การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง

โดย

รัฐวุฒิ มะลิซ้อน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

NARRATIVE ANALYSIS AND THE USE OF FILM LANGUAGE OF PING LUMPRAPLENG'S MOVIES

BY

RATTAWUTH MALISORN

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENTS FOR

THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS

IN FILM AND TELEVISION WRITING AND DIRECTING

COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2019

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง

โดย

รัฐวุฒิ มะลิซ้อน

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

ผศ.ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์
กรรมการ

ผศ.ดร.บุปผา บุญสมสุข
กรรมการ

ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เฉอมาลย์ชลมารค
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณี ศุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
24 มกราคม 2563

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

Thesis entitled

NARRATIVE ANALYSIS AND THE USE OF FILM LANGUAGE OF PING LUMPRAPLENG'S MOVIES

by

RATTAWUTH MALISORN

was submitted in partial fulfillment of the requirements

for the degree of Master of Communication Arts in Film and Television Writing and Directing

Rangsit University

Academic Year 2019

Asst.Prof.Sorapong Wongtheerathon, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Paiboon Kachentaraphan
Member

Asst.Prof.Bupha Boonsomsuk, Ph.D.
Member

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

Approved by Graduate School

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

Dean of Graduate School

January 24, 2020

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ผศ.ดร. ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้ความรู้ คำปรึกษาและคำแนะนำเป็นอย่างดีมาโดยตลอด รวมทั้ง รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์ ผศ.ดร.บุปผา บุญสมสุข ผศ.ดร.สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์ กรรมการที่ให้ความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้โดยสมบูรณ์

ขอบพระคุณมหาวิทยาลัยรังสิต ที่จัดตั้งหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์ ทำให้ผู้ศึกษาได้รับความรู้และได้ฝึกฝนจากการปฏิบัติเกี่ยวกับการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์ อันเป็นประโยชน์ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมถึงการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต

ขอขอบพระคุณ นิวัฒน์ มะลิซ้อน บิดา และ อัมพร มะลิซ้อน มารดา รวมถึงพี่น้องและเพื่อนร่วมงาน ที่ให้การสนับสนุนด้านการศึกษารวมถึงด้านอื่นๆ โดยตลอดมา รวมถึงการเป็นตัวอย่างที่ดี และช่วยให้การค้นคว้าแบบอิสระในครั้งนี้ สำเร็จเสร็จสิ้น

รัฐวุฒิ มะลิซ้อน

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5907257 : รัฐวุฒิ มะลิซ้อน
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง
หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์
อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง และเพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง โดยระเบียบวิธีวิจัย ใช้การวิเคราะห์ตัวบท โดยมีภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง โคตรรักเองเลย, คนหิ้วหัว, ฝันโคตรโคตร, และ สามย่าน

ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์มีลักษณะวิธีการเล่าเรื่องดังนี้ 1. แก่นความคิด ส่วนใหญ่เน้นสื่อสารว่า ชีวิตยังมีความหวังและมนุษย์ไม่ควรยอมพ่ายแพ้ 2. ความขัดแย้ง มักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความรัก ของคู่รัก หรือคู่สามีภรรยา 3. ตัวละคร พบได้ใน 2 ลักษณะ คือ ตัวละครผู้กระทำและตัวละครประเภทผู้ถูกกระทำ 4. ฉาก พบว่ามี 2 ชนิด คือ ฉากธรรมชาติ และฉากประดิษฐ์ 5. โครงเรื่อง ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็น โครงเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ 6. มุมมองการเล่าเรื่อง จะพบได้ 2 ลักษณะคือ การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง และการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน 7. สัญลักษณ์พิเศษ พบว่าภาพยนตร์ทั้งหมดมักใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อถึงพลังแห่งความรัก และพลังศรัทธาในความฝันของตัวละคร และ 8. การสร้างอารมณ์ขัน พบว่า มี 3 ลักษณะคือ ตลกล้อเลียน ตลกเจ็บตัว และตลกแบบไร้เดียงสา

สำหรับผลวิจัยเรื่องการใช้ภาษาภาพยนตร์ พบว่า 1. ด้านแสงและเงา มักเน้นการจัดแสง 3 แบบ คือแบบไฮคีย์ แบบโลว์คีย์ และแบบใช้ทิศทาง 2. ด้านการใช้สี พบว่า มักเน้นการใช้สีโทนร้อน เนื่องจาก ให้ความรู้สึกตื่นตาและมีพลัง 3. ด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ พบว่า มักมีการใช้ มุมกล้องแบบปานกลาง เป็นส่วนใหญ่ และมีการเคลื่อนกล้องเพียงเล็กน้อย 4. ด้านการตัดต่อ มักมีการใช้เทคนิคการตัดต่อ 2 ลักษณะคือ การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ และการตัดต่อแบบต่อเนื่อง และ 5. ด้านเสียง มักให้ความสำคัญกับเสียงสนทนา ที่เป็นธรรมชาติ และมักมีการใช้เสียงเพลง ที่มีเนื้อร้องสอดคล้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 158 หน้า)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, การเล่าเรื่อง, ภาษาภาพยนตร์

ลายมือชื่อนักศึกษา ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5907257 : Rattawuth Malisorn

Thesis Title : Narrative Analysis and the Use of Film Language of Ping Lamprapleng's Movies

Program : Master of Communication Arts in Film and Television Writing and Directing

Thesis Advisor : Asst.Prof.Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.

Abstract

This qualitative research was conducted to investigate the narrative methods and the film language of movies directed by Ping Lamprapleng. The research methodology included the script analysis. The samples were four movies: Loveaholic, Khon Hew Hua, Dreamaholic, and Sam Yan.

The result revealed that his movies emphasized the presentation of the theme of living in hope and love and conflict between a husband and a wife. Both active and passive characters were found in his movies. Two types of movie scenes were found: natural scenes and manmade scenes. Most plots were found to have non-chronological structure. The movies emphasized two narrative points of view: first person and third person omniscient. The movies were also found to use symbols symbolizing the power of love, faith, and dreams of the characters. The movies also presented three forms of humor: satire, physical mishap, naivety.

The results of film language revealed that there were three lighting effects: low key, high key, and directionality. In terms of color, the movies emphasized warm colors that evoked energy and optimism. In terms of cinematography, it was found that the medium shots were mainly used with a little camera movement, and two editing techniques were found: continuity and cross cutting. Finally, in terms of sound, the movies emphasized the use of natural dialogue sounds and the use of songs of which lyrics were consistent with the stories narrated through the movies.

(Total 158 pages)

Keywords: Movie, Narrative, Film Language

Student's Signature …..... Thesis Advisor's Signature .....

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	**ก**
บทคัดย่อภาษาไทย	**ข**
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	**ค**
สารบัญ	**ง**
สารบัญตาราง	**ช**
สารบัญรูป	**ซ**
บทที่ 1 บทนำ	**1**
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	10
1.3 ขอบเขตการวิจัย	10
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	10
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย	12
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	**13**
2.1 แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์	13
2.2 แนวคิดภาพยนตร์ตลก	24
2.3 แนวคิดภาษาภาพยนตร์	28
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	**51**
3.1 แหล่งข้อมูล	51
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	52
3.5 การนำเสนอข้อมูล	54

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	**55**
4.1 ผลการวิเคราะห์เล่าเรื่อง	55
4.2 ผลการวิเคราะห์ความขัดแย้ง	63
4.3 ผลการวิเคราะห์ตัวละคร	66
4.4 ผลการวิเคราะห์แก่นความคิด	74
4.5 ผลการวิเคราะห์ฉาก	75
4.6 ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ	89
4.7 ผลการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่อง	92
4.8 ผลการวิเคราะห์การสร้างอารมณ์ขัน	94
บทที่ 5 วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	**104**
5.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านแสงและเงา	104
5.2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านสี	114
5.3 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์	118
5.4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเสียง	129
5.5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ	131
บทที่ 6 สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	**133**
6.1 สรุปการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง	133
6.2 อภิปรายผล	144
6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้งานวิจัย	146
6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	146
บรรณานุกรม	**147**
ภาคผนวก	**150**

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ประวัติผู้วิจัย	158

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

1.1	สรุปรายได้ และรางวัลที่ได้รับ จากภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	9
3.1	แบบวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	52
3.2	แบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง	53
6.1	สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	138
6.2	สรุปการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	142

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	ภูพิง พังสะอาด หรือพิง ลำพระเพลิง	4
1.2	ใบปิดละครเรื่อง ผู้กองยอดรัก	7
1.3	ใบปิดภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง	9
1.4	กรอบแนวคิดการวิจัย	12
2.1	การจัดแสดงแบบ Three-point ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight	31
2.2	การจัดแสดงแบบ High Key Lighting ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight	32
2.3	การจัดแสดงแบบ Low Key Lighting ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight	32
2.4	การจัดแสงแบบ Up Light ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight	33
2.5	การจัดแสงแบบ Side Light ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight	34
2.6	การจัดแสดงแบบ Down Light ในภาพยนตร์เรื่อง 30 Days of Night	34
2.7	การจัดแสดงแบบ Front Light ในภาพยนตร์เรื่อง 30 Days of Night	34
2.8	สีที่เกิดจากฉาก จากภาพยนตร์เรื่อง Hero	35
2.9	สีที่เกิดจากการจัดแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Video Clip	35
2.10	สีที่เกิดจากเทคนิคพิเศษทางภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter And The Half-Blood Prince	36
2.11	การให้พื้นที่นอกกรอบภาพ (Off-frame) จากภาพยนตร์เรื่อง P2 ลานสยองจ้องเชือด	38
2.12	ลักษณะของระยะภาพไกล (LS) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar	39
2.13	ลักษณะของระยะภาพปานกลาง (MS) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar	40
2.14	ลักษณะของระยะภาพใกล้ (CU) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar	40
4.1	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย / รงค์ : อุดม แต้พานิช	67
4.2	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย / แดง : วิสา สารสาส	67
4.3	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย / รักษา : อครา อมาตยกุล	68
4.4	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / เตี้ย : พิง ลำพระเพลิง	69
4.5	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / หงส์ : วิสา สารสาส	69
4.6	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / หนุ่ม : ภูริ หิรัญพฤกษ์	69
4.7	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / สาว : ศุภักษร ไชยมงคล	70

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.8	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / รงค์ : อภิชาติ ชูสกุล	70
4.9	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / ค่อม : คืนสิทธิ์ สุวรรณวัฒกี	70
4.10	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต / ด่าง : พิง ลำพระเพลิง	71
4.11	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต / เปิ้ล : ภาวิณี วิริยะชัยกิจ	71
4.12	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / น้าค่อม : ค่อม ชวนชื่น	72
4.13	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / เจ๊เกี๊ยว : โซเฟีย ลา	72
4.14	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / ตำรวจ : อดิเรก วัฏลีลา	73
4.15	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / ตุ๊กกี้ : ปานวาด เหมมณี	73
4.16	แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / เป้ย : ปิยา พงศ์กุลภา	73
4.17	แสดงภาพตอนที่แดงและรักษามีความรู้สึกดีต่อกัน	76
4.18	แสดงภาพตอนที่แดงและรักษาเลิกรากันไป	76
4.19	แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ : โคมไฟน้ำซึม	77
4.20	แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ : โซฟาแดง	77
4.21	แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	78
4.22	แสดงฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัยในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	78
4.23	แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	79
4.24	แสดงฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	80
4.25	เตี้ยวิ่งหนีรงค์และค่อมจากการมุ่งหมายที่จะเอาชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	80
4.26	ร่างกายที่ไม่มีหัวของเตี้ย ถูกพบในคลอง ข้างสถานีรถไฟในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	81
4.27	สถานที่เตี้ย ถูกรงค์ปลิดชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	81
4.28	โต๊ะสนุ๊ก สถานที่เตี้ยและรงค์ เจอกันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	82
4.29	หนุ่ม และ สาว เจอกันเพื่อจะนำตัวและหัวของเตี้ยมาเจอกันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	82
4.30	เหตุการณ์ที่บอกถึงปมในชีวิต และ ชื่อของตัวละครเอก “เตี้ย” ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	83

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.31	บ้านที่ครอบครัวของเตี้ยอาศัยอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	83
4.32	หงส์ติดสุรา และ การพนันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	84
4.33	ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	85
4.34	แสดงฉากที่เป็นธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต	85
4.35	แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต	86
4.36	แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต	86
4.37	ด่าง เปิดตัวภาพยนตร์ เรื่องคนหิ้วหัว และมีหน้ามีตาในสังคมในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต	87
4.38	แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	88
4.39	แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	89
4.40	แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	90
4.41	แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	90
4.42	แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	91
4.43	แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	92
4.44	รงค์พูดจาจิกกัดแดงเรื่องโซฟาซึ่งสะท้อนมุขตลกล้อเลียนในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	96
4.45	รงค์ทำท่าเหมือนเป็นการลงลิฟท์ เพื่อเบี่ยงเบนประเด็นการพูดคุยในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	96
4.46	รงค์จะแกล้งแดงโดยการนำสังขยาใบเตยไปป้ายที่หน้าแต่กลับโดนสะเองในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	97
4.47	รงค์วาด Six Pack ลงบนเรือนร่างของตัวเองและทำท่าทางเลียนแบบนักเพาะกายในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	97
4.48	หนุ่มและสาว พาเตี้ยไปซื้อสูทเพื่อที่จะกลับไปหาหงส์ในสภาพที่ดีแบบคนอื่นบ้างในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	98
4.49	เตี้ยกลับมาหาหงส์หลังจากที่เขาหายไปนานในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	99

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.50	เตี้ยกลับมาบ้านของเขาอีกครั้ง หลังจากที่คอเขาหลุดออกจากบ่าแล้วในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	99
4.51	การเจอกันครั้งแรกของเตี้ยและค่อมในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	100
4.52	ด่างและเปิ้ลออกมาเที่ยวที่ห้างสรรสินค้าในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	100
4.53	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความจริงของด่าง แต่เป็นความฝันของเปิ้ลในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	101
4.54	ด่าง เปิ้ล เล่นเกมกันภายในบ้านของด่างหลังจากที่ทั้งคู่สนิทกันแล้วในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	101
4.55	แสดงมุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมายในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	102
4.56	แสดงมุขตลกเจ็บตัวในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	102
4.57	แสดงมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน	103
5.1	แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	105
5.2	แสงจากแสงประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	105
5.3	การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	106
5.4	การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	106
5.5	การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	107
5.6	แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	108
5.7	การจัดแสงแบบโลวคีย์ ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	108
5.8	การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	109
5.9	การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	109
5.10	แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	110
5.11	การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	110
5.12	การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	111
5.13	การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	111
5.14	แสงจากแสงประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	112
5.15	การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	112

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.16	การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	113
5.17	การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	113
5.18	สีตัดกันบ่งบอกถึงความขัดแย้งของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	115
5.19	สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	115
5.20	สีที่เกิดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	116
5.21	สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	116
5.22	สีที่เกิดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	117
5.23	สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต	118
5.24	สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	118
5.25	แสดงการวางคอมโพสในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	120
5.26	แสดงระยะของภาพ Close Up ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	120
5.27	แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	120
5.28	แสดงมุมภาพแทนสายตานก ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	121
5.29	แสดงมุมภาพระดับสายตา ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย	121
5.30	แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	122
5.31	แสดงระยะของภาพ Close Up ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	122
5.32	แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	123
5.33	แสดงระยะของภาพ Long Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	123
5.34	แสดงมุมภาพ Eye Level Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	124
5.35	แสดงมุมภาพ High Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	124
5.36	แสดงมุมภาพ Low Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว	125
5.37	แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	126
5.38	แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	126
5.39	แสดงมุมภาพ Worm's-eye View ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร	127
5.40	แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	128
5.41	แสดงระยะของภาพ Eye Level Shot ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	128

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.42	แสดงระยะของภาพ Low Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)	129
5.43	ฉากอดีตที่รงค์กับแดงได้เจอกันในงานเลี้ยง (ไม่มีบทสนทนาระหว่างตัวละคร แต่มีการพากย์เสียงให้รู้สึกถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังคิด)	130
5.44	ฉากที่ผู้ชมจะได้ยินเพลง เขียนถึงคนบนฟ้า ทำให้บ่งบอกถึงความรู้สึกที่แดงมีในขณะนั้นได้ชัดเจน	130

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมมนุษย์เป็นสังคมที่เล่าถึงประสบการณ์ทั้งหลายผ่านการเล่า ซึ่งการเล่าเรื่องมีมาตั้งแต่อดีต เมื่อครั้งมนุษย์ยังไม่ได้ประดิษฐ์ตัวหนังสือ ทั้งนิทาน ตำนาน เรื่องปรัมปรา (Myth) ซึ่งการเล่าเรื่องมีวิวัฒนาการตั้งแต่ยุคดั้งเดิมโดยเริ่มต้นจากการใช้ภาษาพูดในการเล่านิทานหรือตำนานต่างๆ ในลักษณะของการอธิบายบอกเล่าความเป็นไปในสังคม รวมไปถึงการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง จนกระทั่งเริ่มมีการใช้ภาษาเขียนและรูปภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้เช่นกัน ดังนั้นเราจึงเห็นพัฒนาการการเล่าเรื่องมาอย่างต่อเนื่องตามสิ่งที่เปลี่ยนไปจนกระทั้งเริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีหน้าที่ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องราวเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมในแง่สื่อบันเทิง หรือสามารถสร้างความรู้ อีกทั้งสื่อภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ให้ผู้ชมเข้าใจ เกิดความซาบซึ้งได้ดีกว่าสื่อประเภทอื่น

ภาพยนตร์มีบทบาทหน้าที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวหลายด้านด้วยกัน ในด้านความบันเทิง ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีบทบาทด้านความขายความบันเทิงมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรก ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แบบคิเนโตสโคบ (Kinetoscope) ของเอดิสัน หรือ แบบซินเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ของพี่น้องลูมิแอร์ (Lumiere) ต่างก็ฉายภาพยนตร์บันเทิงเก็บเงินจากผู้ชมมาก่อนทั้งสิ้น ตลอดเวลาที่ผ่านมากว่าร้อยปี นับตั้งแต่มีภาพยนตร์เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่คนทั้งโลกมาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าในระยะหลังจะมีการนำภาพยนตร์ไปใช้สำหรับกิจการด้านอื่นๆ อีกหลายด้าน แต่ในด้านการบันเทิงภาพยนตร์ยังคงคุณค่าและมีความสำคัญอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชมภาพยนตร์คุณภาพดีๆ ในโรงภาพยนตร์มาตรฐาน ที่จอภาพขนาดใหญ่ ภาพคมชัด ระบบเสียงสมบูรณ์ทันสมัย ย่อมทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงและเกิดความประทับใจมากเป็นพิเศษ ในด้านการเสนอข่าวและสาระทั่วไป ภาพยนตร์ยังมีความสำคัญในการเสนอข่าว

เนื่องจากเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นได้ทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหว ที่ยังไม่มีสื่ออื่นใดทำได้มาก่อน จึงทำให้ข่าวสารต่างๆ ที่นำเสนอโดยภาพยนตร์ ได้รับความสนใจจากประชาชนมากเป็นพิเศษ

แม้ว่าบางครั้งการนำเสนอข่าวสารต่างๆ เหล่านั้นเกิดความล่าช้าไป จนกระทั้งบางอย่างหมดลักษณะของความเป็นข่าว กลายเป็นประวัติศาสตร์หรือสารคดีไปแล้ว ก็ยังได้รับความนิยม เช่น ภาพยนตร์ข่าวในพระราชสำนัก ภาพยนตร์ข่าวในประเทศและต่างประเทศ ภาพยนตร์สงคราม ในด้านด้านการศึกษา ภาพยนตร์ถูกนำมาใช้เพื่อกิจการทางการศึกษาอย่างแพร่หลายเนื่องจากภาพยนตร์มีลักษณะเด่นที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้ง่ายและลึกซึ้ง ภาพยนตร์ถูกนำมาใช้ทั้งรูปแบบการเรียนการสอนหรือฝึกอบรมตราหลักสูตรต่างๆ และการใช้ภาพยนตร์สำหรับการศึกษาทั่วไปนอกจากนี้ภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อจุดประสงค์ด้านการบันเทิง ก็มีจำนวนไม่น้อยที่มีคุณค่าทางด้านการศึกษาแฝงอยู่ สามารถเลือกมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง ในด้านค่านิยมของบุคคลและสังคม ภาพยนตร์มีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้ กับผู้ชมได้อย่างมาก เนื่องจากมีการใช้ศิลปะและเทคนิคต่างๆ ในการนำเสนอ ทำให้ผู้ชมตื่นเต้นสนุกสนาน ดีใจ เศร้า สะเทือนใจ อารมณ์หรือความรู้สึกที่เข้าถึงจิตใจในระดับลึก อันเกิดจากความประทับใจจากการชมภาพยนตร์บางเรื่องบางตอน หรือเกิดจากการที่ได้รับการกระตุ้นซ้ำจากภาพยนตร์บ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความเชื่อที่ฝังใจกลายเป็นค่านิยมของบุคคลและสังคมขึ้นได้ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยัง ทำให้เกิดค่านิยมด้านต่างๆ ได้ เช่น ค่านิยมที่ดีทางจริยธรรม ได้แก่ ความกตัญญูกตเวที ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความสุภาพเรียบร้อย ความเสียสละ ความประพฤติที่ควรยกย่องตามแบบของสังคมไทย (พสิษฐ์ กัมปนาทปริชากุล, 2557)

การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ภาพยนตร์ใช้สื่อสารความหมายต่างๆ ไปสู่ผู้ชม วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นมีความหลากหลาย การเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ความหมายที่เกิดในภาพยนตร์แปรเปลี่ยนไปด้วย

วีระยุทธ ทรัพย์ประเสริฐ และฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค (2559) ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ของ คงเดช จาตุรันต์รัศมี มีลักษณะร่วมกัน คือ โครงเรื่องส่วนใหญ่มีการเล่าเรื่องแบบลำดับเหตุการณ์ มีการนำเสนอความขัดแย้ง 2 ลักษณะ ในภาพยนตร์ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม และตัวละครส่วนใหญ่ที่พบมี 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครที่มีลักษณะตายตัว กับตัวละครที่มองเห็นได้รอบด้าน แก่นเรื่องในภาพยนตร์ ก็จะมักเกี่ยวกับวิถีชีวิต

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ของชนชั้นล่าง และชนชั้นกลางในสังคมไทย ฉากในภาพยนตร์มักมีการนำเสนอฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ซึ่งอิงอยู่กับยุคสมัยตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ และยังมีสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่ปรากฏขึ้น คือ ปรากฏในรูปของสัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องได้แก่ แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ (Symbol) และมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ซึ่งสะท้อนผ่านการเล่าเรื่องของผู้กำกับด้วยลักษณะการทำงานเฉพาะตัว ดังนั้นถ้าจะต้องศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะต้องศึกษาผ่านภูมิของผู้กำกับคนนั้นๆ

ภูมิหลัง คือ จิตสำนึกส่วนตัวและจิตสำนึกร่วมในสังคมที่เกิดจากการนิยามตัวเองว่าตัวเองคือใครมีความเป็นมาอย่างไร แตกต่างจากคนอื่นอย่างไร และจะใช้อะไรเป็นเครื่องหมายของการแสดงออก คำว่า “ภูมิหลัง” นั้น ถ้าพูดกันง่ายๆ ก็คือสิงที่แสดงถึงความเป็นตัวตน ของคนคนนั้น ซึ่งส่วนหนึ่งก็จะเป็นลักษณะของตัวตนภายนอก เช่น กิริยาท่าทางต่างๆ ภาษาและการแสดงออก ต่อบุคคลอื่นกับลักษณะของตัวตนภายใน ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด นิสัยใจคอ คตินิยม ความเชื่อและสิ่งยึดเหนียวจิตใจ อัตลักษณ์นั้นเป็นเพียงคำที่ต้องการสื่อถึงคำพูดบางประการเพื่อแสดงความเป็นตัวตนของบุคคลและเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคล สังคม ชุมชน เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่นและศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไป หรือสากลกับสังคมอื่นๆ กล่าวคือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ

ภูพิงค์ พังสะอาด หรือ พิง ลำพระเพลิง เป็นที่รู้จักในวงกว้างของวงการบันเทิง เพราะเขาเริ่มมีผลงานเป็นที่รู้จักตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 (ซึ่งก็เกือบ 27 ปีมาแล้ว) จากการเขียนหนังสือ “แกงไก่ล้างโลก” ซึ่งถือเป็นผลงานชิ้นแรกของ พิง ลำพระเพลิง หลังจากนั้นก็ได้รู้จัก ชื่อของ พิง ลำพระเพลิง แฝงเข้าไปอยู่ตามตำแหน่งต่างๆ ของวงการ นอกจากตำแหน่งนักเขียน ซึ่งมีผลงาน พ็อคเก็ตบุ๊คออกมาอย่างต่อเนื่องแล้ว พิง ลำพระเพลิง ก็ยังเขียนบทละครโทรทัศน์ที่เป็นที่รู้จักและโด่งดังหลายเรื่อง อีกทั้งงานพิธีกร ผู้กำกับละครยอดฮิตอย่าง “ผู้กองยอดรัก” และแสดงโชว์ “One Man Show เหยียบจมูก” ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวตลกขบขัน จากเรื่องจริงผ่านทัศนคติที่ไม่ปกติของ พิง ลำพระเพลิง ในทุกเรื่องที่นำมาแสดงจะหมิ่นเหม่ถึงขั้นเหยียบจมูก ซึ่งเป็นโชว์เดี่ยวของตัวเอง และเริ่มแฝงกายเข้าสู่สายภาพยนตร์โดยการเขียนบท “พยัคฆ์ร้ายส่ายหน้า” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ตลก และได้รับการตอบรับที่มากจนทำให้มีรายได้ถึง 70 ล้านบาท และเป็นการเขียนบทภาพยนตร์เรื่องแรกของ พิง ลำพระเพลิง กระทั่งได้มายืนอยู่ตรงตำแหน่งที่ พิง ลำพระเพลิง อยากจะเป็นที่สุด นั่นก็คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ และได้กับภาพยนตร์เรื่องแรกคือ “โคตรรักเอ็งเลย” ซึ่งเป็นการเขียนบทและกำกับเอง ที่

ประสบความสำเร็จทั้งทางด้านรายได้ และทำให้ พิง ลำพระเพลิง กลายเป็นผู้กำกับหน้าใหม่ที่น่าจับตามอง และมีชื่อเสียงในปัจจุบัน รูปแบบภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง มีความโดดเด่นทั้งเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ด้วยเอกลักษณ์ต่างๆ ของตัวเองที่โดดเด่น บ่งบอกความเป็นตัวตนของเขา ที่ทั้งแหวกแนว และไม่เหมือนใคร และยังแฝงข้อคิดและคำคมไว้มากมาย เรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ใครก็เลียนแบบไม่ได้ เนื่องจากถ่ายทอดมาจากภูมิหลัง และชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเองว่าประสบปัญหาอะไรมาบ้าง และผ่านอะไรมาบ้าง กว่าจะประสบความสำเร็จ ในทุกวันนี้

รูปที่ 1.1 ภูพิง พังสะอาด หรือ พิง ลำพระเพลิง
ที่มา: เว็บบอร์ดสนุก, 2559

พิง ลำพะเพลิง เกิดเมื่อวันที่ 24 กันยายน พ.ศ. 2509 เรียนและจบการศึกษาจาก วิทยาลัยเพาะช่าง แผนกพาณิชยศิลป์ ชีวิตในวัยเด็กของเขาลำบากไม่น้อย และมาจากครอบครัวที่ไม่ค่อยอบอุ่น เนื่องจากบ้านแตกและพ่อแม่แยกทางกัน ครอบครัวไม่ค่อยสนใจเขาสักเท่าไหร่ และเขายังมีปมด้อยเรื่องหน้าตา ทั้งตัวเตี้ย หน้าแย่ เลยพยายามทำตัวให้เป็นที่ยอมรับเพื่อที่จะได้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ ด้วยการทำทุกอย่างให้ทุกคนหันมามอง เช่น ตอนเด็กๆ ก็จะเรียกร้องความสนใจต่างๆ นานา อย่างเช่น เพื่อนร้องเพลงชาติจบหมดแล้ว เขาก็จะพยายามร้องให้จบช้ากว่าเพื่อน ทำให้เพื่อนหันมามองและเพื่อจะได้ดูเด่นและต้องการเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง

พิง ลำพระเพลิง คือเพื่อนรุ่นพี่ที่สนิทกันกับ โน้ส อุดม แต้พานิช ที่เป็นรุ่นน้องจากรั้วแดง-ดำ วิทยาลัยเพาะช่าง ในช่วงชีวิตหนึ่งของทั้ง 2 คน เคยเช่าห้องและใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน สมัยเรียนระดับอุดมศึกษา พิง ลำพระเพลิง เรียนออกแบบโฆษณา จึงได้มารู้จักกันและการที่ได้รู้จักกับ โน้ส อุดม แต้พานิช ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีมากๆ เพราะ โน้ส อุดม เปิดมุมมองอะไรใหม่ๆ และเป็นคนที่เริ่มต้นให้ พิง ลำพระเพลิง จับปากกาเขียนงานหนังสือ โน้ส อุดม แต้พานิช มักจะเขียนไดอารี่ของเขาทุกวันลงสุมด พิง ลำพระเพลิง จึงเกิดความสงสัยและอยากรู้ว่า โน้ส อุดม เขียนอะไรหนักหนาก็เลยแอบอ่านไดอารี่ของ โน้ต อุดม จึงทำให้รู้ว่า โน้ส อุดม เป็นคนที่เขียนหนังสือดีคนหนึ่งเลยทีเดียว ส่วนงานเขียนของ พิง ลำพระเพลิง นั้น ถ้าบอกว่าเริ่มต้นจาก โน้ต อุดม คงไม่ผิดนัก แต่สไตล์การเขียนนั้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพ็อกเก็ตบุ๊คที่สอดแทรกเรื่องราวตลกๆ ของนักเขียนสำนักพิมพ์ ศิษย์สะดือ และไปยาลใหญ่

หลังจากเรียนจบ พิง ลำพระเพลิง ก็ได้เข้าทำงานที่แรก ก็คือ โรงงานทำขนม และรับหน้าที่เป็นพนักงานออกแบบแพ็คเกจ แต่เข้าก็โดนไล่ออก ด้วยเหตุผล คือ การขโมยขนมของบริษัทกลับเอาไปกินที่บ้าน หลังจากถูกไล่ออก พิง ลำพระเพลิง ก็ย้ายไปอยู่ที่สัตหีบ และเปิดร้านขายของจนกระทั่งได้พบกับหญิงสาวที่เขารักและได้แต่งงานกันที่นั่น ซึ่งก็คือภรรยาของ พิง ลำพระเพลิง นั่นเอง ต่อมา โน้ส อุดม แต้พานิช ได้แวะมาเที่ยวที่ร้าน และได้เอ่ยปากชวน พิง ลำพระเพลิง ไปทำงานด้วยกันที่ หนังสือไปยาลใหญ่

จากนั้น พิง ลำพระเพลิง ก็มีโอกาสไปทำฝ่ายอาร์ต ภาพประกอบหนังสือของ สำนักพิมพ์ไปยาลใหญ่ แล้วก็เห็นมีคนเขียนเรื่องสั้นส่งเข้ามาลงหนังสือ พิง ลำพระเพลิง จึงมีความสนใจและเขียนส่งบ้าง เมื่อ บก. ได้อ่านก็ชื่นชอบเป็นอย่างมาก และบอกว่าให้เขียนเพิ่มอีก 8 เรื่อง เพราะจะได้ตีพิมพ์เป็นพ็อกเก็ตบุ๊ค ซึ่งจุดนี้ถือได้ว่าเป็นโอกาสยิ่งใหญ่ในชีวิตของ พิง ลำพระเพลิง ก็ว่าได้ และได้ใช้ชื่อ พ็อกเก็ตบุ๊คเล่มแรกของเขาว่า "แกงไก่ล้างโลก" หลังจากได้จำหน่ายหนังสือเล่มนี้ปรากฏว่า ขายดิบขายดีอีกด้วย

และด้วยความที่ว่า พิง ลำพระเพลิง เป็นคนคลุกคลีอยู่ในวงการหนังสือมานานทำให้มีประสบการณ์อยู่ไม่น้อย เลยรู้ว่าต้นทุนและการผลิตนั้นมันน้อยมาก พิง ลำพระเพลิง จึงคิดว่า 10% จากการขายที่ได้นั้น มันน้อยไปสำหรับเขา พิง ลำพระเพลิง เลยออกมาตั้งสำนักพิมพ์เอง เขียนเอง ทำอาร์ตไดเรกเตอร์เองทั้งหมด และใช้ชื่อว่า พิลาลัย ตอนแรกเหมือนว่าสำนักพิมพ์ดังกล่าวจะไปได้

ดี เพราะตามร้านต่างๆ สั่งหนังสือหลายรอบ เลยต้องตีพิมพ์หลายครั้ง แต่สุดท้ายหลังจากนั้น 6 เดือน เขาก็เจ๊ง เพราะหนังสือตีกลับ และเป็นหนี้ติดตัวอยู่ 5 แสนบาท

เมื่อเป็นหนี้ก้อนโต พิง ลำพระเพลิง จึงคิดว่าถ้าหากอยู่ในประเทศไทยต่อไป คงจะหาเงินใช้หนี้ไม่ได้ หรือลำบากมาก พิง ลำพระเพลิง จึงพาภรรยาเดินทางไปต่างประเทศ เพื่อหางานทำที่ประเทศ อเมริกา พิง ลำพระเพลิง ใช้เวลาในตอนเช้ารับจ้างล้างจาน ตอนบ่ายเขียนบท วาดสตอรี่บอร์ด และก็พิมพ์บทในเวลากลางคืน และในที่สุดเขาก็เขียนเสร็จ โดยบทภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขาเขียนมีชื่อเรื่องว่า “พรุ่งนี้ก็สายสะดือ” หลังจากที่เขียนบทเสร็จ พิง ลำพระเพลิง ก็ตัดสินใจพาภรรยากลับประเทศไทย ทั้งๆ ที่เพิ่งจะหมดหนี้ไปเอง พอมาถึงประเทศไทย พิง ลำพระเพลิง ก็ตั้งหลักได้ประมาณ 1 สัปดาห์ จากนั้นก็เดินทางไปยัง บริษัทไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (ซึ่งเป็นบริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายภาพยนตร์ไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2528-2547) และได้นำบทภาพยนตร์ไปเสนอ ซึ่งทางบริษัทก็ชื่นชอบบท และต้องการซื้อบทภาพยนตร์ดังกล่าว แต่มีเงื่อนไขอยู่ว่าไม่ให้ พิง ลำพระเพลิง เป็นผู้กำกับ เนื่องจากยังไม่มีประสบการณ์ทางด้านนี้ พิง ลำพระเพลิง ก็ไม่ยอมขายบทภาพยนตร์ และยืนยันว่า ถ้าไม่ได้กำกับเองก็ไม่ขายบท และเดินทางกลับบ้านด้วยกระดาษปึกนั้นอย่างผิดหวัง และหาทางเริ่มต้นใหม่

ช่วงนั้น พิง ลำพระเพลิง เลยต้องกลับไปตั้งต้นใหม่ จึงเดินทางไปสัตหีบเพื่อทำงานเก็บเงินโดยการกรอกขนมปังปี๊บ และทำวุ้นขาย ซึ่งมันก็พออยู่รอดได้ และหลังจากนั้นเขาก็ขอตามหาฝันอีกครั้ง ด้วยการเดินทางมากรุงเทพฯ เพื่อที่จะเป็นผู้กำกับให้ได้ เริ่มแรกเขาก็ได้มีโอกาสเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ โดย พิง ลำพระเพลิง บอกว่า ชื่อตำแหน่งอาจจะฟังดูหรูหราและเท่มาก แต่จริงๆ แล้วเขามีหน้าที่กันรถเข้าออกไม่ให้รบกวนการถ่ายทำเท่านั้น แต่ทั้งนี้เขาก็ยังมีความหวังและเชื่อว่า ต้องมีสักวันที่เขาต้องได้นั่งเก้าอี้ผู้กำกับตัวนั้นอย่างแน่นอน

ผ่านไปสองปี โอกาสก็วิ่งมาหาเขาอีกครั้ง เมื่อเขานั่งตอกตะปูทำฉากในการถ่ายทำโฆษณาเรื่องหนึ่ง ก็มี คุณอรุโณชา ภาณุพันธ์ ผู้จัดละคร ได้เดินทางมายังกองถ่าย เมื่อเห็น พิง ลำพระเพลิง ก็คงคิดว่า เขาเป็นคนทำฉากธรรมดา เลยทักทายพูดคุยกัน โดย คุณอรุโณชา ถามว่า ทำงานตำแหน่งอะไร และ พิง ลำพระเพลิง ก็ตอบไปว่า เป็นผู้ช่วยผู้กำกับ คุณอรุโณชา ก็ชมว่าขยันดีนะ จากนั้นก็ถามว่า เขียนบทละครได้ไหม เมื่อเขาได้ยินดังนั้น ก็กล่าวตอบอย่างมั่นใจทันทีว่า เขียนได้ เขียนเก่งด้วย คุณอรุโณชา ได้ฟังคำตอบก็สนใจและติดต่อมาให้เขียนบทละคร “ซึมน้อยหน่อย กะล่อนมากหน่อย” ซึ่งอีกสองวันต่อมา พิง ลำพระเพลิง ก็เขียนเรื่องย่อของละครจนเสร็จ และให้ คุณอรุโณชา

อ่านก็ชอบจึงนำไปทำละคร และละครเรื่องนี้มีกระแสตอบรับที่ดีมากและประสบความสำเร็จจนมีเรตติ้งและการตอบรับถล่มทลาย

หลังจากนั้น พิง ลำพระเพลิง งานก็ไหลมาเทมา ได้เขียนบทไปเรื่อยๆ จนประมาณปีที่ 5 ก็มีทีมงานจาก บริษัท อาร์เอส จำกัด (มหาชน) ติดต่อมาว่า ให้กำกับละครเรื่อง “ผู้กองยอดรัก” ให้หน่อย ซึ่ง หนุ่ม ศรราม และ ติ๊ก กัญญารัตน์ เป็นพระนาง เนื่องจากว่า ติดต่อผู้กำกับไป 9 คน ไม่มีใครตกลงรับกำกับเลย จึงโทรมาหาเขา เมื่อเขาได้ยินดังนั้นก็น้อยใจแต่ในความน้อยใจนั้นก็ทำให้เขา ออกจากบ้านตั้งแต่ตีสี่ในวันรุ่งขึ้น เพื่อไปเปิดกองในฐานะผู้กำกับละคร จนทำให้ละครเรื่องนี้ประสบความสำเร็จเรตติ้งของละครเรื่องนี้ก็ถือได้ว่าดังสุดๆ ฉุดไม่อยู่ในสมัยนั้น

รูปที่ 1.2 ใบปิดละคร เรื่อง ผู้กองยอดรัก
ที่มา: พันทิป, 2558

หลังจากที่กำกับงานละครได้สักพัก พิง ลำพะเพลิง ก็กลับมาตามหาฝันของตนเองด้วยการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ เรื่องแรกของเขา แต่ตอนแรกที่ยื่นบท ภาพยนตร์เรื่อง “โคตรรักเอ็งเลย” ไปให้ คุณสมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ หรือเสี่ยเจียง ซึ่งเสี่ยเจียงก็ชอบในบทภาพยนตร์นั้น แต่บอกให้โน้ส อุดม มาเล่นแทน ซึ่ง พิง ลำพระเพลิง อยากเล่นภาพยนตร์ที่เขาเขียนบทเองมาก จนเอ่ยปากไม่ขอค่าตัว ไม่ขอค่ากำกับ และไม่ขอค่าบท เรียกได้ว่า ทำให้ฟรีๆ เลย หลายคนคงสงสัยและถามว่า

ทำไมเขาถึงไม่รับค่าตัวแทนการแสดงเองนั้น เขาบอกว่า เขาอยากให้ภาพยนตร์มันถ่ายทอดทุกอย่างออกมาจากตัวเขาเอง และเขาก็ได้ทำในสิ่งที่ต้องการแล้วด้วย แต่ในที่สุด โน้ส อุดม ก็มาเล่นแทน และเปิดโอกาสให้ โน้ต อุดม เลือกนางเอกเอง โดยได้ คุณไหม วิสา สารสาส มารับบทเป็นภรรยาของ รงค์ คือ โน้ส อุมดม ในภาพยนตร์

หลังจากภาพยนตร์เรื่องแรกผ่านไป พิง ลำพระเพลิง ก็ได้ทำ วันแมนโชว์ เป็นการโชว์เดี่ยวของ พิง ลำพระเพลิง โดยเขากล่าวว่าที่ทำก็เพราะอยากทำ ถึงแม้ว่าจะมีคนดูไม่ถึง 20 คนก็ตาม วันแมนโชว์ เป็นการนำประสบการณ์ การทำงานหลากหลายของ พิง ลำพระเพลิง ทั้งการเป็นคนเขียนบท ผู้กำกับ นักแสดง มากกว่าสิบปี ผ่านการกลั่นกรอง คัดสรรอย่างดี และรวมเอามาไว้เพื่อมาถ่ายทอดเป็นการแสดงกว่าหนึ่งร้อยนาที ภายในชื่อโชว์ว่า “One Man Show” เหยียบจมูก ที่จะเต็มไปด้วยเรื่องราวตลกขบขัน จากเรื่องจริง ผ่านทัศนคติที่ไม่ปกติของ พิง ลำพระเพลิง นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วย การแสดง Street Show ซึ่งเป็นทักษะเฉพาะที่ พิง ลำพระเพลิง เคยเปิดหมวกทำการแสดงข้างถนนมาเป็นเวลาหลายปี ก็นำขึ้นมาบนเวที ถ่ายทอดให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงไปด้วยโดยไม่รู้ตัว พิง ลำพระเพลิง ยังทิ้งท้ายไว้ว่า เมื่อคนอื่นนั่ง เราต้องยืน เมื่อคนอื่นยืน เราต้องเดิน เมื่อคนอื่นเดิน เราต้องวิ่ง เพราะโลกนี้มันแข่งขันกันแบบแพ้คัดออก ทุกวันโลกมันหมุนไปข้างหน้า ถ้าเราแพ้ แล้วมัวแต่นั่งจมอยู่กับความเศร้า มันก็ไม่ได้อะไรขึ้นมา

ความสำเร็จ ของ พิง ลำพระเพลิง นั้นต้องยอมรับว่าไม่ได้มาง่ายๆ เพราะชีวิตของ พิง ลำพระเพลิง นั้นต้องล้มลุกคลุกคลานมาโดยตลอด แต่ พิง ลำพระเพลิง เป็นคนที่ไม่ย่อท้อต่อปัญหา และเป็นคนที่มีความพยายามทำสิ่งที่เขารักจนประสบความสำเร็จ และทำให้ พิง ลำพระเพลิง มีผลงานการเขียนบทละคร และภาพยนตร์มากมาย พร้อมทั้งเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้อย่างมาก และยังมีภาพยนตร์ที่เขียนบทแล้วกำกับเองอีกหลายเรื่อง เช่น เรื่องแรกของ พิง ลำพระเพลิง คือ ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สามารถตอบสนองความรู้สึกที่ดีให้กับคู่รักทุกคู่ได้เป็นอย่างดี และทำรายได้ไป 53.6 ล้านบาท (สยามโซน.คอม, 2550) พร้อมคว้ารางวัล สื่อสร้างสรรค์สุขภาพจิต ในสาขาภาพยนตร์จาก กระทรวงสาธารณสุข เรื่องที่สองคือภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว เป็นภาพยนตร์เล่าในเรื่องของความศรัทธา ทำรายได้ไป 17 ล้านบาท (สยามโซน.คอม, 2551) และ ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร ซึ่งเป็นเรื่องราวที่นำเสนอเรื่องราวความฝัน ผ่านตัวเอก ผู้ที่เลือกจะดำรงมันไว้เฉพาะในยามหลับไม่ใช่ความจริง ทำรายได้ไป 13.98 ล้านบาท (สยามโซน.คอม, 2553)

ตารางที่ 1.1 สรุปรายได้ และรางวัลที่ได้รับ จากภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ภาพยนตร์	ปีที่ฉาย	บทบาท	รายได้	รางวัล
โคตรรักเอ็งเลย	2549	เขียนบทและกำกับ	53.6 ล้านบาท	สื่อสร้างสรรค์สุขภาพจิต
คนหิ้วหัว	2550	เขียนบทและกำกับ	17 ล้านบาท	-
ฝันโคตรโคตร	2552	เขียนบทและกำกับ	13.78 ล้านบาท	-
สามย่าน	2553	เขียนบทและกำกับ	21 ล้านบาท	-

