**รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์**

**เรื่อง**

# สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม : เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย

Intertexuality between films and paintings : A Comparison between Western films and Thai films


**โดย**

**ผศ. ดร. ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค**



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



**สนับสนุนทุนวิจัยโดย**

**สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต**

**พ.ศ. 2560**

สัญญาเลขที่ 82/2557

**รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์**

**เรื่อง**

# สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม : เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย

Intertexuality between films and paintings : A Comparison between Western films and Thai films


**โดย**

**ผศ.ดร. ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค**



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



**สนับสนุนทุนวิจัยโดย**

**สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต**

**พ.ศ. 2560**

# บทสรุปเชิงนโยบายสำหรับผู้บริหาร

## ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ไทยคือส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (creative economy) หรือระบบเศรษฐกิจที่ถูกขับเคลื่อนด้วยพื้นฐานองค์ความรู้ การคิด วิเคราะห์ วิจัย ที่ก่อให้เกิดเป็นทรัพย์สินทางปัญญา โดยเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นจะเชื่อมโยงกับ ศิลปะ วัฒนธรรมและนวัตกรรมสมัยใหม่ โดยประเทศไทยได้ประกาศให้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นวาระแห่งชาติมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552

ปัจจุบันวงการภาพยนตร์ในระดับสากลมีการแข่งขันกันสูง เพราะนานาชาติตระหนักดีว่าภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของการส่งออก ที่นอกจากสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจและยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นหลายๆประเทศจึงเร่งส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์ โดยมิได้มุ่งหวังสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังมุ่งหวังเรื่องการผลักดันให้ศิลปวัฒนธรรมของชาติเป็นที่รู้จักในวงกว้างด้วย

วงการภาพยนตร์ในประเทศฝั่งตะวันตกยุคปัจจุบัน มีการตื่นตัวเรื่องการสร้างภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับศิลปะกันมาก ซึ่งหลายเรื่องก็ประสบความสำเร็จด้วยดี จนสามารถสร้างผลกำไรงดงามแก่ผู้ผลิต อีกทั้งช่วยเร่งขยายผลงานทางศิลปะให้แพร่หลายในหมู่ผู้ชมทั่วโลก กระทั่งในปัจจุบันวงการภาพยนตร์ทั่วโลกเริ่มมีการผลิตภาพยนตร์กลุ่มนี้อย่างแพร่หลาย

อย่างไรก็ดี เมื่อหันมาพิจารณาวงการภาพยนตร์ไทยกลับยังก้าวเดินไปในทิศทางที่ไม่สอดคล้องกับความตื่นตัวของนานาชาติ กล่าวคือมีการผลิตภาพยนตร์ลักษณะข้างต้นอยู่ในวงแคบ ทั้งๆที่ประเทศไทยเป็นประเทศที่อุดมไปด้วยงานศิลปะมากมาย มีศิลปินหรือจิตรกรจำนวนมาก แต่ประเทศไทยกลับมีการผลิตภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานศิลปะในจำนวนที่น้อย นอกจากนี้ ในภาพยนตร์บางเรื่องที่มีสัมพันธบทกับงานศิลปะ ก็กลับไม่ได้แสดงออกอย่างเต็มที่หรือแสดงออกอย่างขาดความละเมียดละไม ซึ่งนับเป็นการเสียโอกาสอันดีในการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของชาติอยู่มิใช่น้อย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

อย่างไรก็ตาม สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยที่มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมในครั้งนี้ นับได้ว่าก่อให้เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง แก่วงการภาพยนตร์ไทย วงวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ และสังคมไทยโดยรวม เพราะช่วยสร้างให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปต่อยอดการวิจัยค้นคว้า หรือช่วยพัฒนาการผลิตภาพยนตร์โดยเฉพาะกับภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานศิลปะแขนงต่างๆให้มีประสิทธิภาพต่อไป ซึ่งจะมีส่วนช่วยกระตุ้นการสร้างนวัตกรรมและสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของไทยให้ยั่งยืนสืบไปด้วย

**ปัญหานำวิจัย**

1) สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรมเป็นอย่างไร

2) สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรมเป็นอย่างไร

3) สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยเมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกันแล้วเป็นอย่างไร

**วัตถุประสงค์**

1) เพื่อศึกษาลักษณะถึงสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม

2) เพื่อศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรม

3) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**ระเบียบวิธีวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประเภทการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา ได้แก่ ภาพยนตร์ตะวันตก 11 เรื่อง และภาพยนตร์ไทย 11 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 22 เรื่อง โดยภาพยนตร์เหล่านี้ถูกเลือกมาศึกษาอย่างเจาะจง เพื่อให้ได้ความหลากหลายในเนื้อหาของภาพยนตร์ แต่มีขอบเขตของการวิจัยคือเลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่ออกเผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ.2541-2558 (ค.ศ.1998-2015)ทั้งนี้เพื่อให้ได้ผลการวิจัยมีความละเอียดเพียงพอและมีความร่วมสมัย โดยในการนำเสนอผลการวิจัยนั้นจะนำเสนอในรูปแบบของการพรรณนา

**ผลการศึกษา**

1. สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านคือ ด้านการนำเสนอและด้านเนื้อหา

ภาพยนตร์ตะวันตกที่นำมาวิจัย มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมด้านการนำเสนอมีอยู่ 2 แบบ คือ การสร้างสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์ภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะ พบเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง Max (2002) เรื่อง Modigliani (2004) เรื่อง The Monument Men (2014) และเรื่อง Museum Hours (2013) โดยอิงอยู่กับลัทธิเรียลิสม์ (Realism) เรื่อง Mr.Turner (2014) อิงอยู่กับลัทธิลัทธิโรแมนติก (Romanticism) เรื่อง What Dream May Come (1998) และเรื่อง Midnight in Paris (2012) อิงอยู่กับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism) หรือลัทธิประทับใจ ส่วนเรื่อง What Dream May Come (1998) เรื่อง Modigliani (2004) และเรื่อง Midnight in Paris (2012) มีการนำเสนอที่บางส่วนอิงอยู่กับลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) ด้วย ส่วนการนำเสนออีกด้านคือการนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว พบในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่อง Miss Potter (2006)

สำหรับสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม ในด้านเนื้อหา นั้น ผลการวิจัยชี้ชัดว่า ภาพยนตร์ตะวันตกนิยมสัมพันธบทกับจิตรกรที่มีตัวตนจริง โดยเฉพาะกับจิตรกรเอกของโลก ดังปรากฏใน เรื่อง Girl with A Pearl Earring (2003) เรื่อง Modigliani (2004) เรื่อง Miss Potter (2006) เรื่อง Mr.Turner (2014) ส่วนสัมพันธบทที่มีต่อภาพเขียนนั้น ภาพยนตร์ตะวันตกจะสัมพันธบทกับภาพเขียนที่มีชื่อเสียงของโลก ดังปรากฏในเรื่อง Girl with A Pearl Earring (2003) Midnight in Paris (2012) The Art of the Steal (2013) และ Woman in Gold (2015) เป็นต้น อนึ่งเทคนิคในการสัมพันธบทที่พบได้บ่อยในภาพยนตร์ตะวันตกคือ สัมพันธบทเชิงอ้างอิง สัมพันธบทเชิงพาดพิง สัมพันธบทเชิงยกย่อง และสัมพันธบทเชิงยั่วล้อ

2. สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านเช่นกันคือ ด้านการนำเสนอและด้านเนื้อหา

ภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิจัย มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมด้านการนำเสนอมีอยู่ 2 แบบ คือ การสร้างสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์ภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะ พบเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง ข้างหลังภาพ (2544) ความรักครั้งสุดท้าย (2545) เพื่อนสนิท (2548) และ วัยอลวล 4 (2548) โดยอิงอยู่กับลัทธิเรียลิสม์ (Realism) ส่วนเรื่อง เพื่อนกันเฉพาะวันพระ (2551) มีความโน้มเอียงไปทางลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) อย่างชัดเจนที่สุด ส่วนการนำเสนออีกด้านคือ การนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว พบได้ในภาพยนตร์ 2 เรื่องคือ เรื่อง คิดถึงวิทยา (2557) และ เรื่อง ไทม์ไลน์ (2557)

สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรมในด้านเนื้อหา พบว่า ภาพยนตร์ไทยทุกเรื่องล้วนมีสัมพันธบทกับจิตรกรสมมติหรือจิตรกรในเรื่องแต่งทั้งสิ้น ได้แก่เรื่อง ข้างหลังภาพ (2544) ความรักครั้งสุดท้าย (2545) เพื่อนสนิท (2548) วัยอลวล 4 (2548) ฮะเก๋า (2551) เพื่อนกันเฉพาะวันพระ (2551) โด่นัท (2554) อาร์ท ไอดอล (2555) ทาสรักอสูร (2557) คิดถึงวิทยา (2557) และ ไทม์ ไลน์ (2557) ส่วนการมีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมเอกนั้น ไม่ปรากฏว่ามีอยู่ในภาพยนตร์ไทยแต่อย่างใด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สำหรับเทคนิคสัมพันธบทที่พบมากในภาพยนตร์ไทยคือ สัมพันธบทเชิงยั่วล้อ และสัมพันธบทเชิงพาดพิง

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยพบว่า ภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทด้านการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ มีการนำเอาลัทธิทางศิลปะมาใช้เป็นแนวทางการนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์ รวมถึงนำมาประกอบสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ แต่แตกต่างกันตรงที่ ภาพยนตร์ตะวันตกมีการนำเสนออย่างมีสุนทรียะ มีความประณีตบรรจง ขณะที่ภาพยนตร์ไทยมีความละเมียดละไมและน่าติดตามชมน้อยกว่า ส่วนทางด้านเนื้อหานั้นภาพยนตร์ตะวันตกมักมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมอย่างละเอียดลึกซึ้ง มักมีการนำข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของงานศิลปะ และข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินเอกของโลกมาประกอบสร้างเป็นภาพยนตร์ ส่วนภาพยนตร์ไทยมักมีสัมพันธบทกับผลงานจิตรกรรมและชีวิตของศิลปินอย่างผิวเผิน โดยจิตรกรรมและจิตรกรที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนั้น ส่วนมากเป็นการสมมติขึ้น มิได้เป็นสิ่งที่มีอยู่จริง โดยมากเป็นสัมพันธบทเพื่อสร้างอารมณ์สนุกสนาน

**ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต**

ควรมีการศึกษาภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานศิลปะแขนงอื่นๆอีก เช่น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และ นาฏกรรม ซึ่งการวิจัยในประเด็นดังกล่าว จะก่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับงานศิลปะอื่นๆที่กว้างขวางมากขึ้น

# กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณ สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ที่สนับสนุนทุนวิจัย ขอขอบคุณวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรได้พัฒนาวิจัยอย่างต่อเนื่อง ขอขอบคุณ คุณพ่อก๊กกี้ แซ่ปัง คุณแม่สุทิน แซ่ปัง ที่ให้การสนับสนุนการทำวิจัยครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และขออุทิศงานวิจัยชิ้นนี้ให้แก่คุณอุไรพร สาศรีรัตน์ ผู้เป็นแรงใจในการทำงานวิจัยชิ้นนี้จนสำเร็จสมบูรณ์

ผศ.ดร. ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทคัดย่อ

**คำสำคัญ : สัมพันธบท, ภาพยนตร์, จิตรกรรม**

**ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค : สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม : เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย**

**ที่ปรึกษา : อาจารย์วาจวิมล เดชเกตุ, 95 หน้า**

การวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม : เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาประกอบด้วยภาพยนตร์จำนวน 22 เรื่อง แบ่งเป็นภาพยนตร์ตะวันตก 11 เรื่อง และภาพยนตร์ไทย 11 เรื่อง โดยแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัยได้แก่ แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องสัมพันธบท และแนวคิดเรื่องจิตรกรรม สำหรับวัตถุประสงค์ของการวิจัยมีดังนี้ 1 ศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม 2 ศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรม 3 วิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลต่างๆจะใช้วิธีการพรรณนา

ผลการวิจัยบ่งชี้ว่า 1) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านคือ ด้านการนำเสนอและด้านเนื้อหา โดยด้านการนำเสนอนั้นภาพยนตร์ตะวันตกมักนำเอาภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงและลักษณะเด่นของลัทธิทางศิลปะมาใช้เป็นแนวทางในการเล่าเรื่องด้วยภาพ ส่วนทางด้านเนื้อหานั้น ภาพยนตร์ตะวันตกมักเล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียง และมักมีการถ่ายทอดชีวิตบางช่วงของจิตรกรเอกของโลก

2) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านคือ ด้านการนำเสนอและด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอนั้นภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ไม่มีการนำเอาภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงมาประกอบสร้างเป็นภาพยนตร์ และมีการนำเสนอที่เชื่อมโยงกับ

ลัทธิทางศิลปะอย่างจำกัด ส่วนด้านเนื้อหานั้น ภาพยนตร์ไทยมักถ่ายทอดชีวิตของจิตรกรสมัครเล่นที่ไม่มีตัวตนจริงในโลกศิลปะ

3) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยพบว่า ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมและจิตรกรในฐานะเป็นหัวใจของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมเอกและชีวิตจิตรกรเอกของโลกอย่างลึกซึ้ง ส่วนภาพยนตร์ไทยมักมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมและจิตกรอย่างผิวเผิน ภาพยนตร์ไทยไม่มีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมเอกและไม่มีการนำเสนอเหตุการณ์ในชีวิตจริงของจิตรกรเอกแต่อย่างใด โดยปัจจัยหลักที่มีผลต่อลักษณะสัมพันธบทในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มคือความเจริญด้านศิลปะและจิตรกรรมที่มีรากฐานและความรุ่งเรืองแตกต่างกันในแต่ละสังคม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## Aabstract

**KEY WORDS : INTERTEXTUALITY, FILM, PAINTING.**

**CHALONGRAT CHERMANCHONLAMARK : INTERTEXTUALITY BETWEEN FILMS AND PAINTINGS : A COMPARISON OF WESTERN FILMS AND THAI FILMS.**

**ADVISOR : WAJVIMON DECHKET. 95 p.**

"Intertextuality between Films and Paintings: A Comparison of Western Films and Thai Films" is a qualitative research based on a textual analysis of 22 films – 11 Western films and 11 Thai films. This research utilizes several concepts in the analysis, including films, intertextuality, and paintings. The research objectives include: 1) to study intertextuality between Western films and paintings; 2) to study intertextuality between Thai films and paintings; and 3) to analyze and compare intertextuality between films and paintings in Western films and Thai films. Data is analyzed and presented by using descriptive research methodology.

The research indicated that 1) there are 2 facets in the intertextuality between the Western films and paintings, which are presentation and content. In the presentation, the western films usually bring well-known paintings and the remarkable features of the artistic doctrine to apply as the guideline for storytelling by using pictures. As for the content, the Western films usually tell a story about renowned paintings and relay a part of the life of the world's painters.


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) There are 2 facets in the intertextuality between Thai films and paintings, which are presentation and content. In the presentation, most Thai films do not bring well-known paintings to be part of the film and limit the presentation that is connected with the artistic doctrine. As for the content, Thai films usually relay the life of amateur painters who do not exist in the world of art.

3) The results of the comparative analysis of the intertextuality between films and paintings in the Western films and Thai films found that the Western films had an intertextuality with the paintings and the painters as the heart of the films. The Western films usually have a deep intertextuality with the world's paintings and the life of the world's painters. Whereas, Thai films had a more superficial intertextuality with the paintings and the painters. Thai films did not have intertextuality with world paintings and there was no real-life presentation of any of the world's painters. The main factors that affect the intertextuality in both groups of film are a society's stage of development in the arts, and paintings that have a different foundation and prosperity in each society.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ


| | หน้า |
|---|---|
| กิตติกรรมประกาศ | ก |
| บทคัดย่อภาษาไทย | ข |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | ง |
| สารบัญ | ฉ |
| สารบัญตาราง | ฌ |
| **บทที่ 1 บทนำ** | 1 |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญ | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ | 5 |
| 1.3 ปัญหานำวิจัย | 5 |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย | 5 |
| 1.5 นิยามศัพท์ | 5 |
| 1.6 ประโยชนที่คาดว่าจะได้รับ | 6 |
| **บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** | 7 |
| 2.1 มโนทัศน์เรื่องจิตรกรรม | 7 |
| 2.2 มโนทัศน์เรื่องภาพยนตร์ | 11 |
| 2.3 มโนทัศน์เรื่องสัมพันธบท | 16 |
| 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 22 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ (ต่อ)


| | หน้า |
|---|---|
| **บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย** | 23 |
| 3.1 แหล่งข้อมูล | 23 |
| 3.2 การรวบรวมข้อมูล | 24 |
| 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล | 24 |
| 3.4 การนำเสนอข้อมูล | 26 |
| **บทที่ 4 สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก** | 28 |
| 4.1 สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์ตะวันตก | 28 |
| 4.2 สัมพันธบทด้านเนื้อหาในภาพยนตร์ตะวันตก | 37 |
| **บทที่ 5 สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย** | 48 |
| 5.1 สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์ไทย | 48 |
| 5.2 สัมพันธบทด้านเนื้อหาในภาพยนตร์ไทย | 52 |
| **บทที่ 6 เปรียบเทียบสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย** | 58 |
| 6.1 สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอ | 58 |
| 6.2 สัมพันธบทด้านเนื้อหา | 64 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญ (ต่อ)


| | หน้า |
|---|---|
| **บทที่ 7 สรุปผลและอภิปรายผล** | 74 |
| 7.1 สรุปผลการวิจัย | 74 |
| 7.2 อภิปรายผล | 77 |
| 7.3 ข้อจำกัดในการวิจัย | 90 |
| 7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับนักวิจัยในอนาคต | 91 |
| 7.5 ข้อเสนอแนะสำหรับนักวิชาชีพ | 91 |
| **บรรณานุกรม** | 92 |
| **ประวัติผู้วิจัย** | 95 |


มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อิงกับลัทธิทางศิลปะ 29

ตารางที่ 4.2 การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว 37

ตารางที่ 4.3 สัมพันธบทจิตรกรรมเอกในภาพยนตร์ตะวันตก 40

ตารางที่ 4.4 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติในภาพยนตร์ตะวันตก 42

ตารางที่ 4.5 สัมพันธบทจิตรกรเอกในภาพยนตร์ตะวันตก 45

ตารางที่ 4.6 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์ตะวันตก 46

ตารางที่ 5.1 การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว
ในภาพยนตร์ไทย 51

ตารางที่ 5.2 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติในภาพยนตร์ไทย 52

ตารางที่ 5.3 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์ไทย 56

ตารางที่ 6.1 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิเรียลิสม์ 59

ตารางที่ 6.2 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิลัทธิโรแมนติก 60

ตารางที่ 6.3 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ 62

ตารางที่ 6.4 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์ 63

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# สารบัญตาราง (ต่อ)

**หน้า**

ตารางที่ 6.5 ภาพยนตร์ที่ใช้ภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว 64

ตารางที่ 6.6 สัมพันธบทจิตรกรรมเอกในภาพยนตร์ 67

ตารางที่ 6.7 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติในภาพยนตร์ 68

ตารางที่ 6.8 สัมพันธบทจิตรกรเอกในภาพยนตร์ 71

ตารางที่ 6.9 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์ 72

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่1

# บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์เป็นศิลปะชนิดหนึ่ง ที่ประกอบสร้างขึ้นจากศิลปะแขนงอื่นๆมากมาย เช่นนาฎศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และมัณฑนศิลป์ แต่ศิลปะด้านที่จัดได้ว่ามี อิทธิพลสำคัญต่อสื่อภาพยนตร์มากที่สุด คือ ทัศนศิลป์ ( Visual Arts) ซึ่งประกอบด้วยงานศิลปะแยกย่อยอีกหลายชนิด อาทิ จิตรกรรม และประติมากรรม เป็นต้น โดยความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับทัศนศิลป์นั้นมีอยู่หลากหลาย อาทิภาพยนตร์มักมีการสร้างและตกแต่งฉากที่ต้องพึ่งพิงผลงานด้านจิตรกรรมและงานด้านประติมากรรมอยู่สม่ำเสมอ รวมไปถึง การถ่ายภาพในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่มักมีการอ้างอิงลักษณะการใช้แสงและสีจากงานจิตรกรรมอยู่บ่อยๆ

ปัจจุบันแวดวงภาพยนตร์ยังมีสัมพันธ์สืบเนื่องกับจิตรกรรมมาไม่เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะในยุคร่วมสมัย หลังทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา วงการภาพยนตร์ทั่วโลกพุ่งความสนใจไปยังแวดวงจิตรกรรมมากเป็นพิเศษ ดังจะเห็นได้ว่ามีการผลิตภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานจิตรกรรมหรือแวดวงภาพเขียนอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับภาพยนตร์จากประเทศฝั่งตะวันตก ที่หากนับย้อนหลังไปราวยี่สิบปี ได้มีภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับจิตรกรรมเกิดขึ้นมากมาย จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นยุคเฟื่องฟูแห่งภาพยนตร์กลุ่มนี้ทีเดียว

ภาพยนตร์ตะวันตกที่เกี่ยวข้องกับแวดวงศิลปะมีมาเนิ่นนานพอควร โดยภาพยนตร์ตะวันตกที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมสามารถแบ่งได้สองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งเน้นถ่ายทอดชีวิตของจิตกรเอก อีกกลุ่มเน้นไปที่การอ้ างอิงภาพเขียนที่มีชื่อเสียง ภาพยนตร์สองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกันอยู่มาก กลุ่มแรกมักอ้างอิงเหตุการณ์จริงที่ใกล้เคียงหรือสอดคล้องกับประวัติศาสตร์ ด้วยเรื่องราวสัมพันธ์กับชีวิตบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ ขณะที่ภาพยนตร์ในกลุ่มหลังมักนำภาพเขียนมาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง แต่มิได้เน้นไปที่ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์เท่าใดนัก

ภาพยนตร์ตะวันตกทั้งสองกลุ่ม โดยข้อเท็จจริงมีการผลิตสืบเนื่องมาแต่ในอดีตเนิ่นนานแล้ว เรื่องหนึ่งที่โดดเด่นมากและเป็นจดจำกันมายาวนานคือเรื่อง The Ectasy and The Agony สร้างขึ้นในปี ค .ศ. 1965 ภาพยนตร์เล่าเรื่องเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์งานศิลปะของโลก เมื่อมิเคลันเจโล (Michaelangelo) ได้รับภารกิจให้วาดภาพในวิหารซิสทีน นครวาติกัน โดยมีผู้ปกครองอย่างโป๊ปจูเลียสที่สอง (Pope Julius II )เป็นผู้ออกคำสั่งควบคุมงาน ซึ่งทั้งจิตรกรเอกและนายจ้างต่างมีวัตถุประสงค์ในการผลิตผลงานอันยิ่งใหญ่ด้วยกันทั้งคู่ ฝั่งนายจ้างต้องการงานศิลป์ที่จะทำให้โลกจดจำวิหารที่ตนเองสร้าง ขณะที่จิตรกรเอกต้องการสร้างงานศิลป์ที่ดีที่สุดชิ้นหนึ่งของตน ภาพยนตร์เล่าเรื่องให้เห็นถึงความเป็นอัจฉริยะของศิลปิน ขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็น ว่าหากปราศจากนายจ้างที่เข้มงวด จิตรกรก็อาจไม่สามารถสร้างผลงานชั้นเลิศได้ ทั้งสองฝ่ายต่างเกื้อหนุนกันและกัน จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การแสดงให้เห็นกระบวนการสร้างงานจิตรกรรมปูนเปียกอันลือชื่อในวิหารซิสทีน โดยเฉพาะกับภาพเขียนพระเจ้าสร้างอดัม (Creation of Adam) ซึ่งที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมาหลายร้อยปี ภาพยนตร์เรื่อง The Ectasy and The Agony เป็นภาพยนตร์เรื่องยิ่งใหญ่มาก ใช้ทุนสร้างมหาศาลเพราะเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคที่มีการออกแบบงานสร้างซับซ้อน ภาพยนตร์เรื่องนี้นอกจากเป็นที่จดจำเพราะความอลังการในกระบวนการผลิต ยังเป็นที่ยกย่องในฐานะเป็นภาพยนตร์ที่ให้ความรู้ทางศิลปะและประวัติศาสตร์แก่ผู้ชมในระดับดีมากอีกด้วย

ภาพยนตร์อีกเรื่องที่เน้นถ่ายทอดชีวิตจิตรกรได้อย่างน่าติดตามคือเรื่อง Vincent and Theo (1990) ซึ่งเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตบั้นปลายของ พี่น้องตระกูล แวนโก๊ะ อันได้แก่ วินเซนต์ และธีโอ ภาพยนตร์นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรเอก วินเซนต์ แวน โก๊ะ กับน้องชายซึ่งมีอาชีพเป็นนายหน้าขายงานศิลปะ น้องชายผู้นี้คือคนที่คอยเกื้อกูลศิลปินเอกมาโดยตลอด หากไม่ได้ธีโอผู้เป็นน้องชาย จิตรกรเอกอย่างวินเซนต์อาจมีชีวิตย่ำแย่ กว่าเดิมอีกหลายเท่า นอกจากเล่าเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง แล้ว ภาพยนตร์ยังนำเสนอเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งผู้ที่รักในศิลปะอยากชมเหตุการณ์ช่วงนี้มากเป็นพิเศษ นั่นคือช่วงเหตุการณ์ที่จิตรกรเอกคนสำคัญของโลกสองคนคือ วินเซนต์ แวน โ ก๊ะ (Vincent Van Gogh) และ ปอล โกแก็ง (Paul Gauguin) ได้ใช้เวลาวาดรูปร่วมกันเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ ก่อนที่ความสัมพันธ์ฉันท์มิตรของทั้งคู่จะเลวร้ายลง เพราะวินเซนต์มีอาการทางจิต ทำให้

โกแก็งต้องรีบแยกตัวออกไป ซึ่งจิตรกรเอกทั้งสองคนในปัจจุบันได้รับการยกย่องให้เ ป็นบุคคลสำคัญแห่งโลกศิลปะด้วยกันทั้งคู่

สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกกลุ่มที่สอง ที่เน้นไปยังภาพเขียนมากกว่าตัวจิตรกร ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มักมีการผูกเรื่องที่เข้มข้นให้สัมพันธ์กับงานจิตรกรรมชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ภาพยนตร์ประเภทนี้มีอยู่จำนวนไม่น้อย เรื่องที่โดดเด่นมีอาทิ Contraband (2012) ที่มีการนำเอาภาพเขียนของจิตรกรลือนามแห่งสหรัฐอเมริกา แจ็คสัน พอลล็อค มาเป็นวัตถุแห่งการแย่งชิงของอาชญากร ด้วยภาพเขียนดังกล่าวมีมูลค่ามหาศาล จึงทำให้กลุ่มอาชญากรทำการปล้นภาพเขียนอย่างอุกอาจกลางเมืองใหญ่ นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์อย่างเรื่อง Art Hiest (2004) ที่เกี่ยวข้องกับการโจรกรรมภาพเขียนของจิตรกรเอกนามเอล เกรโก แห่งสเปน เรื่อง The Da Vinci Code (2003) ที่เกี่ยวข้องกับการการถอดรหัสในภาพเขียนของจิตรกรเอก ลีโอนาโด ดาวินชี เป็นต้น

จากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ยกมาข้างต้นได้สะท้อนให้เห็นว่าแวดวงภาพยนตร์ในตะวันตก มีการนำ เอาประวัติชีวิตจิตรกรและผลงานจิตรกรรมที่น่าสนใจมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อยู่อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งช่วยทำให้แวดวงภาพยนตร์มี การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ และยังมีส่วนช่วยสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆให้แก่วงการภาพยนตร์ตะวันตกอีกด้วย

เมื่อหันมาพิจารณาแวดวงภาพยนตร์ไทยจะพบว่ามีความแตกต่างจากฝั่งตะวันตกอยู่ไม่น้อย กล่าวคือภาพยนตร์ไทยจะมีความเกี่ยวพันธ์กับวงการศิลปะค่อนข้างจำกัด ดังจะเห็นได้จากจำนวนภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับแวดวงจิตรกรรมและงานศิลปะนั้นมีอยู่ไม่มากนัก และเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแวดวงจิตรกรรมนั้นก็มักจะเป็นไปในลักษณะที่ผิวเผินหรือมีเพียงการอ้างอิงถึงอย่างฉาบฉวย มิได้มุ่งเน้นที่จะเชิดชูหรือยกย่องงานศิลปะโดยตรง อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าผลงานจิตรกรรมที่ปรากฏในแวดวงภาพยนตร์ไทยมักมีฐานะเป็นเพียงส่วนประกอบอันเล็กน้อยในเรื่องราวของภาพยนตร์เท่านั้น

อย่างไรก็ดี หากย้อนสำรวจไปยังประวัติศาสตร์ของวงการภาพยนตร์ไทยจะพบว่ามีการสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวงการศิลปะอยู่บ้าง แม้ไม่มากนักก็ตาม โดยมีบางเรื่องที่จัดว่ามีชื่อเสียงพอควร อาทิ เรื่องน้ำพุ (2527) ที่มีตัวละครเอกชื่อ น้ำพุ เป็นนักเรียนศิลปะที่เติบโตมาในครอบครัวศิลปิน แต่ด้วยปัญหาครอบครัวทำให้เขาตกเป็นทาสของยาเสพติด เรื่อง

น้ำพุ กำกับภาพยนตร์โดยยุทธนา มุกดาสนิท เนื้อหาของภาพยนตร์มีเค้าโครงมาจากชีวิตจริงของครอบครัวนักศิลปะ ซึ่งบุคคลในครอบครัวหลายคนเกี่ยวข้องกับ แวดวงจิตรกรรม โดยภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจัดได้ว่ามีสัมพันธบทกับแวดวงจิตรกรรมค่อนข้างเด่นชัด อีกทั้ง ยังเป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนชีวิตจริงของจิตรกรที่มีชื่อเสียง ซึ่งหาภาพยนตร์ลักษณะนี้ได้น้อยมากในประเทศไทย

เรื่องข้างหลังภาพ (2528) กำกับภาพยนตร์ โดยเป๊ียก โปสเตอร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากวรรณกรรมชิ้นเอกของไทย ซึ่งประพันธ์โดยศรีบูรพา เนื้อหาของเรื่องเกี่ยวข้องกับปูมหลังของภาพเขียนรูปหนึ่งที่อยู่ในความทรงจำของตัวละครเอก ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดได้ว่ามีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมอยู่บ้าง โดยภาพเขียนที่ปรากฏในเรื่องมีความสำคัญในฐานะเป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ของตัวละคร แต่ทว่าเนื้อหาในเรื่องกลับมิได้เกี่ยวข้องกับแวดวงศิลปะใดๆ

