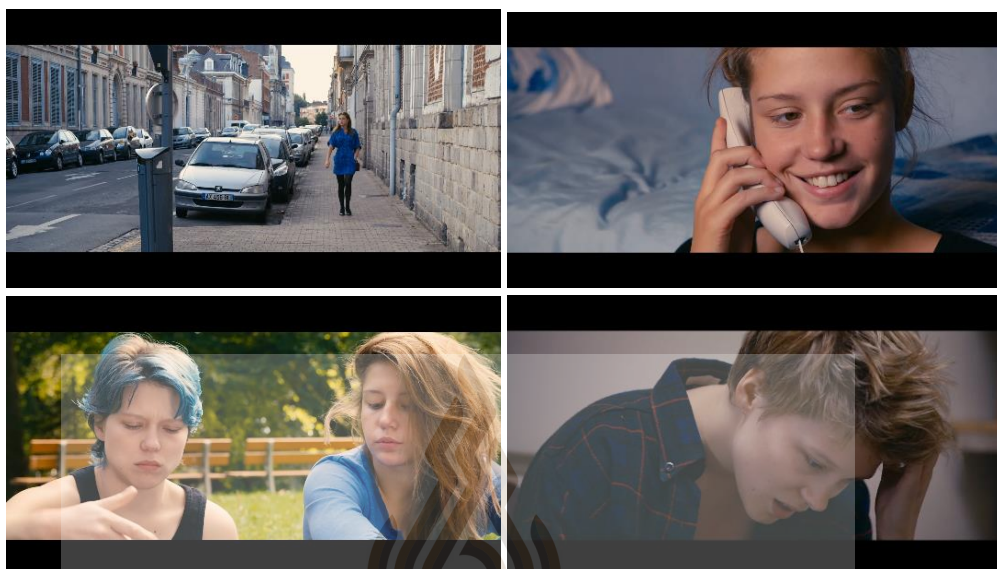
กันระหว่างตัวละคร ซึ่งแหล่งที่มาของแสงมาจากดวงอาทิตย์ (Natural Light) จึงทำให้ภาพดูอบอุ่น สบายงาม และมีความสุข โดยทิศทางของแสงนั้นมาจากด้านข้าง (Side Light) เพื่อสร้างมิติให้กับ ภาพและกับตัวละคร โดยการใช้แสงด้านข้างกับตัวละครสามารถตีความหมายได้ว่า ตัวละครมีความ ไม่แน่ไม่นอน สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ลักษณะของแสงยังเป็นแบบแสง นุ่มนวล (Soft Light) เพื่อให้ผิวของนักแสดงมีความนุ่มนวล สบายงาม



รูปที่ 5.38 องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีความโดดเด่นเรื่ององค์ประกอบสี เนื่องจาก มีการใช้สีน้ำเงิน และ สีฟ้า ทุกฉาก โดยความหมายของสีน้ำเงินสามารถตีความหมายได้ว่า ความ สงบ ความเว้งว่าง และความเศร้า ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้สีน้ำเงินกับเสื้อผ้าของนักแสดง สีของ ฉาก รวมไปถึงสีของทรงผมของนักแสดงหลัก ในการใช้สีน้ำเงินในทรงผมของ Emma จากการ วิเคราะห์จะสังเกตได้ว่าในช่วงแรกของภาพยนตร์สีผมของตัวละคร Emma ยังคงเป็นสีน้ำเงิน ซึ่ง เป็นช่วงเริ่มแรกของความรักระหว่าง Emma และ Adele จนกระทั่งภาพยนตร์ได้พัฒนา ความสัมพันธ์ไปในจุดที่ความรักอึดอัด สีของทรงผม Emma เปลี่ยนเป็นสีทองเหลือง ซึ่งเป็นสีใน โทนร้อน การเปลี่ยนสีสามารถตีความหมายได้ว่าความเติบโตตามวัยได้เปลี่ยนไป Emma มีความ เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ความสัมพันธ์ที่มีให้กันเริ่มหมดลง



รูปที่ 5.39 การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour
ที่มา: Kechiche, 2013

5.4.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ได้แก่ เสียงสนทนา และ เสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงพูดของตัวละคร มีการถกเถียงกันระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาทำให้ผู้รับชมรับรู้เรื่องราวของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่ออกมาจากการใช้เสียงสนทนา จึงทำให้การแสดงมีความสมจริง

เสียงดนตรี (Music) ในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้เสียงดนตรีประกอบฉาก เช่น เสียงดนตรีในฉากการประท้วงซึ่งเป็นเสียงเพลงที่ทว่าด้วยการต่อสู้ ซึ่งเป็นเพลง On Lanche Rien ของ HK & Satimbanks

5.4.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ถูกขัดจังหวะ เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ภาพยนตร์ได้มีการแบ่งช่วงเวลาของภาพยนตร์ คือ การผ่านเวลาของตัวละครในวัยที่โตขึ้น มีการใช้การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting) ในการตัดต่อ

5.5 ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan (2015) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.5.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.5.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ส่วนใหญ่มีการใช้ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) ขนาดภาพในระยะภาพขนาดปานกลาง (Medium Shot, MS) และขนาดภาพในระยะใกล้ (Close Up, CU) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมติดตามและใกล้ชิดตัวละครหลัก ให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มากที่สุด

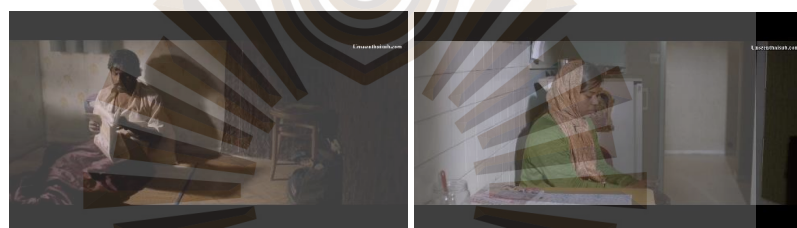
ขนาดภาพไกล (LS, Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศสถานที่เกิดเหตุในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสถานที่หลักในภาพยนตร์ การใช้ภาพขนาดไกลภายในห้องช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงทิศทางและการเคลื่อนที่ของตัวละครได้ชัดเจน และยังช่วยให้ผู้รับชมเห็นบรรยากาศและภูมิประเทศ



รูปที่ 5.40 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

ขนาดภาพปานกลาง (MS, Midium Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่สะโพกขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพแบบนี้แสดงรายละเอียดของการแต่งกาย การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมจ้องมองว่าตัวละครจะไปในทิศทางไหน



รูปที่ 5.41 การใช้ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอกจนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการใช้ภาพในระยะใกล้เกือบทั้งเรื่อง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้ติดตามชีวิตของตัวละครหลัก ติดตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร สามารถเปรียบเทียบได้ว่า ผู้ชมเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละคร Dheepan มากที่สุดในเรื่อง



รูปที่ 5.42 การใช้ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

5.5.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการใช้มุมกล้องในระดับสายตา (Eyes Level Shot) ซึ่งเป็นมุมกล้องที่มีการใช้มากที่สุดในเรื่อง ผู้สร้างสรรคต้องการให้ผู้รับชมจับจ้องการใช้ชีวิตของผู้ลี้ภัยในประเทศฝรั่งเศสตั้งแต่ต้นเรื่องจนไปถึงจุดจบของเรื่อง โดยผู้ชมจะสามารถเห็นอารมณ์ของนักแสดงก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรคต้องการให้เห็นเท่านั้น โดยใช้ขนาดภาพระยะใกล้ในมุมกล้องระดับสายตาเช่นเดิม

นอกจากนั้นยังมีการใช้ภาพในมุมมองแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นมุมมองที่แทนสายตาของตัวละคร ผู้รับชมจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์นั้นเปรียบเสมือนกับผู้รับชมเป็นผู้แสดงเอง ซึ่งมุมมองนี้จะทำให้รับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละคร ทำให้มีส่วนร่วมในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ



รูปที่ 5.43 ภาพแทนสายตาการมองในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

5.5.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan เป็นมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) คือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักหรือตัวเอกในเรื่อง ทำให้มีความใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้รับชมเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น ๆ การถ่ายในมุมมองนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot) ทำให้เป็นมุมมองของตัวละครในการสนทนาและการกระทำ

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ในส่วนใหญ่แล้วมีการใช้การถือถ่าย (Hand Held) โดยมีการใช้อุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยให้การถือถ่ายนิ่งขึ้น การเคลื่อนกล้องแบบถือถ่ายสามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างชัดเจน นอกจากนั้นยังทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความอิสระของการเคลื่อนที่อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่ Dheepan บุกเคียวเพื่อไปตามฆ่าเจ้าพ่อมาเฟียบนอพาร์ทเมนต์



รูปที่ 5.44 การเคลื่อนกล้องแบบ Hand Held ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan
ที่มา: Audiard, 2015

5.5.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการเล่าเรื่องของผู้ลี้ภัยการเมืองไปยังประเทศฝรั่งเศส โดยเป็นการเล่าเรื่องของอดีตทหารพม่าที่มีพหุวัฒนธรรมผู้ต้องการหนีสงครามไปยังประเทศโลกที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ Jacques Audiard เลือกใช้นักแสดงอย่าง Antonythasan Jesuthasan ผู้เคยเป็นอดีตทหารพม่าที่มีพหุวัฒนธรรมในชีวิตจริง ผู้รับบทเป็น Dheepan มาแสดงเป็นตัวตนของเขาจริงๆ เพื่อให้ได้ความสมจริงมากที่สุด

นอกจากนั้นการแสดงออกทางอวัจนภาษาของนักแสดงที่ว่าด้วยวัฒนธรรมของประเทศศรีลังกา เช่น การส่ายหัวในการตอบคำถาม การเดินรำร้องเพลงของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ตัวละครเก็บซ่อนความรู้สึก โกรธและเครียดแค้น ได้ถูกระบายออกมาผ่านการเดินรำทั้งหมดล้วนเป็นการแสดงออกทางอวัจนภาษาทั้งสิ้น



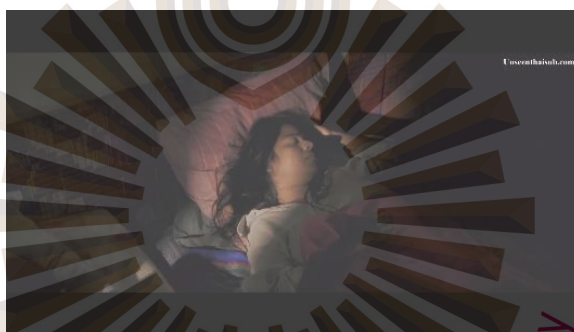
รูปที่ 5.45 การแสดงออกทางอวัจนภาษาในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

5.5.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

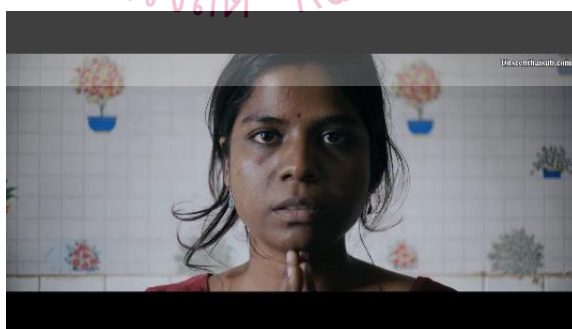
การใช้แสงและเงาในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ส่วนใหญ่เป็นการใช้แสงในโทนแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Light) คือการจัดแสงในโทรมืด เน้นสัดส่วนของเงามากกว่าสัดส่วนความสว่าง การจัดแสงประเภทนี้ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด น่ากลัว ไม่น่าไว้วางใจ ให้ความรู้สึกของความเลวร้าย

ทิศทางแสงของภาพยนตร์เรื่อง Dheepan นั้นส่วนใหญ่แล้วมาจากทิศทางด้านของ (Side Light) โดยการใช้ทิศทางแสงเช่นนี้เพื่อให้ตัวละครดูมีมิติ ดูลึกลับ และไม่น่าไว้วางใจ ตัวละครสามารถเปลี่ยนแปลงความรู้สึก



รูปที่ 5.46 การใช้แสง Low Key ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015



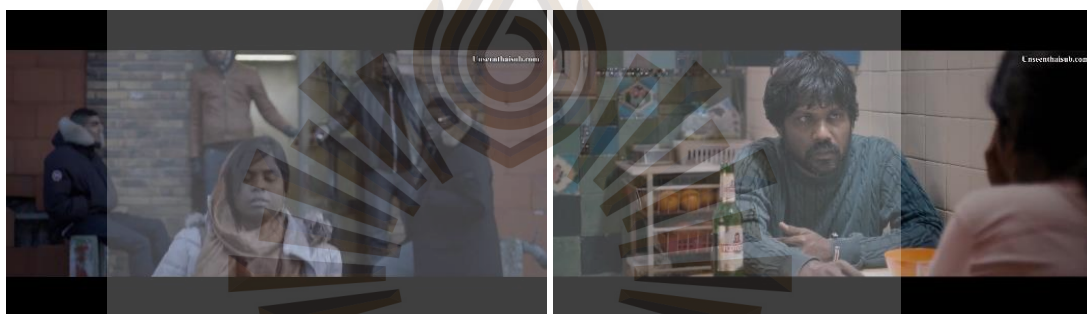
รูปที่ 5.47 การใช้แสง Side Light ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan

ที่มา: Audiard, 2015

5.5.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

การใช้องค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการใช้สีโทนเย็นเป็นหลัก จะสังเกตเห็นได้จากสีเสื้อของนักแสดง สีของฉาก โดยมีการใช้สีน้ำเงิน สีขาว สีฟ้า โดยความหมายของการใช้โทนสีเย็นคือให้ความรู้สึกกร่มรื่น สงบ ร่มเย็น ทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ความรู้สึกที่ถูกแสดงผ่านสีในภาพยนตร์

นอกจากนี้ยังมีการใช้สีในโทนร้อน เช่นสีแดง สีส้ม และเหลือง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้สีโทนร้อนในฉากประเทศศรีลังกา และ ใช้สีโทนร้อนในฉากความรุนแรงของตัวละคร



รูปที่ 5.48 การใช้สีโทนเย็นในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan
ที่มา: Audiard, 2015



รูปที่ 5.49 การใช้สีโทนร้อนในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan
ที่มา: Audiard, 2015

5.5.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ได้แก่ เสียงสนทนา และ เสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงพูดคุยของตัวละคร มีการถกเถียงกันระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาทำให้ผู้รับชมรับรู้เรื่องราวของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่ออกมาจากการใช้เสียงสนทนา จึงทำให้การแสดงมีความสมจริง

เสียงดนตรี (Music) ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการใช้เสียงดนตรีประกอบฉากเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เช่นในฉากที่ Dheepan พระเอกของเรื่องได้ทำการร้องรำทำเพลงในทำนองสนุกสนาน แต่ความรู้สึกของตัวละครที่แสดงออกมาแสดงออกถึงความเจ็บปวด ความเจ็บแค้น ตัวละครได้ระบายออกมาผ่านเสียงดนตรี โดยเสียงดนตรีช่วยให้ความรู้สึกของผู้ชมระทึกไปกับเหตุการณ์ที่อยู่ตรงหน้า

5.5.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้อารมณ์ของผู้รับชมรับไม่ถูกขัดจังหวะ เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ โดยภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร จนกระทั่งมีการเฉลยในตอนจบของเรื่อง

นอกจากนั้นยังมีการใช้การตัดต่อแบบก้าวกระโดด (Jump Cutting) เป็นการตัดต่อที่นิยมใช้กันมากในสมัยใหม่ หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการการสร้างอารมณ์ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่อยู่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ เช่นในฉากการตัดเข้าสู่ภาพข้างโดยที่ช่างตัวนั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับอะไรร่วมกับภาพยนตร์ แต่เป็นการสื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจของตัวละครในขณะนั้น

5.6 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.6.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.6.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลายขนาดเช่น ภาพขนาดไกล (Longshot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ภาพขนาดใกล้ (Close Up, CU) และขนาดภาพแบบทิวทัศน์ (Two Shot) เป็นต้น

ขนาดภาพไกลมาก (ELS, Extream Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศของเมืองในมุมที่กว้างมาก เน้นให้เห็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ การใช้ภาพขนาดไกลมากช่วยให้ความสบายตาของผู้รับชมเมื่อได้เห็นภาพ ช่วยในการผ่อนคลายไม่รู้สึกรอตัด



รูปที่ 5.50 ขนาดภาพไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

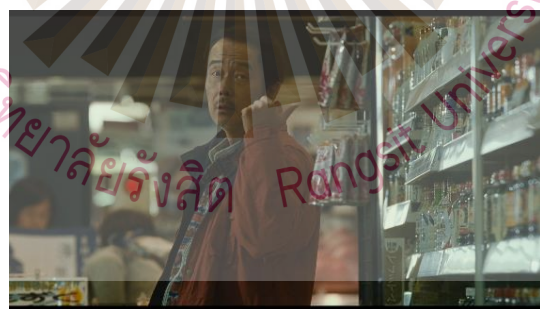
ที่มา: Koreeda, 2018

ขนาดภาพไกล (LS, Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศของเมือง การใช้ภาพขนาดไกลภายในห้องช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครได้ชัดเจน และยังช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงการเคลื่อนที่ของตัวละคร



รูปที่ 5.51 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018

ขนาดภาพปานกลาง (MS, Midium Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่สะโพกขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพแบบนี้แสดงรายละเอียดของการแต่งกาย การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมจ้องมองว่าตัวละครจะไปในทิศทางไหน



รูปที่ 5.52 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018

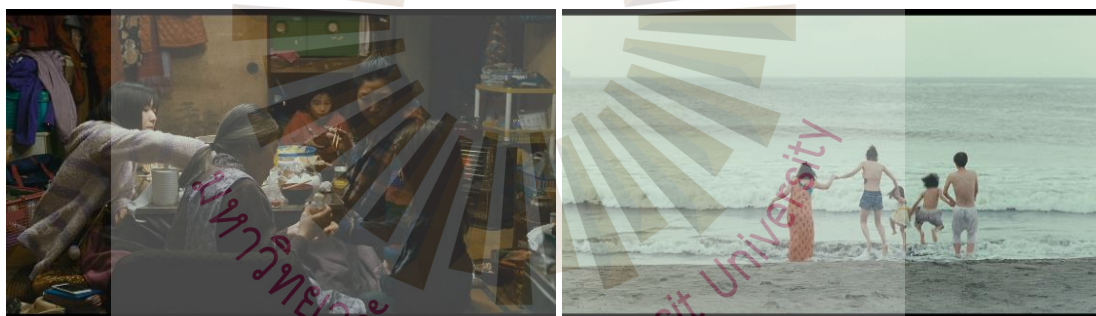
ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอกจนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters การใช้ภาพในระยะใกล้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสีหน้า อารมณ์ และการกระทำของตัวละคร เช่นในฉากการขโมยของ Shota จะทำสัญลักษณ์มือบางอย่างเพื่อบ่งบอกถึงการขอโทษ ก่อนจะขโมยของ



รูปที่ 5.53 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

ขนาดภาพแบบกรุปช็อต (Group Shot) เป็นขนาดภาพที่เผยให้เห็นตัวละครอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม โดยถ่ายภาพในรูปแบบนี้เพื่อให้ผู้รับชมเห็นนักแสดงครบถ้วน ให้ความสำคัญกับตัวละครที่อยู่ในฉากทุกตัวละคร นอกจากนั้นยังสามารถแสดงถึงความคับแคบ ความอึดอัด ได้อีกด้วย



รูปที่ 5.54 ขนาดภาพกรุปช็อตในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้มุมกล้องหลากหลายระดับ เช่น มุมกล้องระดับสายตา มุมกล้องแทนสายตา มุมกล้องในระดับมุมสูง

มุมมองระดับสายตา (Eyes Level Shot) ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้มากที่สุด เพื่อให้ผู้รับชมได้รู้ถึงการมองในระดับสายตาของตัวละคร สำหรับมุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ในภาพของ Osamu และ Aki กำลังนอนสนทนากัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้ภาพในมุมต่ำในระดับสายตา ซึ่งสอดคล้องกับการแสดงของตัวละคร



รูปที่ 5.55 มุมกล้องระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

มุมมองแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นมุมมองที่แทนสายตาของตัวละคร ผู้รับชมจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์นั้น เปรียบเสมือนกับผู้รับชมเป็นผู้แสดงเอง ซึ่งมุมมองนี้จะทำให้รับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละคร ทำให้มีส่วนร่วมในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ สำหรับมุมมองแทนสายตา ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ในฉากการสอบสวนระหว่างเจ้าหน้าที่ตำรวจ และ Nobuyo ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้ภาพแทนสายตาเพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นสายตาของตัวละครที่กำลังสารภาพความจริงกับผู้ชม ให้ความรู้สึกเหมือนผู้รับชมอยู่ในเหตุการณ์



รูปที่ 5.56 มุมกล้องแทนสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

มุมกล้องในระดับมุมสูง (High Angle Shot) เป็นมุมกล้องที่ถูกถ่ายจากด้านบนลงมา ถ่ายภาพเหนือหัวของตัวแสดงลงมาให้เห็นพื้น การถ่ายด้วยมุมสูงนี้มีความหมายของภาพ กล่าวคือการถ่ายด้วยมุมสูงจะทำให้ตัวละครดูต่ำต้อย เหมือนถูกกดขี่ข่มเหง สำหรับมุมกล้องในระดับมุมสูง ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้ในฉากครอบครัว Shibata เงยหน้ามองพลูดอกไม้ไฟ ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้ภาพในมุมนี้เพื่อให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความต่ำต้อยของตัวละคร การถูกกดขี่จากสังคม จะสังเกตได้จากบรรยากาศรอบๆตัวบ้าน มีตึกสูงรายล้อม โดยภาพยนตร์เผยให้เห็นแค่มุมสูงเท่านั้น ไม่มีให้เห็นภาพของดอกไม้ไฟในมุมมองสายตาของตัวละคร



รูปที่ 5.57 มุมกล้องระดับสูงในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เป็นมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) คือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักหรือตัวเอกในเรื่อง ทำให้มีความใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้รับชมเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้นๆ การถ่ายในมุมมองนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot) ยกตัวอย่างเช่นฉากที่ Osamu ได้พบกับ Juri ครั้งแรก การถ่ายทำเป็นมุมมองของตัวละครที่ถูกมองผ่านช่องของระเบียง แต่สายตาของตัวละครไม่ได้มองเข้ามาในกล้อง การถ่ายทำในมุมมองแบบนี้จึงเป็นการถ่ายแบบมุมมองพอยท์ออฟวิว



รูปที่ 5.58 มุมมองซบเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

ที่มา: Koreeda, 2018

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ในส่วนใหญ่แล้วมีการใช้ Tracking ตามตัวละคร โดยการเคลื่อนกล้องแบบนี้สามารถเรียกได้อีกแบบคือ Dolly เพื่อเป็นการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร เช่นการเดิน การวิ่ง และการมุ่งเน้นอารมณ์ของตัวละคร



รูปที่ 5.59 การเคลื่อนกล้องด้วย Dolly ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

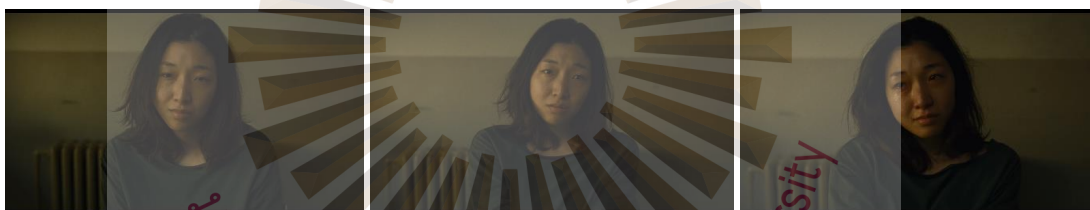
ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างโดย Hirokazu Kore-eda ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นที่มีแนวทางสไตล์การเล่าเรื่องของครอบครัว ความนุ่มนวล ความเชิงซ้า และความนุ่มลึก

โดยมุ่งเน้นในการสร้างสถานการณ์ข้อจำกัดเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวเป็นหลัก ภาพยนตร์ของเขาจึงพุ่งเน้นไปที่การแสดงถึงความสัมพันธ์ของครอบครัว โดย Hirokazu Kore-eda มักจะใช้นักแสดงซ้ำๆ เช่น Lilly Franky หรือ Masaya Nakagawa ผู้เคยรับบท Yudai Saiki ในภาพยนตร์เรื่อง Life Father, Like Son (2013) นอกจากนั้นยังมีนักแสดงอีกคนคือ Kirin Kiki ที่เคยแสดงในภาพยนตร์ Sill Walking (2008) และ After Strom (2016) อาจเรียกได้ว่า Kirin Kiki และ Lilly Franky เป็นนักแสดงคู่บุญของ Hirokazu Kore-eda เลยก็ว่าได้

การแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการให้ความสำคัญของนักแสดงทุกคนในภาพยนตร์ โดยมีการเฉลี่ยการแสดงของนักแสดงเท่ากัน เช่น การแสดงทางอวัจนภาษาที่ถูกแสดงออกมาในฉากสารภาพผิด และการถูกถามถึงความป็นแม่ของ Nobuyo โดยมีการไล่ระดับความเสียใจจากหน้าเฉยที่ไม่เสียใจจนไปถึงการร้องไห้ นอกจากนั้นยังมีการแสดงของนักแสดงวัยเด็ก Shota และ Juri ในการแสดงออกทางสีหน้าที่สื่อถึงความสงสาร ซึ่งการแสดงเหล่านี้เป็นศิลปะการแสดงในเชิงของอวัจนภาษา



รูปที่ 5.60 องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters

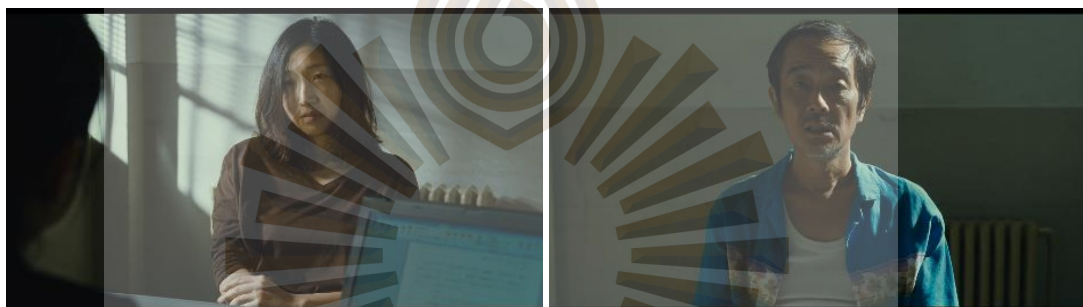
ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้แสงแบบไฮคีย์ (High Key Light) ในฉากกลางวันและฉากคืนเรื่องของภาพยนตร์ การใช้แสงไฮคีย์ก่อให้เกิดความอบอุ่น ความสุข และความสวยงามในเวลาเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นความสุขของการใช้ชีวิตของครอบครัว Shibata แต่ในขณะเดียวกันในฉากการสอบสวนของเจ้าหน้าที่ตำรวจผู้สร้างสรรค์มีการใช้แสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Light) เพื่อแสดงความอึดอัด ความไม่น่าไว้วางใจ ทำให้บรรยากาศในฉากเกิดความเลวร้ายมากขึ้น



รูปที่ 5.61 แสงไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018



รูปที่ 5.62 แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018

ทิศทางของแสงในภาพยนตร์ Shoplifters มีการใช้แสงที่มาจากด้านข้าง (Side Light) เพื่อสร้างมิติให้กับตัวละคร การใช้แสงด้านข้างสามารถตีความหมายได้ว่า ตัวละครมีความไม่แน่นอน ตัวละครสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดได้ สร้างความไม่น่าไว้วางใจ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้แสงแข็งกระด้าง (Hard Light) เพื่อก่อให้เกิดความคมของเงา โดยการใช้แสงแข็งกระด้างก่อให้เกิดความรู้สึกที่รุนแรง ความแข็งกระด้าง และยังมีการใช้แสงนุ่มนวล (Soft Light) ในฉากภายในบ้านของตัวละคร โดยความหมายของแสงนุ่มนวลก่อให้เกิดความอบอุ่น ความนุ่มนวล ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ชีวิตของครอบครัว Shibata



รูปที่ 5.63 แสงกระด้างในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

การใช้องค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้สีในโทนเย็นเป็นหลัก จะสังเกตเห็นได้จากสีเสื้อของนักแสดง สีของฉาก โดยมีการใช้สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว สีม่วง และสีฟ้า โดยการใช้สีในโทนเย็นมีความหมายนัยยะคือความรู้สึกมึน ความสบาย และความสดใสรุ่งเรือง นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีการใช้สีในโทนร้อน เช่นสี ม่วงแดง สีแดง สีชมพู ในฉากของการโจรกรรมร้านไอศกรีมของ Aki ซึ่งสีเหล่านี้สามารถตีความได้ถึงความรู้สึกอบอุ่น ความรุนแรงและความมีเสน่ห์



รูปที่ 5.64 การใช้สีในในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters
ที่มา: Koreeda, 2018

5.6.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ได้แก่ เสียงสนทนา และ เสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงพูดคุยของตัวละคร มีการถกเถียงกันระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาทำให้ผู้รับชมรับรู้เรื่องราวของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่ออกมาจากการใช้เสียงสนทนา จึงทำให้การแสดงมีความสมจริง

เสียงดนตรี (Music) ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้เสียงดนตรีประกอบฉากเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เช่น ในฉากคุณย่า Hatsue นั่งมองครอบครัวกำลังเล่นน้ำทะเล ซึ่งในฉากต่อมาเป็นฉากการเสียชีวิตของคุณย่า ผู้สร้างสรรค์มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในทำนองความเศร้า เพื่อเป็นนัยยะในการสื่อความหมายในฉากต่อมา

5.6.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้อารมณ์ของผู้รับชมรับไม่ถูกขัดจังหวะ เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ โดยภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงความสัมพันธ์ของครอบครัว Shibata จนกระทั่งมีการเฉลยในตอนจบของเรื่อง

5.7 ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019)

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

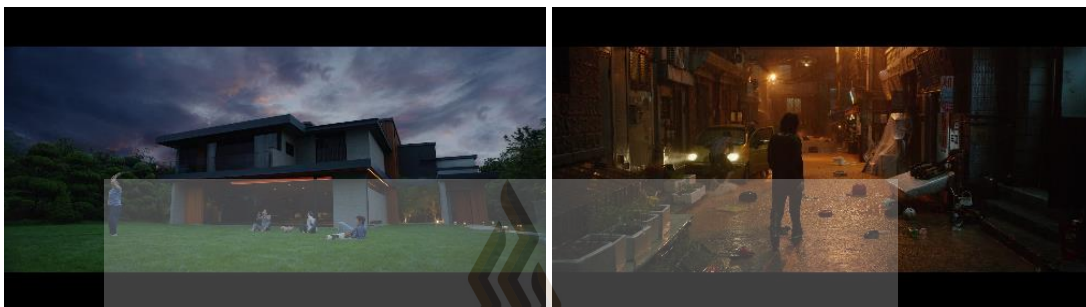
ภาพยนตร์เรื่อง Parasite (2019) มีการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ดังนี้