ที่มา: สยามโซน.คอม, 2550, 2551, 2553

รูปที่ 1.3 ใบปิดภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ที่มา: วิกิพีเดีย, 2561

ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะหยิบผลงานของ พิง ลำพระเพลิง มาศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยการเชื่อมโยงบริบทต่างๆ จากการสร้างผลงานของเขาด้วยลักษณะผลงานที่เฉพาะตัวของ พิง ลำพระเพลิง ซึ่งมีความเป็นส่วนตัวสูง และมีความเป็นเอกลักษณ์ ผู้วิจัยจึงเกิดข้อสงสัยในความหมายถึงที่มาของผลงาน รวมไปถึงอิทธิพลภายในและภายนอกทางด้านสังคมและครอบครัว โดยใช้ แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง แนวคิดภาพยนตร์ตลก และแนวคิดภาษาภาพยนตร์ ที่จะมาวิเคราะห์ร่วมในบริบทต่างๆ ตามที่ภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง ได้นำเสนอ เพื่อจะไขรหัสในผลงานของ พิง ลำพระเพลิง ในเชิงลึก ซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสร้างงานที่เฉพาะตัวแบบ พิง ลำพระเพลิง ไว้ศึกษาต่อยอดและเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมภาพยนตร์ที่สนใจต้องการศึกษาความหมายต่างๆ ที่ พิง ลำพระเพลิง ถ่ายทอดออกมา ผ่านภาพยนตร์ดังกล่าว

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง

1.2.2 เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง

1.3 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ที่เขียนบทและกำกับเอง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 - 2553 ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) โคตรรักเอ็งเลย 2) คนหิ้วหัว 3) ฝันโคตรโคตร และ 4) สามย่าน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆที่ประกอบกันเป็นเรื่องราว ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ฉาก (Scence) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) และการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation)

ภาษาภาพยนตร์ หมายถึง องค์ประกอบเชิงศิลปะที่ประกอบสร้างเป็นภาพและเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) หมายถึง การจัดองค์ประกอบภาพ ขนาดของภาพ และมุมภาพ

องค์ประกอบด้านสี (Color) หมายถึง สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ

องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) หมายถึง การจัดแสงในภาพยนตร์ หรือ แหล่งกำเนิดแสง ทั้งจากจากธรรมชาติ (Natural Lights) และ แสงประดิษฐ์ (Artificial Lights)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing) หมายถึง ลักษณะและเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์

องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) หมายถึง เสียงในบทสนทนา เสียงประกอบ และเสียงดนตรี

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

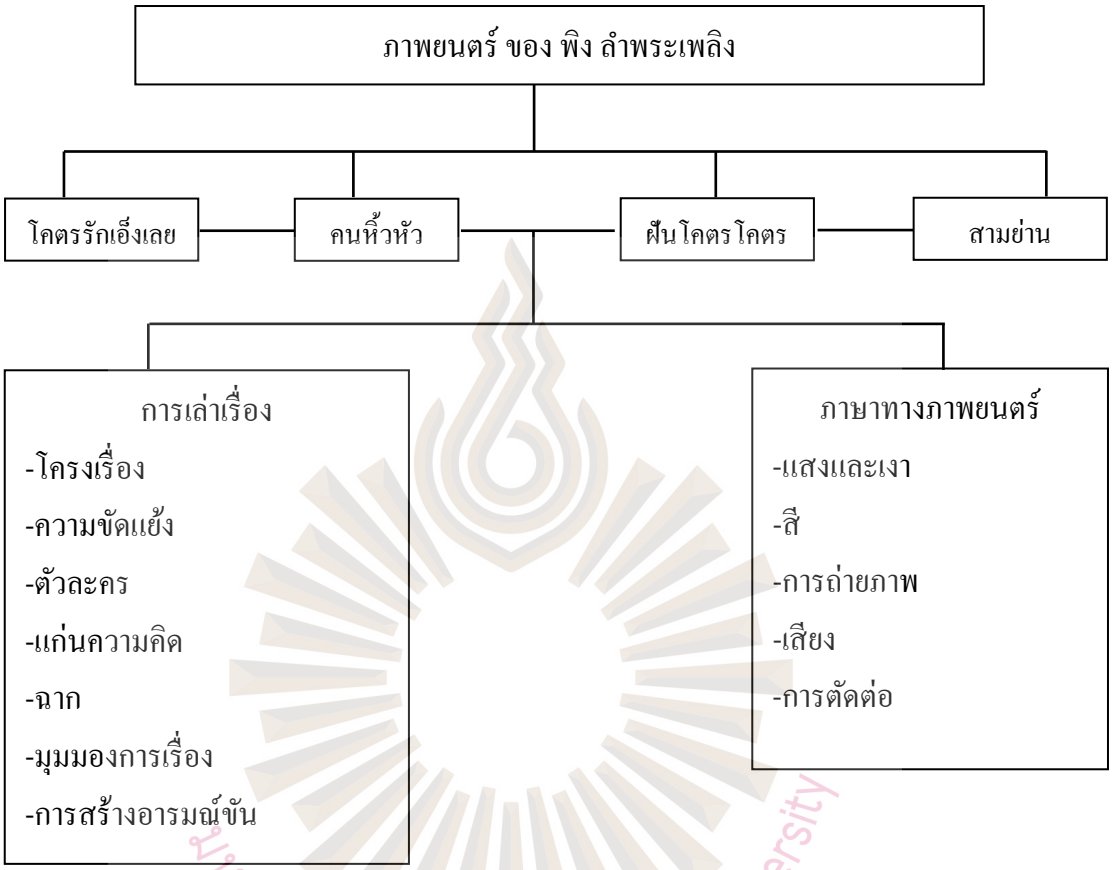
1.5.1 เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการวิเคราะห์ผลงานกับแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อวิชาเขียนบทและกำกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ต่อไป

1.5.2 เข้าใจกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดยพิงลำพระเพลิง

1.5.3 เป็นการเพิ่มองค์ความรู้ด้านทฤษฎีโครงสร้างในการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ผู้วิจัยได้นำประวัติรวมทั้งแนวคิดและทฤษฎีจำนวน 2 เรื่องมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ประกอบไปด้วย

2.1 แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

2.2 แนวคิดภาพยนตร์ตลก

2.3 แนวคิดภาษาภาพยนตร์

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narration of Film)

โครงสร้างการเล่าเรื่องนับเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ซึ่งเป็นรูปแบบในการเขียนบทภาพยนตร์ที่ช่วยกำหนดเหตุการณ์ และการกระทำที่เกิดขึ้น ว่ามีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่ปลายทางอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้ยึดปัจจัยความสำคัญของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน โครงสร้างการเล่าเรื่องที่สนุกคือเรื่องราวที่เป็นวงกลม ที่มักย้อนกลับมาสู้จุดเริ่มต้น เนื้อเรื่องทั้งหมดและส่วนต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบ คือ การแสดงหรือแอ็คชั่น ตัวละคร ฉาก ซีเควนส์ องค์ I, II, III เหตุการณ์หรือสถานการณ์ เพลงประกอบ ดนตรี โลเคชั่น ทั้งหมดล้วนสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องนั่นเอง ดั้งนั้น โครงสร้างจึงเป็นตัวยึดลำดับเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันและรวมสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกันทั้งหมด

2.1.1 โครงเรื่องภาพยนตร์

โครงเรื่องภาพยนตร์ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนแรก ในส่วนเปิดเรื่อง เรียกว่า องก์ 1 เป็นการเปิดเรื่อง (Set Up) จะเน้นการแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง ปูพื้นสร้างบรรยากาศ วางพื้นฐานให้แก่เรื่องราวนั้นๆ เพื่อบอกให้คนดูได้รู้ก่อนที่จะนำคนดูไปพบกับเรื่องราวต่างๆ หรือเป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทางหรือทิศทางของเรื่องที่จำดำเนินไป โดยทั่วไปมักจะยาวประมาณ 1 ใน 4 ของเรื่อง แต่ปัจจุบัน ความอดทนของคนดูสั้นลง ส่วนนี้จึงถูกปรับให้น้อยลงตามไปด้วย ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละ

เรื่อง ในหนังบันเทิงเรื่องยาวอาจใช้เวลา 120 นาที หนังสั้นไม่มีกำหนด แต่ต้องไม่เกิน 30 นาที ทั้งนี้ต้องรวบรัดและเข้าใจได้อย่างรวดเร็วที่สุด

ส่วนที่สอง หรือ องก์ 2 เรียกว่า การเผชิญหน้า (Confrontation) หรือ ส่วนของการดำเนินเรื่อง ในส่วนนี้ ก็จะมีการวางปมปัญหาต่างๆ เป็นส่วนที่ยาวที่สุดของหนัง โดยใช้เวลาโดยประมาณก็คือ 2.5 ใน 4 ส่วนของเรื่อง ตัวละครเผชิญกับอุปสรรคแล้วอุปสรรคแสดงให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครหลักซึ่งแรงขับเคลื่อนทั้งหมดในการดำเนินเรื่องไปข้างหน้าได้นั้น เกิดจากความต้องการของตัวละครที่ต้องการเอาชนะหรือให้ได้มาซึ่งการครอบครองหรือการบรรลุความสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ส่วนที่สาม คือตอนสุดท้ายของเรื่อง (Climax & Resolution) เป็นส่วนที่สั้นที่สุดและจะต้องเป็นส่วนที่สั้นที่สุดของหนัง ซึ่งมีความยาว 0.5 ใน 4 ส่วนของบทหนัง กล่าวถึงตัวละครหลักว่าจะมีผลลงเอยอย่างไร หลังจากที่เผชิญหน้ากับอุปสรรค์ต่างๆ นานา เช่น ตัวละครตายหรือไม่ล้มเหลวหรือประสบความสำเร็จ แต่งงานหรือแยกทางกัน ชนะหรือแพ้ หรือแม้แต่การหักมุม ก็มักจะเกิดขึ้นในช่วงท้ายนี้ ในองก์นี้คนดูจะได้เห็นผลของความพยายามทั้งหมดของตัวละคร และพบกับบทสรุปของเรื่องราว (Resolution) ซึ่งเป็นจุดตื่นเต้นที่สุดของหนัง (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546, น. 105-106)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง เราสามารถนำโครงเรื่องภาพยนตร์ที่แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ องก์ 1 องก์ 2 และ องก์ 3 มาช่วยในการวิเคราะห์โครงสร้างในภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการเล่าเรื่อง อันได้แก่ วิธีการสร้างพล็อต การเดินเรื่อง การใช้มุมมองการเล่นกับลำดับเวลา กลวิธีการสร้าง ความสมจริงให้ผู้ชมยอมรับความเป็นไปได้ หรือ เราอาจวิเคราะห์เรื่องเล่าในโครงสร้าง ซึ่งเป็นการมองทะลุเนื้อหาและกระบวนการเล่าเรื่องลงไปถึงแก่นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบภายในของภาพยนตร์

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ สามารถแบ่งออกได้ 7 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character),ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

1) โครงเรื่อง (Plot) คือ เหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ดำเนินตั้งแต่ตอนจนจบ โครงเรื่องเป็น องค์ประกอบที่สำคัญซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชมให้สนใจและติดตาม เรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจาก ตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้ ถือว่าเป็นตอนสำคัญที่จะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป

1.2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่าง ต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความ ลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3) ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในภาวะที่ ต้องตัดสินใจ

1.4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เงื่อนงำ และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

1.5) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจ หมายถึง ความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

2) ความขัดแย้ง (Conflict) คือ นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่องโดยการแบ่งลำดับ เหตุการณ์และแบ่งภาวการณ์ตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำไปศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นอีกทั้ง โดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง เช่น มูลเลอร์และวิลเลียมส์ (Muller & William, 1985 อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545, น. 7) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” เช่นเดียวกับ ปริญญา เกื้อหนุน (2537) เป็นนักเขียนและเป็นอาจารย์ มีตำแหน่งเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่าความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหาความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปริปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิดปรารถนา หรือความตั้งใจ ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

2.1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์สงคราม หรือการตามล่าด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

2.2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละคร จะมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับความรับผิดชอบและจิตสำนึก หรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ การทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผลและมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวที่เดินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล จะทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือ

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น โครด เลวี สเตราส์ (Claude Levi-Strauss อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545) นักปรัชญา และนักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียงโด่งดังและเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในฐานะผู้นำคนสำคัญในการศึกษามานุษยวิทยาสังคม (Social Anthropology) แนวโครงสร้างนิยมผู้สร้างทฤษฎีโครงสร้างนิยม เสนอให้ใช้วิธีการแบ่งขั้วตรงกันข้ามหรือ Binary Oppositions เพราะว่าคู่ตรงข้ามคือชุดของความสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดความหมาย ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานว่ามนุษย์สามารถ เข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกันในลักษณะต่างๆ เช่น ผู้หญิงกับผู้ชาย Binary Oppositions กระทำได้โดยการ แบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด ทั้งสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
หนุ่ม (Young)	แก่ (Old)
ซ้าย (Left)	ขวา (Right)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	เชื่อถือไม่ได้(Unreliable)

และเมื่อนำเอาวิธีการวัดขั้วตรงข้ามมาใช้ศึกษาภาพยนตร์ มันจะช่วยให้เรามองเห็นความ ขัดแย้งในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น เพราะคู่ตรงกันข้ามเป็นสภาวะที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ และการเข้าถึงเนื้อหาสาระที่ปรากฏอยู่ในขั้วสองขั้วที่ขัดแย้งกันนั่นเอง ถ้าไม่มีสิ่งที่เรียกว่าซ้ายก็จะไม่มีฝ่ายขวา ในขณะเดียวกันถ้ามีซ้ายก็ย่อมต้องมีขวา

3) ตัวละคร (Character) ตัวละครคือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา นิสัยใจคอ ตัวละครแต่ละตัวต้องมี 2 ส่วนประกอบเสมอ คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นพฤติกรรม

ความคิดของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าจะมีเหตุผลหรือเหตุการณ์ใด ที่สำคัญเพียงพอในการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่กำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิต วัยเด็ก การศึกษาและฐานะความเป็นอยู่ พฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดขึ้น โดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละครยังมีเกณฑ์ต่างๆ ที่ใช้ในการแบ่งตัวละคร คือ คุณสมบัติของตัวละคร เช่น ตัวละครผู้ที่กระทำและผู้ที่ถูกกระทำ

3.1) ผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากจะเป็นผู้ชาย มีการศึกษาดีและเป็นที่ยอมรับจากสังคม

3.2) ผู้ถูกกระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ถูกกระทำ อ่อนแอ ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือตกอยู่ภายใต้การดูแล หรือครอบงำจากผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ด้อยการศึกษา ฐานะทางสังคม อยู่ในระดับล่างและขาดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจ โดยมากเป็นเพศหญิงและกลุ่มคนชายขอบต่างๆ ในสังคม

ลอเรนซ์ เพอร์รี (Laurence Perrine) ให้ความหมายของตัวละครว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง และมีความสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย” (รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545)

ดไวท์ สเวน (Dwight V.Swain) เป็นนักเขียนชาวอเมริกัน งานเขียนเรื่องแรกชองเขาชื่อ “Henry Hom’s Super Solvent” ถูกตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1941 ใน Fantastic Adventures เขาเขียนนิยายประเภทประวัติศาสตร์ตะวันตก และ การผจญภัยให้แก่พวกนิตยสารรวมเรื่องสั้นต่างๆ กล่าวถึง ส่วนประกอบของตัวละคร ไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่ เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) (พึงพิศ เทพปฏิมา, 2546)

4) แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ต้องผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวที่บรรจงสร้างสรรค์ขึ้น และนำเสนอและเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง แก่นเรื่องจะเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และเปิดเผยความจริงของเรื่องทั้งหมดในที่สุด ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในเรื่อง อาจเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับศีลธรรม, เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์, เรื่องอำนาจ เป็นต้น โดยแก่นเรื่อง จะมีความแตกต่างกันไปตามโครงสร้างที่ต้องการนำเสนอ

Hurtik and Yarber (1971 อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และ จิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเรา สามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆ โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับ ความรัก-ความเกลียด แต่ในส่วนของรายละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมีรายละเอียด และองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันไป

5) ฉาก (Scene) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง ฉากมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างความหมายโดยไม่ จำเป็นต้องเป็นมีบทสนทนาก็ได้ และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่องเล่า จำแนกเป็น 5 ประเภทดังนี้

5.1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร ภูเขา หรือบรรยากาศ หรือสภาพอากาศในแต่ละวัน

5.2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว ตู้ เตียง หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย

5.3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง

5.4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะ 4 เป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ โดยเป็นสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุ สถานที่ สิ่งมีชีวิตก็ได้ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ที่ใช้ในการสื่อ ความหมายนั้นประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

6.1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็น วัตถุ สถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ หรือบุคคลก็ได้ เพื่อสื่อความหมายบางอย่างในภาพยนตร์ สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็น กลุ่มของรูปที่เกิดจากการตัดต่อ ยกตัวอย่าง เช่น สัญลักษณ์ทางภาพในภายนตร์เรื่อง The Lord of the Rings ตอน The Fellowship of the Ring (กำกับโดย ปีเตอร์ แจ็คสัน) ที่พบว่า แหวน คือ สัญลักษณ์ทางภาพ ที่เป็นตัวแทนความชั่วร้าย ที่มนุษย์ต้องการครอบครอง คือกิเลส ความลุ่มหลงใน อำนาจแห่งบาป (พึงพิศ เทพปฏิมา, 2546)

6.2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อแสดงความหมายต่างๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย ทำให้สามารถรับรู้ความรู้สึกของตัวละคร หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละครไม่ใช่การใช้อารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

การศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทั้งภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์ จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่ แฝงเร้นหรือซ่อนไว้ อาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของ ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกใน ระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม ทำให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวเดียวกับผู้เล่าและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ (รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545)

7.1) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The Frist-person Narrator) คือการที่ตัว ละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ซึ่งตัวละครมักใช้สรรพนาม ว่า “ผม” หรือ “ฉัน” บางครั้งก็จะเล่าออกมาด้วยมุมมองแบบพระเจ้า (Omniscient) โดยตัวละครไม่ได้ปรากฏ แต่ประหนึ่งว่ากำลังเป็นผู้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

7.2) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-person Narrator) คือการที่ผู้เล่า กล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย เล่าเรื่องจากบุคคลที่สามมักใช้สรรพ

นาม “เขา” “เธอ” “หล่อน” หรือด้วยชื่อของตัวละครนั้นๆ จุดเน้นของเรื่องทั้งหมดไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่า

7.3) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมแทนสายตาหรือมุมที่เหมือนจริงมากที่สุด และไม่ใช้ฟิลเตอร์หรืออุปกรณ์เพื่อปรุงแต่งภาพ หรือใช้เทคนิคการตัดต่อที่หวือหวา เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง ซึ่งผู้สร้างต้องการให้เกิดความหมายที่มีความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism)

7.4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

สมเกียรติ ตั้งนโม (2562) เขียนในเว็บไซต์มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ในเรื่องโครงสร้างของการเล่าเรื่องว่า ตรรกะของการเล่าเรื่องคือ มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเข้าใจและเล่าถึงประสบการณ์ทั้งหลายโดยผ่านเรื่องเล่า ความต้องการสื่อสารบางอย่าง หรือนำเสนอประเด็นสำคัญบางประการ และการวิเคราะห์ที่ดี หรือการอ่านเรื่องราวอันนั้นจะมุ่งไปที่การทดสอบ และทำความเข้าใจสาระเหล่านั้นว่าคืออะไร ตอนจบของเรื่องได้บอกอะไรกับคุณเกี่ยวกับอุดมคติของภาพยนตร์เรื่องนั้น (What does the ending tell you about the ideology of the film?) ท้ายที่สุด ลองพิจารณาถึงความสำคัญเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องในตอนท้ายของเรื่องและอาการต่างๆ ที่พบเห็น สิ่งเหล่านี้คือส่วนที่สำคัญหรือเป็นแก่นสารอันหนึ่งของแบบแผนการดำเนินเรื่อง ตอนจบทั้งหลายต่างมีนัยสำคัญในการกำหนดความหมายในเชิงอุดมคติของการเล่าเรื่อง มีวิธีการเล่าที่แตกต่างกันเกี่ยวกับเรื่องราวตอนจบของเรื่อง

อันดับแรก บันทึกเกี่ยวกับแบบฉบับของตอนจบซึ่งเป็นไปได้สามแนวทางดังนี้

Closed/circular (จบ/เป็นวงกลม)

สถานการณ์ที่มั่นคง 2----------ภาวะยุ่งยาก----------สถานการณ์มั่นคงที่ 1

Closed/progress (จบ/ก้าวหน้า)

สถานการณ์ที่มั่นคง 1----------ภาวะยุ่งยาก----------สถานการณ์มั่นคงที่ 2

Closed/unresolved (จบ/ไม่ได้แก้ปัญหา)

สถานการณ์ที่มั่นคง 1----------ภาวะยุ่งยาก----------??? (ไม่มีคำตอบ)

การดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ถูกปิดลงในแบบที่ว่า พวกมันได้ตอบคำถามทั้งหมดซึ่งมีขึ้นมาในการดำเนินเรื่องและพวกมันได้แก้ไขต่างๆ ที่ภาพยนตร์ได้ก่อขึ้นสำเร็จ การจบในลักษณะเป็นวงกลมเป็นการจบเรื่องที่มาบรรจบกับจุดเริ่มต้น อันนี้ดูเหมือนจะเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางด้านภาพยนตร์ที่ธรรมดามากอันหนึ่ง (ซึ่งมีมากกว่าในนวนิยาย) ที่ซึ่งฉากการถ่ายทำในตอนจบเป็นภาพสะท้อนหรือการซ้ำตรงๆ กับฉากตอนเริ่มเปิดเรื่อง

ลักษณะของวงกลมดังกล่าว จะถูกพบได้ในภาพยนตร์ต่างๆ ที่เป็นการเล่าย้อนกลับ หรือเรียกว่า Flashback Films โดยเฉพาะ ซึ่งการเริ่มเรื่องจะเริ่มจากจุดหนึ่ง แล้วดำเนินเรื่องกลับไปในอดีต ถัดจากนั้นก็จะย้อนกลับมายังจุดตั้งต้นหรือจุดเดิมอีกครั้งในตอนจบ Flashback อาจไม่ได้เล่าเหตุการณ์ที่เป็นความจริงๆ เสมอไป เพราะมีหลายวิธีที่ใช้ในการเล่าเรื่อง เช่น เล่าผ่านคำพูดของตัวละคร หรือตัวละครคิดมาเอง ซึ่งอาจจะให้ข้อมูลที่บิดเบือนได้ เพราะฉะนั้น การให้ข้อมูลบิดเบือนนี้ก็ทำให้คนเขียนบทสามารถพลิกแพลงเล่นกับเทคนิคต่างๆ เพื่อหลอกคนดูได้ อย่างเช่นเรื่อง “ราโชมอน” ก็ใช้การ Flashback ทั้งเรื่อง เล่าเรื่องที่เป็นเรื่องเดียวกันแต่ ผ่านคำพูดสามสี่คน ก็คนละเรื่องกันเลย ย้อนจนคนดูงง แต่ก็สนุกมากเช่นกัน

ตอนจบที่เปิด (Open Ending) หรือตอนจบที่ยังไม่ได้แก้ปัญหา (Unresolved Ending) จะปล่อยให้ผู้ชมทั้งหลายอยู่กับความรับผิดชอบที่จะกำหนดนิยามความคิดและตำแหน่งของตัวผู้ชมด้วยตัวเอง และกระทั่งสามารถกระตุ้นผู้ชมให้กระทำการ

ภาพยนตร์เหล่านี้เสนอว่า อะไรก็ตามที่มนุษย์ได้กระทำลงไป พวกเขาได้ถูกชี้ชะตาไปแล้วว่ามันจะจบลงอย่างไร หรือมันจะจบลงตามลิขิตก่อนหน้าของพวกเขา ทำนองเดียวกันกับแบบแผนวงกลม สามารถถูกพบเห็นได้ในภาพยนตร์การ์ตูนจำนวนมาก หรือภาพยนตร์ตลกสถานการณ์ (Situation Comedies) ต่างๆ ในทุกวันนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ในทางตรงข้าม การจบภาพยนตร์แบบ ปิด / ก้าวหน้า (Close / Progress) ซึ่งเป็นแบบที่สองยอมให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ไม่ได้เป็นไปอย่างที่มันเป็น เมื่อตอนเริ่มเรื่อง (ไม่ว่าจะมีความสุขหรือไม่มีความสุขก็ตาม) อันนี้เสนอว่ามนุษย์สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตของพวกเขาได้ ซึ่งเรื่องดังกล่าวได้ไปสัมพันธ์กับกระบวนการเกี่ยวกับศีลธรรมและความเจริญงอกงาม ซึ่งตัวละครสำคัญฝ่าฟันจนบรรลุผลสำเร็จ

ปกติแล้ว แบบแผนอันนี้เป็นไปในเชิงบวก ตัวละครต่างๆ จะเรียนรู้และกลายเป็นคนที่ดีขึ้นในระหว่างการดำเนินเรื่อง และมันยังเสนอว่า พวกเราสามารถที่จะเคลื่อนไปจากสถานภาพเดิมได้ เมื่อเราดูภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง หรือโทรทัศน์รายการใดรายการหนึ่ง พยายามตัดสินใจว่า มันผลิตซ้ำแบบแผนตอนจบให้เป็นแบบ จบลง / เป็นวงกลม (Closed / Circular), หรือ จบลง / ก้าวหน้า (Closed / Progress) อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่าง

บรรดานักวิจารณ์ภาพยนตร์เสนอว่า ณ ห้วงเวลาอันไม่แน่นอนของสังคมและศีลธรรม ภาพยนตร์เชิงพาณิชย์อาจจะไม่นำเสนอตอนจบที่ได้รับการแก้ไขอย่างหมดจด (Wood, 1986 อ้างถึงใน เขมิกา จินดาวงศ์, 2551) แต่อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งมีการดำเนินเรื่องซึ่งไม่ได้เป็นไปตามแบบแผนธรรมดา เป็นเรื่องปกติที่เราจะพบว่า ตอนจบของภาพยนตร์ประเภทนี้ ทิ้งท้ายเอาไว้ในลักษณะปลายเปิด เพื่อให้ผู้ชมทั้งหลายอยู่กับความรับผิดชอบที่จะกำหนดนิยามความคิดและตำแหน่งของตัวผู้ชมด้วยตัวเอง

ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งมีการดำเนินเรื่องไม่ได้เป็นไปอย่างเดียวกับกระแสหลัก โดยตอนจบมักจะมีลักษณะแบบ เปิด / ไม่ได้แก้ปัญหา (Open / Unresolved) บ่อยทีเดียวอันนี้จะพบได้ในภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) ซึ่งเป็นแบบฉบับอันหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีการปรับตัวในเชิงสติปัญญามากกว่าภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ ภาพยนตร์ศิลปะมักจะเสนอความท้าทายต่อผู้ชม และท้าทายต่อระเบียบกฎเกณฑ์ที่มีบทบาทสำคัญรวมถึงบรรทัดฐานที่ได้รับการยอมรับทางสังคม บ่อยมากที่พวกมันมีเป้าประสงค์ที่จะพูดบางสิ่งบางอย่างซึ่งมีความหมายออกมา และจำนวนมากมีจังหวะก้าวตอนจบในลักษณะเชื่องช้า และใช้วิธีการทางศิลปะอย่างมีสำนึกมากกว่า ตอนจบต่างๆ ของภาพยนตร์ประเภทนี้อาจมีลักษณะคลุมเครือโดยเจตนา ซึ่งเชื้อเชิญให้ผู้ชมทั้งหลายได้คิดอย่างไตร่ตรองเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาได้ดูมา และคิดแก้ปัญหาความหมายต่างๆ รวมทั้งสำรวจถึงสภาวะที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกทางศีลธรรมและสังคมที่เกิดขึ้น

ด้วยเหตุดังนั้น ภาพยนตร์เหล่านี้จึงอาจสะท้อนถึงความไม่แน่นอนของชีวิตจริงที่มีอยู่อย่างมากมาย แน่นอน พวกมันจะไม่ได้ให้คำตอบอะไรแก่เราง่ายๆ และไม่ใช่ภาพยนตร์ที่เราดูแล้วสบายใจหรือรู้สึกอุ่นใจ เรื่อง Happiness, Requiem for a Dream in the Dark เป็นตัวอย่างที่ดีของภาพยนตร์เหล่านี้ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่มั่นคงและท้าทาย เพราะว่ามันไปเกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวกับการก่อกวน ต้องเผชิญกับความยุ่งยากในหนทางที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน โดยไม่มีการนำเสนอตัวละครใดๆ ซึ่งบรรดาผู้ชมทั้งหลายสามารถเข้าไปสัมพันธ์ด้วยได้โดยง่าย

เขมิกา จินดาวงศ์ (2551) ได้ศึกษา การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งเป็นภาพยนตร์นอกกระแส พบว่า ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ มีลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระแสหลัก หากแต่เนื้อหาในภาพยนตร์กลับเป็นลักษณะเปิดที่ไม่ผูกเรื่องราวให้มีปมที่ซับซ้อน ใช้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ทางการด้านแสดงมาก่อน รวมไปถึงการไม่บีบกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม และการถ่ายภาพในภาพยนตร์เป็นลักษณะแบบปล่อยยาว (Long Take) ซึ่งดูคล้ายจะไม่มีเรื่องราวอะไร ไม่ชักจูงให้คนดูเกิดความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่อธิบายการกระทำของตัวละคร และมีการเชื่อมโยงเหตุการณ์โดยปราศจากรูปแบบของจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนซึ่งลักษณะต่างๆที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นเอกลักษณ์พิเศษที่พบได้ในภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์

ตอนจบแบบเปิด ไม่ได้แก้ปัญหา ยังพบได้ในภาพยนตร์แนวหน้า (Avant-garde Film) ภาพยนตร์แนวทดลอง (Experimental) และภาพยนตร์อิสระ (Independent Films) ซึ่งจะไม่ลงไปในรายละเอียดในที่นี้ แต่มันมีความสำคัญที่ควรตระหนักว่า ภาพยนตร์เหล่านี้ดำรงอยู่ในฐานะภาพยนตร์นอกกระแสและเป็นภาพยนตร์ทางเลือก (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2562)

กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิณ และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ (2542, น. 32-33) กล่าวถึง ลักษณะของภาพยนตร์ไว้ว่า ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคในการนำเสนอต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคทางด้านภาพ ทางด้านเสียง และทางการตัดต่อ เพื่อการทำหน้าที่ทั้งหมด 4 ประการ ดังนี้

1) หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) ภาพยนตร์มีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้ผู้รับชมได้รับรู้ในเรื่องที่ต้องการจะเล่า เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้รับชมเข้าใจ และมีความสนใจ ผู้ทำภาพยนตร์ที่ดีควรจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกระดับ

2) หน้าที่ในการสื่อทางอารมณ์ (Emotional Function) ภาพยนตร์ต้องสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับคนดู ไม่ว่าจะอารมณ์ความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียว ความสยดสยองโดยใช้เทคนิควิธีการต่างๆ กันไป เช่น การใช้เสียง การตัดต่อ หรือการใช้เสียงประกอบ

3) หน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด (Intellectual Function) หน้าที่ของภาพยนตร์ในการสื่อสารทางความคิดมีอยู่สองลักษณะ ลักษณะหนึ่งคือ ผู้ทำภาพยนตร์อาจจะแทรกความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญา หรือข้อคิด หรือแง่คิดดีๆ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเนื้อเรื่องและอีกลักษณะคือการกระตุ้นผู้รับชมให้ใช้ความคิดของตนเองโดยคนทำภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตนเองไปให้ทั้งสองลักษณะล้วนกระตุ้นให้ผู้รับชมคิดไม่ใช่แค่รับชมเพียงเพื่อความบันเทิง

4) หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) ซึ่งไม่จำเป็นว่าหน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจนั้นจะต้องเกิดจากภาพเท่านั้น แต่องค์ประกอบจากเสียงดนตรีก็มีส่วนในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ เช่นกัน

จากลักษณะหน้าที่ในภาพยนตร์ดังกล่าว ภาพยนตร์เป็นสื่อศิลปะที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องประเภทหนึ่ง ทั้งทางด้านเทคนิคและสัญลักษณ์ เพื่อทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องราว ซึ่งประกอบด้วยลักษณะการเล่าเรื่อง 7 ประการคือ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) เพื่อทำความเข้าใจในโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง อย่างละเอียดมีความจำเป็นที่เราจะต้องทราบถึงอย่างยิ่งในภาษาทางภาพยนตร์

2.2 แนวคิดภาพยนตร์ตลก (Comedy)

เกอริ่ง (2541, น. 106-110 อ้างถึงใน กฤษณ์ เพชรรัตน์, 2554, น. 20-24) ได้จำแนกภาพยนตร์ตลกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) และ 2) ตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) ซึ่งมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

1) ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) คือ ตลกที่มีการวางโครงเรื่องเอาไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุขตลกเท่านั้นเอง เนื้อเรื่องแทบจะไม่มีความสำคัญอะไรเลย ผู้ที่ทำตลกแนวนี้เชื่อว่ามุขตลกนั้นมีความสมบูรณ์อยู่ในตัวของมันเองแล้ว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) ตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) คือ สำคัญใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น ตลกประเภทนี้รู้จักกันดีในชื่อว่า ซิทคอม (Sitcom)

ความแตกต่างระหว่าง Comedy of Incidents กับ Sitcom ก็คือประเภทแรกเห็นว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัวเอง ส่วนประเภทหลังเห็นว่ามุขตลกเป็นเพียงเครื่องมือหรือแนวทางในการที่จะแสดงออกถึงจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ประเภทแรกเน้นที่มุขตลก ส่วนประเภทหลังใช้มุขตลกเป็นเพียงส่วนประกอบหรือเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิด หากจะนำมาแยกย่อยลงไปอีกจะได้ตลกแบบต่างๆ ดังนี้

1) ตลกล้อเลียน (Parody) มักเกี่ยวกับล้อเลียน จิกกัดบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือล้อเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วยกันเอง ตลกล้อเลียนจัดเป็นภาพยนตร์ตลกที่มีจานวนมากมายที่สุดประเภทหนึ่ง และได้ความนิยมจากคนดูเป็นอย่างมาก

แม็ค เซ็นเน็ตต์ เป็นบิดาแห่ง Parody ซึ่งมีความคิดที่มีอิทธิพลต่อการทำภาพยนตร์ตลกในยุคต่อๆ มาได้ให้ความคิดที่ว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่มีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง ถือว่า แม็ค เซ็นเน็ตต์ เป็นผู้นำภาพยนตร์ตลกประเภท Comedy of Incidents

ถึงแม้จุดมุ่งหมายของ Parody คือเสียงหัวเราะ ทว่าในท่ามกลางเสียงหัวเราะได้มีการศึกษาและการเพิ่มพูนความรู้สึกขึ้น ภาพยนตร์ตลกถือว่าเป็นศิลปะที่ต้องใช้สติปัญญา และความคิด (ในขณะที่เมโลดรามานั้นเน้นที่อารมณ์) นอกจากนั้นตลกแบบ Parody ยังได้ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “การวิพากษ์วิจารณ์เชิงสร้างสรรค์”

2) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มักเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครใดตัวละครหนึ่งซึ่งส่งผลให้ตัวเองหรือตัวละครอื่นเจ็บตัวอย่างตั้งใจและไม่ตั้งใจ

3) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball) เดิมที Screwball เป็นคำที่หมายถึงบุคคลที่ผิดประหลาดหรือวิตถาร หลังจากกลางยุค 1930 เป็นต้นมา Screwball เป็นถ้อยคำที่แพร่หลายในสนามเบสบอลล์ หมายความถึง ผู้เล่นที่แปลกประหลาด หรือการขว้างลูกที่ผิดปกติออกนอกทิศทาง และไม่อยู่ในความคาดหมาย ลักษณะที่ให้ความหมายดังกล่าวได้เข้ามาเชื่อมโยงกับลักษณะเด่นของตัวละครในตลกแบบ Screwball

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตลก Screwball เป็นภาพยนตร์ประเภทที่มีความแตกต่างจากตระกูลอื่นๆ ในแง่ของ “เวลาและสถานที่” ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์สงครามหรือภาพยนตร์แก็งสเตอร์ มักจะมีการกำหนดเวลาและสถานที่ไว้อย่างเฉพาะเจาะจง เพื่อให้มีเหตุการณ์เกิดขึ้น ทว่าตลก Screwball กลับอยู่ในลักษณะตรงข้ามคือไม่มีการกำหนดในแง่ของเวลาและสถานที่

ตลก Screwball มักจะมีเหตุการณ์อยู่ในสังคมที่เจริญแล้ว ตัวละครไม่มีทางออกและจำเป็นปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมและสังคม

ตัวละครในตลกประเภท Screwball มักจะแสดงโดยดารานักแสดงที่มีลักษณะเด่นชัด และมักจะได้บทในแนวทางใกล้เคียงกัน จนดาราบางคนกลายเป็นเครื่องหมาย ของภาพยนตร์แนวนี้

ในการทำความเข้าใจลักษณะของตัวละครเด่นๆ ในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องกระทำโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวตลกในการ์ตูนซึ่งมีลักษณะต่อต้านวีรบุรุษ (Anti-hero) โดยตัวตลกดังกล่าวมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

(1) มีเวลาว่างเหลือเฟือ

(2) ขาดประสบการณ์และไร้เดียงสาแบบเด็กๆ

(3) มีชีวิตอยู่ในเมือง

(4) มีความคับข้องใจ ต้องพบกับอุปสรรคและ

(5) ไม่สนใจในการเมือง

ลักษณะประเภทแรก ภาพยนตร์ตลก Screwball มักจะมุ่งความสนใจไปที่การใช้เวลาว่างในชีวิต (โดยเฉพาะอย่างยิ่งชีวิตตามแบบฉบับสังคมชั้นสูง) ส่วนลักษณะประการที่สองคือตัวละครที่มีความเป็นเด็กอยู่สูงและนำมาซึ่งเหตุการณ์ตลกลักษณะ ประการที่สาม เรื่องราวหรือเหตุการณ์มักอุบัติขึ้นในชุมชนเมือง มีฉากและสถานที่ซึ่งมีลักษณะที่เป็นเมืองอย่างเด่นชัด เช่น ภัตตราคาร ไนต์คลับ ที่ตกแต่งอย่างหรูหรา และที่พักอาศัยแบบชาวเมือง ลักษณะประการที่สี่ คือมีความคับข้องใจและต้องเจออุปสรรค ซึ่งตัวอุปสรรคที่สำคัญคือผู้หญิงและลักษณะประการสุดท้าย ได้แก่ การไม่สนใจการเมือง ตัวละครเอกจะต้องแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของตนไปวันๆ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายหรือการวางแผน มักจะมีปัญหากับการใช้เวลาว่าง (ที่มีอยู่อย่างมากมาย) โดยไม่เข้าไปยุ่งกับการเมือง

4) มุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist Comedy) ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวมักจะมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับแนวความคิดทางการเมือง โดยเฉพาะตัวละครเอกจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความคิดทางการเมืองตามแบบอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นตลกที่มีรากฐานมาจากความ

ตื่นตัวและการสั่งสมแนวคิดประชาธิปไตยอย่างแท้จริง มุขตลกล้อเลียนการเมืองมักจะมีเนื้อหาว่าด้วยความรักชาติ การรักในถิ่นฐานที่อยู่อาศัยการรวบรวมตัวกันเพื่อสู้กับปัญหา การให้ความสนใจเรื่องของความเป็นพลเมือง สิทธิ และเสรีภาพ

5) มุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย (Black Humour) มักแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเหน็บแนม ความตายความเจ็บปวดหรือการแสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินลักษณะความเป็นจริง และนอกเหนือจากความตายซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของมุขตลกแบบ Black Humour แล้วนั้น ความว่างเปล่าและไร้แก่นสารก็เป็นประเด็นสำคัญที่มีการกล่าวถึงในภาพยนตร์ การแสดงถึงชีวิตของบุคคลที่ไร้แก่นสาร และมีลมหายใจอยู่ท่ามกลางสังคมที่ว่างเปล่าและไร้สาระ ความเหลวไหลไร้สาระมักจะนาเสนอผ่านทางความสับสน ไร้ระเบียบและสิ่งที่มีแต่ความบกพร่อง และยังชอบหยิบยกเอาสงครามมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเนื่องจากสงครามเป็นสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบที่จะแสดงถึงภาพการต่อสู้แข่งขันเพื่อการมีชีวิตอยู่ในสังคม มีการใช้สงครามเป็นภาพสะท้อนและภาพเชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงการต่อสู้ในชีวิต ในสายตาของมุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย (Black Humour) ถือว่าสงครามเป็นสิ่งที่หาสาระอันใดมิได้ และชีวิตก็หาสาระมิได้เช่นเดียวกัน

6) มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) เป็นประเภทที่มีลักษณะเด่นชัดที่สุดในบรรดาภาพยนตร์ตลกด้วยกัน องค์ประกอบที่สำคัญยิ่งของตลก มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) คือผู้แสดงนำ ถือว่าเป็นตลกที่ให้ความสำคัญแก่รูปลักษณ์ของนักแสดงเป็นอย่างยิ่ง รูปร่าง หน้าตา ท่าทางและการแต่งการจะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นและตลก นอกจากนั้นการที่ผู้แสดงเป็นจุดเด่นเลยมีผลทำให้นักแสดงที่มารับบทจำเป็นต้องมีชื่อเสียง และลักษณะที่ชัดเจนกลมกลืนกับแนวทางของภาพยนตร์ กล่าวคือ ต้องมีความเป็น “ตัวตลก” เหมือนบทบาทที่ได้รับ ชาร์ลี แชปปลิน เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด และยอดดาวตลกผู้นี้ถือว่าเป็นราชาแห่ง Clown Comedy

มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) มักจะเน้นที่ตลกทางด้านรูปที่ได้ผลโดยทางสายตา ดังนั้นมุขตลกจึงมักจะเป็นการแสดงออกทางร่างกายและท่าทาง อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมักจะเป็นจะเป็นไปในทำนองนี้ทั้งสิ้น นอกจากนั้นลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของตัวละครในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้ ก็คือเป็นพวกร่อนเร่หรือชอบเดินทางได้ก่อให้เกิดผลสืบเนื่องหลายประการด้วยกัน ประการแรกทำให้ตัวละครมีช่องทางในการพบพานกับเหตุการณ์ สถานที่ต่างๆ อันนำมาซึ่งความตลก ประการที่สองการวางตัวตลกไว้ในสถานการณ์ที่ตัวตลกนั้นไม่มี

ความคุ้นเคย ก่อให้เกิดความตลกที่ต่อเนื่อง และเป็นจุดเริ่มต้นสาหรับการล้อเลียน ประการที่สาม การเดินทางท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆ ทำให้ต้องมีการเพิ่มตัวละครสมทบเข้ามา เพื่อรองรับเหตุการณ์และช่วยให้อารมณ์ขันมากมายและหลากหลายยิ่งขึ้น

ในสมัยโบราณนักปรัชญากรีกอย่างอริสโตเติล (Aristotle) แบ่งละครในตำรา Poetics ออกเป็น 2 ประเภท คือเรื่องเศร้ากับเรื่องตลก โดยเขาเชื่อว่าความขบขันของตลกมาจากความเหลวไหล ที่เป็นผลมาจากความผิดพลาด อธิบายไว้ว่า “ตลก (Comedy) เป็นการลอกเลียนแบบลักษณะนิสัยที่เลว ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับความไม่ดีไปเสียหมด ทว่าเกี่ยวข้องกับสิ่งที่น่าหัวเราะในแง่ความเสื่อมเสียหรือวิปริต จึงเรียกสิ่งนี้ว่า เป็นความผิดหรือวิปริตที่ไม่ก่อให้เกิดความทุกข์หรือพินาศ ดังเช่นใบหน้าที่ชวนขัน บางครั้ง อาจดูน่าเกลียด บิดเบี้ยว แต่ไม่ทาให้เกิดทุกข์” (Stott, 2005, p. 19)