เรื่องกลิ่นสีและกาวแป้ง (2531) เป็นภาพยนตร์ตลกขบขันที่นำเสนอภาพพฤติกรรมขบขันของบรรดานักศึกษาศิลปะ ภาพยนตร์สร้างจากหนังสือของ พิษณุ ศุภนิมิต อาจารย์ด้านศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องขอ งนักศึกษาจิตรกรรม ซึ่ง หลายคนมีบุคลิกแปลกๆ และมีมุมมองการใช้ชีวิตที่แตกต่างจากคนทั่วไป ซึ่งความไม่เหมือนใครของนักศึกษาศิลปะเหล่านี้ได้เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมจำนวนมาก จนทำให้ ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จด้านรายได้มาก กระทั่งมีการสร้างภาคต่อตามมาอีกสองภาค คือเรื่อง กลิ่นสี 2 (2532) และเรื่องกลิ่นสีและทีแปรง (2539) ภาพยนตร์ชุดนี้ สองภาคแรกกำกับโดยโดยเป๊ียก โปสเตอร์ ส่วนภาคที่สามกำกับโดยซานโต๊ส กลิ่นสี และเมื่อพิจารณาจากจำนวนภาคต่อ ภาพยนตร์ชุดกลิ่นสี คือภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวงการศิลปะที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดของไทย

ยุคปัจจุบันนับแต่หลังปี พ .ศ.2541 เป็นต้นมา วงการภาพยนตร์ไทยมีการสร้างภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกับแวดวงศิลปะมากขึ้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการได้รับอิทธิพลจากกระแสความนิยมของภาพยนตร์ตะวันตกที่หันมาสนใจวงการศิลปะเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งปรากฏการณ์การขยายตัวของภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมทั้งในประเทศตะวันตกและประเทศไทยนี้เองได้เป็นเครื่องกระตุ้นที่ชักนำไปสู่ความสนใจที่จะมุ่งค้นคว้าศึกษาวิจัยว่า ภาพยนตร์ตะวันและภาพยนตร์ไทยนั้นมีลักษณะสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมในลักษณะอย่างไรบ้าง และเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วลักษณะสัมพันธบทในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มข้างต้นนั้นมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

**1.2 วัตถุประสงค์**

1) เพื่อศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก

2) เพื่อศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย

3) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย

**1.3 ปัญหานำวิจัย**

1) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกเป็นอย่างไร

2) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร

3) เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทยแล้วเป็นอย่างไร

**1.4 ขอบเขตการวิจัย**

เลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่ มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมอย่างเด่นชัดและออกฉายในช่วงระหว่างปี พ .ศ. 2541-2558 (ค.ศ.1998-2015) โดยเลือกเฉพาะเจา ะจงไปที่ภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นในประเทศตะวันตกและประเทศไทย

**1.5 นิยามศัพท์**

ภาพยนตร์ตะวันตก (Western film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้นในประเทศฝั่งตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเทศในทวีปยุโรป และอเมริกาเหนือ โดยมากภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในภาพยนตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์ไทย (Thai film) หมายถึง ภาพยนตร์ ที่ถูกผลิตขึ้นในประเทศ ไทย มีการใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลักในภาพยนตร์

สัมพันธบท (Intertextuality) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทสองตัวบทหรือมากกว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ต้องเชื่อมโยงกับตัวบทอื่นๆเสม อ หากไม่เชื่อมโยงกับตัวบทต้นฉบับ ก็จะเชื่อมโยงกับ นวนิยาย หรือบทละคร ภาพยนตร์ บางเรื่องมีความ เชื่อมโยงกับภาพจิตรกรรมหรืองานศิลปะอื่นๆ

จิตรกรรม (Painting) คือ การเขียนภาพ ด้วยสี หรือลายเส้น ลงบนวัสดุจำพวกกระดาษ ผ้าใบ แผ่นไม้ หรือวัสดุต่างๆที่ก่อให้เกิดเป็นภาพเขียน

จิตรกร (Painter) คือ ผู้ที่สร้างสรรค์งานศิลปะจำพวกภาพเขียน หากเป็นจิตรกรที่มีชื่อเสียงระดับชาติและนานาชาติมักถูกยกย่องให้เป็นจิตรกรเอก

ภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรม ได้แก่ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวและการนำเสนอที่เชื่อมโยงกับภาพจิตรกรรม จิตรกร หรือแวดวงศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาพเขียน

**1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1) สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาเรื่องสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมแก่สังคมไทย

2) แวดวงวิชาการนิเทศศาสตร์นำความรู้ด้านสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมไปพัฒนาการเรียนการสอน

3) อุตสาหกรรมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของไทย โดย เฉพาะอุตสาหกรรมภาพยนตร์และโทรทัศน์สามารถนำองค์ความรู้ด้านสัมพันธบทไปต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์อื่นๆได้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่2

# แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม: เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย มีมโนทัศน์ (Concept) ที่เกี่ยวข้อง ซึ่ง นำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาประกอบด้วย 1) มโนทัศน์เรื่องจิตรกรรม (Painting) 2) มโนทัศน์เรื่องภาพยนตร์ (Film) และ 3) มโนทัศน์เรื่องสัมพันธบท (Intertextuality)

## 2.1. มโนทัศน์เรื่องจิตรกรรม

จิตรกรรม (Painting) เป็นงานศิลปะที่ก่อกำเนิดมาเนิ่นนาน และส่งผลกระทบต่อการรับรู้ด้านสุนทรียะของมนุษย์มาโดยตลอด จิตรกรรมจัดเป็นส่วนหนึ่งของวิจิตรศิลป์ (Fine Art) หรือศิลปะที่มุ่งตอบสนองความสุขทางจิตใจ งานที่จัดว่าเป็นจิตรกรรม ประกอบด้วยการวาด การขีดเขียน และการระบายสี เพื่อให้เกิดเป็นงานศิลปะสองมิติ แต่ด้วยศิลปะและเทคนิคสามารถทำให้ภาพดูมีความลึกได้ ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์ (2550 : 13) ระบุว่า จิตรกรรม คือ การสร้างงานบนพื้นผิวระนาบ กว้างและยาว 2 มิติ เช่น ภาพเขียนสี วาดเขียนบนกระดาษ วาดภาพพู่กันจีนบนกระดาษหรือผ้าไหม จิตรกรรมไทยบนฝาผนัง เป็นต้น

น.ณ ปากน้ำ (2545:34) จำแนกงานจิตรกรรมไว้เป็น 8 ประเภท คือ 1. การเขียนภาพขาวดำ หรือภาพสีสีเดียว (Drawing) 2. การเขียนภาพสีน้ำ (Water Colour) 3.การเขียนภาพสีฝุ่น (Tempera) 4. การเขียนภาพแบบปูนเปียก (Fresco) 5. การเขียนภาพบนฝาผนัง (Mural Painting) 6. การเขียนด้วยสีชอล์ก (Pastel) 7. การเขียนด้วยดินสอสี 8. การเขียนด้วยสีโปสเตอร์ (Poster Colour)

ทางด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 2 แนวทางหลักๆ คือ การวาดเส้น และการระบายสี การวาดเส้น เป็นศิลปะเก่าแก่ที่สุดของมนุษย์ และเป็นพื้นฐานของศิลปะทุกแขนง ส่วนการระบายสี คือการนำสีมาแต่งแต้มให้เกิดความงาม สำหรับชนิดของงานจิตรกรรมหลักๆในโลก สามารถแบ่งได้หลายชนิด อาทิ ภาพทิวทัศน์ (Landscape) ภาพสัตว์ (Animal) และภาพหุ่นนิ่ง (still life) หรือวัตถุที่ไม่เคลื่อนไหว และ ภาพคน (Human) ซึ่งแบ่งแยกย่อยเป็น ภาพคนเหมือน (Portrait) ซึ่งมักเน้นใบหน้า และภาพร่างกาย ( Figure) ที่มักเน้นทรวดทรงสรีระ

สำหรับจิตรกรรมชนิดหนึ่งที่นิยมกันมาก นับจากอดีตจวบปัจจุบัน คือภาพเขียนเหมือนจริงของมนุษย์ ในตะวันตกนั้นภาพเขียนเหมือนได้ก้าวหน้าก่อนไทยหลายร้อยปี แต่สำหรับสังคมไทยนั้น เท่าที่บันทึกกันไว้คาดว่าเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 ดังที่ น .ณ ปากน้ำ (2550:152) ระบุไว้ดังนี้ “หลักฐานเก่าสุดเท่าที่เรามีอยู่เป็นภาพเขียนที่เขียนโดยฝีมืออาจารย์ขรัวอินโข่ง จิตรกรเอกในสมัยรัชการที่ ๔ ภาพเหมือนที่เขียนเป็นชิ้นแรกนี้คือ ประบรมรูปพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นรูปครึ่งพระองค์ เขียนบนแผ่นกระดาษด้วยสีฝุ่นผสมกาว ปัจจุบันภาพนี้ประดิษฐานอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร จึงนับได้ว่าขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรคนแรกที่เขียนภาพเหมือนก่อนจิตรกรคนใดทั้งหมด”

สำหรับรูปแบบหรือสไตล์ (Styles) ของงานจิตรกรรม สามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ โดยรูปแบบของงานจิตรกรรมนั้นปกติมีการพัฒนาไปตามยุคสมัยและมีความนิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสรสนิยมของมนุษย์ด้วย แต่อย่างไรก็ ดีรูปแบบของงานจิตรกรรมบางประเภทก็มีความยืนยงอยู่เหนือกาลเวลา แม้โลกเปลี่ยนแปลงไปหลายชั่วอายุคน จิตรกรรมบางประเภทก็ยังได้รับความสนใจอยู่ สำหรับรูปแบบของจิตรกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายยาวนาน บางครั้งเรียกกันว่า ลัทธิ เพราะมีอิทธิพลเด่นชัดต่อจิตรกรรุ่น หลัง รวมถึงได้รับการพิสูจน์เรื่องการคงทนไม่ผันแปรตามกาลเวลา อย่างไรก็ดี อาจมีบางลัทธิที่เสื่อมความนิยมไปในช่วงเวลาไม่นานก็มี แต่ทว่าอิทธิพลของผลงานเหล่านั้นยังส่งผลมาถึงปัจจุบัน นักประวัติศาสตร์ศิลป์ก็ยังนับรวมเป็นลัทธิทางศิลปะด้วย สำหรับรูปแบบหรือลัทธิทางจิตรกรรมที่ยังคงได้รับความสนใจแพร่หลายอยู่ในปัจจุบันมีอยู่หลายลัทธิ ที่สำคัญมีดังนี้

1.1) เรียลิสม์ (Realism) หรือลัทธิสัจนิยม คือรูปแบบการนำเสนองานศิลปะที่เคารพความเหมือนจริง ไม่นิยมการปรุงแต่ง กำจร สุนพงษ์ศรี (2528:13) กล่าวถึงการสร้างงานศิลปะตามลัทธิเรียลิสม์ว่า "เชื่อว่าความงามมีอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ที่สกปรกที่สุดจนถึงที่ที่หรูหราที่สุด หรือในสภาพชีวิตของคนจนที่ดูไร้ค่าจนถึงบุคคลสำคัญหรือพวกเศรษฐี ศิลปะไม่จำกัดในเรื่องราว มันสามารถมีคุณค่าได้หากเป็นเรื่องจริง เท่ากับมีก ารยอมรับสภาพความจริงทั่วๆไป ทั้งในธรรมชาติและสังคมว่ามีความงามและมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ผลงาน"

น.ณ ปากน้ำ (2549:34) กล่าวถึงที่มาของลัทธิเรียลิสม์ว่า "มีเหตุผลจากประวัติศาสตร์เข้ามาเกี่ยวพันด้วย กล่าวคือในสมัยเมื่อฝรั่งเศสโค่นอำนาจกษัตริย์สำเร็จ ทั้งยั งจับกษัตริย์กับพระราชินี และพระราชวงศ์กับขุนนางผู้มีอำนาจมาบั่นคอด้วยกิโยตีน จนเป็นเหตุให้ผู้คนเริ่มคำนึงถึงเสรีภาพและความเสมอภาค พร้อมได้เห็นประจักษ์ตาแล้วว่า เจ้านายและกษัตริย์ หาใช่บุคคลอภิสิทธิ์ปานเทวดาเหล่านั้นมีโอกาสหล่นลงมาจากฐานันดรอันสูงและถูกคร่าชีวิตอย่างโหดร้ายทารุณ ชนชั้นสูงกลับกลายเป็นของอันน่าพึงรังเกียจเหยียดหยาม จิตรกร ประติมากร ก็เลิกใฝ่ใจต่อความฝันอันหรูหราในราชสำนัก และคฤหาสน์ใหญ่โตอีกต่อไป ดังนั้นจึงหันมาเขียนภาพผู้คนธรรมดากับภาพทิวทัศน์ นานวันเข้าก็เกิดความนิยมที่จะเนรมิตศิลปะจากเรื่องราวสามัญมากยิ่งขึ้น นักประพันธ์เริ่มเขียนเรื่องโดยมีพระเอกนางเอกเป็นผู้คนสามัญ บางทีนางเอกก็เป็นโสเภณี เขียนเรื่องชีวิตของชาวบ้านนอก จิตรกรก็เริ่มเขียนภาพชาวนาสองคนผัวเมียกำลังยืนสำรวมเมื่อได้ฟังเพลงสวดยามเย็น ในท่ามกลางกองดินที่ตนกำลังพรวนอยู่ด้วยแรงงานของตนเอง บางทีก็เขียนภาพชาวนากำลังเกี่ยวข้าว จากจุดนี้เองคือศิลปะเรียลิสม์ที่แพร่หลายไปทั่วโลก "

1.2) โรแมนติก (Romanticism) ลัทธิศิลปะโรแมนติก มีที่มาจากการเคลื่อนไหวทางศิลปะในยุโรปช่วงปลายศตวรรษที่18 ต่อด้วยต้นศตวรรษที่ 19 มีรูปแบบในการนำเสนอที่เน้นความโลดโผนตื่นเต้น ความรัก ความคิดฝัน ความเห็นอกเห็นใจ ชักพาให้คนเกิดอารมณ์เคลิบเคลิ้มคล้อยตาม ธีรยุทธ บุญมี (2552:88-89) ได้อธิบายถึงลัทธินี้ไว้ว่า "ศิลปินสกุล Romantic ซึ่งถ้าจะแปลให้ใกล้เคียงความหมายมากที่สุดก็คือสกุล ศรัทธารมณ์

(ศรัทธา+อารมณ์) ให้ความสำคัญยิ่งแก่ธรรมชาติ ธรรมชาติยิ่งใหญ่เหมือนพระเจ้า เพราะธรรมชาติเป็นบ่อเกิดของสิ่งทั้งปวง" ส่วน สงวน รอดบุญ (2533:134) กล่าวถึงลัทธิโรแมนติกว่า " ในด้านจิตรกรรม เป็นการใช้สีเพื่อสื่อสร้างอารมณ์ (Communication of Mood) ความสำคัญขององค์ประกอบมิใช่อยู่ที่เส้นและรูปทรง แต่อยู่ที่ความรู้สึกของสี และความสมบูรณ์ของแสงเงา" ส่วน จีรพันธ์ สมประสงค์ (2533:95) กล่าวถึงลัทธิศิลปะโรแมนติกไว้ว่า "รูปแบบของศิลปะลัทธิโรแมนติก มักแสดงการตัดกันของแสงและเงา ความตื่นเต้นของเรื่องราวในภาพเท่าๆกับความตื่นเต้นของผู้ดู กล่ าวได้ว่าเรื่องราวและรูปแบบที่เกินจริง คือวัตถุประสงค์ของศิลปะโรแมนติก"

1.3) อิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism) ศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ หรือลัทธิประทับใจ เป็นความเคลื่อนไหวด้านจิตรกรรมในยุโรป รุ่งเรืองมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ภาพจิตรกรรมตามลัทธินี้มักเน้นการเขียนภาพกลางแจ้ง ใช้สีสดใสเพื่อสร้างความประทับใจ สงวน รอดบุญ (2533:82) อธิบายถึงศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ ว่า "ความมุ่งหมายของศิลปินกลุ่มนี้ต้องการที่จะแปลความงามของธรรมชาติด้วยการใช้สี - แสง แสดงบรรยากาศเป็นสำคัญ" ปัจจุบันภาพเขียนในลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์เป็นที่นิยมมากในวงการศิลปะทั่วโลก กล่าวกันว่าภาพเขียนที่มีราคาแพงที่สุดในโลกยุคปัจจุบัน คือภาพเขียนที่ชื่อว่าคุณจะแต่งงานเมื่อไร เป็นภาพวาดสีน้ำมันบนผ้าใบ วาดเมื่อปี พ.ศ. 2435 ศิลปินผู้วาดคือจิตรกรอิมเพรสชั่นนิสม์ ปอล โกแก็ง (Paul Gauguin) อัศนีย์ ชูอรุณ (2559:43) เขียนถึงเรื่องการซื้อขายภาพเขียนนี้ไว้ว่า "นักธุรกิจชาวสวิส รูดอล์ฟ ชตาเอชลิน (Rudolf Staechelin) ได้ขายไปเป็นส่วนตัวเป็นเงิน 300ล้านดอลลาร์สหรัฐ เมื่อพ .ศ. 2558 นี่เอง เชื่อกันว่าผู้ซื้อคือพิพิธภัณฑ์กาตาร์(Qatar Museum) ประเทศกาตาร์"

1.4) เซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ หรือลัทธิเหนือจริง เป็นรูปแบบศิลปะแขนงหนึ่งที่เติบโตขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ลักษณะการนำเสนอของจิตรกรรมตามลัทธินี้มักหลุดไปจากความจริงขั้นพื้นฐานที่มนุษย์คุ้นเคย มิเชล ริชาร์ดสัน (Michael Richardson, 2006:16) กล่าวถึงการเติบโตของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ นี้ว่า "สงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ได้ทำลายความเชื่อมั่นในเรื่อง ความเจริญศิวิไลซ์ในวัฒนธรรมตะวันตก ลงอย่าง

สิ้นเชิง พวกเขาจึงมองหาแรงบันดาลในใหม่ ๆ ในระยะแรกพวกเขาเชื่อถือและเล็งไปที่จุดสูงสุดของความเจริญ แต่แล้วก็พบว่ามันไม่มีอะไรเลย นอกจากเป็นความวิกฤตสับสนของจิตสำนึก (Crisis of Consciousness)" ธีรา สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา (2547:126) กล่าวถึงลัทธินี้ไว้ว่า "ศิลปะแนวนี้แสดงออกถึงประสบการณ์อันอยู่เหนือความเป็นจริง ความใฝ่ฝันอันไม่มีขอบเขต ความปรารถนาที่สะสมไว้ภายในจิตสำนึก เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยตรงจากสำนึกของความโหดร้ายของสงคราม ความเสื่อมทรามของจิตใจมนุษย์และสังคม ความสิ้นหวังในสิ่งต่างๆอันเกิดจากการเผชิญหน้ากับสภาวะชีวิตที่ไร้ความหมาย"

ปัจจุบันวงการจิตรกรรมได้รับความนิยมแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะกับจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงจะมีมูลค่าเชิงพานิชสูงมาก แต่จิตรกรรมที่มีชื่อเสียงของโลกส่วนใหญ่ก็มักตั้งแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ในประเทศตะวันตก ซึ่งพิพิธภัณฑ์เหล่านั้นจะมีผู้เข้าชมงานจิตรกรรมอย่างล้นหลาม สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจของประชาชนที่ มีต่องานศิลปะ

2.2) มโนทัศน์เรื่องภาพยนตร์

ภาพยนตร์ (Film) หรือ หนัง เป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมกว้างขวาง ภาษาอังกฤษ มีคำที่ใช้เรียก ภาพยนตร์ อยู่หลากหลายคำ เช่น Movie, Cinema และ Film โดยแต่ละคำมีความหมายคล้ายคลึงกันแต่มีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียด คำว่า Movie รากศัพท์เดิมมาจากคำว่า Moving ที่สื่อความหมายถึง การขยับ การเคลื่อนที่ ด้วยสื่อภาพยนตร์มีการสื่อสารด้วยภาพที่เคลื่อนไหว ขยับไปมาได้ ซึ่งต่างจากภาพนิ่งมากนัก ส่วนคำว่า Cinema ย่อมาจากคำเดิมคือ Cinematography ที่หมายถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำภาพยนตร์ ทางด้านคำว่า Film เดิมนั้นหมายถึงสิ่งที่ใช้บันทึกภาพ เมื่อนำมาฉายติดต่อกันโดยไม่หยุดผู้ชมจะมองเห็นเป็นภาพที่ขยับเคลื่อนที่ได้ ซึ่งในปัจจุบันคำว่า Film มีความหมายกว้างขวางมาก รวมความถึงภาพยนตร์เกือบทุกประเภทที่แพร่หลายและได้รับความนิยมในขณะนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนคำว่า ภาพยนตร์ ในสังคมไทย เดิมเรียกกันว่า รูปพยนต์ อันหมายถึงภาพที่สามารถเคลื่อนไหวขยับได้ราวกับถูกมนต์ปลุกเสก ทางด้านคำว่า หนัง มีที่มาจาก หนังใหญ่ ซึ่งเป็นมหรสพเก่าแก่ของไทย อันมีลักษณะเป็นการกระทำให้มีภาพหรือเงาปรากฏบน จอขนาดใหญ่ นั่นเอง

ปัจจุบัน ภาพยนตร์มีการเข้าเข้าถึงผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากมาย อุตสาหกรรม ภาพยนตร์ในเมืองไทยมีความเจริญรุ่งเรืองและเติบโตดี โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาถึงจำนวนผู้ชมภาพยนตร์ในแต่ละปี จะ เห็นว่ามีอัตราเติบโตที่น่าสนใจ นักวิเคราะห์ภาพยนตร์ เฮเลนส์ (2560 : 101) ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลสถิติพบว่า กิจการภาพยนตร์ไทยในภาพรวมปี พ .ศ. 2559 มีจำนวนผู้ซื้อตั๋วเข้าภาพยนตร์อยู่ที่ราว 27.7 ล้านคน และมีมูลค่าการตลาดสูงถึง 4,460 ล้านบาท

ในยุคปัจจุบัน ภาพยนตร์ได้รับการยอมรับว่า เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ประชาชนเสพชมได้ง่าย ผู้ชมนอกจากได้ผ่อนคลายความเครียดยังมีส่วนได้ รับรู้สุนทรียะต่างๆผ่านภาพบนจอภาพยนตร์ ได้ซาบซึ้งความงามอันประณีตของการถ่ายภาพ ได้สัมผัสศิลปะด้านการใช้เสียงในดนตรี และเพลงประกอบ ซึ่งทั้งภาพและเสียงที่อยู่ในจอภาพยนตร์นั้นจัดเป็นงานศิลปะที่ผู้ผลิตได้บรรจงสร้างสรรค์และสำแดงออกเพื่อผู้ชมโดยเฉพาะ

ภาพยนตร์นอกจากจะมีส่วนสร้างความบันเทิงแก่ผู้คน ยังมีส่วนช่วยบันทึกเหตุการณ์ในยุคสมัยต่างๆไว้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีส่วนช่วยเผยแพร่ความคิด ความรู้ อุดมคติ และถ่ายทอดค่านิยมให้แก่ประชาชนในแต่ละสังคม ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องว่ามีบทบาทไม่น้อยต่อการพัฒนาสังคม นักวิชาการ เจตนา นาควัชระ (2549:82)ได้เคยระบุถึงบทบาทความสำคัญของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมไว้ว่า “การที่สหรัฐอเมริกาสามารถส่งอิทธิพลไปทั่วโลกได้คงจะมิใช่เป็นผลของทุนข้ามชาติหรืออำนาจทางการเมืองและการทหารเท่านั้น แต่เป็นผลงานของภาพยนตร์ฮอลลิวูดที่ครองโลกมาร่วมศตวรรษด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่มีการทำบทภาพยนตร์เป็นภาษาของผู้รับและอัดเสียงลงในฟิล์มโดยมิต้องใช้ผู้พากย์เช่นในยุคก่อน ภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะที่มีกลุ่มผู้รับกว้างขวางมาก”

นับแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน ภาพยนตร์ได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมชิ้นสำคัญของมนุษย์ โดยมนุษย์ได้ประดิษฐ์ ปรับปรุง และพัฒนาอุปกรณ์การบันทึกภาพและฉายภาพมาอย่างต่อเนื่อง จากอุปกรณ์แบบ เรียบง่ายในอดีต กาล ปัจจุบันได้พัฒนา ไปสู่ก ารมีภาพเคลื่อนไหวที่มีความวิจิตรพิสดารมาก ซึ่งปัจจัยหลักที่ช่วยพัฒนาคุณภาพของภาพยนตร์ในปัจจุบันคือการเติบโตขึ้นของระบบดิจิทัล ที่ได้ทำให้วงการภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ สำหรับพัฒนาการของภาพยนตร์ในแต่ละยุคมีดังนี้

2,2.1) ภาพยนตร์เงียบ

ภาพยนตร์ในยุคบุกเบิกของโลก ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายในระบบ 35 มม. ปราศจากเสียง ซึ่งส่วนใหญ่นิยมเรียกว่า หนังเงียบ โดย ภาพที่ฉายบนจอภาพยนตร์นั้นจะไร้สีสัน มีเพียงสีขาวและดำ โดยการเข้ามาเผยแพร่ของภาพยนตร์ในยุคก่อนนั้น เอกสารและหลักฐานต่างๆระบุว่า เอส จี มาคอฟสกี (S.G. Marchovsky) คือชาวตะวันตกที่นำภาพยนตร์เข้ามาเผยแพร่ในประเทศสยามเป็นรายบุกเบิก ซึ่งนักวิชาการด้านภาพยนตร์ต่างๆได้มีการศึกษารวบรวมข้อมูลและพบว่า แรกเริ่มเดิมทีนั้นมีการนำเอาภาพยนตร์มาเปิดแสดงที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ เป็นที่แรก โดยสมัยนั้นเรียกภาพยนตร์ที่มาฉายประเทศไทยว่าหนังฝรั่ง ตามเชื้อชาติของผู้ที่นำภาพยนตร์มาฉาย ดังที่ กุลวัฒน์ บัวสวัสดิ์ (2551:40) กล่าวว่า “ชาวสยามเรียกมหรสพนี้ว่า หนังฝรั่ง เป็นมหรสพฉายแสงเล่นเงาบนจอผ้าขาว”

2.2.2) ภาพยนตร์เสียง

ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์มีการบันทึกไว้ว่า ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกของโลกคือเรื่อง The Jazz Singer ออกเผยแพร่ในปี ค.ศ.1927 ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างโดยบริษัทวอร์เนอร์ โดยในภาพยนตร์มีฉากการสนทนาสั้นๆ และมีฉากการร้องเพลงรวมสี่ฉาก

สำหรับภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกในประเทศไทยนั้น กำเนิดขึ้นในช่วงปีพ.ศ.2475 เมื่อคู่พี่-น้องนักผลิตภาพยนตร์ของไทยแห่งสกุลวสุวัต ได้ผลิตภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกของ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ประเทศได้สำเร็จ คือเรื่อง หลงทาง ดังที่ โดม สุขวงศ์ (2542:55) กล่าวไว้ว่า “หนังไทยพูดได้เรื่องแรกของชาติ “หลงทาง” ก็สำเร็จทันออกฉายในวันขึ้นปีใหม่ 1 เมษายน 2475” ซึ่งหลังจากนั้นเป็นต้นมา ผู้ชมชาวไทยก็มีโอกาสได้สัมผัสมหรสพชนิดนี้โดยมีเสียงประกอบภาพด้วยมาโดยตลอด จวบจนปัจจุบัน

2.2.3) ภาพยนตร์ 35 มม.