5.7.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

5.7.1.1 ขนาดภาพ

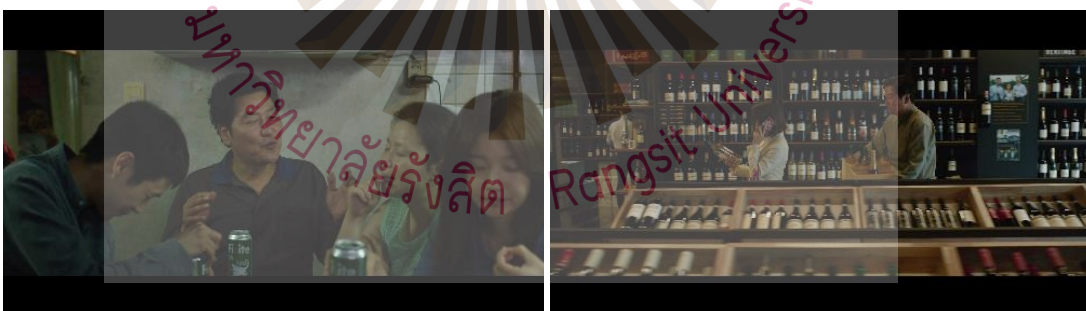
ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการใช้ขนาดภาพที่หลากหลายขนาดเช่น ภาพขนาดไกล (Longshot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ภาพขนาดใกล้ (Close Up, CU) และขนาดภาพแบบกลุ่ม (Group Shot) เป็นต้น

ขนาดภาพไกล (LS, Long Shot) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงบรรยากาศของเมือง สภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร การใช้ภาพขนาดไกลช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครได้ชัดเจน และยังช่วยให้ผู้รับชมเห็นถึงการเคลื่อนที่ของตัวละคร



รูปที่ 5.65 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

ขนาดภาพปานกลาง (MS, Midium Shot) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่สะโพกขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพแบบนี้แสดงรายละเอียดของการแต่งกาย การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมจ้องมองว่าตัวละครจะไปทิศทางไหน



รูปที่ 5.66 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

ขนาดภาพระยะใกล้ (CU, Close Up) เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครในระยะหน้าอก จนถึงหน้าผากของตัวละคร โดยภาพยนตร์เรื่อง Parasite การใช้ภาพในระยะใกล้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสีหน้า อารมณ์ และการกระทำของตัว



รูปที่ 5.67 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

ขนาดภาพแบบกรุปช็อต (Group Shot) เป็นขนาดภาพที่เผยให้เห็นตัวละครอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม โดยถ่ายภาพในรูปแบบนี้เพื่อให้ผู้รับชมเห็นนักแสดงครบถ้วน ให้ความสำคัญกับตัวละครที่อยู่ในฉากทุกตัวละคร



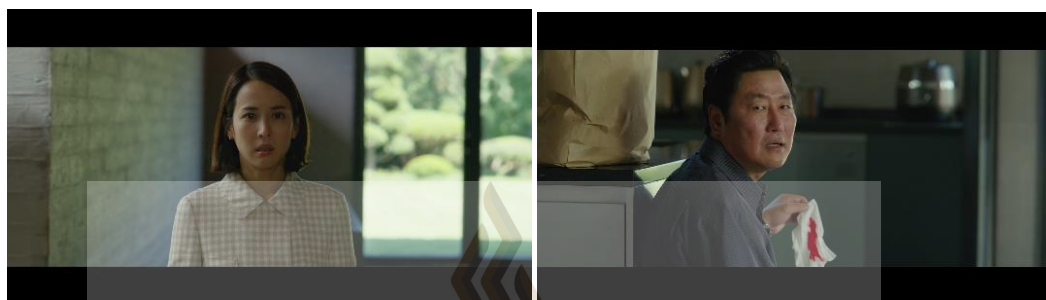
รูปที่ 5.68 ขนาดภาพกรุปช็อตในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

5.7.1.2 มุมกล้อง

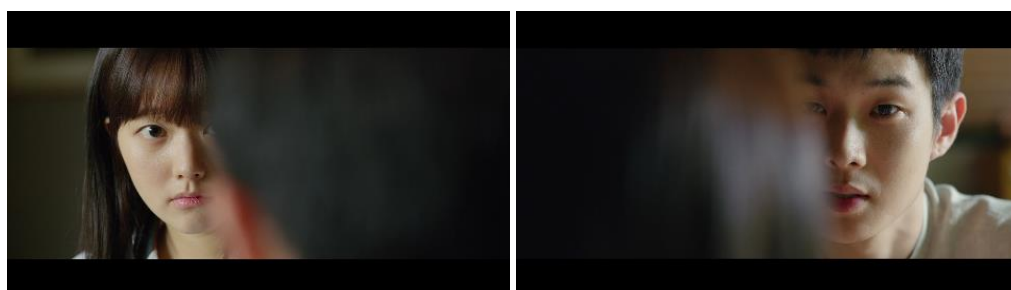
มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการใช้มุมกล้องหลากหลายระดับ เช่น มุมกล้องระดับสายตา มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว มุมกล้องในระดับมุมสูง

มุมมองระดับสายตา (Eyes Level Shot) ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้มากที่สุด เพื่อให้ผู้รับชมได้รู้ถึงการมองในระดับสายตาของตัวละคร เช่น ภาพของคุณนาย Park และ Ki-Taek ที่กำลังยืนมองเหตุการณ์ที่อยู่ตรงหน้า มุมกล้องถูกถ่ายด้วยมุมมองระดับสายตา



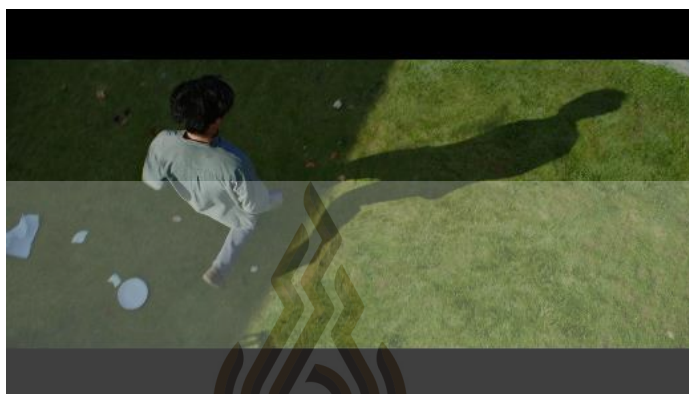
รูปที่ 5.69 มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

มุมมองแบบพ้อยท์ออฟวิว (Point of View Camera Angle) ซึ่งเป็นมุมมองแบบกึ่งสายตาถึงเฟ้ามอง ผู้รับชมจะรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น เป็นมุมมองที่ทำให้เห็นอารมณ์ของนักแสดงได้อย่างชัดเจน ผู้รับชมสามารถรับรู้ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างใกล้ชิด การถ่ายทำด้วยมุมมองนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot) เพื่อให้สายตาของตัวละครใกล้ชิดกับมุมมองมากที่สุด เช่น มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิว ของ Kim Ki Woo และ Park Da Hye ในระหว่างที่สนทนากัน เพื่อให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในระหว่างการสนทนา โดยสายตาของทั้งสองคนใกล้ชิดกับกล้องเพื่อให้รู้สึกว่าคุณรับชมกำลังนั่งมองการสนทนา นี้ในระยะใกล้ชิด



รูปที่ 5.70 มุมกล้องแบบพ้อยท์ออฟวิวในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

มุมกล้องในระดับมุมสูง (High Angle Shot) เป็นมุมกล้องที่ถูกถ่ายจากด้านบนลงมา ถ่ายภาพเหนือหัวของตัวแสดงลงมาให้เห็นพื้น การถ่ายด้วยมุมสูงนี้มีความหมายของภาพ กล่าวคือการถ่ายด้วยมุมสูงจะทำให้ตัวละครดูต่ำต้อย เหมือนถูกกดขี่ข่มเหง

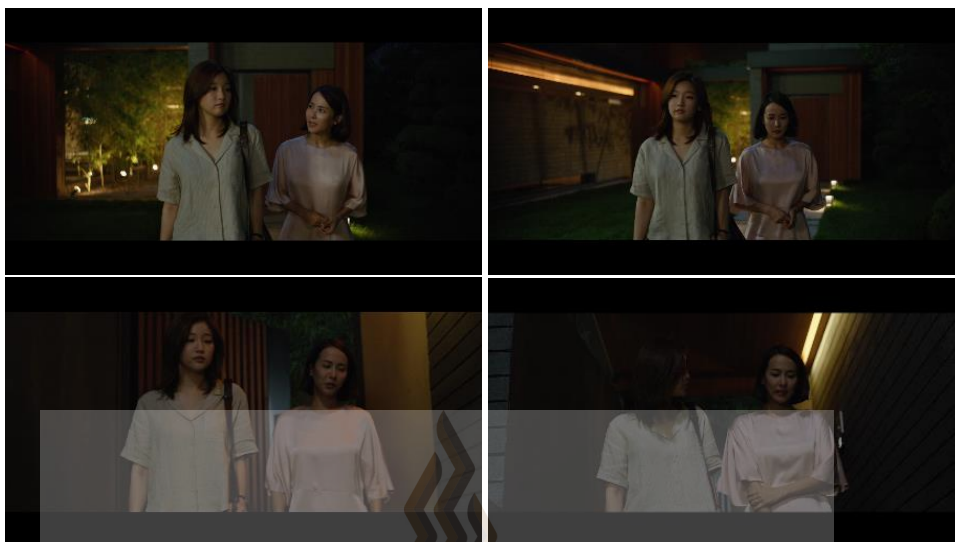


รูปที่ 5.71 มุมกล้องระดับสูงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

5.7.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite เป็นมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) คือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักหรือตัวเอกในเรื่อง ทำให้มีความใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้รับชมเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น ๆ การถ่ายในมุมมองนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบผ่านไหล่ตัวละคร (Over Shoulder Shot)

การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ในส่วนใหญ่แล้วมีการใช้ Tracking ตามตัวละคร โดยการเคลื่อนกล้องแบบนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้อุปกรณ์เทคนิคที่เรียกว่า Steadicam เพื่อเป็นการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร เช่นการเดิน การวิ่ง และการมุ่งเน้นอารมณ์ของตัวละคร



รูปที่ 5.72 การเคลื่อนกล้องด้วย Steadicam ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

5.7.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite เป็นภาพยนตร์ที่สร้างโดย Bong Joon-Ho ผู้กำกับกับชื่อดังชาวเกาหลี เขามักจะใช้นักแสดงที่ร่วมงานอย่างเป็นประจํา นั่นคือ Song Kang-Ho นักแสดงคู่บุญที่ร่วมงานกันมาแล้วเช่น Memories of Murder (2003), The Host (2016), Snowpiercer (2013) และ Okja (2017) มารับบทเป็น Kim Ki-Taek คุณพ่อผู้ยากจนของบ้าน Kim

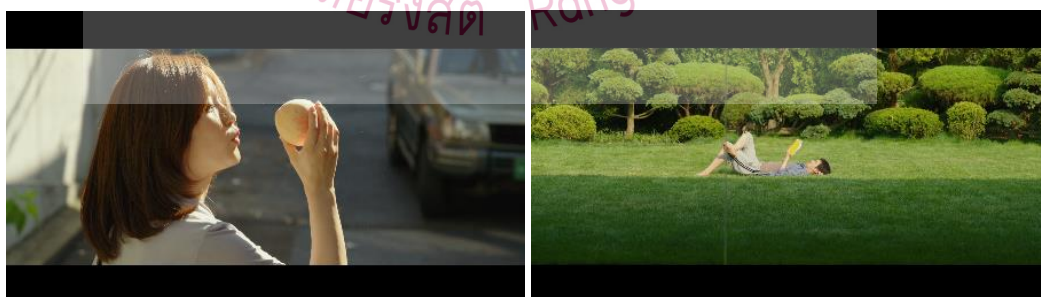
ในองค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite นั้น มีการใช้การแสดงออกทางจันภาษาที่เป็นการแสดงออกโดยไม่ต้องมีบทสนทนา ในภาพยนตร์มีการใช้สีหน้าเพื่อบ่งบอกถึงความสับสน ความโกรธแค้น และความอัดอั้นตันใจที่ลูกชนชั้นสูงกว่ากดขี่ นั่นคือจากงานปาดี้ในสวนหลังบ้านของบ้าน Park หลังจากเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมเกิดขึ้น Kim Ki-Taek ได้สังเกตเห็นผู้คนที่มีความร่ำรวยห้วงแต่ตนเองไม่ได้ห้วงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ทำให้ Kim Ki-Taek เกิดความสับสนและความเคียดแค้น จนทำให้เขาลงมือฆ่าคุณ Park พ่อบ้านคนรวยที่ไม่ได้สนใจพวกเขาแม้แต่น้อย การแสดงออกทางสีหน้าแบบนี้เป็นการแสดงออกทางอวัจนภาษาในภาพยนตร์



รูปที่ 5.73 การแสดงออกทางสีหน้าในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

5.7.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการใช้แสงแบบไฮคีย์ (High Key Light) ในฉากกลางวันของภาพยนตร์ ในการใช้แสงแบบไฮคีย์ในฉากกลางวันเพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น ความหรูหรา และความสวยงามในเวลาเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เห็นถึงช่วงเวลาของความสุขของครอบครัว Kim ในช่วงครึ่งแรกของภาพยนตร์โดยใช้ที่มาของแสงเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ ซึ่งเป็นแสงที่มาจากธรรมชาติ และหลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้แสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Light) ในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง เพื่อแสดงความอึดอัด ความไม่น่าไว้วางใจ และความเลวร้ายของระบบชนชั้น



รูปที่ 5.74 การใช้แสงธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019



รูปที่ 5.75 การใช้แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite

ที่มา: Bong, 2019

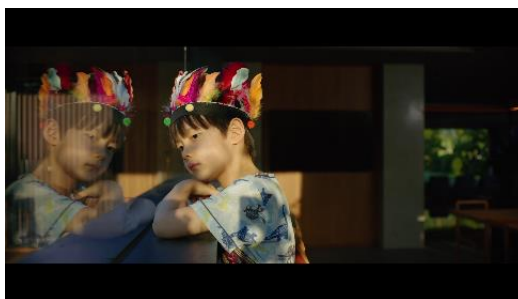
ทิศทางแสงของภาพยนตร์เรื่อง Parasite นั้นส่วนใหญ่แล้วมาจากทิศทางด้านของ (Side Light) โดยการใช้ทิศทางแสงเช่นนี้เพื่อให้ตัวละครดูมีมิติ ดูลึกซึ้ง และไม่น่าไว้วางใจ ตัวละครสามารถเปลี่ยนแปลงความรู้สึกได้



รูปที่ 5.76 การใช้ทิศทางแสงแบบ Side Light

ที่มา: Bong, 2019

ลักษณะแสงในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ส่วนใหญ่มีการใช้ลักษณะแสงแบบแสงแข็ง กระจ่าง (Hard Light) คือการจัดแสงแบบไม่ผ่านตัวกรองแสง ทำให้เกิดเงาที่แข็งกระจ่าง ก่อให้เกิด ความคมของแสงและเงา (High Contrast) การสื่อความหมายของแสงแข็งก่อก่อให้เกิดความรู้สึกที่ รุนแรง



รูปที่ 5.77 การใช้ลักษณะแสงเงาที่ต่างกันในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

5.7.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

การใช้องค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการใช้สีโทนเย็นเป็นหลัก จะสังเกตได้จากเสื้อผ้าของนักแสดง สีของฉาก โดยมีการใช้สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว สีม่วง และสีฟ้า โดยการใช้สีโทนเย็นมีความหมายนัยยะคือความรู้สึกมึน ความสบาย นอกจากนั้นยังสื่อถึงถึงถึงความหดหู่ ความเศร้า ในเวลาเดียวกัน



รูปที่ 5.78 การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019

5.7.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ได้แก่ เสียงสนทนา เสียงประกอบ และเสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงพูดคุยของตัวละคร มีการถกเถียงกันระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาทำให้ผู้รับชมรับรู้เรื่องราวของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่ออกมาจากการใช้เสียงสนทนา จึงทำให้การแสดงมีความสมจริง