ในขณะที่ซิเซโร (Cicero) นักปรัชญาคนสำคัญในยุคโรมัน ได้กล่าวถึงเรื่องตลกไว้ในงานเขียนของเอลิอัส โดนาตุส (Aelius Donatus) ว่า “ตลกเป็นเรื่องที่ว่าด้วยกิจการส่วนตัวและส่วนรวม โดยปราศจากเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิต เรื่องตลกเป็นเหมือนการล้อเลียนชีวิต เป็นกระจกสะท้อนธรรมเนียมต่างๆ และจินตนาการของความจริง” (เมธา เสรีธนาวงศ์, 2539)

อย่างไรก็ตามในยุคกรีกโบราณการแสดงละครประเภทตลก นอกจากจะสร้างเสียงหัวเราะแล้ว การแสดงประเภทนี้ จะต้องมีตอนจบอย่างมีความสุข (Happy Ending) ต่อมาการแสดงตลกนอกจากเหตุผลเพื่อเสียงหัวเราะแล้วเป็นการแสดงเพื่อเสียดสี (Satire) ทั้ง สังคม การเมือง และการแสดงตลกเสียดสี (Satire) และการแสดงตลกเสียดสีการเมือง (Political Satire) ใช้ลีลาการประชดประชันเพื่อสะท้อนภาพบุคลหรือสถาบันสังคมว่าช่างน่าขำขันหรือผิดแปลก ตลกแบบSatire เป็นประเภทหนึ่งของตลกแบบ Parody ซึ่งถูกหยิบยืมลักษณะมาจากตลกประเภท Art Work หรือ Text ทว่ามีลีลาประชดประชนเสริมสร้างความแตกต่าง

2.3 แนวคิดภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ (Art) เป็นวัฒนธรรม (Culture) และเป็นสื่อสารมวลชน (Mass Communication) ในรูปแบบของสื่อมวลชน (Mass Media) อย่างหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทในการสื่อสารหรือนำสาร (Message) อันได้แก่ ข้อมูล เรื่องราว ความรู้ ความหมาย ความคิด ตลอดจนอารมณ์

ความรู้สึกต่างๆ ไปสู่ผู้ชม ภาพยนตร์สามารถสื่อสาร เข้าถึง และทำความเข้าใจกับผู้คนได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคมและทุกวัฒนธรรมได้ แม้แต่กระทั่งคนที่อ่านหนังสือไม่ออก หรือมีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ภาษา หรือวัฒนธรรม ก็สามารถเข้าใจเรื่องราว ความหมาย และซึมซับเอาอารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ด้วยภาพยนตร์นั้นสื่อสารหรือสื่อความหมายเป็นภาษาสากล โดยใช้ภาพ (Image) และเสียง (Sound) เป็นหลัก

2.3.1 ภาษา (Language)

เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหรือสื่อความหมาย (Meaning) ซึ่งกันและกัน ซึ่งภาษาที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) วัจนภาษา (Verbal Language) หมายถึง ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ที่ออกเสียงหรือเขียนเป็นพยางค์ เป็นถ้อยคำ หรือเป็นประโยคที่มีความหมายสามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด คำสนทนา ข้อความ ฯลฯ

2) อวัจนภาษา (Non-verbal Language) หมายถึง ภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยคคำพูด หรือการเขียนเป็นตัวอักษร คำ หรือข้อความแต่สามารถสื่อความหมาย เกิดความรู้สึก และความเข้าใจ เช่น การใช้สีหน้า ท่าทาง หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

2.3.2 ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

เป็นภาษาที่ใช้ทั้ง วัจนภาษา และ อวัจนภาษา โดยผ่านกระบวนการตีความหมายทางการสื่อสาร ทั้งจากผู้ส่งสารและผู้รับสารซึ่งมีผู้ให้ความหมายของภาษาภาพยนตร์ ได้ดังนี้

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film semiologist) ชาวฝรั่งเศส ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์นั้น "ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว" (Monaco, 1981, p. 127)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารถ่ายทอดเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจ ในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้นั้นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) แต่ภาษาภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาษาทั่วไป และไม่ได้ใช้หลัก ไวยกรณ์

เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไปในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย เช่นเดียวกับภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ฯลฯ หากแต่ภาพยนตร์มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง

จากแนวคิดของ Metz นั้น ถือว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง (Film is not a true language) แต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976, p. 219) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญศาสตร์ (Semiologist) นั้น มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของ สัญลักษณ์ (Signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมายหรือ วากยสัมพันธ์ (Syntax) (Monaco, 1981, p. 140) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไปที่ทำการเลือกและรวมส่วนที่เล็กที่สุดของของหน่วยภาษา (Phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา (Morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์จะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (Images and Sounds) ต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์เกิดเป็นรูปประโยคทางภาษาสัญลักษณ์ (Syntagmas) การปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยหรือองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง (Units of Narrative Autonomy) (Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992, p. 37) จากหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง เมื่อนำหลายๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสาระและความบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวถึงในทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง

2.3.3 องค์ประกอบของภาพยนตร์ (Elements of Film)

ในภาษาปกติ ใช้คำหลายๆ คำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยค เพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของการเล่าเรื่อง (Units of Narrative Autonomy) หลายๆ หน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่ง อาจแทนด้วย หนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลายๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็นหนึ่งช็อต (Shot) เมื่อนำช็อตหลายๆ ช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่อง สัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (Scene) เมื่อนำหลายๆ ซีน (Scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า หนึ่งองค์ หรือ หนึ่งซีเคว้นซ์ (Sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีเคว้นซ์หลายๆ ซีเคว้นซ์ มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วน ตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ ซึ่งในการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหรือองค์ประกอบดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

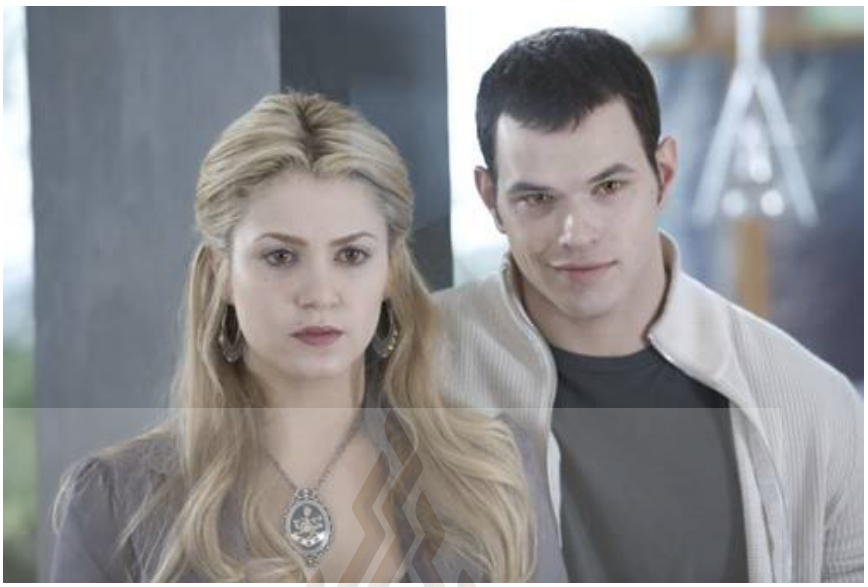
1) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) การจัดแสงและเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลัวจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่างๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง และการกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสงและเงาที่ดี จะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์ได้อย่างดียิ่ง

พื้นฐานการจัดแสงในภาพยนตร์นั้น มักจะใช้หลักการจัดแสงแบบสามจุด (Three-point Lighting) คือ แสงหลัก (Key Light) แสงรองหรือแสงลบเงา (Fill or Base Light) และแสงด้านหลัง (Back Light) จัดร่วมกัน แต่อาจจัดเพียงแหล่งแสง 2 แหล่ง หรือแหล่งแสงเดียวก็ได้ การจัดแสงหรือชนิดของไฟที่แตกต่างกัน จัดขนาดหรือปริมาณหรือค่าของแสง หรือจัดทิศทางของแสงแบบต่างๆ จะสื่อความหมาย นัยยะ ที่แตกต่างกันด้วย เช่น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.1 การจัดแสดงแบบ Three-point ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight

ที่มา: Mthai, 2008



รูปที่ 2.2 การจัดแสดงแบบ High Key Lighting ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight
ที่มา: Mthai, 2008

รูปที่ 2.3 การจัดแสดงแบบ Low Key Lighting ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight
ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1.1) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) คือ การจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของรูปที่ดูสบายบางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึม จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภท ดราม่า ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน

1.2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) คือ การจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึมทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์มนัวร์ (Film Noir) จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก

1.3) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ประธาน (Subjects) ของภาพ เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุต่างๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์ ทำให้มีความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป โดยการจัดแสงหลัก (Key Light) ส่องในทิศทางหรือทำมุมองศากับประธานของภาพในมุมที่แตกต่างกันออกไป จะมีผลทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย เช่น การจัดแสงมาจากด้านข้าง (Side Light) จะแสดงความรู้สึกว่าผู้แสดงมีความซ่อนเร้นปิดบัง การจัดแสงมาจากด้านบน (Up Light) จะแสดงความรู้สึกลึกลับน่าเกรงขาม จัดแสงมาจากด้านล่าง (Down Light) จะแสดงความน่าสะพรึงกลัว แต่หากจัดแสงมาจากด้านหน้า (Front Light) จะแสดงความรู้สึกปกติทั่วไป หากมีการปรับมุม (Angle) หรือองศาของทิศทางของแสงแตกต่างออกไป อารมณ์ความรู้สึก การสื่อความหมาย หรือนัยยะก็จะซับซ้อนและแตกต่างกันออกไปมากขึ้น

รูปที่ 2.4 การจัดแสงแบบ Up Light ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight

ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.5 การจัดแสงแบบ Side Light ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight

ที่มา: Mthai, 2008

รูปที่ 2.6 การจัดแสดงแบบ Down Light ในภาพยนตร์เรื่อง 30 Days of Night

ที่มา: Mthai, 2008

รูปที่ 2.7 การจัดแสดงแบบ Front Light ในภาพยนตร์เรื่อง 30 Days of Night

ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) องค์ประกอบด้านสี (Color) สีมีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ที่สามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่างๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่

2.1) สีที่เกิดจากฉาก คือ สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้อง สีของผ้าม่านตกแต่งห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้ สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ หรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้นๆ

รูปที่ 2.8 สีที่เกิดจากฉาก จากภาพยนตร์เรื่อง Hero

ที่มา: Yimou, 2002

รูปที่ 2.9 สีที่เกิดจากการจัดแสง จากภาพยนตร์เรื่อง Video Clip

ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.10 สีที่เกิดจากเทคนิคพิเศษทางภาพ จากภาพยนตร์เรื่อง
Harry Potter And The Half-Blood Prince
ที่มา: Mthai, 2008

2.2) สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ

2.3) สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จาการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือ การแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) ฯลฯ การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสันที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

3) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง (Still Photo) ด้วยภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่เกิดจากกระบวนการการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์มภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกได้ทั้งสิ่งที่เคลื่อนไหวและสิ่งที่หยุดนิ่ง และเมื่อนำมาฉายผ่านระบบการฉายของเครื่องฉายภาพยนตร์ รูปที่ปรากฏจะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวตามที่บันทึกไว้ และผู้ชมสามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยหลักการภาพติดตา (Persistence of Vision)

ภาพยนตร์ที่ฉายปรากฏบนจอ เพื่อเล่าเรื่องราว สื่อความหมายอย่างสมบูรณ์สวยงามได้นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ซึ่งจะต้องทำการจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) ให้ออกมาอย่างมีศิลปะ สวยงาม เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีหลักการดังนี้

3.1) องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot) คือ การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (Frame) ให้สวยงามและสื่อความหมายเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในหนึ่งช็อต (Shot) คล้ายกับหลักการการจัดองค์ประกอบภาพของการถ่ายภาพนิ่งทั่วไป แต่ภาพยนตร์นั้นต้องถ่ายภาพเคลื่อนไหวซึ่งมีทั้งสิ่งที่ถูกถ่ายเคลื่อนไหวและกรอบภาพ หรือกล้องมีการเคลื่อนที่ ดังนั้นการจัดองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

(1) พื้นที่และตำแหน่งการจัดวางตัวแสดงในกรอบภาพ เช่น จัดวางตำแหน่งผู้หญิงแก่ยืนด้านขวามือค่อนเข้ามาทางตรงกลางกรอบภาพ ศีรษะอยู่ในพื้นที่ด้านบนของกรอบภาพ จัดวางเด็กผู้หญิงตัวน้อยนั่งร้องไห้อยู่ติดมุมซ้ายด้านล่างของภาพ เป็นการแสดงความหมายสื่อถึงความสำคัญ ความเหนือกว่าของหญิงชราและความต้อยต่ำด้อยค่าของเด็กผู้หญิง ฯลฯ เป็นต้น

(2) พื้นที่และตำแหน่งการเคลื่อนไหวของสิ่งที่อยู่ในกรอบภาพ เช่น ตำแหน่งของหญิงแก่เปลี่ยนไป โดยเดินขยับไปหาเด็กหญิง โน้มตัวและนั่งลงปลอบใจเด็กหญิง เป็นการแสดงความหมายสื่อถึงความเท่าเทียมกันของหญิงชราและเด็กผู้หญิง ฯลฯ เป็นต้น

(3) พื้นที่และตำแหน่งการเคลื่อนที่ของกรอบภาพหรือกล้อง เช่น กรอบภาพเคลื่อนที่โดยการเคลื่อนที่เข้าหาเด็กหญิงในระยะใกล้ขนาดครึ่งตัว เป็นการแสดงความหมายสื่อถึง เปลี่ยนการให้สำคัญ การให้ความสนใจพุ่งมายังเด็กผู้หญิง แทนที่หญิงชรา ฯลฯ เป็นต้น

(4) พื้นที่นอกกรอบภาพ (Off-frame) เช่น การให้พื้นที่นอกกรอบภาพ สามารถใช้สื่อความหมาย อารมณ์ หรือนัยยะสำคัญไว้นอกกรอบรูปที่ผู้ชมไม่เห็นได้ เช่น การซ่อนตัวแสดง หรือมีตัวแสดงหรือเหตุการณ์ที่ไม่คาดถึงไว้ เพื่อสร้างความลึกลับ สร้างความตื่นเต้นความหวาดกลัวให้เกิดแก่ผู้ชม ซึ่งตัวแสดงหรือเหตุการณ์เหล่านั้นอาจจะเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้นก็ได้ เช่น เมื่อกรอบภาพจับอยู่ที่เด็กหญิง เด็กหญิงใช้สายตามองผ่านไปยังพื้นที่ด้านใดด้านหนึ่งจนออกนอกกรอบภาพ แสดงสีหน้าอารมณ์หวาดกลัว เป็นการแสดงความหมายสื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่า จะต้องมีหรืออาจจะมีเหตุการณ์ หรือบางสิ่งบางอย่างปรากฏขึ้นมาจากทางด้านนั้น ฯลฯ เป็นต้น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.11 การให้พื้นที่นอกกรอบภาพ (Off-frame)
จากภาพยนตร์เรื่อง P2 ลานสยองจ้องเชือด
ที่มา: Mthai, 2008

และ Mamer (1999) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์และถ่ายทำภาพยนตร์(Creating the Shots) โดยสื่อสารผ่านภาษาของกล้อง (The Language of the Camera) สามารถอธิบายได้ดังนี้

3.2) ระยะของภาพ (Proxemics) คือ ระยะที่ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน (Proximity) ระหว่างกล้องกับสิ่งที่จะถ่าย เช่น ระยะห่างของกล้องกับคนที่จะถ่ายขนาด 10 เมตร เราจะได้ภาพคนเต็มตัว ระยะห่างของกล้องกับคนที่จะถ่ายขนาด 5 เมตร เราจะได้ภาพครึ่งตัว หรือระยะห่างของกล้องกับคนที่จะถ่ายขนาด 1 เมตร เราจะได้ภาพคนเฉพาะใบหน้า ฯลฯ เป็นต้น

ระยะของภาพ (Proxemics) ไม่ได้หมายถึงขนาดของกรอบภาพ (Frame Size) เนื่องจากขนาดกรอบภาพหรือฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายนั้นคงที่ สิ่งที่ถ่ายจะดูใหญ่ หรือเล็ก หรือมีขนาดเท่าไหร่นั้น จะขึ้นอยู่กับระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่จะถ่าย และขึ้นอยู่กับการใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสแตกต่างกัน เพื่อการถ่ายภาพให้ได้ภาพขนาดแตกต่างกันในขณะที่ระยะห่างของกล้องและสิ่งที่จะถ่ายคงเดิม เช่น การใช้เลนส์เทเลโฟโต้ หรือเลนส์ซูมที่สามารถเปลี่ยนระยะภาพได้ ฯลฯ เป็นต้น ซึ่ง Mamer กล่าวว่า ในช็อต (Shot) การถ่ายภาพยนตร์นั้น จะประกอบด้วยลักษณะภาพพื้นฐานอยู่ 3 ลักษณะ คือ

(1) ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS ภาพระยะไกล เป็นรูปที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจ

กินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า

(2) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากสุดอันหนึ่งภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)

(3) ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU เป็นรูปที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

รูปที่ 2.12 ลักษณะของระยะภาพไกล (LS) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar

ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 2.13 ลักษณะของระยะภาพปานกลาง (MS) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar

ที่มา: Mthai, 2008

รูปที่ 2.14 ลักษณะของระยะภาพใกล้ (CU) จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar

ที่มา: Mthai, 2008

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ซึ่งระยะของภาพจะสื่อถึงความสนใจ ความใส่ใจ หรือความสำคัญที่มีมากน้อยของสิ่งที่ถ่ายตามระยะความห่าง นอกจากนี้ ยังสามารถแบ่งแยกย่อยเป็นระยะภาพต่างๆ ได้อีกหลายระยะภาพ เช่น ภาพระยะไกลพิเศษ (Extreme Long Shot) หรือ ELS อาจรูปที่แสดงอาณาเขตกว้างใหญ่ หรือแสดงความยิ่งใหญ่ ความสำคัญของฉาก เรียกว่า Establishing Shot, ภาพระยะใกล้พิเศษ (Extreme Close-up Shot) หรือ ECU ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งระยะรูปที่แตกต่างกันจะสื่อความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย

3.3) มุมภาพ (Camera Angles) คือ การถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดทิศทาง ระดับ หรือทำมุม องศา กับตัวแสดงหรือสิ่งที่จะถ่ายทำในองศาหรือลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งก็จะมีผลทางอารมณ์และการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วย เช่น

(1) ภาพมุมระดับสายตา (Eye-level Shots) เป็นรูปที่ถ่ายระดับสายตาปกติ จะสื่อความหมายปกติทั่วๆ ไปตามบทบาทการแสดง

(2) ภาพมุมต่ำ (Low-angle Shots) เป็นรูปที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึงความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขาม ฯลฯ

(3) ภาพมุมสูง (High-angle Shots) เป็นรูปที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำ ไม่น่าสนใจ ฯลฯ เป็นต้น

(4) ภาพแทนสายตานก (Bird's-eye View) เป็นรูปที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก ทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำ ไม่น่าสนใจยิ่งขึ้นหรืออาจเพียงแสดงอาณาเขตและรายละเอียดเล็กๆ ซับซ้อนที่มีมากมาย ฯลฯ เป็นต้น

(5) ภาพแทนสายตาหนอน (Worm's-eye View) เป็นรูปที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพแทนสายตานก คือ เป็นรูปที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก เงยกล้องขึ้นทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความหมายถึงความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขามอย่างมากหรืออาจเป็นเพียงการแสดงมุมมอง หรือมุมรูปที่แปลกใหม่ ฯลฯ เป็นต้น

นอกจากนี้แล้ว ยังมีมุมภาพอีกหลายลักษณะที่จะใช้ในการสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวในภาษาของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป

3.4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) คือ การเคลื่อนที่กล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง หรือตำแหน่งกล้องอยู่กับที่แต่เปลี่ยนแปลงมุมมองของกล้องหรือกรอบภาพไปอีกตำแหน่งหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพ มุมมอง เรื่องราว ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราว มีชีวิต มีแง่มุมและรายละเอียดที่น่าสนใจ มากกว่าวางมุมกล้องถ่ายนิ่งๆ (Fix) ต่อเนื่องยาวๆ ได้แก่

(1) การกวาดภาพแนวนอน (Paning) เป็นการส่ายกล้องหรือกวาดภาพไปในแนวนอน โดยตั้งขากล้องอยู่กับที่ รูปที่ผู้ชมเห็นจากการกวาดภาพ สื่อถึงการติดตามการแสดงของสิ่งที่ถ่ายหรือเปิดเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ต่อเนื่องนอกกรอบภาพ สามารถกวาดภาพได้ทั้งการกวาดภาพไปทางซ้าย (Pan Left) และการกวาดภาพไปทางขวา (Pan Right)

(2) การกวาดภาพแนวตั้ง (Tilting) เป็นการส่ายกล้องหรือกวาดภาพไปในแนวตั้ง โดยตั้งขากล้องอยู่กับที่ การกวาดภาพมี 2 ลักษณะคือ แบบกวาดภาพขึ้น (Tilt Up) และแบบกวาดภาพลง (Tilt Down) รูปที่ผู้ชมเห็นจากการกวาดภาพแบบนี้ จะสื่อความรู้สึกถึงการติดตามการเคลื่อนที่ของนักแสดง ความรู้สึกถึงความสูง ความน่ากลัว ความหวาดเสียว เป็นต้น

(3) การเคลื่อนกล้อง (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางต่างๆ เช่น เคลื่อนกล้องเข้าหรือออกจากวัตถุหรือตัวแสดง หรือเคลื่อนกล้องไปทางซ้ายหรือขวาของวัตถุหรือตัวแสดง อาจจะเรียกว่า การดอลลี่ (Dolly) ก็ได้ การแทรคใช้ในการติดตามนักแสดง หรือเป็นการให้ความสำคัญมากหรือน้อยกับอารมณ์ของนักแสดง และเป็นการรักษาอารมณ์ของผู้ชมและเรื่องราวให้ต่อเนื่อง

(4) การใช้เครนถ่าย (Craning) การใช้กล้องติดตั้งอยู่บนอุปกรณ์ที่เรียกว่า เครน ซึ่งมีลักษณะคล้ายรถปั้นจั่น จะทำให้สามารถเคลื่อนกล้องไปยังทิศทางและมุมมองศาต่างๆ ได้อย่างอิสระและต่อเนื่อง รูปที่ได้จากการเครนจะให้ความรู้สึกน่าสนใจและสร้างมุมมองที่แปลกใหม่จากระยะรูปที่กำลังเปลี่ยนไปได้อย่างต่อเนื่องให้แก่ผู้ชม

(5) การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) เป็นการเคลื่อนกล้องที่มีความเป็นอิสระ ต่อเนื่อง ภาพอาจเคลื่อนไหวไปมา สามารถเคลื่อนกล้องติดตามผู้แสดงได้อย่างต่อเนื่อง หลากหลายมุมภาพ เช่น ฉากที่ต้องการความตื่นเต้น ระทึกใจ การถือกล้องถ่าย จะให้อารมณ์และความรู้สึกสมจริง เหมือนว่าผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบภาพและลักษณะภาพอื่นๆ ที่จะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้อีกหลายลักษณะ เช่น ใช้เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effects) ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) การใช้ฟิลเตอร์สีหรือสร้างภาพแบบต่างๆ สวมหน้ากล้อง การเปลี่ยนระยะโฟกัส รวมทั้งการเลือกใช้ฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะต่าง ฯลฯ เป็นต้น

4) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) นอกจากภาพยนตร์ จะมีภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังมีเสียงซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่ง เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่

ภาพไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนเต็มที่เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่

4.1) เสียงในบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ เสียงแสดงอารมณ์ของตัวแสดง รวมทั้ง เสียงบรรยาย (Narration) ต่างๆ

4.2) เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูด เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งจบ ได้แก่ เสียงจริงที่ที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เช่น เสียงฝีเท้าม้าวิ่ง เสียงรถยนต์วิ่ง เสียงลากสิ่งของ ฯลฯ เป็นต้น หรือเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เช่น เสียงลมพัด เสียงกลองเพลในระยะไกล รวมทั้งเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เพื่อความสมบูรณ์และอารมณ์ของภาพยนตร์ เช่น เสียงชกต่อย เสียงหักกระดูก เสียงระเบิด เสียงปีศาจ ฯลฯ เป็นต้น

4.3) เสียงดนตรี (Music) เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดง ใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมาย อารมณ์ และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพนั้น คือ การนำปัจจัยต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน เดิมในภาษาฝรั่งเศส เรียกว่า Montage แต่ปัจจุบันนิยมเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Editing หรือ Cutting การตัดต่อและลำดับภาพ ก็คือ การนำเอาภาพและเสียงต่างๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องราวที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยปกติแล้ว มักจะตัดต่อและลำดับภาพตามที่บทภาพยนตร์ระบุบ่งบอกไว้เป็นหลักการตัดต่อและลำดับภาพ เสมือนเป็นการเขียนเรียบเรียง จัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้เป็นรูปประโยค (Sytax) โดยคำนึงถึง โครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงรูปที่ได้จากการถ่าย (Footages) มาประกอบร่วมกันในลักษณะต่างๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การจางภาพ (Fade) การจางซ้อนภาพ (Dissolve) และการกวาดภาพ (Wipe) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ อันมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกัน ประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพนั้นมีประเภทหลัก 2 ประเภทและยังแยกย่อยออกไปอีกหลายประเภท ดังนี้

5.1) การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) เป็นแบบที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่าง ช็อตต่อช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่งการแสดง ทิศทางการมอง เวลา และ พื้นที่ ฯลฯ อันจะช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ต่อเนื่องและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายซึ่งมีรูปแบบที่นิยมใช้ดังนี้

(1) การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) โดยการนำ เหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่า มาตัดสลับเข้าด้วยกัน เพิ่มความน่าสนใจ น่าติดตาม สื่อถึงความขัดแย้ง เปรียบเทียบลักษณะของผู้แสดงหรือเหตุการณ์ และสร้างความรู้สึกตื่นเต้นแก่ผู้ชม

(2) การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) เป็นการตัดต่อและลำดับที่นิยมใช้ในภาพยนตร์สไตล์สมัยใหม่ (New Wave) หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการสร้างอารมณ์และความรู้สึกพิเศษ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ได้

5.2) การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) เป็นการตัดต่อและลำดับรูปที่ไม่ได้คำนึงความต่อเนื่องของแอคชั่นนักแสดง มักนิยมใช้ในภาพยนตร์ข่าว (Newsreels) หรือภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ซึ่งภาพหรือ ช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยาย (Narrative) เพื่อการสร้างความต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่างๆ มาประกอบเชื่อมโยงกัน ในภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) มักจะเห็นในบางส่วน เช่น ในการบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเปิดเรื่อง หรือเสริมเรื่องราวในบางช่วง ฯลฯ เป็นต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ภาษาในภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing), องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows),องค์ประกอบด้านสี (Color), องค์ประกอบด้าน การถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography), องค์ประกอบด้านเสียง (Sound), องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วีระยุทธ ทรัพย์ประเสริฐ และฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค (2559) ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี ผู้กำกับที่มีผลงานโดดเด่นมากในปัจจุบัน การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาจำนวน 6 เรื่อง สำหรับเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์นั้นพิจารณาจากความสำเร็จในเชิงคุณภาพของภาพยนตร์ อันได้แก่การรับรางวัล การได้รับการยกย่องในวงกว้าง หรือการได้รับคัดเลือกให้ไปฉายในเทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ

ผลจากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องมีลักษณะร่วมกันดังนี้ 1) โครงเรื่อง ส่วนใหญ่มีวิธีการเล่าเรื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) 2) ความขัดแย้งมีการนำเสนอความขัดแย้ง 2 ลักษณะ คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม 3) ตัวละครส่วนใหญ่ที่พบมี 2 ประเภท คือ ตัวละครที่มีลักษณะตายตัว กับตัวละครที่มองเห็นได้รอบด้าน 4) แก่นเรื่อง มักเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชนชั้นล่างและชนชั้นกลางในสังคมไทย 5) ฉากมักมีการนำเสนอฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ซึ่งอิงอยู่กับยุคสมัยตามเนื้อเรื่อง 6) สัญลักษณ์มักปรากฏในรูปของสัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง และ 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ส่วนใหญ่พบได้ 2 ประเภทคือ การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุรุษที่ 1(The first-person Narrator) และการเล่าเรื่องแบบรอบรู้รอบด้าน (The Omnisciene Narrator)

ฉัตรีญาณ์ ทวีทุน (2555) ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย

การศึกษาของ ฉัตรีญาณ์ ทวีทุน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ซึ่งมีอัตลักษณ์ของผี ในแต่ละหัวข้อ โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เป็นกรอบในการวิเคราะห์ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย ซึ่งผลการวิจับพบว่า (ข้อ 1) การวิเคราะห์เนื้อหาอัตลักษณ์ของตัวละครผี ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย จากเรื่อง ห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ พบว่า ตัวละครผีที่เป็นตัวละคร ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีอัตลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วๆไป คือ 1) การแต่งกาย คือ ไม่สวมใส่เสื้อผ้า ใส่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เสื้อผ้าเก่าที่มีคราบเลือดติดอยู่ 2) การแสดงออกทางท่าทางกริยา คือ ไร้อารมณ์ความรู้สึก มีนาเสียงโหยหวน กรีดร้อง แสดงออกถึงความเจ็บปวดและความโกรธแค้น 3) รูปร่างและลักษณะทางร่างกาย คือ มีร่างกายที่สูงแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วๆ ไป และมีสีผิวที่ซีด นัยน์ตาดุร้ายแข็งกร้าว (ข้อ 2) ความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย พบว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน สามารถบอกได้ว่าตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหงและภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ คือ ตัวละครผีที่มีลักษณะอัตลักษณ์เดียวกัน และเหมือนกับภาพยนตร์ผีของประเทศไทยเรื่องอื่นๆ ในอดีตเนื่องจากลักษณะทางรูปลักษณ์ของตัวละครผีในด้านภายนอกที่มักจะมีสีซีด มัวหมอง ไม่สามารถเห็นได้ชัด หรือมีการแสดงทางอารมณ์ที่โกรธแค้นดุดัน และหึงหวง ออกมาให้เห็นอยู่เสมอ แต่ทั้งนี้จะมีข้อแตกต่างกันอยู่บ้างในเรื่องของวิธี การดำเนินเรื่อง และเทคนิคที่จะช่วยทาให้ภาพยนตร์ผีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าสอดคล้องกับแนวคิดทางสัญญะที่ได้อธิบาย ถึงลักษณะ ของมายาคติหรือความเชื่อดั้งเดิมที่ Barthes ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายที่ผ่านทางมายาคติ หรือความเชื่อดั่งเดิมเป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบาย หรือทาให้เกิดความเข้าใจ ในธรรมชาติ หรือความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรมพิสูจน์ไม่ได้ เพราะหากพิสูจน์ได้ก็จะเป็น ความจริง (Reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อสนองต่อความต้องการ และ ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมมายาคติมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต และความตาย คน และพระเจ้า ความดี และความชั่วร้าย โดยการตีความหมายแฝง และมายาคตินั้นเป็นช่องทางสำคัญที่มี ปฏิสัมพันธ์ ระหว่างสัญญะกับผู้ใช้สัญญะ หรือวัฒนธรรมอย่างมาก

วันณุ พูลสมบัติ (2555) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ ระหว่างปี ค.ศ. 1990 ถึง 2010

การศึกษาของ วันณุ พูลสมบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาลักษณะของภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้และความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางสังคมอเมริกัน ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ที่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ระหว่าง ปี ค.ศ.1990 ถึง 2010 สามารถหาชมได้ในประเทศไทย จำนวน 17 เรื่อง

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ลักษณะของตัวละครพระเอกและนางเอกเป็นส่วนสำคัญที่สุดของภาพยนตร์ประเภทนี้จะขาดฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไปไม่ได้ โดยหัวใจหลักอยู่ที่ความแตกต่างทางด้าน เพศ ซึ่งกำหนดให้ตัวละครสองฝ่ายมีความขัดแย้งกัน ทั้งความแตกต่างจากลักษณะทางกายภาพ ลักษณะ

นิสัย ลักษณะทางสังคม สถานภาพหรืออาชีพ ทว่าความขัดแย้งนั้น ถูกทำลายโดยความ เชื่อมั่นแห่งรัก ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยเฉพาะของตัวละครในภาพยนตร์ประเภทนี้

ลักษณะเนื้อ หาในภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ จะมีแก่นความคิดที่เหมือนกันคือแสดงถึงอำนาจของความรักที่มิอาจขวางกั้น อุปสรรคใดๆได้ และจบลงด้วยบทสรุปเดียวกันคือความสุขสมหวังในความรัก แต่อาจจะมีวิธีการนำเสนอเนื้อเรื่องที่แตกต่างกัน มีการผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์ตลกและภาพยนตร์รัก โดยยึดเอาภาพยนตร์ตลกแบบ Screwball Comedy เป็นหลัก อาจจะมีการผสมผสานภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ เช่นภาพยนตร์ชีวิต หรือภาพยนตร์แฟนตาซี เพื่อสร้างความน่าสนใจและความหลากหลายให้กับผู้ชม

ในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ กับบริบททางสังคม ภาพยนตร์ประเภทนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของสภาวะทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคมที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนในสังคมอเมริกัน ผ่าน เนื้อเรื่องและความคิดของตัวละคร รวมถึงสะท้อนแนวคิด เกี่ยวกับการมีคู่สมรสเพียงคู่เดียว และสนับสนุนความรักแบบรักชั่วนิรันดร์

พิสณฑ์ สุวรรณภักดี (2555) ศึกษาเรื่อง ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้

การศึกษาของ พิสณฑ์ สุวรรณภักดี มีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ ผู้กำกับชาวรัสเซียที่ได้รับการยกย่องอย่างสูงในวงการภาพยนตร์สากล โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบท จากผลงานภาพยนตร์ทั้งหมด 8 เรื่อง ที่ได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์ในรูปแบบแผ่นวีดิทัศน์ โดยผลการวิจัยพบว่า อังเดร ทาร์คอฟสกี้ สร้างภาพยนตร์โดยมีเนื้อหาที่มีอิทธิพลมาจาก ภูมิหลังในวัยเด็กที่ อาเซนีย์ ทาร์คอฟสกี้ ผู้เป็นพ่อทอดทิ้งไปในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และแรงกดดันจากสภาพสังคมของสหภาพโซเวียตในรัสเซียขณะประกอบอาชีพสร้างงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ มักสะท้อนภาพการต่อสู้ของคนทำงานศิลปะหรือผู้มีศรัทธาบางอย่างที่แตกต่างจากคนทั่วไปในสังคมและมักถูกมองว่าเป็นคนแปลกแยก ซึ่งเป็นผลกระทบมาจากช่วงชีวิตของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ อยู่ในช่วงการปฏิวัติทางวัฒนธรรมของสหภาพโซเวียตที่ทำให้ทั้งตัวเขาเองและคนที่เขารู้จักต้องต่อสู้ด้วยความเจ็บปวด บทสรุปของตัวละครเหล่านั้นมักพ่ายแพ้ แต่ก็ได้สร้างสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อรักษาจิตวิญญาณและอุดมการณ์ไว้ รูปแบบภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ เน้นการเล่าเรื่องโดยใช้ข้อขัดแย้งที่เกิดจากภายในตัวละครเป็นข้อขัดแย้งหลักของเรื่อง มักใช้การถ่ายภาพแบบยาว (Long Take) ในการถ่ายทอด และมักใช้เสียงบทกวีเป็นเสียงบรรยายเสริม การเล่าภาวะภายในตัวละคร (Inner State of Mind) มีบรรยากาศเฉพาะในภาพยนตร์ ซึ่งมีอิทธิพลมาจากสภาพบรรยากาศบ้านในชนบทของ

รัสเซียที่ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ ได้ใช้ชีวิตในวัยเด็ก มักจะมีฉากความจริงและความฝันผสานกันไป ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้ภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้ แตกต่างจากภาพยนตร์ของผู้สร้างท่านอื่นๆ

กฤษณ์ เพชรรัตน์ (2554) ศึกษาเรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

การศึกษาของ กฤษณ์ เพชรรัตน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กระบวนการสร้างมุขตลก และการถอดรหัสความหมายของผู้ชม โดยทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ไทยของค่ายพระนครฟิลม์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ หลวงพี่เท่ง หลวงพี่เท่ง 2 รุ่นฮาร่ารวย และผีหัวขาด

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ไทยประเภทตลกมีการปรากฏมายาคติทางด้านมุขตลกในรูปแบบของสัญวิทยา ได้แก่ ภาพ, แสง, สี, เสียง, สัญลักษณ์ และภาษา โดยปรากฏรูปแบบสัญญะด้าน ภาพ, เสียง, สัญลักษณ์มากที่สุด และรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ปรากฏรูปแบบของมุขตลกประเภทของมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown Comedy) มุขตลกล้อเลียน (Parody), มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick), มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) มากที่สุด

ผลการวิจัยยังพบว่ากระบวนการสร้างมุขตลกของ ค่าย พระนครฟิลม์นั้น มาจากความเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเป็นชนบท วิถีการดำเนินชีวิตและประเพณีในแต่ละพื้นที่มาเป็นส่วนช่วยในการคิดมุขตลก โดยมุขตลกนั้นจะเป็นลักษณะที่เข้าใจได้ง่าย ซึ่งมุขตลกจะปรากฏในรูปแบบของมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown Comedy) มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และมีกลุ่มเป้าหมายชัดเจนคือ กลุ่มผู้ชมในต่างจังหวัด

สำหรับการถอดรหัสความหมายจากผู้ชม พบว่า มุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยรหัสความหมายของมุขตลกที่ผู้ชมได้ถอดรหัสจากภาพยนตร์ที่ทำการศึกษานั้น ผู้ชมจดจำรูปแบบสัญญะที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และผู้ชมจดจำมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown Comedy) ได้มากที่สุด โดยในมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown Comedy) นั้นก็จะมี รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน ตามสถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในภาพยนตร์

เอกสิทธิ์ พันธุ์พูล (2554) ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี

การศึกษาของ เอกสิทธิ์ พันธุ์พูล มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็น ลักษณะไทยและการวิเคราะห์อัตลักษณ์ไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ เชิด ทรงศรี รวมถึงเพื่อศึกษาสัมพันธภาพระหว่าง อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของ เชิด ทรงศรี กับสภาพบริบท

ทางสังคมและวัฒนธรรมไทยตามยุคสมัยต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี ในช่วงปี พ.ศ. 2520-2554 จำนวน 9 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า เชิด ทรงศรี ได้ใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์ด้านต่างๆ ในการถ่ายทอดลักษณะไทยทั้งด้านรูปธรรมและนามธรรม โดยแสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะด้านต่างๆ ที่ปรากฏซ้ำๆ กัน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำ การสรุปออกมาเป็น อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของ เชิด ทรงศรี 3 ประการด้วยกัน ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ไทยที่พบสะท้อนให้เห็นตัวตนของ เชิด ทรงศรี ที่ผูกพันอยู่กับโครงสร้างสังคมชนบทและเกษตรกรรม การยึดถือพุทธศาสนาเป็นศูนย์รวมจิตใจ การยึดถือค่านิยมเรื่องความกตัญญู การแสดงบทบาทและสถานภาพชายหญิงในสังคมไทยและการประสานประโยชน์ทางวัฒนธรรม 2) การเน้นภาพอัตลักษณ์ไทยแบบดั้งเดิม เช่นสภาพบ้านเรือนและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายในอดีต ประเพณีพิธีกรรมด้านต่างๆ วัฒนธรรมไทยพื้นบ้านภาคกลาง วัฒนธรรมด้านการแสดงมหรสพของไทย รวมถึงค่านิยมความเชื่อไทยแบบดั้งเดิม 3)อัตลักษณ์ด้านการเล่าเรื่องและกลวิธีการสร้างภาพยนตร์ของ เชิด ทรงศรี ที่มีการยึดโครงเรื่องมาจากวรรณกรรมไทยโดยตั้งมั่นอยู่ในความเคารพต่อบทประพันธ์ดั้งเดิม ส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่กล่าวถึงการเผชิญหน้าระหว่างวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมตะวันตกโดยเฉพาะวัฒนธรรมวัตถุนิยม ส่วนในด้านกลวิธีการสร้างภาพยนตร์เน้นการทา งานของกล้องที่เคลื่อนไหวและการลำดับเรื่องที่เนิบช้าสอดคล้องกับเนื้อหาภาพยนตร์ที่มีความเป็นไทย และยึดหลักความเป็นธรรมชาติ และความถูกต้องสมจริง ทั้งมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยต่างๆ

เขมิกา จินดาวงศ์ (2551) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

การศึกษาของ เขมิกา จินดาวงศ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องรวมถึงมุมมองแนวคิดในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่ได้รับรางวัลจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่เรื่อง ดอกฟ้าในมือมาร (Mysterious Object at Noon) สุดเสน่หา (Bulissfully Yours) สัตว์ประหลาด (Tropical Malady) และแสงศตวรรษ (Syndromes and acentury) โดยผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ มีลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระแสหลัก หากแต่เนื้อหาในภาพยนตร์กลับเป็นลักษณะเปิดที่ไม่ผูกเรื่องราวให้มีปมที่ซับซ้อน ใช้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ทางการด้านแสดงมาก่อน รวมไปถึงการไม่บีบกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม และการถ่ายภาพในภาพยนตร์เป็นลักษณะแบบปล่อยยาว (Long Take) ซึ่งดูคล้ายจะไม่มีเรื่องราวอะไร ไม่ชักจูงให้คนดูเกิดความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่อธิบายการกระทำของตัวละคร และมีการเชื่อมโยงเหตุการณ์โดยปราศจากรูปแบบของจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ซึ่ง

ลักษณะต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นเอกลักษณ์พิเศษที่พบได้ในภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ ซึ่งทำให้คนทั่วไปเข้าใจยากในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ที่เขากำกับ ซึ่งสืบเนื่องมาจากอิทธิพลของแนวคิดศิลปะ ยุคหลังสมัยใหม่ ภาพยนตร์ของ อภิชาตพงศ์ เป็นลักษณะงานศิลปะที่ปลดปล่อยความเป็นตัวตน และเป็นบันทึกที่แสดงให้เห็นถึงการมีชีวิตอยู่ในสังคมไทย สิ่งเหล่านี้ปรากฏในฉากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ อภิชาติพงศ์ ซึ่งสะท้อนถึงลักษณะของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ 4 ประการด้วยกัน คือ 1) การสัมพันธบท (Intertextuality) 2) ลักษณะของการโหยหาอาลัยอดีต (Nostalgia) 3) การนำศิลปะในอดีตมาผสมผสาน ลอกเลียน โดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (Pastiche) การผสมผสานต่างยุคสมัย (Eclectic) และการทำลายขอบเขตทางประวัติศาสตร์ 4) เนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง

ดังนั้นภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จึงมีลักษณะของความเป็นศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งในภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะต่างๆ ที่สอดคล้องกับรูปแบบความคิดทางภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ ไม่ลักษณะใดก็ลักษณะหนึ่ง

ด้วยเหตุนี้ทำให้ทราบว่า การศึกษาสื่อบันเทิงคดีอย่างภาพยนตร์ มักนำทฤษฎีการเล่าเรื่องมาวิเคราะห์ โดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเหล่านี้ นิยมคัดสรรผลงาน เช่น ภาพยนตร์ขนาดยาวของผู้กำกับคนใดคนหนึ่งมาวิเคราะห์ตัวบท อันเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยเลือกผลงานของ พิง ลำพระเพลิง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ขนาดยาว จำนวน 4 เรื่อง การศึกษาวิจัยโดยใช้ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีภาพยนตร์ตลก และทฤษฎีการใช้ภาษาภาพยนตร์ เป็นทฤษฎีนำ ประกอบแนวคิดเกี่ยวกับสูตรซึ่งเป็นแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบย่อยในภาพยนตร์มาใช้ เป็นเครื่องมือในการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง” ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิจัยเป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง องค์ประกอบแบบแผน และภาษาภาพยนตร์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง

3.1 แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ข้อมูลจาก ดีวีดี (DVD) ที่ถูกกฎหมายของภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่ 1) โคตรเองเลย 2) คนหิ้วหัว 3) ฝันโคตรโคตร และ 4) สามย่าน และยังใช้แหล่งข้อมูลประเภทบทความจากหนังสือ และตำราด้านภาพยนตร์ต่างๆ

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลการรับชมประเภทสื่อภาพยนตร์ดีวีดี (DVD) ทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ที่สำคัญ แบ่งเป็น 2 หัวข้อ คือ

1) การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

2) การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows), องค์ประกอบด้านสี (Color), องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema

Photography) ได้แก่ ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง, องค์ประกอบด้านเสียง (Sound), องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาตัวบท (Texture Analysis) ของภาพยนตร์ ภายใต้กรอบแนวคิดการวิจัยของ การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง มาวิเคราะห์เพื่อให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการคือ

1) เพื่อศึกษาลักษณะวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง
2) เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง

ตัวอย่างตารางการวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง

ตารางที่ 3.1 แบบวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ภาพยนตร์เรื่อง.....	
1. โครงเรื่อง (Plot)	-องค์ 1, องค์ 2, องค์ 3 …….....
	-การเริ่มเรื่อง (Exposition) ……..……
	-การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)……..
	-ภาวะวิกฤติ (Climax) ……..……
	-ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ……..
	-การยุติของเรื่องราว (Ending) ……..……..
2. ความขัดแย้ง (Conflict)	-ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ……...……
	-ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ……...……
	-ความขัดแย้งกับพลังภายนอก …….
3. ตัวละคร (Character)	-ผู้กระทำ ……..……
	-ผู้ถูกกระทำ……..
4. แก่นความคิด (Theme)	-ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง, แก่นเรื่อง ……

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 3.1 แบบวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง (ต่อ)

ภาพยนตร์เรื่อง.....	
5. ฉาก (Scene)	-ฉากที่เป็นธรรมชาติ …… -ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ …… -ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ……. -ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร …….. -ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม …….
6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	....
7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)	-เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The frist-Person Narraror)…….. -เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator)…… -การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)……. -การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator)…….
8. การสร้างอารมณ์ขัน ตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือ เนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation)	-ตลกล้อเลียน (Parody)…….…… -มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick)……..……. -มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball)…….…… -มุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist Comedy)…….…….. -มุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย (Black Humor)……..…… -มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy)……..……

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวอย่างตารางการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง

ตารางที่ 3.2 แบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง

ภาพยนตร์เรื่อง.....	
องค์ประกอบ ด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)	- แสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) ……..…….. -แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) ……..……..…….. -จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) …….... -จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) ……..……. -จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) ……..……..