วงการภาพยนตร์ในประเทศไทยก้าวสู่ระบบ 35 มม. หรือระบบมาตรฐาน หลังจากการสิ้นสุดยุคของพระเอกตลอดการ มิตร ชัยบัญชา ที่เสียชีวิตลงด้วยอุบัติเหตุขณะถ่ายทำภาพยนตร์

แต่ก่อนที่วงการภาพยนตร์จะปรับสู่ระบบ ระบบ 35 มม. นั้น วงการภาพยนตร์ประเทศไทยเคยประสบปัญหาด้านฟิล์มภาพยนตร์ขาดแคลน และอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศมีความซบเซาอย่างมาก ซึ่งสาเหตุหลักก็มาจากการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ภาวะข้าวยากหมากแพงระบาดไปทั่ว ซึ่งเป็นผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่สองโดยตรง วงการภาพยนตร์ไม่มีวัสดุต่างๆที่จำเป็นต่อการผลิตภาพยนตร์ หากมีก็ราคาสูงมาก ซึ่งสิ่งที่ขาดแคลนมากเป็นพิเศษคือฟิล์มสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ โดยยุคนั้น ผู้สร้างชาวไทยได้หันไปใช้ฟิล์ม 16 มม. ถ่ายทำแทนฟิล์ม 35 มม. ซึ่งจัดว่ามีคุณภาพด้อยกว่ากันมาก

อย่างไรก็ดี เมื่อภาวะสงครามผ่านพ้นไป ประเทศไทยมี เศรษฐกิจดีขึ้น วงการภาพยนตร์ไทยก็ได้หันกลับมาผลิตภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม 35 มม. ดังเดิม และมีการปรับสู่ระบบบันทึกเสียงในฟิล์มแทนการพากย์เสียงทับด้วย โดยนักวิชาการด้านภาพยนตร์ต่างถือเอาการเสียชีวิตลงของนักแสดงเอกแห่งยุคอย่าง มิตร ชัยบัญชา เป็นช่วงการสิ้นสุดแห่งภาพยนตร์ระบบ 16 มม. อย่างเป็นทางการ ขณะเดียวกันก็ยกให้ ภาพยนตร์เรื่อง โทน (2513) ที่กำกับภาพยนตร์โดยเปี๊ยก โปสเตอร์ เป็นตัวแทนแห่งภาพยนตร์ระบบมาตรฐาน 35 มม. ของไทย ด้วยภาพยนตร์เรื่องข้างต้นถ่ายทำด้วย ฟิล์ม 35 มม. บันทึกเสียงในฟิล์ม และประสบความสำเร็จมากเมื่อออกฉาย อนึ่งทั้งการเสียชีวิตของ มิตร ชัยบัญชา และการออกฉายของ

ภาพยนตร์เรื่อง โทน ล้วนเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2513 ดังนั้นการยุคสิ้นสุดเก่าและการเริ่มต้นยุคใหม่ของวงการภาพยนตร์ไทยจึงได้เกิดขึ้นพร้อมๆกัน ในช่วงศักราชเดียวกันนั่นเอง

2.2.4) ภาพยนตร์ดิจิทัล

ปัจจุบันถือว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ประเทศไทย ได้เดินทางมาสู่ ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว โดยการผลิตภาพยนตร์ทั้งระบบหันมาพึ่งระบบดิจิทัลครบวงจร นับแต่การถ่ายทำ การตัดต่อและบันทึกเสียง รวมถึงขั้นตอนการฉายในโรงภาพยนตร์ แต่หากพิจารณาถึงการบุกเบิกระบบดิจิทัลในประเทศไทย ภาพยนตร์เรื่องที่ได้รับการจารึกว่าเป็นภาพยนตร์ดิจิทัลเรื่องแรกของประเทศคือเรื่อง ปักษาวายุ กำกับภาพยนตร์โดยมณฑล อารยางค์กู ร ผลิตโดยบริษัท อาร์เอส ฟิล์ม ในปี พ.ศ.2547 ซึ่งหลังจากภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการเผยแพร่ไป ผู้ผลิตภาพยนตร์รายอื่นๆของประเทศก็หันมา ปรับตัวเข้าสู่ระบบดิจิทัลกันถ้วนหน้า นับเป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไปอย่างสิ้นเชิง

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าภาพยนตร์จะมีพัฒนาการด้านเทคโนโลยีการผลิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปภาพยนตร์ก็มีลักษณะบางด้านเชื่อมโยงกับวงการศิลปะโดยเฉพาะกับแขนงจิตรกรรม เพราะภาพยนตร์ก็มีการแบ่งสไตล์หรือรูปแบบการนำเสนอไว้หลายประเภท บางประเภทคล้ายคลึงกับรูปแบบของงานศิลปะอย่างมาก ก ล่าวโดยย่อ ภาพยนตร์แบ่งรูปแบบการนำเสนอไว้เป็น 3 รูปแบบ คือแบบเรียลิสม์ (Realism) แบบเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) และแบบดรามา (Drama) ซึ่งสองแบบแรกมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับลัทธิทางศิลปะ จากการแบ่งรูปแบบการนำเสนอตามทฤษฎีภาพยนตร์สื่อแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์และโลกศิลปะนั้นพึ่งพาแลกเปลี่ยนสุนทรียะซึ่งกันและกันและมีสัมพันธบทกันอย่างใกล้ชิด

ในยุคร่วมสมัย เกิดการ ยอมรับอย่างกว้างขวางว่าภาพยนตร์เป็นกิจการบันเทิงที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย ขณะเดียวกันก็ต้องยอมรับเช่นกันว่า มหรสรรพเช่นสื่อภาพยนตร์ก็ได้รับอิทธิพลมาไม่น้อยจากสื่อและศิลปะแขนงอื่นๆไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากงานด้าน

จิตรกรรม ดังนั้นการวิจัยค้นคว้าที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์โดยใช้มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ สัมพันธบท และจิตรกรรมมาเป็น แนวทางการวิจัยจึงเป็นการเลือกใช้กรอบแนวคิดที่เหมาะสม เพราะทั้งสามมโนทัศน์ข้างต้นต่างมีความเกี่ยวเนื่องกันและส่งเสริมประสิทธิภาพด้านการวิจัยแก่กันและกันได้เป็นอย่างดี

2.3) มโนทัศน์เรื่องสัมพันธบท

สัมพันธบท (Intertextuality) เป็นมโนทัศน์ ที่แพร่ กระจายกว้าง อย่างยิ่ง ในช่วงหลังทศวรรษ 1960s เป็นต้นมา แต่แก่นแท้ของ มโนทัศน์ที่ว่า ทุกสรรพสิ่งล้วนมีการอ้างอิงหยิบยืมกันนั้น ได้รับการยอมรับมาก่อนหน้านั้นแล้ว แต่การทำให้เป็นที่รู้จักกัน อย่างกว้างขวาง นั้นมีที่มาจาก นักทฤษฎีหลังโครงสร้างนิยม (Post structuralism) ท่านหนึ่งที่ชื่อ จูเลีย คริสเตวา ( Julia Kristeva) ได้นำมโนทัศน์ข้างต้น ออกเผยแพร่แก่ แวดวงวิชาการในทวีปยุโรป

สำหรับความหมายของคำว่าสัมพันธบทนั้น มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้อย่างกว้างขวางไม่น้อย เช่นที่นักวิชาการ ซูซาน เฮย์วาร์ด (Susan Hayward, 2006:226) ได้กล่าวไว้ครั้งหนึ่งว่า สัมพันธบทคือ “ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทสองตัว ขึ้นไป หรือมากกว่าสองตัวบท ภาพยนตร์ส่วนมากมีสัมพันธบทกับตัวบทอื่นๆอยู่โดยตลอด หากไม่สัมพันธบทกับภาพยนตร์ ต้นฉบับ ก็จะ มีสัมพันธบทกับนว นิยาย บทละคร เวที แม้แต่การถ่าย ภาพในภาพยนตร์ก็มักมีสัมพันธบทกับภาพเขียนด้วย”

ส่วนนักวิชาการอีกท่านคือ แดเนียล แชนด์เลอร์ (Daniel Chandler,2003:230) ก็ได้ให้ความหมายของคำว่าสัมพันธบท ไว้ดังนี้คือ “การเชื่อมประสานกันระหว่างตัวบท ทั้งในด้านของเนื้อหาและด้านรูปแบบ”

หาก สรุป สาระสำคัญของ สัมพันธบท จะพบว่าเป็นมโนทัศน์ที่มีแก่นสาระดังนี้คือ การมองว่าในโลกใบนี้ สรรพสิ่งต่างๆล้วนเชื่อมโยงกัน มีการสืบสานสืบต่อสิ่งที่เคยมีมาก่อนในอดีต ถ้อยคำที่บุคคลสนทนาปราศรัยในปัจจุบันล้วนเป็นถ้อยคำที่เคยมีคนอื่นๆพูดกันมาแล้วทั้งสิ้น นิทานที่มนุษย์เล่าขานให้เด็กๆฟังในวันนี้ เป็นนิทานที่บรรพบุรุษ เคยเล่าให้บุตรหลานฟังมาก่อนแล้วเช่นกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ประชาชนนิยมกันในปัจจุบัน ก็อาจมีอิทธิพลมาจากบทละครโบราณ การถ่ายทำภาพยนตร์ก็อาจมีการถ่าย โยงรูปแบบหรือความงามมาจากภาพจิตรกรรมในอดีตก็ได้ ดังนั้นโลกในปัจจุบันจึงไม่มีอะไรแปลกใหม่ มนุษย์ไม่อาจเรียกผลงานของตนว่าเป็นต้นแบบอันใหม่สด หรือมีความสมบูรณ์พร้อมปราศจากอิทธิพลจากสิ่งอื่นๆได้ เพราะโดยข้อเท็จจริงแล้ว สรรพสิ่งในปัจจุบันสมัยล้วน ถูกประกอบ สร้างขึ้นหรือได้รับอิทธิพลมาจากผลงานในยุคอดีตทั้งนั้น สำหรับกรณีของสื่อภาพยนตร์ที่ถูกพิจารณาว่าเป็นศิลปะแขนงที่เจ็ด มีการใช้ ภาพเคลื่อนไหวเป็นหัวใจสำคัญ ขับเคลื่อน และได้รับการยอมรับว่ากำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาก กระทั่งกลายเป็นกิจการเชิงธุรกิจที่มีขนาดใหญ่โตมาก แต่ในเวลาเดียวกันก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ภาพยนตร์ นั้นล้วนได้รับอิทธิพลมาจากงานศิลป์แขนงอื่น เช่น อิทธิพลจากนิทาน บทเพลง ภาพวาด ละครเวที แม้แต่บทกวีโบราณก็มีเช่นกัน

สำหรับการเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์กับงานศิลปะประเภทต่างๆนั้น มีอยู่ อย่างหลากหลายมาก แต่ศิลปะประเภทหนึ่งที่มักมีสัมพันธบทกับภาพยนตร์อยู่เสมอๆคือ งานจำพวก งานเขียน งาน ประพันธ์ต่างๆ จนสามารถกล่าวอ้างได้ว่า ภาพยนตร์กับงานวรรณกรรม วรรณคดี และบท ประพันธ์ต่างๆ เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ ผลงานภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นทั่วโลก ต่างล้วนอิงอยู่กับศิลปะการประพันธ์ แวดวงวรรณกรรมคือแหล่งวัตถุดิบสำคัญในการสร้างภาพยนตร์มาโดยตลอด

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้ อย (2544:137-138) ได้ค้นคว้าวิจัย พบว่า วงการภาพยนตร์ของไทยได้มีการเชื่อมโยงกับวรรณกรรมและงานเขียนต่างๆมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม โดยสมัยก่อนสงครามโลกครั้งที่สองนั้น มีการนำเอางานประพันธ์มาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์อยู่เนืองๆ โดยเรื่องที่ได้รับความนิยมมากจนมีการถ่ายท อดออกมาหลายครั้งหลายตอนคือ

วรรณคดียอดนิยมของไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ซึ่งถูกนำมาทำเป็นภาพยนตร์ถึงสามครั้งในระยะเวลาไม่ห่างกันนัก ประกอบด้วย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ในปีพ.ศ. 2477 เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา ในปีพ.ศ.2478 และ ขุนช้างขุนแผน ตอน เปรตวั นทองห้ามทัพ ในปีพ.ศ. 2482 เป็นต้น

ช่วงยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง มีภาพยนตร์ไทยจำนวนไม่น้อยที่มีสัมพันธบทกับงานประพันธ์ต่างๆ ซึ่งบางเรื่องได้สร้างผลกำไรมากมายแก่ผู้ผลิต ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่เป็นตัวแทนแห่งความสำเร็จในการถ่ายโยงศิลปะทั้งสองชนิดเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืนคือเรื่องแผลเก่า งานเขียนต้นฉบับเป็นผลงานของ ไม้ เมืองเดิม ที่เขียนขึ้นช่วงปี พ.ศ. 2479 กาลต่อมาถูกนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ กำกับโดยพรานบูรพ์ ออกเผยแพร่เมื่อปี พ.ศ. 2483 เป็นภาพยนตร์ที่ผู้ชมต่างประทับใจกันมาก และเมื่อเวลาผ่านไปอีกราว 37 ปีต่อมา ได้ถูกนำกลับมาทำซ้ำอีกหน ครานี้กำกับภาพยนตร์โดย เชิด ทรงศรี ออกเผยแพร่ปี พ .ศ. 2520 โดยเรื่องแผลเก่า ฉบับกำกับโดย เชิด ทรงศรี นี้ ประสบความสำเร็จอย่างดีเยี่ยม สามารถทำรายได้เป็นประวัติศาสตร์ของประเทศ ซึ่ง ผลสำเร็จของการถ่ายโยงวรรณกรรมเรื่องแผลเก่าฉบับนี้ ส่งผลสืบเนื่องทำให้วงการภาพยนตร์ไทยนิยมนำเอางานประพันธ์ของ นักประพันธ์เอกนาม ไม้ เมืองเดิม มาสร้างเป็นภาพยนตร์อยู่ไม่ขาด

นอกจากมีสัมพันธบทกับผลงานด้านวรรณกรรมแล้ว แวดวงภาพยนตร์ทั่วไปยังมักมีสัมพันธบทกับงานศิลปะรูปแบบอื่นๆอีกมาก แต่ที่มีการเ ชื่อมโยงกันมากเป็นพิเศษก็คือหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวงการภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันดูจะนิยมนำเอาตัวละครและเรื่องราวใน หนังสือการ์ตูนมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์มากเป็นพิเศษ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมการผลิตหนังสือการ์ตูนได้รับความนิยมมากในสองประเทศคือประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศญี่ปุ่น โดยประชาชนในสองประเทศดังกล่าวนี้ให้การสนับสนุนหนังสือการ์ตูนกันอย่างดีมาก สำหรับคำว่าหนังสือการ์ตูนนั้น ชาวสหรัฐอเมริกามักใช้คำว่า Comic ส่วนชาวญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ แต่แม้เรียกชื่อต่างกันแต่ใน

สองประเทศข้างต้นมีสัมพันธบทระหว่างหนังสือการ์ตูนกับภาพยนตร์อย่างโดดเด่นมากเป็นพิเศษ

อุตสาหกรรมผลิตภาพยนตร์ฮอลลิวูด ในสหรัฐอเมริกา มักมี การเชื่อมโยงกับหนังสือการ์ตูนจำพวกยอดมนุษย์หรือซูเปอร์ฮีโร่ (Super Hero) ซึ่งแต่เดิมนั้นมักได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านเยาวชน แต่ในระยะหลังความนิยมแผ่ขยายไปกว้างขวาง กลุ่มผู้ใหญ่ก็ได้หันมาให้ความสนใจกันมาก จนกระทั่ง ภาพยนตร์ที่มีการผลิตจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนได้กลายมาเป็นแนวทางหลักของภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาไปในที่สุด ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ก็สามารถทำรายได้ให้แก่ผู้สร้างจำนวนมาก เป็นภาพย นตร์ที่ประสบความสำเร็จทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆทั่วโลก

ภาพยนตร์จากฮอลลิวูด ที่เชื่อมโยงกับการ์ตูนยอดมนุษย์ ที่มีชื่อเสียงแพร่หลายมากคือเรื่อง Superman การ์ตูนเรื่องนี้ถูกเผยแพร่ครั้งแรกเมื่อเดือนมิถุนายน ปี 1938 ในหนังสือการ์ตูน Action Comics ผู้ที่สร้างสรรค์มีชื่อว่า โจ ชูสเตอร์ และ เจอร์รี ซีเกล การ์ตูนเรื่อง Superman นี้ได้รับความนิยมมาก ฉบับแรกที่ตีพิมพ์นั้นมียอดจำหน่ายมากกว่าหนึ่งแสนเล่ม และ การ์ตูนเรื่องนี้ก็ทยอยได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ จนภายหลังยอดมนุษย์ Superman จากสื่อหนังสือการ์ตูนก็ได้ขยับขยายกลายเป็น ละครโทรทัศน์ ล ะครเวที และ ละครวิทยุ

ความสำเร็จจากหนังสือการ์ตูนทำให้ต่อมาฮอลลิวูดไม่อาจเพิกเฉย จึงนำเอาตัวละครยอดมนุษย์จากหนังสือการ์ตูนมาถ่ายโยงเป็นภาพยนตร์ในที่สุด โดย การถ่ายโยงหนแรกเกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้น ซึ่งถูกสร้างขึ้นในปี 1948 ภาพยนตร์สั้นชุดนี้มีจำนวน 15 ตอน ซึ่งในอดีตเรียกภาพยนตร์เหล่านี้ว่า ซีเรียล (Serial) ที่มีการฉายก่อนภาพยนตร์เรื่องยาว โดยภาพยนตร์สั้นที่มีที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Superman นี้ได้รับความนิยมมาก จนมีการผลิตภาคสองตามมา ใช้ชื่อเรื่องว่า Atom Man Vs. Superman ถูกผลิตขึ้นในปี 1950

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แต่ยอดมนุษย์ Superman ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือเรื่อง Superman The Movie ที่สร้างขึ้นในปี 1978 อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว และภัคพล รังสีภัทร์ (2013:127) อธิบายถึงความนิยมของภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “Superman ทำเงินในอเมริกาไปกว่า 134 ล้านดอลลาร์ หรือเกือบ 300 ล้านดอลลาร์ทั่วโลก” เรื่อง Superman The Movie นี้ กำกับภาพยนตร์โดยริชาร์ด ดอนเนอร์ สำหรับนักชมภาพยนตร์ยุคปัจจุบันยกย่องให้ Superman The Movie เป็นต้นแบบของภาพยนตร์ยอดมนุษย์ยุคบุกเบิกที่มีบทบาทในการสร้างกระแสความนิยมในการเชื่อมโยงยอดมนุษย์ซูเปอร์ฮีโร่จากสื่อสิ่งพิมพ์ให้ก้าวสู่ภาพยนตร์อย่างเต็มภาคภูมิ

ประเทศในทวีปเอเชียก็มีภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับหนังสือการ์ตูนอยู่ไม่น้อยเช่นกัน โดยเฉพาะกับประเทศญี่ปุ่นที่หนังสือการ์ตูนได้รับความนิยมมากเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งหนังสือการ์ตูนในประเทศนี้ก็ถูกเชื่อมโยงถ่ายทอดมาเป็นภาพยนตร์อยู่เสมอๆด้วย โดยการ์ตูนเรื่องหนึ่งที่ผู้ชมภาพยนตร์ต่างรู้จักกันดี คือเรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน หรือ Detective Conan ที่ต้นกำเนิดแท้จริงของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีที่มาจากหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ที่ชื่อ โชเน็นซันเดย์ อันเป็นหนังสือที่เผยแพร่เป็นรายสัปดาห์ ยอดนักสืบจิ๋วโคนันเป็นผลงานสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูนที่ชื่ออาโอยามา โกโช บลูสกาย คอมเพล็กซ์ (2557:87) กล่าวถึงการ์ตูนเรื่องนี้ว่า “ยอดนักสืบจิ๋วโคนันโลดแล่นอยู่บนหน้ากระดาษมาอย่างยาวนานถึง 20 ปี ทันทีที่ตีพิมพ์ก็ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว” สำหรับการ์ตูนเรื่อง Detective Conan ที่ถูกถ่ายโยงเป็นภาพยนตร์นั้น ปัจจุบันมีจำนวนภาคต่อ 21 ตอนแล้ว ตอนที่ 21 ออกฉายปี 2017 ชื่อตอนว่า Crimson Love Letter โดยเหตุผลที่ถูกผลิตขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นเพราะกระแสความนิยมที่คงเส้นคงว่า จนอาจกล่าวว่าแทบไม่เคยลดลงเลยนั่นเอง

ปัจจุบันภาพยนตร์มีการเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งต่างๆมากมายจนไม่สามารถระบุจุดสิ้นสุดได้ แต่อย่างไรก็ตาม มีนักวิชาการจำนวนไม่น้อย ได้ระบุถึงการมีสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับสรรพสิ่งต่างๆไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

2.3.1) การอ้างอิง หรือ Quotation คือการที่ผู้สร้างภาพยนตร์มีการอ้างอิงชิ้นงานต่างๆ ซึ่งการอ้างอิงนั้นสามารถเลือกทำได้หลายรูปแบบ เช่น อ้างอิงภาพ อ้างอิงเสียง สำหรับการมีสัมพันธบทในสื่อภาพยนตร์นั้น การอ้างอิงด้านภาพมักปรากฏขึ้นบ่อยครั้ง นักวิชาการด้านภาพยนตร์ เบอร์นาร์ด เอฟ. ดิค (Bernard F. Dick, 2005:154-158 ) ระบุถึง การอ้างอิง

ด้านภาพ หรือที่เรียกว่า Visual - Quotation ในแวดวงภาพยนตร์ว่า เมื่อภาพยนตร์ต้องการอ้างอิงภาพจากสื่อภาพยนตร์ด้วยกันเอง ผู้สร้างภาพยนตร์จะทำการคัดเลือกภาพจากภาพยนตร์เรื่องที่ตนต้องการมาใส่ไว้ในภาพยนตร์ของตนเอง หรือ อาจทำการถ่ายภาพขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงกับลักษณะการถ่ายภาพจากภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

2.3.2) การพาดพิง หรือ Allusion คือ การพาดพิงบุคคล สถานการณ์สำคัญ หรือตัวบทอื่นๆ นักวิชาการด้านภาพยนตร์ วิลเลี่ยม เอช . ฟิลิปส์ (William H. Philips, 2005:227) กล่าวถึง Allusion ว่า “การพาดพิงจะไม่สื่อความหมายการชื่นชมที่ชัดเจน หรือยั่วล้อให้ขำขัน การพาดพิงส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นการเชื่อมโยงกับสิ่งนั้นๆอย่างกว้างๆ”

2.3.3) การยกย่อง หรือ Homage ได้แก่การแสดงการคารวะ หรือยกย่องบูชาแก่บุคคลสำคัญ หรือ ผลงานชั้นดี นักวิชาการ ฟิ ลิป เรย์เนอร์ และคณะ (Philip Rayner. et al, 2001:75) ระบุถึง Homage ว่า “คือการช่วยทำให้สามารถรำลึกถึงตัวบทอย่างมีการเจาะจง โดยตัวบทดังกล่าวมักเป็นต้นฉบับที่มีพลังและมีความสำคัญ”

2.3.4) การยั่วล้อ หรือ Parody คือ การล้อเลียนให้ขบขัน โดยมักล้อเลียนตัวบุคคลหรือตัวบทที่มีชื่อเสียง ดังที่นักวิชาการ อาร์เธอร์ เอซา เบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger,1995: 91) กล่าวไว้ว่า “การยั่วล้อมี 3 รูปแบบ ได้แก่ การยั่วล้ อผลงานที่เจาะจง (Specific Works) การยั่วล้อสไตล์ผลงานอันโดดเด่น (Distinctive Styles) และการยั่วล้อประเภทของชิ้นงาน (Particular Genres)”

กล่าวโดยสรุปถึงสาระสำคัญของมโนทัศน์เรื่องสัมพันธบท ก็คือ การตระหนักรู้ว่า สิ่งใดๆในโลกล้วน ไม่แปลกใหม่ เพราะสรรพสิ่งต่างๆล้วนมีความเชื่อมโยงกัน ไม่ว่าจะด้านรูปแบบหรือด้านเนื้อหา ภาพถ่ายในภาพยนตร์ที่ผู้ชมได้ชมกันในวันนี้ อาจมีต้นฉบับมาจากภาพเขียนในยุคเก่าก่อน ผลงานสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบันอาจได้รับอิทธิพลไม่มากก็น้อยมาจากตัวบทในอดีตกาล ดังนั้นเราจึงยากที่จะแยกแยะได้ว่าแท้จริงแล้วอะไรคือต้นฉบับ เพราะทุกๆสิ่งต่างสามารถเชื่อมโยงหรือถ่ายเทส่งต่อกันได้มาโดยตลอดนั่นเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

งานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านสัมพันธบทในสังคมไทยนั้นมีอยู่ค่อนข้างจำกัด แต่งานวิจัยที่สำคัญและน่าสนใจได้แก่งานวิจัยของ ธีรา สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา (2541) เรื่อง “แนวคิดจากวรรณกรรมฝรั่งเศสในเรื่องสั้นความเงียบของสุชาติ สวัสดิ์ศรี ” อันเป็นการศึกษาเปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างวรรณกรรมไทยกับวรรณกรรมฝรั่งเศส โดยผลการวิจัยเปิดเผยให้เห็นว่าวรรณกรรมของไทยที่เขียนโดยสุชาติ สวัสดิ์ศรี มีสัมพันธบทอย่างเห็นได้ชัดเจนกับแนวคิดด้านวรรณกรรมของฝรั่งเศส

งานวิจัยอีกชิ้นที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบทในสื่อภาพยนตร์คือ งานวิจัยของ เพ็ญสิริ เสวตวิหารี (2541) เรื่อง“อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ .ศ. 2538-2540” อันเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับรุ่นใหม่ของประเทศไทย ที่ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ มาใช้ในการกำกับภาพยนตร์ได้อย่างประสบความสำเร็จ จนภาพยนตร์หลายเรื่องสามารถสร้างความแปลกใหม่และความน่าสนใจให้แก่ภาพยนตร์ไทยพอควร ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ เปิดเผยให้เห็นว่าอิทธิพลของแนวคิดหลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะการแนวคิดเรื่องสัมพันธบทนั้นมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการปรับเปลี่ยนแนวทางการผลิตภาพยนตร์ไทยในยุคร่วมสมัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 3

# ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยชิ้นนี้ เป็นการวิจั ยเชิงคุณภาพประเภทการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยใช้มโนทัศน์ ดังต่อไปนี้เป็นกรอบในการศึกษา 1) มโนทัศน์เรื่องจิตรกรรม 2) มโนทัศน์เรื่องภาพยนตร์ และ 3) มโนทัศน์เรื่อง สัมพันธบท พร้อมกันนี้ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ หนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความวิชาการ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ และเอกสารอื่น ๆ อีกทั้งยังได้ใช้วิธีสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการภาพยนตร์ เพื่อนำมาประกอบการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์

## 3.1 แหล่งข้อมูล

เพื่อศึกษาถึงสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม และเปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย ผู้ศึกษามีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1.1) แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ข้อมูลเอกสารที่มีเรื่องราวหรือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทย อาทิ นิตยสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ วารสาร หนังสือพิมพ์ หนังสือและเอกสารทางวิชาการต่างๆทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3.2.2) แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัย โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้คือ คัดเลือกภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี พ .ศ.2540-2558 (ค.ศ.1998-2015) อันเป็นยุค ร่วมสมัยที่ ภาพยนตร์ ตะวัน ตกให้ความสำคัญกับงานจิตรกรรมมากเป็นพิเศษ ส่วนภาพยนตร์ไทยในยุคเดียวกันนี้ก็เริ่ม มีพัฒนาการเชิงคุณภาพ โดดเด่น และได้รับอิทธิพลจากกระแสแนวคิดเรื่องสัมพันธบทจากตะวันตกอย่างแพร่หลายด้วย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**3.2 การรวบรวมข้อมูล**

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ให้ความสำคัญกับการศึกษา วิเคราะห์ ภาพยนตร์ ที่มีสัมพันธบทกับจิตรกรรม เพื่อให้ทราบถึงลักษณะสัมพันธบทในภาพยนตร์ทั้งจากตะวันตกและไทยว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร โดยผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มมาศึกษาเปรียบเทียบกัน แต่ด้วยปริมาณภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมาก โดยเฉพาะกับภาพยนตร์ตะวันตก ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้มีวิธีการรวบรวมข้อมูลไว้ดังนี้

3.2.1) การเลือกภาพยนตร์ด้วยระบบโควต้า (Quota) โดยการกำหนดให้มีตัวแทนกลุ่มภาพยนตร์ตะวันตก และ กลุ่มภาพยนตร์ไทย ที่ ออกฉายระหว่างปี พ .ศ.2541-2558 (ค.ศ. 1998-2015) จำนวนกลุ่มละ 11 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 22 เรื่อง

3.2.2) การสุ่มเลือกภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาด้วยระบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเจาะจงเลือกภาพยนตร์ จากเหตุผลต่อไปนี้คือ 1) เป็นภาพยนตร์ที่มีความแพร่หลาย เป็นที่รู้จักในวงกว้าง 2) พิจารณาจาก การนำเสนอ และ เนื้อหาของภาพยนตร์ ให้มีความหลากหลาย 3) พิจารณาจากภาพยนตร์ที่สามารถหารับชมได้ในรูปของสื่อวิดีทัศน์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิจัยครั้งนี้มีแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการรวบรวมข้อมูล ตีความ และจดบันทึกจากการชมภาพยนตร์ทั้งหมดด้วยตนเอง รวมถึงศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมจาก หนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานไว้ดังนี้

3.3.1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยค้นคว้าข้อมูลด้านต่างๆ จาก เอกสาร ตำรา งานวิจัย ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อให้ได้ข้อมูลรอบด้าน และสามารถกำหนดแนวทางการศึกษาวิจัยที่เหมาะสม

3.3.2) การคัดเลือกภาพยนตร์ คัดเลือกภาพยนตร์ตามลักษณะเจาะจง โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตสำหรับการคัดเลือกภาพยนตร์ไว้ดังนี้คือ คือเลือกภาพยนตร์ที่มีลักษณะเชื่อมโยงสัมพันธ์กับจิตรกรรม โดยศึกษาภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี 2541-2558 รวมถึงเลือกชมภาพยนตร์ที่ออกฉายในยุคอดีตด้วย จากนั้นจึงจำแนกภาพยนตร์ที่มีลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการคัดเลือกภาพยนตร์ อาทิ ข้อมูลการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ ข้อมูลจากการวิจารณ์ภาพยนตร์ รวมถึงเอกสารการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยบ่งบอกถึงลักษณะที่แท้จริงของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

3.3.3) การศึกษาลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก จะพิจารณาจากเนื้อหาและการนำเสนอของภาพยนตร์

3.3.4) การศึกษาลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย จะพิจารณาจากเนื้อหาและการนำเสนอของภาพยนตร์

3.3.5) การวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทยจะพิจารณาจากเนื้อหาและการนำเสนอของภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่ม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**3.4 การนำเสนอข้อมูล**

การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยศึกษาในครั้งนี้ จะใช้รูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) โดยในบทที่ 4 เป็นการนำเสนอข้อมูล ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก บทที่ 5 นำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะสัมพัน ธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย บทที่ 6 นำเสนอผลการศึกษา วิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก และภาพยนตร์ไทย และ บทที่ 7 นำเสนอข้อสรุปผลการวิจัย และการอภิปรายผล

**3.5 รายชื่อภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา**

3.5.1) ภาพยนตร์ตะวันตก จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่

What Dream May Come (1998)

Max (2002)

Girl with A Pearl Earring (2003)

Modigliani (2004)

Miss Potter (2006)

Midnight in Paris (2012)

The Art of the Steal (2013)

Museum Hours (2013)

The Monument Men (2014)

Mr.Turner (2014)

Woman in Gold (2015)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.5.2) ภาพยนตร์ไทย จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่

ข้างหลังภาพ (2544)

ความรักครั้งสุดท้าย (2545)

เพื่อนสนิท (2548)

วัยอลวล 4 (2548)

ฮะเก๋า (2551)

เพื่อนกันเฉพาะวันพระ (2551)

โด่นัท (2554)

อาร์ท ไอดอล (2555)

ทาสรักอสูร (2557)

คิดถึงวิทยา (2557)

ไทม์ ไลน์ (2557)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่4

## สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก

ผลจากการศึกษาสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก มีข้อค้นพบที่สำคัญดังนี้คือ ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีลักษณะสัมพันธบทที่สำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านรูปแบบการนำเสนอ และด้านเนื้อหา โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 4.1 สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์ตะวันตก

ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษามีสัมพันธบทกับจิตรกรรมในด้านรูปแบบอยู่ 2 ลักษณะ คือ การสร้างสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

#### 4.1.1) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อิงกับลัทธิทางศิลปะ

ภาพยนตร์ตะวันตกมีการสร้างสรรค์ภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะอย่างเห็นได้ชัด โดยลัทธิศิลปะที่ถูกนำมาอ้างอิงเพื่อนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์มีอยู่หลายลัทธิ ที่ เด่นชัดคือ ลัทธิเรียลิสม์ ลัทธิโรแมนติก ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ และลัทธิเซอร์เรียลิสม์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 4.1 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อิงกับลัทธิทางศิลปะ

| **ลัทธิทางศิลปะ** | **ภาพยนตร์** |
|---|---|
| ลัทธิเรียลิสม์ (Realism) | Max |
| | The Monument Men |
| | Museum Hours |
| | Woman in Gold |
| | The Art of the Steal |
| | Modigliani |
| | Miss Potter |
| ลัทธิโรแมนติก (Romanticism) | Mr.Turner |
| ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism) | What Dream May Come |
| | Midnight in Paris |
| ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) | Midnight in Paris |
| | Miss Potter |
| | Modigliani |
| | What Dream May Come |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ลัทธิเรียลิสม์ (Realism)

ลัทธิเรียลิสม์ หรือลัทธิสัจนิยม คือ อรูปแบบการนำเสนองานศิลปะที่เคารพความเหมือนจริง ไม่นิยมการปรุงแต่ง กำจร สุนพงษ์ศรี (2528:13) กล่าวถึงการสร้างงานศิลปะตามลัทธิเรียลิสม์ว่า "เชื่อว่าความงามมีอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ที่สกปรกที่สุดจนถึงที่ที่หรูหราที่สุด หรือในสภาพชีวิต ของคนจนที่ดูไร้ค่าจนถึงบุคคลสำคัญหรือพวกเศรษฐี ศิลปะไม่จำกัดในเรื่องราว มันสามารถมีคุณค่าได้หากเป็นเรื่องจริง เท่ากับมีการยอมรับสภาพความจริงทั่วๆไป ทั้งในธรรมชาติและสังคมว่ามีความงามและมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ผลงาน" สำหรับวงการภาพยนตร์ได้นำรูปแบบศิลปะเรียลิสม์มาใช้เป็นแนวทางผลิตภาพยนตร์มายาวนาน ซึ่ง สตีเฟน พรินซ์ (Stephen Prince , 2004:263) กล่าวถึงรูปแบบศิลปะตามลัทธิเรียลิสม์ในภาพยนตร์ว่า "ความสมจริงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์บันเทิงมี 3ลักษณะ คือ ความสมจริงสามัญ (Ordinary Fictional Realism) ความสมจริงเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Realism) และความสมจริงเชิงสารคดี (Documentary Realism) โดยความสมจริงแบบสามัญคือ การนำเสนอภาพในชีวิตประจำวันที่ผู้ชมคุ้นเคย ความสมจริงเชิงประวัติศาสตร์ คือ การนำเสนอความสมจริงตามยุคสมัยในภาพยนตร์ย้อนยุค ส่วนความสมจริงเชิงสารคดี คือ การนำเสนอเหตุการณ์จริง ที่เกิดขึ้นจริง อย่างไรก็ดี มีภาพยนตร์หลายเรื่องที่นำกลวิธีนำเสนอแบบสารคดีมาใช้ผลิตภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงด้วย

สำหรับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา ได้มีการสร้างสรรค์รูปแบบภาพยนตร์โดยอ้างอิงกับลัทธิเรียลิสม์อยู่หลายเรื่อง อาทิเรื่อง Max เรื่อง The Monument Men โดยเรื่องที่โดดเด่นมากที่สุดคือเรื่อง Museum Hours

Museum Hours เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ในพิพิธภัณฑ์ Kunsthistorisches ในเมืองเวียนนา ประเทศออสเตรีย เนื้อหาหลักเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดบรรยากาศชีวิตในพิพิธภัณฑ์ ผ่านสายตาพนักงานรักษาความปลอดภัยอาวุโส ที่เฝ้ามองผู้คนซึ่งมาเยี่ยมชมงานศิลปะต่างๆ ด้วยวัตถุประสงค์และมุมมองที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ให้

น้ำหนักไปที่ห้อง บรูเกล (Bruegels) ซึ่งเป็นห้องแสดงผลงานของจิตรกรเอก พีเทอร์ บรูเกล (Peiter Bruegels)

กิติมา อมรทัต (2533:149) กล่าวถึงจิตรกร พีเทอร์ บรูเกล ว่า " จิตรกรเอกชาว เฟลมมิช ชื่อ พีเทอร์ บรูเกล อยู่ในช่วงสมัยที่ เนเธอร์แลนด์ อยู่ภายใต้การนำของนักปฏิรูปที่กำลังทำสงครามนองเลือดกับสเปน" สำหรับงานจิตรกรรมของ พีเทอร์ บรูเกล นั้น ส่วนใหญ่มักถ่ายทอดเรื่องราวในท้องถิ่น และวิถีชาวบ้าน ภาพที่มีชื่อเสียงของเขาหลายภาพเกี่ยวข้องกับงานเลี้ยงในชุมชน การทำกสิกรรมของชาวชนบท รวมถึงการละเล่น การรื่นเริงในหมู่บ้าน โดยภาพรวมแล้ว งานของบรูเกล ถูกจัดให้อยู่ในงานประเภทจิตรกรรมวิถีสามัญ ชน (Genre Painting) ซึ่งต่างจากจิตรกรรมรูปแบบอื่นในยุคเดียวกัน ที่อาจเน้นเขียนภาพศาสนา ภาพพระคริสตร์ นักบวช และบุคคลชั้นสูง ธีรยุทธ บุญมี (2547:344) กล่าวถึงจิตรกรรมวิถีสามัญชน ว่า "ภาพเขียนในสังคมโปรเตสแตนท์ เนเธอแลนด์ มีลักษณะเน้นภาพของสิ่งสามัญ ไม่ว่าจะเป็นภาพหุ่นนิ่ง เช่น ผลไม้ ดอกไม้ เนื้อสัตว์ ปลา ภาพชีวิตของชาวบ้านที่สนุกสนาน ตลกขบขัน ดังเช่นภาพชุดชีวิตชาวนาและชาวบ้านในเมือง ของ Pieter Brueghel" สำหรับความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่อง Museum Hours อยู่ที่การนำเสนอภาพยนตร์ด้วยสไตล์ศิลปะลัทธิเรียลิสม์ (Realism) มีการถ่ายทำในสถานที่จริง และถ่ายภาพต่างๆโดยปรุงแต่งน้อยมาก ไม่มีการใช้เสียงดนตรีสร้างอารมณ์ นอกจากเสียงเพลงในสถานที่และบรรยากาศจริงๆ รวมถึงไม่ใช้เทคนิคในการเชื่อมต่อภาพที่ซับซ้อน โดยมากเป็นการนำเอาภาพต่างๆมาตัดชนกันเท่านั้น ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้เรื่องราวที่สมจริงมาก นอกจากนี้ ผู้ผลิตยังใช้นักแสดงมือสมัครเล่นที่ผู้ชมไม่มีภาพจำเกี่ยวกับตัวนักแสดงเลย รวมถึงนักแสดงสมัครเล่นทั้งหลายก็ล้วนปรากฏตัวอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเมื่อชมภาพยนตร์เรื่องนี้จบลง ผู้ชมอาจคิดว่าเพิ่งได้ชมภาพยนตร์สารคดี หรือไม่ก็ภาพบันทึกเหตุการณ์ในชีวิตจริง ซึ่งการนำเอาลัทธิเรียลิสม์มาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้น เกิดจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่ศรัทธาเชื่อมั่นในการนำเสนอภาพโลกที่แท้จริง แม้มันจะถูกนำเสนอในรูปแบบเรื่องบันเทิงก็ตาม

สำหรับศิลปะลัทธิเรียลิสม์ หรือหรือสัจนิยมนี้ มีการแพร่หลายมายาวนาน โดยแนวทางการผลิตงานศิลป์ของลัทธินี้ จิตรกรจะไม่เขียนภาพจากความคิดฝันหรือ

จินตนาการ แต่จะ เขียนภาพตามที่จิตรกรเคยสัมผัส เคยพบเห็น หรือมีประสบการณ์ตามจริง และมีความพยายามอย่างสูงที่ถ่ายทอดรายละเอียดแห่งความจริงนั้นออกมาอย่างสมบูรณ์ สอดคล้องกับรูปแบบการผลิตภาพยนตร์ของ เจม โคเฮน ที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง นี้ อย่างเรียบง่าย และพยายามรักษาความสมจริงให้มากที่สุด ดังที่ปราชญ์ เต็มวิทยาธรณ์ (2015:27) กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “เขาเลือนเส้นแบ่งของความจริงกับการแสดงไปถึงที่สุด เมื่อเขากำกับให้นักแสดงทั้งด้นสด และเล่นตามบท ที่เขียนขึ้นอย่างละเอียดไปพร้อมกันจนยากจะแยก”

อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ นำเอาลัทธิศิลปะเรียลิสม์ มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่ง จนภาพยนตร์ได้รับการชื่นชมในวงกว้าง ว.ร.อุบลธรรม (2013:45) กล่าวถึงภาพรวมความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “เน้นงานในแบบเรียบนิ่ง ใช้ความคิดลุ่มลึก ปล่อยให้คนดูดื่มด่ำกับภาพเบื้องหน้าและเหตุการณ์เล็กๆน้อยๆ ซึ่งค่อยๆไหลลื่นไปอย่างใจเย็น...สร้างอารมณ์ที่กลมกล่อมละมุนละม่อมกับความเป็นพิพิธภัณฑ์ นักแสดงมือสมัครเล่นที่เลือกมา สามารถขับเคลื่อนเรื่องราวได้อย่างยอดเยี่ยม โ ดยความโดดเด่นของมันทำให้ได้รับการยอมรับในระดับสูงสุด ”

ลัทธิโรแมนติก (Romanticism)

ลัทธิศิลปะโรแมนติก มีที่มาจากการเคลื่อนไหวทางศิลปะในยุโรปช่วงปลายศตวรรษที่18 ต่อด้วยต้นศตวรรษที่ 19 มีรูปแบบในการนำเสนอที่เน้นความโลดโผนตื่นเต้น ความรัก ความคิดฝัน ความเห็นอกเห็นใจ ชักพาให้คนเกิดอารมณ์เคลิบเคลิ้มคล้อยตาม ธีรยุทธ บุญมี (2552:88-89) ได้อธิบายถึงลัทธินี้ไว้ว่า “ศิลปินสกุล Romantic ซึ่งถ้าจะแปลให้ใกล้เคียงความหมายมากที่สุดก็คือสกุล ศรัทธารมณ์ (ศรัทธา+อารมณ์) ให้ความสำคัญยิ่งแก่ธรรมชาติ ธรรมชาติยิ่งใหญ่เหมือนพระเจ้า เพราะธรรมชาติเป็นบ่อเกิดของสิ่งทั้งปวง ” ส่วน สงวน รอดบุญ (2533:134) กล่าวถึงลัทธิโรแมนติกว่า “ ในด้านจิตรกรรม เป็นการใช้สีเพื่อสื่อสร้างอารมณ์ (Communication of Mood) ความสำคัญขององค์ประกอบมิใช่อยู่ที่เส้นและรูปทรง แต่อยู่ที่ความรู้สึกของสี และความสมบูรณ์ของแสงเงา” ส่วน จีรพันธ์ สมประสงค์

(2533:95) กล่าวถึงลัทธิศิลปะโรแมนติกไว้ว่า “รูปแบบของศิลปะลัทธิโรแมนติก มักแสดงการตัดกันของแสงและเงา ความตื่นเต้นของเรื่องราวในภาพเท่าๆกับความตื่นเต้นของผู้ดู กล่าวได้ว่าเรื่องราวและรูปแบบที่เกินจริง คือวั ตถุประสงค์ของศิลปะโรแมนติก” สำหรับภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับลัทธิโรแมนติกอย่างเด่นชัดที่สุดคือเรื่อง Mr.Turner

ภาพยนตร์ เรื่อง Mr.Turner มีเนื้อหาการถ่ายทอดประวัติชีวิตของจิตรกรเอกชาวอังกฤษนาม วิลเลียม เทอร์เนอร์ (William Turner) ซึ่งคนส่วนใหญ่จัดให้เขาเป็นศิลปินกลุ่มลัทธิโรแมนติก (Romanticism) เขาเป็นผู้มีบุคลิกส่วนตัวอันประหลาด เช่น การชอบคำรามในลำคอ การมีอารมณ์รุนแรงแปรปรวน แต่ก็มีอารมณ์รักในเสียงดนตรีมาก ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมชิ้นเอกของเขาหลายภาพ โดยเฉพาะภาพที่โด่งดังที่สุดคือภาพเรือรบ เตเมแรร์ ( The Fighting Temaraire ) รวมถึงภาพทิวทัศน์สวยงามอีกมากมาย ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่ การถ่ายทำที่งดงามประดุจภาพเขียน และมีการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่วิเศษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีการจัดแสง ที่อบอุ่น นุ่มนวลมาก สำหรับ วิลเลี ยม เทอร์เนอร์ ได้รับการยกย่องหลายด้าน ด้านที่เด่นที่สุดคือการถ่ายทอดสีและแสง จนมีการขนานนามให้เขาเป็นจิตรกรแห่งแสง (Painter of Light) ด้วยเหตุนี้เอง ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความพยายามอย่างยิ่งในการจัดแสงให้ออกมางดงามเป็นที่สุด มีการเน้นความตัดกันระหว่างแสงและเงาชัดเจน ภาพยนตร์ได้จำลองการภาพถ่ายให้ออกมาใกล้เคียงกับศิลปะลัทธิโรแมนติกมากที่สุด

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ และคณะ (2015: 70) ได้กล่าวสรุปถึงการถ่ายทอดความงามในภาพยนตร์ เรื่อง Mr.Turner ว่า “ทั้งหมดถูกถ่ายทอดผ่านการถ่ายภาพที่เข้มข้นด้วยแสงเงาและชุดสีจัดจ้านแบบเดียวกับภาพวาดของเทอร์เนอร์ จนหนังสามารถคว้ารางวัลเทคนิคด้านภาพมาครองได้จากหลายเวที”

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism)

ศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ หรือลัทธิประทับใจ เป็นความเคลื่อนไหวด้านจิตรกรรมในยุโรป รุ่งเรืองมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ภาพจิตรกรรมตามลัทธินี้มักเน้นการเขียนภาพกลางแจ้ง ใช้สีสดใสเพื่อสร้างความประทับใจ สงวน รอดบุญ (2533:82) อธิบายถึงศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ ว่า “ความมุ่งหมายของศิลปินกลุ่มนี้ต้องการที่จะแปลความงามของธรรมชาติด้วยการใช้สี - แสง แสดงบรรยากาศ เป็นสำคัญ” ส่วนวงการภาพยนตร์ได้นำเอาอิทธิพลของรูปแบบศิลปะตามลัทธินี้มาใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ด้วย โดยอาศัยการจัดแสง การจัดองค์ประกอบศิลป์ การวางมุมกล้อง และการตัดต่อเพื่อสื่อสารด้านอารมณ์ให้กับภาพยนตร์ เดวิด บรอดเวลล์ และ คริสติน ทอมป์สัน (David Bordwell and Kristine Thompson, 2008:451-452) กล่าวถึงรูปแบบการนำเสนอแบบอิมเพรสชั่นนิสม์ในสื่อภาพยนตร์ว่า ประกอบด้วยเทคนิคหลากหลาย อาทิ การใช้ภาพแทนสายตาตัวละคร เพื่อสื่อการมองเห็นของตัวละคร กรณีตัวละครสับสนหรือมีอาการเมา มึนงง ภาพยนตร์แบบอิมเพรสชั่นนิสม์จะใช้เทคนิคบิดเบือนภาพด้วยใช้ฟิลเตอร์เติมสีให้แก่ภาพ หรือ ใช้วิธีการหมุนกล้องให้เคว้งคว้าง บางครั้งยังอาจนำกล้องไปยึดติดกับพาหนะเคลื่อนที่ชนิดต่างๆเพื่อสื่อสารอารมณ์ต่างๆ นอกจากนี้การนำเสนอแบบอิมเพรสชั่นนิสม์ ยังหมายรวมถึงจังหวะการตัดต่อที่ช่วยเสริมอารมณ์ให้กับตัวละคร เช่น อารมณ์ที่เร่งเร้า จะมีการตัดต่อที่สั้น กระชับ และใช้ภาพจำนวนน้อย

สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกที่นำมาศึกษาและมีสัมพันธบทกับศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ อย่างโดดเด่นมากมี 2 เรื่องคือเรื่อง What Dream May Come และเรื่อง Midnight in Paris โดยเรื่อง What Dream May Come มีการจำลองสไตล์ภาพเขียนมาสร้างภาพบนจอภาพยนตร์ โดยฉากโดดเด่นที่สุดในเรื่อง คือช่วงที่ตัวเอกฝ่ายชายเสียชีวิต เขาเดินทางท่องไปในแดนสรวงสวรรค์ ภาพยนตร์มีการจำลองภาพสวรรค์ ด้วยสไตล์ภาพตามลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ อย่างเห็นได้ชัด โดยมีบางช่วงที่ตัวละครจมหายไปในภาพเขียนอิมเพรสชั่นนิสม์อันสวยงามด้วย ร่างของตัวละครมีการเปื้อนเลอะไปด้วยสีสันอันสดสวยราวกับเข้าไปคลุกสีบนภาพเขียนทีเดียว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนเรื่อง Midnight in Paris มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมแนวอิมเพรสชั่นนิสม์ อย่างตรงไปตรงมา ด้วยการถ่ายภาพและจัดแสงแนวอิมเพรสชั่นนิสม์ได้อย่างน่าประทับใจยิ่ง ภาพยนตร์ยังเล่าเรื่องให้ตัวละครเอกไปเยี่ยมชมสระบัวในสวนชีแวร์นี ของคล้อด โมเนต์ (Claude Monet) อีกทั้งเข้าไปทัศนาอย่างใกล้ชิดกับภาพเขียนสระบัวอันโด่งดังของโมเนต์ด้วย ซึ่ง คล้อด โมเนต์ นั้นเป็นจิตรกรที่ ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ เพราะชื่อลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ นั้นมีที่มาจากภาพจิตรกรรมชิ้นหนึ่งของเขานั่นเอง

ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism)

ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ หรือลัทธิเหนือจริง เป็นรูปแบบศิลปะแขนงหนึ่งที่เติบโตขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ลักษณะการนำเสนอของจิตรกรรมตามลัทธินี้มักหลุดไปจากความจริงขั้นพื้นฐานที่มนุษย์คุ้นเคย มิเชล ริชาร์ดสัน (Michael Richardson, 2006:16) กล่าวถึงการเติบโตของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ นี้ว่า “สงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ได้ทำลายความเชื่อมั่นในเรื่อง ความเจริญศิวิไลซ์ในวัฒนธรรมตะวันตก ลงอย่างสิ้นเชิง พวกเขาจึงมองหาแรงบันดาลในใหม่ ๆ ในระยะแรกพวกเขาเชื่อถือและเล็งไปที่จุดสูงสุดของความเจริญ แต่แล้วก็พบว่ามันไม่มีอะไรเลย นอกจากเป็นความวิกฤตสับสนของจิตสำนึก (Crisis of Consciousness)” ธีรา สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา (2547:126) กล่าวถึงลัทธินี้ไว้ว่า “ศิลปะแนวนี้แสดงออกถึงประสบการณ์อันอยู่เหนือความเป็นจริง ความใฝ่ฝันอันไม่มีขอบเขต ความปรารถนาที่สะสมไว้ภายในจิตสำนึก เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยตรงจากสำนึกของความโหดร้ายของสงคราม ความเสื่อมทรามของจิตใจมนุษย์และสังคม ความสิ้นหวังในสิ่งต่างๆอันเกิดจากการเผชิญหน้ากับสภาวะชีวิตที่ไร้ความหมาย”

ภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องที่มีการนำรูปแบบศิลปะตามลัทธิเซอร์เรียลิสม์มาใช้อย่างน่าสนใจ เรื่องที่โดดเด่น คือ เรื่อง What Dream May Come ที่มีฉากตัวละครเดินทางไปสู่แดนนรก ฉากนี้มีการจำลองภาพด้วยรูปแบบจิตรกรรมในลัทธิเซอร์เรียลิสม์ โดยเน้นการนำเสนอภาพที่เต็มไปด้วยความโหดร้าย ดิบเถื่อน มองดูวิปริต น่าหวาดกลัว มีสีมืด

ทึบหม่นหมอง สอดคล้องกับรูปแบบศิลปะเหนือจริง ดังที่ กำจร สุนพงษ์ศรี (2528:263) แสดงทัศนะต่อลัทธินี้ว่า “เซอร์เรียลิสม์คือวิญญาณนิยม (Animism) ที่ถือว่าชีวิตมีอยู่ได้เพราะวิญญาณ เท่ากับเซอร์เรียลิสม์สร้างให้สรรพสิ่งทั้งหลายที่ตายสูญสลายไปแล้ว ฟื้นคืนชีพขึ้นมา แขน ขา ปีก หรือกิ่งก้านสาขา เคลื่อนไหวไปมาได้โดยปราศจากสิ่งบังคับของร่างนั้นๆ พวกเขาได้สร้างสรรพสิ่งทั้งหลายขึ้นมาจากความเหลวไหล ความน่าประหลาดใจอัศจรรย์ของความฝัน ของจิตไร้สำนึก นำมารวมอย่างไม่ลงรอยกัน เป็นความรู้ใหม่ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้น”

ภาพยนตร์ตะวันตกอีกเรื่องที่มีสัมพันธบทกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์อย่างน่าสนใจคือเรื่อง มิดไนท์ อิน ปารีส ที่มีฉากตัวละครจากยุคปัจจุบันเดินทางย้อนไปในอดีตผ่านช่วงเวลาหลายยุคหลายสมัยของฝรั่งเศส ตัวเอกได้พบกับจิตรกรเอกของโลกที่เสียชีวิตไปแล้วหลายคน รวมถึงได้พบ ปะสนทนากับศิลปินและจิตรกรชั้นครูแห่งลัทธิเหนือจริง อย่าง หลุยส์ บุนเยล (Luis Bunel) และซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ด้วย จึงอาจอาจกล่าวได้ว่า มิดไนท์ อิน ปารีส คือภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์ได้อย่างน่าติดตามชมมากที่สุดเรื่องหนึ่ง

4.1.2) การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวมิได้ปรากฏอยู่ภาพยนตร์ตะวันตกมากนัก แต่มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ได้นำเอาภาพจิตรกรรมมาปรับให้เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต ซึ่งได้แก่เรื่อง Miss Potter ที่มีการนำเอาภาพลายเส้นของตัวละครรูปสัตว์ต่างๆมาเนรมิตรให้เป็นภาพเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์ อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์หลายๆเรื่องในระดับนานาชาติ รวมถึงภาพยนตร์ไทยก็อาจ ได้รับอิทธิพลรูปแบบการนำเสนอข้างต้นมาจากภาพยนตร์ตะวันตกเรื่องนี้ด้วยก็เป็นได้

ตารางที่ 4.2 การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ตะวันตก

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพเคลื่อนไหว |
|---|---|
| What Dream May Come | - |
| Max | - |
| Girl with A Pearl Earring | - |
| Modigliani | - |
| Miss Potter | √ |
| Midnight in Paris | - |
| The Art of the Steal | - |
| Museum Hours | - |
| The Monument Men | - |
| Mr.Turner | - |
| Woman in Gold | - |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.2 สัมพันธบทด้านเนื้อหาในภาพยนตร์ตะวันตก

สัมพันธบทด้านเนื้อหา หมายถึง การที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยมีเนื้อเรื่องสัมพันธบทไปยังภาพเขียน หรือตัวจิตรกร โดย ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสัมพันธบทกับจิตรกรรมอยู่ 4 ลักษณะ คือ สัมพันธบทจิตรกรรมเอก สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ และสัมพันธบท จิตรกรเอก และสัมพันธบทจิตรกรสมมติ

4.2.1) สัมพันธบทจิตรกรรมเอก

สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมชิ้นเอก คือการที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพเขียนที่มีชื่อเสียงของโลก เป็นภาพที่มีอยู่จริง และมีความแพร่หลายเป็นที่รู้จักกว้างขวาง ซึ่งภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมชิ้นเอกนี้มีอยู่หลายเรื่อง เรื่องที่โดดเด่นได้แก่ เรื่อง Girl with A Pearl Earring เรื่อง Midnight in Paris เรื่อง The Art of the Steal และเรื่อง Woman in Gold

ภาพยนตร์เรื่อง Girl with A Pearl Earring มีการนำเสนอความจริงที่ว่าภาพเขียนอันโด่งดัง จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) ที่ชื่อ ภาพหญิงสาวกับต่างหูมุก หรือ ซึ่งภาพยนตร์นำเสนอว่าแท้ที่จริงภาพเขียนอันโด่งดังนี้เป็นภาพเหมือนของสาวใช้ภายในบ้าน เธอเป็นผู้ช่วยชั้นดีของเฟร์เมร์ในการเขียนภาพต่างๆ เมื่อเฟร์เมร์ มองเห็นความสดใสความกระตือรือร้นของผู้ช่วยสาว เขาจึงวาดภาพของสาวใช้ แทนที่จะวาด ภาพของบุคคลชั้นสูง ดังนั้นภาพเขียนล้ำค่าชิ้นนี้ จึงเป็นภาพเหมือนของสาวใช้ มิใช่เป็นภาพเหมือนของ ชนชั้นนำดังเช่นภาพโมนาลิซ่า ของดาวินชี่ อย่างไรก็ดี ภาพ Girl with A Pearl Earring ที่มีความงดงามมากนี้ ได้รับการกล่าวขานยกย่องในวงการศิลปะว่า เป็นภาพ โมนาลิซ่าแห่ง เนเธอแลนด์ ด้วยมีความวิจิตรไม่ต่างไปจากภาพโมนาลิซ่าอันโด่งดังแต่อย่างใด

ภาพยนตร์เรื่อง Midnight in Paris มีสัมพันธบทกับภาพเขียนจำนวนหลายภาพ แต่ภาพเขียนที่โดดเด่นที่สุดภาพหนึ่ง คือภาพเหมือนของ เกอร์ทรูด สไตน์ (Portait of Gertrude Stein) ที่จิตรกรเอกของโลก ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) เป็นผู้วาด โดยเกอร์ทรูด สไตน์นั้น เป็นกวี นักเขียน และนักวิจารณ์ที่มีชื่อเสียงในโลกตะวันตก ปิกัสโซ คุ้นเคยกับเ ธอเป็นอย่างดี จึงได้วาดภาพเหมือนของเธอขึ้น ภาพยนตร์เรื่องมิดไนท์ อิน ปารีส นำเสนอภาพให้ผู้ชมเห็นบุคลิกและบทบาทของนักวิจารณ์ศิลปะหญิงท่านนี้อย่างขับเน้น โดยในฉากเด่นฉากหนึ่งของเรื่อง เกอร์ทรูด สไตน์ นั่งวิจารณ์งานจิตรกรรมของปิกัสโซอย่างเข้มข้น ต่อหน้าจิตรกรเอกเจ้าของผลงาน โดยเหนือที่นั่งของนักวิจารณ์ มีภาพเหมือนของตัวเธอเอง ที่วาดโดยปิกัสโซแขวนอยู่ ดังนั้นหากใครคุ้นเคยกับผลงานของปิกัสโซ ย่อมรำลึกได้ถึงสัมพันธบท

ระหว่างจิตรกรและบุคคลในภาพเขียนของเขา อาริอันนา สตาสชิโนปูลอส ฮัฟฟิงตัน (2549:182) กล่าวถึงภาพเหมือนเกอร์ทรูด สไตน์ ว่า “ปีกัสโซกล่าวว่า ทุกคนพูดว่าเธอดูไม่เหมือนภาพนี้ แต่ก็ไม่แตกต่าง เธอสวมผ้าคาดศีรษะ สตรีผู้นี้เป็นเหมือนสัญญาณชี้ทิศทางใหม่ในศิลปะของปีกัสโซ”

เรื่อง The Art of the Steal มีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงหลายภาพ ภาพหนึ่งคือ ภาพหญิงตาฮิติบนหาดทราย (Tahitan Women on the Beach) ซึ่งวาดโดยจิตรกรเอก ปอล โกแกง (Paul Gauguin) อีกภาพคือภาพนางแบบหันหลัง ( Model from Behind) ผลงานของจิตรกรเอกนามชอร์ช เซอราต์ (Georges Seurat) โดยเนื้อหาภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับการโจรกรรมภาพเขียนสองภาพดังกล่าว สำหรับภาพภาพนางแบบหันหลังเป็นงานศิลปะแบบผสานจุดสี วาดขึ้นในปี ค.ศ.1887 ผู้วาดนาม ชอร์ช เซอราต์ เขาเกิดปี ค.ศ. 1859 ที่ปารีส จิตรกรท่านนี้ถูกจัดให้เป็นบิดาแห่งลัทธิพอยต์ทิลลิสม์ (Pointillism) หรือการผสานจุดสี ซึ่งมีวิธีการเขียนภาพโดยนำจุดสีมาประกอบกันเป็นรูปใหญ่ บ่อยครั้งที่เขาถูกยกย่องว่าเป็นตัวแทนแห่งศิลปะนีโอ-อิมเพรสชั่นนิสม์ด้วย วีรวรรณ มณี (2528:90) กล่าวถึงแนวทางการทำงานศิลปะของ ชอร์ช เซอราต์ ว่า “มีหลักการพื้นฐานที่ว่า ให้สีต่างๆมาผสมกันเองต่อหน้าต่อตาผู้ดูภาพ หรือที่เรียกว่าสายตาผสมสี (Optical Mixture) นั่นเอง ในการที่จะทำให้ได้ดังนั้น จิตรกรจำต้องกระจายสีของวัตถุ แสง และเงา ออกเป็นแต้มเล็กๆ” แคริน เอช.กริมม์ ( 2552:78) กล่าวถึงชอร์ช เซอราต์ ว่า “วิธีการทำงานของเขาแตกต่างจากศิลปินอิมเพรสชั่นนิสม์ส่วนใหญ่ เขาทำงานในสตูดิโอไม่ใช่กลางแจ้ง ไม่ฉับพลันและเฉพาะหน้า แต่เป็นระบบและไตร่ตรอง”

เรื่อง Woman in Gold มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพเขียนที่มีชื่อเสียงของประเทศออสเตรีย ภาพนี้คนส่วนใหญ่เรียกกันว่าภาพสตรีในชุดสีทอง หรือ วูแมน อิน โกลด์ เรื่องราวในภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า ตระกูล บล็อค- เบาเออร์ (Bloch-Bauer) ว่าจ้างให้จิตรกรเอกนามกุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt) ชาวออสเตรีย วาดภาพบุคคลในครอบครัว ต่อมาภัยสงครามทำให้ภาพเขียนอันสวยงามของตระกูลต้องถูกยึดครองโดยกองทหารนาซี ครั้นสงครามสงบและเวลาผ่านไปเนิ่นนาน ทายาทของตระกูลจึงลุกขึ้นมาทวงสิทธิ์ในภาพเขียน ที่ตกไปเป็นสมบัติของพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2015:186) กล่าวถึงภาพ Woman in Gold หรือ สตรีในชุดสีทอง ว่า “ภาพวาดสตรีในชุดสีทองถูกประมูลไปโดย โรนัลด์ เลาเดอร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ทายาทของแบรนด์เครื่องสำอางชื่อดัง เอสเต เลาเดอร์ ในราคา 135 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งทำให้มันเป็นภาพวาดที่มีราคาสูงที่สุดในช่วงเวลานั้น”

ตารางที่ 4.3 สัมพันธบทจิตรกรรมเอกในภาพยนตร์ตะวันตก

| ภาพยนตร์ | ภาพจิตรกรรมเอก |
|---|---|
| What Dream May Come | - |
| Max | - |
| Girl with A Pearl Earring | Girl with A Pearl Earring (Jan Vermeer) |
| Modigliani | Jeanne Hebuterne (Amedeo Modigliani) |
| Miss Potter | Peter Rabbit (Beatrix Potter) |
| Midnight in Paris | Gertrude Stein (Pablo Picasso) |
| The Art of the Steal | Tahitan Women on the Beach (Paul Gauguin)<br>Model from Behind (Georges Seurat) |
| Museum Hours | Children’s Game (Peiter Bruegels ) |
| The Monument Men | The Last Supper (Leonardo da Vinci) |
| Mr.Turner | The Fighting Temaraire (William Turner) |
| Woman in Gold | Woman in Gold (Gustav Klimt) |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.2.2) สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ

สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมสมมติ คือการที่ภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพเขียนที่ถูกสมมติขึ้นเพื่อใช้ในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมสมมตินี้มีอยู่หลายเรื่อง เรื่องที่โดดเด่นได้แก่ เรื่อง What Dream May Come และเรื่อง Max โดยเรื่อง Max นั้นนำเสนอเรื่องราวของบุคคลในประวัติศาสตร์ อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ได้เสริมแต่งขึ้นจากเค้าโครงเรื่องจริง แต่เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่ถูกสมมติขึ้น ซึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้สมมติภาพเขียนของฮิตเลอร์ ขึ้น มาหลายรูป บางรูปแสดงให้เห็นถึ งสถานที่อันโอ่โถง ตระการตา ที่ ได้รับการสื่อสารว่าต่อไปในอนาคตจะกลายเป็นอาคารที่ถูกสร้างขึ้นจริงโดยจักรวรรดินาซี บางภาพแสดงถึงเครื่องหมายสวัสดิกะอันทรงพลัง ที่ สื่อว่าต่อไปจะได้กลายเป็นเครื่องหมายประจำกองกำลังนาซี ขณะที่บางภาพมีการแสดงยานยนต์กำลังพุ่งทะยาน ที่สื่อแสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์ในการปรับโฉมโลกให้ก้าวไปสู่อนาคตที่ทันสมัย

