

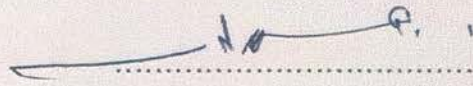
ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม

เจมพ์พัทธ์ พัชรวิชญ์

คุณฉันทน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ตุลาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมคุณวุฒิบัณฑิตและคณะกรรมการสอบคุณวุฒิบัณฑิต ได้พิจารณาคุณวุฒิบัณฑิต
ของ นายเขมพัทธ์ พัทธวิชัย ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดตามหลักสูตรปริญญา
คุณวุฒิบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณวุฒิบัณฑิต



..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

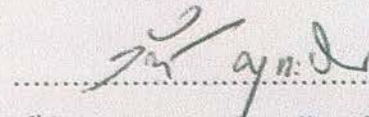
(ศาสตราจารย์ สุชาติ เกาทอง)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(รองศาสตราจารย์ ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

คณะกรรมการสอบคุณวุฒิบัณฑิต



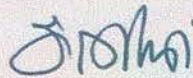
..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์พันธุ์ คุรุทะเลน)



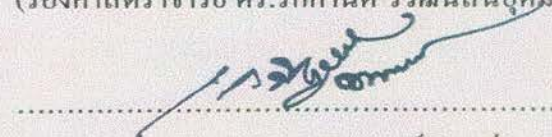
..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ สุชาติ เกาทอง)



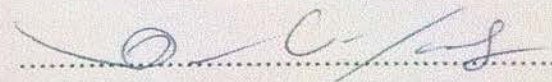
..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)



..... กรรมการ

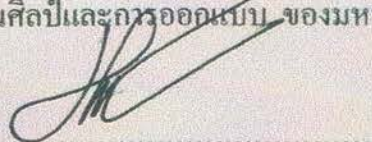
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจิต ขาวเหลือง)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับคุณวุฒิบัณฑิตฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดตามหลักสูตร
ปริญญาคุณวุฒิบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา



..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2559

กิตติกรรมประกาศ

คุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ พันธุ์ คุรุทะเลสน อาจารย์คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้คำปรึกษาและตรวจแก้ไขคุณฉันทิพนธ์ ทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย นอกจากนี้ยังได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่กำกับภาพยนตร์ในการให้สัมภาษณ์ ทำให้คุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยดี

ขอขอบพระคุณ สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาในการมอบทุนการศึกษาระดับคุณฉันทิพนธ์ จากโครงการพัฒนากำลังคนด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ทุนเรียนดีมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย) ประจำปีงบประมาณ 2555

ขอขอบพระคุณ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ในการมอบทุนอุดหนุนการวิจัยประเภทบัณฑิตศึกษา ระดับปริญญาเอก ประจำปี 2559

ขอขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในความช่วยเหลือให้คุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในความช่วยเหลือการสร้างภาพยนตร์ให้สำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวพัชรวิชญ์ ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา คุณค่าและประโยชน์ของคุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นกตัญญูจดเวทิตาแด่ บุพการี บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ทำให้ผู้วิจัยเป็นผู้มีการศึกษาและประสบความสำเร็จมาจนตราบนานเท่านานนี้

เจมพัทธ์ พัทชรวิชญ์

55810055: สาขาวิชา: ทักษะศิลป์และการออกแบบ; ปร.ด. (ทักษะศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส/ ปัญหาสังคม/ ผู้กำกับภาพยนตร์

เจมพัทธ์ พัทธวิชัย: ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม (THAI NON-MAINSTREAM FILM AND MIRROR IMAGE OF SOCIAL PROBLEM ISSUES)

คณะกรรมการควบคุมคดียุติพันธุ์: สุชาติ เกาทอง, ศ.ม., รัชสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, ศป.ด. 365 หน้า.
ปี พ.ศ. 2559.

งานวิจัยเรื่องภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ค้นคว้าแสวงหาแนวคิดและสไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันนำไปสู่การสร้าองค์ความรู้ ตลอดจนค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในปัจจุบัน และสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแส จากการศึกษา งานวิจัยเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้วางขอบเขตการศึกษาภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2557 เป็นจำนวน 10 เรื่อง ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual analysis) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 5 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสส่วนใหญ่มีเป้าหมายเพื่อแสดงแนวความคิดปัจเจกของผู้กำกับ ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาสังคมไทยในทางอ้อมด้วยวิธีการตีแผ่มายาคติของสังคม แนวคิดของผู้กำกับภาพยนตร์มาจากประสบการณ์ส่วนตัว และสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในรูปแบบสังคมนิยมซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์นอกกระแสในต่างประเทศ ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสมีอุดมการณ์ตามแนวคิดมาร์กซิสต์อันมีแนวคิดที่ขัดแย้งกับอุดมการณ์กระแสหลัก ซึ่งสิ่งนี้คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์นอกกระแสแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก ผู้วิจัยสรุปองค์ประกอบในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสกับการสะท้อนปัญหาสังคมได้ดังนี้คือ (1) ประเด็นทางสังคม (2) ประสบการณ์ส่วนตัว (3) อุดมการณ์ลัทธิมาร์กซิสต์ (4) ทักษะศิลป์ (5) การตีแผ่มายาคติของสังคม (6) ความขัดแย้งกับอุดมการณ์กระแสหลัก (7) สไตล์ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาสร้างภาพยนตร์นอกกระแสที่สะท้อนปัญหาสังคมไทยจากประสบการณ์ชีวิตของผู้วิจัยเองได้อย่างสัมฤทธิ์ผล โดยผสมผสานรูปแบบเฉพาะตัวด้วยเรื่องราวจากเกมออนไลน์ เทคนิค Visual Effects และรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส เกิดเป็นรูปแบบที่เรียกว่า ภาพยนตร์สังคมนิยมเสมือน

55810055: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; Ph.D.

(VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: THAI NON-MAINSTREAM FILM/ SOCIAL PROBLEM ISSUES/
DIRECTOR

KHEMMAPAT PATCHARAWIT: THAI NON-MAINSTREAM FILM AND
MIRROR IMAGE OF SOCIAL PROBLEM ISSUES. ADVISORY COMMITTEE: SUCHART
THAOTHONG, M.A., RAKSARN WIWATSINUDOM, D.F.A. 365 P. 2016.

The purposes of this research were: (1) To analyze concept of social problem issues and mythologies in Thai non-mainstream films, (2) To study and survey concepts and styles from Thai non-mainstream film directors that lead to main knowledge, (3) To search for the real ideologies of directors who currently created non-mainstream films, and (4) To create non-mainstream film based on the result of this research to reflect issues in Thai society. Scope of this research is to study 10 best Thai non-mainstream films received awards from 2004-2014 by using 2 methodologies, Textual Analysis along with in-depth interviewing of 5 film directors.

From this research we found that the objective of non-mainstream films is to present specific impression or idea of directors themselves who want to indirectly reflect social problems by revealing Thai social mythologies. Ideas of each director came from each personal or individual experience and their films have been created in non-mainstream film styles and influenced by international movies. Directors of non-mainstream films follow Marxism ideals which contrary to the conception of mainstream models. That is the main reason that makes the non-mainstream films are dissimilar from mainstream ones. However, from this study, the elements of non-mainstream films and social problem unfolding can be summarized as the followings (1) social problems issues (2) personal view of each director (3) Marxism ideal (4) attitude (5) revealing Thai social mythologies (6) dissimilarity from mainstream model and (7) styles of non-mainstream films. The researcher has successfully produced non-mainstream films which united all of those elements mentioned to mirror social concerns from researcher's experience. Moreover, game online, visual effects techniques and non-mainstream film styles have been added to this film and resulted in a specific style of Virtual Realism Film was born.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	4
วิธีดำเนินการวิจัย	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
แนวคิดของภาพยนตร์นอกกระแส	8
รูปแบบภาพยนตร์	28
ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสำนึก	29
ทฤษฎีภาพยนตร์แนวอเชอร์	33
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	35
ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์	37
แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์	38
แนวคิดยุคร่วมสมัย	43
ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	44
อุดมการณ์	50
รูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์	52

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	แนวคิดกระบวนการผลิตภาพยนตร์	54
	ปัญหาสังคมไทย	58
	แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม	62
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	63
3	วิธีดำเนินการวิจัย	70
	การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง	70
	การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์	72
	การสัมภาษณ์	73
	การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	74
	การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	74
	การสร้างสรรค์ผลงาน	75
	การประเมินผลงานสร้างสรรค์	75
4	บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส	76
	ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์	76
	ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์แนวอูเธอร์	155
	ส่วนที่ 3 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส	175
	ส่วนที่ 4 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล	196
5	การสร้างสรรค์ผลงาน	208
	การเขียนบทภาพยนตร์	212
	เรื่อง แม่ทัพที่หายไป	214
	การเตรียมการก่อนถ่ายทำ	256
	การถ่ายทำภาพยนตร์	270
	การผลิตหลังถ่ายทำ	278
	วิเคราะห์ผลงานด้วยแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ 4 ด้าน	286
	การเผยแพร่องค์ความรู้	293
	การประเมินผลงานและอภิปรายผล	294

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
6	
สรุปและอภิปรายผล	299
การอภิปรายผล	303
ข้อเสนอแนะ	305
บรรณานุกรม	307
ภาคผนวก	312
ภาคผนวก ก	313
ภาคผนวก ข	349
ภาคผนวก ค	361
ประวัติย่อของผู้วิจัย	366

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2-1	การเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์นอกกระแส	14
2-2	ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากยุคสมัยใหม่สู่ยุคหลังสมัยใหม่	39
3-1	ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557	71
3-2	แนวคิดและทฤษฎีเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์	72
4-1	คู่ขัดแย้งเชิงโครงสร้างของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง พลอย	96
4-2	การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลูกบุญมีระลึกชาติ ด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยม	117
4-3	การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยม	125
4-4	การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งวง ด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยม	146
4-5	สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์	151
4-6	ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีออเธอร์	171
4-7	สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์	201

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1-1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2-1	ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก	20
2-2	ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย	27
2-3	ภาพแนวคิดของทฤษฎีอูเอเธอร์	34
2-4	ความสัมพันธ์ของโลกทัศน์ทั้งสาม	42
2-5	ตัวอย่างความสัมพันธ์ในแนวราบและความสัมพันธ์ในแนวตั้งในภาพยนตร์	49
4-1	ลักษณะภาพศิลปะเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	78
4-2	ร่างเปลือยเปล่าของโด่งในเรื่องแรกและเรื่องที่ 2 ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	80
4-3	วิถีสื่อสาร ในเรื่องแรกและในเรื่องที่ 2 ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	81
4-4	ชุดทหารอันเป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	81
4-5	สมุดภาพถ่ายและแสงที่แทรกเข้ามาในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	82
4-6	ภาพวิญญูณวาวแดงและแสงหึ่งห้อยในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	83
4-7	ภาพการเผชิญหน้ากับเสื้อสูทภาพจิตรกรรม ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	83
4-8	การเปรียบเทียบระหว่างฉากโรงพยาบาลชนบทกับโรงพยาบาลในเมือง	85
4-9	ภาพฟ้าฝนสีลธรรมในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	86
4-10	การสื่อความหมายของฉากในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	88
4-11	การสื่อความหมายระหว่างพระพุทธรูปกับอนุสาวรีย์	88
4-12	ภาพสุริยุปราคาและทอคูดควันในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	89
4-13	การสื่อความหมายของต้นกล้วยไม้ในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	90
4-14	ภาพตัวละคร อ้อป ซึ่งสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	90
4-15	ภาพตัวละครสบตากับคนคูในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	91
4-16	การสื่อความหมายระหว่างป่าและสวนสาธารณะในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ...	91
4-17	ฉากภายในห้องนอนสองฝั่ง ในภาพยนตร์เรื่อง พลอย	97
4-18	การถ่ายภาพ Tilt up วิทย์และพลอยนอนบนเตียง ในภาพยนตร์เรื่อง พลอย	97
4-19	ภาพคลื่นในความทรงจำของนาในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์รัก	102
4-20	ภาพการทิ้งศพไปตามกระแสน้ำ ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์รัก	103
4-21	ภาพซากปรักหักพัง ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์รัก	104

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4-22 ภาพเด็กหญิงชุดบัลเลต์ ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่อนรัก	104
4-23 ซ็อตเปิดเทคนิค Long Take ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้	109
4-24 ภาพมุมเฝ้ามองที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้	110
4-25 ภาพมุมแทนสายตานางไม้สบตากับนักแสดงในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้	111
4-26 นัยยะถึงพฤติกรรมพระเอกเมื่อค่อยๆถูกวิญญาณนางไม้เข้าถึง	111
4-27 รูปแบบของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	115
4-28 ฉากชวานากับฉากลึงสีถูกจับในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	117
4-29 ฉากป่าเจนนเหยียบผีเสื้อและตีแมลงเม่า ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	118
4-30 ตัวละครลึงสีในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	119
4-31 วาระสุดท้ายของลุงบุญมีในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	119
4-32 การแยกออกของเวลาใน 2 ฉาก ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	120
4-33 การใช้ภาพกลับหัว ในภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	125
4-34 ภาพปลาสีดำลึบตัว ในภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	126
4-35 การเล่าเรื่องด้วยการค้นข้อความในภาพยนตร์เรื่อง 36	128
4-36 ตัวละคร “อู๋ม” ซึ่งถูกปิดบังเสมอในภาพยนตร์เรื่อง 36	132
4-37 ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่สื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง 36	133
4-38 นาฬิกาที่แขวนบนผนังห้องในภาพยนตร์เรื่อง 36	133
4-39 ฉากโรงเรียนในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy	139
4-40 ฉากทางรถไฟในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy	139
4-41 การทำตามสูตรในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy	140
4-42 ชื่อเรื่องภาพยนตร์ที่ปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy	140
4-43 มุมมองศาลพ่อปู่ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง	147
4-44 ภาพเสื้อของเบสและการเล่นเกมของเจ ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง	148
4-45 แสดงภาพ Dr. Who ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง	149
4-46 แสดงการถอดชฎาทิ้ง ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง	150
4-47 กระบวนการสะท้อนปัญหาสังคมของผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส	207
5-1 การรับอิทธิพลจากรูปแบบภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล	211

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
5-2	กระบวนการสร้างแนวคิดภาพยนตร์นอกกระแสของผู้วิจัย	212
5-3	การหาข้อมูลภาคสนามโดยสังเกตการณ์ร้านเกมและสัมภาษณ์ธุรกิจขายตรง	214
5-4	แผนภาพวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แม่ทัพที่หายไป	217
5-5	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 1	243
5-6	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 2	244
5-7	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 3	245
5-8	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 4	246
5-9	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 5	247
5-10	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 6	248
5-11	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 7	249
5-12	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 8	250
5-13	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 9	251
5-14	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 10	252
5-15	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 11	253
5-16	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 12	254
5-17	ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 13	255
5-18	ภาพอ้างอิงโลกความจริงในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป	256
5-19	ภาพอ้างอิงเกมออนไลน์ KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING	257
5-20	ภาพ Concept Arts ในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป	258
5-21	สถานที่ฉากห้องสัมมนา ก่อนและหลังการตกแต่งสถานที่	259
5-22	สถานที่ฉากร้านอาหาร	259
5-23	สถานที่ฉากบ้าน	260
5-24	สถานที่ฉากร้านเกม	260
5-25	สถานที่ฉากแพลตฟอร์มตกแต่ง	261
5-26	สถานที่ฉากแพลตฟอร์มตกแต่ง	261
5-27	สถานที่ไปชมรมเพื่อนในฉากป่า	262

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
5-28	สถานที่ริมถนนทางไปหิวสุวัต	262
5-29	สถานที่ป่าบริเวณน้ำตกหิวสุวัต	263
5-30	สถานที่ป่าในฉากหญิงสาวเปลือยก่อนและหลังตกแต่งฉาก	263
5-31	สถานที่ป่าในฉากไล่ล่า	264
5-32	สถานที่ฉากผูกคอตายและการทดลองเทคนิค Day for Night	264
5-33	การคัดเลือกนักแสดงพระเอก	265
5-34	การคัดเลือกนักแสดงเด็กชายกันต์	266
5-35	การคัดเลือกนักแสดงเป็นรุ่นน้องพระเอก	266
5-36	การคัดเลือกนักแสดงประกอบ	267
5-37	การออกแบบตัวละครในฉากสังคมออนไลน์	268
5-38	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉาก Green Screen	270
5-39	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากร้านเกม	271
5-40	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากแฟลต	272
5-41	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากห้องสัมมนา	272
5-42	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากร้านอาหาร	273
5-43	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากป่าย่านลาดกระบัง	274
5-44	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากหมู่บ้านย่านลาดกระบัง	274
5-45	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากป่าบริเวณน้ำตกหิวสุวัต	275
5-46	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากไล่ล่าในป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่	276
5-47	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากเดินกลางทุ่งบริเวณโป่งชมรมเพื่อน	276
5-48	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากยิงเจอบริเวณจุดชมวิริมถนน	277
5-49	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากแขวนคอในป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่	278
5-50	ภาพป่าและเมืองซึ่งผู้วิจัยพยายามหารูปร้างให้คล้ายกัน	279
5-51	การแก้ไขสีให้ถูกต้องในฉาก Green Screen	279
5-52	การทำเทคนิคพิเศษฉากผู้คนในเกมออนไลน์	280
5-53	การแก้ไขสีด้วยเทคนิค Day for Night	281

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
5-54	ชื่อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 1	283
5-55	ชื่อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 2	284
5-56	ชื่อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 3	285
5-57	ชื่อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 4	286
5-58	การเปรียบเทียบสถานะในโลกเหมือนกับแนวคิดจิตวิเคราะห์	288
5-59	สัญญาณในอาคาร	290
5-60	สัญญาณปลาในภาพยนตร์	290
5-61	สัญญาณหญิงเปลือยในภาพยนตร์	291
5-62	สัญญาณในตัวละครพระสงฆ์เล่นไฟ	291
5-63	ภาพชื่อตสุดท้ายในภาพยนตร์	292
5-64	การจัดนิทรรศการและการฉายภาพยนตร์	294
5-65	แผนภาพแนวคิดของภาพยนตร์สังนิยมเสมือน	298

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมไม่เสื่อมคลายตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันนับเป็นเวลากว่าศตวรรษ ซึ่งเป็นที่รับรู้ทั่วไปว่าภาพยนตร์มีเป้าหมายเพื่อสร้างความบันเทิง ดังจะเห็นได้ชัดจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ที่สามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง และทำรายได้มหาศาลให้กับประเทศสหรัฐอเมริกาในแต่ละปี แนวทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงกลายเป็นแบบอย่างของภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream) ให้กับภาพยนตร์ทั่วโลก และด้วยระบบการลงทุนธุรกิจขนาดใหญ่ ทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมุ่งแต่แสวงหาผลกำไรเป็นหลัก นักสร้างภาพยนตร์จึงต้องสร้างภาพยนตร์ภายใต้เงื่อนไขทางการธุรกิจ ภาพยนตร์ดังกล่าวจึงมีลักษณะเอาใจตลาด ขายวัฒนธรรมภาพลักษณ์ให้เป็นแบบอเมริกัน โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบสูตรสำเร็จเพื่อเอาใจผู้ชมและหวังผลตอบแทนทั้งในรูปแบบเม็ดเงินและปลูกฝังค่านิยมแบบอเมริกัน (Americanization)

อย่างไรก็ตามยังมีนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มหนึ่งที่เริ่มต้นจากการเป็นผู้สร้างงานศิลปะ และใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดงานศิลปะ เสมือนการวาดภาพลงบนเฟรมผ้าใบ นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในเชิงศิลปะ เพื่อถ่ายทอดความคิดและค้นหารูปแบบที่แปลกใหม่ทางภาพยนตร์ โดยไม่ยึดถือผู้ชมเป็นตัวตั้งและปราศจากเงื่อนไขทางการธุรกิจ ภาพยนตร์ดังกล่าวจึงมักจัดแสดงในหอศิลป์หรือนิทรรศการศิลปะ จนกระทั่งภาพยนตร์ศิลปะเหล่านี้ได้ถูกเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์ขนาดสั้นเป็นภาพยนตร์ขนาดยาว และถูกฉายในโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่เช่นภาพยนตร์บันเทิงในระบบอุตสาหกรรม ทำให้เกิดความตื่นตัวของผู้ชมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้ จนเกิดเป็นปรากฏการณ์การชมภาพยนตร์ประเภทดังกล่าว ซึ่งได้รับการขนานนามใหม่ว่า “ภาพยนตร์นอกกระแส”

การสร้างภาพยนตร์นอกกระแสกำเนิดขึ้นในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2473 เมื่อมีการก่อตั้งสมาคมภาพยนตร์สมัครเล่นแห่งสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งเกิดขึ้นในระยะเวลาใกล้เคียงกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง โชคสองชั้น อันเป็นภาพยนตร์ไทยกระแสหลักเรื่องแรกในปี พ.ศ. 2470 จนเมื่อสำนักงานข่าวอเมริกันและสถาบันเกอเธ่ (Goethe Institute) อันเป็นสถาบันด้านวัฒนธรรมประเทศเยอรมัน ได้นำภาพยนตร์ศิลปะเข้ามาเผยแพร่และให้ความรู้ในการสร้างภาพยนตร์ต่อนักศึกษาและคนไทยที่สนใจการสร้างภาพยนตร์ศิลปะในช่วงปี พ.ศ. 2508 จนเมื่อ

เข้าสู่ยุคการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองช่วง พ.ศ. 2517 ภาพยนตร์นอกกระแสถูกใช้เป็นสื่อในการต่อสู้ความคิดทางการเมือง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ทองปาน” ของไพจิตร ไหลสกุล และสุรชัย จันทิมาธร อันสะท้อนปัญหาสังคมของชนชั้นล่างในยุคสมัยนั้น ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถูกห้ามฉายในประเทศไทยแต่กลับได้รับรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ ในช่วงเวลาถัดมาการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยยังคงดำเนินอยู่ในกลุ่มของศิลปินและนักศึกษา ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิและสถาบันจากต่างประเทศ เช่น สถาบันเกอเธ่ สมาคมฝรั่งเศส (Alliance Française) สถาบันบริติช เคานซิล (British Council) เป็นต้น ทำให้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสมีการรวมตัวกันจัดฉายและสร้างภาพยนตร์ตลอดจนมีนักศึกษาบางส่วนเดินทางไปศึกษาต่อในต่างประเทศ จนกระทั่งช่วงปี พ.ศ. 2540 สังคมไทยเกิดกระแสความนิยมความคิดอิสระของคนรุ่นใหม่ ดังจะเห็นได้จากกระแสความนิยมดนตรีทางเลือก ที่เรียกว่า “เพลงอินดี้” หรือการประกวดผลงานภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาและการกำเนิดของโรงภาพยนตร์ซึ่งจัดฉายภาพยนตร์นอกกระแสของไทยและต่างประเทศ ประกอบกับเทคโนโลยีที่ทำให้การสร้างภาพยนตร์สะดวกสบายขึ้น สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ภาพยนตร์นอกกระแสขึ้นในประเทศไทย ในอีกด้านหนึ่งภาพยนตร์ไทยนอกกระแสต่างได้รับรางวัลในระดับนานาชาติอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง เรื่องตลก 69 ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง ภาพยนตร์เรื่องดอกฟ้าในมือมาร และภาพยนตร์เรื่อง สุดสเนหา ของผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (ขจิตขวัญ กิจวิศาละ, 2546) จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2553 ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ของผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่ 63 ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งถือเป็นรางวัลด้านภาพยนตร์ที่สูงที่สุด และไม่เคยมีภาพยนตร์ไทยเรื่องใดได้รับรางวัลนี้มาก่อนในประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสมีการพัฒนาอย่างยาวนานและขึ้นสู่จุดสูงสุดจนได้รับการยอมรับอย่างสูงในระดับนานาชาติ

กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552) ซึ่งเรียกภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในช่วงยุคหลังสมัยใหม่ (ช่วงปี พ.ศ. 2540-2547) ว่า “หนังแนว” ให้ความเห็นว่า ความน่าสนใจของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอยู่ที่การสะท้อนปัญหาสังคม โดยการตั้งคำถามและหาทางออกให้กับสังคมไทยยุคหลังสมัยใหม่ ด้วยความคิดอันอิสระอันเป็นปัจเจกของผู้กำกับที่ปราศจากเงื่อนไขทางธุรกิจ อิทธิพลทางการเมืองและความเชื่อเก่า ๆ ในสังคม ภาพยนตร์นอกกระแสจึงเสมือนหน่วยกล้าตายในการทดลองสิ่งใหม่ และเป็นผู้นำศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern art) นั่นคือต่อต้านแนวคิดรูปแบบต่าง ๆ ในสังคม นำเสนอรูปแบบที่แหวกขนบภาพยนตร์ไทยในอดีต อันเป็นพลังสุนทรียะแห่งศิลปะยุคใหม่

ดังนั้นจะเห็นว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสเป็นภาพยนตร์ที่มีคุณค่าในการนำเสนอความคิดของสังคมและแสดงออกถึงสุนทรียะทางศิลปะ ที่ควรค่าต่อการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำมาเป็นความรู้ทางวิชาการ ประกอบกับภาพยนตร์เหล่านี้มักซ่อนทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างและวิธีการนำเสนออันเป็นรูปแบบ (Style) เฉพาะตัวของผู้กำกับ ผู้วิจัยจึงต้องวิเคราะห์เชิงลึกถึงอุดมการณ์ความคิดของผู้สร้าง เพื่อหาลักษณะร่วมอันนำไปสู่องค์ความรู้เพื่อสรุปเป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสโดยผู้วิจัยจะนำองค์ความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับทัศนคติส่วนตัวเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันสะท้อนสภาพปัญหาสังคมไทยปัจจุบัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมองเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในช่วงถัดมา (ปี พ.ศ. 2547-2557) ซึ่งเกิดความเปลี่ยนแปลงเมื่อกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสต่างตั้งตัวขึ้นในรูปแบบบริษัทผลิตภาพยนตร์ เช่น บริษัท Kick the Machine จำกัดของผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล หรือบริษัท ป๊อป พิคเจอร์ จำกัด ของผู้กำกับ อาทิตย์ อัสสรัตน์ บริษัทเหล่านี้ทำหน้าที่จัดหาทุนทั้งในประเทศและต่างประเทศตลอดจนหาทุนจากผลิตภัณฑ์สินค้าที่ให้การสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้ ภาพยนตร์นอกกระแสจึงไม่ใช่ภาพยนตร์ที่เกิดจากความอิสระทางความคิดอีกต่อไป แต่อาจมีเงื่อนไขทางการค้าหรือผลประโยชน์เคลือบแฝงในภาพยนตร์เหล่านี้ นอกจากนี้ยังมีผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสรุ่นใหม่ เช่น คงเดช จาตุรันต์รัศมี และนवल ชำรงรัตนฤทธิ์ ที่สร้างภาพยนตร์นอกกระแสในแนวทางที่แตกต่างจากผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสรุ่นก่อน ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสปัจจุบันจึงอาจจะไม่ได้มีเป้าหมายหลักเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมอย่างจริงจังหรือแสดงมุมมองทางศิลปะโดยปราศจากความคิดทางธุรกิจ ผู้วิจัยจึงมองเห็นแง่มุมการศึกษาถึงแนวความคิดที่แท้จริงของผู้กำกับที่แสดงออกในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส
2. เพื่อค้นคว้าแสวงหา แนวคิดและรูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันนำไปสู่การบูรณาการความรู้เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย
3. ค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสต่อการเปลี่ยนแปลงในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557
4. สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแส จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเพื่อสะท้อนสภาพปัญหาสังคมไทย

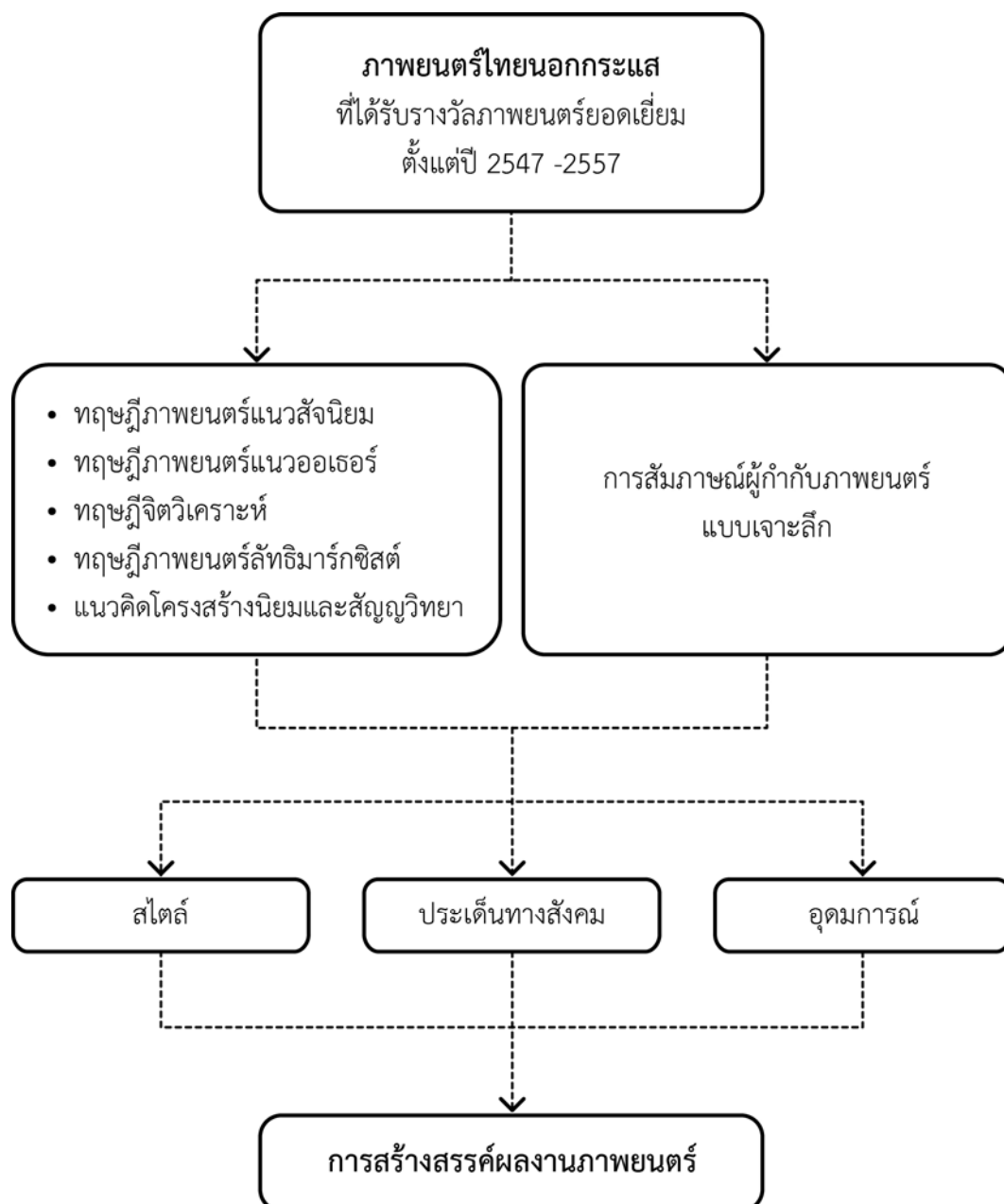
สมมติฐานการวิจัย

การค้นหาอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย นอกกระแส จะสามารถตีแผ่สิ่งที่ซ่อนเร้นของผู้สร้างที่มีต่อแนวคิดสังคมไทย ซึ่งแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์จะสามารถสรุปเป็นแนวทาง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์นอกกระแสในมุมมองของผู้วิจัยต่อประเด็นปัญหาสังคมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความเป็นมา และพัฒนาการของภาพยนตร์นอกกระแสโลกและในประเทศไทย
2. ศึกษาทฤษฎีการวิจารณ์ภาพยนตร์แนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้องและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 10 เรื่อง ตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีการวิจารณ์
4. สัมภาษณ์เชิงลึก ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นเอก รัตนเรือง อาทิตย์ อัสนรัตน์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ และคงเดช จาตุรันต์รัศมี
5. รวบรวมผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานภาพยนตร์และแนวคิดตลอดจนกระบวนการทำงานของผู้กำกับทั้ง 5 ท่าน
6. สรุปผลการสังเคราะห์ โดยหาลักษณะร่วมอันเป็นแนวทางสู่การสร้างสรรค์ ภาพยนตร์นอกกระแส
7. นำแนวคิดและรูปแบบจากผลสรุปมาประยุกต์ใช้ เพื่อกำหนดแนวความคิดสร้างบทภาพยนตร์
8. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาบทภาพยนตร์
9. ขั้นตอนเตรียมงานการถ่ายทำ (Preproduction)
10. ขั้นตอนถ่ายทำ (Production)
11. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Postproduction)
12. วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
13. ฉายภาพยนตร์และจัดเสวนาเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงานภาพยนตร์
14. รวบรวมข้อเสนอแนะสรุปผลการวิจัย
15. เผยแพร่ผลงานวิจัยและเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้ใหม่จากการค้นคว้าแสวงหาและการทดลองสร้างสรรค์ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งสามารถนำไปเป็นแบบอย่างแนวคิดและรูปแบบของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยต่อไป
2. ผลงานภาพยนตร์นอกกระแสที่ผสมผสานทัศนศาสตร์ส่วนตัวผู้วิจัย ที่มีต่อประเด็นในสังคมไทย อันเป็นภาพยนตร์ที่เปิดโลกทัศน์ต่อสังคมไทย
3. ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ช่วยทำให้ผู้ศึกษามองเห็นแง่มุมใหม่จากภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์
4. แนวความคิดที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นบทบาทที่การเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านผลงาน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก ผู้วิจัยจะรวบรวมภาพยนตร์ไทยนอกกระแสขนาดยาว (Feature film) ที่ได้รับรางวัลในประเทศและต่างประเทศ ในช่วงเวลา 10 ปี คือ พ.ศ. 2547-2557 จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด แสงศตวรรษ ลุงบุญมีระลึกชาติ พลอยนางไม้ ฝนตกขึ้นฟ้า เมืองเหงาซอว์รัก 36 Mary is Happy, Mary is Happy และ ตั้งวง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1 ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นวิเคราะห์ผลงานด้านแนวคิดอันสะท้อนประเด็นทางสังคมและในแนวทางการนำเสนอทางศิลปะในภาพยนตร์เป็นสำคัญ