ตารางที่ 3.2 แบบวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง (ต่อ)

ภาพยนตร์เรื่อง.....	
องค์ประกอบ ด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)	- แสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) ……..…….. -แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) ……..……...…….. -จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) …….... -จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) ……..……. -จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) ……..……..
องค์ประกอบด้านสี (Color)	-สีที่เกิดจากฉาก ……...…… -สีที่เกิดจากการจัดแสง …….... -สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ …….
องค์ประกอบด้าน การถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)	-องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot)…….. -ระยะของภาพ (Proxemics)…….…… -มุมภาพ (Camera Angles)…….…….. -การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)……
องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)	-เสียงในบทสนทนา (Dialogue)……...…… -เสียงประกอบ (Sound Effects)……..…… -เสียงดนตรี (Music)……
องค์ประกอบด้าน การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	-การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting)……..…. -การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting……...

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ในเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) และภาพประกอบ โดยวิเคราะห์เนื้อหาในบทที่ 4 และบทที่ 5 คือภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย, คนหิ้วหัว, ฝันโคตรโคตร, สามย่าน จากนั้นผู้วิจัยจะสรุปผล อภิปรายผล และเสนอแนะการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งหัวข้อที่น่าสนใจในการทำวิจัยครั้งต่อไปในบทที่ 6

บทที่ 4

วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ 4 เรื่อง ผู้วิจัยนำการวิเคราะห์ประเด็นในการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องโดย พิง ลำพระเพลิง ด้วยการพิจารณาจากองค์ประกอบสำคัญ คือ การวิเคราะห์การเล่าเรื่องได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ฉาก (Scence) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) และการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation) โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

จากการศึกษา ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ พิง ลำพระเพลิง ในส่วนวิธีการเล่าเรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เริ่มต้นเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) และจะเห็นว่ามีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน กล่าวคือ การเริ่มต้นจากการเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และจบด้วยการยุติเรื่องราว (Ending) โดยการเริ่มเรื่องของ พิง ลำพระเพลิง ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนั้น จะมีการเริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์และมักจะเริ่มจากตัวละครหลักเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละครและเนื้อเรื่อง แล้วจึงดำเนินเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤต หรือข้อขัดแย้งของเนื้อเรื่องที่ทำให้มีการเกิดเหตุการณ์ หรือการกระทำของตัวละครที่ต้องตัดสินใจกระทำทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วเมื่อเกิดเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นจากตัวละครแล้วนั้น จะเล่าเข้าสู่เนื้อเรื่องที่ทำให้ปมของการกระทำ หรือเหตุการณ์นั้นๆ ถูกคลี่คลายไป แล้วก็เข้าสู่การยุติเรื่องราว แต่มีเพียงเรื่องเดียวที่การเล่าในส่วนของการยุติเรื่องราวนั้นยังมีประเด็นที่ทำให้เราต้องติดตามกันต่อไป คือเรื่องสามย่าน สำหรับวิธีการจบเรื่องของภาพยนต์ทั้ง 4 เรื่องนั้น มีการจบเรื่อง 2 แบบ คือ การจบโดยตัวละครมีความสุข (Happy Ending) เป็นการจบที่ตัวละครหลักในเรื่องสามารถแก้ปัญหา ขจัดความขัดแย้งและได้รับความสมหวังในสิ่งที่ตัวละครปรารถนา เช่นเดียวกับในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ฝันโคตรโคตร และคนหิ้วหัวที่ถึงแม้เตี้ยจะต้องตายจากคนรักไปแต่เขาสามารถทำในสิ่งที่เค้าอยาก

ทำ และปรารถนาไว้ตั้งแต่แรกได้ และภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) เป็นการจบเรื่องแบบ หักมุม เป็นการจบแบบบิดเบือนความเข้าใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินเรื่องถึงจุดคลี่คลาย แล้วคนดูหวังว่าภาพยนตร์จะจบตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งการจบแบบนี้จะเป็นการช่วยเสริมความชัดของเรื่อง

ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มีการพัฒนาการเล่าเรื่องดังนี้

4.1.1 ภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เริ่มจากบอกเล่าเรื่องราวชีวิตคู่รักชายหญิงวัยกลางคนที่มีความสุขในการใช้ชีวิตสร้างครอบครัวด้วยกัน เขาอยู่ด้วยกันในบ้านไม้ริมทะเล 3 คน พ่อ แม่ ลูก เหตุการณ์ทุกอย่างเป็นไปอย่างดี รงค์ (ผู้ชาย) เป็นคนร่าเริง แจ่มใส่อัธยาศัยดี แดง (ผู้หญิง) เป็นคนที่เล่นเปียโนเก่งและเอาใจใส่แฟนของตัวเองอย่างดี เขาทั้งคู่รักกันมาจนมีลูกแฝดด้วยกัน 2 คนแต่เหตุการณ์กลับเปลี่ยนไปเมื่อแดง ได้ไปเจอกับ รักษา (หมอ) ซึ่งเป็นชายที่รูปร่างหน้าตาดีและดูมีสกุล นั้นคือสิ่งที่แดงหวังไว้ตั้งแต่แรกอยู่แล้ว นั้นทำให้เกิดการนอกใจกันเกิดขึ้น แดงแอบคุยกับรักษาโดยที่รงค์ไม่รู้และแดงพยายามจะโป้ยความผิดให้รงค์ว่า รงค์เป็นคนนอกใจจากการที่รงค์แอบหนีไปเที่ยวอาบอบนวดมา

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

หลังจากที่เลิกรากันไปแดงประสบอุบัติเหตุรถตกหน้าผา บาดเจ็บสาหัส และได้รับการดูแลจาก รักษา เป็นอย่างดีโดยทิ้งให้รงค์อยู่คนเดียวและได้บอกกับรงค์ว่า แดงไม่สามารถที่จะกลับไปหารงค์ได้อีกแล้ว อย่าให้ทั้งคู่ได้เจอกันอีกเลย ทำให้รงค์เสียใจมากและคิดถึงแดงตลอดเวลา เขาพยายามที่จะปรับปรุงตัวเป็นคนใหม่ เพื่อทำให้แดงกลับมาหาเขา แต่นั้นก็ไม่ได้ช่วยให้แดงกลับมา โดยในที่สุดรงค์ได้รับเบอร์โทรศัพท์จากเพื่อนสนิท ที่สนิทกับทั้งแดงและรงค์ทั้งคู่เรียกเธอว่าเจ๊ เบอร์ที่เจ๊ให้มานั้นจริงแล้วเป็นเบอร์ใหม่ของแดง แต่เจ๊กลับบอกรงค์ว่าเลิกเพ้อได้แล้วเอาเบอร์นี้ไปแล้วโทรหาสะเขาเป็นผู้หญิงที่ ขาว หมวย สวย รงค์จะได้เลิกเพ้อถึงแดงสักทีทันทีที่รงค์โทรไปเขาได้เดินไปบังเอิญเจอแดงพอดีอยู่อีกฟากของถนน รงค์จะข้ามถนนไปหาแดงแต่กลับไม่ระวังทำให้ถูกรถชนบาดเจ็บสาหัส เช่นกันกับตอนที่แดงรถตกหน้าผา

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

จากเหตุการณ์พัฒนาไปสู่ภาวะวิกฤติ เมื่อแดงต้องเลือกว่าจะกลับมาอยู่กับรงค์และลูก หรือ ไปอยู่กับ รักษา เดินหนีออกจากชีวิตรงค์ไปเพื่อที่จะมีชีวิตใหม่ที่ดีกว่าเดิม แต่สิ่งที่แดงเลือกนั้นคือการกลับมาหาลูก อาจเพราะเขาได้เข้าใจถึงการที่จะสูญเสียใครคนหนึ่งไปว่าถ้าไม่มีรงค์อยู่ แดงจะอยู่ได้ยังไง รอยยิ้มที่รงค์สร้างให้แดงทุกวัน รายละเอียดเล็กน้อยที่รงค์มีให้ มันมีค่าสำหรับแดงมาก และแดงไม่สามารถที่จะทำร้ายรงค์ได้อีกต่อไป เธอจึงเลือกที่จะกลับมาอยู่บ้านบ้านที่เป็นรังรักของทั้งคู่ ทำให้เธอได้ทบทวนตัวเองและคู่ชีวิตของเธอว่าเธอคิดถูกที่กลับมา ณ จุดเริ่มต้นที่เธอเคยเป็น

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

สุดท้ายแดงตัดสินใจที่จะกลับมาอยู่บ้าน และบอกเลิกกับ รักษา แดงคิดถึงลูกและรงค์มากกว่าตัวเอง ทั้งที่ก่อนหน้านี้เธอรู้สึกรักตัวเองมากกว่า การตัดสินใจที่กลับมาอยู่กับรงค์และได้เรียนรู้ว่าที่ผ่านมารงค์นั้นสนใจและคิดถึงแดงตลอดเวลา แม้แต่เรื่องราวเก่าๆ ตั้งแต่เจอกันครั้งแรก เขาไม่เคยที่จะลืม รงค์เขียนบทไปส่งแทนที่จะเขียนบทที่จะเสนอ อะไรออกไปก็ได้เขากลับส่งบทที่เป็นเหมือนละครน้ำเน่า ซึ่งบทเหล่านั้นคือบทภายในชีวิตจริงของรงค์กับแดง เธอจึงได้รู้ว่าที่ผ่านมารงค์ไม่เคยละเลยแดงแม้แต่น้อย

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ทั้งคู่ปรับความเข้าใจซึ่งกันและกัน ตกลงกันว่ามีอะไรก็จะพูดออกมา และด้วยเหตุการณ์ที่ทั้งคู่เฉียดตายกันมาอาจจะทำให้ทั้งคู่รู้สึก รัก และขาดกันไม่ได้มากยิ่งขึ้น อย่างที่เค้าว่ากันว่า ไม่เห็นโลงศพไม่หลั่งน้ำตา กว่าที่แดงจะเห็นค่าของรงค์ ก็เกือบเสียรงค์ไปโดยที่แดงจะไม่มีโอกาสมาแก้ไขได้อีก ทั้งคู่กลับมาอยู่ด้วยกัน ณ บ้านไม้ริมทะเล พวกเขาได้ใช้ชีวิตอย่างถนอมน้ำใจกันมากยิ่งขึ้น ทุกปัญหาคลี่คลายด้วยกันถอยคนละก้าว และหันหน้าเข้ามาพูดคุย

4.1.2 ภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เริ่มต้นจากการเล่าเรื่องราวของเตี้ยซึ่งเป็นอดีตทหารเรือ เขาเป็นคนขี้โมโหตลอดเวลา หากใครเรียกเขาว่าเตี้ย จะทำให้เขาระเบิดอารมณ์ออกมาได้ตลอดเวลา แต่ความจริงแล้วชื่อของเขาก็คือ “เตี้ย” เขาเป็นพ่อที่ไม่เอาไหนในสายตาของภรรยานั้นคือ หงส์ ภรรยาที่ต้อง

กลายเป็นเสาหลักของบ้าน โดยพึ่งพาเหล้าและการพนัน ในการประทังความสุขและเลี้ยงดูชีวิตของเต้ย ลูกชายคนเดียวของทั้งคู่ เตี้ยตกงานไม่มีรายได้เขาพยายามที่จะหางานทำ ด้วยอายุที่มากเกินจะมีบริษัทไหนรับเข้าทำงาน ทำให้เขาไม่สามารถที่จะหารายได้มาเลี้ยงดูครอบครัวได้ เตี้ยยอมทำทุกทางเพื่อที่จะหาเงินมาจ่ายค่าเทอมของลูกให้ได้ เพราะสิ่งนี้จะพิสูจน์ตัวเขาเองก็เป็นลูกผู้ชายที่สามารถพึ่งพาได้เหมือนกัน

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เมื่อเตี้ยตัดสินใจบนบานกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ชาตินี้จะไม่ยอมตาย หากไม่สามารถหาเงินมาจ่ายค่าเทอมให้ลูกได้ นั้นอาจจะเป็นการพลั้งปากออกไปหรือเป็นสิ่งที่เขาต้องพึ่งเป็นสิ่งสุดท้าย เขาจึงตะโกนออกไปและนำธูปที่หล่นอยู่บริเวณนั้นปักพื้น 3 ดอกเพื่อเป็นสิ่งที่ยืนยันว่าเขาต้องการให้ใครก็ได้แม้แต่เทวดามาช่วยเขาที แต่สัญชาติญาณของความเป็นมนุษย์ไม่สามารถที่จะรอโชค ลาภ เพียงอย่างเดียวเขาต้องทำอะไรสักอย่างเพื่อให้ได้เงินมา และสิ่งที่เตี้ยคิดได้ตอนนั้นคือการปล้นโรงรับจำนำ แต่ ณ วันนั้น รงค์ และ ค่อม ได้เข้าไปปล้นโรงรับจำนำนั้นก่อน จึงทำให้เตี้ยได้มาเจอกับรงค์ ค่อม สองคนนี้เป็นโจรที่วางแผนจะทำการใหญ่คือปล้นวงแชร์ก้อนโต เตี้ยตัดสินใจตกลง พวกเขาทำสำเร็จสามารถปล้นเงินแชร์มาได้ แต่แล้วโชคชะตากลับเล่นตลก กับศรัทธาแห่งความหวัง และเป็นครั้งสุดท้ายที่เกิดขึ้นในชีวิตเตี้ย เมื่อสัจจะไม่เคยมีในหมู่โจร เหตุการณ์ไม่เป็นอย่างที่เตี้ยหวัง เขาโดนฆ่า เหตุมาจากการหยั่งเชิงและไม่ไว้ใจกันเองของหมู่โจร ทำให้หัว กับ ตัวของเตี้ยต้องแยกจากกัน รงค์และค่อมตั้งใจจะปลิดชีพของเตี้ย และไปเอาเงินที่เก็บอยู่ภายในเซฟของธนาคารมาแบ่งกันเพียง 2 คน แต่เมื่อรงค์ฆ่าเตี้ยไปแล้ว รงค์ ต้องไปหาหงส์ซึ่งเป็นภรรยาของเตี้ยไปเปิดล็อกเกอร์ของธนาคารเพราะมีเชื้อสาย หรือสกุลเดียวกัน แม้จะมีกุญแจแต่ถ้าไม่มีอะไรเกี่ยวเนื่องกับเตี้ยแล้วเดินเข้าไปดื้อๆ คงไม่มีนายธนาคารคนไหนเปิดให้ แต่สิ่งที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นคือเตี้ยไม่ตายแต่ หัวและตัว เขาได้จากกันโดย หัว ของเตี้ยไปตกอยู่ที่ หนุ่ม (ภูริ หิรัญ) ซึ่งเป็นโจรหรือพวก 18 มงกุฎจอมกะล่อนที่มีฝีมือในการต้มตุ๋นในขณะที่ ตัว ตกไปอยู่ที่ สาว (กระแต ศุภักษร) กู้ภัยเก็บศพ เธอเป็นคนไปเจอศพของ เตี้ย ณ ริมคลองแห่งหนึ่ง ทั้งคู่ต้องตกใจ เมื่อหนุ่มได้หยิบกระเป๋าที่ตั้งอยู่ริมม้านั่งภายในเมืองซึ่งเป็นกระเป๋าของเตี้ยที่รงค์และค่อม ได้นำมาทิ้งไว้เพื่อหนีคดี แต่สิ่งที่หนุ่มต้องตกใจนั้นคือ หัวของคนที่สามารถพูดได้ ทางด้านของ สาว เขาสงสัยอะไรบางอย่างจึงกลับเข้าไปในห้องเก็บศพซึ่งมีศพไร้หัวของเตี้ยตั้งอยู่ที่นั้น แต่จู่ๆศพกลับมีชีวิตลุกขึ้นมาเดินได้อย่างปกติและเป็นเหตุจากความเลินเล่อของสาว ทำให้ไม่สามารถเปิดประตูออกไปได้แถมยังโดนใส่กุญแจมือไว้กับศพ

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

จากเหตุการณ์พัฒนาไปสู่ภาวะวิกฤติ เมื่อหนุ่มและสาวไม่สามารถที่จะทำอะไรได้กับสิ่งที่พวกเขาเจอ ภายหลังเขาพยายามที่จะสื่อสารและจะเข้าใจว่า ตัว และ หัว ต้องการอะไร ทั้งสองต้องการที่จะมาพบกันคือนำหัวมาหาตัวเพื่อที่จะประกอบกลับมาให้เป็นแบบเดิม ในที่สุดเตี้ยก็กลับมาเป็นเหมือนเดิมแต่เขารู้ตัวเองว่าเขานั้นได้ตายไปแล้วและไม่สงสัยว่าเพราะอะไรเขาถึงไม่ตาย มีเพียงสิ่งเดียวที่เขายังคงเป็นห่วงและทำให้เขาไม่สามารถที่จะตายได้คือสัญญาสุดท้ายที่ให้ไว้เตี้ยกลับบ้านไปเจอหงส์และเต้ยเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่จะตัดสินใจ ไปเอาเงินวงแชร์ที่เขาร่วมปล้นกลับมาให้ได้นั้นคือสิ่งสุดท้ายที่เขาจะทำให้หงส์และเต้ยได้ และตกลงที่จะแบ่งให้หนุ่มและสาว คนละหนึ่งล้านเพื่อเป็นส่วนแบ่งที่นำตัวและหัวของเขามาเจอกัน จากนั้นเมื่อเตี้ยได้นำเงินออกมาจากล็อกเกอร์แล้วพวกเขากลับไปยังบ้านของเตี้ยแต่กลับไม่เจอใคร เพราะรงค์และค่อมได้พาตัวหงส์กับเต้ย ไปขังไว้เพื่อที่จะให้หงส์นั้นไปที่ธนาคารและนำเงินออกมาจากล็อกเกอร์ แต่เขาทั้งสองไม่ได้รู้เลยว่าคนที่พวกเขาทั้งสองได้ฆ่านั้นยังไม่ตายแต่สามารถกลับขึ้นมาเดินได้อย่างคนปกติทั่วไป

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อเตี้ยได้ตามไปยังจุดที่รงค์และค่อม ได้พาตัวหงส์ไปขังไว้เมื่อ รงค์กับค่อม เห็นเตี้ยก็วิ่งหนีเพราะพวกเขาทั้งสองเห็นเตี้ยคอขาดไปต่อหน้าต่อตา เตี้ยคับแค้นใจมากที่รงค์ได้พรากชีวิตที่เขาอยากจะใช้ชีวิตเพื่อเป็นสามีที่ดีของภรรยาและเป็นพ่อที่ดีของลูก แต่มันสายเกินไปที่จะทำอะไรให้ครอบครัว นี่คือสิ่งสุดท้ายที่เตี้ยจะทำได้ คือการนำเงินทั้งหมดนั้นกลับมาตามสัญญาที่เขาได้เคยบนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ไว้ เตี้ยตั้งใจที่จะฆ่าทั้งคู่เพื่อแก้แค้นในสิ่งที่พวกเขาทั้งสองทำกับเตี้ยไว้ เตี้ยทำสำเร็จ และสามารถที่จะเอาเงินในตอนแรกที่พวกเขาร่วมกันปล้นวงแชร์กลับมาได้ แต่เตี้ยไม่อยากที่จะกลับไปเจอหน้าหงส์หรือไม่อยากให้เต้ยเห็นเตี้ยในสภาพนั้นอีก เมื่อเหตุการณ์นั้นจบลงเขาก็หายไปไม่บอกกล่าวอะไร แม้แต่หนุ่มกับสาวเองที่รู้ว่าเขาตายแล้ว

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เตี้ย ทำตามสัญญาที่เขาให้ไว้กับหงส์ ว่าเขาจะทำทุกวิธีทางที่จะนำเงินมาจ่ายค่าเทอมให้เต้ยให้ได้ และจะทำให้ชีวิตของทั้งสองคนดีขึ้น เตี้ยพิสูจน์ให้หงส์ได้เห็นแล้วว่าเขาไม่ได้เป็น สามีที่แย่ไม่เอาไหน และเขาทำเต็มที่มาตลอดในฐานะของพ่อคนหนึ่งที่จะเป็นได้ เขาไม่ใช่ผู้ชายไม่เอาไหนเขากล้าทำทุกอย่าง ไม่ห่วงชีวิตของตัวเองทำเพื่อให้คนสองคนที่เขารักมากที่สุดได้อยู่อย่างสบาย แต่ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่เตี้ยต้องทำ เตี้ยสัญญากับเต้ยไว้ว่าจะมาร้องเพลงแฮปปี้เบิดเดย์

ด้วยกัน และครั้งนี้เตี้ยไม่ผิดสัญญาเขาได้ร้องเพลงแฮปปี้เบิดเดย์ให้เต้ยได้ฟัง เตี้ยไม่ใช่คนไม่ดี เตี้ยไม่ใช่สามีที่ไม่เหลียวแลเมีย เตี้ยไม่ใช่พ่อที่ไม่ห่วงใยลูกทุกอย่างที่เขาทำพิสูจน์แล้วว่าเขาคือ สามีและพ่อ คนหนึ่งที่สามารถทำให้ครอบครัวของเขาอยู่อย่างมีความสุขได้

4.1.3 ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เริ่มต้นจากการเล่าถึง ด่าง ซึ่งเป็นนักแสดงข้างถนนที่ต้องการจะเป็นคนที่ดังและมีชื่อเสียง และเขายังคงยึดติดอยู่กับอดีตที่เขายังคงมีติ๋วอยู่ในทุกห้วงความทรงจำ ด่าง อยากเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงแต่เขาทำได้แค่เป็นนักแสดงตลกธรรมดา จนวันหนึ่งเขาได้เจอกับดาราชื่อดังอย่าง เปิ้ล ที่ร้านนาฬิกาแห่งหนึ่งโดยบังเอิญและหลังจากนั้นเมื่อเขาทั้งคู่ได้เจอกันและพูดคุยกัน ทำให้ ด่าง เริ่มฝัน ในความฝันเขาเป็นสามีของ เปิ้ล ทั้งคู่รักกันและสนิทสนมกันมากบ่งบอกให้เห็นว่าพวกเขาอยู่ด้วยกันมานาน ในความฝันด่าง เป็นคนดังเขาเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียง (ในความฝันชื่อ พิง เปรียบเสมือน พิง ลำพระเพลิง พยายามที่จะทรอดแทรกเล่าชีวิตในการเป็นตัวเองจริงๆ ออกมา) เมื่อเขาฝันเป็นครั้งที่สองก็ยังคงเจอกับ เปิ้ล อีกเช่นเคยแต่ทุกอย่างเสมือนความจริงเป็นอย่างมาก เมื่อเขาตื่นขึ้นมาจากการฝันครั้งที่สอง พวกเขาจึงได้รู้ว่าพวกเขาอยู่ในความฝันของกันและกัน ทำให้ไม่ว่าจะทำอะไรความรู้สึกต่างๆ จะพัฒนาและรู้สึกต่อเนื่องกันมาทั้งในชีวิตจริงและความฝัน

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เมื่อทั้งคู่สามารถรับรู้ได้ว่าเมื่ออยู่ที่บ้านไม้เก่าๆของด่างนั้นคือความจริงของด่างและเป็นความฝันของเปิ้ล และเมื่อทั้งคู่อยู่ที่บ้านหรูนั้นคือความจริงของเปิ้ล และเป็นความฝันของด่าง ทั้งคู่พยายามที่จะใช้ชีวิตทั้งในความฝันและความจริงประติดประต่อเสมือนเป็นเหตุการณ์เดียวกัน เหมือนกับ ณ ตอนนี้ไม่ได้แยกระหว่างความจริงกับความฝันแล้ว ทั้งคู่เปรียบเสมือนเป็นแฟนและคนที่รู้จักกันมานาน

3) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่อเหตุการณ์เดินมาจนถึงจุดที่ทั้งคู่แยกไม่ออกว่าอะไรคือความจริงหรือความฝัน ทำให้ทุกอย่างพัวพันธ์กันจนยุ่งเหยิง อารมณ์ความไม่เข้าใจที่ทั้งคู่มีให้ต่อกันเพราะต่างคนต่างคิดว่าตัวเองฝันอยู่ และในความฝันเขาก็คิดว่าจะทำอะไรก็ได้เพราะนั้นไม่ใช่ตัวตนของพวกเขา เช่น ด่าง ในความฝันเขาเป็น พิง ผู้กำกับชื่อดัง เขามีแต่คนรู้จักสามารถจะทำอะไรก็ได้ เที่ยวหนักแค่ไหนก็ไม่

ต้องสนอะไรเพราะนั้นคือความฝัน ทำให้พวกเขาลืมในสิ่งที่ตัวเองต้องการจริงๆ และหลงละเมอไปกับความฝันสะจนลืมความจริงไป จนทำให้ทั้งคู่ทะเลาะเพราะความไม่เป็นตัวของตัวเอง ต่างฝ่ายต่างงัดปมด้อยออกมา ทำให้เกิดความไม่เข้าใจและยุติความสัมพันธ์เหล่านั้นลง

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ทั้งคู่กลับมาอยู่กับตัวเอง ทบทวนถึงสิ่งที่ตัวเองขาดไป และสิ่งที่ตัวเองต้องการ ความปรารถนาของด่าง คือ การที่ชีวิตได้เดินไปข้างหน้าหลังจากการสูญเสียภรรยา และ ประสบความสำเร็จในชีวิต แต่เขากลัวเกินกว่าที่จะก้าวข้ามมันไป เขาจึงชดเชยความปรารถนาในฝัน ด้วยการ พบหญิงสาวที่เป็นดาราและตัวเองได้เป็นผู้กำกับที่ประสบความสำเร็จ ความปรารถนาของเปิ้ล คือ การได้พบใครสักคนที่ ให้เธอด้วยความบริสุทธิ์ใจมาตลอดตั้งแต่เล็กจนโต โดย ผู้ให้ คนนั้นไม่เคยตามหาตัวเธอหรือหวังผลตอบแทน และ สิ่งที่เธอต้องการคือ ความรักที่ไม่ต้องหลบๆ ซ่อนๆ เธอจึงชดเชยความปรารถนาในความฝัน ด้วยการได้ พบปะสลับกับชีวิตแต่งงานกับคนๆ นั้น ที่เธอตามหาความฝันมันช่างสุขสม แต่การที่พวกเขาอยู่ในความฝันมากเกินไป มันยิ่งทำให้เขาห่างไกลความสุขที่แท้จริง เพราะทุกครั้งที่ตื่นขึ้นมา นอกจากจะทำให้โหยหาความฝันจนไม่อยากจะมีชีวิตในโลกความเป็นจริงแล้ว ยังทำให้ความกล้าและความเข้มแข็งในชีวิตจริงน้อยลงไปทุกที เพราะหวังแต่จะมีชีวิตอยู่ในความฝันอย่างเดียว เมื่อด่างทบทวนและเข้าใจถึงสิ่งที่ตัวเองเป็นและกระทำลงไป ทำให้เขาเดินมุ่งสู่ความฝันที่เขาต้องการและทำมันให้เป็นจริง

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ด่างได้ทบทวนและรู้ว่าสิ่งที่ตัวเองกำลังตามหาคืออะไร เขาคือคนที่ต้องการจะไปดวงจันทร์ ไม่ใช่เป็นมนุษย์ที่ติดอยู่บนโลก หลังจากที่บ้านถูกยึดเขาเสนอบทภาพยนตร์ไปหลายที่แต่ไม่มีใครเอาจนสุดท้าย เขาเสนอโดยแลกกับการที่ทำฟรีไม่คิดค่าตัวก็ยอม แต่เขาต้องทำเรื่องนี้ออกมาให้ได้ เมื่อได้ทำด่างก็ประสบความสำเร็จอย่างมาก เมื่อนั้นเขาก็กลับมาหา เปิ้ล เมื่อเขาพร้อมและไม่ได้เป็นคนขี้ขลาดที่ไม่ยอมทำอะไร ณ ตอนนี้เขาไม่ได้เป็นแค่ ด่าง ตลกข้างถนน ที่ฝันว่าตัวเองดัง แต่เขาเป็น ด่าง ที่เป็นผู้กำกับ จริงๆ ได้กลับมาอยู่เป็นคู่กันในความจริง ไม่ใช่ความฝันอีกต่อไป

4.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ศพของเป้ยที่ถูกทิ้งไว้บนรถทัวร์ความจริงแล้วเป็นศพที่โดนฆาตกรรม โดยนักแสดงหนุ่มที่เป็นแฟนของเธอ (ถ้าใครดูจบในย่านที่ 3 จะเป็นเรื่องราวของเธอ) ซึ่งโดนแฟนหนุ่มยิงเพราะคิดว่าปืนที่ใช้ประกอบฉากนั้นเป็นปืนปลอม ทำให้เธอต้องมาดับชีวิตลงบนรถทัวร์ เหตุที่ต้องเป็นรถทัวร์เพราะในตอนนั้นทางกองถ่ายได้เช่ารถทัวร์ของเจ๊เกี๊ยวไปถ่ายทำภาพยนตร์นั้นเอง

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

น้าค่อมและตุ๊กกี้ ได้ขึ้นมาเจอศพของ เป้ย ถูกทิ้งไว้ซึ่งในตอนแรกน้าค่อมเข้าใจว่าชื่อเสียงหวาน เพียงเพราะเห็นมีป้ายชื่อติดอยู่ น้าค่อมต้องการที่จะแจ้งตำรวจ แต่เจ๊เกี๊ยวไม่อยากที่จะแจ้งตำรวจเพราะจะทำให้เกิดข่าวฉาว และนั้นทำให้ชื่อเสียงของบริษัทหายไปด้วย

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

เมื่อเธอตายบนรถทัวร์ เธอพยายามที่จะออกมาหลอกหลอน ตุ๊กกี้ อยู่เป็นประจำ แต่นั้นก็ทำได้สำเร็จ เธอเป็นสิ่งที่ตุ๊กกลัวที่สุดในเวลานี้ แต่สุดท้ายตุ๊กกี้พยายามที่จะเข้าใจและยอมรับมันว่าเธอไม่สามารถหลีกหนีสิ่งนี้ไปได้ จึงยอมให้โดนหลอกและยอมรับชะตาที่น้าค่อม และ เจ๊เกี๊ยวมอบให้ทำ

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เมื่อ เป้ย ถูกเผาทุกอย่างก็หายไปหมดเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นแต่เมื่อ ตำรวจนายหนึ่งที่มาแต่ตัว เพียงเพราะอยากกลับบ้านด้วยก็ต้องรับชะตากรรมไปพร้อมกันและทุกคนรับรู้ได้ว่าหลังจากที่ศพของไหมโดนเผาไปนั้น เหมือนเธอจะหายไปง่ายๆ แต่จริงแล้วไม่เลยเธอทิ้งลูกไว้ให้คนหัวโกร๋นกันอีกครั้ง

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เมื่อศพของเป้ยถูกเผา ทำให้ทุกอย่างคลี่คลายเพราะกาย ที่ไร้วิญญาณของเป้ยได้สลายไป ไม่มีการหลอกกันอีกต่อไป แต่ก่อนที่เธอจะไปนั้นเธอได้ทิ้งลูกน้อยไว้ ในรถทัวร์ไว้แล้ว

4.2 ผลการวิเคราะห์ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า ประเด็นเรื่องความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มีทั้งหมด 3 ลักษณะมักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความรักของคู่รัก หรือสามีภรรยา และชีวิตครอบครัวที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ซึ่งเกิดจากชีวิตจริงของ พิง ลำพระเพลิง ที่เกิดมาจากครอบครัวที่แตกแยก และพ่อแม่แยกทางกัน ในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง จะพบ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครและความขัดแย้งกับพลังภายนอก ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง แต่มีเพียงเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่องสามย่าน ที่พบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเพียงลักษณะเดียว โดยจะเห็นว่าความขัดแย้งดังกล่าวนั้นเน้นให้เกิดขึ้นกับตัวละครหลักของเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์จึงทำให้ภาพยนตร์นั้นน่าสนใจ และน่าติดตามมากยิ่งขึ้น สามารถแจกแจงรายละเอียดดังนี้

4.2.1 ภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่าง รงค์ และ แดง ทั้งคู่เป็นคนรักกันก็จริงแต่คนดูจะเห็นได้ว่า มีแรงผลักบางอย่างที่ทำให้เห็นว่าแดงพยายามจะผลัก รงค์ออกไปจากชีวิต ความยัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความไม่เข้าใจกันของชีวิตคู่

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

แดงเลือกที่จะเดินออกไปจากชีวิตของรงค์ ไม่หันหลังกลับมาอีก เพราะเธอต้องการคนที่ดีกว่า ทั้งหน้าที่การงานและการดูแลเอาใจใส่ แต่ท้ายที่สุดเธอกลับสับสนว่าสิ่งที่เธอเลือกนั้นถูกต้องแล้วหรือ เลือกทิ้งลูกและสามีของตัวเองออกมา เพื่อที่จะหาความสุขให้ตัวเอง เติมเต็มสิ่งที่ตัวเองขาดไป ถ้าเธอทำแบบนั้นเธอจะขาดความรับผิดชอบในการเป็นภรรยาและการเป็นแม่ของลูก ซึ่งเป็นความเห็นแก่ตัว แดงจึงสับสนว่าควรจะดำเนินยังไงกับชีวิตของตัวเองต่อไป

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

แดงบอกเลิกรงค์ แดงได้ขับรถออกไปจากบ้านด้วยความเร็ว ภายในวันนั้นมีฝนตกอยู่ และนั้นทำให้รถที่แดงขับอยู่เสียหลักและตกจากหน้าผา ถ้าในตอนนั้นไม่มีฝนตกแต่ เป็นการเป็นทำให้เห็นว่าแดงกำลังเหม่อ หรือคิดอะไรเรื่อยเปื่อยและทำให้ขับรถตกจากหน้าผ้า อาจจะทำให้

มูลเหตุไม่สมผล จึงทำให้เหตุการณ์ในวันนั้นมีฝน ทำให้สืบเนื่องต่อว่าถนนลื่นและเสียการควบคุมรถ ซึ่งทำให้เสริมรูปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้สมจริงมากกว่าเดิม

4.2.2 ภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว

1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน

“สัจจะไม่มีในหมู่โจร” คำที่คนส่วนใหญ่เคยได้ยินกันมา ซึ่งมันมีอยู่จริงในชีวิตของมนุษย์อย่างพวกเรา ทุกคนล้วนมีความเห็นแก่ตัวอยู่ด้วยกันทุกคน บางคนมีมากบางคนมีน้อย เตี้ย รงค์ ค่อม พวกเขาสามคนร่วมกันปล้นเงินจากวงแชร์ ถ้าไม่มีการหักหลังกัน หลังจากที่พวกเขาได้เงินมาแล้วแบ่งกันอย่างลงตัวจะไม่ทำให้เหตุการณ์วุ่นวายต่างๆ เกิดขึ้นเลย เหตุเพราะความไม่ไว้ใจ ความโลภของตัวละคร รงค์ ค่อม ที่พิงได้สื่อออกมาให้เราได้เห็นกัน

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

เตี้ย เป็นบุคคลที่ไม่ค่อยพูดค่อยจาในสิ่งที่ตัวเองกำลังทำอยู่ เช่นนั้นทำให้การใช้ชีวิตครอบครัวของเขาต้องมีความไม่ลงรอยกันเกิดขึ้น เตี้ย และ หงส์ ทั้งคู่ไม่มีความประนีประนอม แก่กันและกัน พูดจาดูถูกกัน เตี้ย ไม่ได้อยู่เฉยๆ และรอให้วันแต่ละวันผ่านไปอย่างที่หงส์คิด แต่เขาพยายามที่จะทำทุกทางเพื่อจะทำให้ครอบครัวสุขสบายขึ้น เตี้ยหางานตามฉบับหนังสือพิมพ์ทุกวัน รวมถึงชุดแต่งงาน และ เสื้อผ้าของเตี้ยในวัยเด็ก ที่หงส์คิดว่าเตี้ยขายไปแล้ว ความจริงเขาเก็บไว้ทั้งหมด สิ่งที่มุมมองของตัวละครอย่างเตี้ยแสดงออกมาให้เราเห็นนั้นคือสิ่งที่คนทั่วไปเจอ เมื่อเราไม่พูดในสิ่งที่ตัวเองเก็บไว้ออกมาจะทำให้อีกฝ่ายเข้าใจตัวเราได้อย่างไร เหตุนี้ในการที่เตี้ยตัดสินใจ รับทุกอย่างไว้คนเดียวจึงทำให้เกิดความขัดแย้งภายในส่วนลึกของหงส์ที่มีต่อเตี้ยว่าเขาไม่เคยสนใจและเหลียวแลครอบครัวของตัวเองแม้แต่น้อย

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ชีวิตของคนธรรมดาสามารถที่จะเกิด และสูญดับไปแต่ภายในภาพยนตร์เรื่อง “คนหิ้วหัว” เห็นได้ว่ามีสิ่งที่เหนือธรรมชาติเกิดขึ้น เตี้ย ผู้ซึ่งโดนโจรถ่อยสองคนหมายที่จะเอาชีวิตเหตุเกิดจากความโลภที่จะเก็บเงินไว้เพียงผู้เดียว ทำให้เขาหักหลังและฆ่า เตี้ย โดยการปาดคอแต่เหตุการณ์ไม่ได้เป็นอย่างที่ รงค์ ค่อม ได้คิดไว้ เตี้ยไม่ตายและสามารถมีชีวิตขึ้นมาเดินเหมือนคนทั่วไปได้ เพียงเพราะสัญญาที่เขาได้ให้ไว้กับเมียและลูกชายของเขา เขาจะตายไม่ได้ถ้าเขายังไม่สามารถทำให้ทั้งคู่ใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างสบาย เหมือนครอบครัวอื่นทั่วๆ ไป

4.2.3 ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร

1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน

ความไม่เข้าใจกันของคนสองคนเพราะทั้งคู่กับเจอกันแค่ในความฝัน จึงมีข้อสงสัยตั้งขึ้นอย่างมากมายระหว่างคนสองคนว่า ความรู้สึกที่มีและเกิดขึ้นนั้นจริงหรือไม่ หรือเพราะตอบสนองความต้องการที่ขาดหายไปในมุมของ ด่าง และ เปิ้ล กันแน่

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

ความขัดแย้งของ ด่างที่เกิดขึ้นเมื่อเขาฝัน เขาเป็นสามีของเปิ้ลและเขาเป็นผู้กำกับดัง แต่ ณ ขณะนั้นคือความฝันของเขาทำไมเขาต้องโดน เปิ้ล ซึ่งเป็นภรรยาในความฝันของเขาด่าว่าในตัวเขาทำไมเขาต้องเจอและฟังอะไรแบบนั้นในเมื่อนั้นคือความฝันของเขา เขาคิดว่าความฝันมันควรที่จะต้องดี หรือเหตุการณ์จะต้องดำเนินไปในทางที่เขาคิดสิ แต่นี้กลับเจอความฝันที่เป็นเสมือนชีวิตจริงไปสะได้

3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

การที่ฝันของทั้งสองคนมาทับซ้อนกัน ต่างคนต่างมาเจอกันภายในความฝันของอีกฝ่าย ทั้งๆที่ทั้งคู่ก็มีชีวิตอยู่ในชีวิตจริงของตัวเอง แต่เมื่อใครอีกคนหลับไปกลับมีตัวละครที่เป็นตัวเองเกิดขึ้นในความจริงของอีกคนหนึ่ง ทั้งที่มันเป็นความฝันของคนนั้น เมื่อทั้งคู่ต้องมาเจอกับความฝันของกันและกันในความฝันของตัวเองต่างคนต่างก็คิดว่าสิ่งที่ต้องเจอ คือดีที่สุดแต่มันไม่เป็นไปอย่างที่คิดเมื่อคนหนึ่งใช้เหตุผล อีกคนหนึ่งใช้แต่อารมณ์

4.2.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

ความคิดของ ตุ๊กกี้ ที่ไม่ต้องการจะห่อศพและทำแบบนั้นกับตัวของ เป้ย เธอไม่เข้าใจว่าทำไมเธอถึงต้องมารับหน้าที่ตรงนี้ต่อ ทำไมเจ๊เกี๊ยวถึงไม่หยุดเดินรถไป หรือ ไม่แจ้งตำรวจถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและเธอต้องรับหน้าที่ในการเป็นบัสโฮสเตอร์ต่อถึงแม้ว่าเธอจะเป็นคนเห็นผีเป้ยคนเดียวแต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ จะบอกเจ๊เกี๊ยว เธอก็คงให้ทำงานต่อและไม่สามารถหยุดงานได้เพราะไม่อย่างนั้นจะโดนไล่ออกจากงาน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.3 ผลการวิเคราะห์ตัวละคร (Character)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า มีการแบ่งได้เป็น 2 ประเภท กล่าวคือ ผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำ โดยตัวละครประเภทแรกคือ ผู้กระทำ จะมีลักษณะเข้มแข็ง เข้มแข็งสามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย มีความเห็นแก่ตัวและรักตัวเองจนไม่ได้คำนึงถึงผู้อื่น ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง และตัวละครประเภทที่สอง คือ ผู้ถูกกระทำ เป็นตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนรัก ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือ ตกอยู่ภายใต้การดูแล หรือครอบงำจากผู้อื่นและตัวละคร พบได้ 2 ลักษณะ คือ ตัวละครผู้กระทำ ที่มีลักษณะเข้มแข็ง สามารถพึ่งพาตนเองได้ มักมีความเห็นแก่ตัวและรักตัวเองจนไม่ได้คำนึงถึงผู้อื่น เช่นตัวละครชื่อ ด่าง จากเรื่อง ฝันโคตรโคตร ตัวละครประเภทที่สอง คือ ผู้ถูกกระทำ จะมีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนรัก เช่นตัวละครชื่อ รงค์จากเรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ตัวละคร คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องและมีความสำคัญในเรื่องเล่า เนื่องจากตัวละคร คือ ผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำ หรือเป็นตัวผลักดันให้เกิดการกระทำขึ้นในเรื่องราว ตัวละครที่ดีต้องมีการพัฒนาการ ความเชื่อ ทัศนคติต่อการดำเนินเรื่องราว และต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งได้แจกแจงรายละเอียดไว้ดังนี้

4.3.1 ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

1) ผู้กระทำ

แดง ในตอนแรกเธอคิดว่าเธอสามารถอยู่ได้ด้วยตัวเอง โดยที่ไม่ต้องมีรงค์กับลูก เธอจึงเลือกที่จะทำร้ายรงค์ทางจิตใจ โดยการตีตัวออกห่าง และไปมีคนอื่น แต่เธอกลับยกความผิดทั้งหมดนั้นให้รงค์ เพราะว่ารงค์นอกกายโดยการไปนอนกับผู้หญิงขายบริการ แต่โดยสัจธรรมแล้วนั้นคนดูทุกคนก็ทราบดีว่าใครเป็นฝ่ายริเริ่ม และปล่อยให้ความเบื่อหน่ายย่างกรายเข้ามาในชีวิตคู่