ภาพยนตร์ตะวันตกอีกเรื่องที่มีภาพจิตรกรรมสมมติปรากฏอยู่ในเรื่องอย่างเด่นชัดจำนวนหลายภาพ คือเรื่อง What Dream May Come เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครหลักเป็นจิตรกรที่ภาพยนตร์สมมติขึ้น ดังนั้นภาพจิตรกรรมในเรื่องจึงถูกสมมติขึ้นด้วยเช่นกัน แต่ภาพจิตรกรรมในเรื่องนี้มีความสวยงามมาก โดยผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างภาพเขียนที่น่าสนใจหลายภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะต่างๆที่ได้รับความนิยมในอดีต

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 4.4 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติในภาพยนตร์ตะวันตก

| ภาพยนตร์ตะวันตก | จิตรกรสมมติ |
|---|---|
| What Dream May Come | √ |
| Max | √ |
| Girl with A Pearl Earring | - |
| Modigliani | - |
| Miss Potter | - |
| Midnight in Paris | - |
| The Art of the Steal | - |
| Museum Hours | - |
| The Monument Men | - |
| Mr.Turner | - |
| Woman in Gold | - |

4.2.3) สัมพันธบทจิตรกรเอก

ผลงานจิตรกรรมจะบังเกิดขึ้นได้ ต้องมีที่มาจากจิตรกร และงานจิตรกรรมที่มีชื่อเสียง บ่อยครั้งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับตัวจิตรกร จิตรกรที่มีความโดดเด่น แม้เขียนภาพร่างหยาบๆก็ยังได้รับความสนใจจากสาธารณชน ดังนั้นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราว เกี่ยวกับจิตรกรรมจึงเลี่ยงไม่ได้ที่จะมีเนื้อหา สัมพันธบทกับชีวิตของจิตรกรด้วย และจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ตะวันตก เกือบทั้งหมดมีการนำเสนอชีวิตของจิตรกรที่มีชื่อเสียง และเคยมีตัวตนอยู่จริง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

อย่างไรก็ดีภาพยนตร์ตะวันตกทั้งหมดที่นำมาศึกษา สามารถแบ่งได้เป็นสองกลุ่มย่อย กลุ่มแรกคือภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับชื่อของจิตรกร หรือตัวของจิตรกรเพียงเล็กน้อย โดยอาจมีการปรากฏตัวของจิตรกรอย่างจำกัด ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

สำหรับกลุ่มที่สองที่มีพันธบทกับจิตรกรที่มีตัวตนอยู่จริงอย่างละเอียด โดยมีการนำเสนอประวัติชีวิตของจิตรกรอย่างโดดเด่น โดยภาพยนตร์ในกลุ่มที่สองนี้ประกอบด้วยเรื่อง Girl with A Pearl Earring เรื่อง Modigliani เรื่อง Miss Potter และ เรื่อง Mr.Turner

เรื่อง Girl with A Pearl Earring สัมพันธบทกับชีวิตของจิตรกรนาม จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) แต่เนื่องจากศิลปินผู้นี้ มีการบันทึกประวัติชีวิตและผลงานไว้อย่างจำกัด ทำให้ไม่มีผู้ทราบข้อมูลรายละเอียดที่แท้จริงเกี่ยวกับเขามากนัก แต่ต่อมาภายหลังมีนักประพันธ์นำผลงานและชีวิตของเขามาผูกเรื่องเป็นนวนิยายซึ่งได้รับความนิยมมาก ผู้ผลิ ตภาพยนตร์จึงนำมาแปลงเป็นภาพยนตร์อีกทอด สำหรับ จาน เฟร์เมร์ จัดเป็นจิตรกรเอกของโลกคนหนึ่ง ผลงานภาพเขียนของเขาหลายชิ้นได้รับการยกย่องให้เป็นจิตรกรรมชิ้นเอกของโลก ธีรยุทธ บุญมี (2547:344) กล่าวถึงผลงานของจิตรกรท่านนี้ว่า “ภาพเขียนเหมือนจริงที่ดูจะบ่งชี้จุดเปลี่ยนยุคสมัยที่แสดงออกในสังคมโปรเตสแตนท์ของเนเธอร์แลนด์ได้ดีที่สุดก็คือ ภาพเขียนของ Jan Vermeer (1632-1675) สิ่งที่เด่นในงานทุกจุดของภาพของ Vermeer ก็คือแสงแดดในยามบ่ายที่ส่องเข้ามาจับข้าวของเครื่องใช้ต่างๆในห้อง การให้น้ำหนักแสงสีของ Vermeer แม่นยำ แจ่มชัด นุ่มนวล ยิ่งกว่าภาพถ่ายจากฝีมือนักถ่ายภาพชั้นยอด”

เรื่องโมดิกลิอานี เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวิตของจิตรกรนาม อาเมดิโอ โมดิกลิอานี (Amedeo Modigliani) เขาเป็นจิตรกรยุคเดียวกับ ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องเกี่ยวกับการใช้ชีวิตรันทดของจิตรกรท่านนี้โดยเนื้อหาของภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าเขามีความสัมพันธ์ทั้งในเชิงการเป็นเพื่อนศิลปินและคู่แข่งขันอยู่กับปาโบล ปิกัสโซ อยู่โดยตลอดเวลา

เรื่องมิสพ็อตเตอร์ เล่าเรื่องชีวิตและ การสร้างผลงานของนักเขียนภาพชาวอังกฤษที่ชื่อ บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ (Beatrix Potter) ซึ่งเธอมีชื่อเสียงมากช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ศิลปินท่านนี้นอกจากชอบเขียนภาพ ยังชอบจินตนาการเรื่องราวเป็นนิทาน ผลงานเด่นชัดของเธอคือการพิมพ์หนังสือนิทานประกอบภาพเขียนที่สวยงามหลายเล่ม ซึ่งต่างล้วนเป็นหนังสือนิทานที่

ขายดีในอังกฤษยุคนั้น สำหรับ หนังสือเรื่องที่โดดเด่นที่สุดคือเรื่อง ปีเตอร์ แร็บบิท (Peter Rabbit) ภาพยนตร์เรื่องมิสพ็อตเตอร์ นำเสนอเรื่องราวชีวิตของจิตรกรท่านนี้ นับแต่เป็นเด็กหญิงที่เติบโตมาในครอบครัวฐานะดี จวบจนเ ป็นจิตรกรนักเล่านิทานที่สร้างฐานะได้ด้วยตนเอง จัดเป็นหญิงแกร่งแห่งยุคสมัยที่โลกยังไม่เปิดเสรีให้แก่สตรี โดยภาพยนตร์มีการแปลงภาพวาดจิตรกรรมจากหนังสือนิทานให้สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา ตอนจบภาพยนตร์เสนอข้อมูลว่า ผลงานจิตรกรรมประกอบนิทานของบีทริกซ์ พ็อตเตอร์ เป็นหนึ่งในหนังสือที่ขายดีตลอดกาล

นอกจากนี้ หากพิจารณาถึงเทคนิค ของสัมพันธบทกับจิตรกรเอกในภาพยนตร์ตะวันตกนั้น จะพบว่ามี 4 รูปแบบสำคัญ คือ สัมพันธบทเชิงยั่วล้อ สัมพันธบทเชิงอ้างอิง สัมพันธบทเชิงพาดพิง และสัมพันธบทเชิงยกย่อง

โดยสัมพันธบทเชิงยั่วล้อ พบในเรื่อง Midnight in Paris ที่มีการยั่วล้อจิตรกรเอก ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และ ปาโบล ปีกาสโซ (Pablo Picasso)

สัมพันธบทเชิงอ้างอิง พบในภาพยนตร์ 5 เรื่อง ได้แก่ Midnight in Paris ที่อ้างอิงจิตรกรเอกคลอด โมเนต์ (Claude Monet) เรื่อง The Art of the Steal อ้างอิงจิตรกร ชอร์ช เซอราต์ (Georges Seurat) และ ปอล โกแกง (Paul Gauguin) เรื่อง Museum Hours อ้างอิง พีเทอร์ บรูเกล (Peiter Bruegels ) เรื่อง The Monument Men อ้างอิง ลีโอนาร์โด ดา วินชี่ (Leonardo da Vinci) และเรื่อง Woman in Gold อ้างอิง กุสตาฟ คลิมท์ (Gustav Klimt)

สัมพันธบทเชิงพาดพิง ปรากฏในเรื่อง Max มีการพาดพิงจิตรกรเอกอย่าง แมกซ์ แอร์นส์ท (Max Ernst) และ คลอด โมเนต์ (Claude Monet)

ทางด้านสัมพันธบทเชิงยกย่อง พบในเรื่อง Modigliani ที่ยกย่องจิตรกร อาเมดิโอ โมดิกลิอานี (Amedeo Modigliani) และ ปีแอร์-ออกุสต์ เรอนัวร์ (Pierre-Auguste Renoir) เรื่อง Girl with A Pearl Earring ยกย่อง จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) เรื่อง Miss Potter ยกย่องจิตรกรหญิง บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ (Beatrix Potter) และ เรื่อง Mr.Turner ยกย่องจิตรกรอังกฤษ วิลเลียม เทอร์เนอร์ (William Turner)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 4.5 สัมพันธบทจิตรกรเอกในภาพยนตร์ตะวันตก

| ภาพยนตร์ | จิตรกรเอก |
|---|---|
| Max | แมกซ์ แอร์นส์ท (Max Ernst) |
| | คลอด โมเนต์ (Claude Monet) |
| Girl with A Pearl Earring | จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) |
| Modigliani | อาเมดิโอ โมดิกลิอานี (Amedeo Modigliani) |
| | ปีแอร์-ออกุสต์ เรอนัวร์ (Pierre-Auguste Renoir) |
| Miss Potter | บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ (Beatrix Potter) |
| Midnight in Paris | ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) |
| | ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) |
| The Art of the Steal | ฌอร์ฌ เซอรา (Georges Seurat) |
| | ปอล โกแกง (Paul Gauguin) |
| Museum Hours | พีเทอร์ บรูเกล (Peiter Bruegels ) |
| The Monument Men | ลีโอนาร์โด ดา วินชี่ (Leonardo da Vinci) |
| Mr.Turner | วิลเลียม เทอร์เนอร์ (William Turner) |
| Woman in Gold | กุสตาฟ คลิมท์ (Gustav Klimt) |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.2.4) สัมพันธบทจิตรกรสมมติ

สัมพันธบทจิตรกรสมมติคือการที่ภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นจากเรื่องแต่ง จิตรกรในเรื่องไม่ได้มีตัวตนจริงในโลกศิลปะแต่อย่างไร ซึ่ง จากภาพยนตร์ตะวันตกทั้งหมดที่นำมาศึกษาจำนวน 11 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องมักมีตัวละครเอกที่เป็นจิตรกรจริงหลายคนมีชื่อเสียงในระดับนานานาชาติ แม้ตัวละครในบางเรื่องจะไม่มีชื่อเสียงด้านการเขียนภาพเท่าใดนัก แต่ก็มีชีวิตจริงที่ เกี่ยวพันกับการเป็นจิตรกร อาทิเรื่อง Max ที่มีตัวเอกคือนักการเมือง นักการทหาร นามว่า อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) ซึ่งข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ได้มีการอ้างอิงว่า เป็นนักเขียนภาพที่ชื่นชอบงานศิลปะ เป็นอย่างยิ่ง อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ จึงจัดเป็นจิตรกรตัวจริงมิได้เป็นจิตรกรสมมติ

อย่างไรก็ดี มีภาพยนตร์ตะวันตกจำนวน 1 เรื่องที่ตัวเอกในเรื่องเป็นบุคคลที่ถูกสมมติขึ้น คือเรื่อง What Dream May Come ที่นำเสนอเรื่องราวของจิตรกรหญิง ที่ไม่มีตัวตนจริง เป็นบุคคลในเรื่องแต่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์สมมติขึ้น ตัวละครในเรื่องนี้มีชื่อว่าแอนนี่ มีบทบาทตามท้องเรื่องเป็นจิตรกรหญิงที่ตัดสินใจฆ่าตัวตายเพราะความโศกเศร้าจากการสูญเสียบุคคลในครอบครัว

ตารางที่ 4.6 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์ตะวันตก

| ภาพยนตร์ | ภาพจิตรกรสมมติ |
|---|---|
| What Dream May Come | แอนนี่ |
| Max | - |
| Girl with A Pearl Earring | - |
| Modigliani | - |
| Miss Potter | - |
| Midnight in Paris | - |
| The Art of the Steal | - |
| Museum Hours | - |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

| | |
|---|---|
| The Monument Men | - |
| Mr.Turner | - |
| Woman in Gold | - |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 5

## สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย

ผลจากการศึกษาสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย มีข้อค้นพบที่สำคัญดังนี้คือ ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีลักษณะสัมพันธบทที่สำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านรูปแบบการนำเสนอ และด้านเนื้อหา โดยผลการศึกษามีรายละเอียดดังนี้

### 5.1 สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์ไทย

ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษามีสัมพันธบทกับจิตรกรรมในด้านรูปแบบอยู่ 2 ลักษณะ คือ การสร้างสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

#### 5.1.1) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อิงกับลัทธิทางศิลปะ

ภาพยนตร์ไทยทั้งหมดที่นำมาใช้วิจัยศึกษามีสัมพันธบทกับลัทธิทางศิลปะอย่างเห็นชัดเจนอยู่ 2 ลัทธิ ได้แก่ ลัทธิเรียลิสม์ และลัทธิเซอร์เรียลิสม์

ลัทธิเรียลิสม์ (Realism)

ภาพยนตร์ไทยมักมีการสร้างสรรค์ภาพในภาพยนตร์โดยอิงกับลัทธิทางศิลปะบางลัทธิ ที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดคือ ลัทธิเรียลิสม์ โดยภาพยนตร์เรื่องที่มีลักษณะที่สัมพันธบทกับลัทธิเรียลลิสม์ อย่างใกล้เคียงที่สุด คือเรื่อง ข้างหลังภาพ เรื่องความรักครั้งสุดท้าย เรื่องเพื่อนสนิท และ เรื่องวัยอลวล ด้วยมีการถ่ายภาพและการนำเสนอผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ที่พยายามอิงกับความเป็นธรรมชาติค่อนข้างสูง และมีการปรุงแต่งทางเทคนิคภาพยนตร์ไม่มากนัก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สำหรับภาพยนตร์เรื่องที่จัดว่ามีสัมพันธบทกับลัทธิเรียลิสม์ อย่างเด่นชัดกว่าเรื่องอื่นๆ และยังมีเนื้อหาเกี่ยวพันธ์กับวงการศิลปะค่อนข้างมาก คือเรื่อง ความรักครั้งสุดท้าย จึงจัดว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องสำคัญของไทยที่มีความเชื่อมโยงกับแวดวงจิตรกรรมได้อย่างโดดเด่นและน่าสนใจที่สุดด้วย

ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism)

ภาพยนตร์ไทยที่นำมาศึกษา มีบางเรื่องที่มีสัมพันธบทกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์อยู่บ้าง ได้แก่เรื่อง เพื่อนกันเฉพาะวัน ซึ่งมีเรื่องราวแนวเหนือจริงเพราะเกี่ยวข้องกับวิญญาณที่ตามติดรูปเขียนรูปหนึ่ง ด้วยดวงวิญญาณดังกล่าวมีความยึดมั่นในสัญญาใจกับบุคคลในภาพจิตรกรรรม

ภาพยนตร์ไทยอีกเรื่องที่มีสัมพันธบทกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์อยู่บ้าง คือเรื่อง ฮะเก๋า ที่ปรากฏว่ามีบางฉากในเรื่อง จิตรกรนามอสุนีได้ทะเลาะกับผีนักเลงตนหนึ่ง การปรากฏตัวของผีนี้จัดว่ามีลักษณะเหนือจริงอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังมีอีกหลายเหตุการณ์ที่จิตรกรนามอสุนีนั้นได้พูดคุย ต่อล้อต่อเถียง อยู่กับสุนัขที่พูดได้ ซึ่งก็จัดว่าเข้าข่าย ตามลัทธิเซอร์เรียลิสม์อยู่นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าเสียดายว่า ภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องนี้มิได้มีการนำรูปแบบงานศิลปะตามลัทธิเซอร์เรียลิสม์มาใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่มากนัก เพราะนอกเหนือจากเนื้อหาที่ออกแนวเหนือจริงบางฉากแล้ว ส่วนประกอบอื่นๆของภาพยนตร์ก็ไม่ได้สื่อแสดงถึงลัทธิศิลปะเซอร์เรียลิสม์สักเท่าใด โดยลักษณะเหนือจริงในภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องมีวัตถุประสงค์เพื่ออารมณ์ขบขันเป็นส่วนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับภาพยนตร์เรื่อง ฮะเก๋า ที่ฉากผีปรากฏตัว และฉากสนทนาระหว่างคนกับสุนัขนั้นล้วนเกิดขึ้นเพื่อสร้างอารมณ์ขบขันให้กับผู้ชมเป็นสำคัญ โดยไม่มีนัยการแสดงออกเชิงศิลปะที่น่าสนใจแต่อย่างใด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1.2) การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

จากการศึกษาวิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยมีการนำเอาภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวอยู่จำนวน 2 เรื่อง ดังปรากฏในเรื่อง คิดถึงวิทยา ที่ตัวละครชอบวาดรูปลงสมุดบันทึก ซึ่งภาพยนตร์ได้นำเอาภาพในสมุดบันทึกเหล่านั้น นมาซ้อนทับกับภาพเคลื่อนไหวในจอภาพยนตร์ การประกอบสร้างเช่นนี้ ช่วยเสริมสร้างเหตุการณ์ในสมุดบันทึกซึ่งเป็นตัวอักษรกับภาพนิ่งไม่มีความเคลื่อนไหวให้เกิดความหมายที่ชัดเจนขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างความรู้สึกน่าตื่นตาตื่นใจ ชวนให้ติดตามชมภาพยนตร์มากยิ่งขึ้นด้วย

ภาพยนตร์ไทยอีกเรื่องที่มีการนำเอาภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว คือเรื่อง ไทม์ ไลน์ ด้วยมีบางฉากที่ตัวละครเขียนภาพบนพื้นโต๊ะ และพื้นสนาม ซึ่งเป็นภาพหยุดนิ่ง ไม่สามารถเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ แต่ภาพยนตร์ใช้เทคนิคพิเศษทำให้ภาพเหล่านั้นมีการเคลื่อนไหวเล็กน้อยเพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตามท้องเรื่อง

มีข้อน่าสังเกตว่าภาพยนตร์ไทยที่มีการนำเอาภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวทั้งสองเรื่องนั้น เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่เพิ่งสร้างขึ้นเมื่อปี พ .ศ. 2557 ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า เกิดจากการที่ วงการภาพยนตร์ไทยมีเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพทำให้สามารถเนรมิตรภาพเคลื่อนไหวได้นุ่มนวล อีกทั้งมีราคาต้นทุนที่ประหยัดมากขึ้นเมื่อเทียบกับยุคก่อนหน้า ทำให้ภาพยนตร์ไทยช่วงหลังปีพ.ศ. 2555 เป็นต้นมาสามารถประดิษฐ์ภาพเทคนิคพิเศษได้สะดวกง่ายดายมากขึ้นนั่นเอง

ตารางที่ 5.1 การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ไทย

| ภาพยนตร์ | ภาพเคลื่อนไหว |
|---|---|
| ข้างหลังภาพ | - |
| ความรักครั้งสุดท้าย | - |
| เพื่อนสนิท | - |
| วัยอลวล4 | - |
| ฮะเก๋า | - |
| เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | - |
| โด่นัท | - |
| อาร์ท ไอดอล | - |
| ทาสรักอสูร | - |
| คิดถึงวิทยา | √ |
| ไทม์ ไลน์ | √ |

5.2 สัมพันธบทด้านเนื้อหาในภาพยนตร์ไทย

ลักษณะสัมพันธบทด้านเนื้อหา หมายถึง การที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องโดยมีเรื่องราวสัมพันธบทไปยังภาพจิตรกรรม หรือตัวจิตรกร ซึ่งภาพยนตร์ไทยที่นำมาศึกษามีสัมพันธบทด้านเนื้อหากับแวดวงจิตรกรรมอยู่ 3 ลักษณะ คือ สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ สัมพันธบทจิตรกรเอก และสัมพันธบทจิตรกรสมมติ โดยมีข้อน่าสังเกตว่าไม่มีภาพยนตร์ไทยเรื่องใดที่มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมเอกใดๆทั้งจิตรกรรมเอกระดับระดับชาติและนานาชาติ

5.2.1) สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ

สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมสมมติ หมายถึง การที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องโดยมีภาพเขียนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง ซึ่งภาพเขียนดังกล่าวเป็นสิ่งสมมติที่ผู้ผลิตภาพยนตร์จัดทำขึ้น

เพื่อใช้ในภาพยนตร์เป็นการเฉพาะเท่านั้น โดยภาพจิตรกรรมเหล่านั้นมิได้เป็นภาพที่มีชื่อเสียงหรือเป็นที่รู้จักอย่างอย่างกว้างขวาง

ภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทเชิงเนื้อหากับภาพจิตรกรรมสมมติอยู่หลายเรื่อง โดยเนื้อหาในภาพจิตรกรรมนั้น มักเกี่ยวข้องกับความรักเฉพาะบุคคลของตัวละคร เช่นเรื่องข้างหลังภาพ ที่เนื้อหาในภาพจิตรกรรมทิวทัศน์มีสัมพันธบทกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ในเชิงความรักของตัวละครต่างวัย ส่วนภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่นๆอย่าง เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องเพื่อนกันเฉพาะวันพระ และเรื่องโด่นัท งานจิตรกรรมสมมติส่วนใหญ่เป็นภาพเขียนใบหน้าบุคคลอันเป็นที่รักของจิตรกร การปรากฏขึ้นของภาพจิตรกรรมในเรื่องคือการสื่อสารที่แสดงความในใจ หรือความผูกพันระหว่างตัวละครที่มีต่อกัน ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้เป็นที่แพร่หลายจริงๆในสังคมไทย เป็นเพียงงานจิตรกรรมที่ถูกสมมติขึ้นเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เท่านั้น

ตารางที่ 5.2 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติในภาพยนตร์ไทย

| ภาพยนตร์ | จิตรกรรมสมมติ |
|---|---|
| ข้างหลังภาพ | √ |
| ความรักครั้งสุดท้าย | √ |
| เพื่อนสนิท | √ |
| วัยอลวล4 | √ |
| ฮะเก๋า | √ |
| เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | √ |
| โด่นัท | √ |
| อาร์ท ไอดอล | √ |
| ทาสรักอสูร | √ |
| คิดถึงวิทยา | √ |
| ไทม์ ไลน์ | √ |

5.2.2) สัมพันธบทจิตรกรเอก

ภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทกับจิตรกรเอกอยู่ 4 เรื่อง คือเรื่องความรักครั้งสุดท้าย เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องโด่นัท และ เรื่องทาสรักอสูร สำหรับจิตรกรเอกที่ภาพยนตร์ไทยสัมพันธบทด้วยนั้นมี 3 ท่าน คือ อังคาร กัลยาณพงษ์ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ และถวัลย์ ดัชนี

โดยลักษณะหรือเทคนิคสัมพันธบทนั้น เรื่องความรักครั้งสุดท้าย และเรื่องเพื่อนสนิท เป็นสัมพันธบทเชิงยกย่อง กล่าวคือ ตัวละครหลักของเรื่องมีการกล่าวประโยคพาดพิงจิตรกรเอก ซึ่งแม้เป็นประโยคลอยๆ แต่ก็มีใจความเชิงเชิดชูศิลปินชั้นครู

เรื่องความรักครั้งสุดท้าย ตัวละครนำหญิงที่ชื่อ รส กล่าวยกย่อง อังคาร กัลยาณพงษ์ ด้วยประโยคที่ว่า “ รูปเขียนของท่านอังคาร พี่ก็ชอบ พอๆกับกวีของเขา เขาเป็นคนที่มีจินตนาการลึกซึ้ง มากกว่าคนอย่างเรา”

เรื่องเพื่อนสนิท ตัวละครนำฝ่ายชายเขียนจดหมายระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต ใจความดังนี้ “แกเคยด่าฉันว่า ฉันไม่ใช่เฉลิมชัย หรือถวัลย์ ฉันเป็นได้แค่รองเท้าเขา” สรุปโดยภาพรวมภาพยนตร์เรื่องนี้มีการพาดพิงจิตรกรเอกสองท่านคือ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ และถวัลย์ ดัชนี ที่จัดว่าคือจิตรกรเอกแห่งประเทศไทยในยุคร่วมสมัย

ส่วนเรื่อง โด่นัท และ ทาสรักอสูร นั้น ใช้ลักษณะหรือเทคนิคสัมพันธบทเชิงการยั่วล้อ โดยทั้งสองเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวของตัวละครประกอบ ที่แต่งกายด้วยชุดม่อฮ่อม ตามแบบที่จิตรกรเอก เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ มักสวมใส่เป็นประจำ นอกจากนี้ตัวละครประกอบในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องยังมีการเลียนแบบกริยาอาการและลีลาการพูดแบบ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ด้วย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์เรื่อง โด่นัท มีการยั่วล้อ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ใน 2 ฉาก ฉากแรกเกิดขึ้นจากตัวละครที่ชื่อ ติ๊ก แต่งตัวคล้ายคลึงกับอาจารย์เฉลิมชัย จนเพื่อนทักถึงการแต่งตัวดังกล่าว นอกจากนี้ ตัวละครชื่อติ๊ก ยังแสดงเลียนแบบลีลาการพูดตามฉบับของอาจารย์เฉลิมชัย ด้วยประโยคที่ว่า “มึงไม่เข้าใจหรอก ศิลปะ มันต้องใช้จิตวิญญาณ”

อีกฉากที่มีการยั่วล้อจิตรเอก เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ คือ ฉากตัวละคร ติ๊ก วิจารณ์งานศิลปะของเพื่อนด้วยลักษณะการพูดที่ยั่วล้อจิตรกรเอก ความว่า“ มึงดูเส้นมัน มันมีพลังมันใช่ มีจิตวิญญาณของศิลปะ ไม่มีการปรุงแต่งอะไร”

ส่วนเรื่อง ทาสรักอสูร นั้น นอกจากมีการเลียนแบบด้วยเครื่องแต่งกายแล้ว ยังกำหนดชื่อตัวละครให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับจิตรกรเอก เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ด้วย โดยภาพยนตร์ให้ชื่อว่า อาจารย์ชัยเฉลิม ซึ่งตามท้องเรื่องนั้น อาจารย์ชัยเฉลิม มีบทบาทเป็นอาจารย์สอนศิลปะแก่นายหัวเพิ่ม โดยอาจารย์ชัยเฉลิม ได้สอนการเขียนภาพจิตรกรรม โดยมีประโยคคำสอนที่ยั่วล้อลีลาการพูดของจิตรกรเอกดังนี้ “ วิญญาณ จิตวิญญาณ มึงยังมีจิตวิญญาณอยู่ไหม กูจะดึงจิตวิญญาณของมึงออกมา ใส่วิญญาณลงไปในภาพด้วยสิโ ว้ย ภาพมันจะได้มีชีวิต”

ทั้งนี้ลักษณะหรือเทคนิคสัมพันธบทในเรื่อง โด่นัท และ ทาสรักอสูร นั้นล้วนมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างอารมณ์สนุกสนานเพียงถ่ายเดียวเท่านั้น

สำหรับข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับจิตรกรเอกของประเทศไทยทั้งสามท่านที่ได้รับการนำมาสัมพันธบทในภาพยนตร์มีดังนี้

อังคาร กัลยาณพงษ์ เกิดเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2469 ที่จังหวัดนครศรีธรรมราช เคยศึกษาด้านจิตรกรรมจากมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยได้รับการถ่ายทอดวิชาด้านศิลปะจากอาจารย์ศิลป์ พีระศรี ต่อมาภายหลัง อังคาร กัลยาณพงษ์ สามารถพัฒนาความสามารถด้านจิตรกรรมและการเขียนบทกวีได้อย่างดีเลิศ ผลงานรวมกวีนิพนธ์เรื่อง ปณิธานกวี ได้รับรางวัลซีไรต์ เมื่อปี พ .ศ. 2529 อังคาร กัลยาณพงษ์ ได้รับการเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ เมื่อ พ.ศ. 2532 ท่านเสียชีวิตเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2555

เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เกิดที่จังหวัดเชียงราย เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2498 ได้รับการศึกษาด้านศิลปกรรมจากมหาวิทยาลัยศิลปากร เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ มีผลงานโดดเด่นด้านจิตรกรรมมากมาย โดยเฉพาะด้านจิตรกรรมไทยนั้นจัดว่าเป็นเลิศ นอกจากนี้ท่านยังเป็นผู้สร้างและออกแบบวัดร่องขุ่น จังหวัดเชียงราย อย่างสวยงามจนเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ท่านได้รับการยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) เมื่อปี พ.ศ. 2554

หนังสือพิมพ์ข่าวสด (2560:4) กล่าวถึง เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ไว้ว่า “เจ้าของเหรียญทองจากการประกวดผลงานระดับชาติ ทั้งมีผลงานจิตรกรรมฝาผนังวัดไทยมากมาย รวมถึงจิตรกรรมไทยในอุโบสถวัดพุทธปทีป กรุงลอนดอน ผลงานเขียนภาพประกอบบทพระราชนิพนธ์ พระมหาชนก และที่ปรึกษากรมศิลปากร งานเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัตนสถานในพระบรมมหาราชวัง”

ถวัลย์ ดัชนี เกิดเมื่อวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2482 ที่จังหวัดเชียงราย สำเร็จการศึกษาด้านจิตรกรรมมาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร ท่านมีโอกาสได้สร้างผลงานทรงคุณค่ามากมายด้านจิตรกรรมไว้มากมายจนได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติอย่างกว้างขวาง เช่น เมื่อปี พ.ศ. 2544 ได้รับรางวัลด้านศิลปะและวัฒนธรรม (Arts and Culture Prize) จากเมืองฟูกุโอกะ ประเทศญี่ปุ่น ส่วนในประเทศไทยนั้นได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) เมื่อปี พ.ศ. 2544 เช่นกัน

5.2.3) สัมพันธบทจิตรกรสมมติ

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไทยมักสัมพันธบทกับจิตรกรสมมติ ซึ่งเป็นจิตรกรที่ไม่เคยมีตัวตนอยู่จริง ซึ่งลักษณะสัมพันธบทข้างต้นพบในภาพยนตร์ไทยเกือบทุกเรื่องที่นำมาศึกษา ได้แก่เรื่อง ข้างหลังภาพ ที่มีจิตรกรสมมติคือ ตัวละครคุณหญิงกีรติซึ่งชอบเขียนภาพเป็นงานอดิเรก เรื่องความรักครั้งสุดท้าย มีตัวละครเอกที่ชื่อรส เป็นนักวาดภาพประกอบนิตยสาร เรื่องเพื่อนสนิท มีตัวละครเอกชื่อไข่ย้อยและดากานดาเป็นนักศึกษาศิลปะ เรื่องวัยอลวล 4 มีตัวละครหลักชื่อวิชาญ เป็นนักศึกษาศิลปะ เรื่องฮะเก๋า มีตัวละครสำคัญที่ชื่ออสุนี ชอบวาดรูปเพราะอดีตเคยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร โดยในเรื่อง ตัวละครอ สุนีชอบวาดภาพแนวนามธรรม ดังนั้นในเรื่อง ฮะเก๋า จึงมีฉากตัวละครที่ชื่ออสุนีวาดภาพ