2.2 การสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นเนื้อหาด้านการสร้างสร้งงานภาพยนตร์เป็นสำคัญ

3. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์

การสร้างสร้งภาพยนตร์ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา มาประยุกต์ใช้กับการทำงาน แต่อาจจะไม่ครบทุกส่วน เพราะการสร้างสร้งงานย่อมขึ้นอยู่กับแรงบันดาลใจ เทคนิคส่วนตัวและเนื้อหาบทภาพยนตร์ที่ไม่อาจใช้เทคนิควิธีที่ซ้ำกันได้ โดยจะสร้งสร้งผลงานเป็นภาพยนตร์สั้นความยาวไม่เกิน 30 นาที ซึ่งจะสามารถแสดงให้เห็นแนวทางการคิดสร้งสร้งและการทำงานจากที่ได้ศึกษามา

นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์นอกกระแส (Non-mainstream film) หมายถึง ภาพยนตร์อิสระ (Independent film/ Indie film) คือภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นด้วยความอิสระทางความคิดและการทำงานปราศจากการครอบงำทางการค้า โดยมีสัดส่วนด้านอุดมคติของผู้สร้างมากกว่าเงื่อนไขทางธุรกิจเช่น ภาพยนตร์กระแสหลัก

ภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream) หมายถึง ภาพยนตร์บันเทิงที่มีการผลิตเป็นจำนวนมาก มีกระบวนการผลิต จัดจำหน่ายและการเผยแพร่อยู่ภายใต้ระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งมีการใช้เงินลงทุนสูงและสร้างขึ้นเพื่อหวังผลกำไรเป็นสำคัญ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood film) หมายถึง รูปแบบภาพยนตร์ที่กำเนิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกทำให้รูปแบบของภาพยนตร์ตลอดจนวิธีการทำงานดังกล่าวกลายเป็นแบบอย่างให้กับภาพยนตร์ทั่วโลกจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์กระแสหลักด้วยเช่นกัน

ประเด็นปัญหาสังคม (The social problem issues) หมายถึง เรื่องราว เหตุการณ์หรือแนวความคิดซึ่งเป็นการขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม อาจเป็นสิ่งที่สังคมนั้นรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวต่อสภาพปัญหานั้นก็ตาม

ภาพสะท้อน (Mirror image) หมายถึง กลวิธีหนึ่งในการนำเสนอเรื่องราวทางภาพยนตร์ โดยการจำลองเหตุการณ์ ตัวละครหรือแนวความคิด เพื่อยกตัวอย่างหรือเปรียบเทียบเพื่อให้มองเห็นประเด็นในเรื่องราวภาพยนตร์นั้น

มายาคติ (Mythologies) หมายถึง ความคิดและความเชื่อที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น อันเป็นความรู้สึกร่วมกันของคนในสังคมนั้นและไม่รู้สึกร่วมกัน ซึ่งความคิดและความเชื่อเหล่านี้ได้ปิดบังและบิดเบือนความจริงของสังคมนั้นไว้

รูปแบบ (Style) หมายถึง ลักษณะการแสดงออกของรูปแบบและแนวคิดทางภาพยนตร์ ซึ่งมีความแตกต่างเฉพาะในแต่ละบุคคล ซึ่งอาจจะปรากฏในการทำงานเขียนบทภาพยนตร์ การถ่ายทำ หรือการตัดต่อ ซึ่งท่วงท่าที่แสดงออกเหล่านี้เป็นบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของผู้กำกับภาพยนตร์ คำว่า “รูปแบบ” จึงอาจหมายถึงท่าทีเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์นั้น

ผู้กำกับ (Director) หมายถึง ผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผู้ตีความจากบทภาพยนตร์สู่งานถ่ายทำจนเป็นภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ เป็นหัวหน้างานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และประสานงานแต่ละฝ่าย เช่น ฝ่ายถ่ายทำ ฝ่ายกำกับศิลป์ ฝ่ายตัดต่อ ให้มีแนวทางร่วมกันในภาพยนตร์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องปัญหาสังคมที่สะท้อนในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสนี้ ผู้วิจัยได้มีแนวทางในการศึกษาค้นคว้า โดยแบ่งหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิดของภาพยนตร์นอกกระแส (Non-mainstream films)
2. รูปแบบของภาพยนตร์ (Film style)
3. ทฤษฎีภาพยนตร์แนวลัทธินิยม (Realist Film Theory)
4. ทฤษฎีภาพยนตร์แนวอูเอเธอร์ (Auteur Theory)
5. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Film Theory)
6. ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์ (Marxist Film Theory)
7. แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ในภาพยนตร์
8. แนวคิดยุคร่วมสมัย (Contemporary period)
9. ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยม (Structuralism) และสัญวิทยา (Semiotics)
10. อุดมการณ์ (Ideology)
11. รูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ (Director style)
12. แนวคิดกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Film production process)
13. ปัญหาสังคมไทย (Thai social problems)
14. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social problem film)
15. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดของภาพยนตร์นอกกระแส

ช่วงปี ค.ศ. 1980 ในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นยุคสมัยของวัฒนธรรมที่ชื่นชอบความคิดที่เป็นอิสระจากวัฒนธรรมกระแสหลัก ซึ่งเห็นได้ชัดในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอุตสาหกรรมดนตรีประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นการกำเนิดของนักดนตรีที่ทำงานอย่างอิสระไม่อยู่ภายใต้เงื่อนไขในการทำงานในระบบอุตสาหกรรมดนตรีขนาดใหญ่ โดยพวกเขา มักประพันธ์เพลงด้วยตนเอง เล่นดนตรีเอง บันทึกเสียงเอง และลงทุนจัดจำหน่ายด้วยตัวเอง จนเกิดเป็นที่ยอมรับต่อนักฟังเพลงทั่วโลกและเรียกดนตรีประเภทนี้ว่า Alternative Music หรือ Indie Music ซึ่งให้ความหมายได้

2 ความหมาย คือ คนตรีทางเลือกและคนตรีแบบอิสระ นอกจากนี้คำว่า Indie ยังเป็นคำแสลงที่มีความหมายถึงกลุ่มคนดนตรีฟังก์ (Punk) และคนดนตรีร็อก (Rock) ซึ่งมักมีลักษณะนิสัยขบถก้าวร้าวต่อต้านสังคมกระแสหลักและมักทำอะไรด้วยตัวเอง คำว่า Independent จึงนำมาใช้กับภาพยนตร์ที่แสดงความอิสระและต่อต้านแนวทางของภาพยนตร์กระแสหลักด้วย (Janet, 2013)

ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2548) ได้ให้ความหมายของ Independent Film, Indie Film, Non-mainstream Film, Specialty Film หมายถึง ภาพยนตร์อิสระ ซึ่งในงานวิจัยนี้ใช้คำว่า “ภาพยนตร์นอกกระแส” ซึ่งนอกจากจะให้ความหมายของภาพยนตร์ที่มีแนวคิดและการทำงานอย่างอิสระแล้ว ยังให้ความหมายของการสร้างสรรค์สิ่งตรงข้ามกับกระแสหลัก หรือที่เรียกว่า “สวนกระแส” ซึ่งเป็นความรู้สึกการต่อต้านหรือขบถ ตามแนวคิดของ Janet (2013) Nelmas (1999 อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2546, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์นอกกระแส ว่าเกิดจากเป้าหมายของผู้สร้างที่ต้องการหลุดพ้นจากการครอบงำจากบริษัทใหญ่ในระบบสตูดิโอของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ซึ่งผลิตภาพยนตร์ในรูปแบบของภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream film) ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้นนอกกรอบระบบอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ที่นี้จึงมีความหมายครอบคลุมถึงภาพยนตร์บันเทิง (Feature film) ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental film) ภาพยนตร์อวองการ์ด (Avant-garde film) ภาพยนตร์ใต้ดิน (Underground film) รวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation film)

อัญชลี ชัยวรพร (2553) ได้กล่าวถึงปัจจัยหลักของภาพยนตร์นอกกระแสว่าเป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นจากเงินทุนของค่ายอิสระและมีการจัดจำหน่ายนอกเครือข่ายของค่ายผู้ผลิตใหญ่ในประเทศนั้น การลงทุนด้วยระบบอิสระทำให้ผู้กำกับสามารถเสนองานด้วยความคิดที่เป็นอิสระด้วยเช่นกัน และความสำเร็จของค่ายภาพยนตร์อิสระในสหรัฐอเมริกาหลายแห่งสามารถคว่ำรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ทั่วโลกได้มากในช่วงทศวรรษ 1990 ทำให้ภาพยนตร์อิสระเป็นที่สนใจของผู้ชมและคิดว่าเป็นแนวทางของภาพยนตร์ แต่แท้ที่จริงภาพยนตร์อิสระคือระบบการลงทุน การผลิต และการจัดจำหน่ายที่ไม่ผ่านระบบสตูดิโอขนาดใหญ่มากกว่า แต่แนวคิดที่เกิดขึ้นจากตำราภาพยนตร์จากฝั่งยุโรปได้ให้นิยามของภาพยนตร์ที่ต่อต้านการดำเนินเรื่องแบบเป็นเส้นตรง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเรียกว่าภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวว่าภาพยนตร์ทางเลือก ซึ่งคือภาพยนตร์ที่มีการทำงานนอกระบบอุตสาหกรรมใหญ่ของโลกอย่างฮอลลีวูด และอยู่นอกระบบอุตสาหกรรมใหญ่ของประเทศนั้น ๆ ส่วนใหญ่จะใช้รูปแบบการดำเนินเรื่องที่ไม่เป็นไปตามขนบการเล่าเรื่องที่คุ้นเคย ซึ่งมีวิวัฒนาการตั้งแต่ภาพยนตร์อวองการ์ด กลุ่มภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสต์แบบเยอรมัน (German expressionist) ภาพยนตร์ญี่ปุ่นของผู้กำกับอาคิระ

คุโรซาวา หรือภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวฮ่องกงอย่างหว่องกาไว เป็นต้น ซึ่งแนวทางของภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์นอกกระแส ได้แก่

ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental film) ในระยะแรกภาพยนตร์ประเภทนี้เกิดจากการทดลองอยาก رؤ้อยากเห็น โดยการสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ด้านเทคโนโลยีทางภาพยนตร์ แต่ในระยะถัดมาเกิดจากการทดลองทางศิลปะของศิลปิน เป็นการทดลองนำภาพยนตร์มาถ่ายทอดความคิดของตน โดยมีได้มุ่งหวังผลกำไรเหมือนภาพยนตร์บันเทิง ผู้สร้างภาพยนตร์เหล่านี้สร้างขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการของตนเองหรือกลุ่มแนวความคิดที่ตรงกันเท่านั้น ผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไปอาจไม่เข้าใจเพราะอาจมีลักษณะเป็นนามธรรม (Abstract films) ซึ่งผู้ต้องใช้ความรู้ลึกซึ้งคิด ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะคติของตนเองในการแปลเจตนาของภาพยนตร์ประเภทนี้ (สุทัศน์ บุรีรักษ์, 2528)

ภาพยนตร์ศิลปะ (Art film) กฤษดา เกิดดี (2543) ได้ให้นิยามว่า เมื่อภาพยนตร์ถูกจัดว่าเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งผู้สร้างจึงเปรียบเสมือนศิลปินด้วย แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในฐานะของผู้กำกับส่วนมากมักมีจุดมุ่งหมายในการผลิตงานเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดเป็นหลัก มิได้สร้างงานจากแรงบันดาลใจ จินตนาการและประสบการณ์ของตนเฉกเช่นศิลปิน ภาพยนตร์ศิลปะจึงต้องเกิดจากผู้สร้างที่เป็นศิลปิน ในฐานะผู้กำกับที่สามารถควบคุมกระบวนการของภาพยนตร์ได้ด้วยตนเองทั้งหมด ภาพยนตร์แนวนี้มักผ่านกระบวนการฉายและจัดจำหน่ายที่ไม่ใช่ระบบกระแสหลักของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศนั้น ๆ แต่ผ่านกระบวนการพิเศษ เพราะเป็นภาพยนตร์ในตลาดแคบ โดยมักจัดฉายในเทศกาลภาพยนตร์หรือศูนย์วัฒนธรรม

ภาพยนตร์อวองการ์ดเป็นศัพท์ทางทหารในประเทศฝรั่งเศสซึ่งแปลว่า “ทหารแถวหน้า” ถูกนำมาใช้อธิบายทฤษฎีทางสังคมของประเทศฝรั่งเศสก่อนจะมาแพร่หลายในแวดวงศิลปะและวรรณกรรมเมื่อต้นศตวรรษที่ 20 และส่งอิทธิพลต่อการสร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์อวองการ์ดเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกจากกลุ่มศิลปินนักวาดภาพในประเทศฝรั่งเศสช่วงปี ค.ศ. 1914-1930 และเผยแพร่สู่ประเทศสหรัฐอเมริกา ปัจจุบันภาพยนตร์อวองการ์ดมักใช้กับกลุ่มคนทำภาพยนตร์อิสระที่มีรูปแบบที่แปลกใหม่ ถือเป็นกลุ่มที่มีหัวคิดก้าวหน้า ดังนั้นคำนี้จึงใช้กับภาพยนตร์ศิลปะและภาพยนตร์ทดลองได้ด้วยเช่นกัน (อัญชลี ชัยวรพร, 2553)

ภาพยนตร์กลุ่มใต้ดิน เป็นศัพท์ที่ใช้ขึ้นครั้งแรกกับผู้สร้างภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้าและกลุ่มภาพยนตร์ศิลปะในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีลักษณะการทำงานที่อิสระไม่อิงกับระบบการสร้างภาพยนตร์กระแสหลัก วิธีการอันเป็นเอกเทศนี้ทำให้เปรียบเสมือนว่าทำงานอยู่ใต้ดิน ในบางครั้งภาพยนตร์ประเภทนี้อาจมีเนื้อหาเป็นที่ยอมรับในสังคมประเทศนั้น ๆ หรือมีเนื้อหาที่ผิด

ต่อกฎหมาย หรือศีลธรรม ประเพณี กลุ่มผู้สร้างจึงต้องเผยแพร่อย่างลับ ๆ ที่อาจเรียกว่าเผยแพร่อยู่ใต้ดิน (อัญชลี ชัยวรพร, 2553)

Cult Film ราชบัณฑิตยสถาน (2548) ได้ให้ความหมายว่า “ภาพยนตร์เกินวิสัย” ซึ่ง Pearson and Simpson (2001) ได้ให้รายละเอียดว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้มีลักษณะของภาพยนตร์ชั้นเลว มีความแปลกประหลาดหลุดโลก ไม่สนใจถึงความสมจริง แสดงถึงรสนิยมต่ำ บางเรื่องมักนำเสนอความรุนแรงโหดร้าย วิตถาร ลามก และน่าตลกขบขัน แต่สิ่งเหล่านี้กลับสร้างความชื่นชอบให้กับผู้ชมกลุ่มหนึ่งซึ่งมีความคลั่งไคล้ในรูปแบบของภาพยนตร์ดังกล่าว จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์เกินวิสัยนี้มาจากการสร้างภาพยนตร์ด้วยงบประมาณต่ำ ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องสร้างงานตามงบประมาณที่จำกัด ทำให้ขาดคุณภาพของนักแสดง การสร้างฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากและต้องประหยัดเวลาการทำงาน ส่งผลให้ภาพยนตร์ขาดคุณภาพ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของผู้กำกับ Edward D. Wood ในช่วงปี ค.ศ. 1950 แต่สิ่งเหล่านี้กลับเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มคนหนึ่งซึ่งเป็นกลุ่มคนเล็ก ๆ ที่มองเห็นคุณค่าของภาพยนตร์รูปแบบนี้ ซึ่งคนกลุ่มนี้มักเป็นผู้มีรสนิยมที่ขัดแย้งกับวัฒนธรรมกระแสหลักและพยายามแสดงออกถึงความคิดแปลก ๆ โดยมีภาพยนตร์เป็นตัวบ่งบอกรสนิยมแปลกเหล่านี้ ซึ่งสิ่งที่คนกลุ่มนี้คลั่งไคล้มักเป็นสิ่งที่ผู้ชมหม่อมมากตลกขบขัน เหยียดหยามหรือขยะแขยง ปัจจุบันภาพยนตร์เกินวิสัยนี้สามารถปรากฏในภาพยนตร์แนวใดก็ได้ อาจเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ทุนสร้างสูงหรือใช้ทุนสร้างต่ำ หรืออาจเป็นภาพยนตร์นอกกระแส ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ประเภทนี้มักเกิดจากรสนิยมความชอบส่วนตัวของผู้กำกับซึ่งมีความอิสระในการทำงานโดยไม่อยู่ภายใต้เงื่อนไขใด ๆ แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์เกินวิสัยก็สามารถปรากฏในภาพยนตร์กระแสหลักได้ด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์ Star Trek ในปี ค.ศ. 1960 ซึ่งถือเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์เกินวิสัย แต่ก็ได้นำมาสร้างในแนวทางของภาพยนตร์กระแสหลักเช่นกัน

Counter-cinema นักทฤษฎีภาพยนตร์ ปีเตอร์ วอลเลน ได้ใช้เรียกผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ฌอง-ลุก โกดาร์ด ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะต่อต้านทั้งรูปแบบและเนื้อหาต่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดและมักนำเสนอเนื้อหาที่ท้าทายการเมือง ผลงานของ ฌอง-ลุก โกดาร์ด เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960 มักเป็นภาพยนตร์ที่ศรัทธาในลัทธิเหมาและสนับสนุนการปฏิวัติของประเทศโลกที่สาม นอกจากนี้ยังเข้าร่วมกับผู้นำคอมมิวนิสต์ในประเทศฝรั่งเศส ฌองค์ บีแอร์ คอริน จัดตั้งกลุ่ม Dziga Vertov เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่ต่อต้านความคิดทางการเมืองและต่อต้านชนชั้นร่ำรวยในสังคม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Tout va bien (1972) ซึ่งเล่าเรื่องของชายหญิงซึ่งติดอยู่ในเหตุการณ์ประท้วงของคนงานในโรงงาน ภาพยนตร์เล่าเรื่องอย่างไม่ปะติดปะต่อ ใช้เสียงบรรยายที่ไม่ตรงกับภาพและกลับแสดงให้เห็นอย่างโจ่งแจ้งว่ากำลังถ่ายภาพยนตร์อยู่ เพื่อสื่อสารว่าสิ่งที่ผู้ชมกำลังดูไม่ใช่โลกความเป็นจริง

Janet (2013) ได้ให้ความเห็นต่อการแบ่งภาพยนตร์นอกกระแสได้อย่างน่าสนใจว่า ถ้าหากจำแนกภาพยนตร์นอกกระแสกับภาพยนตร์กระแสหลักด้วยเงื่อนไขของเงินทุนจากระบบสตูดิโอขนาดใหญ่แล้ว ภาพยนตร์ของ Carl Laemmle ในช่วงปี ค.ศ. 1908 ซึ่งเป็นภาพยนตร์อิสระที่ต่อต้านบริษัทขนาดใหญ่อย่าง บริษัท Patents ก็จัดว่าเป็นกลุ่มภาพยนตร์นอกกระแสเช่นกัน ซึ่งต่อมา Carl Laemmle เองก็เป็นผู้ก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์ Universal ซึ่งเป็นบริษัทภาพยนตร์กระแสหลักของฮอลลีวูดในปัจจุบัน Janet (2013, p. 16) จึงชี้ให้เห็นว่า “การจำแนกภาพยนตร์นอกกระแสควรให้น้ำหนักของภาพยนตร์ที่มีอุดมการณ์ทางความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์มากกว่าการดำเนินตามแบบขนบภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Classical Hollywood)” ซึ่ง Pearson and Simpson (2001) ได้ให้ความหมายขนบภาพยนตร์ฮอลลีวูด ว่าเป็นรูปแบบของภาพยนตร์บันเทิงอันเริ่มต้นจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ขนาดใหญ่ในสหรัฐอเมริกาที่มีระยะเวลายาวนานตั้งแต่ ค.ศ. 1887 ที่มีการพัฒนารูปแบบและธุรกิจอย่างเฟื่องฟู เป็นผู้นำของการสร้างภาพยนตร์บันเทิงกระแสหลักของโลก มีองค์ประกอบของการผลิตภาพยนตร์ที่สนองความต้องการตลาด มีระบบการทำงานที่ชัดเจนแบบระบบอุตสาหกรรม เช่น การใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงการดำเนินเรื่องแบบเป็นเส้นตรงตลอดจนการวางแผนจัดจำหน่ายและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้งนี้ก็เพื่อสร้างผลตอบแทนทางธุรกิจ

นอกจากนี้ Janet (2013) ยังได้วิเคราะห์รายละเอียดของเนื้อหาและรูปแบบในภาพยนตร์นอกกระแสในสหรัฐอเมริกา ไว้ดังนี้ (1) มีเนื้อหาที่ไม่พบในภาพยนตร์กระแสหลัก เพราะมีโครงเรื่องที่มีความ “เลียง” ด้านการตลาด การเมือง ศิลธรรมหรือค่านิยมในสังคม อันเป็นมุมมองของผู้กำกับที่กล้าหาญ สดใหม่ อันแสดงความคิดเห็นส่วนตัวสูง (2) เป็นภาพยนตร์ที่ละเลยประเภทของภาพยนตร์ (Genre) โดยอาจไม่สามารถจำแนกได้ว่าเป็นภาพยนตร์ประเภทใด ส่วนใหญ่มักบอกเล่าเรื่องราวสภาพชีวิตความเป็นจริงในสังคม (3) มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่ไม่ใช่แบบแผน มีความคลุมเครือ สะท้อนอารมณ์อย่างลึกซึ้ง มีตอนจบที่สะท้อนอะไรบางอย่าง เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชม อันเป็นการท้าทายสติปัญญาให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์ ทำให้ภาพยนตร์ลักษณะนี้ไม่ประทับใจผู้ชมในบางกลุ่มแต่กลับเป็นที่ชื่นชอบของนักวิจารณ์ (4) ตัวละครหลักมักมีนิสัยประหลาดและซ่อนความชั่วร้ายอยู่ภายใน มักมีการวางแผนในการกระทำอย่างไร้เหตุผล บทสนทนาของตัวละครอาจมากหรือน้อยกว่าปกติ แต่เป็นบทสนทนาที่แลดูฉลาดเฉลียว (5) รูปแบบของภาพยนตร์เป็นสุนทรียภาพเชิงทดลอง ที่ไม่พบในภาพยนตร์กระแสหลัก บางครั้งเป็นภาพที่น่าขยะแขยง มีบรรยากาศหม่นกึ่งหวาดและคลุมเครือ แต่น่าหลงใหล

การปรากฏขึ้นของภาพยนตร์นอกกระแสในนั้นมีมาช้านานแล้ว ตั้งแต่ภาพยนตร์กระแสหลักกำเนิดขึ้นย่อมต้องเกิดภาพยนตร์ในแนวทางที่แตกต่างและต่อต้านแนวกระแสหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเริ่มต้นในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งเป็นภาพยนตร์กระแสหลัก

ที่ครอบงำแนวทางของภาพยนตร์ทั่วโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1911 จึงทำให้เกิดภาพยนตร์ที่แตกต่าง เรียกว่าภาพยนตร์นอกกระแสซึ่งชัดเจนในประเทศฝั่งยุโรป ได้แก่ ภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์ ศิลปะ ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า และภาพยนตร์กลุ่มใต้ดิน นอกจากนี้ยังเกิดภาพยนตร์นอกกระแส ในประเทศอื่น เช่น ประเทศญี่ปุ่นและฮ่องกง กระทั่งในช่วงปี ค.ศ. 1980 ในสหรัฐอเมริกาเกิด ปรากฏการณ์ของแนวดนตรีอิสระ (Indie music) ที่ได้รับความนิยมมากในยุคนั้น คำว่า อินดี้จึงถูก นำมาใช้เป็นคำแสลงที่มีความหมายถึง ความอิสระ ขบถและต่อต้าน ซึ่งเป็นช่วงขณะที่ภาพยนตร์ นอกกระแสกำลังเป็นที่สนใจ คำว่า อินดี้จึงถูกนำมาใช้ขนานนามลักษณะของภาพยนตร์ลักษณะนี้ ถึงแม้ว่าความหมายของภาพยนตร์นอกกระแสจะให้ความสำคัญถึงระบบการลงทุนการผลิต มากกว่าลักษณะทางภาพยนตร์ โดยวางเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์ นอกกระแสด้วยรูปแบบของเงินทุนก็ตาม แต่จากแนวความคิดของ Janet (2013) แสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์หน้าใหม่ในอดีตต่างเริ่มต้นจากเงินทุนส่วนตัว เพื่อต่อต้านระบบของภาพยนตร์ กระแสหลักและเมื่อได้รับชัยชนะทางธุรกิจ ก็ก่อร่างสร้างบริษัทขึ้นเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ กระแสหลัก มิใช่การต่อต้านทางความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ การให้นิยามของภาพยนตร์ นอกกระแสจึงควรให้ความสำคัญจากความคิดอันอิสระของผู้กำกับมากกว่าแหล่งเงินทุน โดย ภาพยนตร์ที่เริ่มต้นวางเงื่อนใจของการสร้างเพื่ออุดมการณ์มากกว่าผลตอบแทนทางธุรกิจจึงจัดว่า เป็นภาพยนตร์นอกกระแสอย่างแท้จริง แต่ทั้งนี้แหล่งเงินทุนก็จัดว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะผลักดันให้ ภาพยนตร์มีความเป็นนอกกระแสตามมา เพราะแหล่งเงินทุนอิสระย่อมให้ความสำคัญต่อผู้สร้าง ภาพยนตร์มากกว่าแหล่งเงินทุนจากบริษัทที่ต้องมีเงื่อนใจเกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์นอกกระแสจึงควรมีความหมายถึง ภาพยนตร์ที่มีสัดส่วนของความคิดทางอุดมการณ์ของผู้สร้างมากกว่าการใช้เงื่อนใจทางธุรกิจ นั่นคือการสร้างภาพยนตร์เพื่อเอาใจผู้ชม ทำให้ภาพยนตร์ ประเภทนี้มักมีเนื้อหาและรูปแบบแตกต่างจากขนบฮอลลีวูด

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์ นอกกระแสโดยผสมผสานแนวความคิดของ อัญชลี ชัยวรพร (2553) และ Janet (2013) ได้ดังนี้

ตารางที่ 2-1 การเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์นอกกระแส

ภาพยนตร์กระแสหลัก	ภาพยนตร์นอกกระแส
1. สร้างขึ้นเพื่อหวังผลกำไร	1. สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดความคิดผู้กำกับภาพยนตร์
2. มุ่งให้ความบันเทิงเป็นหลัก เพื่อพาผู้ชม หลีกหนีความเป็นจริง	2. มุ่งให้เห็นความจริงอันไม่รื่นรมย์
3. แนวความคิดอยู่ภายใต้เงื่อนไข ทางการตลาด	3. สามารถใช้ความคิดได้อย่างอิสระและเป็น ทัศนคติ ความคิดเห็นส่วนตัว
4. ใช้เงินทุนจากบริษัทใหญ่	5. หาเงินทุนอิสระ
6. ฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป	6. ฉายในโรงภาพยนตร์ศิลปะ หรือเทศกาล ภาพยนตร์
7. มีเนื้อหาผลิตซ้ำภาพยนตร์กระแสหลัก	7. มีเนื้อหาท้าทายความเชื่อของสังคมด้านศีลธรรม การเมืองหรือค่านิยม
8. สามารถจำแนกประเภท (Genre) ภาพยนตร์ได้	8. ไม่สามารถจำแนกประเภทภาพยนตร์
9. มีโครงสร้างการลำดับเรื่องที่ชัดเจน เป็นลูกโซ่ของเหตุและผล	9. มีการเล่าเรื่องที่แตกประเด็นหรือถูกแทรกด้วย ประเด็นอื่น หรือเทคนิคการเล่าเรื่องแบบอื่น ตลอดเวลา
10. ผู้ชมจะเผชิญหน้าสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นร่วมกับตัวละครนั้น โดยผ่าน มุมมองของตัวละครนั้น	10. ผู้ชมถูกกีดกันไม่ให้มีความรู้ลึกเกี่ยวกับตัวละคร
11. ผู้สร้างจะไม่เปิดโอกาสให้ผู้ชมคิดหา คำตอบด้านอื่น ต้องคิดตามสิ่งที่นำเสนอ ในเรื่องเท่านั้น	11. โลกที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ประเภทนี้ไม่มี คำตอบชัดเจนและให้เสรีภาพกับผู้ชมในการค้นหา คำตอบ

ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก

ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับประวัติศาสตร์
ภาพยนตร์โลก ซึ่งมีสถานะที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา โดยสามารถแบ่งออกได้ 3 ช่วงเวลา
ได้แก่ ภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะการต่อต้านระบบธุรกิจผูกขาดที่เป็นกระแสหลัก ภาพยนตร์

นอกกระแสแสดงออกในฐานะงานศิลปะ และภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะส่วนหนึ่งของ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. ภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะผู้ต่อต้านระบบธุรกิจผูกขาด

ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกเกิดขึ้นในราวปี ค.ศ. 1815 ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์และระบบการฉายภาพยนตร์ จนเมื่อประดิษฐ์กรรมเหล่านี้ใช้การได้อย่างสมบูรณ์ ระบบธุรกิจและศิลปะวิทยาการจึงเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาต่อ และก่อเกิดเป็นบริษัทสร้างภาพยนตร์ Pathe ขึ้นในประเทศฝรั่งเศส จนปี ค.ศ. 1908 เกิดการรวมทุนระหว่างบริษัทในทวีปยุโรปและบริษัทในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้แก่ บริษัทเอดิสัน ไบโอกราฟ วิตา-กราฟ เอสเสนเนย์ ลูบีน เซลิก กาลีมและเมลิแอร์ เป็นบริษัท Motion Picture Patents Company บริษัทดังกล่าวประสบความสำเร็จอย่างดีและผูกขาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์โลกทั้งการซื้อฟิล์มเพื่อถ่ายทำและการจัดจำหน่ายฉายในโรงภาพยนตร์ต่าง ๆ (เยวานันท์ เชนฐรัตน์, 2534) จึงแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์กระแสหลักได้กำเนิดขึ้นแล้ว ต่อมาเมื่อระบบการผูกขาดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กลับถูกต่อต้านโดยนักสร้างภาพยนตร์อิสระ อย่าง Carl Laemmle และ William Fox ทั้งสองชนะเลิศฟ้องร้องและสามารถดำเนินธุรกิจสร้างภาพยนตร์ในนามบริษัทยูนิเวอร์เซลและบริษัท ฟอกซ์ ฟิล์ม คัมปะนี ซึ่งประสบความสำเร็จมากกว่าบริษัทขนาดใหญ่อย่าง Motion Picture Patents Company ซึ่งมีแนวความคิดเดิม ๆ ในการสร้างภาพยนตร์คือไม่สร้างภาพยนตร์เรื่องยาว และไม่ใช้ดารานำในการนำแสดง ต่างจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ขนาดเล็กที่พยายามสร้างภาพยนตร์เรื่องยาว และสร้างนักแสดงให้กลายเป็นดาราจนประสบความสำเร็จกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ขนาดเล็กได้รวมตัวกันสร้างโรงถ่ายทำจำนวนมากขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1915 บนพื้นที่ขนาดใหญ่ที่เรียกว่า ฮอลลีวูด ในเมือง ลอสแอนเจลิส ที่แห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์สหรัฐอเมริกา ประกอบด้วยบริษัทสร้างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง เช่น Metro-Goldwyn-Mayer, Fox Film Corporation, Warner Brothers, RKO, Columbia และ Universal United Artists ช่วงปี ค.ศ. 1930-1948 ถือเป็นยุคทอง (Golden age) ของภาพยนตร์ฮอลลีวูด เพราะร้อยละ 95 ของภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาถูกสร้างขึ้นจากฮอลลีวูดทั้งหมด (Pearson & Simpson, 2001)

2. ภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะผู้แสดงออกทางศิลปะ

ในช่วงยุคภาพยนตร์เงียบนี้ (ค.ศ. 1908-1928) ภาพยนตร์ฮอลลีวูดถือเป็นผู้นำของธุรกิจภาพยนตร์โลก มีภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่างบัญญัติสิบประการของผู้กำกับ เซ ซิล บีเดอมิลล์ และภาพยนตร์ตลกของผู้กำกับ ชาลี แชปลิน แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับถูกห้ามฉายในประเทศเยอรมัน เพราะรัฐบาลกีดกันแต่ให้การสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์ในประเทศตนเองอุตสาหกรรมภาพยนตร์เยอรมันจึงก้าวขึ้นสู่ระดับเบ่งบานเต็มที่ แม้ว่านักสร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมันจะได้รับ

อิทธิพลจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่ก็ได้พยายามคิดค้นเทคนิคใหม่และความเป็นศิลปะจนทำให้เกิดเอกลักษณ์ในแนวทางใหม่ ๆ เช่น ลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสต์แบบเยอรมันที่มีลักษณะเด่นคือมีงานออกแบบฉากที่สร้างสรรค์ใหม่จากจินตนาการและมีการออกแบบแสงเงาในเชิงศิลปะเพื่อสื่อความหมายทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างยิ่งคือ *The Cabinet of Dr. Caligari* ในปี ค.ศ. 1919 ของผู้กำกับ Robert Wiene (ประภัสสร เลิศอนันต์, 2543) ภาพยนตร์ในเยอรมันส่วนใหญ่ในขณะนั้นมักจะถ่ายทำในโรงถ่ายและเป็นรูปแบบของโลกจินตนาการ นอกจากนี้ยังเกิดนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่ทดลองถ่ายทำเรื่องราวความจริงบนท้องถนนเพื่อสะท้อนปัญหาการต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดในสังคม ภาพยนตร์กลุ่มนี้ถูกเรียกว่า *The Street Films* หรือแนวสังคมนิยม (Realist) ภาพยนตร์เยอรมันทั้ง 2 แบบนี้ประสบความสำเร็จในระดับเป็นภาพยนตร์กระแสหลักของประเทศเยอรมัน ทำให้เกิดนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสที่พยายามสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างจากแนวจินตนาการและสังคมนิยม โดยใช้วิธีการถ่ายภาพแบบ Candid บันทึกเรื่องราวในเมืองเบอร์ลิน ตัดสลับกับภาพความรื่นเริง ความเศร้าสร้อยด้วยภาพจินตนาการและใช้เทคนิคลูกเล่นใหม่ ๆ ออกมาในแนวภาพยนตร์เหนือจริง (Surrealist) ซึ่งเป็นการผสมผสานทั้งรูปแบบของสังคมนิยมและจินตนาการ โดยจัดประเภทภาพยนตร์ของตนเองว่าเป็นภาพยนตร์ทดลอง โดยมีแนวคิดในการต่อต้านและขบถต่อภาพยนตร์ระบบอุตสาหกรรมเยอรมัน

ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นสหภาพโซเวียตได้มีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการ โฆษณาชวนเชื่อและเพื่อการศึกษามากกว่าเพื่อความบันเทิง จึงเกิดนักทฤษฎีด้านภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง Lev Kuleshoe ผู้ศึกษากรรมวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ด้วยเทคนิคการตัดต่อที่เรียกว่า Montage ทำให้ภาพยนตร์ในโซเวียตมีจุดที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์กลุ่มทดลองของเยอรมันตรงที่เป็นการตัดต่อเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความหมายใหม่และสร้างอารมณ์ความรู้สึกอันสามารถแสดงประสิทธิภาพของการตัดต่อไปยังความคิดและทัศนคติทางสังคม ผลงานภาพยนตร์ที่แสดงเทคนิคนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Potemkin* (ค.ศ. 1925) ของผู้กำกับ Sergei Eisenstein

The Film Society เป็นสมาคมที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1925 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เพื่อสนับสนุนศิลปะแห่งภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการรวมตัวของนักวิจารณ์ นักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์และศิลปินที่ลงความเห็นว่าภาพยนตร์ถือเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่ง มากกว่ามองภาพยนตร์เป็นผลิตภัณฑ์เพื่อการค้าเพียงอย่างเดียวทำให้มีศิลปินให้ความสนใจต่อการสร้างภาพยนตร์มากขึ้นและมีภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากลัทธิศิลปะ เช่น Dadaism, Surrealism, Impressionism มีศิลปินผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น Man Ray, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Luis Bunuel และขนานนามว่า ภาพยนตร์ศิลปะ นอกจากนี้ยังมีนักทฤษฎีภาพยนตร์ที่หันมาศึกษา

ภาพยนตร์อย่างจริงจัง ทำให้เกิดทฤษฎีด้านสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์และการวิจารณ์ภาพยนตร์ โดยนักทฤษฎีดังกล่าวได้ทดลองสร้างภาพยนตร์เองด้วย ภาพยนตร์กลุ่มนี้เรียกว่าภาพยนตร์ อวองการ์ด ภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภทที่เกิดขึ้นนี้จะปฏิเสธแบบแผนของภาพยนตร์กระแสหลัก ในฝรั่งเศสซึ่งก็คือรูปแบบของภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั่นเอง โดยจะเป็นการทดลองคิดค้นการเล่าเรื่อง แบบใหม่ ๆ ตั้งประเด็นคำถามที่เกิดขึ้นในสังคม อันเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์นอกกระแสใน ฝรั่งเศสช่วงยุคนั้น

ในช่วงปี ค.ศ. 1950 เป็นช่วงการแข่งขันระหว่างธุรกิจภาพยนตร์กับการกำเนิดของธุรกิจ โทรทัศน์ ภาพยนตร์จึงพยายามสร้างสรรค์วิทยาการใหม่ ๆ เช่น ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม ภาพยนตร์ จอกว้าง (Cinema scope) และภาพยนตร์สีทั้งนี้ก็เพื่อแข่งขันกับธุรกิจโทรทัศน์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงช่วงขณะแห่งความวุ่นวายนี้ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของกลุ่มภาพยนตร์ใต้ดิน กลุ่มดังกล่าวปฏิเสธเครื่องมือและอุปกรณ์ขนาดใหญ่ที่ยุ่งยากซับซ้อนในระบบอุตสาหกรรม แต่หัน มาใช้กล้องขนาดเล็กที่ถ่ายด้วยฟิล์มขนาด 16 มิลลิเมตร มาสร้างภาพยนตร์และถ่ายทำเรื่องราวที่เป็น นามธรรม หรือมีลักษณะเป็นบทกวีที่ปฏิเสธการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้างเดิม ๆ เช่น ผู้กำกับอย่าง Bruce Baillie, Ron Rice, Stan van der Beek ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ดังกล่าวจะไม่ได้ได้รับความสนใจนัก แต่กลับมีอิทธิพลต่อผู้กำกับฮอลลีวูดในช่วงศตวรรษที่ 1960

ขณะเดียวกันในประเทศอิตาลี เกิดการเคลื่อนไหวของนักสร้างภาพยนตร์กลุ่ม Neorealist ซึ่งมีลักษณะของการสร้างภาพยนตร์บันทึกผสมผสานกับแนวทางภาพยนตร์สารคดี โดยแสดงให้เห็นสภาพความยากจน ชีวิตคนสามัญต่ำต้อย ซึ่งตรงข้ามกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มักนำเสนอภาพ ฉากสวยงามหรูหราและนักแสดงที่เป็นดารา ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้รับ แนวคิดของลัทธิมาร์กซ์ซิสต์ที่ต่อต้านชนชั้นทางสังคม ภาพยนตร์จึงแสดงเนื้อหาการต่อสู้ดิ้นรนจาก สภาพความเป็นอยู่และแนวคิดทางการเมืองซึ่งถือเป็นแนวทางของภาพยนตร์นอกกระแสที่มี ชื่อเสียงของอิตาลี ขณะเดียวกันในประเทศฝรั่งเศสกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้รวมตัวกันสร้าง ภาพยนตร์ที่ต่อต้านการสร้างภาพยนตร์ตามแบบคลาสสิกที่ถูกครอบงำโดยฮอลลีวูด ผู้กำกับอย่าง Francois Truffant และ Jean-Luc Godard ได้สร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะฝ่าฝืน วัฏจักรของ ภาพยนตร์ กล่าวเสียกับการใช้ภาพที่แตกต่างกัน สะท้อนความอิสระและปราศจากเหตุผล ซึ่ง เรียกว่า คลื่นลูกใหม่ (New wave) อันเป็นแนวทางของภาพยนตร์นอกกระแสหนึ่งที่เกิดขึ้น ใน ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ฝรั่งเศส (เยวานันท์ เชกฐรัตน์, 2534)

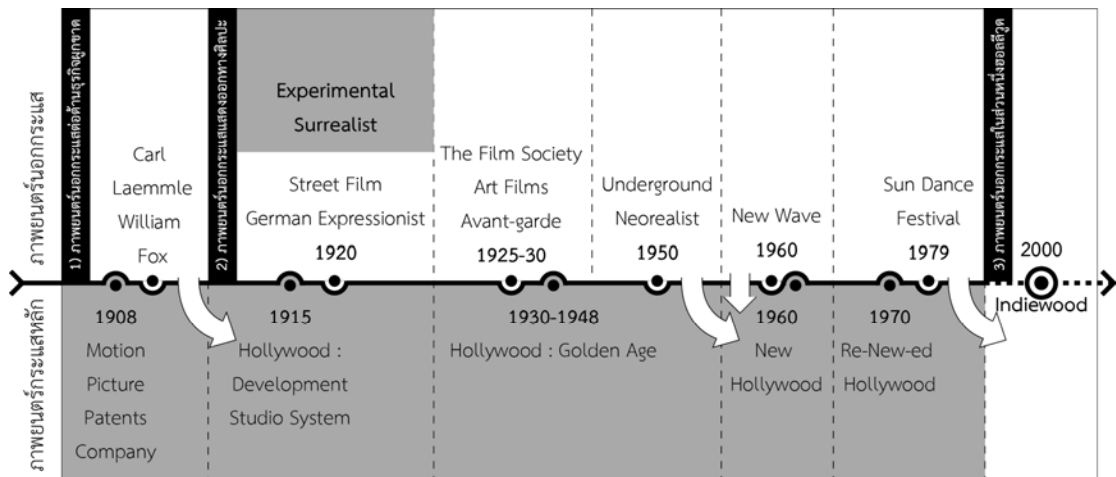
3. ภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ในช่วงปี ค.ศ. 1960 ภาพยนตร์ฮอลลีวูดถูกจัดอยู่ในช่วงยุคใหม่ของฮอลลีวูด (New Hollywood) หรือหลังคลาสสิก (Post-classical) หลังจากที่เกิดปัญหาชบเซาจากการแข่งขันกับ

อุตสาหกรรมโทรทัศน์ การแข่งขันด้านงบประมาณการสร้างที่สูงขึ้นและผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นเก่าที่ขาดพลังสร้างสรรค์ จึงเกิดนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ศิลปะทางแถบทวีปยุโรปมาปรับใช้กับการสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูด เช่น การสร้างบุคลิกตัวละครที่ลุ่มลึกทางความคิด การแบ่งภาพยนตร์เรื่องยาวออกเป็นตอนวิธีการจบเรื่องแบบไม่สรุป หรือการจบเรื่องอย่างไม่มีความสุข ซึ่งแสดงให้เห็นได้อย่างภาพยนตร์เรื่อง Bonnie and Clyde 1967 ของผู้กำกับ Arthur Penn หรือภาพยนตร์เรื่อง Easy Rider 1969 ของผู้กำกับ Dennis Hopper (Pearson & Simpson, 2001) ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Janet (2013) ที่ว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้คือก้าวแรกของภาพยนตร์นอกกระแสที่มีส่วนในการฟื้นฟูภาพยนตร์ฮอลลีวูดเข้าสู่ยุคใหม่ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มภาพยนตร์ก้าวหน้า ภาพยนตร์ทดลองและภาพยนตร์กลุ่มใต้ดิน ซึ่งสานต่อแนวความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์อิสระรุ่นก่อนอย่าง Sergei Eisenstein และ Jean-Luc Godard โดยมีแนวคิดที่ว่าภาพยนตร์ต้องเกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจส่วนบุคคลมากกว่าคำสั่งจากบุคคลอื่น ซึ่งผู้กำกับในกลุ่มนี้จะปฏิเสธผู้อำนวยการสร้างและระบบธุรกิจ พวกเขาจะเป็นผู้หางบประมาณในการสร้างเอง และสามารถใช้จ่ายเงินทุนต่ำในการสร้างภาพยนตร์ได้โดยอาจจะสร้างด้วยฟิล์มขนาด 16 มิลลิเมตร ที่มีค่าใช้จ่ายที่ถูกลงกว่า

ขณะนั้นจึงเกิดผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสในสหรัฐอเมริกาที่สามารถหาทุนอิสระเองจากผู้ไม่หวังผลกำไร แต่ในเวลาถัดมาไม่นานกลุ่มผู้ให้ทุนอิสระต่างรวมตัวและตั้งตัวขึ้นเป็นบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้จึงต้องปรับตัวเข้ากับพ่อค้าและเข้าสู่วงจรธุรกิจเนกเช่นฮอลลีวูด ประกอบกับมีช่องทางใหม่ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในรูปแบบธุรกิจร้านเช่าวิดีโอซึ่งเพิ่มมูลค่ามหาศาลให้กับภาพยนตร์ โดยเรียกธุรกิจนี้ว่า Blockbuster ซึ่งทำให้ฮอลลีวูดฟื้นตัวอีกครั้งในยุคสมัยที่เรียกว่า Re-New-ed-Hollywood ซึ่งทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านั้นก้าวเข้าสู่อุตสาหกรรมฮอลลีวูดอย่างเต็มตัวซึ่งสามารถสร้างผลงานได้อย่างมีคุณภาพรวมทั้งประสบความสำเร็จด้านรายได้ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Jaws ในปี ค.ศ. 1975 ของผู้กำกับ Steven Spielberg หรือภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now ในปี ค.ศ. 1979 ของผู้กำกับ Francis Ford Coppola ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวได้รับการยกย่องในฐานะภาพยนตร์ที่มีศิลปะวิทยาการใหม่จนได้รับรางวัลออสการ์ ทั้งยังประสบความสำเร็จด้านรายได้ ถัดมาในปี ค.ศ. 1979 ได้เกิดงานเทศกาลประกวดภาพยนตร์ของสถาบัน Sundance Institute ซึ่งให้รางวัลกับภาพยนตร์นอกกระแสทั่วโลก เทศกาลนี้ส่งผลให้มีนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสที่ทำงานแตกต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากขึ้น เพราะภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสามารถสร้างผลกำไรตามมาหลังจากได้รับรางวัลจากงานเทศกาลนี้ ภาพยนตร์อย่าง Sex, Lies and Videotape ในปี ค.ศ. 1989 ของผู้กำกับ Steven Soderbergh ได้รับ

รางวัลนี้และยังได้รับรางวัล Palme d'Or Cannes Film Festival ในประเทศฝรั่งเศสซึ่งถือเป็นเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่สนับสนุนภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปะ ทำให้มีนักลงทุนมองเห็นช่องทางค้ากำไรในภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้ บริษัทภาพยนตร์ใหญ่อย่าง Miramax จึงให้ทุนสร้างแก่ผู้กำกับ Quentin Tarantino ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสขณะนั้น สร้างภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction ในปี ค.ศ. 1994 ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะฉีกแนวจากขนบภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีความอิสระคล้ายภาพยนตร์นอกกระแสแต่กลับสร้างโดยบริษัทสตูดิโอใหญ่ในสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้รับรางวัลทั้งออสการ์และรางวัลปาล์มทองคำ (Janet, 2013) ทำให้วงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดเปิดรับผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสมากขึ้น โดยเห็นว่าผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสมีมุมมองที่สดใหม่ มีอิสระทางความคิดที่แตกต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดแบบเดิม มีรูปแบบการเล่าเรื่องวิธีการใหม่ และมีวิธีการคัดเลือกนักแสดงหน้าใหม่ที่จะมาเปลี่ยนถ่ายนักแสดงเก่าในฮอลลีวูด จึงมีการเปิดบริษัทขนาดย่อยลงจากบริษัทขนาดใหญ่ เพื่อลดงบประมาณในการบริหารธุรกิจ เช่น บริษัทภาพยนตร์ เทวินดีเซนจูรี ฟอกซ์ สร้างบริษัทฟอกซ์เลิฟลี่เพื่อสร้างภาพยนตร์ขนาดเล็กเรื่อง Juno ในปี ค.ศ. 2007 โดยให้ผู้กำกับอย่าง Jason Reitman ทำงานอย่างอิสระ ซึ่งภาพยนตร์ทุนสร้างต่ำเรื่องนี้ได้ผลกำไรเป็นที่น่าพอใจ ประกอบกับได้นักแสดงนำคนใหม่ที่จะมีโอกาสทำงานกับบริษัทสตูดิโอใหญ่ด้วย การผสมผสานระหว่างภาพยนตร์นอกกระแสกับอุตสาหกรรมฮอลลีวูดถูกเรียกว่า ภาพยนตร์แนว Indiewood โดยมีวิธีการทำงานที่ผสมผสานกัน เช่น ให้ผู้กำกับทำงานได้อย่างมีอิสระ โดยฝ่ายอำนวยการสร้างจะจัดหานักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียงเพื่อลดค่าใช้จ่ายในการแสดง ใช้งบประมาณทุนสร้างต่ำกว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั่วไป โดยบริษัทจะเป็นผู้ดูแลเรื่องการจัดจำหน่ายทั้งหมด ประกอบกับใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยเพิ่มมูลค่าจากช่องทางการจัดจำหน่ายภาพยนตร์และการโฆษณาที่เพิ่มขึ้น เช่น การโฆษณาภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต การจำหน่ายภาพยนตร์ทางช่องรายการ โทรทัศน์เคเบิล การขายแผ่นดีวีดี และการฉายภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น (Tzioumakis, 2013)



ภาพที่ 2-1 ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก

เมื่อพิจารณาจากประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลกจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์นอกกระแสต่างมีฐานะในการแสดงออกที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย ดังนี้ (1) แสดงฐานะการต่อต้านระบบธุรกิจผูกขาดที่เป็นกระแสหลัก เพื่อสร้างความเสมอภาคในการค้า ซึ่งกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านั้นก็กลายเป็นผู้สร้างภาพยนตร์กระแสหลักในเวลาต่อมา (2) แสดงออกในฐานะงานศิลปะเพื่อคานอำนาจภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เป็นภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ที่กลายเป็นภาพยนตร์กระแสหลักของโลก หรืออาจแสดงฐานะเป็นภาพยนตร์ทางเลือกให้ผู้ชมแสวงหาภาพยนตร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์นอกกระแสก็มีส่วนขับเคลื่อนให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดปฏิบัติตัวเองสู่แนวทางใหม่ ๆ (3) แสดงออกในฐานะส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ฮอลลีวูดแม้ว่าภาพยนตร์นอกกระแสจะแสดงเจตนาต่อต้านภาพยนตร์ฮอลลีวูดเท่าใด แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเองก็เห็นคุณค่าของภาพยนตร์นอกกระแสที่จะช่วยผลักดัน เนื้อหาและรูปแบบใหม่ให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ประกอบกับสามารถสร้างผลกำไรจากภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้ได้เช่นกัน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงสนับสนุนภาพยนตร์นอกกระแส และสร้างรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Indiewood ซึ่งผสมผสานระหว่างภาพยนตร์นอกกระแสกับภาพยนตร์กระแสหลักไว้ด้วยกัน

ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย

การสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยเริ่มขึ้นในราวปี พ.ศ. 2465 โดยเริ่มต้นจากกองถ่ายทำภาพยนตร์ประเทศสหรัฐอเมริกา ในนามบริษัทยูนิเวอร์เซล ซึ่งสร้างภาพยนตร์เรื่องนางสาวสุวรรณ ในลักษณะของภาพยนตร์บันเทิงตามแบบฮอลลีวูด ลักษณะการทำงานและรูปแบบของภาพยนตร์ดังกล่าวจึงเป็นแนวทางการสร้างภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยคือ โชคสองชั้น ในปี พ.ศ. 2470 และ

ทำให้เกิดกระแสการสร้างภาพยนตร์ขึ้นในประเทศไทยตามมา ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่ในสมัยนั้นเป็นลักษณะภาพยนตร์บันเทิงอันกลายเป็นแนวทางภาพยนตร์กระแสหลักในประเทศไทย

ภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยปรากฏหลักฐานชัดเจนจากการก่อตั้งสมาคมภาพยนตร์สมัครเล่นแห่งสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ในปี พ.ศ. 2473 มีสำนักงานอยู่ในพระราชวังสวนจิตรลัดดาเพื่อส่งเสริมและเป็นศูนย์รวมของนักถ่ายภาพยนตร์สมัครเล่นในสยาม บรรดาสมาชิกประกอบด้วยเจ้านายในพระราชวงศ์ขุนนางและนักธุรกิจทั้งไทยและต่างประเทศ ซึ่งมีทั้งภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์และภาพยนตร์ที่มีการเขียนบทแสดง นำมาฉายดูและแลกเปลี่ยนกันในหมู่สมาชิก มีการจัดประกวดและส่งเจ้าหน้าที่ไปศึกษากิจการภาพยนตร์ในต่างประเทศเพื่อนำความรู้กลับมาสู่สมาคม แต่สมาคมได้ซบเซาและหยุดชะงักไปหลังจากเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544)

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2546) ได้แบ่งช่วงยุคสมัยของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยออกเป็น 4 ช่วง คือ (1) ยุคบุกเบิกภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย (2) ยุคภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะเครื่องมือต่อสู้ทางการเมือง (3) ยุคแห่งการแสวงหาแนวทางใหม่ (4) ยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย

1. ยุคบุกเบิกภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย (พ.ศ. 2490-2516)

ในช่วงสมัยนั้นนอกจากภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตามโรงภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ถูกสร้างออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ข่าวและภาพยนตร์สารคดีที่ฉายในโทรทัศน์ จนถึงช่วงปี พ.ศ. 2490 สำนักงานข่าวสารอเมริกันหรือยูซิส (USIS) ได้นำภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda film) เพื่อต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์เข้ามาฉายในประเทศไทยและให้ความรู้การสร้างภาพยนตร์แก่คนไทยจนกระทั่งปี พ.ศ. 2508-2509 สำนักงานข่าวอเมริกันได้มีการจัดฉายภาพยนตร์นอกกระแสให้กับบุคคลทั่วไป เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Doctor Caligari และภาพยนตร์ใต้ดินของสหรัฐอเมริกาช่วงทศวรรษที่ 1970 นอกจากนี้สถาบันเกอเธ่ (Goethe-Institute) อันเป็นองค์กรซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมและสังคม ประเทศเยอรมันยังจัดหาภาพยนตร์เยอรมัน เช่น ภาพยนตร์แนวเหนือจริง ภาพยนตร์สัญนิยมภาพยนตร์ทดลองและภาพยนตร์ศิลปะ มาฉายที่ศูนย์ศิลปะเมฆพยับ ซึ่งเปิดโลกทัศน์การสร้างภาพยนตร์แบบใหม่ ๆ ให้กับนักสร้างภาพยนตร์ ศิลปินและนักศึกษาไทยในช่วงนั้น (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2546)

เนื่องจากปัจจัยความพร้อมด้านอุปกรณ์การถ่ายภาพยนตร์ระบบฟิล์ม 16 มิลลิเมตรมีมากขึ้น จึงเกิดมีการสร้างภาพยนตร์สมัครเล่นมากขึ้น โดยปรากฏชัดในภาพยนตร์นักศึกษา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ปราสาททราย” ในปี พ.ศ. 2513 ของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และภาพยนตร์ทดลองของนิสิตคณะสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นภาพยนตร์อิสระที่มี

การฉายในโรงภาพยนตร์จริงนอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์นอกกระแสตามต่างจังหวัด ที่ถูกสร้างโดยร้านถ่ายรูปหรือเจ้าของโรงภาพยนตร์โดยถ่ายทำและจัดฉายในโรงภาพยนตร์ต่างจังหวัด

ขณะนั้นเองการศึกษาด้านภาพยนตร์ในประเทศไทยเริ่มเกิดขึ้นในแผนกอิสระวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยผู้สอนคนสำคัญคือ อาจารย์บรรจง โกศัลวัฒน์ ซึ่งจบการศึกษาจากคณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร และเดินทางไปศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นช่วงเฟื่องฟูของภาพยนตร์ใต้ดินในอเมริกา ช่วงปี พ.ศ. 2516 อาจารย์บรรจง โกศัลวัฒน์ ได้ขอความร่วมมือสำนักงานข่าวอเมริกันจัดอบรมให้ความรู้ด้านการสร้างภาพยนตร์ทดลอง และมีการสร้างภาพยนตร์ทดลองขึ้นในช่วงนั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “อุงุ่น” ของวรรณิ์ สารัญเวทย์ ภาพยนตร์เรื่อง “ดวงอาทิตย์แตกเมื่อฆ่าแดงโม” ของ โคม สุขวงศ์ และภาพยนตร์เรื่อง “แก้ว” ของ มล. วราภา เกษมศรี เป็นต้น กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้รวมตัวกันทำกิจกรรมจัดฉายภาพยนตร์ แลกเปลี่ยนความรู้และหาทุนเพื่อสร้างภาพยนตร์ต่อมา แต่สำนักงานข่าวอเมริกันต้องลดบทบาทลงเพราะบริบททางการเมืองในประเทศไทยสมัยนั้น และทำให้กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์ทดลองนี้ยุติการสร้างภาพยนตร์ลง นักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสบางส่วนเข้าไปทำงานในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ บางส่วนเป็นนักวิชาการด้านภาพยนตร์ในเวลาต่อมา

2. ยุคภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะเครื่องมือต่อสู้ทางการเมือง (พ.ศ. 2517-2521)

จากเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 และ 6 ตุลาคม 2519 เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิด เศรษฐกิจและการเมืองอย่างมากในสังคมไทย เครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารความคิดทางการเมืองคือวรรณกรรมและเพลงเพื่อชีวิต โดยผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรมและเพลงส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักศึกษา แต่ภาพยนตร์นอกกระแสของกลุ่มนักศึกษากลับถูกขุดลึงเนื่องจากบรรยากาศความวุ่นวายที่ไม่เหมาะสมในการสร้างภาพยนตร์ แต่มีนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสกลุ่มหนึ่ง ที่สร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือต่อต้านทางการเมืองที่โดดเด่นในช่วงปี พ.ศ. 2518-2521 คือ ภาพยนตร์เรื่อง “กรรมกรหญิงฮาร์ว” ผลงานของ จอห์น อึ้งภากรณ์ เป็นภาพยนตร์สารคดีของกรรมกรหญิงที่รวมตัวประท้วงนายจ้างเพื่อความเท่าเทียมแต่สุดท้ายถูกตำรวจตั้งข้อหาว่าเป็นคอมมิวนิสต์ ภาพยนตร์เรื่อง “อัศเจรีย์” ของสุรพงษ์ พินิจคำ เป็นภาพยนตร์ทดลองที่เล่าเรื่องชีวิตเด็กชนชั้นล่างในสังคม ผ่านเพลงกล่อมเด็ก “จันทร์เจ้าขา” ซึ่งแสดงสัญลักษณ์ลัทธิเท่าเทียมของเด็ก ภาพยนตร์เรื่อง “ประชาชนคนนอก” ของมานพ อุดมเดช เล่าเรื่องชนชั้นล่างสองคน คนหนึ่งเป็นชวานาที่ถูกเอารัดเอาเปรียบจากเจ้าแก่งเงินกูและข้าราชการท้องถิ่น ทำให้อีกคนหนึ่งต้องหนีเข้ากรุงเทพฯ เป็นแรงงาน แต่แล้วก็ถูกนายจ้างโรงงานเอาเปรียบจึงก่อการประท้วงและถูกนายจ้างขับไล่ไปในที่สุด และภาพยนตร์เรื่อง “ทองปาน” ของสุรชัย จันทิมาธร และไพจง ไหลสกุล บอกเล่า

เรื่องราวของทองปานชาวนาผู้ได้รับผลกระทบจากการสร้างเขื่อน เขาเข้ากรุงเทพฯ เพื่อร่วมฟังสัมมนาถึงผลกระทบการสร้างเขื่อน ซึ่งไม่ช่วยอะไรเขาได้ ทองปานกลับบ้านและพบว่าภรรยาเขาเสียชีวิตแล้วภาพยนตร์เรื่องทองปาน เข้าฉายในเทศกาลภาพยนตร์ London Film Festival ที่ประเทศอังกฤษ ในปี พ.ศ. 2520 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ดีเด่นของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Outstanding Film of Southeast Asia) ภาพยนตร์เหล่านี้ไม่ได้ฉายในประเทศไทยแต่นับเป็นภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมในยุคนั้นได้เป็นอย่างดี (ขจิตขวัญ กิจวิศาละ, 2546)

แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องจะไม่ได้รับการฉายในโรงภาพยนตร์ในช่วงยุคสมัยนั้น แต่นับว่า เป็นการพัฒนาของภาพยนตร์นอกกระแสที่ลุกขึ้นท้าทายอำนาจรัฐ และทำหน้าที่สะท้อนภาพเบื้องลึกของสังคมมากกว่าภาพยนตร์ไทยในอดีต ซึ่งขณะนั้นเป็นช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกระแสหลักเช่นกัน มีนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสบางคนหันเหเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เช่น ยุทธนา มุกดาสนิท สุรพงษ์ พินิจคำและมานพ อุดมเดช และส่งอิทธิพลให้ภาพยนตร์กระแสหลักมีเนื้อหาสะท้อนปัญหาสังคมเช่นกัน และนับเป็นกลุ่มคลื่นลูกใหม่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยขณะนั้น (ประภัสสร เลิศอนันต์, 2544)

3. ยุคแห่งการแสวงหาแนวทางใหม่ (พ.ศ. 2522-2539)