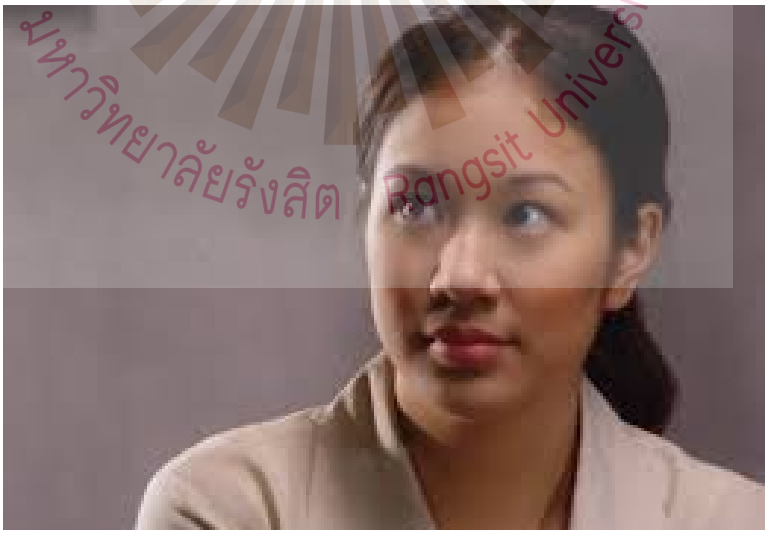
2) ผู้ถูกกระทำ

รงค์ เพราะรงค์เป็นฝ่ายที่ถูกเมินเฉยจากคนที่รักและใส่ใจ รงค์ไม่ผิดที่เขาเป็นคนไม่เอาไหน เป็นคนสกปรกสกมาก เขาเป็นตัวของเขาเองแต่การที่แดงเบื่อและรู้สึกต้องการจะมองหาใครนั้นเป็นความเห็นแก่ตัวของแดงที่มีต่อรงค์ ทำให้รงค์ต้องรับความรู้สึกที่ต้องเสียคนที่รักไป จริงแล้วรงค์นั้นแหละที่เป็นฝ่ายเอาใจใส่และเก็บทุกรายละเอียดของแดง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รักษา คุณหมอที่ไม่รู้เรื่องรู้ราวว่าแดงคนไข้สาวสวยของเขานั้นมีครอบครัวอยู่แล้ว เหมือนเขาโดนแดงหลอกทั้งกริยาที่แดงมีต่อ รักษา คำพูดต่างๆ ที่เธอพยายามบอกว่าเธออยู่ตัวคนเดียว และยังไม่มีคู่ครอง จนทำให้รักษาหลงรักและรู้สึกดีต่อแดง

รูปที่ 4.1 แสดงตัวละครในเรื่องโคตรรักเอ็งเลย / รงค์ : อุดม แต้พานิช
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549



รูปที่ 4.2 แสดงตัวละครในเรื่องโคตรรักเอ็งเลย / แดง : วิสา สารสาส
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.3 แสดงตัวละครในเรื่องโคตรรักเอ็งเลย / รักษา : อครา อมาตยกุล
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4.3.2 ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว

1) ผู้กระทำ

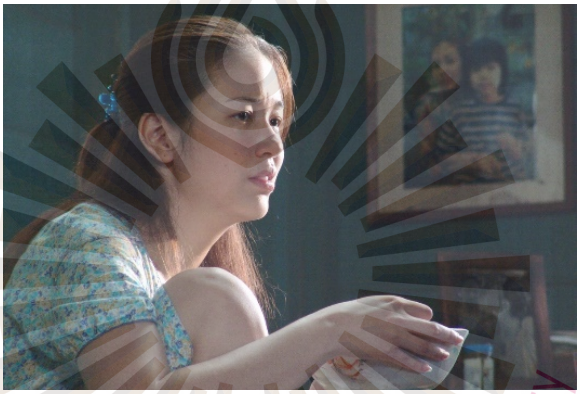
หงส์ เป็นเพราะหงส์เป็นคนพูดทุกวันว่าเตี้ยไม่ดี เตี้ยไม่เอาไหนแต่หงส์ไม่เคยย้อนมองดูตัวเองเลยว่า ตัวเองก็เป็นแม่ที่กินแต่เหล้า เล่นพนันไพ่ ไม่พยายามที่จะทำมาหากินเพื่อนำมาเลี้ยงลูก แต่กลับโยนหน้าที่ทั้งหมดไปให้ เตี้ย ซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวในความจริงแล้วไม่ควรที่จะทำแบบนี้ เธอก็เป็นแม่ของลูกเหมือนกันถ้ามีความรักต่อลูกจริงแล้วควรที่จะมองตัวเองและพยายามที่จะหาอะไรมาจุนเจือครอบครัวมากกว่าการที่เอาแต่พูด

2) ผู้ถูกกระทำ

เตี้ย เนื่องจากเตี้ยไม่ได้ทำงานหลังจากที่เขาไปเป็นทหารเรือมา เขาไม่มีเงินมาเลี้ยงครอบครัว ความกดดันจากตัวเองที่ไม่สามารถหาอะไรมาให้คนที่เขารักได้ อีกทั้งยังเป็นความกดดันจากเมียของเขาแทนที่จะเป็นการให้กำลังใจกัน นำพามาซึ่งเหตุการณ์ที่ เตี้ย ต้องไปปล้นและสุดท้ายเขาต้องจบชีวิตลง

รูปที่ 4.4 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / เตี้ย : พิง ลำพระเพลิง

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550



รูปที่ 4.5 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / หงส์ : วิสา สารสาส

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 4.6 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / หนุ่ม : ภูริ หิรัญพฤกษ์

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.7 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / สาว : ศุภักษร ไชยมงคล

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 4.8 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / รงค์ : อภิชาติ ชูสกุล

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 4.9 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว / ค่อม : คืนสิทธิ์ สุวรรณวัฒกี

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.3.3 ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร

1) ผู้กระทำ

ด่าง เป็นผู้ชายที่เห็นแก่ตัวและเห็นเล็งเห็นถึงความคิดของตัวเองเป็นหลัก ไม่แคร์ว่านั้นจะเป็นความฝันหรือความจริงแต่เขายึดถือและยืนอยู่บนขอบของความเป็นตัวเอง ไม่ว่าเปิ้ลจะด่าว่าด่างยังไง เขาจะแย้งและพูดเสมอว่าเขาเจออะไรมาหนักมาก แต่เขากลับไม่เคยคิดถึงจิตใจของตัวเปิ้ลเลยว่าเปิ้ลต้องเจออะไรมาบ้าง

2) ผู้ถูกกระทำ

เปิ้ล เป็นคนที่เข้าหาด่างและตามหาเพราะเธอ อยากจะรู้และตามหาคนที่อุปการะเธอในสมัยเด็ก เธอต้องการรับรู้และตอบแทนสิ่งที่เธอได้รับมอบมาให้ในสมัยที่เธอยังเด็ก แต่เมื่อเหตุการณ์พาไปสิ่งที่เธอตามหากลับกลายเป็นความรัก ผูกพันธ์ แต่นั้นเหมือนเล่นตลกกับเธอเพราะความรักเหล่านั้นที่เธอมีให้ ด่าง มันไม่ได้มาด้วยความเข้าใจหรือสิ่งที่เปิ้ลต้องเสียสละให้ด่างเลย

รูปที่ 4.10 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต / ด่าง : พิง ลำพระเพลิง
ที่มา: ฝันโคตรโคตร, 2552

รูปที่ 4.11 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต / เปิ้ล : ภาวิณี วิริยะชัยกิจ
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.3.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

1) ผู้กระทำ

น้าค่อม, เจ๊เกี๊ยว, เป้ย ทั้ง 3 ตัวละครเกี่ยวเนื่องกันหมดเพราะ เป้ย ก็เป็นผีที่มาหลอกแต่เฉพาะ ตุ๊กกี้ มีตุ๊กกี้แค่คนเดียวที่คอยเจอ และเห็น เป้ย แม้จะเป็นตอนที่เต้นบนรถ ตอนที่เป้ยจะไปเอาเสื้อให้น้าค่อม อีกทั้ง เจ๊เกี๊ยวและน้าค่อม ก็โยนความรับผิดชอบให้ ตุ๊กกี้ ทำเช่นหน้าที่รับหน้ากับตำรวจ

2) ผู้ถูกกระทำ

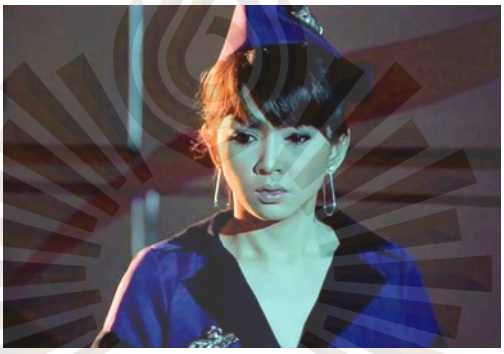
ตุ๊กกี้ เธอเป็นคนที่โดนผีเป้ยหลอกอยู่เพียงคนเดียว อีกทั้งไม่ว่าจะทำอะไรเจ๊เกี๊ยวและน้าค่อมจะโยนความผิดไปให้เธอ แต่เพียงผู้เดียว เสมือนเธอเป็นถังขยะใบหนึ่งที่รองรับความผิดพลาดของคนอื่น

รูปที่ 4.12 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / น้าค่อม : ค่อม ชวนชื่น
ที่มา: สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์), 2553

รูปที่ 4.13 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / เจ๊เกี๊ยว : โซเฟีย ลา
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.14 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / ตำรวจ : อดิเรก วัฏลีลา
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553



รูปที่ 4.15 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / ตุ๊กกี้ : ปานวาด เหมมณี
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

รูปที่ 4.16 แสดงตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน / เป้ย : ปิยา พงศ์กุลภา
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.4 ผลการวิเคราะห์แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า แนวความคิดหลักหรือแก่นเรื่องที่เล่าสื่อไปถึงผู้ชมนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของมนุษย์เราทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความรัก ของหนุ่มสาว สามีภรรยา ความห่วยใยที่แม่มีต่อลูก หรือจะเป็นความเชื่อและความศรัทธา จากการถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ของ พิง ลำพระเพลิง และส่วนใหญ่จะมีลักษณะให้กำลังใจว่า ชีวิตยังมีความหวังและไม่ยอมแพ้ พร้อมที่จะก้าวขึ้นมาจากจุดต่ำสุดของชีวิต โดยใช้ความรักเป็นตัวดึงขึ้นมา แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง และเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง แก่นเรื่องจะเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และเปิดเผยความจริงของเรื่องทั้งหมดในที่สุด ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในเรื่อง อาจเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับศีลธรรม, เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์, เรื่องอำนาจ เป็นต้น โดยแก่นเรื่อง จะมีความแตกต่างกันไปตามโครงสร้างที่ต้องการนำเสนอ

4.4.1 ภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย คือ “รักที่ไม่สามารถตัดขาด ความซาบซึ้งที่อยู่เหนือเหตุผล” ระหว่างคนสองคน ที่เชื่อมต่อกัน แม้แต่เวลาก็ไม่สามารถพรากเขาทั้งสองให้หมดรักกันได้

4.4.2 ภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว

แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่องโคตรคนหิ้วหัว คือ “ไม่เห็นโลงศพไม่หลั่งน้ำตา” ความศรัทธาของชายคนหนึ่งที่แบกรับภาระของคำว่า พ่อ ซึ่งไม่ยอมแพ้ต่อโชคชะตากับสิ่งที่ต้องเจอ และทำตามคำสัญญาที่เขาเคยลั่นวาจาไว้ กว่าที่เขาจะรู้ตัวและแก้ไขมันได้นั้นก็สายไปแล้ว

4.4.3 ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร

แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร คือ “ความฝันในความเป็นจริง” ความรัก เป็นได้หลายอย่างแต่มันคือสิ่งที่สามารถทำให้คนเรา ไปถึงจุดที่ตัวเองไม่สามารถก้าวข้ามไปได้ แต่ด้วยคำ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ว่า “รัก” นี้แหละที่สามารถทำให้เราไปถึงดวงดาวได้ที่ตั้งไว้ได้ ไม่ว่าจะอยู่ในโลกใดทั้งสองก็ยังคงมีความรู้สึกดีต่อกัน

4.4.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่องสามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) คือ “ห่วงหลังความตาย” ห่วงที่มีความรู้สึกต่อตัวอี๊ดและโก๊ะตี๋เธอจึงไม่ยอมที่จะไปเกิด

4.5 ผลการวิเคราะห์ฉาก (Scene)

จากการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องประเภทฉากของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า ฉากที่ใช้ส่วนใหญ่ที่ใช้จะมีฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม ซึ่งทุกอย่างล้วนสื่อความหมายในตัวของมันอย่าง เช่น ต้นไม้ที่เราเห็นสองต้นนั้น ต้นหนึ่งแห้งแล้ง อีกต้นหนึ่งอุดมสมบูรณ์ เปรียบเสมือนกับความรักที่เหี่ยวเฉากับความรักที่เพียบพร้อมทุกอย่าง อีกทั้งความแตกต่างระหว่างคนสองคนทำให้เห็นว่ามีการเหลื่อมล้ำทางชนชั้น ฉากที่พบส่วนใหญ่ที่ใช้จะเป็น ฉากที่เป็นธรรมชาติ บ้านไม้ที่อยู่ริมทะเล หรือริมน้ำ เนื่องจาก พิง ลำพระเพลิง เคยใช้ชีวิตและอยู่อาศัยที่บ้านริมทะเล จึงทำให้มีความผูกพันและความหลังในอดีตที่ผ่านมา ซึ่งจะเห็นได้ในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง ทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเรื่องฝันโคตรโคตร ฉากที่ตอกย้ำความรู้สึกได้ดี คือ เมื่อไอ้ด่าง ได้เดินเข้าไปยังบ้านที่เขาเคยเห็นในความฝัน ระหว่างทางเดินเขาพบรูปของตนเองติดผนังแบบหมิ่นเหม่จะหลุดมิหลุดแหล่บนผนังโล่งว่างเพียงรูปเดียว ลำพังแต่เมื่อดึงที่เปิดตรงผนังออก มันกลายเป็นห้องเก็บของซึ่งเก็บภาพถ่ายของเขาเอาไว้จนเต็มแน่นถ้า ไอ้ด่าง, เปิ้ล และ พิง ลำพระเพลิง คือคนๆ เดียวกัน ฉากดังกล่าวคงบอกได้อย่างดีว่า รักที่มีค่าไม่แพ้กับความรักที่เรามอบให้ใคร หรือใครหยิบยื่นให้เราคือ การรักตัวเอง และคุณจะเริ่มต้นหรือจบมันก็อยู่ที่ตัวคุณเอง

ฉาก เป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ทั้ง 4 เรื่องมีรายละเอียดของฉากแตกต่างกันออกไป ซึ่ง อธิบายได้ดังต่อไปนี้

4.5.1 ภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

ประเภทขององคป์ระกอบฉากส่วนใหญ่ที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย มีดังนี้

1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ

สถานที่นี้คือชายหาดติดทะเลซึ่งอยู่ชานเมือง ภายในจังหวัดระยอง ฉากนี้ทำให้เห็นว่าไม่จำเป็นต้องใช้คำพูดใดสื่อสารออกมา สามารถรับรู้ได้ถึงความต่างของต้นไม้ที่ต้นหนึ่งสมบูรณ์ และอีกต้นนั้นแห้งเหี่ยวเปรียบเหมือนความสัมพันธ์ของทั้งคู่ ณ ช่วงเวลานั้น

รูปที่ 4.17 แสดงภาพตอนที่แดงและรักษามีความรู้สึกดีต่อกันในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

รูปที่ 4.18 แสดงภาพตอนที่แดงและรักษาเลิกรากันไปในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

บ้านไม้สองชั้น ติดทะเลแถบชานเมือง ซึ่งมีโคมไฟที่มีน้ำซึมเข้าไปก็เปรียบเสมือน รงค์ และ แดง คนหนึ่งเป็นน้ำ คนหนึ่งเป็นไฟจึงไม่สามารถใช้ชีวิตรวมกันได้ น้ำมาไฟดับ ไฟมาน้ำระเหย แต่ท้ายที่สุดจะเห็นว่า ไฟกับน้ำนั้นสามารถอยู่ด้วยกันได้เฉกเช่น รงค์กับแดง

โซฟาแดง เป็นสิ่งที่เราจะเห็นได้ในผลงานทุกเรื่อง ของ พิง ลำพระเพลิง เพราะเป็นโซฟาที่เขารักมาก ซึ่ง พิง ตั้งใจที่จะสื่อถึงภรรยาที่จากเขาไปแล้ว

รูปที่ 4.19 แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ : โคมไฟน้ำซึม
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

รูปที่ 4.20 แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ : โซฟาแดง
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.21 แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

งานเลี้ยงภายในองค์กร มีผู้คนพลุกพล่าน แต่เป็นครั้งแรกที่รงค์และแดงบังเอิญได้มาเจอกัน ซึ่งในภาพยนตร์นั้น เป็นภาพย้อนความทรงจำที่แดงได้ไปเปิดอ่านบทหนังตลกที่รงค์เขียน นั้นคือสาเหตุที่ทำให้แดงตัดสินใจกลับมาหารงค์และเข้าใจว่าทั้งหมดที่เธอรู้สึกต่อรงค์นั้นมันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงอย่างที่คนเราเรียกกันว่า "รัก"

รูปที่ 4.22 แสดงฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัยในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย (ก)
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

บริเวณชั้น 2 ของบ้านซึ่งเป็นสถานที่ที่ทั้งคู่ใช้ทำกิจกรรมร่วมกันนั้นคือ การเล่นเปียโน แต่ภายในฉากนั้นท่าทีของทั้งคู่เหมือนเก็บอะไรไว้ภายในใจ มีความรู้สึกที่ขัดและไม่พูดออกมาอย่างชัดเจน รงค์ (โน้ต อุดม) ที่กำลังมองออกไปข้างนอก เพราะเขาพึ่งอกหักจากการเสนองานมาและชีวิตในช่วงนี้ภายในภาพยนตร์ก็มาถึงช่วงเกือบถึงจุดแตกหักของชีวิตคู่ ทำให้เราเห็นได้ว่าทั้งคู่เริ่มจะมีความห่างในด้านของความสัมพันธ์

รูปที่ 4.23 แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม (ค่านิยม)

ภายในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลยจะเห็นได้ว่าสิ่งที่ แดง กระทำคือการนอกใจ ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรมในสังคม ถ้าไม่มีการนอกใจเกิดขึ้นจะไม่มีการขัดแย้งระหว่างของคนสองคน และเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา รงค์ พอใจในสิ่งที่ตัวเองเป็นและมีความสุขกับสิ่งที่มีอยู่ แต่ตัวแดงนั้นต้องการที่จะก้าวไปข้างหน้ามีชีวิตที่ดีขึ้น ความสัมพันธ์ที่มั่นคงอย่างเช่น มีเงินมีฐานะที่ดีขึ้น มีหน้ามีตาในสังคม การใช้ชีวิตสุขสบายมากกว่าต้องมาทนกับการทำงาน หาเช้ากินค่ำ แดง จึงเริ่มหาทางที่จะนำไปสู่ชีวิตของตัวเองให้ดีขึ้น ซึ่งในประเด็นนี้คือการหาคนที่พร้อมจะก้าวไปข้างหน้ามากกว่าการที่จะทนอยู่กับคนที่ไม่เอาไหน ยกตัวอย่างเช่น แดง โทรหา รักษา เพื่อนัดเจอกัน หลังจากกลับมา แดง ซื้อรองเท้า และเสื้อผ้าที่เหมือนกับ รักษา มาให้รงค์ เพื่อต้องการให้ รงค์เปลี่ยนเป็น รักษา

รูปที่ 4.24 แสดงฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4.5.2 ภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว

ประเภทขององค์ประกอบฉากส่วนใหญ่ที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว มีดังนี้

1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ

สถานีรถไฟแถบชานเมือง ตัวละครเอกกำลังวิ่งหนีบวกกับบรรยากาศกลางคืน แสดงให้รู้สึก ระทึก ตื่นตาตื่นใจมากขึ้นถ้าในฉากนั้นเป็นกลางวันจะทำให้ความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ไล่ล่าใน ณ ตอนนั้นลดความระทึกลงไม่น้อย

รูปที่ 4.25 เตี้ยวิ่งหนีรงค์และค่อมจากการมุ่งหมายที่จะเอาชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ริมคลอง จุดเกิดเหตุที่พบศพของ เตี้ย ซึ่งมีแต่ตัวไม่มีหัว หลังจากที่รงค์และค่อมได้ฆ่าเตี้ยโดยการตัดคอแล้วนั้นจึงนำศพมาทิ้งไว้ใกล้จุดเกิดเหตุ และได้นำหัวไปทิ้งไว้ในเมืองซึ่งห่างจากจุดเกิดเหตุ ทำให้เรื่องราวระหว่าง หนุ่ม 18 มงกุฎรูปงาม และ สาว กู้ภัยหญิงสุดแกร่ง ที่ต้องมาเจอกันโดยบังเอิญผ่านสื่อกลางเป็น ตัว และ หัว ของเตี้ย

รูปที่ 4.26 ร่างกายที่ไม่มีหัวของเตี้ย ถูกพบในคลอง ข้างสถานีรถไฟในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

ห้องครัวภายในอาคารที่ทั้งสามคนวิ่งไล่กันมา สถานที่เริ่มเรื่องราวของ “คนหิ้วหัว” เป็นเหตุการณ์ที่ เตี้ย ถูกฆ่าตัดคอ เกิดขึ้นภายในอาคารที่ซึ่งอยู่ใกล้สถานีรถไฟที่เตี้ยหนีมาห้องครัว ทำให้นึกถึงภาพความวุ่นวาย และในซีนนี้ทำให้มีความรู้สึกอึดอัดมากยิ่งขึ้น

รูปที่ 4.27 สถานที่เตี้ย ถูกรงค์ปลิดชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

โต๊ะสนุ๊ก เป็นการเจอกันครั้งแรกระหว่างเตี้ยและรงค์ เป็นการที่รงค์ทอดสายตามองไปเห็นเตี้ยยืนดูเชิงอยู่เนิ่นนาน ทำให้เขาได้เข้าไปทักทายเพื่อที่จะมาดวลสนุ๊ก และเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครั้งแรกของ เตี้ย ที่ไม่ดีเอาสะเลย

รูปที่ 4.28 โต๊ะสนุ๊ก สถานที่เตี้ยและรงค์ เจอกันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

เห็นได้ว่าการแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง “คนหิ้วหัว” นั้นดูล้าสมัย ทรงผมและรูปหน้าของตัวละครบอกได้อย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นเมื่อสมัยสิบกว่าปีที่แล้ว ทั้งสามารถสังเกตได้จาก รูปที่สอง ซึ่งเป็นซีนที่ตัวละครทั้งสาม เตี้ย หนุ่มและสาว ไปกินข้าวต้ม ราคาของร้านข้าวต้มคือชามละ 2 บาท และกับข้าวอย่างละ 15 บาทนั้นย้ำให้เราเข้าใจได้ว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์นี้เกิดขึ้นเมื่อสิบกว่าปีที่แล้ว เพียงแค่เทียบราคาของค่าครองชีพที่ พิง ลำพระเพลิง ถ่ายทอดออกมาให้คนดูได้เห็นถึงเหตุการณ์ ณ ยุคสมัยนั้น

รูปที่ 4.29 หนุ่ม และ สาว เจอกันเพื่อจะนำตัวและหัวของเตี้ยมาเจอกันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 4.30 เหตุการณ์ที่บอกถึงปมในชีวิต และ ชื่อของตัวละครเอก “เตี้ย”
ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

บ้านริมคลอง ซึ่งบ่งบอกให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของทั้งคู่ การดำเนินชีวิตของเตี้ยและหงส์ เห็นว่าเป็นไปอย่างยากลำบาก สภาพแวดล้อม สังคม ทำให้แลเห็นได้ว่าเป็นเรื่องไม่ง่ายเลยที่ทั้งคู่จะมีชีวิตที่ดีได้ ทำให้ตัวละครดูตกต่ำถึงขีดสุด หงส์ติดเหล้า เล่นพนันไพ่ เตี้ย เป็นผู้นำครอบครัวที่ไม่เอาไหน ไม่สามารถเลี้ยงดูเมียและลูกเพียงแค่สองคนได้ ด้วยเหตุนี้ทำให้เขาตัดสินใจทำอะไรลงไปโดยไม่มีทางเลือก เตี้ย จำเป็นที่จะต้องทำการปล้นเพราะไม่มีทางไหนที่จะนำเงินก้อนหนึ่งมาโดยใช้เวลาอันน้อยนิดเพียงแค่นี้ เพื่อนหรือญาติก็ไม่มี สังเกตได้จากสภาพแวดล้อม และความเป็นอยู่ของครอบครัวองค์ประกอบครบทุกอย่างจึงทำให้เตี้ยเกิดการปล้นขึ้นมานั้นเอง

รูปที่ 4.31 บ้านที่ครอบครัวของเตี้ยอาศัยอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.32 หงส์ติดสุรา และ การพนันในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม (ค่านิยม)

การแสดงความรักของคนไทยส่วนใหญ่จะไม่แสดงความรักออกมากันให้เห็นซึ่งๆหน้า สิ่งนี้เป็นสิ่งที่เป็นข้อบกพร่องของการแสดงความรู้สึก ทำให้อีกฝ่ายไม่รับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย อย่างในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว กว่าที่ เตี้ย จะรู้ตัวว่าเขาต้องทำอะไรเพื่อครอบครัวก็สายไปแล้ว ณ ตอนที่มีชีวิตอยู่เขามีเวลามากมายเพื่อที่จะอยู่กับครอบครัวและดูแลลูก แต่สิ่งที่เตี้ยเลือกทำคือไม่ให้ความสนใจและความสำคัญต่อครอบครัว และได้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันทำให้เขาจบชีวิตลง แต่ฟ้าก็เล่นตลกกับชีวิตของเตี้ยให้เตี้ยฟื้นขึ้นมาเพื่อที่จะทำความปรารถนาครั้งสุดท้ายของเขาให้สำเร็จนั้นคือ การหันมาให้ความสำคัญกับครอบครัวเป็นอันดับแรก เพราะเตี้ยทำตัวเสเพล ไม่สนใจครอบครัวในตอนแรกเมื่อเขาต้องสูญเสียโอกาสนั้นไปเขาจึงรู้สึกถึงสิ่งที่เขาได้พลาดไป จึงกลับตัวกลับใจมาเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ดีแต่ก็สายไปแล้ว ที่เตี้ยจะมาดูแลคนในครอบครัวเพราะเขาได้จากโลกนี้ไปแล้ว นั้นจึงทำให้เห็นว่าคนเรามักจะไม่เห็นสิ่งที่สำคัญเมื่อเรามีอยู่ เรามักจะเห็นสิ่งนั้นสำคัญเมื่อเราได้สูญเสียมันไปแล้ว ยกตัวอย่างเช่น ฉากบริเวณถนนใจกลางเมือง ในช่วงเวลากลางคืน จะเห็นว่าตัวละครเอกกำลังปักธูปลงไปในดินใต้ต้นไม้ข้างทาง ซึ่งเขากำลังบนบานศาลกล่าว ไม่มีสิ่งไหนสามารถพิสูจน์ได้ว่าสิ่งที่ขอจะได้ตามจริง หรือสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมาจากการที่เราไปบนและขอไว้ ไสยศาสตร์ ไม่สามารถจับต้องได้ แต่เป็นสิ่งที่เราไม่ควรลบหลู่ เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวไว้ในทางจิตใจ เหตุการณ์เหล่านี้ทำให้เกิดผลงาน “คนหิ้วหัว” สิ่งเหล่านี้คือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถจับหลักอะไรมาอธิบายได้

รูปที่ 4.33 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4.5.3 ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร

ประเภทขององคประกอบฉากส่วนใหญ่ที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร มีดังนี้

1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ

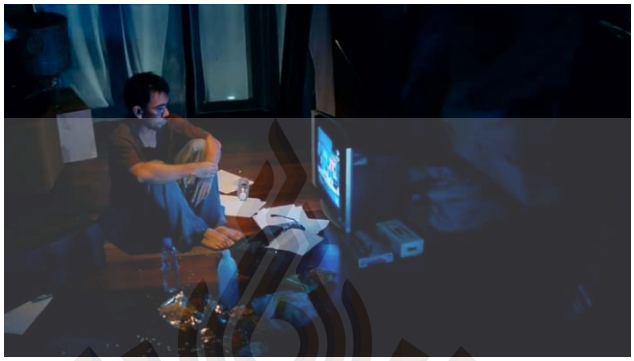
บ้านพักริมทะเล ที่ตัวละครเอกอาศัยอยู่ ทะเล เปรียบเสมือนความสบายใจเมื่อเราได้จ้องมองมัน เราจะเห็นว่ามันบ่งบอกได้ถึงความสบายใจของ ด่าง ที่มีใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย แต่อีกนัยทำให้รู้สึกว่าเขานั้นดูด้อยค่าในสังคมเปรียบเสมือนกับเขาเป็นปลาเล็กในท้องทะเลอันกว้างใหญ่

รูปที่ 4.34 แสดงฉากที่เป็นธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

ห้องนอนภายนอนในบ้าน จะเห็นว่าตัวละครกำลังนั่งดูทีวี ทีวีเป็นเพื่อนได้ดียามเหงา ซึ่งในฉากนี้ ด่าง กำลังเศร้าที่ต้องกลับมาอยู่ตัวคนเดียวอีกครั้ง จากก่อนหน้านี้ที่เขากลับมามีความสุขได้อีกครั้งหลังยึดติดกับอดีตมานาน แต่สุดท้ายต้องกลับมาอยู่คนเพียงคนเดียว



รูปที่ 4.35 แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

3) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

พื้นหลังทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตของตัวละครว่าเขาเป็นอย่างไร ด่าง เป็นนักแสดงตลกข้างถนน ส่วนเปิ้ลจะเห็นว่าอยู่ภายในสตูซึ่งทำให้เห็นว่าเธอเป็นดาราที่มีชื่อเสียง จากภาพในฉากนี้ก็สามารถอธิบายได้ถึง ชีวิตของทั้งสองคนโดยที่ไม่ต้องบรรยายด้วยคำพูด

รูปที่ 4.36 แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม (ค่านิยม)

เปิ้ล เป็นดาราหญิงที่โด่งดังในยุคนั้นแต่มาถึงจุดจุดหนึ่ง เปิ้ล รู้สึกไม่มีความสุขกับชีวิตของตัวเองเพราะการเป็นดาราทำให้มีข้อจำกัดมากมาย จะไปไหนมาไหนก็ไม่มีความเป็นส่วนตัว เธอจึงอยากที่จะใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาคนหนึ่ง ที่สามารถใช้ชีวิตแบบอิสระได้ ส่วนด่างเป็นตลกข้างถนนเขาแสดงละครใบ้ ซึ่งปรารถนาที่จะมีชื่อเสียงและเป็นคนที่ผู้คนชื่นชมมีหน้ามีตาในสังคม แต่ในความเป็นจริงแล้วชีวิตของเขาไม่ได้สวยหรูอย่างที่เขาหวัง สิ่งที่เขาต้องตื่นมาเจอทุกวันคือบ้านไม้หลังเล็กหลังหนึ่งกับการแสดงที่มีคนสนใจแค่หยิบมือ แต่ในความฝันสิ่งที่ด่าง ได้พบเจอคือทุกอย่างที่ปรารถนาไม่ว่าจะเป็น บ้าน รถ และชื่อเสียง ไม่ว่าในยุคสมัยไหนการมีชื่อเสียงก็เป็นที่ปรารถนาของคนส่วนใหญ่ เพราะทำให้ชีวิตดีขึ้นการทำงานก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด แต่กลับกันคนที่ยืนอยู่ ณ จุดจุดนั้นก็ไม่ได้ต้องการเพียงแค่สิ่งนี้สิ่งเดียวแต่สิ่งที่เขาต้องการที่มาพร้อมกับหน้าที่ด้วยนั้นคือความสุข และในส่วนของคนส่วนใหญ่ที่มองดาราที่มีชื่อเสียงกลับมองว่าจุดจุดนั้นมีความสุข มีทุกอย่างที่เพรียบพร้อมมีชีวิตที่มีความสุข ยกตัวอย่าง ฉากที่ด่างฝันว่าได้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์มีชื่อเสียงโด่งดัง มีนักข่าวมาสัมภาษณ์มากมาย

รูปที่ 4.37 ด่าง เปิดตัวภาพยนตร์ เรื่องคนหิ้วหัว และมีหน้ามีตาในสังคม
ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโครต
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

4.5.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ประเภทขององคป์ประกอบฉากส่วนใหญ่ที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน มีดังนี้

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

1) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

ในซีนนี้ เจ๊เกี๊ยวกำลังใช้ห้องน้ำอยู่ ตุ๊กกี้ ได้เดินมาตามตัวเจ๊เพื่อจะถามเรื่องศพแต่ได้ยินเสียงดังจากห้องน้ำ ตุ๊กกี้ จึงคิดว่าเจ๊กำลังใช้เครื่องมือที่เอาไว้ใช้ทำกิจกรรมทางเพศอยู่ แต่ความจริงแล้วเจ๊เกี๊ยวกำลังแปรงฟันอยู่ นี้เป็นมุขเล็กน้อยที่ พิง ลำพระเพลิง แทรกเข้าไปในภาพยนตร์เรื่องนี้

รูปที่ 4.38 แสดงฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

การปกปิดความผิดเพื่อไม่ให้เกิดความเดือดร้อนกับตัวเองไม่ว่าสิ่งนั้นจะถูกหรือผิดศีลธรรมหรือเป็นสิ่งที่ตัวเองก่อหรือไม่ก่อขึ้นมา แต่เมื่อปกปิดความจริงเหล่านั้นแล้วก็เหมือนเป็นผู้กระทำผิดเพราะเหมือนเป็นการช่วยคนที่กระทำผิดนั้นอำพรางคดี จึงทำให้เกิดสถานการณ์วุ่นวายต่างต่างเกิดขึ้น ในความเป็นจริงแล้วถ้าทั้ง 3 คนนั้นพูดความจริงกับเจ้าหน้าที่เหตุการณ์ทุกอย่างก็จะไม่เกิดขึ้นและไม่ทำให้เกิดความวุ่นวายเหล่านี้

3) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม (ค่านิยม)

ภายในรถทัวร์ ของเจ๊เกี๊ยวซึ่งกำลังเกิดเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ นั้นคือพวกเขาเจอศพบนรถทัวร์ แต่ชีวิตก็ยังคงต้องดำเนินต่อไปทำให้ทุกคนต้องทำหน้าที่ของตัวเอง ใช่ว่าพวกเขาอยากจะทำหน้าที่ตรงนี้ต่อ แต่ถ้าหยุดและเลิกจะทำให้เสียลูกค้าหรืออาจจะทำให้ ลำพระเพลิงทัวร์นี้เจ๊งไปเลยก็ได้

รูปที่ 4.39 แสดงฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

4.6 ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ พิง ลำพระเพลิง แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของ พิง ลำพระเพลิง ที่ว่าเขาต้องการจะสร้างภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับ ความรัก ความศรัทธา ความฝัน และความเชื่อ ทำให้ทั้ง 4 เรื่องจะมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงพลังแห่งความรัก และความศรัทธาในความฝันของตัวละคร อย่างเช่นในเรื่องโคตรรักเอ็งเลยเรื่องของต้นไม้ ตามคำโปรยของหนังที่ว่า "รักหมดใจ หรือ ใจหมดรัก" ในกรณีนี้ ต้นไม้ก็คือใจ ใบไม้ก็คือรัก ต้นไม้สองต้นอยู่ใกล้กันก็เหมือนผู้ชายสองคน รงค์ กับ รัก ที่อยู่บ้านติดกัน แดงบอกรักรักษาใต้ต้นไม้ที่มีใบเหมือนกับความรักที่ออกดอกงอกงาม ในขณะที่ต้นรงค์นั้น ใบหมดเสียแล้ว (ความรักหมดแล้ว) ตอนหลังถึงมาบอกเลิกใต้ต้นรักษา แล้วแดงก็เดินกลับมาที่ต้นไม้ไร้ใบ (ก็คือรงค์นั่นเอง) ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มีการแสดงลัญลักษณ์พิเศษดังนี้

4.6.1 ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ตามคำโปรยของหนังที่ว่า "รักหมดใจ หรือ ใจหมดรัก" ในกรณีนี้ ต้นไม้ก็คือใจ ใบไม้ก็คือรัก ต้นไม้สองต้นอยู่ใกล้กันก็เหมือนผู้ชายสองคน รงค์ กับ รักษา ที่อยู่บ้านติดกัน แดงบอกรักรักษาใต้ต้นไม้ที่มีใบ เหมือนกับความรักที่ออกดอกงอกงาม ในขณะที่ต้นรงค์นั้น ใบหมดเสียแล้ว (ความรักหมดแล้ว) ตอนหลังถึงมาบอกเลิกใต้ต้นรักษา แล้วแดงก็เดินกลับมาที่ต้นไม้ไร้ใบ (ก็คือรงค์นั่นเอง)

รูปที่ 4.40 แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4.6.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

สัญลักษณ์ของ “คนหิ้วหัว” จะยกสัญลักษณ์ทางเสียงขึ้นมา เสียงต่างๆที่เราได้ยินนั้นแสดงออกมาเพื่อแสดงความหมายต่างๆ ในซีนแต่ละซีนไม่ว่าจะเป็นซีนที่วิ่งหนีก็จะมีดนตรีทำให้ตื่นเต้นเข้ากับเหตุการณ์ที่ตัวเอกนั้นกำลังรุกลี้รกลนและหนีอยู่ ในซีนที่เดียกลับไปหาเตย ก็จะมีซาวด์ขึ้นมาอีกแบบคือเป็นเสียงเปียโนนั้นเพื่อบ่งบอกว่าตัวละครกำลังตกอยู่ในอารมณ์ไหน เหมือนตอนเปิดเรื่องที่มีการเขย่ากล้องให้คล้องจองปับบีทของดนตรีประกอบ เหมือนจะเป็นการเขย่ากล้องแต่ไม่ใช่เขาทำด้วยเอฟเฟค มันจึงดูรุนแรงมากซะจนเหนือจริง เป็นการเซ็ตสไตล์ของหนัง ประมาณว่าเขย่าคอคนดูให้รู้ก่อนเลยว่านี่ท่านกำลังจะดูหนังแบบไหนอยู่

รูปที่ 4.41 แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.6.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร

ชายคนนี้ได้พบความหวังที่เคยคิดว่าไม่มีอีกแล้วในโลกนี้ จากสิ่งที่เขาเคยหยิบยื่นให้ผู้อื่น ส่วนที่เหลือทั้งหมดเป็นจินตนาการที่นำเอาความจริงมาเชื่อมร้อยสร้างความหมายใหม่ หนังจึงจงใจเปิดเรื่องโดยคำพูดของ ไอ้ด่าง และ เปิ้ล ในร้านนาฬิกาที่มีทัศนคติต่างกันในแง่มุมของความรัก รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับ เวลา มาเล่น ไม่ว่าจะเป็น หนูถีบจักร หรือนาฬิกาทรายที่หยุดเดิน มาเปรียบเทียบกับความฝันของไอ้ด่าง ส่วน เปิ้ล ผู้ที่ตามตื๊อเขาอยู่ตลอด คือตัวตนอีกด้านที่คอยบอกให้เขาเดินหน้าอีกครั้ง ทั้งจากการบอกแบบอ้อมๆ ในยามตื่น และบอกแบบตรงๆ ในยามหลับ

รูปที่ 4.42 แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

4.6.4 ภาพยนตร์เรื่องสามย่าน

สามย่าน คือ สามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับ หนุ่มสาวทั้งสามคู่ เปรียบเสมือนว่ามันเป็นภาพยนตร์ที่มีแต่ความตลก ดราม่า แต่ยังแฝงความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชายโดยการนำเสนอที่แตกต่างกันโดยผู้กำกับสามคน ซึ่งมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงแต่ทั้ง สามย่าน การที่นำผู้กำกับ 3 คนมากำกับภายในเรื่องเดียวกันจึงจำเป็นต้องแบ่งแยกเหตุการณ์ไว้อย่างชัดเจนว่า ย่านไหนผู้ใดเป็นผู้กำกับแต่คงต้องมีเรื่องราวหรือพล็อตเรื่องเป็นตัวเชื่อม ซึ่งในที่นี้ที่ พิง ลำพระเพลิง ผู้เขียนบทเรื่องนี้และกำกับ ภายในย่านที่หนึ่ง ได้นำเรื่องความรักของหนุ่มสาวเข้ามาเป็นตัวเชื่อมนั้นเอง

รูปที่ 4.43 แสดงสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.7 ผลการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการศึกษาโครงสร้างในการเล่าเรื่อง (Point of View) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง วิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องแบ่งออกมาได้ 2 ประเภท คือ การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) ทำให้ผู้ชมมองเห็นทุกด้านของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความคิด อารมณ์ เหตุผล และความรู้สึก ทำให้เห็นได้ชัดว่าความรู้สึกของตัวละครนั้นแสดงออกมาอย่างไร สำหรับมุมมองในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) ผู้เล่าเน้นให้ผู้ชมสามารถคิดและจินตนาการได้ตามความรู้สึก เพราะผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงเหตุการณ์ทุกอย่าง และสามารถเห็นความคิดของตัวละครอีกด้วย และมุมมองการเล่าเรื่องของทั้งสี่เรื่องของพิง ลำพระเพลิง เป็นมุมมองที่มองโลกในแง่ลบ หมดศรัทธาในเรื่องของความรัก และเขาเชื่อว่ารักแท้ไม่มีในโลก ความรักก็แค่อัตราแลกเปลี่ยนสกุลหนึ่งเท่านั้น ไม่มีชายหญิงคนไหนที่มอบความรักให้กับคนอื่น

โดยไม่หวังสิ่งตอบแทนโดยรวมจะพบทั้ง 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) จะพบในภาพยนตร์ เรื่องโคตรรักเอ็งเลย และ คนหิ้วหัว 2) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) จะพบในภาพยนตร์ เรื่อง ฝันโคตรโคตร และ สามย่านคือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของ ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ซึ่งจุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญ เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม ทำให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวเดียวกับผู้เล่าและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า โดย หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัย คลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The Frist-person Narraror) , เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-person Narrator), การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator), การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง ทั้ง 4 เรื่องที่ กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มีมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ดังนี้

4.7.1 ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย เป็น การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)

จะเห็นได้ว่า ในตอนแรกรงค์เหมือนเป็นตัวละครหลักที่เป็นคนเล่าเรื่องของตัวเองออกมา แต่ในภายหลังก็มีการถ่ายทอดเรื่องราวของแดงออกมาในมุมของเธออีกด้วย เสมือนว่าเราได้ดูหนังเรื่องเดียวแต่จากมุมมองการแสดงออกถึงสองคน เหมือน พิง ได้แบ่งออกเป็น 2 พาทคือ พาทของรงค์ที่ไม่มีแดงอยู่ในชีวิต และ พาทของแดงที่ไม่มีรงค์อยู่ในชีวิต จะทำให้คนดูเห็นได้ชัดว่าความรู้สึกของตัวละครนั้นออกมาเป็นเช่นไรมากกว่าการที่คนดูจะได้รับรู้จากตัวละครใดตัวละครหนึ่งเพียงฝ่ายเดียว

4.7.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว เป็น การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective)

ซึ่งเป็นจุดยืนที่สร้างให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เราจะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องแบบนี้เราจะไม่เห็นชัดของความรู้สึกของตัวละคร ไม่ใช้เอฟเฟคพิเศษหรือการตัดต่อที่ทำให้ดูวุ่นวาย แสดงถึงอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัวออกมาได้อย่างทั่วถึงและชัดเจน ว่าเตี้ยต้องการอะไร และไม่ใช่แค่ตัวละครเอกเพียงตัวเดียวแต่ยังทำให้เห็นถึงความต้องการ ความรู้สึกอารมณ์ของตัวละครอื่นอีกด้วย ทำให้ทุกอย่างเป็นกลางอย่างมากที่สุด

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.7.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร เป็น การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator)

เพราะผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงทุกเหตุการณ์ไม่มีข้อละเว้น สถานที่ เวลา อดีต ปัจจุบัน อนาคต มักมีสัญลักษณ์หรืออะไรบางอย่างเช่น หมาดัลเมเชี่ยน ที่เป็น ตุ๊กตา, ดัลเมเชี่ยนตัวเล็ก และดัลเมเชี่ยนที่โตแล้ว ทำให้รับรู้ได้ว่านั้นคือความจริงหรือความฝันของใคร สามารถทำให้แยกแยะออกว่าอันไหนคือความจริงและความฝัน