นามธรรมอยู่หลายฉาก เรื่องเพื่อนกันเฉพาะวันพระ มีตัวละครเอกที่ชื่อไตรรงค์ เป็นอาจารย์สอนการวาดสีน้ำ และผีลัดดา ที่ก่อนเสียชีวิตเคยเป็นอาจารย์สอนวิชาภาพพิมพ์ เรื่องโด่นัท มีตัวละครเอกที่ชื่อโด่ และเพื่อนๆ เป็นนักศึกษาศิลปะ เรื่องอาร์ท ไอดอล มีตัวละครหลักชื่อโม่ เป็นจิตรกรที่มีชื่อเสียง และอาร์ท เป็นศิษย์ที่มาขอฝึกหัดเขียนรูปด้วย เรื่องทาสรักอสูร มีตัวละครเอกคือนายหัวเพิ่ม เป็นเศรษฐีที่ชอบเขียนรูปเป็นงานอดิเรก โดยในเรื่อง นี้ มีฉากนายหัวเพิ่มวาดภาพจิตรกรรมอยู่หลายฉาก เรื่องคิดถึงวิทยา ครูแอน ตัวละครเอกฝ่ายหญิง เป็นครูสาวที่ชอบจดบันทึกและชอบขีดเขียนรูปแบบง่ายๆบนสมุดบันทึก และเรื่องไทม์ ไลน์ ที่มีตัวละครเอกฝ่ายชาย ชื่อ แทน ที่ชอบวาดเขียนรูปแบบง่ายๆอยู่ด้วยเช่นกัน

ตารางที่ 5.3 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์ไทย

| **ภาพยนตร์** | **จิตรกรสมมติ** |
|---|---|
| ข้างหลังภาพ | คุณหญิงกีรติ |
| ความรักครั้งสุดท้าย | รส |
| เพื่อนสนิท | ไข่ย้อยและดากานดา |
| วัยอลวล4 | วิชาญ |
| ฮะเก๋า | อสุนี |
| เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | ไตรรงค์ และผีลัดดา |
| โด่นัท | โด่ |
| อาร์ท ไอดอล | โม่ และ อาร์ท |
| ทาสรักอสูร | นายหัวเพิ่ม |
| คิดถึงวิทยา | ครูแอน |
| ไทม์ ไลน์ | แทน |

อย่างไรก็ดี มี ภาพยนตร์ไทยอยู่เรื่องหนึ่งที่เข้าข่ายว่าเป็นการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องหรือคล้ายคลึงกับชีวิตจริงของจิตรกรที่มีตัวตนอยู่จริง และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในสังคมไทย ได้แก่เรื่อง ความรักครั้งสุดท้าย โดยภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากนิยายของสุวรรณี สุคนธา นักเขียนและจิตรกรสตรีที่มีชื่อเสียงของไทยในอดีต โดยเนื้อหาบางส่วนในนวนิยายมีเค้าโครงที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของผู้ประพันธ์ แต่อย่างไรก็ตามเนื่องด้วยตัวละครหญิงซึ่งเป็นจิตรกรในนวนิยาย เป็นเรื่องสมมติขึ้นนั้น มิได้ใช้นามจริง และผู้ประพันธ์รวมถึงผู้ผลิตภาพยนตร์ก็มิได้มีการยืนยันว่าเป็นเรื่องจริงที่ถ่ายทอดมาจากชีวิตของจิตรกรสุวรรณี สุคนธา จึงทำให้ไม่อาจสรุปได้ว่าตัวละครเอกตามท้องเรื่องเป็นจิตรกรที่มีตัวตนอยู่จริง

จากผลการศึกษามีข้อน่าสังเกตว่า ตัวละครเอกที่เป็นจิตรกรในภาพยนตร์ไทยทั้งหมดที่นำมาศึกษา นอกจากจะไม่เคยมีตัวตนอยู่จริงแล้ว บรรดาตัวละคร จิตรกรทั้งหลายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่มักเป็นนักเขียนภาพมือสมัครเล่น เป็นจิตรกรฝึกหัด หรือเป็นนักศึกษาศิลปะเท่านั้น ซึ่งบุคคลเหล่านี้มิได้ยังชีพด้วยการเขียนภาพ แต่ใช้การเขียนภาพเป็นงานอดิเรกยามว่าง หรือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเรียนรู้เท่านั้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจก่อเกิดประเด็นให้วิเคราะห์ได้ว่า สังคมไทยขาดการส่งเสริมให้จิตรกรสามารถประกอบอาชีพเลี้ยงตัวได้อย่างตัวที่ อีกทั้งสังคมไทยมีจิตรกรมืออาชีพที่มีชื่อเสียงไม่มากนัก หรือหากมีชื่อเสียงก็จะอยู่ในวงจำกัด ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์ไทยจึงขาดต้นแบบที่เป็นจิตรกรเอกหรือจิตรกรมืออาชีพที่จะสามารถนำมาใช้เป็นบุคคลต้นเรื่องในสื่อภาพยนตร์ได้อย่างพียงพอ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 6

## เปรียบเทียบสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม ในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย

ผลจากการศึกษาด้านการเปรียบเทียบสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย มีข้อค้นพบที่สำคัญคือ ทั้งภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีลักษณะสัมพันธบทร่วมกันในสองด้านคือ ด้านรูปแบบการนำเสนอ และด้านเนื้อหา ส่วนที่แตกต่างกันก็คือสัดส่วนหรือปริมาณของการสัมพันธบท โดยภาพยนตร์ตะวันตกจะเน้นสัมพันธบทกับศิลปินและผลงานจิตรกรรมอย่างเจาะลึกละเอียดละออ แต่ภาพยนตร์ไทยมักมีสัมพันธบทกับงานจิตกรรมและจิตรกรอย่างผิวเผิน สำหรับรายละเอียดของผลการศึกษามีดังนี้

6.1) สัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอ

ภาพยนตร์ทั้งหมดที่นำมาศึกษา มีลักษณะสัมพันธบทด้านการนำเสนอที่เหมือนและแตกต่างกันอยู่ในคราวเดียวกัน ที่เหมือนกันคือ ทั้งภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยต่างก็สัมพันธบทกับจิตรกรรมในรูปแบบการนำเสนอในลักษณะเดียวกัน แต่ที่แตกต่างกันก็คือสัดส่วนหรือปริมาณของการสัมพันธบท กล่าวคือ ภาพยนตร์ตะวันตกจะสัมพันธบทกับลัทธิทางศิลปะอย่างเด่นชัด และมีการนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวค่อนข้างน้อย ในเชิงกลับกัน ภาพยนตร์ไทยมี การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อน ไหวค่อนข้างมาก แต่มีสัมพันธบทกับลัทธิทางศิลปะค่อนข้างน้อย ซึ่งรายละเอียดของลักษณะสัมพันธบทด้านรูปแบบการนำเสนอ มีดังนี้

6.1.1) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อิงกับลัทธิทางศิลปะ

ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีลักษณะสัมพันธบทที่แตกต่างกัน กล่าว คือ ภาพยนตร์ตะวันตกจะเน้นให้ความสำคัญค่อนข้างมากกับการอ้างอิงลัทธิทางศิลปะ และมีความหลากหลายในลัทธิที่นำมาอ้างอิง ขณะที่ภาพยนตร์ไทยอาจไม่เห็นลักษณะการอ้างอิงลัทธิทางศิลปะอย่างเด่นชัดนัก แต่สามารถเทียบเคียงได้อย่างกว้างๆ สำหรับลัทธิทางศิลปะที่มีสัมพันธบทกับภาพยนตร์เด่นชัดมีดังนี้

ลัทธิเรียลิสม์ (Realism)

ภาพยนตร์ตะวันตกที่สัมพันธบทกับลัทธิเรียลิสม์อย่างชัดเจนคือเรื่อง Max เรื่อง Museum Hours เรื่อง The Monument Men และเรื่อง Woman in Gold ส่วนภาพยนตร์ไทยได้แก่เรื่อง ข้างหลังภาพ เรื่องความรักครั้งสุดท้าย เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องวัยอลวล4 เรื่อง ฮะเก๋า เรื่อง โด๋นัท เรื่องคิดถึงวิทยา และ เรื่องทาสรักอสูร

ตารางที่ 6.1 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิเรียลิสม์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพยนตร์ไทย |
|---|---|
| Max | ข้างหลังภาพ |
| Museum Hours | ความรักครั้งสุดท้าย |
| The Monument Men | เพื่อนสนิท |
| Woman in Gold | วัยอลวล4 |
| - | ฮะเก๋า |
| - | โด๋นัท |
| - | คิดถึงวิทยา |
| - | ทาสรักอสูร |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ลัทธิโรแมนติก (Romanticism)

ลัทธิโรแมนติกเป็นแนวทางการสร้างงานจิตรกรรมที่แพร่หลายในยุโรป จิตรกรจากประเทศอังกฤษมีชื่อเสียงด้านการเขียนภาพตามลัทธินี้มากเป็นพิเศษ ศิลปินมีชื่อคือ วิลเลียม เทอร์เนอร์ ที่ผลิตงานตามลัทธิโรแมนติกได้โดดเด่นมาก สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกที่นำมาศึกษาและมีสัมพันธบทกับลัทธินี้โดยตรงคือเรื่อง Mr.Turner อันเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องประวัติชีวิตของศิลปินเอกวิลเลียม เทอร์เนอร์ ดังนั้นการนำเสนอของภาพยนตร์เรื่องนี้จึงอิงกับศิลปะตามรูปแบบลัทธิโรแมนติกอยู่มาก โดยเฉพาะเรื่องการถ่ายภาพที่เน้นการจัดแสงและบรรยากาศให้สอดคล้องกับงานจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงของเขา

ส่วนทางด้านภาพยนตร์ไทยนั้น ไม่ปรากฏว่ามีเรื่องใดที่อิงกับลัทธิโรแมนติก อย่างชัดเจน แม้ภาพยนตร์หลายเรื่องจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรัก แต่โดยมากเป็นการนำเสนอที่อิงกับความสมจริงตามลัทธิลัทธิเรียลิสม์เป็นหลัก

ตารางที่ 6.2 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิลัทธิโรแมนติก

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพยนตร์ไทย |
|---|---|
| Mr.Turner | - |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism)

ภาพยนตร์ตะวันตกที่อิงกับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์มีจำนวนหลายเรื่อง ได้แก่เรื่อง What Dream May Come เรื่อง Modigliani และ เรื่อง Midnight in Paris โดยเรื่อง What Dream May Come นั้น เกี่ยวพันธ์กับลัทธิทางศิลปะหลายลัทธิ ทั้ง ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์และลัทธิเซอร์เรียลิสม์ ด้วยเนื้อหาภาพยนตร์ออกแนวลักษณะแฟนตาซี ตัวละครอยู่ในโลกหลังความตาย เมื่อล่องล่อยไปในห้วงความสุข ตัวละครจะกลืนหายไปในภาพเขียนตามลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ซึ่งมีความสวยงามสดใส ขณะที่เมื่อตัวละครทุกข์ระทมเขาต้องไปติดกับภาวะชวนพิศวงและชวนหลอกหลอน ดังนั้นการนำเสนอภาพในตอนนี้ภาพยนตร์จะอ้างอิงกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์อย่างชัดเจน

เรื่อง Modigliani เป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรในยุคลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์เฟื่องฟู ดังนั้นภาพยนตร์จึงถูกจัดให้อิงอยู่กับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์โดยปริยาย ประภาส อิ่มอารมณ์ (2559:66) กล่าวถึงจิตรกร โมดิกลิญานี ที่มีสัมพันธ์กับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ว่า ”ในปี 1860 หรืออายุเพียง22ปี เขาตัดสินใจเดินทางไปปารีส ซึ่งเป็นยุคศิลปะ Impressionism รุ่งเรืองอยู่ในขณะนั้น โมดิกลิญานี จึงมีโอกาสได้เห็นงานของ Toulouse-Lautrec, Cezanne และPicasso ที่โด่งดัง ซึ่งการใช้พู่กันระบายสีที่มีลักษณะพิเศษของ Cezanne ได้ให้อิทธิพลกับภาพวาดของเขาในเวลาต่อมา”

ส่วนเรื่อง Midnight in Paris นั้น เป็นภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับศิลปินเอกในยุคลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์หลายท่าน ด้วยเนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับการย้อนเวลาไปในยุคที่วงการศิลปะในปารีสกำลังเฟื่องฟู โดยเฉพาะกับ ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีรูปแบบการนำเสนอที่อิงอยู่กับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์อยู่พอควร

ส่วนภาพยนตร์ไทยไม่ปรากฏว่ามีเรื่องใดที่แสดงสัมพันธบทกับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์อย่างมีนัยสำคัญ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 6.3 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพยนตร์ไทย |
|---|---|
| What Dream May Come | - |
| Modigliani | - |
| Midnight in Paris | - |

ลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism)

ภาพยนตร์ตะวันตกที่อิงกับลัทธิลัทธิเซอร์เรียลิสม์อย่างมีนัยสำคัญมีจำนวน 5 เรื่องได้แก่ What Dream May Come เรื่อง Max เรื่อง Miss Potter เรื่อง Modigliani และเรื่อง Midnight in Paris โดยภาพยนตร์เรื่องที่มีความโดดเด่นมากเรื่องหนึ่งคือ เรื่อง Modigliani ที่นำเสนอชีวิตจริงของบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ จึงมีรูปแบบการนำเสนออิงกับลัทธิเรียลิสม์อยู่มาก แต่ขณะเดียวกันภาพยนตร์ เรื่องนี้ก็เน้นการถ่ายทอดถึงความหมกมุ่นอยู่กับอดีตของ โมดิกลิอานี ที่มีอยู่อย่างมากเช่นกัน จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีหลายฉากที่นำเสนอแบบเหนือจริงผสมอยู่ด้วย เช่นฉากการปรากฏตัวของโมดิกลิอานีวัยเด็กร่วมกับวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นความเหนือจริงอย่างมาก นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นถึงลักษณะเหนือจริงที่ชัดเจนอีกครั้งในตอนจบ เมื่อจิตรกร โมดิกลิอานีในวัยเด็กและวัยหนุ่มยืนมองงานศพของตัวเอง ซึ่งฉากดังกล่าวสะท้อนถึงลักษณะศิลปะเหนือจริงตามลัทธิเซอร์เรียลิสม์อย่างแท้จริง

สำหรับกรณีภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ทุกเรื่องจัดเป็นเรื่องแต่ง ไม่มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีตัวตนจริง ดังนั้นภาพยนตร์เหล่านี้จึงไม่จำเป็นต้องยึดติดถึงความสมจริง สามารถสอดแทรกความเหนือจริงได้ไม่จำกัด อย่างไรก็ดี มีภาพยนตร์ไทย 2 เรื่องที่สอดแทรกลักษณะเหนือจริงให้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อย่างชัดเจนที่สุดได้แก่เรื่อง เพื่อนกันเฉพาะวันพระ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องภูตผีและวิญญาณ และเรื่อง ฮะเก๋า ที่มีบางฉากที่ตัวละครมนุษย์สามารถพูดคุยกับวิญญาณได้ รวมถึงมีสุนัขที่สา มารถพูดคุยกับมนุษย์ได้ด้วย ส่วนภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่นๆไม่ปรากฏว่าอิงกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์อย่างเด่นชัดเท่าสองเรื่องข้างต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 6.4 ภาพยนตร์ที่อิงกับลัทธิเซอร์เรียลิสม์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพยนตร์ไทย |
|---|---|
| What Dream May Come | เพื่อนกันเฉพาะวันพระ |
| Max | ฮะเก๋า |
| Miss Potter | - |
| Modigliani | - |
| Midnight in Paris | - |

6.1.2) การนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

จากการเปรียบเทียบการนำเสนอในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มจะพบว่า ภาพยนตร์ไทยจะให้ความสำคัญกับการนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวมากกว่าภาพยนตร์ตะวันตก ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่า ภาพยนตร์ไทยให้ความสำคัญกับลักษณะแฟนตาซีมากกว่าภาพยนตร์ตะวันตก ขณะที่ภาพยนตร์ตะวันตกให้ความสำคัญกับความสมจริงมากเป็นพิเศษ

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มจะมีลักษณะร่วมกันประการหนึ่งคือ การเป็นภาพยนตร์ชีวิต (Drama) มีแนวทางการนำเสนอที่ไม่เคร่งเครียดนัก มีลักษณะสดใสไม่จริงจังจนเกินไป เหมาะสมกับผู้ชมเกือบทุกวัย โดยลักษณะดังกล่าวปรากฏในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่องมิสพ็อตเตอร์ ส่วนในภาพยนตร์ไทยนั้น ปรากฏในเรื่อง ไทม์ไลน์ และคิดถึงวิทยา

ตารางที่ 6.5 ภาพยนตร์ที่ใช้ภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

| ภาพยนตร์ตะวันตก | ภาพยนตร์ไทย |
|---|---|
| Miss Potter | ไทม์ไลน์ |
| - | คิดถึงวิทยา |

6.2. สัมพันธบทด้านเนื้อหา

สัมพันธบทด้านเนื้อหา หมายถึง การที่ภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องสัมพันธบทไปยังภาพจิตรกรรม หรือตัวจิตรกร โดยภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสัมพันธบทกับจิตรกรรมอยู่ 4 ลักษณะ คือ สัมพันธบทจิตรกรรมเอก สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ สัมพันธบทจิตรก รเอก และสัมพันธบทจิตรกรสมมติ

6.2.1) สัมพันธบทจิตรกรรมเอก

สัมพันธบทจิตรกรรมเอก คือการที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพเขียนที่มีชื่อเสียงของโลก เป็นภาพที่มีอยู่จริง และมีความแพร่หลายเป็นที่รู้จักกว้างขวาง ซึ่งภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมเอกนี้ปรากฏในภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่อง แต่ไม่ปรากฏว่าพบในภาพยนตร์ไทยแต่อย่างใด ส่วนในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่องที่มี สัมพันธบทกับจิตรกรรมเอกอย่างโดดเด่นได้แก่เรื่อง Woman in Gold เรื่อง The Art of the Steal เรื่อง Midnight in Paris และเรื่อง Girl with A Pearl Earring

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์เรื่อง เรื่อง Woman in Gold มีเรื่องราวที่สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงมากที่สุดภาพหนึ่งของออสเตรีย คนส่วนใหญ่รู้จักภาพนี้กันในชื่อ Woman in Gold หรือภาพสตรีในชุดสีทอง ซึ่งภาพเขียนนี้วาดโดยจิตรกรเอกของโลกชื่อกุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt) ตามประวัติศาสตร์แล้วภาพนี้เป็นสมบัติของตระกูล บล็อค-เบาเออร์ (Bloch-Bauer) ที่เป็นชาวยิวผู้มั่งคั่งในยุคก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง แ ต่เมื่อครั้นสงครามปะทุขึ้น กองกำลังนาซีแห่งเยอรมนีเข้ายึดครองประเทศออสเตรีย ได้กวาดทรัพย์สินของตระกูลนี้ไปจำนวนมาก รวมถึงยึดครองภาพนี้ไปด้วย ภายหลังเมื่อสงครามสงบ ภาพเขียนนี้ได้ตกเป็นสมบัติของพิพิธภัณฑ์ในออสเตรีย แต่ต่อมาทายาทของตระกูลบล็อก – เบาเออร์ ที่ลี้ภัยไปอยู่ในสหรัฐอเมริกาได้ว่าจ้างทนายความเพื่อดำเนินการทวงกรรมสิทธิ์ในภาพเขียนนี้คืน

ภาพยนตร์เรื่อง The Art of the Steal มีสัมพันธบทกับภาพเขียนชิ้นเอกของโลก 2 ภาพ ได้แก่ภาพหญิงตาฮิติบนหาดทราย (Tahitan Women on the Beach) ที่เขียนขึ้นโดย ปอล โกแก ง (Paul Gauguin) ส่วนอีกภาพคือนางแบบหันหลัง (Model from Behind) ที่วาดโดย ชอร์ช เซอราต์ (Georges Seurat) สำหรับภาพจิตรกรรมนางแบบหันหลังนั้นถูกจัดให้เป็นภาพวาดตามลัทธิการผสานจุดสี หรือ พอยต์ทิลลิสม์ (Pointillism) ซึ่ง น .ณ ปากน้ำ (2549:32 ) อธิบายถึงลัทธินี้ว่า “ลัทธิพอยต์ทิลลิสม์ เป็นเทคนิคในการเขียนภาพแบบอิมเพรสชันนิสม์อย่างหนึ่ง ซึ่งนิยมเอาสีสดๆมาจุดแต้มใกล้ๆกัน เมื่อดูไกลๆสีเหล่านั้นจะผสมกันเอง ผู้ที่ประดิษฐ์วิธีการนี้ชื่อ ชอร์ช เซอราท์ ภายหลังมีผู้นิยมเลียนแบบตาม ดังเช่น ปิซาโร , โมเนท์ และแวน ก๊อก เป็นต้น” สำหรับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Art of the Steal มีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มนักปลอมแปลงงานศิลปะที่หลอกขายภาพเขียนปลอมแก่เศรษฐี ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดว่ามีความโดดเด่นมากด้านการนำเอาประวัติศาสตร์งานศิลปะมาผนวกกับเรื่องแนวโจรกรรมอันน่าตื่นเต้นได้อย่างลงตัว

ภาพยนตร์เรื่อง Midnight in Paris มีสัมพันธบทกับภาพเขียนชิ้นเอกของโลกศิลปะหลายชิ้น แต่ที่มีการนำเสนออย่างขับเน้นคือภาพรูป เหมือนที่ชื่อเกอร์ทรูด สไตน์ (Portait of Gertrude Stein) ภาพนี้เป็นผลงานของจิตรกรเอก ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)

โดยรูปนี้เป็นภาพเหมือนของนักวิจารณ์งานศิลปะหญิงชื่อดังแห่งสังคมตะวันตกที่ชื่อเกอร์ทรูด สไตน์ (Gertrude Stein) โดยภาพจิตรกรรมถูกเขียนขึ้นเมื่อราวปี พ.ศ. 2449 ซึ่งจัดอยู่ในช่วงที่เรียกว่า ยุคสีชมพู อันเป็นช่วงที่จิตรกรปิกัสโซมักวาดภาพที่สื่อสารถึงความสุขในชีวิต มากกว่าการวาดภาพในเชิงนามธรรมหรือภาพที่แสดงออกถึงทุกข์เข็ญ

เรื่อง Girl with A Pearl Earring มีการประกอบสร้างความจริงที่ว่า ภาพจิตรกรรมอันเลื่องชื่อของจิตรกรเอก จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) ที่มีชื่อเรียกขานว่า Girl with A Pearl Earring หรือภาพเขียนหญิงสาวกับต่างหูมุกนั้น แท้จริงแล้วเป็นภาพจิตรกรรมซึ่งเป็นภาพเหมือนของสาวใช้นั่นเอง โดยหญิงสาวคนนี้มีบทบาทเป็นผู้ช่วยของเขาในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเอกต่างๆด้วย สำหรับภาพหญิงสาวกับต่างหูมุก ในปัจจุบันได้รับการชื่นชมมากและถูกขนานนามว่าเปรียบเสมือนเป็นภาพโมนาลิซ่าแห่งประเทศเนเธอแลนด์ ด้วยภาพดังกล่าวมีความงดงามและมีมนต์เสน่ห์ไม่ต่างไปจากภาพเขียนโมนาลิซ่าอันโด่งดังของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี่ (Leonardo da Vinci) นั่นเอง

ภาพยนตร์เรื่อง Modigliani เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรที่มีตัวตนจริง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีการเชื่อมโยงกับงานจิตรกรรมจริงของจิตรกร ผลงานจิตรกรรมที่โดดเด่นและปรากฏอยู่ในเรื่องคือ ภาพ Jeanne Hebuterne (ค.ศ.1918) ซึ่งเป็นภาพเขียนเหมือนตามรูปแบบเฉพาะของจิตรกรโมดิกลิอานี โดยนางแบบเป็นภรรยาของเอง และชื่อภาพก็ตั้งตามชื่อของนางแบบนั่นเอง อย่างไรก็ดีด้วยภาพของ จริงเป็นสมบัติล้ำค่า ดังนั้นกองถ่ายทำภาพยนตร์จึงมีการจำลองภาพขึ้นมาเพื่อใช้ในการถ่ายทำเป็นการเฉพาะ โดยภาพจำลองเหล่านี้อาจมีลักษณะต่างไปจากภาพต้นฉบับอยู่บ้าง แต่ก็ถือว่ามีความคล้ายคลึงอยู่เป็นส่วนมาก

ตารางที่ 6.6 สัมพันธบทจิตรกรรมเอกในภาพยนตร์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | จิตรกรรมเอก | ภาพยนตร์ไทย | จิตรกรรมเอก |
|---|---|---|---|
| What Dream May Come | - | ข้างหลังภาพ | - |
| Max | - | ความรักครั้งสุดท้าย | - |
| Girl with A Pearl Earring | √ | เพื่อนสนิท | - |
| Modigliani | √ | วัยอลวล 4 | - |
| Miss Potter | √ | ฮะเก๋า | - |
| Midnight in Paris | √ | เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | - |
| The Art of the Steal | √ | โด่นัท | - |
| Museum Hours | √ | อาร์ท ไอดอล | - |
| The Monument Men | √ | ทาสรักอสูร | - |
| Mr.Turner | √ | คิดถึงวิทยา | - |
| Woman in Gold | √ | ไทม์ ไลน์ | - |

6.2.2) สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ

สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมสมมติ ได้แก่การที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพเขียนที่ ผู้ผลิตสร้างสรรค์ภาพเขียนขึ้นมาเพื่อใช้ในภาพยนตร์เป็นการเฉพาะ ซึ่งภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมสมมตินี้มีอยู่จำนวนไม่น้อย ภาพยนตร์ตะวันตกเรื่องที่น่าสนใจคือ เรื่อง Max และเรื่อง What Dream May Come ส่วนภาพยนตร์ไทยเรื่องที่น่าสนใจคือเรื่องข้างหลังภาพ แต่อย่างไรก็ตามมีข้อน่าสังเกตว่าภาพจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทยทุกเรื่องล้วนเป็นภาพจิตรกรรมสมมติทั้งสิ้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์เรื่อง Max เล่าเรื่องชีวิตของทหารผ่านศึกชาวเยอรมนีที่ชื่ออดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) เขาที่มีความฝันจะเป็นจิตรกร แต่ฝีมือการเขียนภาพของเขาไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ภายหลังเขาจึงหันไปสนใจกิจกรรมการพูดเพื่อปลุกระดมมวลชน และก้าวสู่วงการเมืองระดับชาติ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีการนำเสนอภาพจิตรกรรมสมมติที่สื่อให้เห็นว่าจิตรกรที่ชื่อ อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ มีผลงานภาพเขียนที่สื่อถึงความก้าวหน้า มีบางภาพเน้นเสนอโครงสร้างอาคารทันสมัย แปลกตา บางภาพเน้นเครื่องยนต์กลไก เป็นการจินตนาการสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงในยุคอนาคต ซึ่งภาพเขียนเหล่านี้สอดคล้องกับอุดมคติของกลุ่มนาซีที่มุ่งทะลายสังคมแบบเก่า และให้การสนับสนุนการปฏิรูปสังคมผ่านการทำสงคราม

สำหรับภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทเชิงเนื้อหากับภาพจิตรกรรมสมมติอยู่หลายเรื่อง โดยเนื้อหาในภาพจิตรกรรมนั้น มักเกี่ยวข้องกับความรักเฉพาะบุคคลของตัวละคร เช่นเรื่อง ข้างหลังภาพ ที่เนื้อหาในภาพจิตรกรรมทิวทัศน์มีสัมพันธบทกับเนื้ อเรื่องของภาพยนตร์ในเชิงความรักของตัวละครต่างวัย ส่วนภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่นๆอย่าง เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องเพื่อนกันเฉพาะวันพระ และเรื่องโด่นัท งานจิตรกรรมส่วนใหญ่ มักเป็นภาพเขียนใบหน้าบุคคลอันเป็นที่รักของจิตรกร การปรากฏขึ้นของภาพจิตรกรรมในเรื่องเป็นไปเพื่อการสื่อสารที่แสดงความในใจ หรือความผูกพันระหว่างตัวละครที่มีต่อกัน

ตารางที่ 6.7 สัมพันธบทจิตรกรรมสมมติ

| ภาพยนตร์ตะวันตก | จิตรกรรมสมมติ | ภาพยนตร์ไทย | จิตรกรรมสมมติ |
|---|---|---|---|
| What Dream May Come | √ | ข้างหลังภาพ | √ |
| Max | √ | ความรักครั้งสุดท้าย | √ |
| Girl with A Pearl Earring | - | เพื่อนสนิท | √ |
| Modigliani | - | วัยอลวล 4 | √ |
| Miss Potter | - | ฮะเก๋า | √ |
| Midnight in Paris | - | เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | √ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Art of the Steal | - | โด่นัท | √ |
| Museum Hours | - | อาร์ท ไอดอล | √ |
| The Monument Men | - | ทาสรักอสูร | √ |
| Mr.Turner | - | คิดถึงวิทยา | √ |
| Woman in Gold | - | ไทม์ ไลน์ | √ |

6.2.3) สัมพันธบทจิตรกรเอก

ผลงานจิตรกรรมจะบังเกิดขึ้นได้ ต้องมีที่มาจากจิตรกร และงานจิตรกรรมที่มีชื่อเสียง บ่อยครั้งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับตัวจิตรกร จิตรกรที่มีความโดดเด่น แม้เขียนภาพร่างหยาบๆก็ยังได้รับความสนใจจากสาธารณชน ดังนั้นภาพย นตร์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับจิตรกรรมจึงเลี่ยงไม่ได้ที่จะมีเนื้อหา สัมพันธบทกับชีวิตของจิตรกรด้วย และจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ตะวันตก มีการนำเสนอชีวิตของจิตรกรในมิติที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีสัมพั นธบทกับประวัติชีวิตจิตรกรที่มีชื่อเสียง และเคยมีตัวตนอยู่จริง ขณะที่ภาพยนตร์ไทยมักสัมพันธบทกับจิตรกรในเรื่องแต่ง ซึ่งอาจไม่เคยมีตัวตนอยู่จริง หรือเป็นจิตรกรที่ไม่ได้มีชื่อเสียงในวงกว้าง

ภาพยนตร์ตะวันตกที่นำมาศึกษา มีอยู่หลายเรื่องที่มีสัมพันธบทกับจิ ตรกรที่เคยมีชีวิต หรือมีตัวตนอยู่จริง เรื่องที่โดดเด่น มีอาทิ เรื่อง Miss Potter และ เรื่อง Girl with A Pearl Earring

ภาพยนตร์เรื่อง Miss Potter เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดชีวิตของจิตรกรและนักเขียนสตรีชาวอังกฤษ ซึ่งมีนามว่า บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ (Beatrix Potter) จิตรกรท่านนี้นอกจากชอบเขียนรูป ยังชอบแต่งนิทานสำหรับเด็ก ซึ่งเธอก็สามารถทำได้ดีทั้งสองสิ่ง ผลงานที่มีชื่อเสียงของเธอคือ หนังสือชื่อ ปีเตอร์ แร็บบิท (Peter Rabbit) โดยหนังสือเล่มดังกล่าวมี