ในช่วงปี พ.ศ. 2520 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอยู่ในยุคเฟื่องฟู มีการสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยถึงปีละร้อยกว่าเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์หลากหลายแนวทั้ง ภาพยนตร์พีเรียด ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ผี และภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546) ซึ่งดูเหมือนจะเป็นภาวะหยุดชะงักของภาพยนตร์นอกกระแส มีเพียง สุรพงษ์ พินิจคำ เท่านั้นที่ยังสร้างภาพยนตร์นอกกระแสเรื่อง “ลำเพ็ง” ขึ้นในปี พ.ศ. 2523 ซึ่งเป็นภาพยนตร์สารคดีในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์ได้รับการตอบรับที่ดีและนำไปฉายต่างประเทศ ชื่อเสียงของสุรพงษ์ พินิจคำ จึงเป็นตัวแทนของผู้กำกับภาพยนตร์ทดลอง เมื่อหอภาพยนตร์แห่งชาติก่อตั้งขึ้นที่หอศิลป์เจ้าฟ้า ในปี พ.ศ. 2528 จึงได้มีการจัดสัมมนาภาพยนตร์ทดลอง โดยสุรพงษ์ พินิจคำ และเชิญชวนนักศึกษาด้านภาพยนตร์ 6 สถาบัน จัดฉายผลงานภาพยนตร์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการสร้างภาพยนตร์ในแนวทางแปลก ๆ มากขึ้น รวมทั้งได้รับการสนับสนุนจากสถาบันเกอเธ่ สถาบันบริติช เคานซิล ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น และสมาคมฝรั่งเศส ในการจัดฉายภาพยนตร์ของแต่ละประเทศและการเชิญวิทยากรด้านภาพยนตร์มาอบรมให้ความรู้ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้นักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยได้บ่มเพาะความรู้แล้ว แต่เป็นการเปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้ชมภาพยนตร์ด้วยว่ายังมีภาพยนตร์แนวทางใหม่ที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก

ในปี พ.ศ. 2534 สถาบันเกอเธ่ได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์ทดลอง โดยมี คริสทอฟ ฆานเนสโก นักสร้างภาพยนตร์ทดลองชาวเยอรมันเป็นวิทยากร ผู้เข้าอบรมที่มาจาก หลากหลายสาขาวิชาชีพได้รวมกลุ่มสร้างภาพยนตร์ขึ้น เช่น พิมพกา โตวิระ ฮาเมอร์ ชาวาลา ไพสิฐ พันธุ์พุกษชาติ เป็นต้น ซึ่งทั้งสามได้กลายเป็นผู้นำการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสในเวลาต่อมา การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก มีบริษัทและองค์กรต่าง ๆ จัดอบรมตามมา เช่น บริษัทฟิล์มสีฟูจิ ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น และนิทรรศการด้านภาพยนตร์ที่สนับสนุนกิจกรรมดังกล่าว จนเมื่อสถาบันเกอเธ่ได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 2 ขึ้นในปี พ.ศ. 2540 และได้รวมกลุ่มนักสร้าง ภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่งโดยการอบรมในครั้งนี้จะสร้างภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องและมีความยาว มากขึ้นประกอบกับสร้างภาพยนตร์ให้มีมาตรฐานคุณภาพในการฉายโรงภาพยนตร์ได้ และได้สร้าง ภาพยนตร์ขึ้นคือเรื่อง “แม่นาค” ซึ่งได้รับรางวัล Special Jury Prize ในเทศกาลภาพยนตร์ Image Forum ประเทศญี่ปุ่น ทำให้นักสร้างภาพยนตร์ไทยนอกกระแสเริ่มค้นพบแนวทางเฉพาะตัว และ เกิดกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสอื่น ๆ ตามมา เช่น ดวงกมลฟิล์มเฮาส์ กลุ่มทวารหัวกลับ กลุ่มฟิล์มไวรัส นอกจากนี้ยังมีกลุ่มนักศึกษาที่เดินทางไปศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ยังต่างประเทศ อีกด้วย (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2546)

4. ยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย (พ.ศ. 2540-2556)

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2546) กล่าวว่าในช่วงปี พ.ศ. 2540 เป็นช่วงที่ภาพยนตร์นอกกระแส เติบโตสูงที่สุดมีผลงานภาพยนตร์ออกมาไม่ต่ำกว่า 400 เรื่อง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการผลิต ภาพยนตร์นอกกระแสมีจำนวนมากขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2540 คือการก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งใน อดีตการสร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้กล้องและอุปกรณ์เครื่องมือราคาแพง แต่ในช่วงยุคสมัย ดังกล่าวกล้องวิดีโอเริ่มมีประสิทธิภาพมากขึ้น เครื่องมือการตัดต่อสามารถทำได้ในคอมพิวเตอร์ ส่วนตัวซึ่งทั้งสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่าย จนกระทั่งการพัฒนาของเทคโนโลยีเข้าสู่ยุคดิจิทัลและ อินเทอร์เน็ต คุณภาพของเครื่องมือสามารถเทียบเท่าระบบฟิล์มภาพยนตร์แบบเก่า ทั้งยังมีราคาที่ ถูกกว่าสามารถลดขั้นตอนการทำงานได้สั้นลงและการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถส่ง ข้อมูลเพื่อการทำงานและการรับชมภาพยนตร์ได้อย่างรวดเร็วอีกปัจจัยสำคัญหนึ่งคือกระแสสังคม ที่ส่งเสริมความเป็นปัจเจกและความคิดอิสระของคนรุ่นใหม่ เช่น คนตรีทางเลือกที่อิสระจากบริษัท ค่ายเพลงที่เรียกว่า “เพลงอินดี้” นิยายสารทางเลือกใหม่ที่สนับสนุนความคิดต่างของคนรุ่นใหม่อย่าง “a day” รายการวิทยุ “Fat Radio” ซึ่งเป็นรายการวิทยุที่อิสระจากระบบค่ายเพลง โรงภาพยนตร์ House RCA ซึ่งสนับสนุนการฉายภาพยนตร์นอกกระแสไทยและต่างประเทศหรือการก่อตั้ง เว็บไซต์ ThaiShortfilm ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์ที่ให้การสนับสนุนกิจกรรมภาพยนตร์สั้น นอกจากนี้ องค์กรภาครัฐและเอกชนต่างให้การส่งเสริมกระแสวัฒนธรรมคนรุ่นใหม่ โดยจัดกิจกรรม

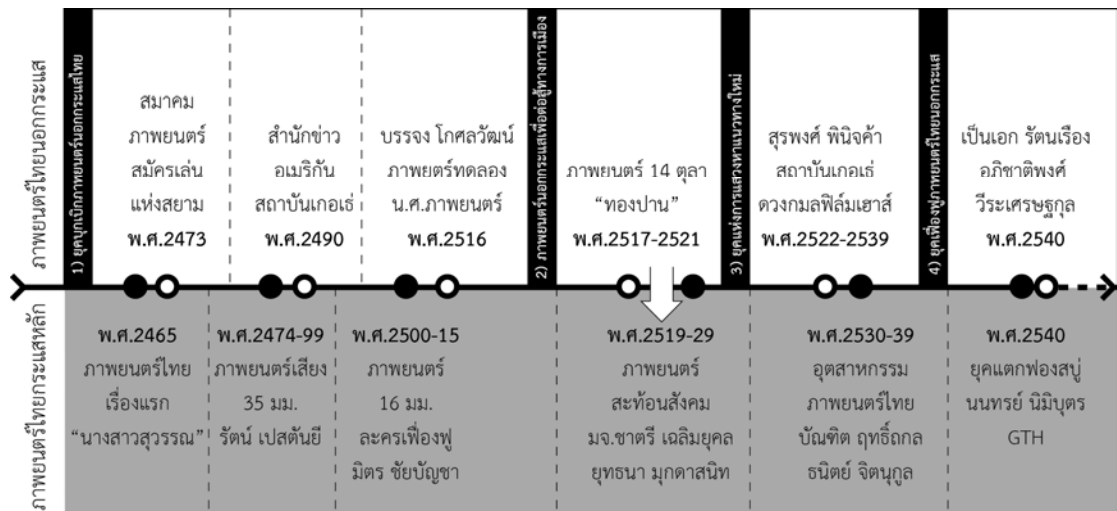
สนับสนุนวัฒนธรรมนอกกระแสเหล่านี้ เช่น การจัดประกวดภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทย การจัดอบรมการผลิตภาพยนตร์สั้น และจัดเทศกาลฉายภาพยนตร์นอกกระแสอย่าง เทศกาลภาพยนตร์กรุงเทพฯ ซึ่งเป็นการจัดประกวดและฉายภาพยนตร์นอกกระแสจากทั่วโลก

ขณะเดียวกันนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสเองเริ่มรู้จักหาทุนงบประมาณการสร้างภาพยนตร์จากต่างประเทศเพื่อสร้างภาพยนตร์นอกกระแสให้มีคุณภาพการถ่ายทำสามารถฉายในโรงภาพยนตร์ปกติทั่วไปเทียบเท่าภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ฝัน บ้า คาราโอเกะ (พ.ศ. 2540) ของผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง ภาพยนตร์เรื่อง ดอกฟ้าในมือมาร (พ.ศ. 2543) ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล และภาพยนตร์เรื่อง สุดสเน่ห์ (พ.ศ. 2545) เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้รับรางวัล Un Certain Regard ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส การได้รับรางวัลในระดับต่างประเทศนี้ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์มีโอกาสในการหาทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องต่อไป และมีโอกาสทำรายได้จากการฉายหรือการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ ตามมานักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสจึงมองเห็นช่องทางในการประกอบอาชีพที่สามารถเลี้ยงตัวอยู่ได้มากกว่าในอดีต และมีการรวมกลุ่มก่อตั้งบริษัทสร้างภาพยนตร์นอกกระแสขึ้น เช่น บริษัทไฟร์ แครกเกอร์ฟิล์ม ของหม่อมหลวงมิ่งมงคล โสณกุล บริษัท คิกเดอะแมชชีน ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นต้น

เมื่อการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสมีทิศทางที่ชัดเจนขึ้นในประเทศไทย จึงมีกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่และรุ่นใหม่ผลิตภาพยนตร์นอกกระแสออกมามากขึ้น ภาพยนตร์นอกกระแสหลายเรื่องได้รับรางวัลในระดับนานาชาติ และเป็นครั้งแรกที่ภาพยนตร์นอกกระแสเรื่อง Wonderful Town (พ.ศ. 2551) ของผู้กำกับ อาทิตย์ อัสสรัตน์ ได้รับรางวัลสุพรรณหงษ์สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม ถ่ายภาพยอดเยี่ยม และการกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์นอกกระแสเริ่มเป็นที่ยอมรับในสังคมไทย และมีบทบาทเทียบเคียงอุตสาหกรรมภาพยนตร์กระแสหลัก ถัดมาในปี พ.ศ. 2553 รัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญของภาพยนตร์ ในฐานะของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์เป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย และเป็นการสนับสนุนความแข็งแกร่งทางศิลปวัฒนธรรม เรียกว่า “แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง 2555” ซึ่งเป็นแผนฟื้นฟูเศรษฐกิจ ระยะที่ 2 (ปี พ.ศ. 2553-2555) ได้จัดสรรเงินทุนสำหรับสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวจำนวน 150 ล้านบาท มีผู้ขอทุนสนับสนุนสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวจำนวน 17 เรื่อง หนึ่งในนั้นมี ภาพยนตร์เรื่อง “ลุงบุญมีระลึกชาติ” ของผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้รับรางวัลปาล์มทองคำ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 63 ในปี พ.ศ. 2553 ซึ่งถือเป็นรางวัลด้านภาพยนตร์ที่สูงที่สุด ไม่เคยมีภาพยนตร์ไทยเรื่องใดได้รับรางวัลนี้มาก่อนในประวัติศาสตร์ (ฉัฐพงษ์ โอมะพนม, 2555) สำนักงานศิลปวัฒนธรรม

ร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ยังได้มอบรางวัลศิลปาธร ให้แก่ศิลปินร่วมสมัยไทย สาขาภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส เช่น เป็นเอก รัตนเรือง (พ.ศ. 2547) อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (พ.ศ. 2548) พิมพกา โตวิระ (พ.ศ. 2552) และอาทิตย์ อัสสรรัตน์ (พ.ศ. 2553) เป็นต้น นอกจากนี้ เป็นเอก รัตนเรือง และคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส ยังได้รับ เครื่องราชย์อิสริยาภรณ์ชั้นอัศวินจากรัฐบาลฝรั่งเศสในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ไทยที่สร้างชื่อเสียงระดับนานาชาติ

กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (พ.ศ. 2552) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 ว่าเป็นการเลี้ยวหักศอกของภาพยนตร์ไทย กล่าวคือเป็นภาพยนตร์ไทยที่แหวกออกจาก ขนบแนวทางเดิม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยุคหลังสมัยใหม่เริ่มเข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย และทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่เช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์ ในยุคนี้กลับมามีแง่มุมการสะท้อนปัญหาสังคมอีกครั้งหลังจากเคยปรากฏในภาพยนตร์ไทยใน ทศวรรษที่ 2510 แต่เนื้อหาแนวสะท้อนสังคมในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่นี้มีความแตกต่าง หลากหลายมากกว่า เป็นไปในลักษณะการตั้งคำถามให้ผู้ชมตีความเพื่อหาทางออกให้กับสังคม โดยแสดงภาพสะท้อนของชนชั้นกลางและล่างอัน โดดเดี่ยวแปลกแยก ปฏิเสธการดำเนินเรื่อง อย่างเป็นลำดับเพื่อสร้างความซับซ้อนของมิติเวลา ในโลกความจริงกับภาพความฝัน ภาพยนตร์ นอกกระแสบางเรื่องก้าวขึ้นสู่ฐานะศิลปะแขนงหนึ่ง ที่ผู้กำกับเปรียบเสมือนศิลปินที่สามารถ สอดแทรกความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวลงไป และนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่ผสมผสานกันอย่างแยก ไม่ออก ซึ่งบางครั้งการนำเสนอภาษาภาพยนตร์เหล่านี้อยู่ในระดับของการทดลองวิธีการใหม่ที่ผู้ชม อาจไม่เข้าใจ แต่ในทศวรรษยุคหลังสมัยใหม่ผู้ชมย่อมสามารถสร้างความหมายใหม่ที่แตกต่างจาก ความคิดดั้งเดิมของผู้สร้างได้



ภาพที่ 2-2 ความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแสในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย

ความเป็นมาของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสทั้ง 4 ได้แก่ (1) ยุคบุกเบิกภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย เริ่มต้นจากการเรียนรู้วิธีการถ่ายภาพยนตร์จากชาวตะวันตก แต่ด้วยเครื่องมือการทำงานที่มีราคาแพง การสร้างภาพยนตร์นอกกระแสจึงจำกัดอยู่ในกลุ่มชนชั้นสูงเท่านั้น ต่อมาเมื่อระบบฟิล์ม 16 มิลลิเมตร เข้ามามีบทบาท การถ่ายภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้นและราคาถูกลง การสร้างภาพยนตร์จึงเปลี่ยนถ่ายไปยังกลุ่มนักศึกษา ด้วยการสนับสนุนจากองค์กรต่างชาติในการให้ความรู้และเป็นแหล่งการจัดฉายภาพยนตร์ แต่ในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ยังไม่มีความโดดเด่นเท่าใดนัก (2) ยุคภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะเครื่องมือต่อสู้ทางการเมือง การสร้างภาพยนตร์นอกกระแสถูกเปลี่ยนถ่ายจากกลุ่มนักศึกษาไปยังกลุ่มศิลปินและนักคิด ซึ่งใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อสะท้อนปัญหาสังคมให้ประชาชนรับรู้ เนื้อหาของภาพยนตร์ส่วนใหญ่จึงเป็นการบอกเล่าชีวิตคนชนชั้นล่าง ที่ถูกรัฐบาลหรือชนชั้นนายทุนเอาเปรียบและนำเสนอออกมาในรูปแบบภาพยนตร์แนวสมจริง ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ส่งอิทธิพลถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเช่นกัน (3) ยุคแห่งการแสวงหาแนวทางใหม่ ซึ่งเริ่มต้นอีกครั้งกับการสนับสนุนจากองค์กรทางวัฒนธรรมต่างชาติที่จัดฉายภาพยนตร์นอกกระแสและจัดอบรมเชิงปฏิบัติการในการสร้างภาพยนตร์ศิลปะและภาพยนตร์ทดลองให้นักศึกษาภาพยนตร์และกลุ่มศิลปิน ซึ่งนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้ใช้เวลาในการเรียนรู้แสวงหาและบ่มเพาะ เพื่อค้นหาแนวทางภาพยนตร์นอกกระแสในยุคต่อมา (4) ยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยเกิดจากปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์จากระบบฟิล์มสู่ระบบวีดีโอและดิจิทัล ซึ่งมีคุณภาพดีขึ้นใช้งานสะดวกและราคาถูกลง ทำให้การสร้างภาพยนตร์แพร่หลายมากขึ้น ประกอบกับกระแสวัฒนธรรม

ความคิดอิสระแบบคนรุ่นใหม่ ที่ภาครัฐและภาคเอกชนให้การสนับสนุนกิจกรรมด้านภาพยนตร์ ส่วนนักสร้างภาพยนตร์นอกกระแสเองก็สามารถจัดหาทุนจากต่างประเทศเพื่อพัฒนาคุณภาพ การถ่ายทำที่สามารถเทียบเคียงกับภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรมได้ ซึ่งภาพยนตร์นอกกระแส ในยุคนี้มีความโดดเด่นทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ ได้รับการยอมรับจากรางวัลในประเทศไทยและ รางวัลในระดับโลกอันถือเป็นจุดสูงสุดของวิวัฒนาการภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทย

รูปแบบภาพยนตร์

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) กล่าวว่า รูปแบบภาพยนตร์พัฒนามาจากแนวคิดสำคัญ สองข้อคือ แนวความคิดเหมือนจริง (Realistic) หรือสัจนิยม (Realism) และแนวคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ (Formalistic) หรือรูปแบบนิยม (Formalism) แนวคิดสัจนิยมคือการบันทึกเหตุการณ์ และการกระทำที่เกิดขึ้นจริงมาสู่ภาพยนตร์ ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Arrival of The Train ในปี ค.ศ. 1895 ของพี่น้องตระกูลลูมิเอร์ (Lumière Brothers) ซึ่งตามแนวคิดของ Louis Giannetti (1990) เรียกแนวคิดนี้ว่า Style of Realism ส่วน แนวคิดการสร้างสรรค์จินตนาการหรือรูปแบบนิยม เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่อมาเมื่อ George Méliès ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon ในปี ค.ศ. 1902 ซึ่งใช้เทคนิคการสร้างฉากและ การถ่ายทำตามเรื่องราวในจินตนาการ ตามแนวคิดของ Louis Giannetti (1990) เรียกแนวคิดนี้ว่า Style of Formalism ซึ่งคำว่า Formalism ในทางศิลปะหมายถึง ศิลปะที่ยึดถือหลักเหตุผล หลักวิชาการแบบดั้งเดิม แต่นักวิชาการภาพยนตร์ในประเทศสหภาพ โซเวียตให้ความหมายของ Formalism ว่าภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญต่อเทคนิคและรูปแบบมากกว่าเนื้อหา จึงเรียกว่า ภาพยนตร์รูปแบบนิยม

ปัจจุบันนักสร้างภาพยนตร์มีวิธีการสร้างสรรค์งานที่แตกต่างออกไปมากซึ่งสามารถ แยกแยะรูปแบบออกได้ดังนี้คือ รูปแบบสัจนิยม เช่น ภาพยนตร์กลุ่มประเภทภาพยนตร์สารคดี ซึ่งเน้นวิธีการพยายามถ่ายทอดความเป็นจริง โดยแต่งเติมในภาพยนตร์ให้น้อยที่สุด ส่วนรูปแบบ รูปแบบนิยม คือรูปแบบของนักสร้างภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์งานจากจินตนาการ และปรุงแต่ง รูปแบบภาพยนตร์ตามจินตนาการแต่หากมีการสร้างสรรค์จินตนาการในระดับนามธรรม เช่น ภาพยนตร์ที่มีเพียงแสงและเสียง ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบนิยมในขั้นสูงสุด จึงถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเภท ภาพยนตร์อวองการ์ด ส่วนภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างรูปแบบนิยมกับรูปแบบสัจนิยมจะจัดว่า ภาพยนตร์ในกลุ่มภาพยนตร์บันเทิง ซึ่งเรียกว่า รูปแบบคลาสสิก (Classicism style)

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้ขยายความภาพยนตร์ในกลุ่มต่าง ๆ ไว้ดังนี้ ภาพยนตร์ สารคดีพัฒนามาจากความคิดเหมือนจริง เป็นภาพยนตร์ที่เน้นการใช้ข้อมูลในการเล่าเรื่อง ให้

เหตุการณ์ความเป็นจริงมากกว่าจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ หลีกเลี่ยงการใช้นักแสดงเพื่อให้ภาพยนตร์อยู่บนความสมจริงที่สุด แม้ว่าบางครั้งอาจต้องใช้การแสดงเพื่อต่อเติมให้ความเป็นจริงนั้นสมบูรณ์ อาจมีการใช้ข้อมูลเสริม เช่น เอกสาร ภาพถ่าย หรือบุคคลอ้างอิงเพื่อให้ข้อมูลของเรื่องราวที่มีความน่าเชื่อถือ เทคนิคในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะไม่พยายามยึดยึดเทคนิคการถ่ายทำเพื่อให้รู้สึกว่าเป็นการจัดฉาก บางครั้งเป็นการถ่ายทำแบบ Long Take เสมือนผู้ชมเฝ้าดูอยู่ในเหตุการณ์จริง บางครั้งเป็นการถือกล้องถ่าย ทำให้คุณภาพของภาพและเสียงอาจไม่ชัดเจน ซึ่งเรียกว่า ภาพยนตร์บริสุทธิ์ (Direct cinema)

ภาพยนตร์อวองการ์ด คือภาพยนตร์ศิลปะที่พัฒนามาจากภาพยนตร์รูปแบบนิยม ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้แก่ ภาพยนตร์แนวอิสระ ภาพยนตร์ทางเลือก ภาพยนตร์ทดลอง เป็นต้น ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีรูปแบบแตกต่างจากภาพยนตร์รูปแบบเดิมเช่นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์กลุ่มนี้มีเนื้อหาจริงจังไม่มุ่งหวังเชิงพาณิชย์ เน้นที่จะถ่ายทอดความคิดรวบยอดของผู้กำกับและความฝันของตัวละครมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวที่ชัดเจน

ภาพยนตร์บันเทิง เป็นรูปแบบของภาพยนตร์กระแสหลักที่เน้นความบันเทิง โดยใช้อองค์ประกอบทางศิลปะภาพยนตร์ โน้มน้าวความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตาม ด้วยการผสมผสานรูปแบบนิยมและรูปแบบสังคมนิยม เช่น มีการใช้การแสดงการออกแบบฉากที่สมจริง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อ แต่สร้างสรรค์เทคนิคการถ่ายทำที่สวยงามเพื่อให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ เป็นต้น ภาพยนตร์บันเทิงจึงเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดทั้งความจริงและความงดงามไปพร้อม ๆ กัน

ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยม

ในช่วงการกำเนิดภาพยนตร์โลกภาพยนตร์แนวสังคมนิยมถูกแทนความหมายถึงภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์ข่าวเท่านั้น แต่ขณะนั้นภาพยนตร์บันเทิงกำลังได้รับความนิยมอย่างสูงและถูกสร้างขึ้นเป็นจำนวนมาก จนกลายเป็นภาพยนตร์กระแสหลักของโลก ภาพยนตร์เหล่านี้มักนำเสนอเรื่องราวประโลมโลกของชนชั้นสูงและมีลักษณะที่ไม่สมจริง เช่น ใช้การดำเนินเรื่องเหมือนนิยาย ใช้การแสดงและบทสนทนาเหมือนละครเวที จึงเกิดความคิดที่ขัดแย้งในแง่ของศิลปะที่แท้จริงของภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1940 นักทฤษฎีชาวเยอรมันคนสำคัญคือ ซิกฟรีด คราเคาเออร์ (Siegfried Kracauer) ซึ่งมีความเห็นปฏิเสธภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยมว่าเป็นภาพยนตร์ที่บิดเบือนสุนทรียภาพแห่งศิลปะภาพยนตร์ คราเคาเออร์ มีความเห็นตรงกับอริสโตเติลที่ว่า “ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ” โดยมีความคิดที่ว่าภาพยนตร์มีหน้าที่ในการบันทึกโลกความจริงที่ปรากฏอยู่และควรนำเสนอเรื่องที่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่ทั้งนี้มิได้หมายถึงถึง

การเลียนแบบแต่เป็นการถ่ายทอดเอกลักษณ์กลับมา (Redemption) ซึ่งเป็นการค้นพบใหม่และช่วยรักษาไว้มิให้เลือนหาย แนวคิดดังกล่าวได้รับการยอมรับสืบต่อมายังการศึกษาภาพยนตร์ในประเทศอิตาลี ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่มีความรู้ด้านศิลปะภาพยนตร์เป็นอย่างดี และสร้างภาพยนตร์ด้วยการถ่ายทำเรื่องราวชีวิตจริงเพื่อตีแผ่สภาพสังคมชนชั้นล่างในอิตาลี ทำให้เกิดแนวทางของภาพยนตร์ที่เรียกว่า “ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่” (Neo-realism) เช่น ผลงานเรื่อง Rome Open City (1945) ของผู้กำกับ โรเบอร์โต รอสเซลลินี ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่แอบถ่ายเรื่องราวชีวิตของคนอิตาลีที่พยายามต่อสู้กับพวกนาซี ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องอย่างมากและเป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ต่อมา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง La Strada (1954) ของผู้กำกับ เฟเดริโก เฟลลินี และภาพยนตร์เรื่อง The Bicycle Thief (1948) ของวิตโตริโอ เดอ ซิกา (Vittorio de Sica) ซึ่งเป็นเรื่องของสองพ่อลูกที่ออกตามหาจักรยานที่ถูกขโมยไป แต่พ่อต้องกลับเป็นขโมยเสียเองและถูกสังคมประณาม ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้นักแสดงซึ่งเป็นคนงานตกรงานจริง ๆ และถ่ายทำในสภาพแวดล้อมจริง โดยปล่อยให้สถานการณ์การถ่ายทำในบางครั้งเป็นไปด้วยความบังเอิญ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์สัจนิยมใหม่อิตาลีที่มีชื่อเสียงและแผ่อิทธิพลออกไปทั่วโลก (จำเริญฤกษ์ ณะวังน้อย, 2553)

กฤษดา เกิดดี (2553) และกัจจกร หลุยยะพงศ์ (2556) ได้อ้างอิงแนวคิดของ Giannetti (1987) โดยสรุปแนวคิดพื้นฐานของภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ไว้ดังนี้

1. หลีกเลี่ยงการกำหนดโครงเรื่องที่เป็นระบบระเบียบแน่นอน เป็นการวางโครงเรื่องอย่างหลวม ๆ โดยให้การพัฒนาเรื่องราวจากสถานการณ์ที่ตัวละครจะต้องเผชิญ
2. มักเล่าเรื่องราวชีวิตจริงของคนธรรมดา อันสะท้อนสภาพปัญหาสังคมและการเมือง
3. ใช้รูปแบบด้านภาพแบบภาพยนตร์สารคดี
4. ถ่ายทำในสถานที่จริง มักเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่ ไม่ถ่ายทำในโรงถ่าย
5. ใช้ผู้แสดงที่มักไม่ใช่นักแสดงอาชีพ บางครั้งอาจนำนักแสดงสมัครเล่นมารับบทนำ
6. หลีกเลี่ยงการสร้างบทสนทนาแบบงานวรรณกรรม มักใช้บทสนทนาแบบในชีวิตประจำวัน
7. หลีกเลี่ยงการปรุงแต่งทางด้านกล้อง การจัดแสงและการลำดับภาพ มักนำเสนอในรูปแบบเรียบง่าย

แนวการสร้างภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ของอิตาลีได้ส่งอิทธิพลถึงผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศส (The French new wave) ได้แก่ François Truffaut, Jean-Luc Godard และนักทฤษฎีคนสำคัญ André Bazin ซึ่งสานต่อความคิดทฤษฎีสัจนิยมใหม่โดย บาแซง จะให้ความสำคัญต่อการจัดองค์ประกอบ มีส-ซออง-แซน มากกว่าการตัดต่อเพราะเห็นว่าการตัดต่อเป็นการควบคุม

ความคิดคนดู ซึ่งภาพในภาพยนตร์ควรทำหน้าที่เพียงให้ผู้ชมเฝ้าสังเกตการณ์รายละเอียดและ
 ติความในเฟรมภาพยนตร์มากกว่าการใช้รูปแบบภาพหรือการตัดต่อชี้นำหรือกระตุ้นความรู้สึก
 ซึ่งดูเหมือนว่า บาแซง จะให้ความสำคัญในรูปแบบและเทคนิคการสื่อความหมายตามแบบทฤษฎี
 รูปแบบนิยมเช่นกัน แต่ในจุดที่แตกต่างของ มีส-ซอง-แซน ตามทฤษฎีสัจนิยมของ บาแซง จะเป็น
 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเน้นความสมจริง มิใช่การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อความสวยงาม หรือ
 เพื่อกระตุ้นความอารมณ์รู้สึกตามแบบทฤษฎีรูปแบบนิยม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์ทั่วโลกจวบจนปัจจุบัน เช่น
 ภาพยนตร์อินเดียของผู้กำกับ สัตยาจิต เรย์ ภาพยนตร์เรื่อง Salaam Bombay (1988) ของผู้กำกับ
 ไมร่า เนร์ ซึ่งสะท้อนภาพชีวิตจริงของเด็กข้างถนนในอินเดีย ภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับ ม.จ.ชาติรี
 เฉลิมยุค เช่น ภาพยนตร์เรื่อง เทพธิดาโรงแรม (พ.ศ. 2516) ทองพูน โศภโท ราษฎรเต็มขั้น
 (พ.ศ. 2517) คนเลี้ยงช้าง (พ.ศ. 2533) และ เสียหาย (พ.ศ. 2537) กฤษดา เกิดดี (2553, หน้า 203)
 กล่าวว่า “ภาพรวมภาพยนตร์ของ ม.จ.ชาติรี เฉลิมยุค คล้ายเป็นอนุกรมชีวิตของคนหลากหลาย
 อาชีพที่อยู่ในระดับล่างในสังคมไทย เช่น ชีวิตคนขับแท็กซี่ ชีวิตโสเภณี ชีวิตครูและชีวิตของ
 เด็กนักเรียน เป็นต้น ซึ่งทั้งเนื้อหาและการนำเสนอรูปแบบที่เรียบง่าย มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์
 แนวสัจนิยมใหม่อย่างชัดเจน” นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์สมัยใหม่ที่ใช้รูปแบบภาพยนตร์สัจนิยม
 ใหม่เพียงบางส่วน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Blair Witch Project (1999) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอแบบ
 สารคดีเล่าเรื่องราวของนักศึกษาที่เดินทางเข้าป่าเพื่อสืบหาด้านแม่ผด หลังจากนั้นพวกเขาหายตัว
 ไปจนกระทั่งมีคนค้นพบฟิล์มภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การถ่ายทำแบบ
 ภาพยนตร์สารคดี โดยการแสดงถูกปล่อยให้เป็นอย่างอิสระ เพื่อนำเสนอออกมาในรูปแบบ
 ภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ แต่เนื้อหาของภาพยนตร์กลับแสดงออกตามประเพณีภาพยนตร์
 แนวสยองขวัญทั่วไปและใช้กลวิธีการตัดต่อเพื่อกระตุ้นอารมณ์ ภาพยนตร์ดังกล่าวจึงเป็น
 ภาพยนตร์สัจนิยมใหม่แบบปลอม ๆ ในทางกลับกันภาพยนตร์สารคดีอย่าง Fahrenheit 9/11
 ของผู้กำกับ ไมเคิล มัวร์ ที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์ 11 กันยายน และ โจมตีความบกพร่องของ
 ประธานาธิบดีบุช ผู้กำกับดำเนินเรื่องด้วยการเสาะหาข้อเท็จจริงต่าง โดยแสดงความคิดเห็น
 ทางการเมืองอย่างไม่เป็นกลาง ภาพยนตร์สะท้อนความจริงด้วยกลวิธีการถ่ายภาพและการตัดต่อที่
 ไร้อารมณ์ ภาพยนตร์ดังกล่าวแม้จะนำเสนอเนื้อหาลักษณะภาพยนตร์สัจนิยมใหม่แต่กลับใช้กลวิธี
 แบบรูปแบบนิยมชี้นำและใส่อารมณ์ อันเป็นภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ในด้านเนื้อหาเท่านั้น