เสียงดนตรี (Music) ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการใช้เสียงดนตรีประกอบฉากเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เช่นในการกลับมาของคนบ้าน Park หลังจากไปเที่ยวแคมป์ปิ้งกันมา ทำให้ครอบครัว Kim ต้องทำการหลบซ่อนตัวเพื่อไม่ให้ใครเห็น ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้เสียงดนตรีประเภทดนตรีคลาสสิก เพื่อช่วยในการกระตุ้นความรู้ของผู้ชม

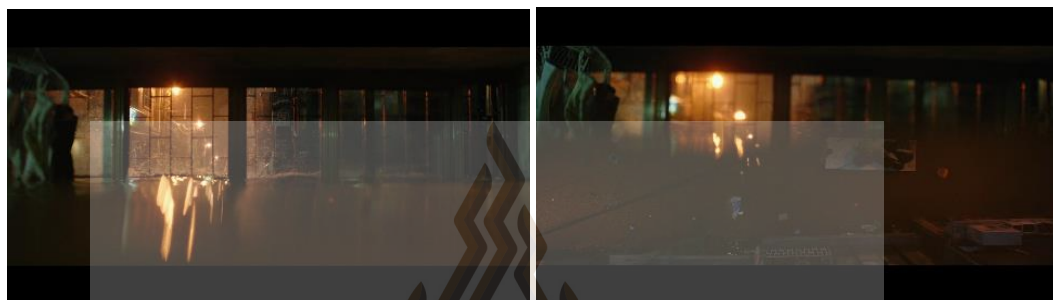
เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในฉาก เช่น เสียงฝนตกอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดน้ำท่วมบ้านของครอบครัว Kim ซึ่งเสียงประกอบในภาพยนตร์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นแต่เป็นเสียงที่ ถูกบันทึกขึ้นจริงในขณะที่กำลังถ่ายทำ ดังนั้นเสียงที่เกิดขึ้นก่อนข้างเป็นเสียงที่สมบูรณ์แบบและช่วยสร้างความสมจริงให้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เสียงประกอบช่วยให้เกิดความอรรถรสและช่วยย้ำเตือนความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

5.7.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้อารมณ์ของผู้รับชมรับไม่ถูกขัดจังหวะ เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ โดยภาพยนตร์ต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร จนกระทั่งมีการเฉลยในตอนจบของเรื่อง

นอกจากนั้นยังมีการใช้การตัดต่อแบบก้าวกระโดด (Jump Cutting) เป็นการตัดต่อที่นิยมใช้กันมากในสมัยใหม่ หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการการสร้างอารมณ์ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่อยู่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ เช่นในฉากการหลบหนีออกจากบ้านตระกูล Park และต้องเดินเท้าเปล่าเพื่อกลับบ้าน ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการใช้ภาพการเดินทางเพื่อลงไปยังชั้นล่าง มีการใช้ภาพการเดินทางลงไปยังชั้นล่างอย่างซ้ำ ๆ เพื่อเป็นการตอกย้ำถึงที่มาของตัวละครครอบครัว Kim

นอกจากนี้ยังมีการใช้การเชื่อมภาพหรือการเชื่อมช็อต (Transition) เข้าหากันอย่างไม่สะดวก หรือการทำให้ภาพเชื่อมกันเพื่อสื่อความหมาย การเปลี่ยนแปลงเวลา สถานที่ เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้แก่ การใช้ภาพกวาด (Wipe) คือการใช้ภาพใหม่เข้ามาแทนที่ภาพเก่าโดยการกวาดภาพเก่าให้เลื่อนออกไป โดยเรา仍将เห็นภาพเก่าอยู่จนตลอดของการกวาดภาพ



รูปที่ 5.79 การใช้เทคนิคตัดต่อภาพกวาดในภาพยนตร์เรื่อง Parasite
ที่มา: Bong, 2019



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยสรุปผลโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์จากตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

6.1 การสื่อสารด้วยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 (Film Narrative)

6.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการดำเนินเรื่องในส่วนของการเริ่มเรื่อง (Exposition) ที่เหมือนกัน กล่าวคือมีการเริ่มเรื่องโดยใช้การเปิดเรื่องราวของตัวละคร การเปิดอาชีพ ชีวิตประจำวัน และบุคลิกที่ตัวละครอาศัย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan มีการเริ่มเรื่องด้วยการเผยให้เห็นสถานะของตัวละครที่ต้องการลี้ภัยในประเทศศรีลังกา ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ที่มีการเปิดเรื่องราวด้วยการให้เห็นชีวิตประจำวันของตัวละครหลัก หรือในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter และ Parasite ซึ่งมีการเริ่มเรื่องราวด้วยการเผยให้เห็นชนชั้นของตัวละคร การดำเนินชีวิตของตัวละคร นอกจากนี้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ยังมีภาพยนตร์ที่เริ่มเรื่องด้วยการนำภาพ Montage มาใช้ในการเปิดเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives ซึ่งมีการใช้ภาพของชานาและควายซึ่งหากมองเผิน ๆ แล้วไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องราวทั้งหมด แต่เป็นการเปิดให้ผู้รับชมเริ่มตีความหมายของภาพที่ปรากฏในช่วงแรกของภาพยนตร์ และภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ก็มีการเปิดเรื่องด้วยการใช้ภาพ Montage มาดำเนินเรื่องในช่วงแรกเหมือนกัน

นอกจากนั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์มีการพัฒนาเหตุการณ์โดยการให้ตัวละครเผชิญกับปัญหาด้วยตนเองทั้งตั้งใจและไม่ตั้งใจ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ภาพยนตร์มีการให้ตัวละครได้พบกับปัญหา นั่นคือการได้พบเจอกับเด็กน้อย Juri ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากความไม่ตั้งใจของตัวละครจนนำไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์ของเรื่องราว และภาพยนตร์เรื่อง Parasite ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์คือการให้ตัวละครเข้าไปทำงานในบ้านของครอบครัว Park และได้พบกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากความไม่ตั้งใจ นั่นคือการค้นพบอีกครอบครัวหนึ่งซึ่งอาศัยอยู่ในชั้นใต้ดินของครอบครัว Park นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาเหตุการณ์โดยให้ตัวละครเลือกเส้นทางเดินของตนเองนั่นคือภาพยนตร์เรื่อง Tree of Life โดยมีการพูดถึงเส้นทางทางเลือกของพระเจ้า โดยภาพยนตร์เผยให้เห็นการเลือกเส้นทางของทั้งสองเส้นทางจึงนำไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์จนไปถึงจุดไคลแมกซ์ของภาพยนตร์

ในส่วนของภาวะวิกฤต (Climax) ของภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์มีภาวะวิกฤตที่คล้าย ๆ กัน กล่าวคือผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ตัวละครเกิดความสับสนในใจและมีความจำเป็นที่จะต้องตัดสินใจในการกระทำซึ่งมันจะส่งผลให้กับตัวละครได้พบกับจุดจบในแบบที่ตั้งใจให้เกิด เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Amour ตัวละครมีความจำเป็นที่ต้องตัดสินใจในการทำการกุศลมาเพื่อให้คู่รักของเขาได้หลับสบายไม่ต้องทรมาน ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter ตัวละครมีความจำเป็นในการตัดสินใจเพื่อให้น้องสาวของเขารอดจากการถูกจับกุม และ ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ตัวละครมีความตัดสินใจในการทำเพื่อคนที่เขารัก การตัดสินใจทั้งหมดของตัวละครเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นให้เกิดภาวะวิกฤตในภาพยนตร์

ในส่วนภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ของภาพยนตร์ ผลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์มีภาวะคลี่คลายที่คล้าย ๆ กัน กล่าวคือตัวละครได้รับผลกระทบจากการตัดสินใจที่ได้กระทำลงไปในช่วงของภาวะวิกฤต ตัวละครยอมรับชะตากรรมที่เกิดขึ้น เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ตัวละครยอมรับการตัดสินใจของคนอื่นเพื่อให้ตัวเองได้ก้าวพ้นสภาวะวิกฤต ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters และ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีสภาวะคลี่คลายที่เหมือนกันคือตัวละครยอมรับผลกรรมที่ตัวเองได้ตัดสินใจไป และเข้าใจถึงการตัดสินใจที่ผิดพลาดไป นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life กับ ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives มีสภาวะคลี่คลายที่เหมือนกัน คือ ตัวละครยอมรับสภาพความเป็นจริงของโลกและเหตุการณ์ได้

การยุดิเรื่องราว จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์มีการยุดิเรื่องราวของภาพยนตร์ในลักษณะของปลายเปิด คือการจบแบบให้ผู้ชมได้เกิดความคิดเพื่อตีความหมายเอาเอง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives มีการยุดิเรื่องราวที่แทบจะไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องราวทั้งหมด มีการใช้ฉากร้านคาราโอเกะตัดสลับกับภาพตัวละครอีกร่างหนึ่งกำลังดูโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่มีการยุดิเรื่องราวในลักษณะเดียวกันคือภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life และ Amour มีการยุดิเรื่องราวโดยให้ผู้รับชมกลับไปวิเคราะห์เอาเองว่าเกิดอะไรขึ้นต่อจากนี้ การยุดิเรื่องราวประเภทปลายปิดในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำยังมีภาพยนตร์อื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Dheepann ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter และภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ที่มีการจบในลักษณะการจบแบบสมบูรณ์ ไม่มีการให้ผู้รับชมกลับไปคิดต่อ การจบลักษณะนี้มักจะเป็นการยุดิเรื่องราวแบบปลายปิด นอกจากนี้การวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมดยังพบการยุดิเรื่องราวในลักษณะของการหักมุม คือ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการหลอกให้คนดูเข้าใจคิดว่าตัวละครประสบความสำเร็จแต่กลับเฉลยว่าสิ่งเหล่านั้นคือภาพนึกคิดของตัวละครเท่านั้น การยุดิเรื่องราวแบบนี้จึงเป็นการยุดิเรื่องราวในลักษณะหักมุมจบ

จากการวิเคราะห์สามารถนำเสนอออกเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 6.1 โครงเรื่อง (Plot) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ

ชื่อภาพยนตร์	การเริ่มเรื่อง	การพัฒนาเหตุการณ์	ภาวะวิกฤต	ภาวะคลี่คลาย	การยุดิเรื่องราว
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	เปิดเผยตัวละคร ลุงบุญมี ไต้ง ป้าเงิน เปิดเผยภูมิประเทศที่อยู่อาศัย	ลุงบุญมี ไต้ง ป้าเงิน ได้พบกับ ฮวย ภรรยาของลุงบุญมี และ ลิงผี ลูกชายของเขา พวกเขาได้พูดถึงชีวิตหลังความตาย ทั้งหมดตัดสินใจเข้าป่า	ลุงบุญมี ไต้ง ป้าเงิน เข้าไปในถ้ำ ลุงบุญมี ได้พบกับลิงผี และแสงระยิบระยับในถ้ำ ลุงบุญมีระลึกถึงอดีตชาติต่างๆ ลุงบุญมีเสียชีวิต	ไต้ง และ ป้าเงิน จัดงานศพให้ลุงบุญมี ไต้งบวชหน้าไฟ	การจบแบบปลายเปิด
The Tree of Life (2011)	เปิดเผยตัวละคร และเปิดเรื่องราวคำสอนของพระเจ้า	ครอบครัว O'Brien ได้สูญเสียลูกชายคนกลาง ตัวละคร Jack ค้นหาคำตอบในจิตใจของตัวเอง	ตัวละครพ่อตกงาน เขาได้ค้นพบว่า ความร่ำรวยไม่มีค่า อันใดเมื่อเทียบกับความรักของพระเจ้า	Jack ได้พบกับครอบครัวของเขา ในดินแดนของพระเจ้า Jack ได้รับรู้ถึงความรักของพระเจ้า	ตัวละครค้นพบความจริง เป็น การจบแบบปลายปิด

ตารางที่ 6.1 โครงเรื่อง (Plot) ในภาพยนตร์ปล้ำมทองคำ (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	การเริ่มเรื่อง	การพัฒนาเหตุการณ์	ภาวะวิกฤต	ภาวะคลี่คลาย	การยุติเรื่องราว
Amour (2012)	เปิดเศษจุดจบของตัวละคร และเปิดเศษชีวิตประจำวันของตัวละคร	ตัวละคร Anne มีอาการเหม่อลอย และปฏิเสธการรักษายาบาล George คูแถม Anne	Anne ปฏิเสธการรักษายาบาล George คูแถม Anne ไม่ไหว George ทำการฉวยขาด Anne	George ทำความสะอาดห้อง เขาได้พบกับนักพิราบ และได้เขียนจดหมายบางอย่าง	จบแบบปลายเปิด
Blue Is The Warmest Colour (2013)	เปิดเศษชีวิตประจำวันของตัวละคร Adele	Adele พบกับ Emma ทั้งสองคนเริ่มมีความสัมพันธ์กัน	Adele มีความสัมพันธ์กับชายอื่น ทั้งสองคนทะเลาะกันจนเลิกราและแยกทางกัน	เวลาผ่านไปหลายปี ทั้งสองคนกลับมาพบกันอีกครั้ง Adele สารภาพถึงความรักที่ยังคงอยู่	ตัวละครยอมรับความจริง เป็นการจบแบบปลายเปิด
Dheepan (2015) Dheepan (2015) (ต่อ)	เปิดเศษภูมิประเทศและเปิดเศษความต้องการของตัวละคร โดยทั้งสองคนลี้ภัยไปยังประเทศฝรั่งเศส	Yailini ต้องการลี้ภัยไปประเทศอังกฤษ Dheepan ขอให้เธออยู่โดยให้เธอทำงานเป็นแม่บ้านของเจ้าพ่อ	เกิดเหตุการณ์ปะทะกันของแก๊งค์ยาเสพติด Yailini ถูกจับเป็นตัวประกัน Dheepan นึกเดี๋ยวไปช่วย Yailini	Dheepan ช่วย Yailini ได้สำเร็จ ทั้งสองคนย้ายไปประเทศอังกฤษ	Dheepan และ Yailini มีลูกด้วยกัน และได้มีความสุข เป็นการจบแบบปลายเปิด
Shoplifters (2018)	เปิดเศษชีวิตประจำวันของครอบครัวตัวละคร และเปิดเศษที่อยู่อาศัยของตัวละคร	Shota และ Osamu พบกับเด็กสาว Juri และได้ตัดสินใจพามาเลี้ยงดูที่บ้าน	Shota ถูกตำรวจจับเพื่อช่วยเหลือ Juri ทั้งครอบครัวถูกตำรวจจับ ตำรวจตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นแม่	ครอบครัว Shibata แดกสลาข Juri ได้กลับไปหาพ่อแม่ที่ทิ้งเธอไป	Shota ขอมรับความเป็นพ่อของ Osamu เป็นการจบแบบปลายเปิด
Parasite (2019)	เปิดเศษชนชั้นที่อยู่อาศัยของตัวละคร และเปิดเศษความสามารถของตัวละคร	Kim Ki Woo เข้ามาสอนหนังสือในบ้าน Park ครอบครัว Kim ทั้งหมดเข้ามาทำงานในบ้าน Park	ครอบครัว Kim พบว่ามีอีกชนชั้นหนึ่งในบ้าน Park ทั้งสองบ้านทะเลาะกัน และเกิดเหตุการณ์นองเลือด	Kim Ki Taek ฆ่าหัวหน้าครอบครัว Park และได้หลบหนีไปที่ชั้นใต้ดิน Kim Ki Woo ตามหาพ่อที่หายไป	Kim Ki Woo ค้นพบว่าพ่อของเขาอยู่ในชั้นใต้ดิน แต่ไม่มีวันช่วยเหลือได้ เป็นการจบแบบหักมุมจบ

6.1.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปล้ำมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่า แก่นความคิดในภาพยนตร์รางวัลปล้ำมทองคำมีการใช้แก่นความคิด