ภาพวาดประกอบต่างๆที่เป็นฝีมือของเธอเอง ภาพยนตร์ เรื่องมิสพ็อตเตอร์นี้ มีความโดดเด่นน่าสนใจมากประการหนึ่ง คือการถ่ายทอดชีวิตของสตรีในยุคที่สังคมยังไม่เปิดกว้างสำหรับผู้หญิง โดยเฉพาะกับการเป็นจิตรกรหรือนักเขียน แต่ บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ คือผู้บุกเบิกและสามารถทำได้สำเร็จจนเป็นที่ชื่นชมอย่างกว้างขวาง

ภาพยนตร์เรื่อง Girl with A Pearl Earring เป็นภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับชีวิตและผลงานศิลปะของจิตรกรชาวชาวดัทซ์นาม จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) โดยภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างมาจากนวนิยายที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งการที่ผู้ผลิตภาพยนตร์เลือกนำนวนิยายมาผลิตเป็นภาพยนตร์เนื่องจากประวัติชีวิตของจิตรกรเอกท่านนี้มีการบันทึกไว้อย่างจำกัด แต่ทั้งนี้ผู้เขียนนวนิยายก็ได้อาศัยการค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียดและสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นนวนิยายได้อย่างยอดเยี่ยมจนเป็นที่ชื่นชอบของนักอ่านจำนวนมาก กระทั่งได้ถูกดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์ในที่สุด

ศิลปินเอก จาน เฟร์เมร์ (Jan Vermeer) ปัจจุบันได้รับการยกย่องให้เป็นจิตรกรเอกของโลก ผลงานจิตรกรรมของเขาได้รับการเชิดชูให้เป็นจิตรกรรมชิ้นเอกของโลก ด้วย กิติมา อมรทัต (2533:162) กล่าวถึงผลงานของจาน เฟร์เมร์ ว่า “งานของเฟร์เมร์เป็นศิลปะแห่งความเงียบ ความเป็นระเบียบของรูปร่างอันงดงาม และสีที่ถูกเผยให้เห็นผ่านการกระทำของแสง ดูเหมือนเฟร์เมร์จะเป็นศิลปินที่สมัยใหม่ที่สุด ในบรรดาศิลปินชาวดัทซ์ทั้งหลายในสมัยของเขา”

ภาพยนตร์เรื่อง Midnight in Paris มีสัมพันธบทกับจิตรกรเอกของโลกหลายคน โดยจิตรกรที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นเป็นพิเศษคือจิตรกรเอกชาวสเปนที่ชื่อ ปาโบล ปีกาสโซ (Pablo Picasso) และจิตรกร ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ทั้งสองท่านนี้นับเป็นศิลปินเอกที่ได้รับความชื่นชมยกย่องมากมาย แต่ภาพของจิตรกรที่ถูกนำมาเสนอในเรื่องนี้เป็นเชิงสนุกสนาน ทั้งนี้ด้วยแนวทางของภาพยนตร์นั้นไม่ได้เน้นความสมจริงอย่างเข้มงวด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาพยนตร์ไทยที่นำมาศึกษา ไม่มีเรื่องใดเลยที่นำเอาชีวิตจิตรกรเอกมาผลิตเป็นภาพยนตร์ แต่มีบางเรื่องที่สัมพันธบทไปถึงจิตรกรเอกเพียงเล็กน้อย เช่นเรื่อง ความรักครั้งสุดท้าย เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องโด่นัท และเรื่องทาสรักอสูร

ตารางที่ 6.8 สัมพันธบทจิตรกรเอกในภาพยนตร์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | จิตรกรเอก | ภาพยนตร์ไทย | จิตรกรเอก |
|---|---|---|---|
| What Dream May Come | - | ข้างหลังภาพ | - |
| Max | √ | ความรักครั้งสุดท้าย | √ |
| Girl with A Pearl Earring | √ | เพื่อนสนิท | √ |
| Modigliani | √ | วัยอลวล 4 | - |
| Miss Potter | √ | ฮะเก๋า | - |
| Midnight in Paris | √ | เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | - |
| The Art of the Steal | √ | โด่นัท | √ |
| Museum Hours | √ | อาร์ท ไอดอล | - |
| The Monument Men | √ | ทาสรักอสูร | √ |
| Mr.Turner | √ | คิดถึงวิทยา | - |
| Woman in Gold | √ | ไทม์ ไลน์ | - |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6.2.4) สัมพันธบทจิตรกรสมมติ

สัมพันธบทกับชีวิตจิตรกรสมมติหรือจิตรกรในเรื่องแต่ง พบในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่อง What Dream May Come โดยจิตรกรสมมติในเรื่องชื่อแอนนี่ (Annie) ส่วนในภาพยนตร์ไทยนั้น พบว่ามี สัมพันธบทกับจิตรกรสมมติทุกเรื่อง ได้แก่เรื่อง ข้างหลังภาพ เรื่องความรักครั้งสุดท้าย เรื่องเพื่อนสนิท เรื่องวัยอลวล4 เรื่องฮะเก๋า เรื่องเพื่อนกันเฉพาะวันพระ เรื่องโด่นัท เรื่องอาร์ท ไอดอล เรื่องทาสรักอสูร เรื่องคิดถึงวิทยา และเรื่องไทม์ ไลน์ และเป็นที่น่าสังเกตว่า จิตรกรในภาพยนตร์ไท ยส่วนใหญ่มักเป็นนักเขียนภาพมือสมัครเล่น เป็นนักเขียนฝึกหัด หรือเป็นนักศึกษาศิลปะ ซึ่งบุคคลเหล่านี้มิได้ยังชีพด้วยการเขียนภาพ แต่การเขียนภาพจัดเป็นงานอดิเรก หรือเป็นการเรียนรู้ เท่านั้น สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าภาพสังคมไทยประการหนึ่งว่า ยังขาดการส่งเสริมให้จิตรกรสามารถประกอบอาชีพได้อย่างตัวเต็ม ดังนั้นสังคมไทยจึงมีจิตรกรที่มีชื่อเสียงน้อยมาก หรือหากมีชื่อเสียงก็จะอยู่ในวงจำกัด มิได้แพร่หลายเฉกเช่นสังคมตะวันตก ด้วยเหตุนี้เองภาพยนตร์ไทยจึงขาดวัตถุดิบด้านตัวบุคคลที่จะนำมารังสรรค์เป็นภาพยนตร์

ตารางที่ 6.9 สัมพันธบทจิตรกรสมมติในภาพยนตร์

| ภาพยนตร์ตะวันตก | จิตรกรสมมติ | ภาพยนตร์ไทย | จิตรกรสมมติ |
|---|---|---|---|
| What Dream May Come | √ | ข้างหลังภาพ | √ |
| Max | - | ความรักครั้งสุดท้าย | √ |
| Girl with A Pearl Earring | - | เพื่อนสนิท | √ |
| Modigliani | - | วัยอลวล 4 | √ |
| Miss Potter | - | ฮะเก๋า | √ |
| Midnight in Paris | - | เพื่อนกันเฉพาะวันพระ | √ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| The Art of the Steal | - | โด่นัท | √ |
| Museum Hours | - | อาร์ท ไอดอล | √ |
| The Monument Men | - | ทาสรักอสูร | √ |
| Mr.Turner | - | คิดถึงวิทยา | √ |
| Woman in Gold | - | ไทม์ ไลน์ | √ |

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บทที่ 7

# สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรม : เปรียบเทียบภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย มีจุดมุ่งหมายดังนี้ 1) เพื่อศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก 2) เพื่อศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย 3) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย การศึกษาครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเลือกแหล่งข้อมูลศึกษาจากภาพยนตร์ที่ออกฉายระหว่างปี พ .ศ.2541-2558 (ค.ศ.1998-2015) จำนวนชนิดละ 11 เรื่อง รวมทั้งสิ้ น 22 เรื่อง การวิจัยครั้งนี้มีหลักเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ โดยพิจารณาจากการสุ่มเลือกภาพยนตร์ด้วยระบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเลือกภาพยนตร์ จากเหตุผลดังต่อไปนี้คือ 1) เป็นภาพยนตร์ที่มีความแพร่หลาย เป็นที่รู้จักในวงกว้าง 2) พิจารณาจาก การนำเสนอ และ เนื้อหาของภาพยนตร์ให้มีความหลากหลาย 3) พิจารณาจากภาพยนตร์ที่สามารถหารับชมได้ในรูปของสื่อวีดีทัศน์

## 7.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน ด้านแรกคือการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก ด้านที่สองคือการศึกษาถึงลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย และด้านที่สาม คือการ วิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

7.1.1) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตก

สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านคือ ด้านการนำเสนอและด้านเนื้อหา

ภาพยนตร์ตะวันตกที่นำมาวิจัย มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมด้านการนำเสนอมีอยู่ 2 แบบ คือ การสร้า งสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์ภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะ พบเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง Max (2002) เรื่อง Modigliani (2004) เรื่อง The Monument Men (2014) และเรื่อง Museum Hours (2013) โดยอิงอยู่กับลัทธิเรียลิสม์ (Realism) เรื่อง Mr.Turner (2014) อิงอยู่กับลัทธิลัทธิโรแมนติก (Romanticism) เรื่อง What Dream May Come (1998) และเรื่อง Midnight in Paris (2012) อิงอยู่กับลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism) หรือลัทธิประทับใจ ส่วนเรื่อง What Dream May Come (1998) เรื่อง Modigliani (2004) และเรื่อง Midnight in Paris (2012) มีการนำเสนอที่บางส่วนอิงอยู่กับลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) ด้วย ส่วนการนำเสนอด้านที่สองคือการนำภาพจิตรกรรมมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว พบในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่อง Miss Potter (2006)

สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกกับจิตรกรรม ในด้านเนื้อหา ผลการวิจัยชี้ชัดว่า ภาพยนตร์ตะวันตก มักสัมพันธบทกับจิตรกรที่มีตัวตนจริง โดยเฉพาะกับจิตรกรเอกของโลก ดังปรากฏใน เรื่อง Girl with A Pearl Earring (2003) เรื่อง Modigliani (2004) เรื่อง Miss Potter (2006) เรื่อง Mr.Turner (2014) ส่วนสัมพันธบทที่มีต่อภาพเขียนนั้น ภาพยนตร์ตะวันตกจะสัมพันธบทกับภาพเขียนที่มีชื่อเสียงของโลก ดังปรากฏในเรื่อง Girl with A Pearl Earring (2003) Midnight in Paris (2012) The Art of the Steal (2013) และ Woman in Gold (2015) เป็นต้น

ส่วนทางด้านเทคนิคหรือรูปแบบสัมพันธบทที่ภาพยนตร์ตะวันตกใช้สัมพันธบทกับงานจิตรกรรมและตัวจิตรกรคือ สัมพันธบทเชิงอ้างอิง สัมพันธบทเชิงพาดพิง และสัมพันธบทเชิงยกย่อง และสัมพันธบทเชิงยั่วล้อ

7.1.2) ลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทย

สัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรม พบว่ามีสองด้านเช่นกันคือ ด้า น การนำเสนอและด้านเนื้อหา ส่วนรูปแบบสัมพันธบทพบมากในสองรูปแบบคือ สัมพันธบทเชิงยั่วล้อ และเชิงพาดพิง

ภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิจัย มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมด้านการนำเสนอมีอยู่ 2 แบบ คือ การสร้างสรรค์ภาพอิงกับลัทธิทางศิลปะ และการนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์ภาพโดยอิงกับลัทธิทางศิลปะ พบเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง ข้างหลังภาพ (2544) ความรักครั้งสุดท้าย (2545) เพื่อนสนิท (2548) และ วัยอลวล 4 (2548) โดยอิงอยู่กับลัทธิเรียลิสม์ (Realism) ส่วนเรื่อง เพื่อนกันเฉพาะวันพระ (2551) และเรื่องฮะเก๋า (2551) มีความโน้มเอียงไปทางลัทธิเซอร์เรียลิสม์ (Surrealism) อย่างชัดเจนที่สุด

ส่วนการนำเสนอในด้าน การนำเอาภาพเขียนมาประกอบสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว พบได้ในภาพยนตร์ 2 เรื่องคือ เรื่องคิดถึงวิทยา (2557) และ เรื่อง ไทม์ไลน์ (2557)

ทางสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์ไทยกับจิตรกรรมในด้านเนื้อหา พบว่า ภาพยนตร์ไทยทุกเรื่องล้วนมีสัมพันธบทกับจิตรกรสมมติหรือจิตรกรในเรื่องแต่งทั้งสิ้น ได้แก่ เรื่อง ข้างหลังภาพ (2544) ความรักครั้งสุดท้าย (2545) เพื่อนสนิท (2548) วัยอลวล 4 (2548) ฮะเก๋า (2551) เพื่อนกันเฉพาะวันพระ (2551) โด่นัท (2554) อาร์ท ไอดอล (2555) ทาสรักอสูร (2557) คิดถึงวิทยา (2557) และ ไทม์ ไลน์ (2557) ส่วนการมีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมเอกนั้น ไม่ปรากฏว่ามีอยู่ในภาพยนตร์ไทยเรื่องใดแต่อย่างใด

สำหรับเทคนิคหรือรูปแบบสัมพันธบทที่ภาพยนตร์ไทยใช้สัมพันธบทกับผลงานจิตรกรรมและจิตรกรคือ สัมพันธบทเชิงยั่วล้อ และสัมพันธบทเชิงยกย่อง

7.1.3) เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกกับภาพยนตร์ไทย

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยพบว่า ภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทด้านการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ มีก ารนำเอาลัทธิทางศิลปะมาใช้เป็นแนวทางการนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์ รวมถึงนำมาประกอบสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ แต่แตกต่างกันตรงที่ ภาพยนตร์ตะวันตกมีการนำเสนออย่างมีสุนทรียะ มีความประณีตบรรจง ขณะที่ภาพยนตร์ไทยมีความละเมียดละไมและน่าติดตามชมน้อยกว่า ส่วนทางด้านเนื้อหานั้นภาพยนตร์ตะวันตกมักมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมอย่างละเอียดลึกซึ้ง มักมีการนำข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของงานศิลปะ และข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินเอกของโลกมาประกอบสร้างเป็นภาพยนตร์ ส่วนภาพยนตร์ไทยมักมีสัมพันธบทกับผลงานจิตรกรรมและชีวิตของศิลปินอย่างผิวเผิน โ ดยจิตรกรรมและจิตรกรที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนั้น ส่วนมากเป็นการสมมติขึ้น มิได้เป็นสิ่งที่มีอยู่จริง โดยมากเป็นสัมพันธบทเพื่อสร้างอารมณ์สนุกสนาน ส่วนด้านรูปแบบหรือเทคนิคสัมพันธบทนั้น ภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีความแตกต่างกันชัดเจน กล่าวคือ ภาพยนตร์ตะวันต กมีรูปแบบสัมพันธบทที่หลากหลาย ขณะที่ภาพยนตร์ไทยมีสัมพันธบทที่จำกัดกว่ามาก

7.2 อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาวิจัยเปิดเผยให้เห็นอีกว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกมีความตระหนักรู้ในมโนทัศน์ที่ว่า สรรพสิ่งต่างๆในโลกล้วนพึ่งพิงกัน ไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้นเพียงลำพังและดำรงอยู่ได้อย่างโดดเดี่ยว เฉกเช่นวงการภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานศิลปะหลายแขนง โดยเฉพาะกับผลงานด้านจิตรกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นสื่อที่สามารถซาบซึ้งใจได้จากการมองเห็นในแบบเดียวกัน และด้วยความตระหนักรู้ข้างต้นเป็นผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์นานาชาติ ทั้งในตะวันต ก เอเชีย รวมถึงไทยขับเคลื่อนการผลิตภาพยนตร์โดยอิงแอบมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมบ่อยครั้งมากขึ้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

อย่างไรก็ดีในการประกอบสร้างภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้นมีปัจจัยแวดล้อมมากมาย นอกจากเจตจำนงของผู้ผลิตที่อยากสร้างสรรค์ผลงานชั้นดีที่มีคุณภาพ ยังต้องคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมอื่นๆอีกด้วย อาทิ ปัจจัยด้านเงินทุน ที่ส่งผลโดยตรงต่อการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ ในสังคมตะวันตกมีเงินทุนในการผลิตภาพยนตร์จำนวนมาก จึงสามารถจำลองงานศิลปะชิ้นเอกของโลกได้อย่างแนบเนียน หรือสามารถสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคเพื่อเล่าเรื่องจิตรกรเอกได้อย่างสมจริง แต่ปัจจัยด้านเงินทุนเหล่านี้ไม่สามารถเป็นจริงได้ในวงการภาพยนตร์ไทย เพราะตลาดภาพยนตร์ไทยมีผู้ชมจำกัด เงินทุนในการผลิตจึงลดขนาดลงไปมากเมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในตะวันตก

นอกจากปัจจัยด้านเงินทุน ปัจจัยด้านสังคมก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ เพราะสังคมตะวันตกกับสังคมไทยมีพื้นฐานการเสพงานศิลปะที่แตกต่างกันมาก กล่าวคือ สังคมตะวันตกมีความรุ่งเรืองด้านศิลปะสืบเนื่องมายาวนาน ชาวตะวันตกจึงมีความรู้ มีความซาบซึ้ง และผูกพันกับศิลปะและจิตรกรรมมาอย่างแนบแน่น ขณะที่สังคมไทยผูกพันกับจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมายาวนาน ส่วนจิตรกรรมและศิลปะแบบสมัยใหม่นั้นเพิ่งมาแพร่ไม่นานมานี้เอง ดังนั้นความรู้และความซาบซึ้งในศิลปะทำนองเดียวกับชาวตะวันตกจึงมีจำกัด เหตุนี้เองทำให้ภาพยนตร์ไทยกับภาพยนตร์ตะวันตกเมื่อมีสัมพันธบทกับจิตรกรรมจึงไม่ได้มีความเหมือนกันในทุกด้าน ทว่ามีความแตกต่างกันอยู่พอควร

จากการประมวลผลการศึกษาวิจัยทั้งหมดเมื่อนำวิเคราะห์เปรียบเทียบถึงความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันที่ปรากฏในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย พบว่ามีประเด็นสำคัญดังนี้

7.2.1) การบริหารจัดการงานศิลปะ

ภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องมีการนำเสนอภาพการจัดการงานศิลปะที่เป็นระบบ มีการจัดแสดงภาพเขียนอย่างเป็นระบบ มีการประมูลซื้อขายภาพเขียนอย่างเป็นทางการ มีการดูแลรักษาภาพเขียนอย่างมีมาตรฐาน เช่นเรื่อง What Dream May Come เรื่อง Max และเรื่อง Mr.Turner ซึ่งในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีฉากที่แสดงให้เห็นชัดเจนว่าสังคมตะวันตกมีการจัดการด้านงานศิลปะที่เป็นระเบียบ มีมาตรฐานมาตั้งแต่อดีต

ภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องยังมีการนำเสนอเหตุการณ์การประมูลภาพเขียนหรือการซื้อขายภาพจิตรกรรมผ่านนายหน้าขายงานศิลปะ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้า

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ทางการค้าขายงานศิลป์ ซึ่งการมีระบบตัวแทนขายงานจิตรกรรม ที่มีส่วนช่วยทำให้วงการจิตรกรรมขยายตัวไปอย่างมาก เพราะทำให้งานศิลปะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือนักสะสมได้โดยตรง ขณะเดียวกันก็ช่วยทำให้จิตรกรมีเวลาสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้นเพราะไม่ต้องกังวลกับการทำการซื้อขายผลงานด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติ จิตรกรส่วนใหญ่มักไม่ชำนาญในการเจรจาซื้อขาย นอกจากนี้ การมีระบบตัวแทนขายผลงานให้ศิลปินยังมีส่วนช่วยให้จิตรกรสามารถดำรงชีพได้อย่างมีคุณภาพมากขึ้น เพราะนายหน้าหรือตัวแทนขายงานศิลป์บางครั้งมีบทบาทอุดหนุนนักเขียนภาพโดยให้ทุนรอนล่วงหน้าขณะยังไม่สามารถจำหน่ายผลงานได้ อย่างไรก็ดี การมีระบบนายหน้าขายงานศิลป์ บางครั้งอาจสร้างผลกระทบต่อจิตรกรได้เช่นกัน เพราะราคาภาพเขียนอาจถูกหักไปกับค่านายหน้าในสัดส่วนที่ไม่เหมาะสม ทำให้จิตรกรรมได้รับค่าตอบแทนที่ไม่เต็มเม็ดเต็มหน่วย

ส่วนภาพยนตร์ไทยเกือบทุกเรื่อง แทบไม่มีเรื่องใดที่มีการนำเสนอภาพการบริหารจัดการจิตรกรรมและศิลปะที่เป็นระบบเลย มีเพียง ภาพยนตร์เรื่องความรักครั้งสุดท้ายเท่านั้นที่มีฉากแสดงการซื้อขายภาพเขียน ซึ่งก็เป็นเพียงการซื้อขายภาพเขียนในรูปแบบของคนรู้จัก เป็นการซื้อขายแบบไม่เป็นทาง การ ปรากฏการณ์ในลักษณะข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังขาดการบริหารจัดงานงานศิลปะที่เป็นระบบและมีมาตรฐาน ดังที่นิตยสาร ไฟน์อาร์ท (2016:97) เคยรายงานถึงประเด็นปัญหานี้ว่า “ประเทศไทยขาดกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจศิลปะอยู่หลายประการ หนึ่งในนั้นคือการจัดงานประมูลศิลปะเชิงธุรกิจ”

อย่างไรก็ดี มีประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับประเด็นวัฒนธรรมการซื้อขายหรือการสะสมภาพเขียนของชาวตะวันตกและชาวไทยที่มีความแตกต่างกันอยู่ไม่น้อย กล่าวคือ ชาวตะวันตกมีธรรมเนียมนิยมนำภาพเขียนมาประดับบ้านเรือน ส่วนชาวไทยยังขาดวัฒนธรรมในส่วนนี้อยู่ เช่นที่ น .ณ ปากน้ำ (2550:400) กล่าวถึงประเด็นเรื่องนี้ไว้ว่า “การที่ฝรั่งเขานิยมซื้อภาพเขียนนั้นก็เพราะว่าขนบประเพณีความนิยมของเขาจำต้องมีภาพเขียนประดับผนังห้อง ซึ่งเขาไม่นิยมเอาภาพถ่ายหรือปฏิทินสีฉูดฉาดมาใส่กรอบดังที่พวกเราค นไทยทั่วไปนิยมกัน เขาถือว่านั่นเป็นเรื่องของผู้ที่ขาดรสนิยม บ้านใดถ้ามีรูปดังว่าติดอยู่บนผนังห้องโดยที่ไม่มีภาพเขียนสักชิ้นเดียวแล้วก็น่าอับอายอย่างยิ่ง เหตุนี้จิตรกรเมืองนอกสามารถยังชีพอยู่ได้ เพราะ

แม้มือไม่ถึงขั้นจิตรกรเอกก็ยังขายรูปราคาต่ำๆแก่ผู้ที่มีเบี้ยน้อยหอยน้อยจะได้ซื้อหาเอาไปติดตั้งไว้ดูเล่นพอควรแก่อัตภาพของตน”

7.2.2) การเชื่อมโยงกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะต่างๆ เช่นเรื่อง Max เรื่อง The Monument Men และเรื่อง Woman in Gold โดยเรื่อง Max เล่าเรื่องของผู้นำประเทศเยอรมนี อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ ช่วงวัยหนุ่มที่มีความสนใจในงานจิตรกรรมเป็นพิเศษ ซึ่งนั่นเป็นที่มาของการปล้นชิงงานศิลปะจากนานาประเทศของกองทัพนาซีเยอรมันในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เรื่อง The Monument Men มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกลุ่มคนรักในงานศิลปะที่รวมตัวกันออกตามหาผลงานศิลปะที่ถูกทหารนาซีปล้นชิงไปช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ส่วนเรื่อง Woman in Gold เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่หญิงชราฟ้องร้องรัฐบาลออสเตรียเพื่อเรียกคืนงานจิตรกรรมอันเป็นมรดกดั้งเดิมของตระกูล ที่ถูกยึดครองไปโดยกองทหารนาซีช่วงสงครามโลกครั้งสองเช่นกัน ซึ่งการฟ้องร้องครั้งนั้นจัดเป็นคดีสำคัญในประวัติศาสตร์วงการศิลปะของโลก เพราะเป็นการฟ้องโดยประชาชนที่ต้องต่อสู้ทางคดีกับภาครัฐอย่างเข้มข้น

อย่างไรก็ดี มีข้อน่าสงเกตว่า ภาพยนตร์ตะ วันตกทั้งสามเรื่องนั้นล้วนมีเหตุการณ์สัมพันธ์กับทหารนาซีและสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ตะวันตกมีความสนใจนำเสนอเนื้อหาหรือประเด็นเชิงประวัติศาสตร์ระดับชาติหรือนานาชาติเป็นอย่างยิ่ง ผิดกับกรณีภาพยนตร์ไทยที่ไม่มีเรื่องใดเลยที่มีเนื้อหาเชื่ อมโยงกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่สำคัญของโลก หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์งานศิลปะในประเทศไทยเองก็ตาม

7.2.3) วัฒนธรรมการวิพากษ์งานศิลปะ

ภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องมักมีฉากที่แสดงออกถึงการวิพากษ์งานศิลปะอยู่เป็นประจำ เช่น เรื่อง Max ที่มีฉากนายหน้าขายงานศิลปะ และนักสะสมภาพเขียนที่วิพากษ์ถึงงานศิลปะแขนงต่างๆอยู่หลายครั้ง เรื่อง Museum Hours ก็มีบางฉากของเรื่องที่มีการ

วิพากษ์งานจิตรกรรมที่จัดแสดงไว้ในพิพิธภัณฑ์หลายชิ้น ซึ่งเป็นการวิพากษ์อย่างจริงจังและมีเนื้อหาเข้มข้นมาก ส่วน เรื่อง Midnight in Paris ก็มีการนำเสนอฉากที่มีการวิพากษ์งานจิตรกรรมอยู่หลายหนเช่นกัน ซึ่งการวิพากษ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นได้เกิดขึ้นทั้งจากนักวิพากษ์มือสมัครเล่นและมืออาชีพด้วย โดยมืออาชีพนั้นได้แก่ เกอร์ทรูด สไตล์ ซึ่งเป็นนักวิพากษ์ที่มีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ โดยเธอนั้ นจัดว่าเป็นหนึ่งในนักวิพากษ์งานศิลป์และวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงมากของสังคมตะวันตก เช่นเดียวกับเรื่อง Mr.Turner ที่มีฉากอลังการเกี่ยวกับการวิพากษ์งานจิตรกรรมอย่างเข้มข้นโดยนักวิชาการและจิตรกรชั้นครูของประเทศอังกฤษ

สำหรับภาพยนตร์ไทยก็มีฉากการวิพากษ์งานจิตรกรรมอยู่ในภาพยนตร์บางเรื่องเช่นกัน เช่นในเรื่อง อาร์ท ไอดอล และ ทาสรักอสูร แต่ทว่าการวิพากษ์วิจารณ์งานจิตรกรรมในภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องนี้ดังกล่าวปราศจากความเข้มข้นจริงจังแต่ เป็นไปเพื่อสร้างความขบขันทั้งสิ้น เนื่องด้วยภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องเป็นภาพยนตร์แนวตลกเบาสมอง

การที่ภาพยนตร์ไทยขาดเนื้อหาวิพากษ์งานจิตรกรรมอย่างเข้มข้น วิเคราะห์ได้ว่าเกิดจากรากฐานธรรมเนียมการวิพากษ์ ด้วยสังคมไทยในอดีตเป็นสังคมเก็บกดความรู้สึกเยาวชนไทยไม่กล้าวิพากษ์ผู้ใหญ่ โดยเยาวชนถูกสอนให้รู้สึกว่าไม่สม ควรถ้าจะวิพากษ์ผู้มีวัยวุฒิสูงกว่า เนื่องจากสังคมไทยให้ความเคารพผู้อาวุโสเป็นอันมาก ดังนั้นสังคมไทยจึงเป็นสังคมที่ขาดทักษะการวิพากษ์วิจารณ์มาแต่โบราณ ผิดกับสังคมตะวันตกที่มีการเปิดกว้างทางความคิดและมีการเปิดโอกาสให้ผู้คนแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย

นอกจากนี้สังคมไทยยังขาดทักษะ ขาดความรู้เรื่องงานศิลปะ ด้วยมองว่าศิลปะเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นในการดำรงชีพน้อย เยาวชนจึงไม่ได้รับการส่งเสริมให้มีการศึกษาด้านศิลปะมากนัก ขณะที่ศิลปะเป็นเรื่องของงาม และความซาบซึ้งใจ การมีรสนิยมในด้านศิลปะจึงเป็นทักษะที่ต้องเรียนรู้ฝึกฝน เหตุนี้เองจึงทำให้ความรอบรู้ด้านศิลปะเป็นสิ่งที่ไม่แพร่หลายนักในสังคมไทย แต่จำกัดวงในหมู่ผู้มีการศึกษาดีหรือในหมู่ที่ผู้เรียนรู้มาโดยตรง ดังนั้นการที่ภาพยนตร์ไทยขาดการนำเสนอเรื่องการวิพากษ์งานศิลปะ สะท้อนถึงความขาด

แคลนในทักษะการวิพากษ์และการขาดแคลนความรอบรู้เรื่องงานศิลปะของสังคมไทยไปพร้อมๆกัน

7.2.4) การแสดงคุณค่าของงานจิตรกรรม

ภาพยนตร์ตะวันตก มักนำเสนอภาพจิตรกรรมในฐานะมีคุณค่าต่อส่วนรวม ต่อสังคมในวงกว้าง ดังปรากฏในเรื่อง Museum Hours และเรื่อง The Monument Men โดยเรื่อง Museum Hours มีการสะท้อนถึงงานศิลปะและจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์ที่ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดของมวลชน ส่วนเรื่อง The Monument Men กล่าวถึงวีรกรรมของกลุ่มบุคคลที่เสี่ยงภัยสงครามออกติดตามงานศิลปะซึ่งถูกปล้นชิงไปโดยกองทหารเยอรมนีช่วงปลายสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และมีบุคคลหลายคนที่ต้องสละชีวิตลงเพื่อปกป้องงานศิลปะ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงสะท้อนถึงคุณค่าของงานศิลปะที่มีต่อมนุษยชาติได้อย่างเด่นชัดมาก

ขณะที่ภาพยนตร์ไทยแทบไม่มีเรื่องใดเลยที่ได้สะท้อนคุณค่างานจิตรกรรมหรือศิลปะต่อส่วนรวม แต่ส่วนใหญ่เลือกที่จะ นำเสนอภาพจิตรกรรมในฐานะที่มีคุณค่าต่อปัจเจกชนเท่านั้น เช่น การใช้ภาพเขียนเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกส่วนตัว หรืออารมณ์ความรักระหว่างตัวละคร ดังปรากฏในเรื่อง ข้างหลังภาพ โด่นัท เพื่อนสนิท เพื่อนกันเฉพาะวันพระ และทาสรักอสูร ซึ่งภาพยนตร์ไทยทั้งหมดดังที่กล่าวมาข้างต้นต่างใช้ภาพจิตรกรรมเป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงอารมณ์ความรักระหว่างปัจเจกบุคคล ซึ่งอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าภาพยนตร์ไทยมักให้ความสำคัญกับการสะท้อนคุณค่าของภาพจิตรกรรมที่มีต่อจิตใจมากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะในระดับปัจเจกชน ขณะที่ ภาพยนตร์ตะวันตกมีส่วนแสดงออกถึงคุณค่างานศิลปะในระดับที่ใหญ่กว่า คือในระดับมวลชนและระดับมนุษยชาติ