4.7.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ในพาทย์ของ พิง ลำพระเพลิง เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator)

เพราะคนดูสามารถรับรู้ได้ถึงเหตุการณ์ทุกอย่าง สามารถเห็นความคิดของตัวละครที่คิดออกมาเป็นมุขตลก ไม่มีข้อจำกัดในการรับรู้ของตัวละคร คนดูจะรับรู้นำหน้าไปมากกว่าตัวละครภายในเรื่องเสมอ และยังคงความเป็นพิงลำพระเพลิงที่เล่าเรื่องแบบย้อนไปมา เพราะในตอนต้นเรื่องเป็นการเปิดมาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนท้ายเรื่องนั้นเอง

4.8 ผลการวิเคราะห์การสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation)

จากการศึกษาการวิเคราะห์มุมมองการสร้างอารมณ์ขันที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่าสามารถแยกย่อยลงไปอีกจะได้ตลกแบบต่างๆ ทั้งหมด 4 แบบ กล่าวคือ ตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball) และสุดท้าย มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) ซึ่งที่คนดูจะเห็นได้ชัดคือมุขตลกร้ายของ พิง ลำพระเพลิง ที่เอาปมด้อยของตัวเองในชีวิตจริงมาใส่เป็นมุขตลกภายในภาพยนตร์ เหมือนเป็นการล้อเลียนตัวเองซึ่งภายในภาพยนตร์นั้นไม่ส่งผลดีต่อตัวละครนั้น แต่ทำให้คนดูสนุกและเฮฮาได้อย่างหนัง เรื่องคนหิ้วหัว เล่นตลกกับสถานการณ์ คือหัวกับตัวแยกกันคนละทางแล้วไปอยู่กับหนุ่มสาวคู่หนึ่งตลอดจนจังหวะการรับส่งของภาพและยังมีอีกหลายฉากที่เป็นอารมณ์ขันอันเนื่องมาจากบทสนทนา ซึ่งน่าจะถือว่าเป็นลักษณะเด่นอีกอย่างของพิง ลำพระเพลิงและอีกฉากหนึ่งคือ เป็นฉากที่มีเสียงโทรศัพท์ดังขึ้นแล้วเกิดสถานการณ์แบบ “โทรศัพท์ของใครดัง?” ปรากฏว่าเป็นโทรศัพท์ของพระ และที่ตามมาก็คือการพูดแบบสวดมนต์ว่า “หมายเลขที่ท่านเรียกไม่สามารถติดต่อได้ใน

ขณะนี้"การสร้างอารมณ์ขันในภาพยนตร์นั้นมีความจำเป็นเนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์นั้น มีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และน่าติดตาม เกอริ่ง (2541, น. 106-110 อ้างถึงใน กฤษณ์ เพชรรัตน์, 2554, น. 20-24) ได้จำแนกภาพยนตร์ตลกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) และ 2) ตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) นักวิชาการของไทยได้กล่าวถึงความหมายของอารมณ์ขันไว้ว่า อารมณ์ขัน คืออารมณ์สนุกสนาน ตลกขบขันจัดเป็นอารมณ์ด้านบวก อยู่ในกลุ่มอารมณ์ดี มีประโยชน์มากมาย (สุทธิรัก กรุงกาญจนา, 2547) อารมณ์ขัน หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะมองเห็นว่าบางสิ่งบางอย่างน่าหัวเราะเมื่อได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ บุคคลเกิดความรู้สึกอยากหัวเราะ และสามารถแสดงออกได้อย่างเป็นธรรมชาติ นั่นจึงจะเป็นอารมณ์ขันอย่างแท้จริง (ศิริรัตน์ ศรีโพลา, 2547) อารมณ์ขัน หมายถึง การตอบสนองของบุคคลต่อเรื่องราวต่างๆ เป็นพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัวของบุคคล เป็นศิลปะแห่งชีวิต เป็นความสามารถทางการคิด เป็นคุณลักษณะของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับ อารมณ์ นิสัยใจคอ เป็นทัศนคติในการมองโลกเชิงบวก เป็นกลวิธีในการเผชิญปัญหา ซึ่งแสดงออกได้ทางการพูด การแสดงท่าทาง การยิ้ม และหัวเราะ (ชมภูนุช บริรักษ์เลิศ, 2548) ในขณะเดียวกันนักวิชาการตะวันตกได้กล่าวถึงความหมายของอารมณ์ขันไว้ว่า อารมณ์ขันเป็นกลวิธีในการเผชิญปัญหา ช่วยให้บุคคลใช้อารมณ์ขันเพื่อมีมุมมองใหม่ เป็นการคิดในมุมกลับด้วยความคิดในทางบวกของบุคคลต่อสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Lefcourt & Martin, 1986) อารมณ์ขันเป็นวิธีการเผชิญความเครียด ที่ช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิต จัดการกับสถานการณ์ที่ยุ่งยากและภาวะวิกฤตที่เกิดขึ้นในชีวิตของบุคคล (Thorsan & Powell, 1993) นักวิชาการทั้งไทยและต่างประเทศได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันไว้อย่างมากมายแตกต่างกันออกไป ซึ่งพอสรุปได้ว่า อารมณ์ขัน เป็นรูปแบบของปฏิกิริยาตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งเร้ารอบตัว ต่อเหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เป็นรูปแบบการปรับตัวของบุคคล ทำให้บุคคลสามารถที่จะดำเนินชีวิตในสังคมต่อไปได้ ซึ่งจากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่าจะมีลักษณะรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.8.1 ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

1) รูปแบบของมุขตลกประเภทล้อเลียน (Parody)

ซึ่งหมายถึงมุขตลกที่เกิดจากการล้อเลียน หรือด่าทอ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย มุขตลกล้อเลียน (Parody) จะพบได้จากการที่ตัวละครล้อเลียน จิกกัดอีกฝ่าย

รูปที่ 4.44 รงค์พูดจาจิกกัดแดงเรื่องโซฟาซึ่งสะท้อนมุขตลกล้อเลียน (Parody)
ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

2) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball)

ซึ่งหมายถึง มุขตลกที่เกิดจากการกระทำอันไร้เดียงสาเหนือความคาดหมายของตัวละคร เช่น ความซุ่มซ่าม ความไม่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยในเรื่องโคตรรักเอ็งเลยนั้นมุขตลกเหนือความคาดหมาย (Screwball) รงค์พยายามที่จะเปลี่ยนเรื่องการพูดคุยกับแดง ที่แดงพยายามที่จะให้รงค์เปลี่ยนไลฟ์สไตล์ของตัวเองจึงเกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น

รูปที่ 4.45 รงค์ทำท่าเหมือนเป็นการลงลิฟท์ เพื่อเบี่ยงเบนประเด็นการพูดคุย
ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick)

มักเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้ตัวเองหรือตัวละครอื่นเจ็บตัวอย่างตั้งใจและไม่ตั้งใจ ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) ปรากฏการหยอกล้อกันระบนโต๊ะอาหารและมีการนำสังขยาใบเตยมาป้ายอีกฝ่าย

รูปที่ 4.46 รงค์จะแกล้งแดงโดยการนำสังขยาใบเตยไปป้ายที่หน้าแต่กลับโดนสะเอง
ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4) มุขตลกที่ใช้นักแสดงอาชีพ (Clown Comedy)

มักจะเน้นที่ตลกทางด้านรูปที่ได้ผลโดยทางสายตา ดังนั้นมุขตลกจึงมักจะเป็นการแสดงออกทางร่ายกายและท่าทาง อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมักจะเป็นไปในทำนองนี้ทั้งสิ้น ในโคตรรักเอ็งเลย มีการปรากฏถึงมุขตลกที่ใช้นักแสดงอาชีพ (Clown Comedy) คือการที่ รงค์ (อุดม แต้พานิช) วาดรูป Six Pack ขึ้นบนร่างกายตัวเองและทำท่าทางเลียนแบบนักเพาะกาย

รูปที่ 4.47 รงค์วาด Six Pack ลงบนเรือนร่างของตัวเองและทำท่าทางเลียนแบบนักเพาะกาย
ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

4.8.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

1) ตลกล้อเลียน (Parody)

ฉากนี้เป็นการไปซื้อสูทของเตี้ยแต่กลับโดนเจ้าของร้านเหยียดหยาม ถึงความต่ำต้อย ไม่มีสกุล สุดท้ายเตี้ยทนไม่ไหวจึงทำร้ายร่างกายเจ้าของร้านและโดนหนุ่มและสาวลากออกจากร้าน แต่สุดท้ายเจ้าของร้านทนไม่ได้จึงด่าทอเตี้ยด้วยความโมโห ที่สุดหล่อนหลุดคำว่า ไอเตี้ย ออกมาจึงโดน เตี้ย กระโดดถีบและเตี้ยพูดว่า “สูทกูอยู่ไหน” เป็นการล้อเลียนคำพูด “ช้างกูอยู่ไหน” จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก อีกทั้งการแต่งการด้วยผ้าพันคอยังเหมือนกันกับตั้งใจไว้

รูปที่ 4.48 หนุ่มและสาว พาเตี้ยไปซื้อสูทเพื่อที่จะกลับไปหาหงส์ในสภาพที่ดีแบบคนอื่นบ้างในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

2) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick)

เตี้ยกลับมาหาเมียของเขา สถาการณ์ในตอนนี้ของครอบครัว ไม่มีเงินพอที่จะจ่ายค่าเทอมให้ลูก และเธอต้องการกรีดแขนของตัวเองเพื่อที่จะระบายอารมณ์ทั้งหมด ในตอนแรกเราจะคิดว่าเธอทำร้ายตัวเองทำไมคนเป็นสามีอย่างเตี้ยไม่ห้าม แต่จริงแล้วแขนนั้นคือแขนของเตี้ย เธอกรีดแขนของเตี้ยไม่ใช่แขนของตัวเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 4.49 เตี้ยกลับมาหาหงส์หลังจากที่เขาหายไปนานในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

3) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball)

เชื่อว่าทุกคนมีนางฟ้าประจำตัวอยู่ เมื่อนึ่งพอจะมีนางฟ้ามาปลอบโยน เหมือนจะเรียกว่าเป็นมายากลแต่จริงแล้วนั้นก็คือมุขตลกที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ แต่ใครจะคิดว่า เตี้ยจะเอามุขตลกของ หนุ่ม มาเล่นและใช้เท้าแทนนิ้วมืออย่างต้นฉบับที่หนุ่มได้แสดงให้ดูในตอนต้นเรื่อง

รูปที่ 4.50 เตี้ยกลับมาบ้านของเขาอีกครั้ง หลังจากที่คอเขาหลุดออกจากบ่าแล้ว
ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4) มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy)

มักจะเน้นที่ตลกทางด้านรูปที่ได้ผลโดยทางสายตา การแสดงออกทางร่ายกายและท่าทาง เตี้ยเข้ามานั่งกินก๋วยเตี๋ยวแต่เหตุการณ์ที่ทำให้กระทบกระทั่งกันเกิดจากที่เตี้ยได้พูดคนเดียวแต่ดันหันหน้าไปทาง ค่อม และเขานั่งหน้าพัดลมในตอนที่เขาใส่พริกทำให้มันกระเด็นไปยัง ค่อม (ปุ้ย ตี 10) ซึ่งนั่งอยู่ข้างหลัง

รูปที่ 4.51 การเจอกันครั้งแรกของเตี้ยและค่อมในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4.8.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร

1) ตลกล้อเลียน (Parody)

มีการล้อเลียนถึงภาพยนตร์ของตัวเองในชีวิตจริง ซึ่งตัวละคร ด่าง **พูดว่า ท่าทางหนัง** จะดีนะคนเต็มโรงเลย ซึ่งเป็นการจิกกัดถึงหนังของตัวเอง (พิง ลำพระเพลิง) ที่เป็นภาพยนตร์ที่ดูยาก และยากต่อการเข้าใจ

รูปที่ 4.52 ด่างและเปิ้ลออกมาเที่ยวที่ห้างสรรพสินค้าในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

2) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick)

เปิ้ล ทดสอบว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้คือความจริงหรือไม่ เพราะเธอคิดว่า ด่างเป็นเพียงตัวละครหนึ่งที่เกิดขึ้นในความฝันของเธอ เหมือนกับที่ด่างฝันและเจอเปิ้ลเป็นภรรยาอยู่ โดยการทดสอบนี้คือการเอามีดแทงลงไปยังขาของด่าง เพื่อทดสอบความเจ็บที่เกิดขึ้นว่ามันจริงหรือหลอกกันแน่

รูปที่ 4.53 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความจริงของด่าง แต่เป็นความฝันของเปิ้ล
ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

3) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball)

เป็นการทายใจ เหมือนเป็นการทายปัญหา กติกาคือมองตากันแล้วจะทำให้รู้ว่าอีกฝ่ายเขียนอะไรลงไปในกระดาษ คล้ายกับการใช้จิตวิทยาเล่นเกมนี้ ในฉากนี้ ด่าง เขียนลงไปว่า ไม่รู้ค่ะ ซึ่งเขาพยายามคาดคั้นถามเปิ้ลว่ารู้มั้ยคับว่าเขียนอะไรลงไป ซึ่งเหมือนเป็นการคั้นให้เปิ้ลตอบคำถามในชุดคำตอบที่ตั้งไว้แล้ว โดยล่อลวงจากคำพูดของตัวผู้ถามคำถาม

รูปที่ 4.54 ด่าง เปิ้ล เล่นเกมกันภายในบ้านของด่างหลังจากที่ทั้งคู่สนิทกันแล้ว
ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

4.8.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

1) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือรความคาดหมาย (Screwball)

จากเหตุการณ์นี้คือ ตุ๊กกี้ต้องทำการรับหน้ากับผีเป้ย พาผีเป้ยออกไปเพื่อที่จะไม่ให้ตำรวจได้เจอกับร่างของเธอ และเมื่อตุ๊กกี้ ได้เจอกับผีเป้ยอย่างจังเธอจึงพูดว่า “มึงอยากหลอกกูใช่มั้ย ได้สิ ไปกับกูแล้วมึงก็หลอกให้กูหัวโกร๋นไปเลย” เหมือนจะเป็นฉากที่น่ากลัวและสยองขวัญ แต่ พิง กลับทำให้มันดูตลกคอมมาดี้สะได้

รูปที่ 4.55 แสดงมุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมายในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

2) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick)

ในขณะที่รสทัวร์โดนเรียกตรวจ ตำรวจได้ค้นเจอห่อบ๊ะจ่างนี้จึงถามถึงสูตร ที่น้าค่อมบอกว่าเป็นสูตรเด็ด แต่ตำรวจต้องการที่จะดูเนื้อข้างในห่อบ๊ะจ่าง น้าค่อมจึงได้มายืนคล่อมห่อนี้ไว้ เมื่อระหว่างที่น้าค่อมกำลังบอกสูตรออกไปเขาก็โดนผีเป้ย ล้วงมือออกมาจากห่อใบตองอันนั้นและเอามือไปบีบไข่ของน้าค่อม จึงทำให้เรียกฮาได้อีกหนึ่งฉาก

รูปที่ 4.56 แสดงมุขตลกเจ็บตัวในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

3) มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy)

เป็นการตอบคำถามอันฉลาดของน้าค่อมที่เมื่อตำรวจได้ไปเจอผีเปี้ยแต่ใบหน้านั้นดันไปเหมือนกับ ตุ๊กกี้ ซึ่งเป็นบัสโฮสเตสอยู่ ถ้าไม่ใช่น้าค่อมเล่นแต่เป็น โซเฟียลา ที่เข้ามาเล่นมุขตรงนี้ไม่ใช่ตัวที่คอยเสริมอาจจะทำให้มุขการตีเนียนนี้ดูแข็งกว่าที่ออกมาในซีนนี้ก็ได้

รูปที่ 4.57 แสดงมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บทที่ 5

วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์
ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ในบทที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้ทำการการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) 2) องค์ประกอบด้านสี (Color) 3) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) 4) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) และ 5) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

5.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows)

การวิเคราะห์มุมมองด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) จากการศึกษาการวิเคราะห์ด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง จะเห็นได้ว่าแสงที่ใช้ถ่ายภาพยนต์นั้นได้จากแสงที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Lights) และแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Lights) โดยมีการจัดแสงทั้งหมด 3 แบบ คือ จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) และจัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง โครตรักเอ็งเลย

1) แสงที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Lights)

คือแสงที่มีแหล่งกำเนิดมาจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงดาว แสงจากหิ่งห้อย ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย จากภาพแดงและรักษาเดินเล่นกับริมทะเล (การนัดพบกันครั้งแรก) จะเห็นว่าเป็นการถ่ายแบบ Out Door กลางวัน ซึ่งยากต่อการจัดแสง เหตุนี้ฉากนี้จึงแสดงให้เห็นว่าแสงที่เกิดขึ้นคือแสงจากดวงอาทิตย์

รูปที่ 5.1 แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

2) แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Light)

เป็นแหล่งกำเนิดแสงที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ได้แก่ แสงจากหลอดไฟฟ้า แสงจากเทียนไข แสงจาก เป็นต้น แสงเหล่านี้ล้วนเกิดจากการสร้างขึ้นของมนุษย์ ฉากนี้เป็นแสงที่เกิดขึ้นจากโคมไฟภายในห้อง แต่ในความจริงแล้วแสงจากโคมไฟเพียงแค่นั้นไม่สามารถที่จะสร้างความสว่างให้ภายในห้องหนึ่งได้ขนาดนี้ ความจริงอาจจะมีการใช้ไฟ LED LIGHT ยิงมาเพื่อที่จะทำให้เห็นตัวละครชัดขึ้น ดังฉากที่รงค์กำลังจะเปิดผ้าห่มเพื่อดูว่าข้างในเป็นภรรยาของเขาหรือป่าว (เป็นเหตุการณ์คิดไปเองของตัวรงค์)

รูปที่ 5.2 แสงจากแสงประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

3) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key)

คือการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึมทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

สอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์มนัวร์ (Film Noir) จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก ดังฉากที่รงค์นั่งเขียนบทอยู่ภายในห้องทำงานและเขากำลังหวาดหวั่นว่าผีกำลังจะมาหลอกเขา ด้วยการจัดแสงแบบ โลวคีย์ ที่ทำให้ดูน่ากลัวมากขึ้น

รูปที่ 5.3 การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key)

คือ การจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของรูปที่ดูสบายบางเบา สดชื่น แจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึม จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทดรามา ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน ดังฉากที่รงค์และแดงกำลังมีความสุขกับชีวิตประจำวันง่ายๆ ของพวกเขา แสงไฮคีย์ ช่วยเสริมให้ดูว่าสบายตามากขึ้น

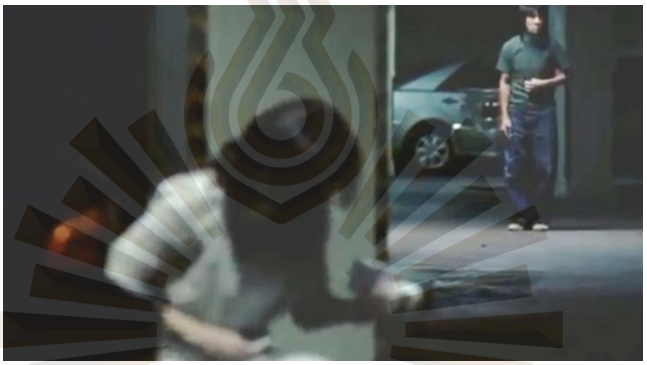
รูปที่ 5.4 การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)

เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ประธาน (Subjects) ของภาพ เช่น ผู้แสดง หลัก วัตถุต่างๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์ จากในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏให้เห็นว่ามีการจัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) น้อยมากเพราะส่วนมากจะเป็นฉากกลางวันและเป็น Out Door จึงทำให้การจัดแสงแบบนี้ปรากฏเพียงแค่ไม่กี่ฉากเท่านั้น เช่น ฉากที่รงค์รู้สึกเหมือนแดงอยู่แถวๆ นั้น เพราะได้ยินเสียงว่ามีคนทำของตก และสัมผัสได้ว่าแดงอยู่ตรงนั้น การจัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) ทำให้เห็นถึงตัวรงค์ว่ากำลังตื่นตระหนกที่รู้สึกว่า ภรรยาที่เขาคิดว่าเสียชีวิตไปแล้วอยู่แถวนั้น



รูปที่ 5.5 การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

5.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหิว

1) แสงจากธรรมชาติ (Natural Lights)

คือแสงที่มีแหล่งกำเนิดมาจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงดาว แสงจากหิ่งห้อย แสงที่ลอดผ่านหน้าต่างมานั้นสังเกตุได้ชัดเจนว่านั้นคือแสงของดวงอาทิตย์ ในฉากนี้ เตี้ยกับเต้ย กำลังมีความสุขที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน นั้นทำให้แสงตรงนี้เสริมความสุขของทั้งคู่ให้ดูทวีคูณขึ้นไปอีก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.6 แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key)

การจัดแสงแบบโลว์คีย์นั้นจะทำให้ภาพดูมืด แต่นั้นก็ทำให้ในซีนนั้นดูมีอะไรมากขึ้นอย่างเหตุการณ์นี้เป็นเหตุการณ์ที่ เตี้ยกำลังวิ่งหนีเอาชีวิตรอดจากรงค์ ทำให้เห็นถึงความระทึกตื่นเต้น นึกในมุมกลับถ้าซีนนี้เป็นการวิ่งหนีกลางวันภาพขาวสว่าง ความตื่นเต้นก็จะลดน้อยลง ส่วนมากในภาพยนตร์เรื่องนี้เหตุการหลักจะมีการจัดแสงแบบโลว์คีย์ เพราะว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวออกไปในทาง สยองขวัญ คอมมาดี้

รูปที่ 5.7 การจัดแสงแบบโลวคีย์ ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

3) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key)

คือการจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของรูปที่ดูสบายบางเบา สดชื่น แจ่มใส แม้ว่าในรูปที่ยกตัวอย่างมาจะเห็นว่าเขากำลังเศร้าแต่ความจริงแล้ว เตี้ย มีความสุขที่ได้เป็น

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

พ่อที่ดีสักครั้งในชีวิตก่อนที่เขาจะต้องจากไป เป็นการพูดคุยครั้งสุดท้ายของเตี้ยและครอบครัวของเขา ซีนนี้เป็นฉากจบที่มีการใช้แสงแบบ ไฮคีย์ เพื่อให้เห็นว่าตัวละครได้บรรลุเป้าหมายอย่างที่ตั้งใจไว้

รูปที่ 5.8 การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)

เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ประธาน (Subjects) ของภาพ เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุต่างๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์ แสงจากทุกทางเหมือนจะส่องมาทางเตี้ยที่กำลังโดนแขวนคออยู่ การที่ทำให้ผู้ชมเห็นถึงการนำสายตา จากแสงไปสู่สายตาตัวละครทำให้เราสนใจตัวละคร และบ่งบอกให้ชัดเจนมากขึ้นว่าเขากำลังโดนอะไรอยู่

รูปที่ 5.9 การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

1) แสงจากธรรมชาติ (Natural Lights)

คือแสงที่มีแหล่งกำเนิดมาจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงดาว แสงจากหิ่งห้อย แสงที่แบ่งครึ่งอยู่นั้นเป็นแสงที่มาจากดวงอาทิตย์อย่างชัดเจน ดังฉากที่เปิ้ลมาหาด่างที่บ้านริมทะเล แสงสว่างที่อยู่ฝั่งด่างอาจจะหมายความว่า นี้คือความจริง และ ความมืดที่อยู่ฝั่ง เปิ้ล นี้อาจหมายความว่านั้นคือความฝันของเธอ

รูปที่ 5.10 แสงที่เกิดจากธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key)

คือ การจัดแสงในโทนมืด เน้นสุดขีดเมื่อตุ๊กตาโลมาที่มีลมหายใจสุดท้ายของ ติ๋ว อยู่ภายในโลมานั้น โดนปล่อยลมออกเขาเสียใจอย่แสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึมทึบ สภาพจิตใจของ ด่าง ตกต่ำมากและภาพนี้บ่งบอกได้ว่า ด่าง ไม่เหลืออะไรแล้วอดีตที่เขารักและหวงได้หายจากเขาไปแล้ว

รูปที่ 5.11 การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

3) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key)

คือการจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของรูปที่ดูสบายบางเบา สดชื่น แจ่มใส แสงที่ตกกระทบลงบนใบหน้าของตัวละครทำให้ ความสุขที่ตัวละครกำลังมี ดังฉากภาพในความฝันที่เขาได้ไปงานเลี้ยงกับอิม แสงที่มีความสว่างที่ตัว ด่าง ทั้งที่เป็นตอนกลางคืนนี้บ่งบอกได้ถึงความสบายใจที่เขาพยายามจะปล่อยออกมาให้คนดูได้รู้สึกไปกับเขาด้วย

รูปที่ 5.12 การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

4) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)

เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ตัวละคร เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุต่างๆ เพื่อให้แสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน เป็นการจัดแสงเพื่อให้เห็นตัวละครของด่างที่กำลังตัดพ้อตัวเองในงานปาร์ตี้อย่างชัดเจน จากการที่มีแสงเสมือนเป็นแสงของการสะท้อนกับน้ำแล้วระยิบระยับอยู่บนใบหน้าของเขา

รูปที่ 5.13 การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

1) แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Lights)

ฉาก เจ๊เกี๊ยว กำลังจะจุดไฟเพื่อเผาศพของ เป้ย เป็นแสงจากไฟแช็กที่สามารถจบเหตุการณ์ตรงหน้าให้คลี่คลายได้ตั้งแต่แรก โดยการเผาศพตั้งแต่แรกไม่ต้องขนเพื่อนำไปทิ้ง

รูปที่ 5.14 แสงจากแสงประดิษฐ์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key)

การจัดแสงแบบมืดทึบในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ในพาทย์นี้เพราะเป็นพาทย์ที่บ่งบอกถึงความเป็นสยองขวัญ การจัดแสงให้มืดทึบแบบนี้ทำให้ตื่นเต้นและรู้สึกลุ้นระทึกมากกว่าเดิม ดังฉากที่ที่ น้าค่อม และ ตุ๊กกี้ จู๋จี๋กันแต่ดันมาเจอศพของ เป้ย บนรถ

รูปที่ 5.15 การจัดแสงแบบโลวคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

3) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key)

การจัดแสงแบบไฮคีย์ในพาทย์ของ พิง ลำพระเพลิง มีแค่ซีนที่ทั้ง 3 คนกำลังตกลงกันว่าจะเอายังไงกับศพเป้ยแค่ซีนเดียวเท่านั้นที่ทำให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเหมือนจะไม่มีอะไรเกิดขึ้น มันขัดแย้งกับความไม่สบายใจของตัวละครต่างๆ อาจเพราะเขาต้องการให้มันออกมาเป็นภาพยนตร์ที่ตลก ไม่ใช่สยองขวัญเป็นหนังผีแบบนั้น

รูปที่ 5.16 การจัดแสงแบบไฮคีย์ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

4) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)

เป็นการจัดแสงแบบ Up Light คือเป็นแสงที่ส่องลงมาจากด้านบน เพื่อให้เห็นจุดของศพอย่างเด่นชัดว่านั้นคือศพแต่ทำไม ศพถึงสามารถงอขึ้นมาเองได้ให้เราสนใจในตัวของใบตองห่อใหญ่นั้น มากกว่าตัวละครทั้งสามด้านหลัง ชูความเด่น และกริยาของวัสดุสิ่งของชิ้นนั้น

รูปที่ 5.17 การจัดแสงแบบใช้ทิศทางในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านสี (Color) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า มีการใช้องค์ประกอบด้านสี (Color) ทั้งหมด 2 องค์ประกอบด้านสี คือ สีที่เกิดจากฉาก และสีที่เกิดจากการจัดแสง มักมีการใช้สีโทนร้อน เนื่องจาก ให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ในฉากที่รงค์และแดงกำลังเลือกซื้อโซฟา จะเห็นว่าสีตัดกันอย่างสิ้นเชิง ฟ้า เขียว พาไปในโทนเดียวกันแต่นั้นทำให้ทั้งสองสีนั้นตัดกับสีแดง บ่งบอกถึงความขัดแย้งของตัวละครที่กำลังถกเถียงกันเรื่องโซฟา ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว ยกตัวอย่างมาให้เห็นถึงสีภายในห้องของหนุ่ม ดูแล้วมีความกลมกลืน ไม่กระโดด บ่งบอกถึงความรู้สึกสงบอย่างตัวหนุ่มที่รู้สึกไม่กลัว แม้จะเจอหัวของคนที่สามารถพูดได้ และในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร จะเห็นได้ว่า สีที่เกิดขึ้นภายในความฝันจะดูครึ้มและตัวละครจะใส่ชุดสีดำ สีที่เกิดขึ้นในความจริงจะดูสว่างสดใสและตัวละครจะใส่ชุดสีขาว ซึ่งแยกระหว่างความจริงกับความฝันได้โดยสิ้นเชิง และ สีที่เกิดจากการจัดแสง ไม่ว่าจะเป็น สีของพระอาทิตย์ แสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่าง ๆที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ในฉากนี้จะเห็นได้ว่าสีในฉากนี้คือโทนสีน้ำเงิน ความจริงแล้วโทนสีนี้จะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย แต่มันกลับทำให้สร้างความขรึมได้ดีอีกด้วย และนั้นทำให้ฉากนี้จึงดูอึมขรึม สับสน แม้กระทั่ง ในภาพยนตร์เรื่องสามย่าน คือสีของแสงไฟที่ส่องมาเพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในกลางคืนเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ถ้าไม่มีแสง LED Light ยิงมานี้จะไม่ทำให้อะไรเด่นเลย แต่จะทำให้ภาพทั้งหมดนั้นกลืนเป็นภาพเดียวกันจนแยกไม่ออกว่าอะไรสำคัญ ซึ่งทำให้เห็นว่าสีสามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องที่ กำกับโดย พิง รำพระเพลิง มีการใช้องค์ประกอบสีดังนี้

5.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง โครตรักเอ็งเลย

1) สีที่เกิดจากฉาก

คือ สีที่เกิดจากการสร้างในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้อง สีของผ้าม่าน และสีที่เกิดจากฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย จะเห็นกันได้ชัดเจนว่าในฉากนี้เป็น สีตัดกัน เป็นสีตรงข้ามกันในวงสี เช่น สีเหลืองกับม่วง แดงกับเขียว การใช้สีประเภทนี้เป็นการกระตุ้นอารมณ์ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงและช่วยสร้างจุดสนใจ ดังฉากที่รงค์และแดงกำลังเลือกซื้อโซฟา จะเห็นว่าสีตัดกันอย่างสิ้นเชิง ฟ้า เขียว พาไปในโทนเดียวกัน แต่นั้นทำให้ทั้งสองสีนั้นตัดกับสีแดง บ่งบอกถึงความขัดแย้งของตัวละครที่กำลังถกเถียงกันเรื่องโซฟา

รูปที่ 5.18 สีตัดกันบ่งบอกถึงความขัดแย้งของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

2) สีที่เกิดจากการจัดแสง

คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดต่างๆ เช่น สีของพระอาทิตย์ แสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ ดังเช่นในฉากแดงกลับมาหารงค์ที่บ้านเพื่อมาเคลียปัญหาชู้สาวที่เกิดขึ้นระหว่างเขาทั้งสอง โทนสีนี้ทำให้คนดูรู้สึกว่าทั้งคู่จะเคลียกันได้ลงตัว และทุกอย่างจะคลี่คลายไปในทางที่ดีแต่จริงแล้วเหตุการณ์นี้กลับนำพามาซึ่งความสูญเสียที่ไม่คาดคิด จะเห็นได้ว่า สีในฉากนี้คือโทนสีน้ำเงิน ความจริงแล้วโทนสีนี้จะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย แต่มันกลับทำให้สร้างความขรึมได้ดีอีกด้วย และนั้นทำให้ฉากนี้จึงดูอึมครึม สับสน

รูปที่ 5.19 โทนสีน้ำเงินที่สร้างความอึมครึม สับสน ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

5.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

1) สีที่เกิดจากฉาก

คือ สีที่เกิดจากการสร้างในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้อง สีของผ้าม่าน และสีที่เกิดจากฉากที่ประกฏในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว ยกตัวอย่างมาให้เห็นถึงสีภายในห้องของหนุ่ม ดู

แล้วมีความกลมกลืน ไม่กระโดด บ่งบอกถึงความรู้สึกสงบอย่างตัวหนุ่มที่รู้สึกไม่กลัว แม้จะเจอหัวของคนที่สามารถพูดได้

รูปที่ 5.20 สีที่เกิดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

2) สีที่เกิดจากการจัดแสง

คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดต่างๆ เช่น สีของพระอาทิตย์ แสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ จากภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว ฉากนี้ ปกติโบสถ์ถ้าเป็นตอนกลางวันจะมีแสงจ้าประตูโบสถ์ทุกบานจะถูกเปิดออกแต่ถ้าสังเกตุแสงในซีนนี้ดูนั้น จะเห็นว่าแสงไปตกกระทบที่พระพุทธรูป แทนที่แสงจะมาจากด้านข้างๆ เหมือนเป็นการเบ้าแสงผ่านซอฟมาอีกที

รูปที่ 5.21 สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

5.2.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

1) สีที่เกิดจากฉาก

สีที่เกิดขึ้นภายในความฝันจะดูครึ้มและตัวละครจะใส่ชุดสีดำ สีที่เกิดขึ้นในความจริงจะดูสว่างสดใสและตัวละครจะใส่ชุดสีขาว ซึ่งแยกระหว่างความจริงกับความฝันได้โดยสิ้นเชิง

รูปที่ 5.22 สีที่เกิดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

2) สีที่เกิดจากการจัดแสง

คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ เช่นในภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตรนี้ จังหวะที่ เปิ้ล กำลังกลับไปขึ้นสังเกตด้านขวาของกำแพงจะเห็นเงาหรือสังเกตบนใบหน้าของ เปิ้ล จะมีแสงไปตกกระทบซึ่งจังหวะนั้นเป็นตอนกลางคืน แสงที่แรงขนาดนี้ถ้าไม่ใช่แสงอาทิตย์ หรือแสงไฟจากรถส่องมา มีเพียงอย่างเดียวที่สามารถเป็นได้คือ แสงไฟที่ส่องผ่านตัวซอฟออกมาและยิงพุ่งตรงมาทางตัวละครที่กำลังจะเดินผ่านนั้นเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.23 สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

5.2.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

สีที่เกิดจากการจัดแสง ในภาพยนตร์เรื่องสามย่านพาทย์ของ พิง ลำพระเพลิง เราจะเห็นสีส้มเป็นหลัก คือสีของแสงไฟที่ส่องมาเพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในกลางคืนสะส่วนใหญ่จึงทำให้ถ้าไม่มีแสง LED Light ยิงมานี้จะไม่ทำให้อะไรเด่นเลยแต่จะทำให้ภาพทั้งหมดนั้นกลืนเป็นภาพเดียวกันจนแยกไม่ออกว่าอะไรสำคัญ หรือเป็นตัวเด่นในซีนนั้น สังเกตุเงาที่หน้าของตัวละครเห็นได้ชัดว่าแสงไฟยิงมาจากทางด้านข้างทั้งสิ้น

รูปที่ 5.25 สีที่เกิดจากการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

5.3 ผลวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง โดย พิง ใช้ องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot) ระยะของภาพ (Proxemics) มุมภาพ (Camera Angles) และ การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) มักใช้ มุมกล้องแบบ MS (Medium Shot) เป็นส่วนใหญ่ และการเคลื่อนกล้องแบบ การตั้งแช่กล้องไว้ และมีการ Pan, Tilt, Dolly บ้างเล็กน้อย ทั้งนี้เพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามการเคลื่อนไหว และบทสนทนาของนักแสดง อย่างเช่นในหนังเรื่อง ฝันโคตรโคตร การถ่ายอารมณ์ผ่านการถ่ายภาพยนตร์ในตอนความปรารถนาของเปิ้ล คือ การได้พบใครสักคนที่ “ให้” เธอด้วยความบริสุทธิ์ใจมาตลอดตั้งแต่เล็กจนโต โดย ผู้ให้ คนนั้นไม่เคยตามหาตัวเธอหรือหวังผลตอบแทน และสิ่งที่เธอต้องการ คือ ความรักที่ไม่ต้องหลบๆ ซ่อนๆ เธอจึงชดเชยความปรารถนาในความฝัน ด้วยการได้ พบปะสลับกับชีวิตแต่งงานกับคนๆ นั้น ที่เธอตามหาความปรารถนาของด่าง คือ การที่ชีวิตได้เดินไปข้างหน้าหลังการสูญเสียภรรยา และประสบความสำเร็จในชีวิต แต่เขากลัวเกินกว่าที่จะก้าวไป เขาจึงชดเชยความปรารถนาในฝัน ด้วยการพบหญิงสาวที่เป็นดาราและตัวเองได้เป็นผู้กำกับที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งถ่ายทอดถอดอารมณ์ของตัวละครเอกทั้งคู่ให้คนดูเข้าใจในความปรารถนาของทั้งสองฝ่าย

ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องที่ กำกับโดย พิง รำพระเพลิง มีการใช้องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) ดังนี้

5.3.1 ภาพยนตร์เรื่อง โครตรักเอ็งเลย

1) องค์ประกอบของภาพ (Composition of Shot)

การวางคอมโพส ภายในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย โดยส่วนมากแล้ว จะเห็นได้ว่า เป็นการให้ตัวละครหลักนั้นอยู่กลางเฟรม เพราะโคตรรักเอ็งเลยนั้น เป็นภาพยนตร์แนวโรแมนติกดราม่า ต้องการให้เห็นอารมณ์ของตัวนักแสดงอย่างชัดเจน

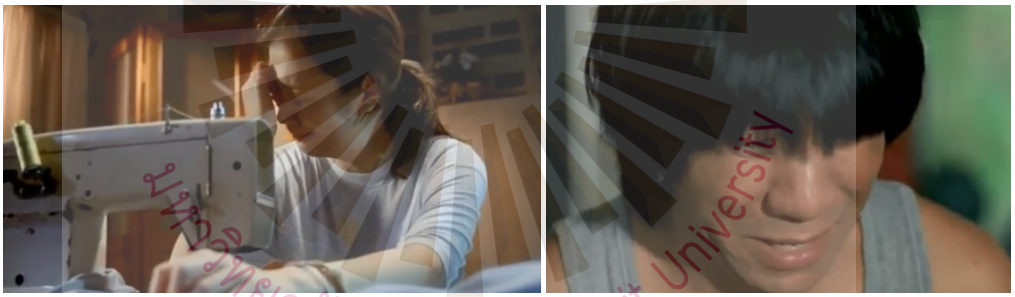
มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.25 แสดงการวางคอมโพสในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

2) ระยะของภาพ (Proxemics)

ภายในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลยนี้ เห็นได้ว่าระยะที่ใช้จะเป็น CU (Close Up) MS (Medium Shot) เหตุเพราะภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวคอมมาดี้ ดราม่า การใช้ระยะภาพเหล่านี้ทำให้เราเห็นถึงอารมณ์ของตัวละครที่สื่อออกมาให้คนดูได้เห็นอย่างชัดเจน



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.26 แสดงระยะของภาพ Close Up ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

รูปที่ 5.27 แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

3) มุมภาพ (Camera Angles)

มุมภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ มุมภาพระดับสายตา (Eye-level Shots) เป็นส่วนใหญ่เพราะอย่างที่บอกไปข้างต้นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ดราม่าจึงต้องทำให้เห็นสีหน้าของตัวละครอย่างชัดเจน แต่ใช่ว่าจะเห็นแค่มุมเดียวทั้งเรื่อง เรายังเห็น ภาพแทนสายตานก (Bird's Eye View) ซึ่งเป็นรูปที่ทำให้ตัวละครดูด้อย ต้อยต่ำ

รูปที่ 5.28 แสดงมุมภาพแทนสายตานก ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.29 แสดงมุมภาพระดับสายตา ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนของกล้องในโคตรรักเอ็งเลย เป็นการตั้งกล้องไว้ ติดกับขาตั้งกล้องแล้วทำการ Pan, Tilt, Doll, (Zoom In, Zoom Out) เราจะเห็นการถือกล้องถ่าย (Hanheld Camera) น้อยมากในเรื่องนี้ โดยส่วนมากแล้วภาพยนตร์ที่มีการ Hanheld ในเรื่องน้อยนั้นส่วนมากจะเป็นภาพยนตร์ที่นอกกระแสหรือเราจะเรียกว่าเป็นภาพยนตร์อินดี้

5.3.2 ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

1) องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot)

พื้นที่และตำแหน่งการเคลื่อนไหวภายในฉากนี้บ่งบอกให้เห็นว่าทั้งหมดของ เตี้ย นั้นมีลูกอยู่ข้างหลังเสมอไม่ว่าเขาจะทำและคิดอะไร ลูกของเขาสำคัญเสมอ ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดว่าตัวละครตัวนี้รู้สึกและคิดอย่างไร แต่ด้วยภาษาของกล้องสามารถสื่อออกมาให้เรารู้สึกได้ ดังตัวอย่างเป็นฉากที่เตี้ยกลับมาหาเต้ยหลังลงมือปล้นเงินวงแชร์

รูปที่ 5.30 แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

2) ระยะของภาพ (Proxemics)

ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว ระยะของภาพโดยหลักแล้วจะมี CU (Close-up Shot), MS (Medium Shot) และ LS (Long Shot) ในภาพยนตร์ทุกเรื่องมุมกล้องเหล่านี้จะเห็นได้ว่าเป็นมุมกล้องหลักที่จะทำให้เห็นถึงสีหน้าของตัวละคร องค์ประกอบของภาพได้ครบถ้วน ซึ่งเป็นระยะรูปที่เราจะเห็นได้ในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องรวมถึง คนหิ้วหัว ด้วยนั้นเอง

รูปที่ 5.31 แสดงระยะของภาพ Close Up ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 5.32 แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 5.33 แสดงระยะของภาพ Long Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

3) มุมภาพ (Camera Angles)

คนหิ้วหัว เป็นภาพยนตร์แนวคอมมาดี้ แอคชั่น ในภาพยนตร์มีทั้งการไล่ล่า ซีนเรียกน้ำตา และตลกขบขัน จึงทำให้มุมกล้องภายในภาพยนตร์เรื่องนี้มีหลากหลายในเรื่องเดียว ซึ่งมีครบรสจึงทำให้ มุมรูปที่มีนั้นมีหลากหลากหลาย แต่ก็เป็นมุมภาพพื้นฐานที่ควรมีในภาพยนตร์นั้นเอง เช่น Eye Level Shot, High Angle Shot, Low Angle Shot เป็นต้น

Eye Level Shot คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ

High Angle Shot ถ่ายกดมาที่ผู้แสดง เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ จากภาพเห็นว่าทำให้เห็นว่าเตี้ยดูไม่มีศักดิ์ศรีและไร้ค่าอย่างมาก

Low Angle Shot มุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซับเจคหรือตัวละคร จากภาพ 5.37 ทำให้เห็นว่าเด็กวัดเหล่านั้นด้อยกว่า เตี้ยที่เป็นพระ เพราะก่อนหน้านี้ เตี้ยไปมองเด็กๆ กินข้าวแต่เด็กกลับไล่ แต่ ณ ตอนนี้เตี้ยกลายเป็นพระและเด็กวัดเหล่านั้นต้องรอข้าวจากเตี้ย ภาพจึงทำให้เห็นว่าเตี้ย มีความสูงส่งกว่าเด็กเหล่านั้นหรือเป็นการเอาคืนที่บอกเป็นนัยโดยภาษาภาพนั้นเอง

รูปที่ 5.35 แสดงมุมภาพ Eye Level Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

รูปที่ 5.35 แสดงมุมภาพ High Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.36 แสดงมุมภาพ Low Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2550

4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

ในภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัวนี้ ยังคงคอนเซ็ปเดิมคือการเคลื่อนกล้อง ที่น้อยแต่เป็นการตั้งแช่ไว้ของกล้องมากกว่า จะเห็นได้ก็แค่การ Pan, Tilt กล้อง เพื่อที่จะเข้ามาจากอีกเหตุการณ์นึงมายังเหตุการณ์หนึ่ง หรือเรียกว่าเป็นการเชื่อมโยงความต่อเนื่องของภาพนั้นเอง เป็นการเคลื่อนกล้องฉบับภาพยนตร์ไทยหรือจะเห็นได้มากในตามสารคดีหรือหนังชีวประวัติ