เกี่ยวกับชีวิตและแก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งเป็นแก่นความคิดที่มุ่งเน้นไปยังความเป็นมนุษย์ กล่าวคือผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีแนวคิดที่จะใช้แก่นความคิดของมนุษย์เป็นหลัก โดยมุ่งเน้นการเล่าเรื่องไปยังความเป็นจริงของลักษณะนิสัยมนุษย์ แนวความคิดรองลงมาจากแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์คือแนวความคิดเกี่ยวกับศีลธรรมและแนวความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม โดยแนวคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคมนั้น ผู้สร้างสรรค์มักจะใช้การวิพากษ์สังคมเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำ ความยากจน สวัสดิการของภาครัฐ และยังมีกรวิพากษ์สังคมเกี่ยวกับเรื่องของอิสระในการเลือกเพศ นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่ใช้แก่นความคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญามีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นคือภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องของพระเจ้าและการเลือกทางเดินของชีวิต ซึ่งเป็นการตั้งคำถามให้ทั้งผู้รับชมและตัวละครในเรื่อง

จากการวิเคราะห์ยังพบว่าภาพยนตร์หนึ่งเรื่องใช้แก่นความคิดมากกว่าหนึ่งแก่นความคิด โดยมีภาพยนตร์ 3 เรื่อง จากทั้งหมด 7 เรื่องที่ใช้แก่นความคิด 4 อย่าง คือภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters และ Parasite โดยมีการใช้แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ และแก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม และยังมีภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยมีการใช้แก่นความคิด 4 อย่าง คือ แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ และแก่นความคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา

จากแนวคิดของ Boggs (1978 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวาทกุลวงษ์, 2553) ได้แบ่งแก่นความคิด/แก่นเรื่อง เป็นตารางออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

ตารางที่ 6.2 แนวความคิด (Theme) ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม	แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต	แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์	แก่นแนวคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม	แก่นแนวคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)	✓	✓	✓	-	-
The Tree of Life (2011)	-	✓	✓	-	-
Amour (2012)	-	✓	✓	-	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-	✓	✓	✓	-
Dheepan (2015)	-	✓	✓	✓	-
Shoplifters (2018)	✓	✓	✓	✓	-
Parasite (2019)	✓	✓	✓	✓	-

6.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าภาพยนตร์มีการให้ความสำคัญต่อการใส่ความขัดแย้งในรูปแบบของความขัดแย้งภายในจิตใจ การสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจทำให้เกิดการตั้งคำถามของตัวละคร ตัวละครจะมีความจำเป็นในการต้องตัดสินใจกระทำการบางอย่างเพื่อให้เหตุการณ์ดำเนินต่อไป เมื่อตัวละครตัดสินใจต่อเหตุการณ์แล้วตัวละครจะพบกับปัญหาที่ต้องแก้ไขและหาคำตอบกับคำตอบนั้น เช่นในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ตัวละครมีความสับสนในจิตใจ ตัวละครไม่สามารถตัดสินใจในการเลือกทางเดินของชีวิตได้ จึงทำให้ตัวละครต้องค้นหาคำตอบด้วยการย้อนนึกคิดไปในวัยเด็กและการตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิตและความเชื่อ นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เรื่อง Amour ความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจของตัวละครที่ต้องเลือกระหว่างการดูแลผู้ชีวิตไปตลอดหรือทำให้ผู้ชีวิตต้องจากไปอย่างไม่ต้องทนทุกข์ทรมานต่อไป โดยผู้สร้างสรรค้ใส่ความขัดแย้งเพื่อตั้งคำถามขึ้นมาภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งเหล่านี้ล้วนเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครทั้งสิ้น นอกจากนี้จะมีเพียงแค่ภาพยนตร์ 3 เรื่องจากภาพยนตร์ 7 เรื่อง ที่มีความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour และ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันมักจะพูดถึงความรุนแรง ความขัดแย้งระหว่างเพื่อนมนุษย์รวมไปถึงระบบชนชั้นที่ถูกปกครองด้วยความรุนแรง ภาพยนตร์ที่ใช้ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันมักจะเป็นภาพยนตร์ประเภทสงครามและภาพยนตร์เกี่ยวกับแก๊งสเตอร์

ตารางที่ 6.3 ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน	ความขัดแย้งภายในจิตใจ	ความขัดแย้งกับพลังงานภายนอก
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	-	✓	-
The Tree of Life (2011)	-	✓	-
Amour (2012)	-	✓	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	✓	✓	-
Dheepan (2015)	✓	-	-
Shoplifters (2018)	-	✓	-
Parasite (2019)	✓	✓	-

6.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าภาพยนตร์ให้ความสำคัญต่อการสร้างตัวละครในรูปแบบของตัวละครกลม (Round Character) ในการเล่าเรื่อง โดยจะมุ่งเน้นไปยังตัวละครหลักเพียงแค่ 1-2 คนในการดำเนินเรื่อง เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของตัวละครนั้น ๆ ทำให้ผู้รับชมได้เห็นอารมณ์ ความคิดที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นการแสดงของตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เห็นถึงความเติบโตของตัวละคร Adele โดยมีการให้ตัวละครนี้เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวทั้งหมด โดยให้ตัวละครได้พบเจอกับความขัดแย้งและจุดจบ ผู้รับชมจะรับรู้ได้ถึงการแสดงออกทางวัจนภาษาและอวัจนภาษาซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่ายังมีภาพยนตร์ที่ใช้ตัวละครหลายคนในการดำเนินเรื่องอยู่ 2 เรื่อง นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter และ Parasite โดยมีตัวละครที่มีส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องมากกว่า 2 คนขึ้นไป ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับตัวละครเหล่านี้ทุกตัวละคร โดยให้เรื่องราวของตัวละครทั้งหมดสอดคล้องกันและเชื่อมโยงกันและกัน ตัวละครเหล่านี้ล้วนเป็นตัวละครในลักษณะกลม โดยตัวละครทั้งหมดมีความรู้สึกนึกคิดที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

ในส่วนของตัวละครแบน (Flat Character) จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการใส่ตัวละครที่มีส่วนในการช่วยเล่าเรื่อง โดยเป็นการใส่ตัวละครที่ช่วยให้ตัวละครหลักได้เกิดความตัดสินใจ หรือ ช่วยให้ตัวละครหลักได้พบกับปัญหาเพื่อให้เรื่องราวดำเนินต่อไป เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการใส่ตัวละคร Illayaal ตัวละครลูกสาวเข้าไปเพื่อช่วยให้การตัดสินใจของตัวละครมีความยากที่จะตัดสินใจมากขึ้น ทำให้ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจชัดเจน

จากการวิเคราะห์สามารถจำแนกตัวละครกลมและตัวละครแบนได้ดังตารางที่ 6.4

ตารางที่ 6.4 ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	ตัวละครกลม (Round Character)	ตัวละครแบน (Flat Character)	ตัวละครกลม (Round Character)
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	- ดุงบุญมี	- ป้าเงิน - ฮวย - ไต้ - ลิงสี	- ดุงบุญมี
The Tree of Life (2011)	- Jack	- พ่อ - แม่ - น้องชายคนกลาง	- Jack
Amour (2012)	- George	- Anne	- George
Blue Is The Warmest Colour (2013)	- Adele	- Emma	- Adele
Dheepan (2015)	- Dheepan - Yallini	- Illayaal	- Dheepan - Yallini
Shoplifters (2018)	- Osamu Shibata - Nobuyo Shibata - Hatsue Shibata - Aki Shibata - Shota Shibata	- Juri/Yuri	- Osamu Shibata - Nobuyo Shibata - Hatsue Shibata - Aki Shibata - Shota Shibata
Parasite (2019)	- Kim Ki-Teak - Kim Chung-Sook - Kim Ki-Jung - Kim Ki-Woo	- ครอบครัว Park - Geun Se - Moon Gwang	- Kim Ki-Teak - Kim Chung-Sook - Kim Ki-Jung - Kim Ki-Woo

6.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าภาพยนตร์ให้ความสำคัญต่อฉากของภาพยนตร์ที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครเป็นหลัก โดยมุ่งเน้นไปที่บ้านเรือนของตัวละคร รวมไปถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของตัวละคร ฉากเหล่านี้สามารถบ่งบอกถึงฐานะความเป็นอยู่ และการงานอาชีพของตัวละครได้ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์ทางภาพ นอกจากนี้ภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำยังใช้ช่วงเวลาของภาพยนตร์เป็นยุคสมัยปัจจุบัน โดยการมุ่งเน้นไปที่ยุคสมัยของปัจจุบันสามารถบ่งบอกถึงความเป็นอยู่การใช้ชีวิตในช่วงเวลานั้นได้ ผู้ชมสามารถพบเห็นสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน การเมืองในปัจจุบัน วัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ และศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ยังพบว่าภาพยนตร์ที่ใช้ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือ ภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการใช้ฉากที่เป็นฉากการกำเนิดของจักรวาล ฉากการสร้างโลกของพระเจ้า โดยใช้เทคนิคพิเศษของคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) ในการสร้างฉากเหล่านั้น เพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นภาพในจินตนาการของผู้สร้างมากขึ้น และเข้าใจเรื่องราวมากขึ้นอีกด้วย

สรุปได้ว่าภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่นั้นมีการมุ่งเน้นไปที่การใช้ฉากในการดำเนินชีวิตของตัวละครมากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปที่ฉากบ้าน ที่อยู่อาศัย และสภาพแวดล้อมของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมได้พบเห็นกับปัญหาที่ตัวละครเหล่านั้นได้พบเจอ รวมไปถึงการตัดสินใจของตัวละครที่มีต่อสถานที่อีกด้วย

ตารางที่ 6.5 ฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	ฉากที่เป็นธรรมชาติ	ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์	ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย	ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร	ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)	ป่า, ถ้ำ	-	-ยุคสมัยโบราณ -ยุคสมัยสุโขทัย -ยุคสมัยปัจจุบัน	ฉากสวนของบุญ บุญมี	-
The Tree of Life (2011)	ท้องทะเลกว้าง ทุ่งหญ้า ทะเลทราย	-	-ยุคไดโนเสาร์ -ยุคสมัยปี 1950-1970	บ้านในชนบท	-ฉากการกำเนิดจักรวาล -ฉากการสร้างโลกของพระเจ้า
Amour (2012)	-	ฉากภายในอพาร์ทเมนท์	ฉากยุคสมัยปัจจุบัน	ฉากภายในอพาร์ทเมนท์	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-	- ฉากภายในโรงเรียน - ฉากนิทรรศการ	ฉากยุคสมัยปัจจุบัน	ฉากภายในบ้าน	-
Dheepan (2015)	ฉากภูมิประเทศ	ฉากตึกอพาร์ทเมนท์	ฉากยุคสมัยปัจจุบัน	ฉากภายในห้องเช่า	-
Shoplifters (2018)	-	ฉากภายในรถ	ฉากยุคสมัยปัจจุบัน	ฉากภายในบ้านตัวละคร	-
Parasite (2019)	-	ฉากภายในรถ	ฉากยุคสมัยปัจจุบัน	- ฉากบ้านชั้นใต้ดิน - ฉากบ้านคนรวย - ฉากชั้นใต้ดินเก็บของ	-

6.1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์ในเชิงการสื่อความหมายที่หลากหลาย มีการใช้วัตถุหรือสิ่งของในภาพยนตร์เช่นการใช้ก้อนหินในเชิงสัญลักษณ์ของวัตถุนิยมในภาพยนตร์เรื่อง Parasite นอกจากนี้ยังมีการใช้การเปรียบเทียบระหว่างคนกับสัตว์ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Parasite มีการเปรียบเทียบความจนที่แอบกัดกินความรวยเหมือนพวกแมลงสาบ นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์ เช่น การใช้กลิ่นตัวเฉพาะบุคคลในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงสถานะชนชั้นในภาพยนตร์ โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการใส่สัญลักษณ์เรื่องของกลิ่นลงไป นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters มีการเปรียบเทียบความเป็นอยู่ของครอบครัวว่าเป็นฝูงปลาตัวเล็ก หากรวมกันก็จะกลายเป็นปลาฝูงใหญ่และสามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ และในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives มีการเปรียบเทียบสัตว์ที่เป็นลิง โดยเปรียบเทียบได้ว่าลิงเหล่านั้นก็เหมือนกับผีคอมมิวนิสต์ มักจะอยู่ตามป่าไม่เป็นหลักแหล่ง นอกจากนี้สัญลักษณ์ทางภาพยังสามารถเล่าเรื่องและตีความหมายได้ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan โดยมีภาพของช่างในลักษณะภาพ Montage สามารถเปรียบเทียบได้ถึงสภาวะจิตใจของตัวละครในขณะนั้น และนกพิราบในภาพยนตร์เรื่อง Amour ที่เปรียบเทียบได้เหมือนกับอิสระภาพทางความสุข นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่ใช้สัญลักษณ์ทางสีในการสื่อความหมายนั่นคือภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour เป็นเน้นการสื่อความหมายของสีผมของตัวละคร โดยจะสื่อความหมายในทางอารมณ์ของตัวละคร เนื่องจากในช่วงหลังของภาพยนตร์ตัวละครมีการเปลี่ยนสีผมและผู้รับชมจะสังเกตได้จากอารมณ์ของตัวละครที่เปลี่ยนไป

นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์ทางเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยมีการใช้เสียงคลื่นหัวใจภายในจากการขึ้นลิฟท์ของตัวละคร สัญลักษณ์เสียงนี้สามารถตีความหมายความรู้สึกรักของตัวละคร

สรุปได้ว่า ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่ที่มีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายโดยใช้การเปรียบเทียบกับสัตว์และสิ่งของเครื่องใช้ของตัวละคร สัญลักษณ์พวกนี้มักจะแทรกให้ผู้รับชมได้พบเห็นไม่บ่อยนัก แต่ผู้รับชมสามารถตีความหมายจากสัญลักษณ์เหล่านี้ได้

ตารางที่ 6.6 สัญลักษณ์ (Symbol) ในภาพยนตร์รางวัลทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	สัญลักษณ์ทางภาพ	สัญลักษณ์ทางเสียง	สัญลักษณ์ทางสี
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)	-สัตว์ลึงผี	-	-
The Tree of Life (2011)	-แสงดวงอาทิตย์	-เสียงคลื่นหัวใจ	-
Amour (2012)	-นกพิราบ	--	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-	-	-การใช้สีน้ำเงิน
Dheepan (2015)	-ช้างป่า	-	-
Shoplifters (2018)	-	-เสียงบทสนทนาเรื่องฝูงปลา	-
Parasite (2019)	-ก้อนหิน -แมลงสาบ -บ้าน	- เสียงการพุดถึงกลิ่นตัว	-

6.2 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์รางวัลทองคำในปี 2010-2019 (Film Language)

6.2.1 ขนาดภาพและมุมมอง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลทองคำในปี 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่า ขนาดภาพที่พบในภาพยนตร์รางวัลทองคำมีขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และกรุปช็อต ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง เลือกใช้ขนาดภาพในระยะไกล (LS) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงบรรยากาศของสถานที่ สถานที่เกิดเหตุ และภูมิประเทศของประเทศในภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น ฉากเปิดในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ทำให้ผู้รับชมได้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของประเทศศรีลังกา ทำให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความโหดร้ายของสงครามกลางเมืองจนทำให้ผู้คนต้องอพยพไปยังประเทศโลกที่ 1 นอกจากนี้ขนาดภาพไกลยังช่วยให้ผู้รับชมได้รู้สึกถึงความสบายตาในการมองเห็น และยังช่วยให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความสวยงามของธรรมชาติ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life และภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives ขนาดภาพปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกใช้มากที่สุด เนื่องจากขนาดภาพลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่สามารถดึงดูดสายตาคนดู ทำให้เห็นการเคลื่อนที่ของตัวละครได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง Parasite ช็อตที่ Kim Ki-Taek ขับรถให้คุณนายบ้าน Park ทำให้ผู้รับชมได้เห็นทั้งสีหน้าของ Kim และการกระทำของคุณนาย Park ที่ใช้เท้าขึ้นมาเหนือหัวพร้อมกับพุดจาถึงกลิ่นไม่พึงประสงค์ ทำให้ผู้รับชมได้เห็นองค์ประกอบทางการแสดงทั้งสองคนได้อย่างชัดเจน ขนาดภาพใกล้ (CU) ถูก