7.2.5) การแสดงมูลค่าของจิตรกรรม

ภาพยนตร์ตะวันตกมักแสดงให้เห็นถึงมูลค่าของงานจิตรกรรมที่มีราคามหาศาล โดยเนื้อหาของภาพยนตร์หลายเรื่องมักแสดงให้เห็นถึงการอ้างอิงมูลค่าผลงานจิตรกรรมที่มีมูลค่าสูงอย่างเข้มข้น ซึ่งการแสดงมูลค่าของงานศิลปะนั้น ด้านหนึ่งสะท้อนให้เห็นถึงระบบทุนนิยมที่แผ่ซ่านในสังคมตะวันตกที่มักให้ความสำคัญกับการตีราคาสิ่งของต่างๆ รวมถึงงานศิลปะนานาชนิด แต่อีกด้านหนึ่งคือการสะท้อนให้เห็นถึงการเปิดเผยข้อมูลด้านราคาของงานศิลปะอย่างแพร่หลาย ซึ่งการเผยแพร่ข้อมูลด้านมูลค่านั้นได้ส่งผลดีต่อการพัฒนาแวดวงจิตรกรรมด้วย เพราะช่วยส่งเสริมให้ประชาชนหันมาสนใจงานศิลปะเพิ่มขึ้น เพราะปัจจัยเรื่องราคาของงานศิลปะทำให้ประชาชนตระหนักว่า ผลงานศิลปะนั้นมีมูลค่ าสูงส่ง ผู้ที่ทำงานด้านศิลปะหลายคนจึงได้รับค่าตอบแทนที่ดี ชาวตะวันตกจำนวนไม่น้อยถึงได้นิยมประกอบอาชีพจิตรกร

อย่างไรก็ดีประเด็นการให้ความสำคัญกับมูลค่าของงานจิตรกรรมมากเป็นพิเศษก็ส่งผลกระทบอย่างมากต่อสังคมตะวันตกด้วย เพราะเป็นตัวเร่งให้เกิดปัญหาการก่ออาชญากรรมในวงการศิลปะบ่อยครั้ง ทั้งการปลอมแปลงงานศิลป์ และการปล้นชิงงานจิตรกรรมในรูปแบบต่างๆ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวอยู่เนืองๆ รวมถึงได้ถูกถ่ายทอดอยู่ในภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องด้วย

ส่วนประเด็นการสะท้อนเรื่องมูลค่างานศิลปะในภาพยนตร์ไทยนั้น จัดว่ามีอยู่อย่างจำกัด โดย ภาพยนตร์ไทยเกือบทั้งหมด แทบไม่มีเรื่องใดเลยที่มีการกล่าวถึงมูลค่าของงานศิลปะ ทั้งที่ในความเป็นจริง วงการงานศิลปะของไทยมีผลงานภาพเขียนของจิตรกรเอกหลายชิ้นที่มีมูลค่าสูงมาก แต่ภาพยนตร์ไทยไม่ได้สะท้อนมูลค่าของงานศิลปะเหล่านั้นแต่อย่างใด ส่วนหนึ่งเ กิดจากสังคมไทยไม่ค่อยมีการเปิดเผยราคาที่แท้จริงของงานศิลปะให้สาธารณชนรับทราบ ประชาชนรวมถึงผู้ผลิตภาพยนตร์จึงไม่สามารถอ้างอิงข้อมูลด้านราคาของงานศิลปะได้เท่าที่ควร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

7.2.6) ประเภทของจิตรกรรมในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีการเลือกนำเสนอชนิดของภาพเขียนที่แตกต่างกันไม่น้อย โดยภาพยนตร์ไทยมักนำเสนอภาพเหมือนบุคคลเป็นหลัก ซึ่งวงการศิลปะมักเรียกภาพชนิดนี้ว่าพอร์เทรต (Portrait) ขณะที่ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีการนำเสนอชนิดของภาพเขียนที่หลากหลายกว่า เช่นภาพทิวทัศน์ ภาพกิจกรรมทางสังคม ภาพเหตุการณ์ทางศาสนา เป็นต้น

เหตุผลที่ภาพยนตร์ไทยมักนำเสนอภาพเหมือนบุคคลเป็นหลัก เกิดจากแนวเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่เน้นเรื่องราวความรัก ความสัมพันธ์ของตัวละครหนุ่มสาว โดยภาพยนตร์ไทยมักกำหนดให้ตัวละครจิตรกรเป็นเพศชายทำการวาดภาพหญิงอันเป็นที่รัก ปัจจัยการวาดภาพนั้นมักเกิดจากอารมณ์พิศวาส หรืออารมณ์รักใคร่ในนางผู้เป็นที่รัก ซึ่งการเลือกใช้ภาพเหมือนบุคคลในภาพยนตร์ไทยจึงสื่อแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้ภาพจิตรกรรมเป็นเครื่องมือสื่อสารความในใจของตัวละครหนุ่มสาว

ส่วนภาพยนตร์ตะวันตกนั้น มีการนำเสนอภาพเขียนที่หลากหลายประเภทกว่า มีทั้งภาพจินตนาการเหนือจริง ภาพทิวทัศน์ และภาพเขียนที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางศาสนา ซึ่งความหลากหลายของชนิดภาพจิตรกรรมนั้นมีเหตุผลมาจากภาพยนตร์ตะวันตกมีแนวเนื้อหาภาพยนตร์ที่ไม่ค่อยซ้ำซาก (Cliche) เรื่องราวไม่ได้จำกัดอยู่ในเฉพาะเรื่องความรักระหว่างหนุ่มสาวเหมือนภาพยนตร์ไทย

อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ตะวันตกก็มีการนำเสนอจิตรกรรมแนวภาพเหมือนบุคคลเช่นกัน แต่ปัจจัยผลักดันการวาดภาพเหมือนบุคคลในภาพยนตร์ตะวันตกกลับแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ไทย เพราะในภาพยนตร์ตะวันตกนั้น การวาดภาพเหมือนบุคคลส่วนใหญ่เกิดจากเงื่อนไขการจ้างงาน กล่าวคือศิลปินมักถูกว่าจ้างให้เขียนภาพเหมือนเหล่านั้น ดังนั้นภาพรูปเหมือนบุคคลในภาพยนตร์ตะวันตกจึงมักเป็นผลผลิตจากความเป็นมืออาชีพมากกว่าอารมณ์

เสน่หาส่วนตัว แต่อย่างไรก็ตาม ก็มีบางครั้งที่จิตรกรตะวันตกวาดภาพเหมือนบุคคลโดยไม่มีการว่าจ้างด้วย แต่ทว่าท้ายที่สุดแล้ว ภาพเขียนเหมือนบุคคลเหล่านั้นก็สามารถนำไปเสนอขายได้ในท้องตลาดในภายหลังอยู่ดี จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ตะวันตกมักเชื่อมโยงภาพจิตรกรรมในเชิงพานิชมากกว่าภาพยนตร์ไทย

7.2.7) ยุคสมัยของเรื่องราว

ภาพยนตร์ตะวันตก มักเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค (Period) กล่าวคือมักมีช่วงเวลาของการดำเนินเรื่องราวเกิดขึ้นในยุคอดีต เหตุผลสำคัญเกิดจาก สังคมตะวันตกมีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นกับงานศิลปะเกือบทุกชนิดมายาวนาน จิตรกรและศิลปินแขนงต่างๆได้รับการยกย่องมาแต่กาลก่อน จิตรกรมีการแข่งขันการสร้างผลงานศิลปะอย่างแข็งขัน จนก่อเกิดผลงานที่ยอดเยี่ยมเหนือกาลเวลามากมาย ชาวตะวันตกจึงมีความตื่นตัวทางศิลปะอย่างกว้างขวาง การเสพงานจิตรกรรมนั้นได้รับความนิยมทั้งในส่วนของสามัญชนและชนชั้นสูง เหตุนี้เองวงการภาพยนตร์ตะวันตกจึงมีเหตุการณ์และเรื่องราวในอดีตมากมายที่สามารถหยิบจับมานำเสนอได้อย่างไม่จำกัด

ขณะที่ภาพยนตร์ไทย มัก มีเนื้อหาเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคร่วมสมัยหรือในยุคปัจจุบัน โดยมีภาพยนตร์ไทยน้อยเรื่องที่จะมีเรื่องราวเกิดขึ้นในอดีต ซึ่งสาเหตุนั้นอาจวิเคราะห์ได้ว่าเกิดจากสังคมไทยในอดีตมีความผูกพันกับศิลปะอย่างไม่เข้มข้นนัก งานศิลปะไทยส่วนมากโดยเฉพาะด้านจิตรกรรมมักมีความผูกพันกับศาสนาเป็นหลัก ภาพเขียนงดงามทรงคุณค่าส่วนมากมักอยู่ในวัด ในสถานที่ราชการ หรือในพระราชวัง ช่างเขียนภาพฝีมือดีส่วนมากก็มักปฏิบัติงานรับราชการหรือทำงานอุทิศตนให้แก่ศาสนาเป็นสำคัญ ส่วนสามัญชนทั่วไปมีความรู้และสนใจในแวดวงจิตรกรรมไม่มากนัก ช่างฝีมือพื้นบ้านก็มีเทคนิคเชี่ยวชาญแบบสามัญ เพราะขาดการฝึกหัดที่เป็นระบบดังจิตรกรชาวตะวันตก อีกทั้งประชาชนที่สนใจงานจิตรกรรมและศิลปะต่างๆก็มีอยู่อย่างไม่แพร่หลายนัก ด้วยประชาชนต้องสนใจการทำมาหาเลี้ยงชีพมากกว่า เหตุนี้เองวงการภาพยนตร์ไทยจึงมีวัตถุดิบเพื่อเป็นทางเลือกสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไม่มากนัก วงการภาพยนตร์ไทยจึงเน้นจุดสนใจไป

ที่เรื่องราวในยุคปัจจุบันแทน เพราะยุคปัจจุบันนี้สังคมไทยมีการเปิดรับงานศิลปะอย่างกว้างขวางขึ้นกว่าแต่เดิม ประชาชนมี การรับรู้และคุ้นเคยกับงานศิลปะมากกว่าแต่ก่อน ยุคปัจจุบันจึงเอื้อกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะมากกว่านั่นเอง

อย่างไรก็ตามมีข้อน่าสังเกตว่า โดยแท้จริงแล้วทุกสังคมหรือทุกประเทศต่างก็มีเรื่องราวที่น่าสนใจหรือมีเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะของตนอยู่ในทุกยุคทุกสมัย เพียงแต่จะมีนักผลิตภาพยนตร์ไปหยิบจับนำมาผลิตเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวนั้นหรือไม่เท่านั้น แต่ทว่าจากผลการศึกษาวิจัยยังไม่พบว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยได้นำข้อมูลเหล่านั้นมาผลิตเป็นภาพยนตร์แต่อย่างใด ผิดกับภาพยนตร์ตะวันตกที่ให้ความสนใจกับเรื่องราว ในอดีตมากเป็นพิเศษ ด้วยปัจจัยพื้นฐานที่สั่งสมมาอย่างสืบเนื่องนั่นเอง ชาวตะวันตกจึงมีความผูกพันกับวงการศิลปะอย่างแน่นแฟ้น ประชาชนมีความสนใจในประวัติศาสตร์งานศิลป์เป็นอย่างดี อีกทั้งสังคมตะวันตกมีการศึกษารวบรวมข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบ จึงทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ตะวันตกในยุคหลังมีความสะดวกในการแสวงหาข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ที่น่าสนใจนั่นเอง

7.2.8) เพศสภาวะในวงการศิลปะ

ภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทยมีการสะท้อนปัญหาเพศสภาวะที่ไม่แตกต่างกันมากนัก กล่าวคือมีการนำเสนอเรื่องบท บาทของเพศชายที่โดดเด่น โดยเฉพาะตัวละครจิตรกรชายที่ภาพยนตร์เชิดชูว่ามีความสามารถเชิงศิลปะสูงส่ง ขณะที่ตัวละครเพศหญิงมักมีลักษณะเป็นวัตถุทางเพศหรือเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) เสียเป็นส่วนมาก อย่างไรก็ดีภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มนี้ต่างก็มีรายละเอียดในการนำเสนอประเด็นเพศสภาวะที่แตกต่างกันอยู่

ภาพยนตร์ตะวันตกมักมีเนื้อหาสะท้อนประเด็นเพศสภาวะได้อย่างเข้มข้น โดยเรื่องราวในภาพยนตร์ตะวันตกมักมีการนำเสนอเนื้อหาที่ชี้ให้เห็นว่า จิตรกรชายมีบทบาทในการเป็นผู้ควบคุมสตรีในมิติต่างๆ เช่นควบคุมในฐานะภรรยา และในฐานะนายจ้าง การที่ภาพยนตร์ตะวันตกส่วนมากสะท้อนภาวะชายเป็นใหญ่มีเหตุผลส่วนหนึ่งมาจาก ภาพยนตร์

ตะวันตก มักมีเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต ซึ่งในอดีตนั้นเป็นที่ทราบกันดีว่าเพศหญิงมักมีบทบาทจำกัด ดังนั้นเพศสภาวะในภาพยนตร์ตะวันตกจึงสอดคล้องไปกับยุคสมัยของภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ บทบาทนำ ในเกือบทุกมิติจึงมักตกเป็นของเพศชาย และบทบาทรองมักเป็นของสตรีนั่นเอง ซึ่ง ในประเด็นเพศสภาวะในวงการศิลปะนี้ ภานุ บุญพิพัฒนาพงษ์ (2560:285) เคยแสดงความเห็นไว้ว่า “บทบาทในโลกศิลปะของผู้หญิงถูกกีดกันและกดทับโดยเหล่าศิลปินชายผู้ถือสิทธิ์ผูกขาดวงการศิลปะเอาไว้แต่ฝ่ายเดียวมาตลอด”

อย่างไรก็ดี มีภาพยนตร์ตะวันตกหลายเรื่องที่ได้สะท้อนความสามารถของสตรีไว้อย่างโดดเด่น เช่นเรื่อง The Monument Men ที่มีการนำเสนอบทบาทของสตรีในการมีส่วนสำคัญในการช่วยติดตามทวงคืนงานศิลปะจากกองทัพทหารเยอรมนี เรื่อง Midnight in Paris มีการนำเสนอบทบาทของสตรีในฐานะนักวิจารณ์วรรณกรรมและงานศิลปะ ส่วนภาพยนตร์อีกเรื่องที่แสดงบทบาทสตรีไว้อย่างเข้มแข็งคือเรื่อง Girl with A Pearl Earring ที่ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้ช่วยสตรีที่มีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นเลิศในแก่จิตรกรเอกของโลกนาม แต่ภาพยนตร์ที่นำเสนอบทบาทสตรีในวงการศิลปะได้อย่างโดดเด่นที่สุด คือเรื่อง Miss Potter ที่นำเสนอภาพจิตรกรหญิง บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ ได้อย่างน่าชื่นชม เพราะแม้เธอเป็นหญิงที่เกิดในยุคที่อังกฤษยังคงเคร่งครัดประเพณีให้สตรีเก็บตัวอยู่หลังบ้าน แต่ บีท ริกซ์ พ็อตเตอร์ ก็สำแดงความสามารถ มุ่งสร้างงานประพันธ์และเขียนภาพประกอบหนังสือจนกลายเป็นผลงานขายดีตลอดกาลของอังกฤษ บีทริกซ์ พ็อตเตอร์ จึงจัดเป็นสตรีแถวหน้าคนหนึ่งในประวัติศาสตร์วงการศิลปะอังกฤษ

ส่วนภาพยนตร์ไทยก็มีการนำสะท้อนภาพสังคมชายเป็นใหญ่เช่นกัน โด ยฝ่ายหญิงมักมีบทบาททางสังคมน้อยมาก ดังปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่อง ข้างหลังภาพ ที่ตัวเอกเป็นหญิงสูงศักดิ์และเป็นจิตรกรมือสมัครเล่น เธอเป็นตัวแทนของหญิงไทยในอดีตที่ต้องรับบทบาทเป็นผู้สนับสนุนสามี และต้องกักเก็บความปรารถนาของตนไว้ภายใน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แสดงบทบาทการเป็นจิตรกรที่มีฝีมือเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

เรื่องความรักครั้งสุดท้าย ตัวเอกเป็นจิตรกรหญิงที่มีชีวิตเสมือนเป็นเครื่องตอบสนองอารมณ์ทางเพศชั่วคราวของฝ่ายชาย เธอเป็นหญิงมีปัญหาหย่าร้าง บุรุษเพศที่ผ่านเข้ามาในชีวิตเธอล้วนไม่จริงจังกับเธอ ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องบทบาทจิตรกรของฝ่ายหญิงเพียงเล็กน้อย ส่วนเรื่อง ทาสรักอสูร ตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นภาพแทนของสังคมชายเป็นใหญ่ในสังคมไทย ตัวเอกชายในเรื่องเป็นจิตรกรอารมณ์ร้าย นิยมใช้กำลัง และแสดงออกอย่างก้าวร้าวต่อตัวเอกหญิงเกือบทั้งเรื่อง แม้เรื่อง ทาสรักอสูร จะเป็นภาพยนตร์แนวสนุกสนาน แต่สะท้อนความจริงเรื่องเพศสภาวะในสังคมไทยได้ชัดมาก กล่าวโดยภาพรวมภาพยนตร์ไทยมีส่วนส่งเสริมหรือแสดงความสามารถของสตรีในเชิงจิตรกรรมอย่างจำกัด แต่ในเวลาเดียวกันได้สะท้อนถึงปัญหาการถูกกดทับทางเพศของสตรีได้ชัดเจนพอควร

อย่างไรก็ดี มีข้อน่าสังเกตว่า มีภาพยนตร์ไทยสองเรื่อง คือเรื่อง ฮะเก๋า และเรื่อง โด่นัท ที่มีการนำเสนอบทบาทของสตรีที่แสดงออกว่าที่มีลักษณะเป็นชาย (ทอม) มากขึ้น โดยให้มีความสามารถและมีบทบาทเป็นตัวเอกในเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยและสังคมไทยยอมรับการตัดสินใจในการเลือกบทบาทของผู้หญิงเองมากขึ้น อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ไทยสองเรื่องข้างต้นเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในยุคร่วมสมัย การแสดงออกของหญิงที่แสดงออกว่าตนมีลักษณะเป็นชาย จึงมีความเปิดเผย และสอดคล้องไปกับยุคสมัยของเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง

7.2.9) วัยวุฒิของตัวละคร

วัยวุฒิของตัวละครมีความสัมพันธ์กับลักษณะการนำเสนอของภาพยนตร์พอควร โดยภาพยนตร์ที่มีตัวละครวัยผู้ใหญ่มักมีเนื้อหาจริงจังเข้มข้น ขณะที่ภาพยนตร์ที่มีตัวละครอยู่ในช่วงวัยรุ่นมักมีเนื้อหาสนุกสนาน เน้นความขบขัน โดยผลการศึกษาวิจัยพบว่าภาพยนตร์ตะวันตกมักมีเนื้อหาและตัวละครเกี่ยวข้องกับผู้ใหญ่เป็นส่วนมาก ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์ตะวันตกมักมีเนื้อหาสัมพันธ์กับชีวิตจิตรกรที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ ที่โดยมากพ้นวัยรุ่นไปแล้ว ซึ่งการมีตัวละครวัยผู้ใหญ่เป็นหลักส่งผลให้ภาพยนตร์ตะวันตกมีเนื้อหาจริงจังเข้มข้นสมกับตัวละครที่มีวุฒิภาวะสูง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ส่วนภาพยนตร์ไทยมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครที่เป็นวัยรุ่น ตัวเอกมักเป็นบุคคลที่มีชีวิตในวัยเรียนระดับมหาวิทยาลัย หรือวิทยาลัย จึงทำให้ภาพยนตร์ไทยมักมีเนื้อหาเบาบาง มีความเกี่ยวกับข้องกับความรักทุกเรื่อง แต่มิได้เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพจิตรกรโดยตรง ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมเพียงเล็กน้อย ยกเว้นภาพยนตร์เรื่องความรักครั้งสุดท้ายและเรื่องทาสรักอสูร ที่มีตัวละครพ้นวัยเรียน ตัวละครชื่นชอบการเขียนภาพจึงมีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมอยู่บ้าง แต่ทว่าเนื้อหาโดยรวมของภาพยนตร์ก็ยังผูกติดกับประเด็นเรื่องความรักเป็นหลักเช่นเดิม

7.2.10) Genre ของภาพยนตร์

ภาพยนตร์บันเทิงที่แพร่หลายในปัจจุบัน ถูกแบ่งเป็นหลายประเภท นักวิชาการตะวันตกมักแบ่งประเภทของภาพยนตร์เป็นกลุ่มต่างๆตามลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยเรียกการแบ่งประเภทเหล่านี้ว่า Genre โดย Genre ที่ผู้ชมนิยมกันมากมีอาทิ บู๊ (Action) ตลก (Comedy) ชีวิต (Drama) เป็นต้น

จากการศึกษาวิจัยถึงภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย พบว่าภาพยนตร์ตะวันตกมักถูกผลิตขึ้นใน Genre ของภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ซึ่งมีเนื้อหาที่เข้มข้นจริงจัง ภาพยนตร์หลายเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการดิ้นรนดำรงชีพของจิตรกร เช่นเรื่อง Mr.Turner เรื่อง Max และเรื่อง Modigliani ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า สังคมตะวันตกมองศิลปะเป็นส่วนสำคัญของชีวิต การดำรงอยู่ของจิตรกรรมและศิลปะในสังคมตะวันตกมีความสำคัญยิ่ง ภาพยนตร์จึงพยายามถ่ายทอดเรื่องราวของจิตรกรให้ออกมาสมจริงน่าเชื่อถือ แต่หากมองในมิติของกลุ่มผู้ชมในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ก็จะพบว่าผู้ชมในสังคมตะวันตกมีความหลากหลายมาก ผู้ชมวัยผู้ใหญ่ยังนิยมเข้าโรงภาพยนตร์จำนวนมาก ดังนั้นภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับจิตรกรรมหลายเรื่องซึ่งมักมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ จึงมักมีเนื้อหาเข้มข้น จริงจังทั้งนี้เพื่อตอบสนองรสนิยมของผู้ชมวัยผู้ใหญ่นั่นเอง

ส่วนภาพยนตร์ไทยที่นำมาศึกษาส่วนใหญ่มักพบว่าเป็น Genre ตลกขบขัน (Comedy) ที่มีเนื้อหาที่เน้นความสนุกสนาน และเน้นการ สร้างความบันเทิงใจที่เข้าใจง่าย ซึ่งสะท้อนถึงพื้นฐานสังคมไทยที่มีลักษณะผ่อนคลาย ชอบความรื่นรม แต่หากมองในมิติของกลุ่มผู้ชมก็สามารถวิเคราะห์ได้ว่า วัยรุ่นคือกลุ่มผู้ชมหลักของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ดังนั้นภาพยนตร์ไทยที่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมจึงมีเนื้อหาที่ไม่จริงจัง ทั้งนี้ก็เพื่อตอบสนองรสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายนั่นเอง

จากการศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับจิตรกรรมในภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย จะพบว่าภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มที่นำมาศึกษาแม้จะเป็นภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงกับวงการศิลปะเหมือนกัน แต่ ผลการศึกษากลับบ่งชี้ว่ามีความแตกต่างกันมากกว่าความคล้ายคลึง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบริบทของแต่ละสังคมคือตัวกำหนดเนื้อหาและการแสดงออกของภาพยนตร์ โดยบริบทที่สำคัญที่ส่งผลต่อภาพยนตร์โดยรวมคือ พื้นฐานความรู้และความรุ่งเรืองด้านศิลปะในแต่ละสังคม พื้นฐานของผู้ชมภ าพยนตร์ในแต่ละสังคม รวมถึงพื้นฐานด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจและประวัติศาสตร์ของแต่สังคมด้วย ซึ่งบริบทที่แตกต่างกันเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาเปรียบเทียบทั้งหมดนั่นเอง

7.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

ข้อจำกัดและอุปสรรคในการวิจัยครั้งนี้เกี่ยวข้องกับปริมาณที่ไม่สมดุล ของภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้ศึกษา โดยแบ่งได้เป็นสองกรณี กรณีแรกเกิดขึ้นกับภาพยนตร์ตะวันตกที่มีปริมาณมาก ทำให้ไม่สามารถนำภาพยนตร์ตะวันตกทุกเรื่องที่มีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมมาศึกษาได้ครบทุกเรื่อง ส่วนกรณีของภาพยนตร์ไทย คือการมีปริมาณที่ จำกัด ด้วยวงการภาพยนตร์ไทยมีการผลิตภาพยนตร์ที่สัมพันธบทกับจิตรกรรมจำนวนน้อยมาก ดังนั้นการคัดเลือกภาพยนตร์จึงไม่สามารถเลือกได้อย่างหลากหลาย ภาพยนตร์ไทยบางเรื่องมีสัมพันธบทกับงานจิตรกรรมเพียงเล็กน้อยหรือมีคุณภาพการผลิตที่ไม่โดดเด่นแต่ผู้วิจัยก็มีความจำเป็นต้องเลือกนำมาศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้ปริมาณมีความสมดุลระหว่างภาพยนตร์ตะวันตกและภาพยนตร์ไทย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับนักวิจัยในอนาคต

นักวิจัยสามารถศึกษาภาพยนตร์ที่มีสัมพันธบทกับศิลปะแขนงอื่นๆได้อีก เช่น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และ นาฏกรรม ซึ่งการวิจัยในประเด็นดังกล่าว จะก่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับสัมพันธบทระหว่างภาพยนตร์กับงานศิลปะอย่างกว้างขวาง

7.5 ข้อเสนอแนะสำหรับนักวิชาชีพ

ผลสรุปจากการวิจัยชิ้นนี้ โดยเฉพาะเรื่อง การมีสัมพันธบทกับภาพจิตรกรรมเอกและสัมพันธบทกับจิตรกรเอก ซึ่งจัดว่ามีประโยชน์มากสำหรับนักวิชาชีพ ในการที่จะนำไปเป็นตัวอย่าง หรือนำไปประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อ สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในอนาคตได้ไม่จำกัด เพราะสัมพันธบทข้างต้นเกิดขึ้นในภาพยนตร์ตะวันตกอย่างแพร่หลาย แต่เกิดขึ้นอย่างจำกัดในภาพยนตร์ไทย ดังนั้นหากผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน นำแนวทางสัมพันธบทข้างต้นไปประยุกต์ต่อยอดผลิตเป็นภาพยนตร์ไทยเพื่อเผยแพร่ในกาลข้างหน้า ก็เชื่อว่าจะสามารถช่วยผลักดันเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของไทยให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้นได้อีก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# บรรณานุกรม


กิติมา อมรทัต (2533) **ประวัติจิตรกรรม**. กรุงเทพ : กรมการศาสนา

กุลวัฒน์ บัวสวัสดิ์ (2551) “ภาพยนตร์ไทย อดีตถึงแนวอินดี้” **ผู้ส่งออก.** 21, (492)

กำจร สุนพงษ์ศรี (2528) **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพ : ไทยวัฒนาพานิช

แคริน เอช.กริมม์ (2552) **ศิลปะอิมเพรสชั่นนิสม์**. หัทยา จันทรมังกร แปล, เชียงใหม่ : ไฟน์อาร์ท

“งานประมูล Thai Auction House ครั้งที่1” (2559) **ไฟน์ อาร์ท**. 13, (124)

จีรพันธ์ สมประสงค์ (2533) **ประวัติศิลปะ.** กรุงเทพ : โอเดียนสโตร์

เจตนา นาควัชระ(2549) **จากศิลปะสู่การวิจารณ์ : รายงานการวิจัย**. กรุงเทพ : ชมนาด

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย . (2544) **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยตั้งแต่แ รกเริ่มจนสิ้นสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2.** กรุงเทพ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โดม สุขวงศ์ (2542) “100ปี หลวงกลการเจนจิต” **หนัง : ไทย.** 2, (6)

“ทะลุคน ทะลวงข่าว” (2560) **ข่าวสด.** 29 มกราคม 26, (9559)

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์และคณะ (2015) “เวิร์ลซีนีมา” **ไบโอสโคป.** (156)

ธีรยุทธ บุญมี (2552) โลก Modern & Post Modern. กรุงเทพ : สายธาร

ธีรา สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา (2547) **เสียงจากความเงียบ.** กรุงเทพ : สายธาร

ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์ (2550) **ทัศนศิลป์ : การออกแบบพาณิชศิลป์.** กรุงเทพ : หลักไทช่างพิมพ์

น.ณ ปากน้ำ (2545) **ศิลปะไทย.** กรุงเทพ : เมืองโบราณ

น.ณ ปากน้ำ (2550) **ความงามในศิลปะไทย.** กรุงเทพ : เมืองโบราณ

บลูสกาย คอมเพล็กซ์. (2557) "ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน" **ฟิล์มแม็กซ์.** (88)

ปราชญ์ เต็มวิทยาธรณ์ (2015) "เจม โคเฮน" **ไบโอสโคป.** (163)

ประภาส อิ่มอารมณ์ (2559) "Modigliani โมดิกลิญานี" **มติชนสุดสัปดาห์.** 22-28 เมษายน 36, (1862)

ภานุ บุญพิพัฒนาพงษ์ (2560) **อะไร (แม่ง) ก็เป็นศิลปะ.** กรุงเทพ : แซลมอน

ว.ร.อุบลธรรม (2013) "Museum Hours" **สตาร์พิคส์.** 49, (832)

วีรวรรณ มณี (2528) **จิตรกรยุโรป ในศตวรรษที่ 19.** กรุงเทพ : ไทยวัฒนาพานิช

สงวน รอดบุญ (2533) **ลัทธิและสกุลศิลปะตะวันตก.** กรุงเทพ : โอ. เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์

อัศนีย์ ชูอรุณ (2559) "โกแก็ง" **ต่วย'ตูนพิเศษ**. 41, (493)

อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว และภัคพล รังสีภัทร์ (2013) "75 Year of Superman" **ฟิล์มแม็กซ์.** (71)

อาริอันนา สตาสชิโนปูลอส ฮัฟฟิงตัน (2549) **ปีกัสโซ.** อัคนี มูลเมฆ แปล, กรุงเทพ : แพรว

เฮเลนส์ (2560) "2016 Thailand Box Office" **ฟิล์มแม็กซ์**. (116)

Berger, Arthur Asa (1995) **Cultural Criticism.** London : Sage

Bordwell, David and Thompson, Kristin. (1993) **Film Art.** New York : McGraw-hill.

Chandler, Daniel . (2003) **Semiotics : The Basics**. London : Routledge.

Dick, Bernard F. (2005) **Anatomy of Film**. Boston : Bedford/St.Martin's

Hayward, Susan. (2006) **Cinema Studies.** London : Routledge.

มหาวิทยาลัยศิลปากร Silpakorn University

Philips , William H. (2005) **Film : An Introduction.** Boston : Bedford/St.Martin's

Prince , Stephen. (2004) **Movies and Meaning.** Boston : Pearson

Rayner, Philip. et al. (2001) **Media Studies : The Essential Introduction.** London : Routledge.

Richardson, Michael (2006) **Surrealism and Cinema**. Oxford : Berg

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

# ประวัติผู้วิจัย

**ชื่อ** ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค

**ตำแหน่งบริหาร**

ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

**ประวัติการศึกษา**

ปริญญานิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ เกียรตินิยมอันดับ 1 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2537

ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2539

ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University