Doughty and Etherington (2011) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของรูปแบบ
 ภาพยนตร์สัจนิยมเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทแทนฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เกิดภาพยนตร์
 รูปแบบสัจนิยมที่เรียกว่า Digital Realism เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถสร้างภาพที่เหมือนจริงได้

โดยตัวแสดงไม่ต้องถ่ายทำบนสถานที่จริง ซึ่งผลของภาพมีความแนบเนียนสมจริงจนผู้ดูแยกไม่ออก ประกอบกับการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีภาพยนตร์ 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Avatar (2009) ซึ่งสามารถถ่ายทอดความสมจริงของมิติภาพได้ดียิ่งกว่ารูปแบบภาพยนตร์สัจนิยมแบบเดิม เทคโนโลยีดิจิทัลจึงลบล้างกรอบแนวคิดของภาพยนตร์สัจนิยม ซึ่งต้องอยู่ในวิธีการถ่ายทำแบบภาพยนตร์สารคดี ด้วยการถ่ายทำในสถานที่จริง และหลีกเลี่ยงการปรุงแต่งด้านภาพ เพราะการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์สามารถสร้างความสมจริงได้ไม่แพ้การถ่ายทำจริง

นอกจากนี้ นักสร้างภาพยนตร์เองยังสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่เล่นกับความสมจริงของเวลา ซึ่งเรียกว่า Temporal Realism คือวิธีการเล่าเรื่องด้วยระยะเวลาที่เท่ากับเวลาในการชมภาพยนตร์ (Real-time narratives) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Phone Booth (2002) เล่าเรื่องตัวเอกที่ติดอยู่ในตู้โทรศัพท์สาธารณะ เพราะถูกข่มขู่โดยมือปืนที่เล็งเขามาจากระยะไกล ภาพยนตร์ไม่อยู่ในแนวทางการถ่ายทำรูปแบบสัจนิยมมากนัก เพราะไม่ได้ใช้รูปแบบภาพแบบสารคดีและใช้วิธีการเล่าเรื่องตัดสลับไปมาหลายสถานที่ แต่ภาพยนตร์รักษาเวลาดำเนินเรื่องด้วยเวลา 81 นาที ซึ่งเป็นเวลาที่เท่ากันกับเวลาในเหตุการณ์จริง ประเภทที่สองคือ เวลาในภาพยนตร์เท่ากับเวลาการถ่ายทำ (Real-time filmmaking) คือการถ่ายภาพยนตร์ด้วยวิธีการ Long Take เพียงช็อตเดียวยาวตลอดทั้งเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Russian Ark (2002) ซึ่งเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ประเทศรัสเซีย ผ่านนักแสดงที่เดินเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ภาพยนตร์เล่าเรื่องเพียงช็อตเดียวด้วยความยาว 96 นาที ซึ่งเท่ากับเวลาการถ่ายทำและการชมภาพยนตร์จริง

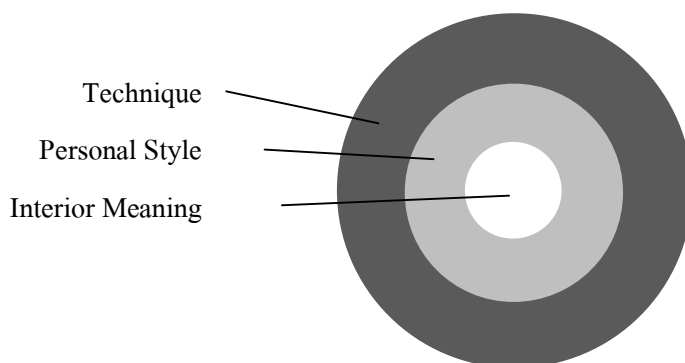
แต่ถึงอย่างไรก็ยังคงมีนักสร้างภาพยนตร์ที่ต้องการรักษาความเป็นรูปแบบสัจนิยมแบบดั้งเดิมไว้ ในช่วงปี ค.ศ. 1995 เกิดการรวมตัวของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวเดนมาร์ก นำโดย Lars von Trier ได้ตั้งกลุ่มชื่อว่า Dogme 95 ซึ่งจะสร้างภาพยนตร์แบบสัจนิยมที่มีความบริสุทธิ์อย่างแท้จริง โดยตั้งกฎข้อบังคับในการทำงานเพื่อให้ภาพยนตร์สะท้อนความจริงให้ได้มากที่สุด ซึ่งเรียกกฎนี้ว่า Vow of Chastity ดังนี้ (1) ภาพยนตร์ต้องถ่ายทำบนสถานที่จริงเท่านั้น (2) การออกแบบเสียงต้องไม่เกินเลยจากภาพมากเกินไป (3) ต้องถ่ายด้วยวิธีการ Handheld โดยไม่ใช่ขาตั้งกล้อง (4) ภาพยนตร์ต้องบันทึกสิ่งจริงขณะถ่ายทำโดยไม่มีการปรับแต่งแสงและสี (5) ห้ามใช้ฟิลเตอร์ในการถ่ายทำ (6) นักแสดงต้องแสดงจริง เช่น เลือดออกจริง ภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงไม่มีฉากตายเพราะการตายไม่ใช่การแสดงจริง (7) เป็นเรื่องราวที่เกิดในปัจจุบันเท่านั้น (8) เป็นภาพยนตร์ที่ไม่มี Genre (9) ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มิลลิเมตร เท่านั้น (10) ภาพยนตร์จะไม่ได้ชื่อจริงของผู้กำกับ เพราะชื่อผู้กำกับ ภาพยนตร์มีผลในด้านการค้า ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์ไม่มีความบริสุทธิ์อย่างแท้จริง กฎของภาพยนตร์กลุ่ม Dogme 95 คูเป็นเรื่องตลกสำหรับบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ แต่ก็ยังคงมีภาพยนตร์ที่สร้างในแนวทาง Dogme 95 จนทำให้แนวทางดังกล่าวกลายเป็น Genre ขึ้นมาด้วยตัวของมันเอง

ดังจะเห็นได้ว่าแนวทางภาพยนตร์สังคมนิยมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ยุคกำเนิดภาพยนตร์ จวบจนปัจจุบัน ซึ่งการมาของเทคโนโลยีดิจิทัลได้ทำลายกรอบความคิดเดิมของภาพยนตร์สังคมนิยมออกไป ปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์สังคมนิยมจึงตกอยู่ที่แนวความคิดที่สะท้อนเรื่องราวทางสังคมชนชั้นกลาง ความยากจนและการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพส่วนรูปแบบสังคมนิยมจัดได้ว่าเป็นรูปแบบในการนำเสนอในภาพยนตร์ที่มีความเรียบง่าย แสดงถึงความสมจริงของการแสดงและฉากถึงแม้ว่าบางสิ่งจะถูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ก็ตาม

ทฤษฎีภาพยนตร์แนวออสเตรอร์

จุดเริ่มต้นของทฤษฎีการวิจารณ์ภาพยนตร์แนวออสเตรอร์เกิดขึ้นจากการขยายแนวทางการวิจารณ์จากภาพยนตร์เรื่องเดียว สู่การวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ หรือที่เรียกว่า การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวบริบท ซึ่งทฤษฎีออสเตรอร์กำเนิดขึ้นจากการวิจารณ์ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง อันเป็นผลงานของผู้กำกับคนเดียวกัน แนวคิดดังกล่าวเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1948 โดยนักเขียนฝรั่งเศส Alexandre Astruc ได้ประเมินบทบาทความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะของผู้เป็นเจ้าของภาพยนตร์เฉกเช่นศิลปินแนวคิดดังกล่าวขัดแย้งในสายตาของคนทั่วไปที่มองเห็นว่าภาพยนตร์เกิดขึ้นจากการทำงานของบุคคลหลายฝ่าย ตั้งแต่ผู้อำนวยการสร้าง ผู้เขียนบท ภาพยนตร์ ตากล้อง ผู้กำกับศิลป์ ตลอดไปจนถึงนักแสดง ประกอบกับภาพยนตร์ในสมัยนั้นถูกมองเป็นงานวัฒนธรรมมวลชน (Culture mass) ซึ่งไม่มีฐานะเทียบเท่างานศิลปะ Doughty and Etherington (2011) ได้กล่าวว่าแนวคิดดังกล่าวกลับได้รับการยอมรับในกลุ่มผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ในฝรั่งเศส ดังจะเห็นได้จากบทความเรื่อง “Une Certain Tendance du Cinéma Français” (1954) ของ François Truffaut ที่กล่าวถึงแนวโน้มภาพยนตร์ฝรั่งเศสว่าแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ Cinéma du Papa คือภาพยนตร์แบบเก่าที่ล้าสมัย กับกลุ่ม Tradition de la qualite คือภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่มีความสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการโจมตีอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เข้ามามีบทบาทในประเทศฝรั่งเศส และเป็นเหตุผลให้ François Truffaut ตั้งกลุ่ม Cahiers du cinema ผลักดันให้ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างภาพยนตร์ที่แสดงถึงตัวตนที่ชัดเจน François Truffaut ได้เขียนบทความเรื่อง “la politique des auteurs” หรือ (Auteur Policy) ซึ่งเป็นแนวในการศึกษาภาพยนตร์ด้วยหลักสำคัญ 2 ข้อ คือ (1) การวิเคราะห์ที่ Mise-en-scène ถือเป็นหัวใจหลักในการวิจารณ์ภาพยนตร์ (2) ผู้กำกับภาพยนตร์ที่สามารถสะท้อนบุคลิกตนเองลงในผลงาน จึงจะถือได้ว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แบบ Auteur แต่ทั้งนี้ François Truffaut ไม่ได้ตั้งใจให้ Auteur เป็นทฤษฎีทางภาพยนตร์

ในปี ค.ศ. 1962 นักวิจารณ์ชื่อ Andrew Sarris ได้ตีความแนวคิดนี้แตกต่างไปจากเดิมเป็นทฤษฎีเรียกว่า ทฤษฎีออเธอร์ โดยวางหลักสำคัญของการศึกษาไว้ 3 ข้อ คือ (1) ด้านเทคนิคทางภาพยนตร์ของผู้กำกับที่สามารถผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ จนเป็นแบบฉบับของตนเอง (2) เมื่อผู้กำกับสร้างสรรค์งานมากขึ้นจะทำให้ค้นพบรูปแบบเฉพาะตัวอันแสดงออกถึงบุคลิกภาพของผู้กำกับ (3) ภาพยนตร์ที่สามารถแสดงทัศนคติและแนวความคิดภายในตัวของผู้กำกับซึ่งแสดงเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 2-3 ภาพแนวคิดของทฤษฎีออเธอร์

จากภาพดังกล่าวขยายความเข้าใจในทฤษฎีออเธอร์ว่าผู้กำกับส่วนใหญ่จะสามารถเข้าถึงความชำนาญในด้านเทคนิคทางภาพยนตร์นั้นคือวงกลมในขอบนอกก่อน แต่เมื่อผู้กำกับสร้างภาพยนตร์จำนวนมากขึ้นและสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพของตนเองได้อย่างชัดเจนก็จะค่อย ๆ เข้าสู่วงในนั่นคือ Personal Style จนกระทั่งมีความสามารถในการแสดงความคิดภายในของตนได้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการเป็นผู้กำกับแบบ Auteur ซึ่งนักทฤษฎีภาพยนตร์ André Bazin ให้ความเห็นว่าผู้กำกับหลายคนซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคอย่างสูง สามารถสร้างภาพยนตร์จากบทภาพยนตร์ของผู้อื่นที่ไม่ดีให้เป็นภาพยนตร์ที่ดีได้ ก็จัดได้ว่าผู้กำกับคนนั้นมีความเชี่ยวชาญด้าน Mise-en-scène มาก ซึ่งเรียกผู้กำกับกลุ่มนี้ว่า Mateur-en-scène ทั้งนี้ Doughty and Etherington (2011) ได้วางหลักการในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทฤษฎีออเธอร์ไว้ 4 ข้อ คือ (1) การศึกษาประวัติชีวิตของผู้กำกับภาพยนตร์ เช่น เหตุการณ์สำคัญในชีวิตที่สะท้อนในภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ส่วนตัวที่เป็นโครงงานส่วนตัวของผู้กำกับ (2) หัวใจสำคัญในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แนวคิดที่สะท้อนมุมมองของผู้กำกับถึงเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง ประวัติศาสตร์ และสัญลักษณ์ที่แสดงในภาพยนตร์ (3) สุนทรียภาพของผู้กำกับ เช่น ความชื่นชอบในภาพยนตร์หรืองานศิลปะประเภทใด ซึ่งสิ่งนี้ส่งผลถึงรูปแบบในภาพยนตร์ที่เห็นได้จากการถ่ายภาพ การเลือกฉาก บรรยากาศ การใช้สี และ

การใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (4) กระบวนการถ่ายทำ ตั้งแต่ การวางงบประมาณการถ่ายทำ การเลือกทีมงานในการสร้างภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดง รูปแบบการทำงานและสิ่งที่ทดลองสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในภาพยนตร์ที่นอกเหนือจากข้อตกลงกับบริษัทภาพยนตร์ ซึ่งการศึกษาประวัติชีวิตมีส่วนเชื่อมโยงกับการการวางแนวคิดในภาพยนตร์และเชื่อมโยงกับสุนทรียภาพของผู้กำกับด้วย การศึกษาประวัติชีวิตของผู้กำกับจึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวออเซอร์
 บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2552) ได้กล่าวว่าการวิจารณ์ภาพยนตร์ตามทฤษฎีออเซอร์จะต้องสามารถอธิบายแนวความคิดและวิธีการนำเสนอของผู้กำกับได้อย่างมีเอกภาพ สามารถแสดงความต่อเนื่องและวิวัฒนาการของผู้กำกับซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามบริบทของสังคมที่ส่งผลกระทบต่อถึงความคิดของผู้กำกับด้วย แต่จุดอ่อนของการวิจารณ์ภาพยนตร์ลักษณะนี้อาจตั้งเป้าการวิจารณ์จากตัวผู้กำกับที่มีผลงานเป็นจำนวนมาก และมองข้ามผู้กำกับที่มีผลงานเป็นจำนวนน้อย เพราะเป็นการยากที่จะหาลักษณะร่วมในภาพยนตร์ที่มีจำนวนน้อย แต่ กฤษฎา เกิดดี (2553, หน้า 226) ให้ความเห็นต่างว่าการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวออเซอร์อาจไม่จำเป็นต้องศึกษาผู้กำกับภาพยนตร์ที่ทำงานมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน หรือมีผลงานเผยแพร่เป็นจำนวนมากเสมอไป หากผู้กำกับภาพยนตร์มีลักษณะเฉพาะตัวที่แสดงในผลงาน ได้อย่างโดดเด่น ย่อมสามารถใช้ในการวิเคราะห์แนวออเซอร์ได้

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

กำจร สุนพงษ์ศรี (2556) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นทฤษฎีสำคัญทางศิลปะอย่างมาก เป็นกระบวนการศึกษาวิเคราะห์สภาพจิตใจของมนุษย์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ที่เรียกว่าจิตวิทยา (Psychology) คือวิชาที่ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับจิตใจหรือสมอง และกระบวนการคิดอันส่งผลถึงพฤติกรรมของมนุษย์ ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ โดยผู้บุกเบิกทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่สำคัญคือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ในราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยมีจุดมุ่งหมายแรกในการศึกษาจิตใจกับพัฒนาการสมองเพื่อใช้บำบัดรักษาผู้ป่วยโรคประสาทและโรคจิต ซึ่งการค้นคว้าทดลองดังกล่าวได้รับการยอมรับอย่างสูง และถูกเผยแพร่นำไปใช้กับศาสตร์แขนงความรู้ต่าง ๆ รวมทั้งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงานของศิลปินซึ่งเห็นได้ชัดในงานศิลปกรรมลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1920 ซึ่งมีผลงานที่แสดงออกในรูปแบบทั้งกวีนิพนธ์ ดนตรีและภาพยนตร์ และถูกยอมรับเป็นส่วนสำคัญในปรัชญาศิลปะด้วย

แนวคิดสำคัญของทฤษฎีจิตวิเคราะห์คือการอธิบายความสัมพันธ์ของจิตที่ประกอบไปด้วย 3 ระดับ ได้แก่ (1) จิตสำนึก (Conscious) เป็นจิตที่มีสติตลอดเวลา แสดงออกไปอย่างรู้ตัวตามเหตุผลและเป็นที่ยอมรับในสังคม (2) จิตใต้สำนึก (Subconscious or pre-conscious) เป็นจิตที่ยัง

อยู่ในระดับที่รู้ตัวเช่นกัน เพียงแต่ถูกควบคุมไม่ให้แสดงพฤติกรรมออกมา แต่ก็สามารถแสดงออกได้ เพียงแต่บางพฤติกรรมสังคมอาจไม่ยอมรับ (3) จิตไร้สำนึก (Unconscious) เป็นจิตระดับที่สะสมสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ไว้มากมาย แต่ถูกกระบวนการทางจิตเก็บกดไว้ในจิตส่วนลึก ซึ่งถ้ามองเห็น ๆ อาจเหมือนกับสิ่งที่ถูกลืมไปแล้ว แต่แท้จริงยังคงอยู่ในรูปของตะกอนจิตใจ ซึ่งสามารถเปิดเผยขึ้นมาเมื่อขาดการควบคุม โดยอาจแสดงในรูปของความฝัน การละเมอ หรือเปลือยออกมาโดยไม่ตั้งใจ ซึ่ง فروยด์ ได้เปรียบเทียบภาวะจิต 3 ระดับนี้เสมือนภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่กลางมหาสมุทร จิตสำนึกนั้นเปรียบเสมือนส่วนบนของภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่พ้นน้ำซึ่งทุกคนสามารถมองเห็นได้ ส่วนจิตกึ่งสำนึกมีบางส่วนพ้นน้ำบางส่วนจมอยู่ใต้น้ำ และจิตใต้สำนึกเปรียบเสมือนส่วนที่จมอยู่ใต้น้ำซึ่งมีสัดส่วนมากที่สุดและไม่สามารถมองเห็นได้ โดย فروยด์ ได้ให้ความสำคัญต่อการศึกษจิตใต้สำนึกมากเพราะพลังจิตใต้สำนึกที่ไม่มีโอกาสแสดงออกมามากแปรรูปเป็นพฤติกรรมที่ผิดปกติ และการเข้าใจถึงจิตใต้สำนึกจะสามารถใช้ในการบำบัดรักษาโรคทางจิตได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551)

ในแง่ของการศึกษางานสื่อสารมวลชน ความฝันนั้นมีส่วนคล้ายคลึงกับผลงานสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะภาพยนตร์ เพราะความฝันเป็นการแสดงภาพแรงปรารถนาที่ซุกซ่อนอยู่เมื่อบุคคลชมภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวคล้ายความฝันอันเป็นแรงปรารถนาของตน ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่ให้มนุษย์สมปรารถนาได้อย่างสมจริงด้วยภาพและเสียง ภาพยนตร์ที่สามารถตอบสนองแรงปรารถนาของผู้คนได้อย่างกว้างขวางนั้นแสดงว่าภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพความ “ใฝ่ฝัน” ของสังคมไม่ใช่แรงปรารถนาของปัจเจกชนผู้เดียวเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงสะท้อนความคิดของสังคมที่มีบทบาทสำคัญต่อนักจิตวิเคราะห์ได้เช่นกัน (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552)

กำจร หลุยยะพงศ์ (2556) กล่าวว่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1970 โดยมองว่าการวิเคราะห์ความฝันของนักจิตวิทยาก็ไม่ต่างจากการวิเคราะห์ภาพในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์ก็แฝงด้วยความคิดและความปรารถนาบางอย่างที่ไม่อาจทำได้ในโลกความเป็นจริง การศึกษาภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์จึงชี้ให้เห็นถึงอุดมการณ์และอัตลักษณ์ของสังคมที่ปรากฏในตัวผู้ชม หัวใจสำคัญของแนวคิดนี้จึงอยู่ที่ศึกษาการดูของผู้ชม แม้ว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ฉายให้ผู้ชมแบบเป็นกลุ่มแต่สภาพของโรงฉายภาพยนตร์ปกคลุมด้วยความมืดมิด ผู้ชมจึงรู้สึกเหมือนการดูเพียงคนเดียวคล้ายกับภาพการหลับฝัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีอำนาจในการจ้องมองตลอดจนการสร้างตัวตนตามสิ่งที่เห็นบนจอได้ง่าย นักจิตวิทยาจาก ลากอง (Jacques Lacan) ได้พิจารณาถึงการเลียนแบบสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ว่าเปรียบเสมือนการสร้างตัวตนของผู้ชมจากการดูกระจกเงาและหลงใหลเรือนร่างที่ได้จ้องมอง เมื่อประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับ

นายทุน แนวคิดดังกล่าวถูกขยายขอบเขตและสานต่อจนถึงปัจจุบันที่เชื่อว่า ระบบเศรษฐกิจมีผลทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในสังคม เช่น ทำให้เกิดสงคราม ความยากจน หรือแม้กระทั่งปัญหาประชากรล้นโลก แนวคิดมาร์กซิสต์ถูกผนวกเข้ากับแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยอิงบริบท (Contextual criticism) เพราะภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากระบบธุรกิจ เป็นผลผลิตจากอุดมการณ์ทุนนิยมที่มุ่งแสวงหาผลกำไร หาใช่ภาพยนตร์ที่ทำทลายความคิด หรือเป็นสื่อเปลี่ยนแปลงความเชื่อทางสังคม หน้าที่ของการวิจารณ์ภาพยนตร์แนวลัทธิมาร์กซิสต์มีดังนี้คือ (1) เปิดโปงสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่อง หรือการใช้ศิลปะเทคนิคต่าง ๆ ในภาพยนตร์ที่สนับสนุนสังคมนิยม หรือชนชั้นปกครอง (2) แสดงความชื่นชมภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความคิดการแสวงหาหนทางใหม่ให้กับสังคมในอุดมคติของลัทธิมาร์กซิสต์ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552)

Hayward (2001) ได้กล่าวถึงแนวคิดมาร์กซิสต์ซึ่งเกี่ยวข้องกับทฤษฎี Cinematic Apparatus ที่กล่าวว่าเครื่องมือและเทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์ตลอดจนกรรมวิธีในการฉายภาพยนตร์ล้วนเกิดจากอุดมการณ์ความคิดของผู้สร้าง แม้ว่าภาพยนตร์จะพยายามถ่ายทอดความเป็นจริงจากการถ่ายภาพหรือการใช้เสียงที่มีความสมจริงก็ตาม แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ก็เลือกที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือปกปิดความจริงบางส่วนเพื่อให้ภาพยนตร์เป็นไปตามความประสงค์ของผู้สร้าง ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือทางความคิดของผู้สร้างที่จะถ่ายทอดความคิดตลอดจนอุดมคติต่อผู้ชม ในช่วงปี ค.ศ. 1975 Jean-Louis Baudry ได้โต้แย้งกับแนวคิดนี้โดยเห็นว่าไม่เพียงแต่ผู้สร้างภาพยนตร์เท่านั้น แต่ผู้ชมต่างต้องมีส่วนร่วมในการปะติดปะต่อเรื่องราวโดยใช้ความคิดและอุดมการณ์ส่วนตัวผสมผสานไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วย ผู้ชมจึงมีส่วนในการตัดสินใจรู้สึกพึงพอใจหรือต่อต้านภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่ แนวคิดดังกล่าวถูกผสมผสานกับแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ เนื่องจากว่าผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นคนชนชั้นล่างและชนชั้นกลาง เนื้อหาของภาพยนตร์ที่แสดงถึงการต่อต้านหรือโค่นล้มชนชั้นสูงจึงเป็นที่พึงพอใจสำหรับผู้ชมในวงกว้าง ในอีกทางหนึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีอุดมการณ์ลัทธิมาร์กซิสต์ก็จะใช้ภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเครื่องมือในการเปิดโปงความชั่วร้ายของชนชั้นปกครองหรือเป็นเครื่องมือต่อสู้ทางการเมืองนั่นเอง

แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์

ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 นับเป็นช่วงรอยต่อระหว่างความคิดของสังคมที่แบ่งออกได้ 2 สมัย คือความคิดแบบสมัยใหม่หรือยุค โมเดิร์น (Modern) อันเป็นความคิดอย่างมีหลักเหตุผลตามหลักวิทยาศาสตร์ซึ่งสืบต่อมาจากความคิดในยุคศตวรรษที่ 19 ความคิดเหล่านี้เริ่มแปรเปลี่ยน

ไปสู่ยุคหลังสมัยใหม่หรือโพสต์โมเดิร์น คือความคิดที่ย้อนแย้ง หลากหลายและพร้อมจะรื้อถอนความคิดแบบยุคสมัยโมเดิร์น ซึ่งมีปัจจัยหลายด้านที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

ตารางที่ 2-2 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากยุคสมัยใหม่สู่ยุคหลังสมัยใหม่

ปัจจัย	ยุคสมัยใหม่	ยุคหลังสมัยใหม่
ด้านเศรษฐกิจ	<ul style="list-style-type: none"> - ยุกระบบอุตสาหกรรม - เศรษฐกิจแบบทุนนิยม 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดกระแสต่อต้านระบบทุนนิยม - ความเจริญของเทคโนโลยีสื่อสารนำพาสู่ยุคโลกาภิวัตน์เกิดการค้าอย่างไร้พรมแดน
ด้านการเมือง	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดขบวนการประชาธิปไตยระบบทุนนิยม 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดการเมืองภาคประชาชนเพื่อถ่วงอำนาจนักการเมือง - เกิดการก่อการร้ายข้ามชาติจากปัญหาการเมือง เชื้อชาติและศาสนา
ด้านวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - สังคมและวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ เกือบทั่วโลกถูกรอบงำด้วยวัฒนธรรมตะวันตก โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดการต่อต้านวัฒนธรรมชาติใหญ่ที่ครอบงำชนชาติที่ด้อยกว่า - เป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศที่กว้างไกล ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมอย่างมหาศาล - การศึกษาที่เปิดกว้างทั้งแนวความคิด และความหลากหลายทางวิชาการ
ด้านศิลปะและการออกแบบ	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ใหม่และอัตลักษณ์ศิลปิน เกิดลัทธิศิลปะขึ้นหลายแนวคิด - ด้านการออกแบบเกิดแนวคิดให้ความสำคัญของประโยชน์ใช้สอยสูงสุดในการออกแบบที่เรียกว่า “Form Follow Function” 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้คุณค่าในการสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่าง - ไม่ให้คุณค่ากับต้นแบบ มักนิยมหยิบยืมของเก่ามาล้อเลียนหรือรื้อสร้างใหม่ - นิยมความยุ่งเหยิงขัดแย้ง ผสมปนเปาขาดความเป็นเอกลักษณ์

ธีรยุทธ บุญมี (2546) ได้กล่าวถึงศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ว่าในเชิงรูปและเนื้อหา ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่มีส่วนที่เชื่อมช้อนกับศิลปะในยุค โมเดิร์นอยู่มาก เช่น ศิลปะในลัทธิเหนือจริง ศิลปะกลุ่มอวองการ์ด และศิลปะกลุ่มดาดา ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ เพ็ญศิริ เสวตวิหารี (2541) ซึ่งทำการศึกษาแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ดังนี้

1. การปฏิเสธศูนย์กลาง ซึ่งก็คือปฏิเสธอำนาจครอบงำ มักแสดงเรื่องราวลักษณะชายขอบและเป็นชอกมูม (Margin) เพื่อปลดปล่อยการครอบงำ ซึ่งแสดงให้เห็นในงานสถาปัตยกรรมและงานวรรณกรรมที่เล่าเรื่องราวของคนกลุ่มเล็ก ๆ หรือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของชีวิตคนชายขอบ หรือชีวิตคนธรรมดาสามัญมากกว่าการเล่าเรื่องราวของผู้มีอำนาจ เช่น ชีวิตของกษัตริย์หรือประธานาธิบดี
2. การปฏิเสธความเป็นเอกภาพ หรือองค์รวม เห็นได้ชัดในงานจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมที่ไม่แสดงรูปลักษณะที่เป็นเอกภาพที่กลมกลืนและมีองค์ประกอบที่จับโดยสมบูรณ์ หรืองานวรรณกรรม และภาพยนตร์ดำเนินเรื่องอย่างไม่สรุป โดยปล่อยให้ตอนจบเป็นปลายเปิด หรืออาจมีหลายเรื่องราวที่ทับซ้อนกันอย่างไม่สรุปเป็นองค์รวม
3. การมีสัมพันธบท (Intertextuality) ซึ่งหมายถึงการนำสิ่งที่มียุคเดิมนำมาอ้างหรือนำมาประกอบ เพื่อเป็นการยกย่อง ล้อเลียนหรือเสียดสีเรื่องราวในอดีตเพื่อมาต่อยอดเรื่องราวในปัจจุบัน ในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่พบเห็นได้ในกลวิธีการเล่าเรื่องที่พาดพิงภาพยนตร์ยุคเก่า เช่น ในภาพยนตร์เรื่องแอนิเมชันเรื่อง Shrek1 (2001) มีการฉากการต่อสู้ของเจ้าหญิงกับผู้ร้าย ผู้กำกับเลือกใช้ภาพ Slowmotion กระโดดขึ้นและกลิ้งหมุนรอบทิศทางตัวแสดง ซึ่งเป็นฉากเด่นในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ซึ่งการใช้ภาพดังกล่าวเป็นการพาดพิงเชิงล้อเลียน และสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชม
4. การปฏิเสธเอกภาพอาจเป็นในลักษณะการ “ย่ำใหญ่” (Election) มีความหลากหลายผสมปนเป ระหว่าง กาละ เทศะ วัฒนธรรม ยุคสมัย ปัจจุบัน อดีตหรืออนาคต ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง Babel (2006) ที่บอกเล่าเรื่องราว 4 เรื่อง ต่างเวลา สถานที่และวัฒนธรรม โดยทั้งสี่เรื่องใช้การตัดต่อสลับไปมา บอกเล่าเรื่องราวชีวิตต่างเวลาและสถานที่ โดยตัวละครไม่ได้มีการเชื่อมโยงกัน
5. ลักษณะการย่ำใหญ่เป็นไปในลักษณะ “ลูกผสม” (Hybrid) ไม่แสดงความชัดเจนกำกวมมากกว่าแจ่มแจ้ง ไม่เป็นเอกภาพ ไม่สมมาเสมอ ซึ่งในทางภาพยนตร์หมายถึงการปะติดปะต่อ (Pastiche) คือการผสมปนเปอย่างไม่เข้ากัน โดยยังมองเห็นสิ่งที่ผสมอยู่อย่างชัดเจน ซึ่งการปะติดปะต่อในทางภาพยนตร์เห็นได้ชัดในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Fahrenheit 9/11 ของผู้กำกับ ไมเคิล มัวร์ ซึ่งเล่าเรื่องสารคดีด้วยวิธีการตัดต่อผสมกันระหว่าง ภาพการสัมภาษณ์

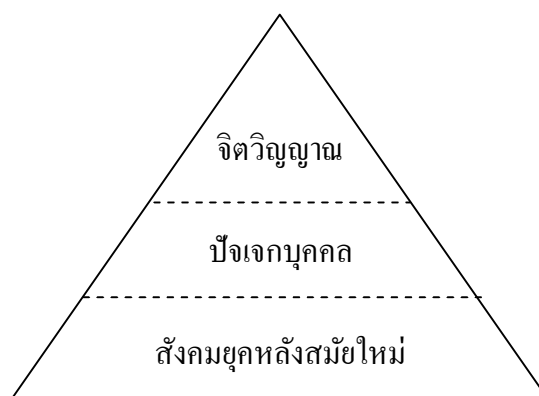
ภาพข่าว ภาพนิ่ง ภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งทั้งหมดไม่สามารถสรุปได้ว่าผู้กำกับใช้วิธีการใดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