5.3.3 ภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต

1) องค์ประกอบของการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

ยกตัวอย่างวิธีการนำเสนอมุมกล้องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการเว้นพื้นที่ไว้เป็นจุดนำสายตาให้เรามองทะลุเข้าไป แต่ความจริงแล้ว ตั้งใจเว้นไว้เพื่อที่จะรอตัวละครเข้ามาเสริมเหตุการณ์นั้นเอง และถอยกล้องออกมาหน่อยเพื่อที่จะรอตัวละครอีกตัวหนึ่งเข้ามาเสริมเหตุการณ์ให้ครบสมบูรณ์ขึ้น ดังฉากที่ก่อนเปิ้ลจะเข้ามาจะเห็นมีพื้นที่ว่างนำสายตาเว้นไว้ เมื่อเปิ้ลเข้ามาทำให้องค์ประกอบทุกอย่างลงตัว

รูปที่ 5.37 แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

2) ระยะของภาพ (Proxemics)

เช่นเคยกับภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง ที่เป็นภาพยนตร์แนว คอมมาดี้ ดราม่า ความรักใคร่ จึงทำให้มุมกล้องที่เห็นส่วนมากแล้วจะเป็นมุมกล้องของ CU (Close Up Shot) และ MS (Medium Shot) เพราะต้องการแสดงให้เห็นชัดถึงอารมณ์ของตัวละครที่สื่อถึงกัน ให้คนดูได้เห็นอย่างชัดเจน ดังเช่นฉากการหยอกล้อกันของเปิ้ลกับด่าง และสีหน้าที่บ่งบอกถึงความรู้สึกได้ชัดเจนของด่าง

รูปที่ 5.38 แสดงระยะของภาพ Medium Shot ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

3) มุมภาพ (Camera Angles)

เพื่อระลึกถึงภรรยาของ พิง เขาจึงทำฝันโคตรโคตรเป็นเสมือนภาคต่อของ โคตรรักเอ็งเลย และมุมรูปที่แปลกใหม่ที่ยกตัวอย่างมานี้คือ ภาพแทนสายตาหนอน (Worm's-eye View) เป็นรูปที่มีลักษณะเงยกล้องขึ้น ซึ่งแสดงถึงความสำเร็จของตัว พิง ลำพระเพลิง ว่าเขาสามารถมาถึงจุดนี้อีกทั้งก็เป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่อง ฝันโคตรโคตร ทำความฝันของตัวเองสำเร็จอีกด้วย

รูปที่ 5.39 แสดงมุมภาพ Worm's-eye View ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนของกล้องยังคงเอกลักษณ์เช่นเดิมคือ เสมือนตั้งกล้องไว้กับขากล้อง ธรรมดาไม่มีการเคลื่อนไหว นอกจากตัวละครหลักใดๆ ในซีนนั้นกำลังเคลื่อนไหวเราจะเห็นว่ากล้องจะมีการขยับเล็กน้อยเพื่อให้ตัวละครนั้นดูมีชีวิตชีวาสมจริง เพราะถ้าไม่มีการขยับของกล้องเลยนั้นจะทำให้ภาพยนตร์ดูแข็งและไม่มีชีวิตชีวาเกินไป และที่เราเห็นกันจากภาพยนตร์เรื่องนี้หลักๆ เลยก็มี Pan เป็นเทคนิคการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวา หรือ ขวามาซ้าย Tilt จะคล้ายกับ Pan แต่เปลี่ยนเป็น จาก บนลงล่าง เรียกว่า Tilt Down หรือล่างขึ้นบนเรียกว่า Tilt up ส่วนการ Dolly นั้นจะไม่พบเห็นจากหนังของพิงสักเท่าไหร่ (Dolly In, Dolly Out คือ การเคลื่อนกล้องเข้าหาผู้แสดงหรือออกจากผู้แสดง)

5.3.4 ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

1) องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot)

การวางคอมโพสของ สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ยังคงมีความเป็น พิง เช่นเคยคือทุกการวางคอมโพสจะมีความหมายไม่ใช่แค่จัดวางเพื่อให้เห็นทุกตัวละครหมดแต่มันกลับสื่อได้ถึงความหมายเป็นนัยยะด้วยกัน ดังรูปที่ 5.40 (ซ้าย) ก็สามารถบอกได้ว่าเธอนั้นกำลังจะจากโลกนี้ไปจากการที่โดนเผาศพ (ในภาพผีเป้ยยังเดินไปไม่ถึงกองไฟแต่ใช้ไฟมาบังหน้ากล้องเพื่อบอกใบ้ถึงเหตุการณ์ต่อจากนี้ที่กำลังจะถึง) รูปที่ 5.40 (ขวา) เป็นภาพของผู้อยู่รอดหรือผู้ถูกกระทำที่ยังอยู่รอดแต่มีเธอเพียงคนเดียวที่ไม่ใช่มนุษย์จะต้องหลุดออกจากวงโคจรออกไป

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

รูปที่ 5.40 แสดงองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

2) ระยะของภาพ (Proxemics)

ยังคงเช่นเดิมของภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่เราจะเห็นระยะภาพของ CU (Close Up Shot) เพื่อที่จะเห็นสีหน้าที่แสดงถึงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร MS (Medium Shot) ระยะที่จะทำให้รู้ถึงกริยาและท่าทีมากยิ่งขึ้นของตัวละครอีกทั้งยังทำให้ตัวละครร่วมเฟรมเข้าในฉากนั้นๆ ได้มากยิ่งขึ้น

3) มุมภาพ (Camera Angles)

มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็น ภาพมุมระดับสายตา (Eye Level Shots) ซึ่งเป็นมุมภาพมาตรฐานที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะต้องมี แถมยังอธิบายความหมายของภาพได้ง่าย ดังฉากที่ตุ๊กกี้กำลังมองเห็นผีเปี้ยเป็นครั้งแรก อีกทั้งยังมีอีกหนึ่งมุมที่เราจะเห็นประมาณ 2-3 ฉากด้วยกันในพาทของ พิง ลำพระเพลิงนี้คือ ภาพมุมต่ำ (Low Angle Shots) ทำให้ตัวละคร ที่เป็นสายตากำลังมองลงมานั้นดูสูงส่ง หรือเรียกได้ว่าวัตถุหรืออะไรที่อยู่ต่ำกว่านั้นจะดูต้อยต่ำ ไม่มีฤทธิ์เดชไปในทันที ดังฉากที่ทำให้ดูศพนั้นไม่สามารถที่จะต่อกรกับบุคคลทั้ง 3 ได้อย่างชัดเจน

รูปที่ 5.45 Eye Level Shots ตุ๊กกี้กำลังมองเห็นผีเปี้ยเป็นครั้งแรก

ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

รูปที่ 5.42 แสดงระยะของภาพ Low Angle Shot ในภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2553

4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)

สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ในพาทของ แอร์บัสโฮสเตสนี้ เหมือนเป็นการตั้งกล้องไว้กับขาตั้งกล้องอีกเช่นเคยจะมีเพียงการ Pan (เคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย) เพียงแค่นั้น นอกเหนือจากนั้นกล้องแทบจะไม่ขยับเลยหรือถ้าขยับก็จะเป็นการ Tracking ตามตัวละครไปไม่เยอะเลย เหตุเพราะการไม่เคลื่อนกล้องนี้ตั้งใจที่จะให้นักแสดงได้แสดงอารมณ์ หรือ มุขตลกออกมาด้วยความสามารถของพวกเขาเองแทนที่จะเป็นการใช้การเคลื่อนของกล้องช่วยนั้นเอง

5.4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านเสียง (Sound) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง โดย พิง ใช้ทั้งเสียงในบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงดนตรี (Music) และเสียงที่สร้างขึ้นเองให้ดูสนุกสนาน (Artificial Sound) ซึ่งเสียงนั้นเป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายที่สำคัญอีกด้วย และให้ความสำคัญกับเสียงสนทนา (Dialogue) ที่เป็นธรรมชาติ และมีการใช้เสียงดนตรี (Music) ที่เป็นเพลงร้องที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่องโครตรักเอ็งเลยนี้มีเสียงหลายแบบเกิดขึ้น ทั้งเสียงในบทสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องมีอยู่แล้วแต่ในที่นี้มีเสียงที่เป็นบทสนทนาแต่เป็นการพากย์เกิดขึ้นด้วยซึ่งเสียงเหล่านั้นจะโผล่มาในตอนที่ ภายในหนังจะฉายให้เห็น พิง ลำพระเพลิง และ อิม อชิตะ นั้นคือการย้อนอดีตของรงค์และแดงซึ่งตัวละครจะไม่อ้าปากพูดแต่คนดูจะได้ยินเสียงของตัวละครเหล่านั้น เสียงประกอบ (Sound Effects) เช่น ฉากที่รงค์เก็บกระเป๋าให้เตยเพื่อที่จะรอรถโรงเรียนขึ้นนั้นมีเสียงการเก็บกระปุกดินสอ หนังสือ รวมทั้งเสียงรถโรงเรียนที่รงค์ได้ยินนั้นเอง

เสียงดนตรี (Music) สามารถอธิบายได้ว่าเสียงดนตรีในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครมีความรู้สึกต่างๆ เช่น เหนื่อยหน่ายในชีวิตคู่ เพลงขึ้นเมื่อแดงกำลังเบื่อหน่ายกับชีวิต, แดงกำลังมีความรัก เพลงขึ้นในตอนที่แดงกับรักษาคุยโทรศัพท์กันทำให้บ่งบอกถึงความรู้สึกที่แดงมี ณ ตอนนั้นแทนคำพูดได้อย่างชัดเจน

รูปที่ 5.43 ฉากอดีตที่รงค์กับแดงได้เจอกันในงานเลี้ยง (ไม่มีบทสนทนาระหว่างตัวละคร แต่มีการพากย์เสียงให้รู้สึกถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังคิด)
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2552

รูปที่ 5.48 ฉากที่ผู้ชมจะได้ยินเพลง เขียนถึงคนบนฟ้า
ทำให้บ่งบอกถึงความรู้สึกที่แดงมีในขณะนั้นได้ชัดเจน
ที่มา: ภูพิงค์ พังสอาด, 2549

ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) เสียงในบทสนทนา (Dialog) เสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเสียงที่ไม่ได้อัดแยกแต่ใช้เสียงจากการแสดงจริง อัดสด ณ ตอนที่ทำการถ่ายโดยวิธีการแบบนี้ต้องใช้ Boom Man ในการอัดเสียงเพื่อลดเสียงแทรกซ้อนที่จะเข้ามากระทบ เสียงประกอบ (Sound Effect) พูดถึงเสียงซาวน์เอฟเฟคในคนหิ้วหัวเห็นได้ว่ามีการทำ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

Foley คือการสร้างเสียงเสมือนเช่นการเดิน การวิ่งภายในสตู ตัวอย่างภายในภาพยนตร์คนหิ้วหัว ไม่ว่าจะเป็นเสียงขวดแตก (ตอนที่เตี้ยทุบหัวค่อมในร้านอาหาร) เสียงแทงสนุ๊ก ฉากขับรถหนีจากการปล้น Sound Design คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่สามารถเสริมความรู้สึกให้กับซีนนั้นได้ เสียงของเพลง ที่กระตุ้นในฉากที่หนุ่มกำลังตกใจเมื่อเจอหัวของเตี้ย ทำให้เหตุการณ์นั้นดูตลกและต่อเนื่องมากขึ้น Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เช่น เสียงจิ้งหรีดในป่า เสียงฝนตก เสียงพายุ เสียงลมเป็นต้น ในเรื่องนี้จะมีเสียงแอมเบี้ยนเป็นเสียงฝนตกเพราะในความจริงเราจะไม่สามารถถ่ายและติดเสียงฝนตกมาได้แบบนิ่มนวลขนาดนั้น

ในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโครตโครต ใช้เสียงประกอบ (Sound Effects) เช่น เสียงในตอนที่ด่าง โดนมีดแทงที่ขาก็มีเสียง จึกๆ เกิดขึ้นในความจริงเสียงแบบนี้ไม่สามารถที่จะได้ยินได้อย่างชัดเจนแม้แต่การตั้งใจฟังก็ยากที่จะได้ยิน หรือเป็นเสียงที่สร้างขึ้นในขณะที่พิงกำลังแสดงความสามารถต่อหน้าผู้ชม เป็นเสียงเปียโนคล้ายๆ จังหวะแจ้สเพื่อสร้างความน่าตื่นเต้นให้กับโชว์ของเขาให้คนดูได้รู้สึกอินไปกับฉากนั้นๆ เสียงดนตรี (Music) เขียนถึงคนบนฟ้า, ความรักทำให้คนหัวขาด เป็นเพลงที่ พิง ลำพระเพลิง ใส่ลงมาใน ฝันโคตรโคตร ซึ่งสองเพลงนี้เป็นเพลงประกอบของภาพยนตร์สองเรื่องแรกอย่าง โคตรรักเอ็งเลย และ คนหิ้วหัว แต่การนำมาของสองเพลงนี้ก็ยังคงนำมาเล่าและสืบเนื่องกับเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร ได้อย่างลงตัว

ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) มีการใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) เข้าช่วยอย่างเช่นเสียงในตอนที่ตุ๊กกี้ตัวจริง จับหัวตุ๊กกี้ตัวปลอมโขกไปกับประตูห้องน้ำ ซึ่งเสียง ตึก ตึก ตึก นั้นดังกว่าที่มันจะเป็นเสียงจากการอัดสดๆ อีกทั้งยังมีเสียงของ (Local Sound) ซึ่งเป็นเสียงของรถทัวร์ที่ใช้ประกอบในฉากนั้นเอง และยังมีเสียงที่สร้างขึ้นเองให้ดูสนุกสนาน (Artificial Sound) เช่นในมุขตลกมุขหนึ่งจะมีเสียงเปียโน หรือเสียงประหลาดที่เราไม่รู้ว่ามันคือเสียงมีที่มาจากอะไร แต่มันทำให้มุขตลกเหล่านั้นดูมีชีวิตและฮามากขึ้น

5.5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง โดย พิง จะใช้การตัดต่อภาพ 2 ลักษณะคือ 1) เทคนิคการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) จะพบในเรื่อง โคตรรักเอ็งเลย คนหิ้วหัว ฝันโคตรโคตร และ 2) เทคนิคการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) จะพบในเรื่อง สามย่าน

ภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย เป็นการตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้เราเห็นเสมือนแบ่งออกเป็น 2 Part ในพาร์ทแรกนั้นจะเป็นของรงค์ เล่าถึงมุมมองการใช้ชีวิตของรงค์และความรู้สึกของรงค์ที่มีต่อแดง และในพาทที่สอง พิง ลำพระเพลิง ได้ทำให้เราเห็นถึงมุมมองของแดงชัดขึ้นเหมือนเป็นการสลับกันเล่าเรื่องของตัวละครทั้งสองตัว ซึ่ง พิง ตั้งใจที่ทะถ่ายทอดออกมาให้คนดูได้เห็นถึงมุมมองทั้งสองด้านเพื่อที่จะได้เข้าใจว่าเมื่อรงค์ไม่มีแดงจะรู้สึกเช่นไร และเมื่อแดงไม่มีรงค์จะรู้สึกเช่นไร การทำแบบนี้จะทำให้ผู้รับชมรู้สึกและเข้าใจมากกว่าการที่ปล่อยให้คนดูรู้ทุกอย่างของเรื่องเหมือนเป็น “พระเจ้า” อีกทั้งยังทำให้อินไปกับตัวภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว มีการตัดต่อแบบเนื่อง (Continuity Cutting) ภายในภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัวนี้เป็นการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ โดยเหตุการณ์ที่ดำเนินไปนั้นจะสลับไปมาในเหตุการณ์ปัจจุบันจะสังเกตุได้ว่า เมื่อคนดูเห็นหงส์และเต้ย เมื่อไหร่ส่วนมากนั้นจะเป็นเหตุการณ์ปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้น การปล้นที่เห็นคือเหตุการที่เกิดขึ้นมาแล้ว ซึ่ง พิง ลำพระเพลิง ให้คนดูเห็นถึงเหตุการณ์ตามลำดับไปแบบธรรมดา แต่แล้วก็กลับมาเล่าใหม่โดยการตัดสลับมาเพื่อใส่รายละเอียดที่ไปที่มาในเหตุการณ์ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร และเพราะอะไรถึงเกิดขึ้น เพิ่มมากยิ่งขึ้นนั้นเอง

ภาพยนตร์ เรื่อง ฝันโคตรโคตร ใช้เทคนิค การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) ซึ่งใช้การตัดสลับเหตุการณ์ความจริงและความฝัน ของ ด่าง แต่เหตุการณ์ที่ พิง นำมาสลับนั้น มีความต่อเนื่องกัน ไม่มีการก้าวกระโดดข้ามเหตุการณ์ช่วงปัจจุบันหรืออนาคตเลยภาพยนตร์ของพิงเหมือนจะเป็นเอกลักษณ์ของเขาซึ่งทั้งด้านการถ่ายทอดออกมา การกำกับ แต่เรื่องนี้ ฝันโคตรโคตรเป็นการนำเสนอออกมาได้แหวกกว่าเรื่องก่อนหน้าด้วยพลอตเรื่องและการนำเสนอทางด้านความฝันซ้อนทับกันอีกด้วย

ภาพยนตร์ เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ใช้เทคนิคการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่าง ช็อตต่อช็อต ในสามย่านนี้เหมือนเป็นการให้เห็นระหว่าง มุขสู่มุข จะว่าไปมันก็ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่เป็นคอมมาดี้ แต่กลับมองว่าเป็นภาพยนตร์แนวตลกมากกว่าเพราะเนื้อหาในแต่ละพาทย์ ของผู้กำกับ ลำดับการเรียบเรียงภาพและตัดต่อส่วนมากจะให้ไปในความสำคัญของมุขที่ตัวละครในภาพยนตร์เล่นออกมาทั้งสิ้น

บทที่ 6

สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย “การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง” ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ จากภาพยนตร์ 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง เพื่อศึกษา 1) โครงสร้างการเล่าเรื่อง 8 ลักษณะคือ โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ฉาก (Scene) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) และการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation) และ 2) การใช้ภาษาภาพยนตร์ 5 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) องค์ประกอบด้านสี (Color) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) และองค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

ในที่นี้จะเป็นการสรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

6.1 สรุปผลการวิเคราะห์

6.1.1 สรุปการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง

โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษา ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ พิง ลำพระเพลิง ในส่วนวิธีการเล่าเรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เริ่มต้นเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) และจากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่ามีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน กล่าวคือ การเริ่มต้นจากการเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และจบด้วย การยุติเรื่องราว (Ending) โดยการเริ่มเรื่องของ พิง ลำพระเพลิง ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนั้น จะมีการเริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์และมักจะเริ่มจากตัวละครหลักเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละครและเนื้อเรื่อง แล้วจึงดำเนินเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤต หรือข้อขัดแย้งของเนื้อเรื่องที่ทำให้มีการเกิดเหตุการณ์ หรือการกระทำของตัวละครที่ต้องตัดสินใจกระทำทำอย่าง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ใดอย่างหนึ่ง แล้วเมื่อเกิดเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นจากตัวละครแล้วนั้น จะเล่าเข้าสู่เนื้อเรื่องที่ทำให้ปมของการกระทำ หรือเหตุการณ์นั้นๆ ถูกคลี่คลายไป แล้วก็เข้าสู่การยุติเรื่องราว แต่มีเพียงเรื่องเดียวที่การเล่าในส่วนของการยุติเรื่องราวนั้นยังมีประเด็นที่ทำให้เราต้องติดตามกันต่อไป สำหรับวิธีการจบเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนั้น มีการจบเรื่อง 2 แบบ คือ การจบโดยตัวละครมีความสุข (Happy Ending) เป็นการจบที่ตัวละครหลักในเรื่องสามารถแก้ปัญหา ขจัดความขัดแย้งและได้รับความสมหวังในสิ่งที่ตัวละครปรารถนา เช่นเดียวกับในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ฝันโคตรโคตร และคนหิ้วหัวที่ถึงแม้เตี้ยจะต้องตายจากคนรักไปแต่เขาสามารถทำในสิ่งที่เค้าอยากทำ และปรารถนาไว้ตั้งแต่แรกได้ และภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน เป็นการจบเรื่องแบบ หักมุม เป็นการจบแบบบิดเบือนความเข้าใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินเรื่องถึงจุดคลีคลาย แล้วคนดูหวังว่าภาพยนตร์จะจบตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งการจบแบบนี้จะเป็นการช่วยเสริมความชัดของเรื่อง

ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า ประเด็นเรื่อง ความคัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มีทั้งหมด 3 ลักษณะ คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ซึ่งพบทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย คนหิ้วหัว และ ฝันโคตรโคตร แต่มีเพียงเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน ที่พบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเพียงลักษณะเดียว จากการดำเนินเรื่องมาทั้งหมด เมื่อดำเนินมาถึงความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นอีกทั้ง ซึ่งสอดคล้องกับ Muller and William (1985 อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545, น. 7) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรม อย่างต่อเนื่องซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” เช่นเดียวกับ ปริญญา เกื้อหนุน (2537) เป็นนักเขียนและเป็นอาจารย์ มีตำแหน่งเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญ อย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความ เป็นปริปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ปรารถนา หรือความตั้งใจ ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ก็คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ตัวละคร (Character)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า มีการแบ่งได้เป็น 2 ประเภท กล่าวคือ ผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำ โดยตัวละครประเภทแรกคือ ผู้กระทำ จะมีลักษณะเข้มแข็ง เข้มแข็งสามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย มีความเห็นแก่ตัว และรักตัวเองจนไม่ได้คำนึงถึงผู้อื่น ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง และตัวละครประเภทที่สอง คือ ผู้ถูกกระทำ เป็นตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนรัก ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือ ตกอยู่ภายใต้การดูแล หรือครอบงำจากผู้อื่นและตัวละคร พบได้ 2 ลักษณะ คือ ตัวละครผู้กระทำ ที่มีลักษณะเข้มแข็ง สามารถพึ่งพาตนเองได้ มักมีความเห็นแก่ตัว และรักตัวเองจนไม่ได้คำนึงถึงผู้อื่น เช่นตัวละครชื่อ ด่าง จากเรื่อง ฝันโคตรโคตร ตัวละครประเภทที่สอง คือ ผู้ถูกกระทำ จะมีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนรัก เช่น ตัวละครชื่อ รงค์จากเรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ซึ่งสอดคล้องกับ Perrine (อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545) ได้ ให้ความหมายของตัวละครว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง และมีความสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย” เช่นเดียวกับ ดไวท์ สเวน (Dwight V.Swain) เป็นนักเขียนชาวอเมริกัน งานเขียนเรื่องแรกของเขาชื่อ “Henry Hom’s Super Solvent” ถูกตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1941 ใน Fantastic Adventures เขาเขียนนิยายประเภทประวัติศาสตร์ตะวันตก และ การผจญภัยให้แก่พวกนิตยสารรวมเรื่องสั้นต่างๆ กล่าวถึง ส่วนประกอบของตัวละคร ไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่ เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) (พึงพิศ เทพปฏิมา, 2546)

แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า แก่นเรื่องจะเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และเปิดเผยความจริงของเรื่องทั้งหมดในที่สุด ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในเรื่องของ พิง ลำพระเพลิง ที่เล่าสื่อไปถึงผู้ชมนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของมนุษย์เราทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความรัก ของหนุ่มสาว สามีภรรยา ความห่วยใยที่แม่มีต่อลูก หรือจะเป็นความเชื่อและความศรัทธา จากการถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ของ พิง ลำพระเพลิง นั้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Hurtik and Yarber (1971 อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเรา สามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษ

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆ โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับ ความรัก-ความเกลียด แต่ในส่วนของรายละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมีรายละเอียด และองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันไป

ฉาก (Scene)

จากการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องประเภทฉากของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า ฉากที่ใช้ส่วนใหญ่ที่ใช้จะมีฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม ซึ่งฉากที่เป็นธรรมชาติ ผสมผลานกับองค์ประกอบฉากประเภทอื่นๆ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวความรัก ความศรัทธา ของคู่หนุ่มสาว สามีภรรยา ในการดำเนินชีวิต อันสอดคล้องกับ ศุภรัตน์ โรจนะ (2558) ที่อธิบายว่า ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอด เหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้มี สถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ ยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องที่มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกประการหนึ่งด้วย

สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องประเภทฉากของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของ พิง ลำพระเพลิง แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของ พิง ลำพระเพลิง ที่ว่าเขาต้องการจะสร้างภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับ ความรัก ความศรัทธา ความฝัน และความเชื่อ อย่างเช่นในเรื่องโคตรรักเอ็งเลยเรื่องของต้นไม้ ตามคำโปรยของหนังที่ว่า "รักหมดใจ หรือ ใจหมดรัก" ในกรณีนี้ ต้นไม้ก็คือใจ ใบไม้ก็คือรัก ต้นไม้สองต้นอยู่ใกล้กันก็เหมือนผู้ชายสองคน รงค์ กับ รัก ที่อยู่บ้านติดกัน แดงบอกรักรักษาใต้ต้นไม้ที่มีใบเหมือนกับความรักที่ออกดอกงอกงาม ในขณะที่ต้นรงค์นั้น ใบหมดเสียแล้ว (ความรักหมดแล้ว) ตอนหลังถึงมาบอกเลิกใต้ต้นรักษา แล้วแดงก็เดินกลับมาที่ต้นไม้ไร้ใบ (ก็คือรงค์นั่นเอง)

มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการศึกษาโครงสร้างในการเล่าเรื่อง (Point of View) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง วิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องแบ่งออกมาได้ 2 ประเภท คือ 1) การเล่าเรื่อง

จากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) ทำให้ผู้ชมมองเห็นทุกด้านของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความคิด อารมณ์ เหตุผล และความรู้สึก ทำให้เห็นได้ชัดว่าความรู้สึกของตัวละครนั้นแสดงออกมาอย่างไร 2) มุมมองในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) ผู้เล่าเน้นให้ผู้ชมสามารถคิดและจินตนาการได้ตามความรู้สึก เพราะผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงเหตุการณ์ทุกอย่าง และสามารถเห็นความคิดของตัวละครอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัย คลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The Frist-person Narraror) , เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-person Narrator), การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator), การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) (รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545)

การสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation)

จากการศึกษาการวิเคราะห์มุมมองการสร้างตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า การสร้างอารมณ์ขัน มุมมองการสร้างตลกที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่าสามารถแยกย่อยลงไปอีกจะได้ตลกแบบต่างๆ ทั้งหมด 4 แบบ กล่าวคือ ตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball) และสุดท้าย มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) ซึ่งที่คนดูจะเห็นได้ชัดคือมุขตลกร้ายของ พิง ลำพระเพลิง ที่เอาปมด้อยของตัวเองในชีวิตจริงมาใส่เป็นมุขตลกภายในภาพยนตร์ เหมือนเป็นการล้อเลียนตัวเอง ซึ่งภายในภาพยนตร์นั้นไม่ส่งผลดีต่อตัวละครนั้น แต่ทำให้คนดูสนุกและเฮฮาได้ อย่างหนังเรื่องคนหิ้วหัวเล่นตลกกับสถานการณ์ คือหัวกับตัวแยกกันคนละทางแล้วไปอยู่กับหนุ่มสาวคู่หนึ่ง ตลอดจนจังหวะการรับส่งของภาพและยังมีอีกหลายฉากที่เป็นอารมณ์ขันอันเนื่องมาจากบทสนทนา ซึ่งน่าจะถือว่าเป็นลักษณะเด่นอีกอย่างของพิง ลำพระเพลิงและอีกฉากหนึ่งคือ เป็นฉากที่มีเสียงโทรศัพท์ดังขึ้นแล้วเกิดสถานการณ์แบบ “โทรศัพท์ของใครดัง?” ปรากฏว่าเป็นโทรศัพท์ของพระ และที่ตามมาก็คือการพูดแบบสวดมนต์ว่า “หมายเลขที่ท่านเรียกไม่สามารถติดต่อได้ในขณะนี้”

ตารางที่ 6.1 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง	รายละเอียด
โครงเรื่อง (Plot)	มีการลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน คือ การเริ่มต้นจากการเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติเรื่อวงราว (Ending) รายละเอียดดังนี้ 1) การเริ่มเรื่อง จะมีการเริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์และมักจะเริ่มจากตัวละครหลักเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละครและเนื้อเรื่อง แล้วจึงดำเนินเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤต หรือข้อขัดแย้งของเนื้อเรื่องที่ทำให้มีการเกิดเหตุการณ์ หรือการกระทำของตัวละครที่ต้องตัดสินใจกระทำทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วเมื่อเกิดเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นจากตัวละครแล้วนั้น จะเล่าเข้าสู่เนื้อเรื่องที่ทำให้ปมของการกระทำ หรือเหตุการณ์นั้นๆ ถูกคลี่คลายไป แล้วก็เข้าสู่การยุติเรื่องราว 2) วิธีการจบเรื่อง มีการจบเรื่อง 2 แบบ คือ 1) การจบโดยตัวละครมีความสุข (Happy Ending) เป็นการจบที่ตัวละครหลักในเรื่องสามารถแก้ปัญหา ขจัดความขัดแย้ง และได้รับความสมหวังในสิ่งที่ตัวละครปรารถนา ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง โครตรักเองเลย คนหิ้วหัว ฝันโคตรโคตร และ 2) การจบเรื่องแบบ หักมุม เป็นการจบแบบบิดเบือนความเข้าใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินเรื่องถึงจุดคลี่คลาย แล้วคนดูหวังว่าภาพยนตร์จะจบตามที่คาดหวังไว้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 3 ย่าน ซึ่งการจบแบบนี้จะเป็นการช่วยเสริมความชัดของเรื่อง
ความขัดแย้ง (Conflict)	การนำเสนอเรื่องความขัดแย้งมี 3 ลักษณะ คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ซึ่งพบในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย คนหิ้วหัว และ ฝันโคตรโคตร แต่มีเพียงเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง 3 ย่าน ที่พบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 6.1 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง (ต่อ)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง	รายละเอียด
ตัวละคร (Character)	ตัวละครส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มีลักษณะ 2 ลักษณะที่ต่างกัน คือ 1) ตัวละครผู้กระทำ ที่มีลักษณะเข้มแข็ง สามารถพึ่งพาตนเองได้ มักมีความเห็นแก่ตัว และรักตัวเองจนไม่ได้คำนึงถึงผู้อื่น เช่น ตัวละครชื่อ ด่าง จากเรื่อง ฝันโคตรโคตร 2) ตัวละครประเภทที่สอง คือ ผู้ถูกกระทำ จะมีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนรัก เช่นตัวละครชื่อ รงค์จากเรื่องโคตรรักเอ็งเลย
แก่นความคิด (Theme)	แก่นความคิด (Theme) ในภาพยนตร์ ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ส่วนใหญ่จะมีลักษณะให้กำลังใจว่า ชีวิตยังมีความหวังและไม่ยอมแพ้ พร้อมที่จะก้าวขึ้นมาจากจุดต่ำสุดของชีวิตโดยใช้ความรักเป็นตัวดึงขึ้นมา ส่วนใหญ่จะมีลักษณะให้กำลังใจว่า ชีวิตยังมีความหวังและไม่ยอมแพ้ พร้อมที่จะก้าวขึ้นมาจากจุดต่ำสุดของชีวิตโดยใช้ความรักเป็นตัวดึงขึ้นมา
ฉาก (Scene)	มีการนำเสนอฉากที่เป็นธรรมชาติ ผสมผสานกับองค์ประกอบฉากประเภทอื่นๆ คือ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม สามารถวิเคราะห์ได้ว่าส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวความรักความศรัทธา ของคู่หนุ่มสาว สามีภรรยา ในการดำเนินชีวิต
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ คือ สัญลักษณ์ทางภาพ มักแสดงให้เห็นถึงพลังแห่งความรัก และความศรัทธาในความฝันของตัวละคร
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	มุมมองการเล่าเรื่องมี 2 ประเภท คือ 1) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) ทำให้ผู้ชมมองเห็นทุกด้านของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความคิดอารมณ์ เหตุผล และความรู้สึก ทำให้เห็นได้ชัดว่าความรู้สึกของตัวละครนั้นแสดงออกมาอย่างไร จะพบในภาพยนตร์ เรื่องโคตรรักเอ็งเลย และ คนหิ้วหัว

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 6.1 สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง (ต่อ)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง	รายละเอียด
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	2) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) ผู้เล่าเน้นให้ผู้ชมสามารถคิดและจินตนาการได้ตามความรู้สึก เพราะผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงเหตุการณ์ทุกอย่าง และสามารถเห็นความคิดของตัวละครจะพบในภาพยนตร์ เรื่อง ฝันโคตรโคตร และสามย่าน
มุมมองการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy of Situation)	การสร้างอารมณ์ขัน ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีทั้งหมด 4 แบบ คือ ตลกล้อเลียน (Parody) ตลกเจ็บตัว (Slapstick) และตลกแบบไร้เดียงสา (Screwball) และมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) ซึ่งที่คนดูจะเห็นได้ชัดคือมุขตลกร้ายของ พิง ลำพระเพลิง ที่เอาปมด้อยของตัวเองในชีวิตจริงมาใส่เป็นมุขตลกภายในภาพยนตร์ เหมือนเป็นการล้อเลียนตัวเองซึ่งภายในภาพยนตร์นั้นไม่ส่งผลดีต่อตัวละครนั้น แต่ทำให้คนดูสนุกและเฮฮาได้

6.1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

มุมมองด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows)

จากการศึกษาการวิเคราะห์ด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง จะเห็นได้ว่าแสงที่ใช้ถ่ายภาพยนต์นั้นได้จากแสงที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Lights) และ แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Lights) โดยมีการจัดแสงทั้งหมด 3 แบบ คือจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) และ จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) อย่างในหนังเรื่องสามย่าน ตอน ผีรถทัวร์ ในสถานที่ท่าจอดรถทัวร์แห่งหนึ่ง เมื่อน้าค่อมพนักงานขับรถทัวร์กำลังวิ่งไล่จับจู๋จี๋กับตุ๊กกี้บัสโฮสเตสสาวสวย ขณะจะเข้าด้ายเข้าเข็มก็บังเอิญเหลือบไปเห็นศพหญิงสาวถูกฆ่าตายอยู่ในรถ ซึ่งใช้แสงแบบใช้ทิศทางทางรถทัวร์ส่องไปที่ศพ ต่อมา ทั้งคู่รีบมาบอกกับเจ๊เกี๊ยวเจ้าของรถทัวร์ ซึ่งกลัวว่าเรื่องดังกล่าวจะมีผลกระทบต่อธุรกิจเดินรถ ทั้ง 3 คนจึงร่วมมือกันปฏิบัติการแผนอำพรางศพโดยตั้งใจจะเอาศพไปทิ้งระหว่างทางในตอนนี้ใช้แสงธรรมชาติโดยเริ่มจากการอำพลางศพใช้แสงดวงจันทร์ เนื้อเรื่องดำเนินไปถึง การเดินทางที่วุ่นวายของทั้ง 3 คนกับผีสาวสุดเฮี้ยนก็เริ่มต้นขึ้น และเพิ่มความยุ่งยากเข้าไปอีกเมื่อตำรวจ จอมสอดรู้สอดเห็นขอเดินทางไปด้วย ภารกิจใหม่ของทั้ง 3 คนคือ ทำยังไงก็ได้

เพื่อให้ผีหลอกพวกตนแต่ห้ามหลอกตำรวจและผู้โดยสาร โดยในกลุ่มผู้โดยสารนั้นมีชายหนุ่ม 2 คน มีพฤติกรรมที่น่าสงสัยแอบหลบหนีลงจากรถทัวร์ลงมา ก่อนที่เรื่องราวบนรถทัวร์จะเกิดความโกลาหลไม่เว้นแม้แต่ตำรวจ พระสงฆ์ ก็ต้องวิ่งหนีผีสาวกันจ้าละหวั่นซึ่งช่วงท้ายจะใช้แสงแบบโลว์คีย์

องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านสี (Color) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง พบว่า ใช้องค์ประกอบด้านสี (Color) ทั้งหมด 2 องค์ประกอบด้านสี คือ สีที่เกิดจากฉากเป็นการเกิด สีที่เกิดจากการสร้างในฉากนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็น สีที่ทาบนผนังห้อง หรือ สีของผ้าม่าน ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ในฉากที่รงค์และแดงกำลังเลือกซื้อโซฟา จะเห็นว่าสีตัดกันอย่างสิ้นเชิง ฟ้า เขียว พาไปในโทนเดียวกันแต่นั้นทำให้ทั้งสองสีนั้นตัดกับสีแดง บ่งบอกถึงความขัดแย้งของตัวละครที่กำลังถกเถียงกันเรื่องโซฟา ในภาพยนตร์เรื่อง คนหิ้วหัว ยกตัวอย่างมาให้เห็นถึงสีภายในห้องของหนุ่ม ดูแล้วมีความกลมกลืน ไม่กระโดด บ่งบอกถึงความรู้สึกสงบอย่างตัวหนุ่มที่รู้สึกไม่กลัว แม้จะเจอหัวของคนที่สามารถพูดได้ และในภาพยนตร์เรื่อง ฝันโคตรโคตร จะเห็นได้ว่า สีที่เกิดขึ้นภายในความฝันจะดูครึ้มและตัวละครจะใส่ชุดสีดำ สีที่เกิดขึ้นในความจริงจะดูสว่างสดใสและตัวละครจะใส่ชุดสีขาว ซึ่งแยกระหว่างความจริงกับความฝันได้โดยสิ้นเชิง และ สีที่เกิดจากการจัดแสง ไม่ว่าจะเป็น สีของพระอาทิตย์ แสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย ในฉากนี้จะเห็นได้ว่าสีในฉากนี้คือโทนสีน้ำเงิน ความจริงแล้วโทนสีนี้จะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย แต่มันกลับทำให้สร้างความขรึมได้ดีอีกด้วย และนั้นทำให้ฉากนี้จึงดูอึมครึม สับสน แม้กระทั้ง ในภาพยนตร์เรื่องสามย่าน คือสีของแสงไฟที่ส่องมาเพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในกลางคืน ซึ่งส่วนใหญ่ทำให้ถ้าไม่มีแสง LED Light ยิงมานี้จะไม่ทำให้อะไรเด่นเลย แต่จะทำให้ภาพทั้งหมดนั้นกลืนเป็นภาพเดียวกันจนแยกไม่ออกว่าอะไรสำคัญ ซึ่งทำให้เห็นว่าสีสามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มักใช้มุมกล้องแบบ MS (Medium Shot) เป็นส่วนใหญ่ และการเคลื่อนกล้องแบบ การตั้งแช่กล้องไว้ และมีการ Pan, Tilt, Dolly บ้างเล็กน้อย ทั้งนี้เพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามการเคลื่อนไหว และบทสนทนาของนักแสดง

องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านเสียง (Sound) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ใช้ทั้งเสียงในบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงดนตรี (Music) และเสียงที่สร้างขึ้นเองให้ดูสนุกสนาน (Artificial Sound) ซึ่งเสียงนั้นเป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายที่สำคัญอีกด้วย และให้ความสำคัญกับเสียงสนทนา (Dialogue) ที่เป็นธรรมชาติ มีการใช้เสียงดนตรี (Music) ที่เป็นเพลงร้องและมีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์

การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง โดย พิง จะใช้การตัดต่อภาพ 2 แบบ มีการใช้เทคนิคการตัดต่อ 2 ลักษณะคือ 1) เทคนิคการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) จะพบในเรื่อง โคตรรักเอ็งเลย คนหิ้วหัว ฝันโคตรโคตร 2) เทคนิคการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) จะพบในเรื่อง สามย่าน

ตารางที่ 6.2 สรุปการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

ภาษาภาพยนตร์	รายละเอียด
มุมมองด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows)	การศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง จะเห็นได้ว่า ภาษาภาพยนตร์ในมุมมองด้านองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows) จะเห็นได้ว่าแสงที่ใช้ถ่ายภาพยนต์นั้นได้จากแสงที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Lights) และแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Lights) โดยมีการจัดแสงทั้งหมด 3 แบบ คือ จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) และ จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)
องค์ประกอบด้านสี (Color)	การใช้สีในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง มีทั้งหมด 2 องค์ประกอบ คือ สีที่เกิดจากฉาก เป็นการเกิด สีที่เกิดจากการสร้างในฉากนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็น สีที่ทาบนผนังห้อง หรือ สีของผ้าม่าน และ สีที่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตารางที่ 6.2 สรุปการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง (ต่อ)

ภาษาภาพยนตร์	รายละเอียด
	เกิดจากการจัดแสง ไม่ว่าจะเป็น สีของพระอาทิตย์ แสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ ส่วนใหญ่มักมีการใช้สีโทนร้อน เนื่องจาก ให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจ
องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)	มักใช้มุมกล้องแบบ MS (Medium Shot) เป็นส่วนใหญ่ และการเคลื่อนกล้องแบบ การตั้งแช่กล้องไว้ และมีการ Pan, Tilt, Dolly บ้างเล็กน้อย ทั้งนี้เพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามการเคลื่อนไหว และบทสนทนาของนักแสดง
องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)	เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ใช้องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) ทั้งหมด 4 ประเภท คือ เสียงในบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงดนตรี (Music) และเสียงที่สร้างขึ้นเองให้ดูสนุกสนาน (Artificial Sound) และให้ความสำคัญกับเสียงสนทนา (Dialogue) ที่เป็นธรรมชาติ มีการใช้เสียงดนตรี (Music) ที่เป็นเพลงร้องและมีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์
องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	การตัดต่อในภาพยนตร์ ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ใช้เทคนิคการตัดต่อ 2 ลักษณะคือ 1) เทคนิคการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) จะพบในเรื่อง โคตรรักเอ็งเลย คนหิ้วหัว ฝันโคตรโคตร 2) เทคนิคการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) จะพบในเรื่อง สามย่าน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้งหมดของ พิง ลำพระเพลิง จำนวน 4 เรื่อง คือ โคตรรักเอ็งเลย, คนหิ้วหัว, ฝันโคตรโคตร, และเรื่องสั้นที่รวมผู้กำกับสามคน กำกับในเรื่อง สามย่าน จากทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องในส่วนของความขัดแย้งของ Muller and William (1985 อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545) โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรม อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ เช่นเดียวกับ ปริญญา เกื้อหนุน (2537) เป็นนักเขียนและเป็นอาจารย์ มีตำแหน่งเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญ อย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความ เป็นปริปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ปรารถนา หรือความตั้งใจ ของตัวละครยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่าง รงค์ และ แดง ทั้งคู่เป็นคนรักกันก็จริงแต่คนดูจะเห็นได้ว่า มีแรงผลักบางอย่างที่ทำให้เห็นว่าแดงพยายามจะผลัก รงค์ออกไปจากชีวิต ความยัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความไม่เข้าใจกันของชีวิตคู่ ภาพยนตร์เรื่องคนหิ้วหัว ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือ เตี้ย เป็นบุคคลที่ไม่ค่อยพูดค่อยจาในสิ่งที่ตัวเองกำลังทำอยู่ เช่นนั้นทำให้การใช้ชีวิตครอบครัวของเขาต้องมีความไม่ลงรอยกันเกิดขึ้น เตี้ย และ หงส์ ทั้งคู่ไม่มีความประนีประนอม แก่กันและกัน พูดจาดูถูกกัน เตี้ย ไม่ได้อยู่เฉยๆ และรอให้วันแต่ละวันผ่านไปอย่างที่หงส์คิด แต่เขาพยายามที่จะทำทุกทางเพื่อจะทำให้ครอบครัวสุขสบายขึ้น เตี้ยหางานตามฉบับหนังสือพิมพ์ทุกวัน รวมถึงชุดแต่งงาน และ เสื้อผ้าของเตี้ยในวัยเด็ก ที่หงส์คิดว่าเตี้ยขายไปแล้วความจริงเขาเก็บไว้ทั้งหมด สิ่งที่มุมมองของตัวละครอย่างเตี้ยแสดงออกมาให้เราเห็นนั้นคือสิ่งที่คนทั่วไปเจอ เมื่อเราไม่พูดในสิ่งที่ตัวเองเก็บไว้ออกมาจะทำให้อีกฝ่ายเข้าใจตัวเราได้อย่างไร เหตุนี้ในการที่เตี้ยตัดสินใจ รับทุกอย่างไว้คนเดียวจึงทำให้เกิดความขัดแย้งภายในส่วนลึกของหงส์ที่มีต่อเตี้ย ว่าเขาไม่เคยสนใจและเหลียวแลครอบครัวของตัวเองแม้แต่น้อย ภาพยนตร์เรื่องฝันโคตรโคตร ความขัดแย้งกับพลังภายนอก คือ การที่ฝันของทั้งสองคนมาทับซ้อนกัน ต่างคนต่างมาเจอกันภายในความฝันของอีกฝ่าย ทั้งๆ ที่ทั้งคู่ก็มีชีวิตอยู่ในชีวิตจริงของตัวเอง แต่เมื่อใครอีกคนหลับไปกลับมีตัวละครที่เป็นตัวเองเกิดขึ้นในความจริงของอีกคนหนึ่ง ทั้งที่มันเป็นความฝันของคนนั้น เมื่อทั้งคู่ต้องมาเจอกับความฝันของกันและกันในความฝันของตัวเองต่างคนต่างก็คิดว่าสิ่งที่ต้องเจอ คือดีที่สุดแต่มันไม่เป็นไปอย่างที่คิดเมื่อคนหนึ่งใช้เหตุผล อีกคนหนึ่งใช้แต่อารมณ์ ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ความคิดของ ตุ๊กกี้ ที่ไม่ต้องการจะห่อศพและทำแบบนั้นกับตัวของ เป้ย เธอไม่เข้าใจว่าทำไมเธอถึงต้องมา