เลือกมาใช้เพื่อเน้นถึงรายละเอียดของเหตุการณ์และสีหน้าการแสดงของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ถูกส่งผลจากระยะภาพ เนื่องจากขนาดภาพใกล้มุ่งเน้นไปที่วัตถุหรือบางส่วนของวัตถุขยายให้เห็นรายละเอียดได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ขนาดภาพใกล้ยังเน้นไปที่อารมณ์ความใกล้ชิดของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร โดยมีการใช้ขนาดภาพใกล้แทบจะทั้งเรื่องเพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นรายละเอียดการแสดงทางสีหน้าของตัวละคร และภาพกรุปชอต (Group Shot) เป็นขนาดภาพชนิดหนึ่งในขนาดภาพปานกลาง ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายของความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยตัวละครมากกว่า 2 คนขึ้นไปร่วมอยู่ในเฟรมเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifter และ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite ทำให้ผู้รับชมได้เห็นความสัมพันธ์ของครอบครัวที่ใช้ชีวิตร่วมกัน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร

นอกจากนี้ยังมีขนาดภาพระยะไกลมาก (ELS) ขนาดภาพในลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่ใช้ในการเปิดเรื่อง หรือการเริ่มซีเคว้นส์ใหม่ในภาพยนตร์ ซึ่งขนาดภาพแบบนี้จะเป็นขนาดภาพที่มีความกว้างมาก ทำให้เห็นบริเวณสถานที่ทั้งหมด และยังมีขนาดภาพระยะใกล้มาก (ECU) เพื่อเน้นวัตถุหรือสิ่งของบางอย่างในภาพยนตร์ ซึ่งขนาดภาพทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้แต่ละขนาดมีภาษาหรือความหมายของภาพที่แตกต่างกัน และช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์เหมือนผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ไปพร้อม ๆ กับตัวละคร

มุกกล้องส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง ได้แก่ มุมระดับสายตา มุมสูง และมุมกล้องแทนสายตา ซึ่งมุกกล้องส่วนใหญ่ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มากที่สุด คือ มุมระดับสายตาเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากที่สุด ทำให้มุกกล้องที่ถูกถ่ายทำเป็นมุมมองในระดับสายตาของตัวละครและผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมุกกล้องลักษณะนี้เป็นมุกกล้องที่คนปกติทั่วไปเห็นสถานการณ์นั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ชื่อที่ Osamu นอนคุยกับ Aki การถ่ายทำถูกถ่ายทำในมุมต่ำ แต่ก็ยังคงเป็นการถ่ายในระดับสายตาของมนุษย์ที่กำลังนอนอยู่ ทำให้ผู้รับชมรู้สึกถึงการพูดคุยกันของตัวละครที่กำลังนอนสนทนากัน นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทำในมุกกล้องมุมสูง ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการที่จะสื่อความหมายของการใช้มุกกล้องมุมสูง โดยการ ใช้มุมสูงเพื่อให้ตัวละครดูเล็กลง และถูกกดขี่ ยกตัวอย่างเช่นในฉากการดูพลุดอกไม้ไฟในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับชมเห็นเพียงแค่ตัวละครที่เงยหน้ามองพลุเท่านั้น โดยจะสังเกตได้จากสภาพแวดล้อม

ของที่พักอาศัยตัวละคร จึงทำให้ฉากนี้เห็นถึงความต่ำต้อยของตัวละคร ความพ่ายแพ้ และความอ่อนแอจากภาพมุมสูง

นอกจากนั้นยังมีการเลือกใช้มุมกล้องในระดับมุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life เพื่อมุ่งเน้นให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของพระเจ้า และมุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิวที่เป็นมุมกล้องในระดับกึ่งแทนสายตาถึงเฟ้ามอง โดยมีการถ่ายผ่านไหล่ของตัวละครเพื่อให้ผู้รับชมได้รู้สึกถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour

ตารางที่ 6.7 ขนาดภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์ป่าล้มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	ขนาดภาพที่พบเห็นมากที่สุด (ตามลำดับ)	มุมกล้องที่พบเห็นมากที่สุด (ตามลำดับ)
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	- Long Shot - Medium Shot	- มุมระดับสายตา
The Tree of Life (2011)	- Medium Shot - Close Up	- มุมต่ำ - มุมระดับสายตา
Amour (2012)	- Long Shot - Medium Shot	- มุมระดับสายตา
Blue Is The Warmest Colour (2013)	- Close Up - Extream Close Up	- มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว - มุมระดับสายตา
Dheepan (2015)	- Long Shot - Medium Shot	- มุมระดับสายตา - มุมกล้องแทนสายตา
Shoplifters (2018)	- Long Shot - Medium Shot - Group Shot	- มุมระดับสายตา - มุมกล้องแทนสายตา - มุมสูง
Parasite (2019)	- Long Shot - Medium Shot - Close Up - Group Shot	- มุมระดับสายตา - มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว - มุมสูง

6.2.2 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลป่าล้มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยทฤษฎี (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าภาพยนตร์มีการใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) เพื่อให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมในการแสดงของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกเข้าถึงความคิดและอารมณ์ของตัวละคร โดยมีการ

ใช้มุมมองการถ่ายในรูปแบบของการถือถ่าย (Handheld) เพื่อให้ภาพเกิดความสั่นไหวมากขึ้น เปรียบได้เหมือนผู้รับชมเป็นผู้ติดตามเหตุการณ์อย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมมองแบบ ออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) ในภาพยนตร์ที่ต้องให้ผู้รับชมเป็นผู้ชมเท่านั้น ผู้รับชมเป็นผู้ ฝ้าสังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ และให้ผู้รับชมเป็นผู้ตัดสินใจเอาเอง ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His lives และ Amour โดยการถ่ายทำนั้นจะเน้นการตั้งกล้องนิ่ง ๆ (Static) โดยไม่มีการเคลื่อนกล้องแต่อย่างใด เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความคิดเองและเฝ้ามองเหตุการณ์ ตรงนั้นอย่างห่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างในการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ โดยผู้ สร้างสรรค์ภาพยนตร์บางท่านเลือกใช้การถ่ายทำสไตล์การเคลื่อนไหวของกล้องแบบต่อเรื่อง หรือ Long Take โดยเป็นการถ่ายต่อเนื่องและไม่มีการตัดต่อ เพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้นและ ติดตามเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความลุ้นระทึก ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ในฉากการบุกเดี่ยวทำลายรัง ใจของตัวเอกของเรื่อง

ตารางที่ 6.8 มุมมองและการเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	มุมมองแบบซัพเจกทีฟ (Subjective Camera Angle)	มุมมองแบบออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle)	แบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld)	แบบตั้งกล้องนิ่ง (Static)
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	-	✓	✓	✓
The Tree of Life (2011)	✓	-	✓	-
Amour (2012)	-	✓	-	✓
Blue Is The Warmest Colour (2013)	✓	-	✓	-
Dheepan (2015)	✓	-	✓	-
Shoplifters (2018)	✓	-	-	✓
Parasite (2019)	✓	-	✓	✓

6.2.3 องค์ประกอบด้านการแสดง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่า องค์ประกอบทางด้านการแสดงในภาพยนตร์มีการใช้การแสดงทางวจนภาษาในเชิงของคำพูดในการสื่อความหมายของเรื่องราวในภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น การใช้วจนภาษาในการสื่อความหมายของ Shota และ Osamu ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters โดยมีการพูดเปรียบเปรยถึงฝูงปลาในการอยู่รวมกันเป็นฝูง และยังมีการใช้วจนภาษาในภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง

พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการใช้อำนาจภาษาในการแสดงออกทางกิริยาท่าทางและอารมณ์ทางสีหน้า ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ในชอตตัวละคร Kim กำลังขับรถให้กับคุณนาย Park โดยมีการแสดงออกทางสีหน้าที่แสดงออกถึงความโกรธแค้น และการแสดงออกของ Dheepan ในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ในการร้องรำทำเพลงเพื่อแสดงความโกรธแค้นของตัวเอง รวมไปถึงการแสดงของ Nobuyo ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters อีกด้วย ซึ่งมีการไล่ระดับอารมณ์ความเสียใจไปเรื่อย ๆ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นการแสดงออกทางอำนาจภาษาในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังมีการใช้นักแสดงหน้าใหม่เพื่อให้เกิดความสมจริง รวมไปถึงนักแสดงรุ่นเก่าในวัยเกษียณไปแล้วเพื่อมาแสดงให้เกิดความสมจริงมากที่สุด เช่นภาพยนตร์เรื่อง Amour โดยใช้นักแสดงที่เคยโด่งดังในอดีตมารับบทเป็นคู่รักในวัยชรา และนักแสดงหน้าใหม่เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour ตัวละคร Adele ผู้สร้างสรรค์ต้องการความสมจริงมากที่สุดจึงให้เธอเล่นโดยอ่านบทเพียงรอบเดียว และภาพยนตร์เรื่อง Dheepan โดยผู้สร้างสรรค์ใช้นักแสดงที่มาจากประเทศศรีลังกาและเป็นผู้ประสบภัยจริง ๆ มาแสดงเป็นผู้ลี้ภัยสงครามกลางเมืองเพื่อให้เกิดความสมจริงมากที่สุด นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ยังพบว่าผู้สร้างสรรค์มีการใช้นักแสดงที่เคยร่วมงานมาแล้ว เพื่อให้เกิดความง่ายต่อการกำกับและการแสดง จากการวิเคราะห์พบภาพยนตร์ทั้งหมด 3 เรื่อง จาก 7 เรื่องคือภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonme Who Can Recall His Lives, ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters, และ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite

การแสดงออกทางอำนาจภาษาในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ จากการวิเคราะห์พบว่ามีการใช้การแสดงเพียงเล็กน้อยแต่ได้ผลอย่างมากในทางของภาษาภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ที่เป็นอำนาจภาษาของ Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส โดยได้อธิบายว่า การที่เราเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 20)

จากการวิเคราะห์จึงสรุปออกมาเป็นตารางที่ 6.9

ตารางที่ 6.9 องค์ประกอบด้านการแสดงในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	การแสดงออกทางวจนภาษา	การแสดงออกทางวจนภาษา
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	-การใช้นักแสดงมือสมัครเล่นเพื่อความสมจริง	- การใช้บทสนทนาภาษาอีสาน
The Tree of Life (2011)	-การพัฒนาสภาพจิตใจผ่านการแสดงออกทางอารมณ์	- การใช้บทสนทนา
Amour (2012)	-การใช้อดีตนักแสดงชื่อดังในวัยชราเพื่อความสมจริง	- การใช้บทสนทนา
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-การใช้นักแสดงมือสมัครเล่นเพื่อความสมจริง	- การใช้บทสนทนา -การค้นสด
Dheepan (2015)	-การใช้นักแสดงมือสมัครเล่นเพื่อความสมจริง -การเดินร่ำร้องเพลงแสดงเพื่อแสดงความโกรธแค้น	- การใช้บทสนทนา
Shoplifters (2018)	-การไล่ระดับอารมณ์ของตัวละคร -การใช้สัญลักษณ์ภาษามือ	- การใช้บทสนทนาเพื่อเปรียบเปรย
Parasite (2019)	-การแสดงความโกรธผ่านทางสีหน้า -ตัวละครปิดจุกเมื่อได้กลิ่นเหม็น แสดงออกถึงการแบ่งชนชั้น	- การใช้บทสนทนา

6.2.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์หัตถ์วิบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานให้ความสำคัญในด้านองค์ประกอบของแสงและเงา โดยแสงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์มีทั้งแสงที่เกิดจากธรรมชาติ และแสงที่เกิดจากดวงไฟที่ถูกจัดแสง โดยภาพยนตร์บางเรื่องมีการใช้แสงที่เกิดจากธรรมชาติเพื่อให้เกิดความสมจริงมากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives มีการใช้แสงธรรมชาติในช่วงเวลาของกลางวัน และภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life มีการใช้แสงธรรมชาติมากที่สุดในภาพยนตร์ 7 เรื่อง โดยมีการถ่ายทำให้เห็นดวงอาทิตย์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายว่าแสงสว่างนั้นมาจากพระผู้เป็นเจ้า นอกจากนี้โทนแสงและเงาที่ถูกใช้ในภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำส่วนมากเลือกใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ เนื่องจากภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ส่วนใหญ่แล้วเป็นภาพยนตร์ประเภท ความเป็นจริง และภาพยนตร์ประเภทเกี่ยวกับอาชญากรรม ผู้สร้างสรรค์มักจะเลือกใช้แสงสว่างเฉพาะจุดจึงทำให้เกิดเงามืด เพื่อช่วยให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความไม่น่าไว้วางใจ และมุ่งเน้นไปที่จุดสนใจเพียงไม่กี่จุดเท่านั้น

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่มีโทนแสงอยู่สองแบบทั้ง โลว์คีย์และไฮคีย์ คือภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters และ ภาพยนตร์เรื่อง Parasite สาเหตุที่มีการใช้โทนแสงสองแบบเพื่อสื่อความหมายในบางฉาก เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ภาพยนตร์มีช่วงเวลาหนึ่งที่เป็นช่วงเวลาความสุขของครอบครัว ผู้สร้างสรรคจึงใช้โทนแสงในแบบไฮคีย์ แต่พอถึงช่วงท้ายของภาพยนตร์ในฉากการสืบสวนสอบสวน ผู้สร้างสรรคมีการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์เพื่อให้บรรยากาศของภาพสื่ออารมณ์และความหมายกับผู้รับชม

นอกจากนั้นจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าลักษณะของแสงในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการใช้ลักษณะแสงนุ่มนวลเยอะที่สุดเพื่อให้เห็นความสวยงามของผิวของตัวละครและความอบอุ่นของความหมายของแสง โดยจะได้จากภาพยนตร์ที่ใช้การจัดแสงในรูปแบบของแสงไฮคีย์เท่านั้น เช่นในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life และ ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour

ตารางที่ 6.10 องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	แสงจากธรรมชาติ	แสงจากการจัดแสง	โทนแสงไฮคีย์ (High Key)	โทนแสงโลว์คีย์ (Low Key)	แสงนุ่มนวล (Soft Light)	แสงแข็ง กระด้าง
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	✓	-	-	✓	-	✓
The Tree of Life (2011)	✓	-	✓	-	✓	-
Amour (2012)	-	✓	-	✓	✓	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	✓	-	✓	-	✓	-
Dheepan (2015)	-	✓	-	✓	-	✓
Shoplifters (2018)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Parasite (2019)	✓	✓	✓	✓	✓	✓

6.2.5 องค์ประกอบด้านสี

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่า สีในภาพยนตร์เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ประกอบฉาก สีเสื้อผ้าของนักแสดง และสีของทรงผมของนักแสดง ซึ่งผู้สร้างสรรคต้องการให้สีเหล่านี้สื่อความหมายในทางภาษาภาพยนตร์และอารมณ์ความรู้สึก