6. คัดค้าน โครงสร้าง ระเบียบและลำดับ ซึ่งในทางภาพยนตร์สอดคล้องกับแนวคิดความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity) คือการตัดต่อลำดับภาพอย่างไม่สนใจความต่อเนื่องของเรื่องราว ซึ่งแนวคิดการตัดต่อภาพยนตร์ในอดีต คือการร้อยเรื่องราวและอารมณ์ให้ต่อเนื่องในทิศทางเดียวกัน แต่ภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่มีเจตนาให้ผู้ชมละทิ้งความสนใจของเรื่องราว เพื่อให้เกิดความฉงนสงสัยและตื่นตาตื่นใจอย่างไม่คาดคิด เห็นได้ชัดเช่นภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction (1994) ของผู้กำกับ เควนติน ทาร์นติโน ซึ่งลำดับภาพแบ่งออกเป็นหลาย ๆ เหตุการณ์ โดยแต่ละเหตุการณ์สลับเวลาไปมาอย่างไม่สนใจการเล่าเรื่อง หัวข้อชื่อเรื่องปรากฏขึ้นตอนกลางขณะดำเนินเรื่อง แต่ผู้ชมกลับงุนงงตื่นตาตื่นใจและเรียกร้อยเรื่องราวทั้งหมดได้เองเมื่อภาพยนตร์จบลง

7. ปฏิเสธประวัติศาสตร์แต่โหยหาอดีต (Nostalgia) เนื่องจากแนวคิดที่ไม่ยึดมั่นในอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ แต่กลุ่มศิลปินยุคหลังสมัยใหม่กลับโหยหาเรื่องราวในอดีต ประวัติศาสตร์หรืออดีตจึงถูกนำมาแปรเปลี่ยนหรือนำมาล้อเล่น เห็นได้ชัดอย่างภาพยนตร์เรื่อง ฟาโทะลายใจ (2543) ของผู้กำกับวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ซึ่งนำลักษณะภาพยนตร์ไทยยุคฟิล์ม 16 มิลลิเมตร กลับมาใช้ใหม่ ทั้งการเล่าเรื่อง สีที่ฉูดฉาดของภาพยนตร์ เพลงไทยโบราณที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะรูปแบบโหยหาอดีตอย่างชัดเจน นอกจากนี้ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ยังหยิบยกเรื่องราวจินตนาการในอดีตอย่างนิทานหรือตำนาน (Myth) มาใช้ในการสร้างเรื่องราว เช่น ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งหยิบยกเรื่องราวบางส่วนมาจากนิทานพื้นบ้าน มาแทรกในภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ในลักษณะของโพสต์โมเดิร์น

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ไทยยุคหลังสมัยใหม่ว่า ในช่วงปี พ.ศ. 2540 ถือเป็นการเลี้ยวหักศอกของภาพยนตร์ไทยเป็นการกำเนิดของภาพยนตร์ไทยยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งมีลักษณะ “ประหลาด” ทั้งเนื้อหาและการนำเสนอ ซึ่งเมื่อจำแนกตามผู้กำกับที่มีลักษณะโดดเด่น ได้แก่ เป็นเอก รัตนเรือง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สัน บ้ำ คาราโอเกะ เรื่องตลก 69 มนต์รักทรานซิสเตอร์ และรัก น้อยนิด มหาศาล เป็นต้น และผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เช่น ภาพยนตร์ เรื่องสุดเสน่หา สัตว์ประหลาด หัวใจทรงง เป็นต้น ซึ่งจากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเห็นว่าภาพยนตร์ไทยยุคหลังสมัยใหม่เหล่านี้ส่วนใหญ่จะสะท้อนปัญหาสังคม โดยผ่านมุมมองของคนชายขอบ ใช้การเล่าเรื่องที่ขัดต่อแนวทางเดิมของภาพยนตร์กระแสหลัก ด้วยการเล่าเรื่องที่สลับซับซ้อนแต่มีบทสรุปที่มุ่งหาทางออกให้กับปัญหาสังคมนั้น การศึกษาตระกูลหนังหลังสมัยใหม่นี้ได้ขยายโลกทัศน์ออกเป็น 3 ส่วน คือ ปัจเจกบุคคล สังคม และ

จิตวิญญาณ โดยผู้ศึกษาได้แทนความหมายของปัจเจกบุคคลคือตัวละครเอกที่ต้องต่อสู้กับปัญหาภายในจิตใจ อันได้รับผลกระทบจากสังคมยุคหลังสมัยใหม่ เช่น ภาวะยุคโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ตัวละครคิดถึงแต่ตนเองและแสดงปรากฏการณ์โหยหาอดีต และทั้งหมดดำเนินไปสู่การหาทางออกทางจิตวิญญาณ



ภาพที่ 2-4 ความสัมพันธ์ของโลกทัศน์ทั้งสาม (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

จากแผนภาพจะขอยกตัวอย่างเนื้อหาภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิมิตมหาศาล ดังนี้ ตัวละครเอกเป็นชายชาวญี่ปุ่นที่มาจากอิตาลีในประเทศไทยเพื่อหลบหนีความทรงจำอันเลวร้าย ทำให้ตัวละครได้รับผลกระทบของสังคมยุคหลังสมัยใหม่คือ สังคมในยุคโลกาภิวัตน์ที่รวดเร็วจนทำให้ตัวละครเบื่อหน่าย จนทำให้รู้สึกอยากฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นปมปัญหาภายในจิตใจอันเป็นปัญหาของ

ปัจเจกบุคคล ทางออกของตัวละครคือการ ได้มีความรัก ซึ่งเป็นหนทางแก้ไขทางจิตวิญญาณ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยหลังสมัยใหม่ดังนี้

- (1) ความสัมพันธ์พบเห็นได้จากภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องใช้วิธีหยิบยืมของเก่ามาเล่าใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ได้นำเรื่องราวของตำนานเสือสมิงมาดัดแปลงใส่ในเรื่องราว หรือการหยิบยืมรูปแบบลีลาของภาพยนตร์ไทยยุคเก่า มาใช้ในภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ เป็นต้น
- (2) เทคนิคการตัดปะ ด้วยการผสมปนเปของเทคนิคต่าง ๆ ในภาพยนตร์ เช่น การนำภาพเกมคอมพิวเตอร์ หรือนำภาพจิตรกรรมฝาผนังมาสอดแทรกในภาพยนตร์ หรือเป็นการผสมปนเปของตระกูลภาพยนตร์ ระหว่างภาพยนตร์สารคดีกับภาพยนตร์รัก เป็นต้น (3) การขยายศักยภาพแห่งภาพและเสียง ภาพยนตร์ไทยยุคหลังสมัยใหม่เปิดกว้างในการทดลองสร้างสิ่งใหม่บนภาพ เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถสร้างสรรค์ภาพได้ง่ายขึ้น จึงปรากฏเห็นเทคนิคด้านภาพใหม่ ๆ เช่น การย้อมสีภาพ การปรับเปลี่ยนความเร็วช้าของภาพ ส่วนเสียงในภาพยนตร์ไทยหลังสมัยใหม่

กลับให้ความสำคัญกับเสียงบรรยากาศ และเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ แต่กลับลดจำนวนบทสนทนาของตัวละครลง (4) การสร้างภาพจินตนาการ ในลักษณะภาพความฝันอันบ่งบอกความรู้สึกภายในของตัวละคร บางครั้งภาพความฝันถูกตัดสลับระหว่างภาพความจริงจนบางครั้งเกิดความกำกวมในการเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่

จากตัวอย่างการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่แสดงให้เห็นว่า แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มีผลกระทบโดยตรงต่อการสร้างภาพยนตร์ ทั้งแนวคิดทางการเมือง เศรษฐกิจ แนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งเป็นชนวนสำคัญของจุดเริ่มต้นบทภาพยนตร์ และแนวคิดหลังสมัยใหม่ยังส่งผลไปต่อการแสดงออกทางศิลปะที่ปรากฏในงานภาพยนตร์ด้วย นอกจากนี้การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดหลังสมัยใหม่นี้จะช่วยให้เห็นว่าภาพยนตร์ในหลาย ๆ เรื่องได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ในด้านใด และส่งผลถึงรูปแบบที่มีพัฒนาการต่อไปอย่างไร

แนวคิดยุคร่วมสมัย

Landau, Szudek, and Tomley (2011) ได้กล่าวถึงปรัชญาแนวความคิดที่เกิดขึ้นในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเรียกว่า ยุคร่วมสมัย โดยแนวความคิดนี้มีองค์ประกอบสำคัญจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและพลังของข้อมูลข่าวสารที่ทำให้แนวความคิดของโลกเปลี่ยนแปลงสู่ยุคร่วมสมัย แนวคิดร่วมสมัยเกิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 จากการสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ทั่วโลกแสวงหาสันติภาพจากนั้นจึงเกิดวัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชนชั้นกลางที่แพร่หลายอันเป็นวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ที่แตกต่างจากวัฒนธรรมชั้นสูง (High culture) วัฒนธรรมประชานิยมนี้เป็นวัฒนธรรมที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบโดยมักเกี่ยวกับความบันเทิง เช่น เพลงสมัยใหม่ การกีฬา ภาพยนตร์และการกำเนิดของโทรทัศน์ที่เป็นสื่อให้วัฒนธรรมนี้แพร่หลายอย่างรวดเร็ว จนช่วงปี ค.ศ. 1980 กำแพงเบอร์ลินที่แบ่งแยกการปกครองของเยอรมันออกเป็นสองฝ่ายถูกทำลายลง เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงจุดจบของสงครามเย็นและดูเหมือนสันติภาพของประชาคมโลก แต่ในช่วงปี ค.ศ. 1990 ซึ่งเรียกว่า ยุค Millennium ก็เกิดกระแสความขัดแย้งของคนในชาติเองนั่นคือปัญหาชนกลุ่มน้อย ปัญหาศาสนาและปัญหาการก่อการร้าย ดังเหตุการณ์ตึกเวิร์คเอดถูกผู้ก่อการร้ายถล่ม ซึ่งเรียกความขัดแย้งในยุคนี้ว่า “War on Terror” ในยุคศตวรรษที่ 21 จึงเป็นช่วงเวลาของความขัดแย้งของคนในชาติมากกว่า ความขัดแย้งทางการเมืองของแต่ละประเทศเฉกเช่นยุคสมัยสงครามโลก

แนวคิดของนักปรัชญาในช่วง ค.ศ. 1960 เช่น แนวคิดแบบ Existentialism ซึ่งได้รับความนิยมในกลุ่มนักคิดแบบ Avant-garde อันเป็นแนวคิดของชนชั้นสติปัญญาสูง ทำให้แนวคิดดังกล่าวกลุ่มชนชั้นกลางในวัฒนธรรมประชานิยมไม่เข้าใจ จึงเกิดช่องว่างระหว่างแนวคิด

ชนชั้นกลางกับนักคิดชนชั้นสูงทำให้แนวคิดดังกล่าวจึงไม่เป็นที่แพร่หลายเท่าที่ควร ถัดมาในปี ค.ศ. 1970-1980 ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ได้พัฒนาขึ้นจากกลุ่มนักปรัชญาฝรั่งเศสและแพร่หลายออกเป็นแนวคิดต่าง ๆ โดยนักปรัชญาอย่าง Louis Althusser, Jacques Derrida และ Michel Foucault นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ดังเช่นแนวคิดของ Jacques Lacan แนวคิดเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในงานวรรณกรรมและการสร้างงานศิลปะอย่างแพร่หลาย อันเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดแบบ Postmodern ที่คัดค้านแนวคิดแบบ Modern ในยุคเก่า แนวคิดแบบ Postmodern นี้สร้างความน่าสนใจให้กับสังคมอย่างมาก แต่ในระยะเวลาต่อมาดูเหมือนว่าแนวคิดแบบ Postmodern จะไม่สามารถนำไปใช้ได้ดังสังคมแบบ Popular Culture เพราะว่าแนวคิด Postmodern ไม่ครอบคลุมถึงแนวคิดด้านเศรษฐกิจหรือแนวคิดการปกครองแต่โดดเด่นในกลุ่มศิลปินและกวีนิพนธ์เท่านั้น และแนวคิดแบบ Postmodern นั้นยากต่อการอธิบาย ทำให้กลายเป็นแนวคิดที่มีความเป็นนามธรรมสูงและเป็นของชนชั้นสติปัญญาซึ่งละเลยต่อการอธิบายเพื่อทำความเข้าใจกับคนชนชั้นกลาง ด้วยเหตุนี้ความคิดแบบ Postmodern จึงได้รับความนิยมน้อยลง นักปรัชญาบางคนจึงหันเหการศึกษาไปสู่ความคิดพื้นฐานของสังคมและเชื่อมโยงถึงชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ดังเช่นแนวคิดของนักปรัชญาชาวแอฟริกัน Frantz Fanon และ Henry Odera Oruka ที่ตั้งคำถามถึงปรัชญาการปกครองบนความแตกต่างของมนุษย์และปัญหาสิทธิมนุษยชน เพื่อหวังจะเปลี่ยนแปลงความคิดของชาวแอฟริกัน แนวคิดปรัชญาแบบร่วมสมัยจึงเป็นความคิดต่อความสัมพันธ์เชื่อมโยงมากกว่าความคิดแบบปัจเจกตามลักษณะของ Postmodern อันเป็นการผสมผสานแนวคิดทั้งเก่าและใหม่ ให้ความสนใจต่อมวลชนมากกว่าเป้าหมายหรือการคัดค้านเพื่อสร้างสรรค์ความแปลกใหม่และเป็นความคิดที่นำไปใช้ได้กับสังคมการปกครองและเศรษฐกิจ แต่แนวคิดดังกล่าวนี้ก็กำลังดำเนินไปในปัจจุบัน (ศตวรรษที่ 21) จึงย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและอาจถูกขยับด้วยการตั้งคำถามและตีแผ่โดยนักคิดนักปรัชญาที่ทำให้กระแสความคิดเปลี่ยนแปลงไปได้อยู่เสมอ (Landau, Szudek, & Tomley, 2011)

ทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา

หลังทศวรรษที่ 1960 การอธิบายความคิดในแบบหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้เสื่อมลง นักคิดนักปรัชญาใหม่ได้นำเสนอการอธิบายด้วยความคิดความเชื่ออย่างมีที่มาที่ไปจากระบบทางสังคม จึงเกิดนักสังคมวิทยาในทฤษฎีโครงสร้างนิยม ที่หันมาสนใจเรื่องของสังคมในฐานะของ “ระบบ” ที่เกิดจากความจริงในสังคม ที่เชื่อว่าภายในสังคมมีโครงสร้างบางอย่างซ่อนอยู่ อันเป็นการเชื่อมต่อที่เป็นระบบเกี่ยวข้องกันซึ่งเป็นโครงสร้างที่มนุษย์ไม่รู้ตัว โครงสร้างนี้เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมมนุษย์และความสัมพันธ์ของสถาบันสังคม นักคิดคนสำคัญแนวโครงสร้างนิยม ได้แก่

เฮอริ่ง-เบิร์ด สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสชื่อ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และ โคลด เลวี-สโตรส (Claude Levi-Strauss) เป็นต้น (สุภางค์ จันทวานิช, 2555)

ไชยรัตน์ เจริญสิน โอพาร (2555) ได้ยกตัวอย่างถึงนักทฤษฎีโครงสร้างนิยม โคลด เลวี-สโตรส ที่นำแนวคิดนี้มาใช้ศึกษาเกี่ยวกับนิยายปรัมปรา โดยเลวี-สโตรส มองวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมของเขาในฐานะเป็นวิธีการหาความรู้ (Method) เพื่อศึกษาวิธีคิดอันเป็นระบบ โดยเขาเสนอว่า สรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ต่างต้องมีโครงสร้างชุดหนึ่ง (Structure) กำกับและกำหนดให้เป็นอย่างที่เป็นอยู่ ดังนั้นความหมายของปรากฏการณ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ จึงมี “โครงสร้าง” เป็นตัวกำหนดและกำกับความสัมพันธ์ของสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง ดังนั้นนักทฤษฎีที่ใช้แนวทางแสวงหาความรู้แบบโครงสร้างจึงไม่ได้สนใจสิ่งที่ปรากฏเห็นได้จากภายนอก แต่เป็นการมองหาโครงสร้างชุดหนึ่งที่ซ่อนเร้นในการกระทำ ปรากฏการณ์ เหตุการณ์ที่ดำรงอยู่ แต่เป็นเรื่องของหน้าที่ (Function) และความสัมพันธ์ (Relation) นอกจากนี้ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2551) ได้เสนอว่าการศึกษาปรากฏการณ์สังคมที่เป็น โครงสร้างเชิงลึก (Deep structure) มักจะแบ่งเป็นสองขั้วที่มีลักษณะตรงกันข้าม (Binary opposition) ซึ่งมีมิติของความขัดแย้งอยู่ และเชื่อว่าโครงสร้างลึกที่อยู่ในความคิดและสั่งสมกันมาเป็นตัวกำหนดแบบแผนการจัดระเบียบสังคม ซึ่งไม่ใช่ความคิดของคนคนเดียว แต่เป็นความคิดร่วมของคนในสังคม ซึ่ง โครงสร้างในระดับลึกจะอยู่ที่ระดับจิตไร้สำนึก (Unconscious) ซึ่งหลักสำคัญของการนำแนวคิดโครงสร้างนิยมมาแสวงหาคำตอบคือ การผ่าและแบ่งแยกสิ่งที่ต้องการศึกษาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ โดยนำส่วนย่อยที่ได้มาประกอบขึ้นใหม่ โดยค้นหาความสัมพันธ์ของส่วนย่อยกับส่วนใหญ่ให้เหลือเพียงส่วนของ โครงสร้าง

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (ม.ป.ป.) ได้ยกตัวอย่างการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมจากแนวคิดของ Giannetti (1998) ซึ่งเป็นวิเคราะห์ภาพยนตร์แบบโครงสร้างนิยมด้วยมุมมองทางสังคมศาสตร์ โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นหลายเรื่อง ซึ่งจากการแยกออกเป็นโครงสร้างจะมองเห็นความขัดแย้งระหว่างประเพณีเก่ากับค่านิยมใหม่ ซึ่งนับเป็นประเด็นสำคัญของสังคมญี่ปุ่นในขณะนั้น โดยสามารถแบ่งแยกออกเป็น โครงสร้างคู่ตรงข้ามได้ดังนี้

ประเพณีนิยม	สมัยใหม่
ชาวญี่ปุ่น	ชาวตะวันตก
ระบบขุนนาง	ระบบประชาธิปไตย
อดีต	อนาคต
สังคม	ปัจเจกบุคคล

ประเพณีนิยม	สมัยใหม่
การมีชนชั้น	ความเท่าเทียม
ธรรมชาติ	เทคโนโลยี
หน้าที่	ความสมัครใจ
การเสียดสี	การแสดงออก
ความเป็นเอกฉันท์	ความหลากหลาย
ผู้มีอายุ	เยาวชน
ความมีอำนาจ	ความมีเอกราช
อนุรักษนิยม	เสรีนิยม
เชื่อในโชคชะตา	มองโลกในแง่ดี
ความเชื่อฟัง	ความเป็นอิสระ
รูปแบบ	เนื้อหา
ความมั่นคง	ความตื่นตัว

การวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมทำให้ค้นพบลักษณะเหมือนกันของ ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ในเชิงโครงสร้างนอกจากนี้เมื่อนำลักษณะดังกล่าวไปวิเคราะห์ภาพยนตร์ ตะวันตกก็สามารถทำให้มองเห็นความขัดแย้งของค่านิยมตะวันตกและค่านิยมตะวันออกใน วัฒนธรรมสังคมอเมริกัน ซึ่งการวิเคราะห์ลักษณะนี้ทำให้มองเห็นลึกซึ้งกว่าการวิเคราะห์ในบท ภาพยนตร์ทั่วไป แต่สามารถชี้ให้เห็นถึงสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนอันเป็นเสมือนขั้วบวกขั้วลบที่ซ่อนอยู่ ในสังคม

แนวคิดทางสัญวิทยาเกิดขึ้นจากการศึกษาของนักภาษาศาสตร์ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพิร์ซ (Charles Sanders Peirce) ซึ่ง Hawkes (1977 อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร์, 2555, หน้า 8) กล่าวว่าศาสตร์การเรียนรู้ด้านสัญวิทยา ทั้ง Semiology และ Semiotics มีความคล้ายคลึงกัน โดยการศึกษาของ เพิร์ซ นั้นเป็นการสานต่อ ความคิดของ โซซูร์ แต่นักวิชาการฝั่งยุโรปจะใช้คำว่า Semiology มากกว่าเพื่อเป็นการเคารพต่อ โซซูร์ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการศึกษาด้านนี้ ส่วนนักวิชาการฝั่งอเมริกาจะใช้คำว่า Semiotics มากกว่า เพื่อเป็นการคารวะต่อ เพิร์ซ ซึ่งเป็นนักภาษาศาสตร์ที่มีคุณูปการเช่นกัน จุดเริ่มต้นของ โซซูร์ เชื่อว่า การสื่อสารของมนุษย์มิได้มีเพียง “ภาษา” เท่านั้นแต่มีสิ่งอื่นที่มนุษย์สามารถใช้สื่อสารกันได้ เช่น อากัปกริยา ท่าทาง ภาพสัญลักษณ์ หรือแม้กระทั่งอาการเจ็บป่วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้กำเนิดขึ้นก่อนมนุษย์ จะรู้จักภาษา “ภาษา” จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อความหมายที่เรียกว่า “สัญวิทยา” (Sign) โซซูร์ได้

ศึกษาว่า สัญญะเหล่านี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีกฎอะไรเป็นตัวบังคับและสามารถผกผันแปรเปลี่ยนใหม่ได้อย่างไร โดยเรียกแขนงวิชานี้ว่า Semiology ถัดมานักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกัน ชาร์ลส์ แชนเดอร์ส เพิร์ซ ได้ทำการศึกษาระบบของสัญญะเช่นกัน โดยขยายความของสัญญะว่า ประกอบด้วย 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นรูปสัญญะ (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น เมื่อเราโบกมือสิ่งที่เห็นคือรูปสัญญะโดยแปลความหมายได้ว่า การลาจาก เป็นต้น

Harman (1977 อ้างถึงใน Braudy and Cohen, 1999, p. 90) นักสัญญวิทยาท่านหนึ่งที่น่าสนใจ แนวคิดของ โชซูร์ มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาภาพยนตร์คือ คริสเตียน เม็ตซ์ (Christian Metz) ปรากฏในหนังสือ Film Language: A Semiotics of Cinema ค.ศ. 1974 ซึ่งรักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (ม.ป.ป.) กล่าวถึงแนวความคิดของ เม็ตซ์ว่าภาษาของภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาษาพูด หรือ ภาษาเขียนที่เราเรารู้ เราสามารถเข้าใจภาษาของภาพยนตร์ได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องศึกษาการสะกดคำแบบภาษาเขียนหรือภาษาพูด ภาษาในภาพยนตร์นั้นมีรูปสัญญะ และตัวหมายถึงที่สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วกว่าภาษาเขียน เช่น เมื่อเราเขียนคำว่า “นก” ผู้รับสารต้องใช้เวลาในการสะกดคำและแปลความหมายถึงสัตว์มีปีก แต่ในทางภาพยนตร์เมื่อปรากฏภาพของสัตว์ปีกกำลังบินผู้ชมก็เข้าใจได้ทันทีว่าเป็น “นก” เพราะฉะนั้นในทางภาพยนตร์รูปสัญญะมีความเท่ากับตัวหมายถึงซึ่งเป็นระบบที่แยกกันไม่ออก

นอกจากนี้ เพิร์ซ ได้แบ่งประเภทของสัญญะ ออกเป็น 3 ประเภท คือ (1) Icon หมายถึงภาพที่ใช้ในการสื่อสารที่มีความเหมือนกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น หรือ ภาพวาดเหมือนจริง ซึ่งเป็นสัญญะที่สื่อสารสื่อสารได้ง่ายโดยตรงไปตรงมา (2) Index คือภาพหรือสัญญะที่สามารถเชื่อมโยงถึงความหมายที่ต้องการจะสื่อสารได้ เช่น คิวไฟที่ทำให้เราสันนิษฐานได้ว่าเกิดไฟไหม้ หรือการอุปมาให้ผู้รับสารเชื่อมโยงความหมายด้วยการคิดหาเหตุผล ซึ่งต้องใช้การตีความของผู้รับสาร (3) Symbol คือภาพเครื่องหมาย ตัวอักษร ตัวเลขหรือสัญลักษณ์ ซึ่งจะต้องเกิดจากการเรียนรู้ และตกลงเป็นข้อตกลงในการสื่อสารในสังคมนั้น ซึ่งผู้รับสารจะต้องมีการศึกษาเรียนรู้ จึงจะสามารถแปลความหมายได้อย่างถูกต้อง จากแนวคิดดังกล่าว ปีเตอร์ โวลเลน (Peter Wollen) นักสัญญวิทยาในช่วง ปี ค.ศ. 1972 ได้ให้ความสนใจในสัญญะประเภท Index ที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์มากเพราะเป็นความหมายที่ต้องอาศัยความคิดในการตีความ ซึ่งแตกต่างจาก Icon ซึ่งเป็นภาพเหมือนที่สื่อสารได้จากการถ่ายภาพในภาพยนตร์และ Symbolic ที่เกิดจากคำพูดในภาพยนตร์ ซึ่งทั้งสองเป็นการสื่อสารความหมายได้อย่างง่ายในภาพยนตร์ แต่ Index ต้องอาศัยความสามารถของผู้กำกับในการสร้างความหมายแฝง เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ตีความ ตัวอย่างเช่น การกำหนดมุมกล้อง การจัดแสง การออกแบบฉาก การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก ตลอดจนการสร้างเรื่องราวเชิงอุปมาอุปไมย (Pearson & Simpson, 2001)

Hayward (2001) กล่าวว่า ในช่วงปี ค.ศ. 1957 ได้เกิดแนวคิดของนักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้แยกแยะการแสดงความหมายไว้ 2 ลักษณะ คือ ความหมายโดยตรง (Denotative meaning) และความหมายแฝง (Connotative meaning) ในทางภาพยนตร์ความหมายตรงคือภาพหรือเสียงในภาพยนตร์ที่สื่อสารต่อผู้ชมโดยตรงไปตรงมาโดยไม่ต้องอาศัยการตีความหรือวินิจฉัยเป็นความหมายอย่างง่ายที่สื่อสารได้อย่างชัดเจน ส่วนความหมายแฝงเป็นการแสดงความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพหรือเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งจะต้องอาศัยการตีความ อันต้องใช้การเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ เช่น ความสัมพันธ์ของเรื่องราวเพื่อช่วยในการตีความความหมายแฝงนั้น โดยผู้กำกับจะเป็นผู้ซ่อนความหมายไว้เพื่อให้ผู้ดูภาพยนตร์เป็นผู้ตีความ คิดหาเหตุผลอย่างเชื่อมโยง เช่น ดอกกุหลาบในภาพยนตร์ หากมองอย่างผิวเผินความหมายตรงที่แปลได้อาจเป็นเพียงดอกไม้ชนิดหนึ่ง แต่หากดอกกุหลาบถูกใช้เป็นตัวสัญลักษณ์แทนความรักในเรื่องราวในภาพยนตร์ ดอกกุหลาบจึงมีความหมายแฝงถึงความรักและอาจขยายความหมายถึงแรงปรารถนาได้ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (ม.ป.ป.) ได้ตั้งข้อสังเกตในการสร้างความหมายแฝงในภาพยนตร์ว่า ความหมายแฝงเป็นสิ่งที่ผู้กำกับเป็นผู้ตั้งใจสร้างขึ้น โดยผู้กำกับจะต้องเป็นผู้กำหนดคตินั้นในการถ่ายทอดความหมายแฝง โดยอาจบ่งชี้ด้วยการเจาะจงในการถ่ายภาพ เช่น การกำหนดมุมกล้อง การเน้นความชัด การเคลื่อนกล้องอย่างพิถีพิถันหรือการเพิ่มความยาวของช็อต ซึ่งเรียกวิธีการสร้างความหมายแฝงในภาพยนตร์ว่า Cinematic Connotation

ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร์ (2555) ได้อ้างถึงแนวคิดของ โซซูร์ ในเรื่องความสัมพันธ์ของภาษาใน 2 ลักษณะ คือ (1) ความสัมพันธ์ในแนวราบที่เรียกว่า วากยสัมพันธ์ (Syntagmatic relation) ซึ่งหมายถึงการสื่อความหมายของคำในรูปแบบประโยค โดยคำจะมีค่าก็เฉพาะในตำแหน่งของตนเมื่อเปรียบเทียบกับคำข้างหน้าและข้างหลัง เช่น ตำรวจจับผู้ร้ายซึ่งคำจะถูกวางตำแหน่งหน้าที่ของประธาน กริยาและกรรมอย่างเรียงลำดับ เพื่อได้ใจความในรูปประโยค (2) ความสัมพันธ์ในแนวตั้งหรือแบบกระบวนทัศน์ (Paradigmatic relation) คือการสร้างความหมายในลักษณะแนวตั้งหรือแนวลึก นั่นคือในคำหนึ่งคำนั้นสามารถมีความหมายที่เชื่อมโยงได้อีกหลายคำในแบบเป็นหมวดหมู่ เช่น “การเรียน ” อาจเชื่อมโยงไปถึงคำว่า “ การสอน ” “ โรงเรียน ” “ หนังสือ ” ซึ่งเป็นชุดหมู่ความหมายใกล้เคียงกัน เป็นต้น Doughty and Etherington (2011) ได้ยกตัวอย่างความสัมพันธ์ในแนวราบและความสัมพันธ์ในแนวตั้งในภาพยนตร์ ซึ่งนักสร้างภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของความหมายเช่นแผนภาพดังนี้

Sophia Loren	จูบ	James McAvoy
Keira Knightley	เยาะเย้ย	Ewan Magragor
Cate Blanchett	ตบ	Daniel Craig

← SYNTAGMATIC →

↑ P
A
R
A
D
I
G
M
A
T
I
C
↓

ภาพที่ 2-5 ตัวอย่างความสัมพันธ์ในแนวราบและความสัมพันธ์ในแนวตั้งในภาพยนตร์

จากแผนภาพพบว่าในตารางแถวแรกเป็นรายชื่อนักแสดง ซึ่งดาราแต่ละคนมีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกัน เช่น Sophia Loren เป็นนักแสดงหญิงชาวอิตาลีซึ่งมีภาพลักษณ์ของหญิงชรา Keira Knightley เป็นนักแสดงสาวชาวอังกฤษ ซึ่งมีภาพลักษณ์ของสาววัยรุ่น ส่วน Cate Blanchett เป็นนักแสดงหญิงชาวออสเตรเลียในวัยกลางคน ซึ่งเธอมีภาพลักษณ์แม่และความเป็นผู้นำ เมื่อนำนักแสดงมาแสดงพฤติกรรมต่อฝ่ายชาย เช่น Sophia Loren จูบ James McAvoy นั่นคือหญิงชราจูบหนุ่มวัยรุ่น ซึ่งทำให้ความหมายของความสัมพันธ์เป็นไปในลักษณะความรักของแม่กับลูก แต่หากสลับตัวแสดงเป็น Keira Knightley จูบ James McAvoy จะให้ความหมายถึงความสัมพันธ์ในลักษณะความรักของหนุ่มสาว จึงเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ในแนวตั้งและแนวราบสามารถแปรผกผันไปได้มากมายซึ่งนักสร้างภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงความหมายเหล่านี้เพื่อสื่อสารให้ตรงกับผู้ชม ซึ่งความสัมพันธ์ในแนวตั้ง เปรียบได้กับ ข้อตในภาพยนตร์ซึ่งประกอบด้วยตัวแสดง จากและองค์ประกอบของภาพทั้งหมดซึ่งหมายถึง Mise-en-scène ส่วนความสัมพันธ์ในแนวนอน เปรียบได้กับการตัดต่อเชื่อมข้อต่อหรือ Montage นั้นเอง