รับหน้าที่ตรงนี้ต่อ ทำไมเจ๊เกี๊ยวถึงไม่หยุดเดินรถไป หรือไม่แจ้งตำรวจถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและเธอต้องรับหน้าที่ในการเป็นบัสโฮสเตอร์ต่อถึงแม้ว่าเธอจะเป็นคนเห็นผีเป้ยคนเดียวแต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ จะบอกเจ๊เกี๊ยว เธอก็คงให้ทำงานต่อและไม่สามารถหยุดงานได้เพราะไม่อย่างนั้นจะโดนไล่ออกจากงาน ทางผู้เขียนจึงขอกล่าวอ้างทฤษฎีการเล่าเรื่องโดยใช้ความขัดแย้งของเป็นข้ออภิปราย ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มีทั้งหมด 3 ลักษณะมักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความรักของคู่รัก หรือสามีภรรยา และชีวิตครอบครัวที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ซึ่งเกิดจากชีวิตจริงของ พิง ลำพระเพลิง ที่เกิดมาจากครอบครัวที่แตกแยก และพ่อแม่แยกทางกัน ในภาพยนตร์ ของพิง ลำพระเพลิง จะพบ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง แต่มีเพียงเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง สามย่าน ที่พบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเพียงลักษณะเดียว ด้วยเหตุดังนั้น ภาพยนตร์ของพิง ลำพระเพลิง จึงอาจสะท้อนถึงความไม่แน่นอนของชีวิตจริงที่มีอยู่อย่างมากมาย แน่นอน พวกมันจะไม่ได้ให้คำตอบอะไรแก่เราง่ายๆ และไม่ใช่ภาพยนตร์ที่เราดูแล้วสบายใจหรือรู้สึกอุ่นใจ เรื่อง Happiness, Requiem for a Dream in the Dark เป็นตัวอย่างที่ดีของภาพยนตร์เหล่านี้ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่มั่นคงและท้าทาย เพราะว่ามันไปเกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวกับการก่อกวน ต้องเผชิญกับความยุ่งยากในหนทางที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน โดยไม่มีการนำเสนอตัวละครใดๆ ซึ่งบรรดาผู้ชมทั้งหลายสามารถเข้าไปสัมพันธ์ด้วยได้โดยง่าย ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเล่าเรื่องที่ผู้เขียนได้อ้างถึงในบทที่ 2

ภาษาภาพยนตร์เป็นภาษาที่ใช้ทั้ง วัจนภาษา และ อวัจนภาษา โดยผ่านกระบวนการตีความหมายทางการสื่อสาร ทั้งจากผู้ส่งสารและผู้รับสารซึ่งมีผู้ให้ความหมายของภาษาภาพยนตร์ Christian Metz นักทฤษฎีสัญญศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film Semiologist) ชาวฝรั่งเศส ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981) ในส่วนของทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ในส่วนของการจัดแสงสามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลัวจากเมฆบัง หรือแสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่างๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง และการกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสงและเงาที่ดี จะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ

และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์ได้อย่างดียิ่ง อย่างในภาพยนตร์เรื่องภาพยนตร์เรื่อง โครตรักเอ็งเลย แสงที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Lights) คือแสงที่มีแหล่งกำเนิดมาจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงดาว แสงจากหิ่งห้อย ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย จากภาพจะเห็นว่าเป็นการถ่ายแบบ Out Door กลางวัน ซึ่งยากต่อการจัดแสง เหตุนี้ฉากนี้จึงแสดงให้เห็นว่าแสงที่เกิดขึ้นคือแสงจากดวงอาทิตย์ในตอนของแดงและรักษ์เดินเล่นกับริมทะเล (การนัดพบกันครั้งแรก) โดยการใช้ทฤษฎีแสงเข้ามาช่วย แสงจากแสงประดิษฐ์ (Artifical Light) ในตอนของรงค์กำลังจะเปิดผ้าห่มเพื่อดูว่าข้างในเป็นภรรยาของเขาหรือป่าว (เป็นเหตุการณ์คิดไปเองของตัวรงค์) โดยการใช้แสงจากหลอดโคมไฟ ทำให้ภาพยนตร์ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น จากการอภิปรายผลข้างต้นทางผู้เขียนเล็งเห็นว่า พิง ลำพระเพลิง สามารถสร้างบทภาพยนตร์ที่ไม่เหมือนใครและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดยการสร้างภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง อิงทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ได้อย่างลงตัวโดยใช้พรสวรรค์เฉพาะตัวช่วยรังสรรค์ให้ภาพยนตร์สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

6.3 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

6.3.1 งานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นอกกระแสและภาพยนตร์ลักษณะเฉพาะตัวของผู้เขียนบทและผู้กำกับรวมทั้งภาพยนตร์ทั่วไปเป็นแนวทางการในการผลิตภาพยนตร์ให้มีคุณภาพและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ได้

6.3.2 งานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางให้กลุ่มผู้ชมที่มีความสนใจชมภาพยนตร์ที่ต้องตีความหมายและมีความซับซ้อนของบทภาพยนตร์ได้ทราบถึงกระบวนการการเล่าเรื่องและได้ทราบถึงการสื่อความหมายของภาพยนตร์แบบเนื้อหาซับซ้อนและขัดแย้งกันของบทภาพยนตร์

6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

6.4.1 ควรมีการวิเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับบทละครโทรทัศน์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง ที่ถูกเผยแพร่ทางสื่อมวลชล เนื่องจากบทละครโทรทัศน์มีความยาวมากกว่าบทภาพยนตร์ อาจจะได้แนวคิดอีกแบบหนึ่ง

6.4.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับผู้ชมในการตีความผลงานภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง ว่าสามารถเข้าใจความหมายในสิ่งที่ พิง ลำพระเพลิง สื่อสารออกมาทางภาพยนตร์ได้หรือไม่

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บรรณานุกรม

กฤษณ์ เพชรรัตน์. (2554). *มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา : ค่ายพระนครฟิลม์* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิณ, และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. (2542). จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. ใน *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน : ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ละคร โทรทัศน์ มิวสิควีดีโอ ข่าวและโฆษณา*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เขมิกา จินดาวงศ์. (2551). *การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ อภิชาตพงศ์ วีระเศรษฐกุล* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ฉัตรีญาณ์ ทวีทุน. (2555). *อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.

ชมภูนุช บริรักษ์เลิศ. (2548). *ภาวะซึมเศร้าและอารมณ์ขันในเด็กวัยรุ่น* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เชียงใหม่, เชียงใหม่.

ปริญญา เกื้อหนุน. (2537). *เรื่องสั้นอะเมริกาและอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: โอเดี้ยนสโตร์.

พสิษฐ์ กัมปนาทปรีชากุล. (2557). *คุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์*. สืบค้นจาก http://movieee222.blogspot.com

พิสณฑ์ สุวรรณภักดี. (2555). *ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี้* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

พันทิป. (2558). *ผู้กองยอดรัก ภาคเต๋อ+มาร์กี้ และ ศรราม+ติ๊ก เวอร์ชั่นไหนดีที่สุดสำหรับคุณ*. สืบค้นจาก https://pantip.com/topic/33934478

พึงพิศ เทพปฏิมา. (2546). *การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภูพิงค์ พังสอาด (ผู้กำกับ). (2549). *โคตรรักเอ็งเลย* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

ภูพิงค์ พังสอาด (ผู้กำกับ). (2550). *คนหิ้วหัว* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

ภูพิงค์ พังสอาด (ผู้กำกับ). (2552). *ฝันโคตรโคตร* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

ภูพิงค์ พังสอาด (ผู้กำกับ). (2553). *สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)* [ภาพยนตร์]. กรุงเทพฯ: ฟิล์ม อาร์ อัส.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บรรณานุกรม (ต่อ)

เมธา เสรีธนาวงศ์. (2539). *การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์และวิดีโอเทป* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา จักกะพาก, และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์. (2545). *รายงานการวิจัยเรื่อง จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของสัตยาจิต เรย์ : การศึกษาวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิกิพีเดีย. (2561). *ใบปิดภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง*. สืบค้น 10 มิถุนายน, 2562, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/

วีระยุทธ ทรัพย์ประเสริฐ, และฉลองรัฐ เฌอมาลย์ชลมารค. (2559) โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี. *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์, 20*(ฉบับพิเศษ), 8-15.

เว็บบอร์ดสนุก. (2559). *ปังแน่ !! พิง ลำพระเพลิง เขียนบทละคร "ตี๋ใหญ่ ดับ ดาว โจร"*. สืบค้นจาก https://webboard.sanook.com/forum/?topic=4346605

วันณุ พูลสมบัติ. (2555). *การวิเคราะห์ภาพยนตร์อเมริกันประเภทโรแมนติก คอมเมดี้ ระหว่างปี ค.ศ. 1990 ถึง 2010* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ศิริรัตน์ ศรีโพลา. (2547). *การรับรู้และการใช้อารมณ์ขันในผู้ที่เจ็บป่วยเรื้อรังที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาลศรีนครินทร์* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

ศุภรัตน์ โรจนะ. (2558). *การเล่าเรื่องละครซิทคอม เรื่อง บ้านนี้มีรักบ้านนี้มีรัก* (Unpublished Independent study). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.

สมเกียรติ ตั้งนโม. (2562). *บทความทั้งหมดของมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน*. สืบค้นจาก http://www.geocities.ws/midnightuniv/articlepage3.html

สยามโซน.คอม. (2550). *สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2549*. สืบค้นจาก https://www.siamzone.com/movie/news/3191

สยามโซน.คอม. (2551). *สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2550*. สืบค้นจาก https://www.siamzone.com/movie/news/3791

สยามโซน.คอม. (2553). *สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2552*. สืบค้นจาก https://www.siamzone.com/movie/news/4855

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

บรรณานุกรม (ต่อ)

สุทธิรัก กรุงกาญจนา. (2547). *อารมณ์ขันของผู้บริหารสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เอกสิทธิ์ พันธุ์พูล. (2554). *อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories : An Introduction.* New York: Oxford University Press.

Lefcourt, H. M. and Martin, R. A. (1986). *Humor and Life Stress. Antidote to Adversity.* New York: Springer.

Mamer, B. (1999). Creating the Shots. Retrieved from http://artsites.ucsc.edu/faculty/Gustafson/FILM20P.W11/readings/Mamer.pdf

Monaco, J. (1981). *How to Read Film : The Art Technology, Language, History and Theory of Film and Media.* New York: Oxford University Press.

Mthai. (2008). *ข้อมูลหนัง*. Retrieved from http://movie.mthai.com/

Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. New York. Routledge.

Stott, A. (2005). *Comedy.* New York: Routledge.

Thorson, J. A., & Powell, F. C. (1993). Sense of humor and dimensions of personality. *Journal of Clinical Psychology, 49*(6), 799–809.

Yimou, Z. (Director). (2002). *Hero* [Motion picture]. China: Beijing New Picture Film.

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวเรื่อง (Story) ของภาพยนตร์ที่กำกับโดย พิง ลำพระเพลิง

1) โคตรรักเอ็งเลย

รงค์ และ แดง เป็นสามีภรรยาคู่หนึ่งซึ่งใช้ชีวิตกันที่บ้านไม้ริมทะเล กับลูกชายของเขาอีกหนึ่งคน ความรักของทั้งคู่เบ่งบานมาก แดงดูแลรงค์เป็นอย่างดีแม้ตอนที่รงค์นอนแดงก็ยังคงมานั่งตัดเล็บให้ และรงค์ก็เป็นคนที่คอยสร้างเสียงหัวเราะและรอยยิ้มให้แดงเสมอ รงค์เป็นนักเขียนบทหนังตลก เขาได้นำเรื่องตลกไปเสนอให้ บก. แต่ก็ไม่ผ่านเพราะเหมือนเขาจะเขียนบทเกี่ยวกับเรื่องจริงเข้าไป ซึ่ง บก. ไม่ชอบในบทที่เขาเขียนแต่ชอบในการเล่าเรื่องตลกที่ไร้สาระของรงค์ออกมามากกว่า วันหนึ่ง แดง ได้ไปตรวจภายในที่โรงพยาบาลแต่เธอไม่ชอบจึงหนีมาที่คลีนิคแต่กลับเจอหมอคนเดิม หมอคนนั้นชื่อ รักษา และด้วยหน้าตาของ รักษา และการที่เธอนั้นไปตรวจภายในทำให้ รักษา ต้องเห็นทุกอย่างภายในร่มผ้าของ แดงบวกกับหน้าตาน่ารักของแดงนั้นทำให้รักษาแอบชอบแดง ในตอนกลางคืนรักษาได้มีการโทรมาคุยกับแดง แต่แทนที่แดงจะปฏิเสธและตัดบทสนทนากับรักษาไปกลับคุยเล่นกันเหมือนเพื่อนสนิท เพราะเธอต้องการได้เพื่อนใหม่หรือคนที่มาทำให้เธอมีชีวิตชีวาอีกครั้ง

แดงรู้สึกเหนื่อยกับการที่มีรงค์อยู่ในชีวิตเธอไม่ได้เกลียดที่เขาหน้าตาไม่ดีแต่เธอรู้สึกเบื่อหน่ายกับอะไรจำเจ หลังจากที่ได้คุยโทรศัพท์กับ รักษา เพียงแค่ครั้งเดียว แดงและรักษา ก็นัดเจอกันครั้งแรกที่ริมทะเล ในตอนแรกแดงจะไม่ไปตามนัดแต่ด้วยเหตุการณ์ที่จำเจและแดงต้องเจออะไรซ้ำๆที่รงค์ทำ นั้นทำให้แดงต้องยอมไปพบกับรักษาเพื่อที่จะให้ตัวเองได้คลายความเหนื่อยลงบ้าง ตอนที่ไปเลือกโซฟาใหม่ที่ร้านขายเฟอร์นิเจอร์ แดงกับรงค์เถียงกัน แดงอยากได้โซฟาแดงไว้นอนพักเพื่อให้หายเหนื่อย แต่รงค์ไม่อยากได้เพราะมันดูหรูหราเกินไปไม่เข้ากับบ้าน เพราะบ้านของทั้งคู่เป็นบ้านไม้แต่โซฟานั้นหรูหราเป็นสไตล์หลุยซึ่งไม่เหมาะกับบ้านไม้เก่าๆหลังนั้น แดงพยายามที่จะทำทุกอย่างให้รงค์เปลี่ยน แดงพยายามที่จะหาความสุขให้ตัวเองเพราะเธอรู้สึกว่าการที่อยู่กับรงค์นั้นไม่ทำให้ชีวิตของเธอดีขึ้นเลย เธอไม่กลัวว่าทั้งคู่จะเจอกัน แต่ความจริงแล้วบ้านของทั้งคู่อยู่ติดกัน แดงพยายามทำเหมือนปลีกตัวออกจากรงค์ ตอนอยู่กับรงค์แดงดูไม่มีความสุขเลยแม้แต่น้อย แต่การที่อยู่กับรักษานั้นเธอมีแต่รอยยิ้มที่มอบให้รักษาแบบที่เธอไม่ได้เป็นมานานแล้ว แดงได้เติมเต็มความสุขของตัวเองด้วยการคุยกับคนอีกคน รงค์ก็เช่นกันเขาก็อยากมีความสุขแต่การสนองความสุขของรงค์นั้นคือการมีเซ็กส์ แต่แดงไม่สามารถให้เขาได้อาจจะด้วยความเหนื่อยล้าหรือเบื่อหน่ายก็ตามแต่ รงค์แก้ปัญหาด้วยการไปซื้อบริการทางเพศ และนั้นนำมาซึ่งความหายนะของครอบครัว แดงไปเจอใบเสร็จซึ่งมาจากการรูดบัตรเครดิตที่อาบอบนวด ทำให้แดงโกรธว่าทำไมรงค์ถึงต้องนอกใจแดงอย่างนี้ แดงขอเลิกกับรงค์เพราะรับไม่ได้ในสิ่งที่เป็น แต่ความจริงแล้วน่าจะ

เพราะตัวแดงเองที่เบื่อไม่ใช่เพราะรงค์ไปเที่ยวอาบอบนวดมาแค่ครั้งเดียวเท่านั้น ภายหลังแดงพยายามทบทวนและกลับมาหารงค์แต่ไม่ใช่เพื่อมาเก็บของแต่จะกลับมาขอคืนดีและขอโทษในสิ่งที่แดงได้พูดออกไปโดยไม่ทันคิด แดงและรงค์จูบกัน แต่แดงไม่รู้สึกอะไรกับรงค์อีกแล้วและแดงรู้สึกว่าตัวเองนั้นแหละที่ผิดที่ทำทุกอย่างให้รงค์ต้องเป็นแบบนี้ แดงรีบขับรถออกมาทำให้เธอเกิดอุบัติเหตุรถตกหน้าผา ได้มีการจัดงานศพขึ้น หลังจากนั้นรงค์ต้องอยู่กับลูกชายเพียงแค่สองคน รงค์คิดถึงแดงพยายามปรับปรุงตัวเองทำให้ทุกอย่างดีขึ้น และหลังจากนั้นเหมือนรงค์จะเจอวิญญาณของแดงวนเวียนอยู่ภายในชีวิตของเขา รูปที่ต่อไม่เสร็จตื่นมาทุกอย่างกลับเสร็จสมบูรณ์ ที่ห้างสรรพสินค้าเขาเหมือนจะรู้สึกได้ว่าแดงอยู่แถวนั้น กลับมาบ้านรงค์ก็ยังคงรู้สึกว่าเห็นแดงจากการมองจากหางตา รงค์ได้นำรูปไปล้างและเกือบทุกรูปที่เขาถ่ายออกมาติดหน้าของแดงออกมาด้วย เขาจึงคิดว่าแดงได้กลับมาหาเขาแล้ว แต่เจ๊ที่สนิทกับรงค์คิดว่ารงค์นั้นเพ้อและได้เอาเบอร์โทรศัพท์ให้รงค์เพื่อที่รงค์จะได้ลืมแดงสักที รงค์ได้โทรไปหาเบอร์โทรศัพท์ที่เจ๊ได้ให้ไว้ แต่นั้นทำให้รงค์ไม่ได้เปลี่ยนใจจากแดงเลย รงค์เดินคุยไปเรื่อยๆบังเอิญเจอแดงและพยายามที่จะข้ามถนนไปหาแดงแต่กลับโดนรถชนอย่างรุนแรง หลังจากนั้นภาพที่เราเห็นคือแดงบาดเจ็บ และทำกายภาพ คนดูมักงงว่าทำไมแดงถึงยังมีชีวิตอยู่แต่จริงแล้วคือแดงไม่ได้เสียชีวิต หลังจากนั้นเธอได้บอกเลิกรักษาเพราะไม่อยากที่จะทำร้ายรงค์อีกต่อไป คนดูกลับสงสัยว่ารงค์ตายไปแล้วแต่ทำไมเธอจึงมาบอกเลิกกับรักษา ในครั้งแรกที่ทั้งคู่เจอกันเราจะเห็นว่าพวกเขาได้ยืนใต้ต้นไม้ที่มีใบไม้อุดมสมบูรณ์ แต่ในซีนนี้ที่เราเห็นคือทั้งคู่ยืนอยู่ใต้ต้นไม้ที่แห้งแล้ง นั้นทำให้สื่อได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ของทั้งคู่และหนังก็เฉลยออกมาว่าจริงแล้วรงค์ก็ยังไม่ตายเช่นกัน เขาบาดเจ็บสาหัสและรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเหมือนกับแดงในตอนแรก

ความจริงแล้วแดงไม่ได้ตายแค่บาดเจ็บสาหัสจากรถที่ตกจากหน้าผา และการที่เราเห็นรงค์เศร้านั้นคืองานศพของลูกชายของพวกเขา พวกเขามีลูกแฝดด้วยกัน และที่แดงไม่ได้อยู่ที่บ้านของรงค์นั้นเพราะแดงเลิกกับรงค์ ไม่ต้องการจะเจอรงค์อีก ในส่วนของแดงที่เศร้าเสียใจในตอนแรกที่วัดนั้นเพราะแดงไม่สามารถไปวันเผาศพของลูกชายเธอได้เพราะเธอเข้าโรงพยาบาลและบาดเจ็บสาหัสอยู่นั้นเอง เด็กชายที่รงค์เจอนั้นไม่ใช่ผีแต่นั้นคือแฝดอีกคนของพวกเขา แดงเข้าใจและรู้สึกเสียใจในสิ่งที่ได้ทำกับรงค์ไว้จึงกลับมาอยู่บ้านและพยายามทบทวนตัวเองว่ารงค์คือคนที่ดีที่สุดสำหรับเธอแล้ว หลังจากที่คนดูเห็นว่ารถชนรงค์แล้วนั้น รงค์ก็ไม่ตายแค่บาดเจ็บสาหัสเราจึงเห็นในส่วนของแดงที่เศร้าและเสียใจในวันที่ไม่มีรงค์อยู่ เธอเสียใจที่ไม่ได้ทำอะไรที่อยากทำ เธอรู้ว่าถ้าวันนี้ไม่มีรงค์อยู่จริงๆแดงคงอยู่ไม่ได้ สิ่งที่แดงพูดในตอนสุดท้ายว่า แดงบอกว่าแดงจำรายละเอียดเล็กๆน้อยๆระหว่างเรื่องราวทั้งหมดของแดงกับรงค์ได้ทั้งหมด แต่รงค์ไม่เคยจำเรื่องระหว่างเขาทั้งสองคนได้เลย ความจริงแล้วนั้นทั้งหมดคือเรื่องที่รงค์จำได้แต่เป็นแดงเองที่ไม่เคยเห็นสิ่งสำคัญ

เล็กๆน้อยๆนั้นของรงค์เลย เรื่องราวทั้งหมดที่เราเห็นเป็นภาพตัดเข้ามา 2-3 ฉากนั้นเป็นเรื่องราวของรงค์กับแดงในนิยายที่รงค์เขียนขึ้นมา ความจริงแล้วทั้งคู่รักกันและมีความรู้สึกที่ดีต่อกันมากแต่ด้วยความที่อยู่กันมานานจึงทำให้เกิดความเบื่อ และการไม่พูดจากันให้เคลียร์ทำให้ทั้งคู่ต้องเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมดนั้นเอง

2) คนหิ้วหัว

เตี้ย เป็นหัวหน้าครอบครัวที่ไม่เอาไหนไม่มีอนาคต ไม่มีงาน ไม่มีรายได้ที่นำมาเลี้ยงครอบครัว และยังเป็นคนกระล่อนปลิ้นปล้อน ไม่มีที่อยู่เป็นหลักเป็นแหล่งเนื่องจาก หงส์ ภรรยาของเตี้ยมีความไม่ลงรอย เอือมระอากับรักที่ผ่านมาแต่ เตี้ย ไม่สามารถทำให้ครอบครัวดีขึ้นได้เลย ทั้งคู่มีลูกชายด้วยกันหนึ่งคนคือ เต้ย เต้ยเป็นคนติดพ่อมากเรียกหาพ่อตลอด เพราะพ่อของเขาสามารถสร้างรอยยิ้มความสุขเฮฮาให้ เต้ย ได้เสมอ หงส์ ติดเหล้า ติดการพนัน ดูเป็นคนไม่สนใจลูกสักเท่าไหร่ ทั้งสามคนอาศัยอยู่ในสลัมซึ่งบ้านของพวกเขานั้นอยู่ติดริมคลอง เรียกว่ายากจนเลยก็ได้ เพราะแม้แต่ค่าเทอมของลูกชายคนเดียว เตี้ยและหงส์ ก็ไม่สามารถหามาจ่ายได้ เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นเมื่อเตี้ยพยายามหางานตามหน้าหนังสือพิมพ์แต่ไม่มีที่ไหนสามารถรับเตี้ยเข้าทำงานได้เลย เป็นเพราะช่วงอายุที่แก่เกินจะมีที่ไหนรับเข้าทำงาน จึงทำให้เตี้ยตัดสินใจที่จะปล้น เขาได้ไปเจอคนสองคนคือ รงค์และค่อม เป็นหัวโจกในการนำปล้นครั้งนี้ แต่สุดท้ายก็มีการหักหลังกันเกิดขึ้นเมื่อเตี้ย ต้องการนำเงินที่ปล้นมาจากวงแชร์ได้นั้นไปจ่ายค่าเทอมให้ลูก แต่ รงค์ ที่เป็นหัวหน้าในการปล้นครั้งนี้บอกว่าให้รอเรื่องเงียบไปสักพักก่อน แล้วค่อยนำเงินมาแบ่งกัน

ด้วยความเป็นพ่อของ เตี้ย ที่ไม่สามารถรอเวลาได้และกลัวรงค์จะโกงจึงได้ทำการตกลงไว้ว่าให้เตี้ยเป็นคนไปเปิดล็อกเกอร์ของธนาคารซึ่งมีแค่เตี้ยเท่านั้นที่จะสามารถไปเอาของออกจากล็อกเกอร์ได้ แต่ให้ รงค์ เก็บกุญแจเปิดล็อกเกอร์ไว้กับตัวเอง เหตุการณ์นี้ทำให้เห็นว่าเตี้ยพยายามที่จะสร้างความสบายใจให้ทั้งคู่เพราะเขาไม่คิดที่จะโกงอยู่แล้ว แต่รงค์ซึ่งเป็นโจรและรู้สึกเหมือนโดนดูถูกและรู้สึกว่าทำไมเขาต้องมาเสียเวลาอะไรกับเรื่องแบบนี้ ได้ทำการขู่และจับเตี้ยแขวนคอไว้ และได้บอกอีกว่าพรุ่งนี้ให้นำกุญแจไปเปิดล็อกเกอร์และนำเงินทั้งหมดมาให้เขา จึงทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างทั้งคู่ เตี้ยพยายามที่จะไปหยิบกุญแจมาในตอนที่ รงค์กับค่อม กำลังหลับอยู่แต่ รงค์ ค่อม รอบคอบรู้ว่าอาจจะมีการมาขโมยกุญแจเกิดขึ้นได้พวกเขาจึงตั้งขวดเบียร์ไว้เต็มพื้นที่ที่พวกเขานอนอยู่ เวลาที่ใครผ่านมานั้นอาจจะเหยียบและเตะมันได้ทำให้เกิดเสียง ทำให้สามารถรู้ได้ว่ามีคนบุกรุก แต่เป็น ค่อม ที่เตะขวดเบียร์ล้มเองแต่เขาทั้งคู่ยังไม่ตื่นจนกระทั่งมีขวดเบียร์ ขวดหนึ่ง หล่น

แตกจึงทำให้รงค์รู้สึกตัวและรู้ว่า เตี้ย ได้กุญแจเปิดล็อกเกอร์ไปแล้ว หลังจากนั้นเป็นเตี้ยที่ซวย รงค์และค่อมไม่ยอมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเขาจึงไล่ยิงเตี้ย ต้องการที่จะเก็บเตี้ยเพื่อนำกุญแจนั้นไปธนาคารเปิดล็อกเกอร์ซึ่งมีเงินที่ปล้นมาอยู่ข้างในนั้นเอง สุดท้ายเตี้ยก็หนีไม่พ้นโดนรงค์ใช้มีดปาดคอขาด ทำให้เตี้ยต้องตายในที่สุด แต่รงค์ก็หากุญแจที่เตี้ยเก็บซ่อนไว้ไม่เจอ ไม่รู้ว่าเตี้ยนั้นเอากุญแจไปไว้ที่ไหน เขาจึงต้องตามหา หงส์ เพื่อที่จะเป็นทางเลือกสุดท้ายของเงิน 3 ล้านของพวกเขาทั้งคู่

ก่อนที่เตี้ยจะตัดสินใจปล้นและทำอะไรโดยไม่คิดเขาได้สาบานต่อฟ้าดินไว้ว่าเขาจะไม่ยอมตาย ถ้าเขาไม่สามารถนำเงินมาให้ลูกเขาได้ และนั้นก็เป็นจริงเมื่อเตี้ยโดนรงค์ฟันคอหลุดออกจากบ่าแล้ว เตี้ย ก็ยังคงมีชีวิตอยู่ซึ่งฟื้นขึ้นมาในขณะที่ ตัว และ หัว อยู่แยกกันคนละจุด หัวของเตี้ยอยู่กับ หนุ่ม และ ตัวของเตี้ยก็ไปอยู่กับ สาว หญิงซึ่งทำงานเป็นกู้ภัยและไปยังที่จุดเกิดเหตุที่พบศพของเตี้ย (แต่ไม่พบหัว) หัวและตัว ของเตี้ยพยายามที่จะตามหากันโดยมี หนุ่มและสาว เป็นสื่อกลางในการเจอกัน เพื่อที่เขาจะได้ทำตามความศรัทธาของเขาที่มีว่าจะไม่ยอมตายจนกว่าจะทำให้ เต้ย อยู่สบาย หนุ่ม และ สาวขอส่วนแบ่งเป็นเงินที่ปล้นมาจากแชร์นั้นโดยให้แบ่งเป็น 3 ส่วนคนละหนึ่งล้านบาทเท่าๆกัน เตี้ยตกลงยอมเพราะไม่มีอะไรจะเสียอีกแล้ว ทั้ง 3 คนจึงไปเอาเงินที่ธนาคาร และกลับมาบ้านของเตี้ย เพื่อที่จะนำเงินมาให้หงส์ แต่ช้าไป เพราะรงค์และค่อมได้จับตัวทั้งคู่ไปแล้วอย่างนั้นเตี้ยจึงต้องไปตามหาทั้งคู่เพื่อที่จะปกป้องสิ่งที่ตัวเองรักเป็นครั้งสุดท้าย และสิ่งที่เตี้ยทำได้คือแก้แค้น รงค์และค่อมที่พรากพวกเขาทั้งคู่ พรากเขาจากภรรยาและลูกชายของเขา เมื่อรงค์และค่อมเห็นเตี้ย ก็รู้ว่าไม่ใช่คนแน่ๆ เพราะทั้งคู่ได้เห็นเตี้ยตายต่อหน้าต่อหน้า ทั้งคู่เริ่มหนีและสุดท้ายกรรมก็ตามสนองพวกเขาทั้งคู่ เตี้ยได้ทำตามสิ่งที่เขาได้พูดไว้คือเขาจะทำให้หงส์และเต้ยอยู่อย่างสบายแม้ว่าในครั้งนี้จะต้องแลกด้วยชีวิตก็ตาม สุดท้าย เตี้ย ไม่ได้ผิดสัญญาที่มีต่อเต้ยและหงส์เลย เขาไม่ได้เป็นคนไม่เอาไหนแต่เตี้ยทำเต็มที่ในการที่จะเป็นพ่อคนหนึ่งแล้ว

3) ฝันโคตรโคตร

ด่าง เป็นนักแสดงข้างถนน ที่แสดงความสามารถของตัวเอง มีความสามารถคือเล่นตลกละครใบ้ อะไรก็ตามที่สามารถเรียกเสียงฮาและรอยยิ้มจากผู้ชมได้ เขาหมดศรัทธาในเรื่องของความรักตั้งแต่ภรรยาเขาตายไปจากโลกนี้เมื่อหลายปีก่อน และเขาเชื่อว่ารักแท้ไม่มีในโลก ด่าง อาศัยอยู่คนเดียวที่บ้านริมทะเล วันหนึ่งเขาก็มีโอกาสได้พบกับดาราคนหนึ่ง เธอคือ เปิ้ล ดารานักแสดงชื่อดัง ที่ใครๆต่างก็รู้จัก แต่ท่าทีของเธอเสมือนเธอคอยติดตาม ด่าง ไปทุกที่ที่ด่างทำการแสดง เราจะเห็นได้ว่าด่างอยู่ไหนจะเจอเปิ้ลเสมอ แต่ด่างไม่เคยเห็นเปิ้ลเลย เพราะเขาไม่รู้จักว่าเธอคนนี้คือใคร

แล้ววันหนึ่ง เปิ้ล ก็ตามด่างเข้าไปในร้านนาฬิกา และนั้นก็เป็นครั้งแรกที่ทั้งคู่ได้พูดคุยกัน เปิ้ล รับด่างไปจากร้านนาฬิกาและอาสาไปส่งที่บ้านของเขา ด่าง คิดว่าผู้หญิงคนนี้หลงสเหน่ในตัวของเขาและคิดว่าอยากมีอะไรด้วยเพราะผู้หญิงที่ไหน ที่ไม่รู้จักกันจะอาสาพาไปส่งและเข้ามาในบ้านได้ง่ายขนาดนี้ แต่มีคำพูดออกมาจากปากของ เปิ้ล ว่าจำกันไม่ได้ใช่ไหม ซึ่งด่างไม่สามารถที่จะตอบได้เพราะเขาจำอะไรไม่ได้เลยในตัวผู้หญิงคนนี้ และไม่คิดว่าเขาจะเคยรู้จักกันมาก่อน ท่าทีที่ ด่าง แสดงออกคือความต้องการทางเพศอย่างมากทำให้ เปิ้ล ไม่พอใจและเดินออกจากบ้านไป เหมือนจะผิดหวังที่ต้องมาเจอคนแบบนี้แต่ความจริงคือไม่เลย เธอแอบยิ้มมุมปากเพื่อเป็นการบอกว่าเธอดีใจที่สุดท้ายก็หาเขาคนนี้เจอ

เมื่อด่างหลับตาลง หลังจากที่เปิ้ลกลับออกไปแล้ว ด่างได้ฝัน ฝันเหมือนคนปกติทั่วไปที่ฝันกัน แต่ความฝันในครั้งนี้ของด่างนั้นมี เปิ้ล อยู่ในความฝันด้วย และในความฝันนั้นทั้งคู่เป็นแฟนกันอยู่บ้านเดียวกัน จากคำพูดของ เปิ้ล ที่พูดกับด่างคือสนิทและอยู่กันมานานมาก ในความฝันเปิ้ลก็ยังคงเป็นดารา เสมือนในความจริง แต่ในความฝัน ด่างกลับเป็นคนเขียนบทชื่อดัง ทั้งที่ความจริงแล้วเขาเป็นแค่นักแสดงข้างถนนเท่านั้น ความฝันที่ซึ่งเสมือนกับความปรารถนาในชีวิต ที่ ด่าง ต้องการอย่างมาก แต่เมื่อเขาได้ตื่นขึ้นมาสู่โลกความจริงเขาจึงได้รู้ว่าทั้งหมดนั้นเป็นแค่ความฝัน ด่าง ต้องการที่จะเรียนต่อเพราะเขาเรียนมาไม่สูงและต้องการที่จะทำตามความฝันของตัวเอง เขาไม่อยากเป็นนักแสดงต๊อกต๋อยข้างถนนไปตลอด ด่าง ได้มาเจอกับเปิ้ลอีกครั้งเมื่อเขาได้ไปทำการแสดง ด่างเรียกเปิ้ลว่าตัวเอง เพราะว่าด่างรู้สึกว่าความฝันนั้นเหมือนจริงอย่างแยกไม่ออก เปิ้ลมาส่งด่างที่บ้านอีกเช่นเคยเหมือนที่เคยเจอกันครั้งแรก เปิ้ลเดินชมรอบบ้านของวิถีชีวิตและการอยู่อาศัยของด่าง ทำให้เห็นว่าด่างยังคงรักเมียคนเดียวของเขาและไม่มีวันลืม ด่างหลับและฝันเป็นรอบที่สอง เขาเจอเปิ้ลในความฝันแต่สุดท้ายเขาบอกตัวเองว่าฝันครั้งนี้ไม่ใช่เรื่องจริง มันเป็นแค่ความฝัน ด่างจะเอามีดแทงขาเปิ้ลเพื่อที่จะพิสูจน์ว่านี้มันคือความฝันมันคงไม่เจ็บ เมื่อด่างตื่นมาในความจริงเขานอนอยู่บนเปล จู่ๆเปิ้ลก็เดินเข้ามาแล้วบอกว่า “ไหนบอกว่าไม่เจ็บ” เพราะว่าที่ขาของเปิ้ลมีรอยมีดอยู่ ทำให้ทั้งคู่ได้เข้าใจว่า ในตอนที่ด่างหลับ ความจริงของเปิ้ลก็คือความฝันของด่าง ความฝันของเปิ้ลก็คือความจริงของด่าง เสมือนความฝันของทั้งคู่สวนทางกัน และความรู้สึกทั้งหมดในความฝันมันผูกติดกลับมาภายในชีวิตจริงอีกด้วย

ทั้งคู่ยังคงเจอกันในความฝันอยู่เรื่อยมาวนเวียนสลับกันไปมา ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่มากขึ้นอย่างก้าวกระโดด ในความฝันของด่างจะมีสุนัขที่โตแล้ว และในความจริงของด่างนั้นจะสังเกตุได้ว่าจะมีสุนัขที่ยังคงเด็กอยู่ ด่าง ยังคงติดอยู่กับความรักครั้งเก่าของภรรยาเขา เขายังคงพร่ำ

เพ้อพรรณนาถึงความรักครั้งนั้น แต่เปิ้ลไม่ต้องการที่จะติดอยู่กับอดีตของด่าง แต่ด่างกลับไม่ยอมรับและบอกว่าสิ่งที่เขาแสดงออกไปในความฝันของตัวเองนั้นไม่ใช่ตัวเขาแต่กลับเป็นอีกคนใครไม่รู้ด้วยซ้ำ การไม่เข้าใจกันครั้งนี้ทำให้ทั้งคู่ติดอยู่กับความไม่เข้าใจกัน เสมือนด่างกำลังเห็นแก่ตัวเองอยู่ ในตอนท้ายเหมือนเป็นการเล่าในมุมมองของ เปิ้ล ว่าสิ่งที่เปิ้ลต้องเจอเป็นอะไรบ้างเมื่อเขายอมเสียสละ และ ทำตามสิ่งที่ด่างต้องการคือลาออกจากวงการ เธอซื้อบ้านของ ด่าง ที่ถูกยึดเพื่อที่จะรอรอคอยว่าสักวันเธอจะกลับมาเจอด่างอีกครั้ง สุดท้ายในภาพยนตร์ได้พูดถึงเรื่องราวของ ด่าง คือเหตุการณ์ก่อนที่ด่างจะดัง เป็นการเล่าแบบสั้นๆ ในมุมมองของด่างที่นำบทหนังไปเสนอ การถูกยึดบ้าน และสุดท้ายเมื่อเขาประสบความสำเร็จเขาก็กลับไปหาเปิ้ลซึ่งนั้นเป็นชีวิตจริง ณ บ้านหรูกลางเมืองที่เขาได้เจอกับเธอในความฝันแต่นี้คือปัจจุบัน ทั้งคู่ได้กลับมาเจอกันและทำให้เห็นว่าทุกอย่างลงเอยด้วยดี จบลงบนความต้องการของทั้งคู่ ความฝันมันช่างสุขสม แต่ การที่พวกเขาอยู่ในความฝันมากเกินไป มันยิ่งทำให้เขาห่างไกลความสุขแท้จริง

4) สามย่าน (ตอน ผีรถทัวร์)

น้าค่อม เป็นคนขับรถทัวร์ของบริษัท ลำพระเพลิงทัวร์ โดยมี เจ๊เกี๊ยว เป็นเจ้าของและมีกระเป๋ารถเป็น ตุ๊กกี้บัสโฮสเตส เหตุการณ์เกิดเริ่มต้นจากสถานที่จอดพักรถทัวร์ น้าค่อมและตุ๊กกี้บัสโฮสเตส พยายามจะทำอะไรบางอย่างต่อกัน แต่เขากลับไปเจอ ศพ ของผู้หญิงนอนตายอยู่บนรถทัวร์ที่ชั้น 2 ของตัวรถ ซึ่งนั้นคือ เป้ย (แต่ป้ายนั้นน่าจะเป็นป้ายของตัวแสดงเพื่อเข้าฉาก) คืนก่อนเธอไปนอนพักบนรถและเจ็บท้อง แต่ไม่มีใครมาเห็น และ เสียงหวานไม่สามารถช่วยตัวเองได้ จึงทำให้เธอหมดสติไปและตายอยู่บนรถทัวร์คันนั้น

เมื่อเจ๊เกี๊ยวรู้ว่ามีศพตายบนรถก็ได้สั่งให้ น้าค่อม และ ตุ๊กกี้บัสโฮสเตส นำศพไปทิ้งเพื่อไม่ให้เป็นข่าวฉาว เพราะถ้าเป็นข่าวนั้นจะทำให้ลูกค้าของบริษัทหายไปเนื่องจากการหวาดกลัวต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น น้าค่อมจึงทำการห่อศพเพื่อที่จะนำไปทิ้งตามทางที่รถได้วิ่งไปถึง เมื่อเริ่มออกเดินทาง วิญญาณของเป้ยก็ได้ออกมาหลอกโดยคนที่โดนหลอกและรับเหตุอยู่คนเดียวเลยคือ ตุ๊กกี้ด้วยความซวย น้าค่อม ขับรถมาเรื่อยๆก็ได้เจอกับด่านตรวจของตำรวจ และพวกเขาทั้งสามคนจะให้ตำรวจเจอไม่ได้ว่าบนรถมีศพไม่งั้นจะเกิดข่าวและเสียชื่อเสียงของบริษัทแน่นอน จึงโกหกไปว่านั้นคือบ๊ะจ่างลูกใหญ่ที่เขาทำไว้เพื่อกิน ถ้าไม่ได้กินจะไม่มีแรงในการขับรถ น้าค่อมจึงชวนตำรวจคุยจนถูกคอและสุดท้ายตำรวจขอติดรถเพื่อที่จะกลับบ้านด้วย เมื่อมาถึงจุดพักรถจุดแรก น้าค่อม และเจ๊เกี๊ยวพยายามที่จะนำศพไปทิ้ง แต่ก็ไม่ทันเพราะตำรวจเจอผีของเป้ยซึ่งปลอมตัวเป็น ตุ๊กกี้ โดยการ

ทำให้ทุกคนเห็นว่าเป็นหน้าของตุ๊กกี้นั้นเอง แต่น้าค่อมและเจ๊เกี๊ยว ก็โกหกว่านั้นเป็นฝาแฝดของ ตุ๊กกี้ เพื่อที่จะไม่ให้ตำรวจสงสัย

ทุกอย่างกำลังจะไปได้ด้วยดี ศพถูกทิ้งไว้ที่ปั้ม ตำรวจหมดข้อสงสัยแต่ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นคือเชือกที่รัดศพไว้นั้นดันมาผูกกับตัวรถทัวร์เอง และน้าค่อมก็ไม่รู้เลยว่าเขาลากศพมาต่อจากปั้มที่ทิ้งศพไว้ ขับมาได้สักพักรถทัวร์ดันน้ำมันหมดกลางทางที่มีแต่ป่าข้างทาง ทำให้ตุ๊กกี้หนีโผล่ออกมาและหลอกทุกคนอีกครั้งแต่ครั้งนี้ทุกคนไม่ยอมและสู้เพื่อที่จะกำจัด เป้ย ออกจากรถคันนี้ไปให้ได้ โดยการเผาให้สิ้นซาก เมื่อเป้ยโดนเผาเหมือนทุกอย่างจะเรียบร้อยแต่สุดท้ายกลับเจอเหมือนเป็นผีของลูกชายที่อยู่ในท้องของเป้ยนั่งหัวเราะอยู่ที่โถ่ฉี่ในห้องน้ำรถทัวร์ เหมือนเป้ยจะยอมง่ายๆ แต่ความจริงเธอได้ทิ้งอะไรไว้แล้วหรือในตอนแรกที่เธอทำเพราะแค่ความเป็นห่วงลูกของคนเป็นแม่นั้นเอง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	รัฐวุฒิ มะลิซ้อน
วัน เดือน ปีเกิด	19 มิถุนายน 2531
สถานที่เกิด	จังหวัดปราจีนบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 2554 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์, 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	131 หมู่ 2 ตำบลมหาพราหมณ์ อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University