ให้กับผู้รับชม ซึ่งสีส่วนใหญ่ที่พบมากที่สุดในภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง คือสีน้ำเงิน สีเหลือง สีแดง สีม่วง และสีเขียว โดยโทนสีส่วนใหญ่ที่พบเป็นสีในโทนเย็น สีเหล่านี้สามารถสื่อความหมายทางภาษาภาพยนตร์ได้ เช่นสี น้ำเงิน สื่อถึงความนุ่มลึก ความเยือกเย็น ความเศร้า จากภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour มีการใช้สีน้ำเงินมากที่สุด ซึ่งจะเห็นได้จากสีของฉาก สีของเสื้อผ้า และสีของทรงผมของนักแสดง นอกจากนี้ยังมีสีที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการใช้เพื่อสื่อความหมายนัยยะแฝงนั่นคือสีฉูดฉาด เช่น สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้สื่อถึงความรุนแรง ความเร่าร้อน และความเสนาหา ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ในฉากการทำงานเป็นสาวขายบริการของ Aki และในภาพยนตร์เรื่อง Dheepan ตัวละครอยู่ในห้องที่เป็นสีแดงพร้อมกับอารมณ์ความโกรธภายในจิตใจ รวมไปถึงสีของเลือดที่อยู่บนเสื้อของตัวละคร

จากการวิเคราะห์สามารถนำแจกโทนสีในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำได้ดังตารางที่ 6.11

ตารางที่ 6.11 องค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	สีโทนร้อน	สีโทนเย็น
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	-สีของฉาก : สีเหลือง, สีม่วง -สีของเสื้อผ้า : สีแดง, สีส้ม	-สีของฉาก : สีน้ำเงิน, สีเขียว -สีของเสื้อผ้า : สีฟ้า, สีน้ำเงิน -สีจากเทคนิคพิเศษ : สีน้ำเงิน
The Tree of Life (2011)	-สีของฉาก : สีเหลือง -สีของเสื้อผ้า : สีส้ม	-สีของฉาก : สีเขียว, สีน้ำเงิน -สีของเสื้อผ้า : สีเขียว, สีฟ้า, สีน้ำเงิน
Amour (2012)	-สีของฉาก : สีเหลือง, สีส้ม -สีของเสื้อผ้า : สีเหลือง	-สีของฉาก : สีน้ำเงิน -สีของเสื้อผ้า : สีเขียว, สีน้ำเงิน, สีฟ้า
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-สีของฉาก : สีเหลือง -สีของเสื้อผ้า : สีส้ม	-สีของฉาก : น้ำเงิน -สีของเสื้อผ้า : น้ำเงิน
Dheepan (2015)	-สีของฉาก : สีเหลือง, สีส้ม -สีของเสื้อผ้า : สีแดง, สีส้ม -สีจากการจัดแสง : สีแดง	-สีของฉาก : สีน้ำเงิน, สีฟ้า -สีของเสื้อผ้า : สีน้ำเงิน
Shoplifters (2018)	-สีของฉาก : สีส้ม -สีของเสื้อผ้า : สีส้ม, สีแดง, สีเหลือง -สีจากการจัดแสง : สีแดง, สีชมพู	-สีของฉาก : สีน้ำเงิน -สีของเสื้อผ้า : สีฟ้า, สีน้ำเงิน -สีจากการจัดแสง : สีน้ำเงิน, สีม่วง
Parasite (2019)	-สีของฉาก : สีเหลือง -สีของเสื้อผ้า : สีจากการจัดแสง : สีส้ม, สีเหลือง	-สีของฉาก : สีเขียว, สีน้ำเงิน -สีของเสื้อผ้า : สีน้ำเงิน, สีเขียว

6.2.6 องค์ประกอบด้านเสียง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าเสียงในภาพยนตร์มีส่วนสำคัญอย่างมาก ทำให้ภาพยนตร์มีความสนุกตื่นเต้นมากขึ้น และยังช่วยให้ผู้รับชมได้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายโดยผ่านเสียงสนทนาของตัวละคร เสียงประกอบ และเสียงดนตรี

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เสียงบทสนทนาเป็นเสียงหลักเพื่อให้ผู้รับชมได้เข้าใจและรับรู้ของความเป็นไปของภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ช่วยในการเล่าเรื่องช่วยในการสื่อความหมายอารมณ์และความรู้สึก เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite ภาพยนตร์มีการใส่เสียงประกอบของเสียงฝน เพื่อย้ำเตือนผู้ชมว่าฝนกำลังตกหนัก และเหตุการณ์ต่อไปที่จะเกิดขึ้นคือน้ำท่วมขังพื้นที่บ้านของตัวละคร นอกจากนี้เสียงประกอบยังช่วยในการสื่อความหมายนัยยะที่แอบแฝงในภาพยนตร์อีกด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ในตอนที่ตัวละคร Jack กำลังขึ้นลิฟท์ เสียงประกอบภายในลิฟท์เป็นเสียงเครื่องตรวจคลื่นหัวใจในโรงพยาบาล สามารถตีความหมายได้ว่าตัวละครกำลังประสบปัญหาบางอย่างที่กวนใจ นอกจากนี้ยังมีเสียงดนตรี (Music) เพื่อสื่อความหมายและช่วยกระตุ้นอารมณ์ให้กับผู้ชม โดยมีการใช้เสียงดนตรีประเภทวงออร์เคสตรา เสียงดนตรีคลาสสิก และเสียงร้องประสานเสียง จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่ามีภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวที่ใช้เสียงดนตรีเป็นเสียงเงียบ คือภาพยนตร์เรื่อง Amour โดยมีการใช้เสียงเงียบในช่วงของ End Credit การใช้เสียงเงียบในแบบนี้เพื่อช่วยให้ความรู้สึกของผู้รับชมเกิดความสะเทือนใจ ความสงบ และความไว้อาลัย

นอกจากนั้นยังพบว่ามีภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่ใช้เสียงบรรยาย (Voice Over) ในการช่วยเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ที่มีการใช้เสียงพากย์บรรยายของตัวละครเล่าเหตุการณ์ความคิดและความรู้สึกต่าง ๆ ลงไปในภาพยนตร์เพื่อช่วยให้ผู้รับชมเกิดความสนใจและติดตามเรื่องราวไปในเวลาเดียวกัน

จากการวิเคราะห์สามารถแบ่งองค์ประกอบด้านเสียงได้ดังตารางที่ 6.12

ตารางที่ 6.12 องค์ประกอบด้านเสียงในภาพยนตร์ป่าลัมทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	เสียงบทสนทนา (Dialogue)	เสียงดนตรี (Music)	เสียงประกอบ (Sound Effect)
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	- เสียงสนทนาภาษาไทยอีสาน ของตัวละคร	- เสียงเครื่องดนตรีอีสาน - เสียงดนตรีร็อค	- เสียงบรรยากาศ - เสียงจ๊กจั่น
The Tree of Life (2011)	- เสียงสนทนาภาษาอังกฤษ - เสียงบรรยาย	- เสียงร้องประสานเสียง - เสียงดนตรีคลาสสิก - เสียงวงออร์เคสตรา	- เสียงบรรยากาศ - เสียงสวดมนต์ - เสียงคลื่นหัวใจ
Amour (2012)	- เสียงสนทนาภาษาฝรั่งเศส	- เสียงเปียโน - เสียงเจียบ	- เสียงบรรยากาศ
Blue Is The Warmest Colour (2013)	- เสียงสนทนาภาษาฝรั่งเศส	- เสียงกลองลั่นเหล็ก - เสียงเพลงประเภทลาติน, รุมบา - เสียงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์	- เสียงบรรยากาศ
Dheepan (2015)	- เสียงสนทนาภาษาฝรั่งเศส - เสียงสนทนาภาษาสิงหล	- เสียงดนตรีเพลงศรีลังกา - เสียงดนตรีคลาสสิก	- เสียงบรรยากาศ
Shoplifters (2018)	- เสียงสนทนาภาษาญี่ปุ่น	- เสียงดนตรีคลาสสิก, เสียง เปียโน, เสียงกีตาร์	- เสียงบรรยากาศ - เสียงฝนตก - เสียงพลุดอกไม้ไฟ
Parasite (2019)	- เสียงสนทนาภาษาเกาหลี - เสียงบรรยาย	- เสียงดนตรีคลาสสิก, เปียโน - เสียงวงออร์เคสตรา	- เสียงบรรยากาศ - เสียงฝนตก

6.2.7 องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพ

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลป่าลัมทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ด้วยทวิบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) พบว่าผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continue Cutting) การตัดต่อภาพยนตร์ในประเภทนี้จะคำนึงถึงความต่อเนื่อง ความสัมพันธ์กันระหว่างชอตต่อชอตเช่นองค์ประกอบภาพ การเคลื่อนที่ของตัวละคร ตัวละครมองเวลา ทิศทางการมอง การตัดต่อแบบนี้จะช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่ถูกถ่ายทำในแต่ละชอต ทำให้การเล่าเรื่องไม่มีสะดุด นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ยังพบว่ามีภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่มีการตัดต่อแบบเรียบเรียง ซึ่งวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง โดยมีภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life เพียงเรื่องเดียวที่มีการตัดต่อแบบเรียบเรียงโดยอาศัยเสียงบรรยาย

ภาพเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง ซึ่งการตัดต่อในรูปแบบนี้มักจะพบในภาพยนตร์ที่เป็นประเภทสารคดีหรือข่าวสารคดี การตัดต่อรองลงมาจาก การตัดต่อแบบต่อเนื่องคือการตัดต่อแบบ Jump Cutting โดยการตัดต่อแบบ Jump Cutting เพื่อให้เกิดความไม่ต่อเนื่อง มีการผ่านเวลาในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังพบการใช้เทคนิคพิเศษในการเชื่อมต่อชอตภาพหรือการใช้เทคนิคพิเศษในการเรียบเรียงชอต พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง Parasite โดยมีการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบ Cross Cutting และการตัดต่อแบบ Dynamic Cutting เพื่อช่วยในการสร้างความตื่นเต้นและอารมณ์ในภาพยนตร์

นอกจากนั้นการตัดต่อในรูปแบบต่อเนื่องยังช่วยให้การเล่าเรื่องเป็นไปตามเวลาจริงในภาพยนตร์ (Universal Time) โดยให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทางอารมณ์และการพัฒนาในปัญหาของตัวละคร เนื่องจากภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่มุ่งเน้นถึงปัญหาของสังคม ผู้รับชมจะรับรู้ถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร ไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมตัวละครและเนื้อหามากขึ้น

ตารางที่ 6.13 องค์ประกอบด้านการตัดต่อในภาพยนตร์ปาล์มทองคำ 2010-2019

ชื่อภาพยนตร์	การตัดต่อแบบ Complilation Cutting	การตัดต่อแบบ Continue Cutting	การตัดต่อแบบ Cross Cutting	การตัดต่อแบบ Jump Cutting	การตัดต่อแบบ Dynamic Cutting	การตัดต่อแบบ Metaphorical Cutting	การตัดต่อแบบ Match Cutting
Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)	-	✓	-	-	-	-	-
The Tree of Life (2011)	✓	-	-	✓	-	-	-
Amour (2012)	-	✓	-	-	-	-	-
Blue Is The Warmest Colour (2013)	-	✓	-	✓	-	-	-
Dheepan (2015)	-	✓	-	✓	-	-	-
Shoplifters (2018)	-	✓	-	-	-	-	-
Parasite (2019)	-	✓	✓	✓	✓	✓	-

6.3 อภิปรายผล

การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์มีความจำเป็นที่ต้องใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ให้ผู้รับชมได้เข้าใจเรื่องราวได้ง่าย และยังส่งผลต่อสภาพของสังคม การเสียดสีสังคมโดยแฝงนัยยะของการเล่าเรื่องผ่านทางโครงเรื่อง แก่นแนวคิด ฉาก ตัวละคร ความขัดแย้ง และสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ รวมถึงไปการใช้องค์ประกอบทางภาษาภาพยนตร์ เช่น องค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านการตัดต่อและเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้เกิดเรื่องราว การสื่อสารทางอารมณ์ และความหมายผ่านองค์ประกอบทางด้านภาษาภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

6.3.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่ามีรูปแบบของการเล่าเรื่องที่เหมือนกัน โดยมีการเล่าเรื่องเป็นรูปแบบของทฤษฎี Freytag's Pyramid ของ Gudaf Freytag โดยมีโครงสร้างแบบตัว V กลับหัว (Inverted V) โดยจะมีการเริ่มจากการเปิดเรื่อง (Exposition) คือเป็นการเปิดเรื่องราวเพื่อชักจูงผู้รับชม โดยมีการเปิดตัวละคร การแนะนำตัวละคร การเปิดอาชีพของตัวละคร และการใช้ชีวิตประจำวัน ต่อจากการเปิดเรื่องก็จะเป็นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) โดยจะให้ตัวละครได้พบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างคาดไม่ถึง และจะส่งผลให้ตัวละครมีความจำเป็นในตัดสินใจต่อการกระทำจนนำไปสู่ภาวะวิกฤติ (Climax) คือภาวะที่ถึงจุดแตกหักของปัญหา โดยให้ตัวละครเกิดความสับสนในใจและมีความจำเป็นที่จะต้องตัดสินใจในการกระทำซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครได้พบกับจุดจบ และเมื่อตัวละครได้พบกับจุดจบจุดแตกหักแล้วภาพยนตร์จะส่งไปยังภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือวิกฤติที่เกิดขึ้นได้ผ่านไปแล้วได้คลี่คลายอย่างสมบูรณ์ ตัวละครยอมรับการตัดสินใจของตัวเอง ยอมรับชะตากรรมและผลกระทบจากสิ่งที่ตัวเองได้ตัดสินใจจนนำไปสู่โครงสร้างสุดท้ายคือการยุติเรื่องราว (Ending)

1) การใช้แก่นแนวคิดในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

การใช้แก่นแนวคิดในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์มีการใช้แก่นแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและแก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งเป็นแก่นความคิดที่เป็นหลักของความเป็นมนุษย์ โดยจะมุ่งเน้นไปยังตัวละครหลักของภาพยนตร์

(Focus On Charactor) เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Parasite เรื่องราวของครอบครัว Kim ที่มีฐานะยากจน และต้องการที่จะดันตัวเองไปยังฐานะที่ร่ำรวยกว่า โดยมีการทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดใน ฐานะชนชั้นล่าง ซึ่งการกระทำในรูปแบบนี้เป็นการกระทำตามสันชาตญาณของมนุษย์ กล่าวคือเป็น ธรรมชาติของมนุษย์ การใช้แก่นความคิดเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Boggs (1987 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรกุลวงษ์, 2553) โดยได้แบ่งแก่นความคิดออกเป็น 5 ประเภท คือ แก่นเรื่องเกี่ยวกับ ศิลธรรม แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์ สังคม และแก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา

2) การใช้การเล่าเรื่องโดยมุ่งเน้นไปยังตัวละครในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ
การใช้การเล่าเรื่องโดยมุ่งเน้นไปยังตัวละครในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ ทั้งหมด 7 เรื่องพบว่าส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์ให้ความสำคัญในการสร้างตัวละครในรูปแบบของ ตัวละครกลม โดยมีการสร้างให้ตัวละครมีความคิด มีการตัดสินใจ โดยจะมีการสร้างตัวละครอย่าง น้อย 1-2 คนเพื่อเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังมีตัวละครรองที่เป็นรูปแบบของตัว ละครแบน ตัวละครเหล่านี้จะช่วยพัฒนาเหตุการณ์ในภาพยนตร์ จะช่วยให้ตัวละครหลักต้อง ตัดสินใจในการกระทำเพื่อนำเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤติ ตัวละครประเภทกลมคือตัวละครที่มี ลักษณะนิสัยหลายด้าน มีการพลิกแพลงทางอารมณ์ หรือพฤติกรรมได้ง่าย ทำให้คนดูสับสนกับ การแสดง ตัวละครประเภทนี้จะทำให้คนดูเกิดความประหลาดใจต่อการตัดสินใจของเขา คาดเดา ได้ยาก และทำให้ประหลาดใจเสมอ (ประพนธ์ ตติยวรกุลวงษ์, 2553)

3) ความขัดแย้งในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

ในส่วนของความขัดแย้งในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำพบว่ามีการใช้ความ ขัดแย้งในรูปแบบของความขัดแย้งภายในจิตใจ โดยเป็นการสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจให้กับ ตัวละคร เพื่อให้ตัวละครเกิดการตั้งคำถามภายในจิตใจตัวเอง เป็นการสร้างความขัดแย้งให้ตัวละคร พบกับเหตุการณ์และนำไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์จนนำไปสู่ภาวะวิกฤตของโครงเรื่อง นอกจากนี้จาก การวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง ยังพบว่า ผู้สร้างสรรค์ใช้ความขัดแย้ง ภายในจิตใจของตัวละครที่มีอายุตั้งแต่ 30-50 ปีขึ้นไป ซึ่งตัวละครเหล่านี้ล้วนเป็นตัวละครที่มีฐานะ ยากจนไปถึงฐานะปานกลาง ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญเรื่องของการดิ้นรนเอาตัวรอดจากสภาพ ของสังคม โดยจะสังเกตได้จากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life ตัวละคร Jack ในวัย กลางคนที่มีความขัดแย้งในจิตใจเรื่องการตัดสินใจกับทางเลือกชีวิตตัวเองในวัยเด็ก ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters และภาพยนตร์เรื่อง Parasite ตัวละครมีความขัดแย้งภายในจิตใจที่

เหมือนกัน คือตัวละครต้องตัดสินใจเลือกระหว่างการเอาตัวรอดจากความยากจน จึงทำทุกวิถีทาง เพื่อให้ตัวเองอยู่รอดโดยไม่สนเรื่องของศีลธรรมและกฎหมาย ผู้สร้างสรรค์ได้เน้นการให้ตัวละคร จำเป็นต้องเลือกในการตัดสินใจกระทำเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดในสภาพของสังคม สามารถสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคมใน โลกและความทุกข์ของคน ชนชั้นล่าง

4) องค์ประกอบของฉากในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

ในส่วนองค์ประกอบของฉากในการเล่าเรื่อง จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัล ปาล์มทองคำพบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครเป็น หลัก โดยมุ่งเน้นไปยังบ้าน ที่อยู่อาศัย และสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตของตัวละคร ซึ่งฉากเหล่านี้ สามารถบ่งบอกถึงฐานะของตัวละคร และอาชีพของตัวละครได้ โดยผู้สร้างสรรค์มักจะให้เรื่องราว ของตัวละครเกิดขึ้นที่พักอาศัย บรรยากาศรอบข้างของตัวละครในเรื่อง รวมไปถึงสภาพความเป็น อยู่ของตัวละคร หากดูจากสภาพแวดล้อมของตัวละครแล้วสามารถวิเคราะห์ได้อีกว่า ผู้ สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ทางสังคมของประเทศนั้น ๆ ในรูปแบบของการ เสียสละสังคมหรือสะท้อนสังคม เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้รับชม เห็นถึงสภาพของชนชั้นล่างในประเทศญี่ปุ่น ความเหลื่อมล้ำทางสังคมจนรวมไปถึงสวัสดิการของ รัฐที่ไม่ได้สนใจประชาชนมากนัก หรือแม้กระทั่งการละทิ้งปล่อยปละละเลยผู้สูงอายุและความไม่ สนใจที่จะดูแลพวกเขา ซึ่งสภาพความเป็นอยู่ที่อยู่ในฉากของภาพยนตร์สามารถกล่าวถึงสังคมของ ประเทศนั้น ๆ ว่าทุกวันนี้ไร้ซึ่งความยุติธรรม ขาดความเท่าเทียม และความเหลื่อมล้ำทางสังคมเป็น ต้น

5) สัญลักษณ์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่พบว่ามีการใช้ สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทางภาพ เช่น การทำให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัด ๆ เช่นการใช้สีน้ำเงินใน ภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour โดยมีการใช้สีน้ำเงินในทุก ๆ ฉาก การใช้สีสามารถ ช่วยให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความหมายที่ถูกแฝงในภาพ โดยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า ความสงบนิ่ง และความสุขุม นอกจากนั้นยังมีการใช้สัญลักษณ์ทางเสียงโดยมีการใช้เสียงของ สัญลักษณ์เสียงหัวใจในขณะที่ตัวละครกำลังขึ้นลิฟท์ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยมีการใช้ เสียงเพื่อสื่อความหมายของสภาวะจิตใจของตัวละคร การใช้สัญลักษณ์เหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิด

เรื่องของการเล่าเรื่องโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นชุดสัญญาณ (Set of Signs) โดยใช้เพื่อสร้างความหมายแทนของจริง (Object) ในตัวบทหรือบริบทนั้น ๆ

6.3.2 ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019

ต่อไปจะเป็นการอภิปรายผลการวิจัยภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019

1) การสื่อสารในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

การสื่อสารในภาพยนตร์จำเป็นต้องพึ่งเครื่องมือสื่อสาร โดยอาศัยองค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง (Image and Sound) ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งภาพยนตร์สามารถสื่ออารมณ์ ความหมาย และความรู้สึกของผู้รับชมได้โดยอาศัยองค์ประกอบเหล่านี้ เพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่งที่เรียกว่า “ภาษาภาพยนตร์” ภาษาภาพยนตร์ยังมีการสื่อความหมายที่เป็นวจนภาษา (Verbal Language) หมายถึงภาษาพูดภาษาเขียนที่สามารถเข้าใจได้เช่นคำพูด การสนทนา และอีกอย่างคืออวจนภาษา (Non-verbal Language) หมายถึงภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยค คำพูด เช่นการใช้สีหน้า การใช้สัญลักษณ์ ท่าทางการแสดง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552) ฉะนั้น องค์ประกอบต่าง ๆ ในภาษาภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งกลางไปยังผู้รับชม จากทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับภาษา ภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับการสื่อสารด้วยภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ ซึ่งภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการสื่อสารผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น องค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านการตัดต่อ องค์ประกอบด้านแสงและเงา รวมไปถึงองค์ประกอบด้านเสียง จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 สามารถนำองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์มาอภิปรายผลได้ดังนี้

2) องค์ประกอบด้านภาพในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

การใช้องค์ประกอบด้านภาพในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการใช้ขนาดภาพไกล (LS) เพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นถึงสถานที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ รวมไปถึงบรรยากาศของสถานที่ และภูมิประเทศของฉาก การใช้ขนาดภาพขนาดปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในผลงานรางวัลปาล์มทองคำมากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปเพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบของการเคลื่อนไหว และเคลื่อนไหว เป็นขนาดภาพที่สามารถดึงดูดสายตาคนดูได้มากที่สุดและยังมีการใช้ขนาดภาพใกล้ (CU) เพื่อเน้นให้เห็นอารมณ์สีหน้าของนักแสดง ซึ่งการใช้ขนาดภาพใกล้ทำให้ผู้รับ

ชมได้เห็นถึงองค์ประกอบของการแสดง ให้ผู้รับชมได้เห็นถึงการใช้อัจฉริยะทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดภาษาภาพยนตร์ที่ว่าด้วยอัจฉริยะ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552) นอกจากนี้ในส่วนของมุมมองกล้องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการใช้มุมมองในระดับสายตามากที่สุด เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ภาพยนตร์มีความสมจริงซึ่งมุมมองในระดับสายตาช่วยให้ผู้รับชมได้เห็นถึงมุมมองของตัวละครรวมไปถึงทำให้ผู้รับชมได้ใกล้ชิดกับตัวละคร และยังมีการใช้มุมมองในมุมสูงเพื่อสื่อความหมายถึงความต่ำต้อย ความพ่ายแพ้ของตัวละคร

3) องค์ประกอบด้านมุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

ในส่วนขององค์ประกอบด้านมุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) เพื่อให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมในการแสดงของตัวละคร ช่วยให้ผู้รับชมเข้าถึงความรู้สึก อารมณ์ และความคิดของตัวละคร โดยมีลักษณะการเคลื่อนไหวของกล้องในรูปแบบของการถือถ่าย (Handheld) เพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นถึงการแสดงของตัวละครและเข้าใจในวัจนภาษาและอวัจนภาษาซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องของภาษาภาพยนตร์

4) องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

ในส่วนขององค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำพบว่าแสงส่วนใหญ่ที่ใช้ในภาพยนตร์เป็นแสงที่มาจากธรรมชาติและแสงที่ถูกจัดแสงจากดวงไฟ โดยพบว่าแสงที่มาจากธรรมชาตินั้น ผู้สร้างสรรค์จะใช้แสงธรรมชาติในช่วงเวลากลางวันในภาพยนตร์เพื่อก่อให้เกิดความสมจริงมากที่สุด โดยจะมีเพียงช่วงเวลากลางคืนเท่านั้นที่มีการใช้แสงจากหลอดไฟ โดยการใช้อย่างสร้างสรรค์เพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ในรางวัลปาล์มทองคำ พบว่าแสงสว่างในช่วงกลางวันให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่น ความสงบ โดยจะมีโทนแสงในโทนไฮคีย์เป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีการใช้แสงในโทนโลว์คีย์ในบางฉากของภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์พบว่าการใช้แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์สื่อความหมายได้หลายรูปแบบเช่น การสื่อความหมายถึงความไม่น่าไว้วางใจ ความอันตราย โดยมักจะมีลักษณะทิศทางของแสงในรูปแบบของแสงข้าง (Side Light) นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์พบว่าการใช้สีในภาพยนตร์นั้น ผู้สร้างสรรค์มีความต้องการแฝงนัยยะความหมายเข้าไปด้วย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour โดยมีการใช้สีน้ำเงินในส่วนของฉาก เสื้อผ้า และสีผมของตัวละคร โดยสีน้ำเงินมีความหมายของ

ความสุขุม สงบนิ่ง และความเศร้าระทม ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

5) องค์ประกอบด้านเสียงและการตัดต่อในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ

นอกจากนั้นในส่วนขององค์ประกอบด้านเสียงและการตัดต่อในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบของเสียงและการตัดต่อนั้นช่วยในการเล่าเรื่องในรูปแบบของอวัจนภาษา เช่น เสียงของคลื่นหัวใจภายในลิฟท์ ซึ่งเสียงนี้สามารถบ่งบอกได้ถึงความรู้สึกของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้ได้โดยไม่ต้องเห็นเหตุการณ์ นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงประกอบฉากเพื่อสื่อถึงสภาวะของเหตุการณ์ เช่น มีการใส่เสียงฝนที่ตกลงมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้บ้านเรือนของตัวละครน้ำท่วม ซึ่งเสียงเหล่านี้เป็นเสียงของอวัจนภาษาที่สามารถบ่งบอกถึงภาษาในภาพยนตร์ได้ ในส่วนขององค์ประกอบด้านการตัดต่อในภาพยนตร์ยนต์รางวัลปาล์มทองคำใช้การตัดต่อในลักษณะของการตัดต่อแบบต่อเนื่อง เนื่องการผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของช็อตภาพยนตร์ ทำให้เห็นถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ การเคลื่อนที่ของตัวละคร ทำให้การเล่าเรื่องไม่มีสะดุดและยังช่วยให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ง่าย

6.4 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

6.4.1 การศึกษาการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 เป็นการศึกษาเพื่อให้เห็นแนวทางของรูปแบบการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์หรือผู้กำกับภาพยนตร์นำไปใช้ในกระบวนการการผลิตภาพยนตร์ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ได้

6.4.2 งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางให้กับผู้ชมที่มีความสนใจในสื่อภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ ที่มีความใกล้เคียงเช่นละครโทรทัศน์ นำไปใช้ในการวิเคราะห์และวิพากษ์ภาพยนตร์ได้

6.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

6.5.1 ควรมีการศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และภาษาภาพยนตร์ในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศอื่น ๆ เพื่อได้ทราบถึงการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

6.5.2 ควรมีการศึกษาภาพยนตร์โดยใช้ทฤษฎี และแนวคิดที่สำคัญอื่น ๆ เช่น แนวคิดเรื่องของการสะท้อนสังคม ทฤษฎีสัญญาวิทยา และแนวคิดทฤษฎีประพันธกร เป็นต้น เพื่อให้ทราบถึงการสื่อสารภาพยนตร์ในมุมมองอื่น ๆ



บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. (2557). *ภาพยนตร์ : ทฤษฎี วิจัย และวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: บู้คนรี.
- ชนาพร มหาศรี. (2562). *การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ณัฐวุฒิ แสงชูวงษ์. (2562). *ทำไมหนังชนะจากคานส์ถึงไม่ได้ออสการ์*. สืบค้นจาก <https://www.gqthailand.com/culture/article/whydont-cannesfilms-win-oscars>
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 1(1), 20-29.
- นักเรียนหนัง. (2556, 29 สิงหาคม). Film Form.... ตอนที่ 2 : Principle of Film Form [Web log message]. สืบค้นจาก <http://fmstudy.blogspot.com/2013/08/fm103-film-aesthetics-film-form-2.html>
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2533). *ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.
- บุญโชค พานิชศิลป์. (2560). *Cannes Film Festival: ปาล์มทองคำ ตัวเต็ง และคนหน้าเดิม*. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/cannes-film-festival-2017-3/>
- ปัทมรัตน์ ธรรมกวินทิพย์. (2556). *การผจญภัยของวีรบุรุษ : กรณีศึกษาจากพระอภัยมณี* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ประพนธ์ ตติยวรวงศ์. (2553). *การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ปิยวรรณ จิตสำราญ. (2554). *การเล่าเรื่องและสื่อความหมายภาพยนตร์เอเชียน์ตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์. (2551). *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภาณิชา พิมพ์ทองงาม. (2560). *ความรุนแรงที่ปรากฏในละครชุด Club Friday The Series 9* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- ภูร นิยมมล. (2556). *หนังสือเรียนประกอบวิชาการจัดแสงสำหรับภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรรณิ์ ตำราญเวทย์, และกำจร หลุยยะพงศ์. (2556). *เอกสารการสอนการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง*.
 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาราช
- อายุวัฒน์ รงคประยูร. (2557). *เอกสารประกอบการสอนวิชาผลิตภาพยนตร์และวิตทัศน์ 1*.
 ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2556). *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี:
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาราช.
- Audiard, J. (Director). (2015). *Dheepan* [Motion picture]. France: UGC Distribution.
- Blacker, I. R. (1998). *The Element of Screenwriting : A Guide For Film And Television Writers*.
 New York: Collier Book.
- Bong, J. (Director). (2019). *Parasite* [Motion picture]. Korea: CJ Entertainment.
- Ford, J. (1956). *The Searchers* [Motion picture]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Haneke, M. (Director). (2012). *Amour* [Motion picture]. France: Les Films du Losange.
- Kechiche, A. (Director). (2013). *Blue Is The Warmest Colour* [Motion picture]. France: Wild
 Bunch.
- Koreeda, H. (Director). (2018). *Shoplifters* [Motion picture]. Japan: GAGA Pictures.
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [Motion picture]. USA: Warner Bros. Pictures.
- Malick, T. (Director). (2011). *The Tree of Life* [Motion picture]. USA: Fox Searchlight Pictures.
- Miller, G. (Director). (2015). *Mad Max: Fury Road* [Motion picture]. Australia: Village
 Roadshow Pictures.
- Swapp, J. (2014). *The Hero's Journey – Glove and Boots*. Retrieved from
<http://justinswapp.com/heros-journey-glove-boots/>
- Tarantino, Q. (Director). (2003). *Kill Bill: V.1* [Motion picture]. USA: Miramax Films.
- Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Motion picture]. USA: Warner Bros.
 Pictures, & Sony Pictures Releasing.
- Weerasethakul, A. (Director). (2010). *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live* [Motion
 picture]. Thailand: Match Factory.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ประจักษ์ วงษ์ศรีแก้ว
วัน เดือน ปีเกิด	4 มิถุนายน 2536
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิทัศน์, 2558 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์, 2564
ที่อยู่ปัจจุบัน	471/182 หมู่บ้านดีดีโฮม ซอยประชาสามัคคี ตำบลในคลองบางปรก อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