Doughty and Etherington (2011) พบว่าสัญญาณพื้นฐานปรากฏอยู่ในเทคนิคทางภาพยนตร์อยู่แล้ว เช่น (1) การใช้ขนาดภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์ซึ่งสื่อความหมายและให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน (2) การตัดต่อซึ่งให้ความหมายของเรื่องราวและความรู้สึกที่ต่างกันไป (3) การจัดแสงที่ให้ความหมายแตกต่างกัน (4) การใช้ดนตรีประกอบ ลักษณะ โน้ต การบรรเลงเพลง เครื่องดนตรี การสร้างจังหวะ สิ่งเหล่านี้ให้ความหมายและความรู้สึกต่างกันไป

Dick (2002) กล่าวว่า การวิจารณ์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดสัญวิทยาเป็นการวิจารณ์ที่ผสมหลากหลายมุมมองทั้งหลักจิตวิทยา และการวิเคราะห์แบบมาร์กซิสต์ โดยให้ความสำคัญถึง

เรื่องดังกล่าวก็จะไม่ได้รับการยอมรับ บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2552) ได้แบ่งระดับของอุดมการณ์ในเนื้อหาภาพยนตร์ออกเป็น 5 ระดับ ซึ่งเรียกว่า มาตรฐานอุดมการณ์ในภาพยนตร์ ดังนี้

1. ภาพยนตร์ที่ผลิตเข้าอุดมการณ์กระแสหลักอย่างไม่มีเงื่อนไขและไม่รู้สึกตัว ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ผลิตทั่วโลก โดยนักลงทุนมักกล่าวอ้างว่าภาพยนตร์ลักษณะนี้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค และผู้สร้างภาพยนตร์จะผลิตภาพยนตร์ที่มีประเด็นซ้ำซากอย่างไม่รู้สึกตัว ภาพยนตร์ลักษณะนี้จะเล่าเรื่องของตัวละครที่ดำเนินชีวิตตามกรอบอุดมการณ์ของสังคมนั้นก็จะได้รับ “รางวัล” ส่วนผู้อยู่นอกกฎเกณฑ์จะเป็นผู้ร้ายและถูกลงโทษ ภาพยนตร์กลุ่มนี้อาจเรียกได้ว่ากลุ่ม อุนร์กษนิยมแบบ “ขวาเก่า” ซึ่งอาจพบเห็นในละครโทรทัศน์ไทยที่ผลิตเข้าอุดมการณ์กระแสหลักเป็นจำนวนมาก

2. ภาพยนตร์ที่ผลิตเข้าอุดมการณ์กระแสหลักอย่างไม่มีเงื่อนไขแต่รู้สึกตัว ภาพยนตร์กลุ่มนี้มีการสร้างอยู่เป็นจำนวนมากทั่วโลกเช่นกัน มีเนื้อหาที่ยังคงตอกย้ำอุดมการณ์กระแสหลักแต่หนทางในการแก้ปัญหาอาจมีได้หลายหนทาง แต่ภาพยนตร์ยังคงนำเสนอว่าทางออกที่ดีมีอยู่แล้วในอุดมการณ์เดิม ภาพยนตร์กลุ่มนี้จัดเป็นแกนกลางของพาณิชย์ศิลป์ทางภาพยนตร์ นั่นคือประชาชนส่วนใหญ่เป็นผู้กำหนดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ถูกต้องในสังคม อาจจะใช้คำว่า กลุ่มอุนร์กษก้าวหน้า หรือ กลุ่ม “ขวาใหม่” ภาพยนตร์ลักษณะนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเสมอ เช่น เมื่อคนร้ายฆาตกรรมครอบครัวของพระเอก แต่กฎหมายบ้านเมืองไม่สามารถเอาผิดคนร้ายได้ พระเอกจึงต้องฝ่าฝืนกฎหมายเพื่อล้างแค้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าทางออกของตัวละครคือล้างแค้นแม้ว่าจะต้องฝ่าฝืนกฎหมายบ้านเมือง ซึ่งยังคงตอกย้ำอุดมการณ์เก่าที่ว่าคนทำชั่วย่อมต้องได้รับผลกระทบ

3. ภาพยนตร์ที่กัศเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก หากมองอย่างผิวเผินภาพยนตร์กลุ่มนี้อาจดำเนินเรื่องที่ผลิตเข้าอุดมการณ์กระแสหลัก แต่หากพิจารณาลึกซึ้งกลับมองเห็นเป็นความคลุมเครือ (Ambiguity) และค่อย ๆ กัศเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้มักจะมองเห็นความไม่สมบูรณ์ของอุดมการณ์กระแสหลักและค่อย ๆ จุดค้ำให้ผู้ชมได้เข้าใจ แต่อาจจะชี้ทางออกหรืออาจจะปล่อยให้ผู้ชมคิดตัดสินใจเอง ซึ่งจัดว่าภาพยนตร์กลุ่มนี้เป็นแบบเสรีนิยม (Liberals)

4. ภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก เป็นการนำความเชื่อ หรือค่านิยมอันเป็นกระแสหลักมาเปิดโปงให้เห็นความชั่วร้าย ด้วยลีลาตรงไปตรงมา เสียดสีหรือกระแทกกระทั้น ซึ่งภาพยนตร์กลุ่มนี้ปรากฏให้เห็นไม่มากนัก อาจมีบทสรุปหรืออาจให้ผู้ชมตระหนักและหาคำตอบด้วยตัวเอง ภาพยนตร์กลุ่มนี้เรียกได้ว่า เป็นกลุ่ม “เสรีนิยมก้าวหน้า”

5. ภาพยนตร์ที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก ภาพยนตร์ประเภทนี้อาจมีเนื้อหารุนแรงและอาจเป็นภาพยนตร์ที่ไม่อนุญาตให้ฉายได้ เนื่องจากอาจเป็นการขัดต่อแนวคิดทางการเมือง หรือศีลธรรม ความเชื่อของสังคมนั้น ในอดีตภาพยนตร์ประเภทนี้ใช้เป็นเครื่องมือต่อสู้ทางการเมือง เช่น

ภาพยนตร์เรื่องทองปาน (พ.ศ. 2519) ที่ใช้เป็นเครื่องมือต่อสู้ทางชนชั้น โดยวิพากษ์วิจารณ์นโยบายการพัฒนาชนบทของรัฐบาล ช่วงหลังเหตุการณ์ 14 ตุลา ภาพยนตร์กลุ่มนี้เรียกได้ว่า เป็นภาพยนตร์หัวก้าวหน้าและหัวรุนแรง นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “สุดสเนหา” อันเป็นภาพยนตร์นอกกระแสของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ว่าเป็นภาพยนตร์หัวก้าวหน้าที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลักได้อย่างแยบคาย โดยการเปรียบเทียบการกระทำของรัฐบาลไทยต่อคนต่างด้าว ราวกับผู้หญิงที่หลงรักชายต่างด้าวที่เป็นโรคเรื้อน โดยยอมแม้กระทั่งมีเพศสัมพันธ์ในลักษณะ “ตีพโทรด” ซึ่งเป็นการวิพากษ์การเมือง และก้าวข้ามภาพยนตร์รักในอุดมการณ์กระแสหลักอย่างสิ้นเชิง

กรอบแนวคิดมาตรฐานวัดอุดมการณ์ในภาพยนตร์นี้เป็นกรอบแนวคิดที่จะสามารถแยกแยะอุดมการณ์ของเนื้อหาในภาพยนตร์ได้โดยง่าย แต่การจะจัดระดับตามมาตรวัดได้ ผู้วิเคราะห์ต้องมีความแม่นยำในอุดมการณ์หลักของสังคมนั้นและอุดมการณ์หลักนั้นสามารถแปรเปลี่ยนได้ทุกยุคทุกสมัย ซึ่งเราจะสังเกตเห็นได้ว่าภาพยนตร์บางเรื่องในอดีตที่มีเนื้อหาขัดแย้งต่ออุดมการณ์อย่างรุนแรง แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวอาจไม่ได้มีเนื้อหาที่รุนแรงเท่าใด เพราะความคิดของอุดมการณ์นั้นอาจได้รับการยอมรับแล้วในปัจจุบัน

รูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์

กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2556) ได้กล่าวถึงคำว่า รูปแบบ ในทางศิลปะว่ามีความหมายถึงท่วงท่าที่แสดงออก หรือแบบอย่าง ซึ่งมีนัยยะสองประเด็นคือหมายถึงว่าศิลปะนั้นเป็นแนวอะไรหรือกระบวนแบบอย่างไร เช่น กระบวนแบบจิตรกรรมไทย หรือรูปแบบไทยนั่นเอง ส่วนอีกนัยยะหนึ่งหมายถึงท่าทีเฉพาะของแต่ละบุคคล ที่แสดงออกในงานศิลปะได้อย่างประจักษ์ อาจใช้คำว่า อัตลักษณ์ (Characteristic) ของศิลปินก็ได้ Boggs (2008) ได้กล่าวถึงงานภาพยนตร์ว่ามีความแตกต่างจากงานศิลปะเพราะภาพยนตร์เกิดขึ้นจากทีมงานหลายคน ทำให้ภาพยนตร์มีความยืดหยุ่นและเปลี่ยนแปลงได้สูง แต่ถึงอย่างไรก็ตามภาพยนตร์ก็ยังสามารถเป็นรูปแบบได้จากความคิดของผู้กำกับและการหลอมรวมเทคนิคต่าง ๆ ในภาพยนตร์จนเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตัวขึ้นมา

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในอดีตแบ่งผู้กำกับออกเป็นสองประเภทคือ ผู้กำกับที่รับจ้างทำงาน โดยการว่าจ้างจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ ซึ่งบริษัทจะว่าจ้างนักเขียนบทภาพยนตร์ และกำหนดว่าจะให้ใครเป็นผู้กำกับ โดยผู้ดูแลการผลิตจะเป็นผู้กำหนดทีมงานในตำแหน่งหน้าที่ต่าง ๆ รวมถึงนักแสดงด้วย ส่วนผู้กำกับอีกประเภทคือผู้กำกับที่เขียนบทภาพยนตร์เองและนำมาเสนอ

เงินทุนจากบริษัท ซึ่งการคัดเลือกทีมงานและนักแสดงอาจเป็นการตกลงกันระหว่างผู้กำกับกับบริษัทผู้ให้ทุน แต่ปัจจุบันลักษณะทั้งสองถูกรวมกัน ผู้กำกับภาพยนตร์มีโอกาในการคัดเลือกผู้เขียนบทและร่วมเขียนบทด้วยตัวเอง ทำให้ผู้กำกับสามารถใส่มุมมองหรือทัศนคติของตนเองลงในภาพยนตร์ได้ นอกจากนี้ผู้กำกับยังสามารถคัดเลือกทีมงานที่จะช่วยสร้างสรรค์เทคนิคเฉพาะตัวของผู้กำกับได้ ทำให้รูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์มีความชัดเจนมากกว่าในอดีต ซึ่งบุคลิกภาพของผู้กำกับส่งผลถึงรูปแบบในภาพยนตร์ซึ่งสามารถเห็นได้ชัดเจนในภาพรวม เช่น ภาพยนตร์แสดงถึงสติปัญญาหลักเหตุผลหรือความรู้สึก ภาพยนตร์ดูเจิบจิมหรือรวดเร็วตื่นเต้น ภาพยนตร์นุ่มนวลราบเรียบหรือหยาดดิบ ภาพยนตร์ซ้ำซากหรือสดใหม่ ภาพยนตร์มีโครงสร้างชัดเจนหรือไร้ทิศทาง ภาพยนตร์นำเสนอความจริงหรือความสวยงาม ภาพยนตร์เล่าเรื่องตรงไปตรงมาหรืออ้อมค้อม ภาพยนตร์จริงจังหรือตลกเบาสมอง ภาพยนตร์มองโลกในแง่ดีหรือเยาะเย้ยถากถาง เป็นต้น

Boggs (2008) ได้กล่าวถึงรูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ว่าสามารถพิจารณาได้จาก 6 ปัจจัย ดังนี้

1. บทภาพยนตร์และวิธีการเล่าเรื่อง ผู้กำกับแต่ละคนจะมีมุมมองวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เช่น เล่าจากมุมมองตัวละครภายในเรื่อง หรือใช้เสียงบรรยาย โดยให้ผู้ชมอยู่ในมุมมองภายนอกเหตุการณ์ ผู้กำกับมีวิธีการเปิดเรื่องช้าหรือเร็ว เปิดเผยหรืออำพรางข้อมูล ประกอบกับการเล่าเรื่องภายในอย่างรวดเร็วหรือเนิบช้า และเลือกใช้ชีวิตในการปิดเรื่อง เช่น ปิดแบบมีบทสรุปชัดเจนแบบ Happy Ending หรือให้ผู้ชมหาบทสรุปด้วยตนเอง

2. การคัดเลือกนักแสดงและการกำกับการแสดง ผู้กำกับบางคนเลือกใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงเพื่อดึงดูดผู้ชมภาพยนตร์ และพึ่งพาความสามารถในการแสดง ซึ่งนักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียงจัดว่าเป็นการเสี่ยงในการทำงาน ผู้กำกับหลายคนจึงมักเลือกนักแสดงที่เคยร่วมงานมาแสดงในภาพยนตร์ของตนเสมอ ๆ นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ยังมีอิทธิพลต่อนักแสดงในการแสดงออกของท่าทาง คำพูด บุคลิกภาพด้านลึกซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบผู้กำกับ

3. การถ่ายภาพ ผู้กำกับภาพยนตร์มักเลือกฉากล้องที่มีมุมมองตามที่ต้องการ ซึ่งในภาพยนตร์จะกำหนดมุมมองต่าง ๆ เช่น มุมเฝ้ามอง (Objective camera) หรือมุมแทนสายตา (Subjective camera) ซึ่งจะให้ผลต่อความรู้สึกที่ต่างกัน นอกจากนี้องค์ประกอบภาพ การเลือกใช้ขนาดภาพ ขนาดเลนส์ การเคลื่อนกล้องและการจัดแสง ย่อมแสดงถึงรูปแบบของผู้กำกับด้วย

4. การออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับบางคนเลือกวิธีการสร้างฉากในโรงถ่าย บางคนต้องการถ่ายทำในสถานที่จริงเพื่อความสมจริง และการตัดสินใจเลือกแนวทางการกำกับศิลป์ด้วย

รูปแบบศิลปะต่าง ๆ นอกจากนี้การสร้างสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ยังแสดงถึงทัศนคติของผู้กำกับต่อทัศนคติทางสังคม เช่น สภาพเมืองที่เสื่อมโทรมหรือเมืองสมัยใหม่ที่ศิวิไลซ์ เป็นต้น

5. เสียงและดนตรี ซึ่งผู้กำกับแต่ละคนจะกำหนดการออกแบบเสียงที่แตกต่างกัน บางคนให้ความสำคัญเสียงพูดตัวละครมากซึ่งเชื่อว่าสามารถแสดงถึงความรู้สึกภายในของตัวละครได้เป็นอย่างดี บางคนเลือกใช้เสียงบรรยากาศจริงหรืออาจจะสร้างเสียงบรรยากาศใหม่ทั้งหมด รวมถึงการใช้ประเภทของดนตรีประกอบ เช่น เพลงบรรเลงหรือเพลงมีเนื้อร้องซึ่งรูปแบบของดนตรีสามารถบ่งบอกรสนิยมของผู้กำกับได้

6. การตัดต่อ ถือเป็นสไตล์ที่สำคัญของผู้กำกับในการกำหนดจังหวะในการเล่าเรื่องว่าจะช้าหรือเร็ว ตัดแบบตรงไปตรงมาหรือด้วยเทคนิคแปลกใหม่ที่มีความเฉพาะตัว แม้แต่การวางตัวอักษรในภาพยนตร์ก็ยังคงแสดงถึงสไตล์เฉพาะตัวของผู้กำกับเช่นกัน

แนวคิดกระบวนการผลิตภาพยนตร์

โดยภาพรวมกระบวนการผลิตภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีความคล้ายคลึงกัน แต่เนื่องจากภาพยนตร์กระแสหลักมีเงื่อนไขการตลาดเป็นตัวนำ ทำให้มีจุดเริ่มต้นในขั้นตอนการคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของการสร้างภาพยนตร์แตกต่างกัน พรสิทธ์ พัฒนานารักษ์ (2551) ได้กล่าวถึงปัจจัยพื้นฐานในการตัดสินใจเพื่อผลิตภาพยนตร์กระแสหลักไว้ว่า เกิดขึ้นจากผู้บริหารระดับสูงที่มีความประสงค์จะผลิตภาพยนตร์โดยต้องคำนึงถึงกลยุทธ์การขายภาพยนตร์ ซึ่งต้องวิเคราะห์จุดสำคัญของภาพยนตร์เพื่อให้ตอบสนองต่อตลาดผู้ชมให้มากที่สุด จึงต้องพิจารณาปัจจัย 7 ประการด้วยกันคือ ผู้อำนวยการสร้างหรือแหล่งเงินทุน ดารา บทภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ การโฆษณาภาพยนตร์ และการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาเป็นจุดขาย ดังที่เรียกว่า “ฟอร์มของหนัง” ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาเพื่อสร้างจุดสนใจทางการตลาดได้ ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่า “การปั้นหน้าหนัง” ซึ่งแตกต่างจากจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์นอกกระแส จากความเห็นของ สนธยา ทรัพย์เย็น และทีฆะเดช วัชรวานันท์ (2553) กล่าวว่า ภาพยนตร์นอกกระแสส่วนใหญ่เกิดจากผู้กำกับเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ จากนั้นผู้อำนวยการสร้าง (Producer) จะเป็นผู้สรุปบทภาพยนตร์และแนวคิดของผู้กำกับเป็นแผนโครงการ (Proposal) เพื่อยื่นเสนอขอทุนการสร้างภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่มักเป็นทุนนอกระบบสตูดิโอเพราะเนื้อหาของบทภาพยนตร์นอกกระแสมักไม่สามารถตอบสนองตลาดผู้ชม และสร้างผลกำไรให้กับนายทุนหรือระบบสตูดิโอได้ ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้จะสามารถหาทุนได้จากองค์กรศิลปะ ทุนจากรัฐบาล องค์กรในต่างประเทศ หรือการร่วมทุนกับผู้อำนวยการสร้างบริษัทหนังอิสระในต่างประเทศ เพื่อจะยื่นขอทุนจากประเทศนั้น ซึ่งเรียกวิธีการนี้ว่า Co-producer เมื่อได้ทุนแล้วผู้อำนวยการสร้างจะมี

ส่วนช่วยในการควบคุมกระบวนการถ่ายทำ ตัดต่อ การฉายและจัดจำหน่าย ซึ่งมักจะฉายตามงานเทศกาลภาพยนตร์และจัดจำหน่ายในระบบโทรทัศน์เคเบิล ดังจะเห็นได้ว่าการเริ่มต้นในการตัดสินใจระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างกันมาก เพราะภาพยนตร์นอกกระแสเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจของผู้กำกับในการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิด มากกว่าการหวังผลกำไรและตอบสนองความต้องการของผู้ชม ในลักษณะการสร้างจุดขายในภาพยนตร์กระแสหลักจึงแสดงให้เห็นว่าจุดเริ่มต้นของการผลิตภาพยนตร์ระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์นอกกระแสนั้นมีความแตกต่างกันชัดเจน

แต่ไม่ว่าภาพยนตร์กระแสหลักหรือนอกกระแส ผู้กำกับภาพยนตร์ถือว่าเป็นตำแหน่งศูนย์กลางของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เช่นกันคือมีหน้าที่ในการดูแลกำกับทิศทางของงานแต่ละฝ่ายและมีอำนาจสูงสุดในการตัดสินใจ ประภัสสร เลิศอนันต์ (2544) ได้กล่าวว่าผู้กำกับสามารถแบ่งออกได้สองประเภทคือผู้กำกับที่สร้างภาพยนตร์ด้วยความรู้และประสบการณ์ (The craftsman director) คือเป็นประเภทของผู้ชำนาญการ อาจเป็นผู้กำกับที่สามารถทำตามบทภาพยนตร์ที่บริษัทว่าจ้างให้ถ่ายทำได้อย่างชำนาญ ประเภทที่สองคือผู้กำกับที่ใช้บุคลิกภาพส่วนตัวในการสร้างสรรค์งาน (The personal director/ The author) โดยส่วนใหญ่มักเขียนบทภาพยนตร์ด้วยตนเองหรือคิดงานเพียงลำพัง เพื่อจะถ่ายทอดบุคลิกภาพส่วนตัวลงในผลงานให้ได้อย่างสูง จึงมีส่วนลงมือปฏิบัติในรายละเอียดของงานแต่ละฝ่ายอย่างมาก ซึ่งผู้กำกับลักษณะนี้มีความเป็นไปได้ในการสร้างภาพยนตร์ลักษณะออเธอร์ ซึ่งปรากฏอย่างมากในภาพยนตร์นอกกระแส

เนื่องจากภาพยนตร์นอกกระแสต้องประหยัดงบประมาณการถ่ายทำ การจัดหาทีมงานจึงจำเป็นต้องใช้ทีมงานอย่างรัดกุมเฉพาะเพียงหน้าที่สำคัญ (Skeleton crews) โดยมีได้ใช้จำนวนทีมงานมากเหมือนภาพยนตร์กระแสหลัก และทั้งหมดขึ้นอยู่กับตัดสินใจของผู้กำกับซึ่งมีผู้อำนวยการสร้างเป็นผู้ผลักดันอยู่ด้านหลัง ได้แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในทีมงานสร้างภาพยนตร์แบบกองโจรไว้เป็น 6 ฝ่าย ดังนี้ (1) ฝ่ายผู้ช่วยผู้กำกับมีหน้าที่ดูแลควบคุมการแสดงเป็นหลัก ทำงานประสานงานระหว่างผู้กำกับกับนักแสดงและทีมงานทุกฝ่าย อาจมีจำนวนมากขึ้นอยู่กับจำนวนตัวแสดง เช่น ผู้ช่วยผู้กำกับ 1 คนนักแสดงหลัก ผู้ช่วยผู้กำกับ 2 คนนักแสดงประกอบ นอกจากนี้ในฝ่ายนี้ยังรวมถึงผู้ควบคุมความต่อเนื่อง และผู้ควบคุมสัตว์เพื่อถ่ายทำด้วย (2) ฝ่ายสนับสนุนการถ่ายทำเป็นฝ่ายทำหน้าที่ประสานงานระหว่างผู้อำนวยการสร้างกับทีมงานถ่ายทำ มีหน้าที่ดูแลเรื่องเงิน บริการสถานที่ถ่ายทำและอาจรวมถึงการจัดตารางเวลาถ่ายทำ ซึ่งได้แก่ ตำแหน่งผู้จัดการกองถ่ายหรือธุรกิจกองถ่ายฝ่ายอาคารสถานที่ ฝ่ายบริการอาหารเครื่องดื่มและฝ่ายขนส่งยานพาหนะ (3) ฝ่ายภาพเป็นฝ่ายที่ทำงานด้านเทคนิคเครื่องมือในการถ่ายทำ โดยเฉพาะงานกล้องเป็นสำคัญ

อาจมีจำนวนมากน้อยขึ้นอยู่กับอุปกรณ์การถ่ายทำ ประกอบด้วยตำแหน่ง ผู้กำกับภาพ ช่างภาพ ผู้ช่วยกล้อง ผู้จัดแสงและเจ้าหน้าที่ติดตั้งอุปกรณ์กองถ่าย (Grip man) เป็นต้น (4) ฝ่ายศิลป์เป็นฝ่ายรับผิดชอบงานศิลปกรรม โดยใช้ทักษะด้านการวาดเขียนและตกแต่งให้เกิดความสมจริงและความงามในภาพยนตร์ ได้แก่ ตำแหน่งผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับศิลป์ ผู้จัดการอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเสื้อผ้า ผู้ออกแบบทรงผมและแต่งหน้า (5) ฝ่ายเสียงเป็นฝ่ายรับผิดชอบงานด้านเสียงทั้งหมดในภาพยนตร์ ทั้งในส่วนของขณะถ่ายทำ ซึ่งผู้บันทึกเสียงจะทำหน้าที่ร่วมกับทีมงานกล้อง ได้แก่ ผู้ถือไมค์บูม (Boom operator) ผู้บันทึกเสียง ส่วนเสียงในขั้นตอนหลังการถ่ายทำคือ ตำแหน่งนักออกแบบเสียง นักแต่งเพลงและผู้ทำดนตรีประกอบ (6) ฝ่ายตัดต่อเป็นฝ่ายการทำงานในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ อาจไม่ได้ร่วมทำงานในขณะที่ถ่ายทำ แต่เป็นผู้เรียบเรียงภาพจากกระบวนการถ่ายทำเป็นเรื่องราว ซึ่งถือเป็นตำแหน่งสำคัญในการเล่าเรื่อง ได้แก่ ตำแหน่ง ผู้ตัดต่อและผู้สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ เป็นต้น (Jones & Jolliffe, 2003)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการสร้างภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสไม่มีความแตกต่างกัน แต่ปัจจัยของการว่าจ้างทีมงานขึ้นอยู่กับงบประมาณการสร้างภาพยนตร์ หากภาพยนตร์นอกกระแสมีงบประมาณการสร้างภาพยนตร์สูง ย่อมสามารถจัดหาทีมงานขนาดใหญ่เทียบเท่าภาพยนตร์กระแสหลักได้ แต่หากภาพยนตร์นอกกระแสขาดแคลนงบประมาณ ภาพยนตร์นอกกระแสก็ย่อมสามารถสร้างได้ด้วยตัวผู้กำกับเพียงคนเดียว

กระบวนการสร้างภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์นอกกระแสมีกระบวนการคล้ายคลึงกัน เพียงแต่ภาพยนตร์นอกกระแสอาจต้องได้บทภาพยนตร์เพื่อนำไปหาทุนงบประมาณในการสร้าง ซึ่งอาจต้องใช้เวลามากก่อนการเข้าสู่ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ ส่วนภาพยนตร์กระแสหลักอาจได้รับงบประมาณก่อนการพัฒนาบทภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ทั้งสองแนวทางมีกระบวนการทำงานเหมือนกัน โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์ (Pre-production) ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production) และขั้นหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-production) (พรสิทธิ์ พัฒนานุกรักษ์, 2551)

1. ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย การเขียนบทภาพยนตร์การคัดเลือกทีมงาน การคัดเลือกนักแสดง การกำหนดวงเงินงบประมาณ การจัดทำตารางการถ่ายทำ การจัดหาสถานที่ถ่ายทำ การออกแบบและสร้างฉากถ่ายทำ การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ทั้งอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกายนักแสดงและอุปกรณ์กล้องสำหรับการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนในการคิดใคร่ครวญอย่างรอบคอบ เพราะการคิดอย่างรอบคอบจะเป็นการประหยัดงบประมาณใน

การถ่ายทำและการตัดต่อซึ่งใช้งบประมาณสูง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนนี้มาก บางครั้งในภาพยนตร์ขนาดยาวให้เวลาในการเตรียมก่อนการผลิตถึง 2 ปี ถ่ายทำเพียง 2 เดือน และตัดต่อเพียง 6 เดือนเท่านั้น

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนหลังจากการเตรียมงานเสร็จสิ้นลงและทีมงานทุกฝ่ายพร้อมจะถ่ายทำ โดยเริ่มจากการประชุมกองถ่าย ออกกองถ่ายทำและดำเนินการถ่ายทำ เมื่อเสร็จสิ้นการถ่ายทำและส่งฟิล์มหรือไฟล์ดิจิทัลสู่กระบวนการตรวจสอบ หากผลงานที่ถ่ายมีปัญหาเกิดขึ้น ทีมงานจะต้องย้อนกลับสู่การถ่ายทำใหม่ที่เรียกว่า Reshoot เพราะหากปล่อยให้เวลาผ่านไปนาน สถานะที่หรือจากอาจถูกรื้อและต้องสร้างใหม่ ซึ่งเป็นการสิ้นเปลืองงบประมาณการถ่ายทำอย่างสูง

3. ขั้นหลังการผลิตภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่ถูกถ่ายทำเป็นภาพดิบซึ่งยังไม่ได้ตัดต่อเรียกว่า Footage จะถูกนำเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ ซึ่งในที่นี้ขอแสดงกระบวนการทำงานตัดต่อในระบบดิจิทัลซึ่งกำลังมาแทนที่การถ่ายทำระบบฟิล์มแบบเก่า การถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัล ผู้ตัดต่อสามารถนำไฟล์ไปตัดต่อได้โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการล้างฟิล์มและแปลงสัญญาณวิดีโอที่เรียกว่า Telecine โดยการตัดต่อในขั้นแรกคือการร้อยเรื่องราว (Assembly) ซึ่งยังไม่ได้แก้ไขหรือตกแต่งเสียง เพื่อให้ผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างตรวจสอบการเล่าเรื่องก่อน จากนั้นสร้างสำเนาข้อมูลนี้ซึ่งเรียกว่า EDL กระจายงานให้ฝ่ายออกแบบเสียง ทำดนตรีประกอบ ฝ่ายตกแต่งสีและสร้างเทคนิคพิเศษ (CG) จากนั้นนำภาพและเสียงทั้งหมดมารวมกันซึ่งเรียกว่า Final Mix ผลงานภาพยนตร์ที่ได้จะถูกแปลงสัญญาณเป็นรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการฉายและการจัดจำหน่ายต่อไป

กระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก 3 ประการ คือ (1) จุดเริ่มต้นของความคิดภาพยนตร์นอกกระแสเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจของผู้กำกับอันไม่คำนึงถึงตลาดผู้ชม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักซึ่งเริ่มต้นจากการคิดบทบาทยนตร์ ซึ่งมี “จุดขาย” และผนวกปัจจัยอื่น ๆ เพื่อเสริมแรงการตลาด เช่น ดารา ผู้อำนวยการสร้างและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น (2) แหล่งเงินทุน เนื่องจากภาพยนตร์นอกกระแสมีบทบาทยนตร์ที่ไม่สามารถตอบสนองการตลาดได้ ผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสจึงต้องหางบประมาณการสร้างจากแหล่งเงินทุนภายนอก อาทิเช่น องค์กรศิลปะ หรือทุนสนับสนุนจากต่างประเทศ ทุนที่ได้จึงมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับภาพยนตร์กระแสหลัก ส่งผลให้ภาพยนตร์นอกกระแสต้องใช้งบประมาณการทำงานที่รัดกุม (3) ภาพยนตร์นอกกระแสใช้ทีมงานจำนวนน้อย แต่ต้องทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้จากส่วนใหญ่ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสมักเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เองนอกจากเป็นการประหยัดทีมงานแล้ว ยังทำให้ผู้กำกับสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพในผลงานได้อย่างชัดเจนอีกด้วย นอกจากนี้ตำแหน่งงานต่าง ๆ ในกองถ่ายจะมี

จำนวนน้อยกว่าภาพยนตร์กระแสหลัก ทั้งนี้เพื่อเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายและทำให้การทำงานสามารถถ่ายทอดลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับได้มาก ซึ่งปัจจัยความแตกต่างทั้ง 3 ข้อนี้ ส่งผลทำให้รูปแบบภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก

ปัญหาสังคมไทย

พวงเพชร สุรัตน์กีกุล (2544) กล่าวว่า สังคมนั้นหมายถึงระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ปัญหาสังคมจึงหมายถึง ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับระบบความสัมพันธ์ระหว่างคนหรือกลุ่มคน ซึ่งมีสาเหตุได้จากหลายปัจจัย เช่น จากปัญหาเศรษฐกิจส่งผลให้เกิดอัตราการว่างงานสูง หากการว่างงานไม่ทำให้เกิดความร้าวฉานในครอบครัวย่อมเป็นเพียงปัญหาของเศรษฐกิจเท่านั้น แต่หากปัญหาเศรษฐกิจก่อให้เกิดปัญหาภายในครอบครัว หรือการปะทะระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง ซึ่งทำให้บรรทัดฐานความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเปลี่ยนไปจึงถือว่าเป็นปัญหาสังคม เพราะฉะนั้น ปัญหาสังคมเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย ทั้งนี้จึงต้องพิจารณาให้ถ้วนถี่ว่าปัญหาที่แท้จริงเกิดจากสิ่งใด มีแนวคิดที่แตกต่างเกี่ยวกับการนิยามปัญหาสังคมว่าปรากฏการณ์เช่นไรจึงถือว่าเป็นปัญหาของสังคม เพราะบางปัญหาเป็นปัญหาที่คนนอกสังคมนั้นหรือรัฐมองเห็น แต่คนภายในสังคมไม่รู้สึกรู้ว่า เป็นปัญหา กับปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ๆ ภายในคนในสังคมนั้น ปัญหาสังคมจึงแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือ (1) ปัญหาสังคมเชิงสัมพัทธ์ (Relative) คือปัญหาสังคมที่ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมนั้นมีความเห็นว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ปัญหายาเสพติด ปัญหาโรคเอดส์ นอกจากนี้ยังมีปัญหาที่เกิดขึ้นจากความคิดภายนอกสังคม เพื่อเปลี่ยนค่านิยมบางอย่างภายในสังคมนั้น ดังเช่นความขัดแย้งระหว่าง “คนหัวเก่า” กับ “คนหัวใหม่” ซึ่งก็นับว่าเป็นปัญหาเชิงสัมพัทธ์เช่นกัน (2) ปัญหาสังคมเชิงสัมบูรณ์ (Absolute) คือปัญหาของคนนอกที่มองว่าสังคมนั้นกำลังมีปัญหา แม้ว่าคนในสังคมนั้นจะไม่รู้สึกรู้ว่าก็ตาม เกิดขึ้นในหลายกรณีทั้งบุคคล องค์กร รัฐบาลตลอดจนหน่วยงานต่างประเทศ เข้าแทรกแซงเพื่อขจัดปัญหาที่ไม่เป็นธรรมในสังคมนั้น ส่วนใหญ่เป็นปัญหาสิทธิมนุษยชน ความเท่าเทียม และบางครั้งเป็นการออกกฎหมาย กฎข้อบังคับร่วมกัน เช่น การใช้มาตรฐานของการว่าจ้างแรงงานของประชาคมโลก เป็นต้น

ในด้านแนวคิดทฤษฎีที่พยายามอธิบายสาเหตุของปัญหาสังคมมีความแตกต่างหลายทัศนะดังนี้ (1) แนวคิดที่เชื่อว่าสังคมมีธรรมชาติของความสมดุล กฎเกณฑ์ที่ติดอยู่แล้ว แต่ปัญหาสังคมเกิดขึ้นจากบุคคล หรือกลุ่มคนจำนวนน้อยที่เป็นความผิดปกติ แต่ความผิดปกติเหล่านี้ก็เกิดขึ้นจากการปรับตัวเข้าสังคมไม่ได้ เช่น พวกแหวกแนว (Innovationist) คือคนที่ยอมรับเป้าหมายของสังคม มองเห็นความสำเร็จของชีวิตด้วยความมุ่งมั่น แต่เลือกวิถีปฏิบัติที่แหวกแนวสวนทางกับทิศทางของสังคม คือการจีป่ล้นหรือคอร์รัปชัน เป็นต้น พวกหนีสังคม (Retreatist) เป็นลักษณะ

คนที่ล้มเหลวทั้งการยอมรับเป้าหมายของสังคม และการปฏิบัติอย่างที่สังคมยอมรับ จึงต้องปลีกตัวจากสังคมไปเสพยาเสพติด หรือติดสุราเรื้อรัง ซึ่งเป็นภาระต่อสังคม (2) แนวคิดที่เชื่อว่าบุคคลนั้นไม่ได้เป็นต้นตอของปัญหา แต่เป็นเพราะปรากฏการณ์ของสังคมที่ส่งผลให้บุคคลนั้นตกเป็นเหยื่อ ซึ่งเห็นได้ชัดจากแนวคิดทริมาร์กซิสต์ ที่เชื่อว่าปัญหาสังคมเกิดขึ้นจากระบบทุนนิยมที่ทำให้สังคมแบ่งชนชั้น กลุ่มคนที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าย่อมกอบโกยผลประโยชน์และผลกระทบให้กับชนชั้นล่าง ชนชั้นล่างจึงรู้สึกมีฐานะต่ำต้อยและไร้อำนาจในการต่อรอง ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาสังคม ตั้งแต่การเล่นการพนัน ค้าประเวณี จี๊ปสัน ไร่แรงงานเด็ก จนกระทั่งค้ายาเสพติด ซึ่งจะเห็นได้ว่าปัญหาชนชั้นในสังคมเกี่ยวข้องกับปัญหาเศรษฐกิจและการเมืองด้วย ตามแนวคิดแบบลัทธิมาร์กซิสต์

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกปัญหาสังคมไทยบางส่วนที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาสิทธิมนุษยชน ปัญหาความรุนแรง เป็นต้น สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2547) กล่าวว่าอาชญากรรมเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนอย่างหนึ่งจากบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งคือการฝ่าฝืนกฎหมายอาญา ได้แก่ การจี้ปล้น การฆ่าคนตาย การค้ายาเสพติด และการค้าประเวณี เป็นต้น ซึ่งมีสาเหตุได้ดังนี้ (1) จากความบกพร่องทางร่างกายจิตใจ คือบุคคลเหล่านี้ถูกดูถูกเหยียดหยาม อันเป็นสาเหตุเกิดความน้อยเนื้อต่ำใจและต้องการเรียกร้องความสนใจ จนแสดงการแก้แค้นในลักษณะก่ออาชญากรรม (2) การเสียระเบียบทางสังคม คือสังคมนั้นขาดระเบียบบรรทัดฐานที่ชัดเจนในเชิงวัฒนธรรม เช่น ผู้ที่เข้มแข็งกว่าฉวยโอกาสกระทำผิดซึ่งสังคมควบคุมไม่ได้ และทำให้หลายบุคคลเลือกก่ออาชญากรรมเพื่อแสดงอำนาจบารมี และสร้างผลประโยชน์ให้ตนเอง (3) การขัดแย้งในค่านิยม เมื่อสังคมต่างมุ่งหมายสิ่งที่มีค่าร่วมกันและสิ่งมีค่านั้นมีอยู่จำนวนน้อย จึงต้องแก่งแย่งช่วงชิง บุคคลเหล่านั้นจึงต้องใช้การฉ้อโกง ปล้นขโมยและความรุนแรงเพื่อแย่งชิงสิ่งที่มีค่าเป็นของตน (4) พฤติกรรมเบี่ยงเบน เกิดขึ้นจากในสังคมนั้นมีเป้าหมายที่คนในสังคมยอมรับและต้องการไปให้ถึงจุดหมายนั้น เช่น การมีอำนาจ มีการศึกษาดี มีความมั่งคั่ง เมื่อบุคคลใดไม่สามารถเป็นไปตามบรรทัดฐานสังคมได้จึงมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนเพื่อให้ได้เป้าหมายนั้นเร็วขึ้นด้วยการคิดสินบน ฉ้อโกง ตลอดจนจนถึงการจี้ปล้น ซึ่งการก่ออาชญากรรมสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกเพศ ทุกวัย ทุกภูมิภาค และเป็นไปได้สูงในพื้นที่ที่มีสถานภาพเศรษฐกิจและสังคมต่ำ ซึ่งมีแนวทางแก้ไขพอสังเขปได้ดังนี้คือ การให้การศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมและความรู้เพื่อประกอบอาชีพ การจัดระเบียบสังคมให้เคร่งครัดเพื่อไม่ให้เกิดความเสียระเบียบทางสังคมอันเป็นช่องว่างต่อการก่ออาชญากรรม และลดปัญหาความขัดแย้งทางค่านิยมและอุดมการณ์ เพื่อลดความความทะยานอยากได้ชื่อเสียง เงินทอง อำนาจและเกียรติยศซึ่งเป็นค่านิยมที่ปรากฏในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต

นพมาศ อุ้งพระ (2553) ได้กล่าวถึงความก้าวร้าวอันส่งผลถึงระดับความรุนแรงทางสังคมว่า ความก้าวร้าวหมายถึงพฤติกรรมทางกายหรือวาจาที่ตั้งใจทำร้ายผู้อื่น ในทางจิตวิทยา ความก้าวร้าวแสดงออกได้ 2 รูปแบบ คือ ความก้าวร้าวเพราะรู้สึกเป็นศัตรู ซึ่งเกิดจากอารมณ์โกรธภายในและสนองตอบด้วยการทำร้ายผู้อื่น กับการแสดงออกเพื่อเป้าหมายอื่นเช่นการแสดง ความก้าวร้าวในการพูดเพื่อเรียกร้องความสนใจ ซึ่งเป็นการแสดงความก้าวร้าวอย่างมีเหตุผล นักจิตวิทยาเชื่อว่าความก้าวร้าวเกิดจากความคับข้องใจที่สะสมและเป็นพฤติกรรมที่เรียนรู้จากสังคม ซึ่งสถาบันครอบครัว กลุ่มคนสภาพแวดล้อมและสื่อต่าง ๆ มีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างความก้าวร้าว อิทธิพลที่สร้างให้เกิดความก้าวร้าวได้แก่ เหตุการณ์ที่เลวร้ายอันเป็นประสบการณ์ที่ฝังในความทรงจำทำให้เกิดความแค้น และถูกเร้าความรู้สึกจากอิทธิพลต่าง เช่น สื่อลามก พฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อโทรทัศน์ ความรุนแรงจากสื่อวีดีโอเกม และอิทธิพลของกลุ่มคน ซึ่งอิทธิพลของกลุ่มคน มีโอกาสสูงในการเพิ่มระดับความก้าวร้าวรุนแรงเพราะผู้กระทำความผิดจะรู้สึกว่าความผิดนั้นถูกกระจายความรับผิดชอบไปสู่กลุ่มคนและส่งผลให้พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างถึงที่สุด จากสถิติความรุนแรงเกิดขึ้นพบได้จากคนใกล้ชิดมากที่สุด โดยปัญหาสำคัญเกิดจากความรุนแรงในครอบครัว เช่น การทำร้ายร่างกายของสามีภรรยา มารดาทำร้ายลูก ปัญหาถัดมาคือการข่มขืนซึ่งจากสถิติพบว่ามักเกิดจากชายที่มีประสบการณ์ถูกทำร้ายในวัยเด็ก ซึ่งสร้างพฤติกรรมก้าวร้าวทุกประเภท นอกจากนี้ชายกลุ่มนี้มักมีเพื่อนที่มีนิสัยก้าวร้าว และมีความเชื่อปรัมปราเกี่ยวกับการข่มขืน เช่น “ผู้หญิงสำคัญควรถูกข่มขืน” เป็นต้น นอกจากนี้นักจิตวิทยาสังคมคาดการณ์ว่า บุคคลที่มีพฤติกรรมรุนแรงมักเป็นพวกที่คิดว่าตนยิ่งใหญ่ มีความภูมิใจในตัวเองสูง เป็นพวกหลงตัวเอง ความก้าวร้าวมักเกิดขึ้นเมื่อมีคนมาท้าทายโดยการถูกดูถูก คนเหล่านี้จึงต้องแสดงความรุนแรงตอบสนอง

ปัญหาสิทธิมนุษยชน พวงเพชร สุรัตนกุล (2544) กล่าวว่าแนวคิดเรื่องสิทธิมนุษยชนถือเป็นปัญหาสังคมลักษณะสัมบูรณ์ เพราะเป็นบรรทัดฐานที่กำหนดโดยประชาคมโลก ซึ่งมีเนื้อหาพอสังเขปดังนี้คือ (1) หลักความเป็นสากล คือคนทุกคนมีสิทธิในการอยู่อาศัย ดำรงชีวิต และมีสิทธิเหนือร่างกายของตนเอง ซึ่งข้อสุดท้ายนี้มีผลกระทบถึงปัญหาการทำแท้งเสรีอยู่จนทุกวันนี้เพราะการมีสิทธิเหนือร่างกายตนเองสามารถมองได้หลายมุมมอง ทั้งมารดา ลูกในครรภ์ แพทย์ พ่อหลักศีลธรรม ข้อบังคับกฎหมายในแต่ละประเทศ และรัฐที่ต้องพร้อมรับมือกับปัญหาเด็กถูกทอดทิ้ง (2) หลักของการแบ่งแยกมิได้ คือ สิทธิมนุษยชนเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับสิทธิพลเมือง กฎหมาย วัฒนธรรมและตลอดจนการเมือง (3) หลักการไม่เลือกปฏิบัติ โดยการประกันสิทธิขั้นพื้นฐานจะต้องกระทำโดยไม่จำแนก เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา เพศ หรือสถานภาพอื่นของบุคคลนั้น ซึ่งยังคงเกี่ยวกับกับประเด็นปัญหาการทำแท้งเสรีเช่นกัน (4) รัฐบาลแม้จะเป็นผู้ลงนาม

ในข้อตกลงการประกันสิทธิขั้นพื้นฐานของบุคคลจริง แต่รัฐบาลเองไม่มีสิทธิมนุษยชน สิทธิมนุษยชนเป็นของบุคคลเท่านั้น อย่างไรก็ตามกระแสเรื่องสิทธิมนุษยชนก็ก่อให้เกิดปัญหาในสังคมต่าง ๆ เช่น ทำให้เกิดกลุ่มคนหัวใหม่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างรวดเร็ว กับคนหัวเก่าที่กลัวเสียผลประโยชน์ต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเกิดการแทรกแซงจากองค์กรอื่นที่มุ่งหวังผลประโยชน์ต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจทำให้ผู้มีอำนาจขาดเสถียรภาพ เป็นต้น

หลักสิทธิมนุษยชนมีความเกี่ยวเนื่องถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเพศ ซึ่งเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่และกว้างขวางที่สุดในโลก เพราะสตรีมีจำนวนครึ่งหนึ่งของประชากรโลก โดยเฉพาะยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน แนวคิดสตรีนิยมจึงจึงถูกแพร่หลายไปในทุกดินแดนทุกศาสนาและทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไปทั่วโลก อาทิเช่น การเรียกร้องโอกาสทางการศึกษา การทำงานนอกบ้าน การหย่าร้าง และสิทธิในการเลือกตั้ง แต่การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นไปอย่างเชื่องช้าเนื่องจากเป็นการต่อสู้ทางวัฒนธรรม ไม่เหมือนการปฏิวัติทางการเมืองหรือปฏิวัติเศรษฐกิจซึ่งสามารถล้มรัฐบาลและจัดตั้งใหม่ได้ในเร็ววันแต่ปัญหาสิทธิสตรีในสังคมส่วนใหญ่ยังมองว่าผู้หญิงควรยึดมั่นกับบทบาทตามธรรมชาติคือการเป็นเมียและแม่ ซึ่งต้องต่อสู้กับความคิดของผู้ชายและชนชั้นปกครอง ซึ่งมีผู้ชายเป็นใหญ่จำนวนมาก แนวความคิดของกลุ่มสตรีนิยม (Feminism) มีหน้าที่ในการเรียกร้องสิทธิความเสมอภาคในความเป็นผู้หญิง ซึ่งแบ่งออกได้ ดังนี้ (1) แนวสตรีนิยม คือเรียกร้องด้านนโยบายของรัฐ เช่น สวัสดิภาพ สุขภาพ โอกาสทางการศึกษา การจ้างงาน ไม่มุ่งหวังให้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม และไม่ต้องการจัดระบบชายเป็นใหญ่ (2) แนวสังคมนิยม คือมุ่งไปล้มล้างระบบทุนนิยมเพราะเชื่อว่าหากสตรีมีสถานภาพอาชีพการงานที่ทัดเทียม วัฒนธรรมการกดขี่ในครอบครัวจะลดลง และพยายามให้การศึกษาเพื่อยกระดับจิตสำนึกให้ทัดเทียมกับชาย ซึ่งเป็นการต่อสู้ระหว่างชนชั้นในสังคม (3) แนวคิดแบบสุดขั้ว คือเน้นการต่อสู้ระหว่างเพศ โดยต้องการแยกเป็นอิสระจากระบบการศึกษาและเศรษฐกิจแบบชาย ปฏิเสธความเป็นผู้นำของชายและสนับสนุนการทำแท้งเสรี เป็นต้น (4) ขบวนการสตรีแนวใหม่ กลุ่มนี้ยอมรับในความคิดของทุกกลุ่ม แต่จะเคลื่อนไหวด้วยนโยบายทางวัฒนธรรม การเมืองและเศรษฐกิจ เพื่อให้ได้ความเสมอภาคในทุกวิถีทาง โดยจะให้ความรู้และมโนนโยบายต่อสตรีทุกชนชั้น ทุกศาสนา ทุกสังคมที่มีความรู้ความแตกต่างกันสูง (5) แนวคิดเรื่องบทบาทหญิงชาย ซึ่งเป็นแนวคิดที่ประนีประนอมที่สุด โดยเห็นว่าการต่อสู้สิทธิสตรีในอดีตที่ผ่านมากลับไม่ทำให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขได้ การเปลี่ยนแปลงจึงควรเกิดจากการสร้างทัศนคติใหม่ให้กับเพศชายและเพศหญิง โดยสร้างค่านิยมการให้เกียรติต่อทุกเพศ ทุกอาชีพการงาน เพื่อให้เห็นว่าทุกคนมีความถนัด ความเหมาะสมในแต่ละด้านที่แตกต่างกัน โดยเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมควรเป็นการกระทำร่วมกัน ทั้งฝ่ายชายและฝ่ายหญิง

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

กฤษดา เกิดดี (2543) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์สะท้อนสังคมว่าภาพยนตร์จัดเป็นงานด้านสื่อสารมวลชน ที่ตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขทางสังคม เพราะภาพยนตร์เกิดจากรวบรวมความคิดที่อยู่ภายในสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์และการเมือง เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ และเป็นสิ่งที่ช่วยสื่อสารให้เข้าใจต่อสังคมนั้น ๆ ได้มากขึ้นด้วย ในช่วงปี ค.ศ. 1930-1950 ราวช่วงสมัยระบบสตูดิโอฮอลลีวูด มีข้อถกเถียงเกิดขึ้นว่า ภาพยนตร์ควรทำหน้าที่สร้างความบันเทิงอย่างเต็มรูปแบบเพื่อให้ผู้ชม “หลีกหนี” เรื่องราวความยุ่งยากของชีวิตจริง จึงจัดเป็นภาพยนตร์เพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงอย่างแท้จริง หรือภาพยนตร์ควรทำหน้าที่ให้ประโยชน์สาระ และช่วยชี้แนะคนดูให้เข้าใจสภาพความเป็นจริงของสังคม ซึ่งแนวความคิดของฝ่ายหลังเป็นผู้ผลักดันให้เกิดภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมขึ้นมา จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1950 มีภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมหลายเรื่องที่ได้รับรางวัลออสการ์ เช่น *The Lost Weekend*, *On the Waterfront* และ *The Grapes of Wrath* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ผสมผสานความบันเทิงกับการสร้างแง่คิดมุมมองทางสังคมและการเมือง ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เหล่านี้มีความแปลกใหม่ มีคุณค่าจากการได้รับรางวัลและสามารถประสบความสำเร็จด้านรายได้อีกด้วย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวทางภาพยนตร์ในช่วงยุคสมัยถัดมา

ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมนั้นไม่ใช่ประเภทภาพยนตร์ (Genre) เพราะเป็นภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบหลากหลายทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก และตัวละคร ซึ่งสามารถปรากฏในภาพยนตร์แนวใดก็ได้ แต่ศูนย์กลางของเรื่องที่เกิดขึ้นจะมาจากความขัดแย้งอันเป็นปัญหาสังคม แม้จะใช้ฉากเหตุการณ์อดีตหรืออนาคต แต่จะต้องสามารถสะท้อนได้ถึงเหตุการณ์ปัจจุบัน นั่นคือแสดงหน้าที่สะท้อนสังคมในเชิงเปรียบเทียบ “กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม หมายถึงภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย มีเนื้อหามุ่งไปที่ความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม ซึ่งยอมรับแล้วว่าเป็นปัญหา ซึ่งอาจเป็นปัญหาในระดับประเทศหรือระหว่างประเทศ” (กฤษดา เกิดดี, 2543, หน้า 169) ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมที่โดดเด่นมักมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันคือ ตัวละครเอกในตอนแรกอาจไม่รู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น แต่ต่อมาก็เริ่มรู้และเข้าใจ จากนั้นจะพยายามต่อสู้เพื่อยุติปัญหานั้น ๆ หรืออาจเป็นกรณีที่ตัวเอกเรียนรู้ปัญหาจากเหยื่อของปัญหา โดยมักมีตัวละครที่อยู่ฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอกต่อต้านภารกิจของตัวเอก ปัญหาดังกล่าวมักได้รับการแก้ไขให้ลุล่วงด้วยดีในตอนท้าย ทำให้ภาพยนตร์จบแบบ “Happy Ending” แต่ปมสรุปลักษณะเช่นนี้ทำให้นักวิจารณ์บางกลุ่มโงมตี โดยให้ทัศนะว่าการที่ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมหาทางออกได้โดยยุติลงได้ด้วยดี เป็นความคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง เพราะปัญหาสังคมมิใช่

สิ่งที่แก้ไขให้ลุล่วงได้ง่าย ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมบางเรื่องเลือกที่จะจับคู่เรื่อง โดยปล่อยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินและคิดแก้ปัญหาเอง

สรุปแนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสังคม แสดงให้เห็นว่าปัญหาสังคมอาจเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากภายในสังคมเองหรือปัญหาที่ภายนอกสังคมมองว่าสังคมนั้นมีปัญหา แม้ว่าคนภายในสังคมไม่รู้สึกรู้สึก็ตาม จากแนวคิดของ พวงเพชร สุรัตน์วิกุล ที่เรียกว่า ปัญหาสังคมเชิงสัมพันธ์และปัญหาสังคมเชิงสัมบูรณ์ เพราะฉะนั้นปัญหาสังคมที่สะท้อนในภาพยนตร์สามารถเป็นได้ทั้งปัญหาสังคมเชิงสัมพันธ์หรือปัญหาสังคมเชิงสัมบูรณ์ ซึ่งปัญหาสังคมปัจจุบันย่อมมีส่วนเกี่ยวข้องกับบริบทอื่น ๆ เสมอ เนื่องจากในยุคโลกาภิวัตน์ที่ทุกอย่างถูกเชื่อมสัมพันธ์และส่งผลกระทบต่อถึงกัน ทั้งปัญหาการเมือง เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมล้วนมีผลกระทบต่อถึงสังคม ไม่ว่าจะเป็นต้นเหตุที่เกิดจากสังคมเองหรือปัญหาจากบุคคลเพียงคนเดียว ซึ่งปัญหาสังคมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความรุนแรง อาชญากรรมหรือสิทธิมนุษยชน กลับมีสาเหตุได้จากนานัปการ ซึ่งโดยทั่วไปการถ่ายทอดปัญหาสังคมในภาพยนตร์ มักเลือกใช้กลวิธีการสะท้อนภาพปัญหา กล่าวคือการแสดงสถานการณ์เชิงเปรียบเทียบมิใช่การแสดงปัญหาอย่างตรงไปตรงมาเฉกเช่นภาพยนตร์ข่าว หรือภาพยนตร์สารคดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยปัญหาสังคมที่สะท้อนในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องและแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง ดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์นอกกระแส

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์นอกกระแสหลักในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2513-2544 จำนวน 516 เรื่อง ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ที่มุ่งศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์ไทยที่ถูกผลิตนอกระบบอุตสาหกรรม ทั้งทางด้านเนื้อหาและรูปแบบอันสะท้อนภาพความเป็นไปของสังคมวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยต่าง ๆ โดยการศึกษาเริ่มต้นจากการก่อตั้งสมาคมภาพยนตร์สมัครเล่นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 และหลังจากนั้นการก่อตัวของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสสามารถแบ่งออกได้ 4 ยุคสมัย ได้แก่ (1) ยุคบุกเบิกในปี พ.ศ. 2490-2516 อันเป็นช่วงสมัยที่สำนักข่าวสารอเมริกันจัดกิจกรรมให้กลุ่มนักศึกษา ปัญญาชนและศิลปินเรียนรู้การสร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นกลวิธีในการช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมและอุดมการณ์ในลักษณะโฆษณาชวนเชื่อ (2) ยุคของการใช้ภาพยนตร์นอกกระแสในฐานะเครื่องมือต่อสู้ทางการเมืองตั้งแต่ปี พ.ศ. 2517-2521 อันเป็นช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง โดยกลุ่มนักศึกษาและปัญญาชนใช้ภาพยนตร์เพื่อสะท้อนภาพ

ชนชั้นล่างที่ถูกละเลย และรัฐบาลเอารัดเอาเปรียบ (3) ยุคแห่งการบ่มเพาะและแสวงหา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522-2539 อันเป็นยุคที่ภาพยนตร์นอกกระแสอยู่ในฐานะของงานศิลปะ โดยมีสถาบัน วัฒนธรรมเยอรมัน (เกอเธ่) จัดกิจกรรมให้ความรู้แก่นักศึกษาและประชาชนผู้สนใจ ซึ่งบ่มเพาะให้ บุคลากรดังกล่าวประกอบอาชีพสร้างภาพยนตร์นอกกระแสจวบจนปัจจุบัน ภาพยนตร์ในช่วงยุค สมัยนี้จะสะท้อนภาพการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมเมืองและค่านิยมแบบปัจเจกชนนิยม (4) ยุคเฟื่องฟู ของภาพยนตร์นอกกระแส พ.ศ. 2540-2544 อันเนื่องจากภาพยนตร์นอกกระแสถูกผลิตขึ้นเป็น จำนวนมาก จากการผลักดันของมูลนิธิหนังไทย กระแสสังคมที่สนับสนุนความเป็นปัจเจกชนนิยม และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ภาพยนตร์นอกกระแสในยุคนี้จะนำเสนอออกด้วยรูปแบบที่ หลากหลายแตกต่างกันออกไป บางครั้งเป็นงานศิลปะเพื่อปลดปล่อยความเป็นตัวตนหรือเป็น เครื่องมือในการช่วงชิงอุดมการณ์ของชนชั้นต่าง ๆ ในสังคม

ผลสรุปของการศึกษาชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสดำรงตนในฐานะสื่อ ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย อันเปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองของผู้ผลิตในการสร้างความบันเทิงจากภาพยนตร์ ใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือการต่อสู้ช่วงชิงทาง อุดมการณ์ การเมืองและวัฒนธรรม ตลอดจนการปลดปล่อยตัวตนและแสดงออกทางศิลปะและ โดยปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของสังคมในแต่ละยุคสมัย

เพ็ญศิริ เสวตวิหารี (2541) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540 งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัย เชิงคุณภาพ มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของผู้กำกับ ภาพยนตร์ไทยรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540 ตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่และปัจจัยเกี่ยวข้อง ในการผลิตงาน ถึงการแสดงออกในผลงานภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎี สัญลักษณ์วิทยา และแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า (1) ผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ในช่วงดังกล่าว มีการนำแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้ในเนื้อหาและวิธีการนำเสนอในภาพยนตร์ ในระดับการสื่อความหมายพาดพิงอย่างไม่ลึกซึ้ง โดยไม่ได้ลงลึกในระดับของการวิพากษ์ตามแบบ แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่อย่างเต็มตัว ภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2538-2540 จึงไม่ถึงได้ว่ารับ อิทธิพลแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่อย่างเต็มที่ (2) กระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่นำแนวคิดยุค หลังสมัยใหม่มาใช้ เกิดจากความคุ้นชินของผู้สร้างรุ่นใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากงานสื่อสารมวลชน สมัยใหม่ เช่น งานมิวสิกวิดีโอ งานภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น และเป็นพัฒนาการที่เกิดจาก การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและอุดมการณ์ของผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ไทยในช่วงยุคสมัยดังกล่าวยังไม่เข้าสู่หัวใจของกระบวนการผลิตตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่

อย่างเต็มรูปแบบ (3) แนวความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยรุ่นใหม่ในช่วง พ.ศ. 2538-2540 ได้รับอิทธิพลจากสภาพสังคมไทยยุคหลังสมัยใหม่ โดยสังคมจะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิต ให้นำเสนอรูปแบบที่เป็นไปเพื่อความสนุกในขณะชมเป็นหลัก เพราะภาพยนตร์ไทยจัดเป็นสินค้าเพื่อความบันเทิงระดับสูง

Dissanayake and Owen (2011) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ภาพสะท้อนประเทศไทยซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่ ผู้ศึกษาได้บรรยายถึงภาพยนตร์ไทยในช่วงยุคสมัยต่าง ๆ และมองเห็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในช่วงปี ค.ศ. 1997 เมื่อภาพยนตร์ไทยถูกเผยแพร่ในเทศกาลภาพยนตร์ระดับโลกและได้รับการฉายในโรงภาพยนตร์ศิลปะทั่วโลก ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากวิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ไทยสมัยก่อน และการแสดงออกทางสุนทรียะแบบไทยในรูปแบบใหม่ และนำไปสู่การตีความใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจยิ่งในกระแสภาพยนตร์โลก ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยรุ่นใหม่ ได้แก่ เป็นเอก รัตนเรือง วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง นนทรีย์ นิมิบุตร และอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นต้น ผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้มีลักษณะล้อเลียนรูปแบบภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งถึงการได้รับอิทธิพลของแนวคิดหลังสมัยใหม่ โดยเนื้อหาของเรื่องยังคงสะท้อนไปในทิศทางพระพุทธศาสนามีการนำเสนอรูปแบบที่เรียกว่า สัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical realism) กล่าวคือ แสดงรูปแบบความจริงของวิถีชีวิตไทย เชื่อมโยงกับเรื่องราวในจินตนาการ ภาพความฝันหรือโลกวิญญาน ซึ่งเรื่องราวของวิถีชีวิตคนไทยเกิดขึ้นจากความเปลี่ยนแปลงของสังคมสมัยใหม่ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การผสมผสานของเชื้อชาติจากผลกระทบของยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งปรากฏเห็นครั้งแรกในภาพยนตร์ไทยช่วงยุคสมัยดังกล่าว โดยภาพยนตร์ไทยยุคก่อนมักนำเรื่องราวจากประวัติศาสตร์หรือวิถีชีวิต มานำเสนอในรูปแบบของนักต่อสู้ หรือวีรบุรุษตามแบบภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่ภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่แม้จะนำเรื่องราวมาจากชีวิตชาวบ้านหรือคนเมือง แต่ถูกนำมาดัดแปลงด้วยการเขียนบทและการนำเสนอทางภาษาภาพยนตร์ที่เป็นสากลกว่า โดยตัวเอกมักเป็นตัวละครที่มีภาวะความแปลกแยก และภาวะขัดแย้งกับความเปลี่ยนแปลงบนโลกสมัยใหม่ การดำเนินเรื่องเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความ ใช้สติปัญญาและจินตนาการ บางครั้งมีบทสนทนาคล้ายบทกวีและทำทนายผู้ชมด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ ๆ ซึ่งผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง แสดงแนวทางดังกล่าวได้ชัดเจนที่สุด และเป็นแบบฉบับของภาพลักษณ์ภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่ ซึ่งมีประเด็นเรื่องราวบนความขัดแย้งของยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งผสมผสานตัวละครต่างเชื้อชาติวัฒนธรรม แต่ยังคงพูดถึงวัฒนธรรมไทยในเชิงล้อเล่นและเสียดสี ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ยังคงมีเสน่ห์แบบไทย โดยไม่ถูกรูปแบบอิทธิพลภาพยนตร์ฮอลลีวูดครอบงำ

ประวิณมัย บ่ายค้อย (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อการชม

ภาพยนตร์นอกกระแสโดยพฤติกรรมกรรมการชมภาพยนตร์ของผู้รับสารที่เป็น “คอ” ภาพยนตร์นอกกระแสและพฤติกรรมการเปิดรับและติดตามสื่อมวลชน ตลอดจนความคาดหวังต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส จากผลการศึกษา พบว่า (1) ผู้รับสารที่มีลักษณะเป็น “คอ” ภาพยนตร์นอกกระแสนั้นมีความแตกต่างกันในด้านเพศวัย การศึกษา และอาชีพ แต่ลักษณะเช่นนี้ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแสแต่อย่างใด (2) ผู้รับสารที่เป็นคอภาพยนตร์นอกกระแสมี 2 คุณลักษณะ คือ เป็นผู้รับสารที่ชมทั้งภาพยนตร์ในกระแสและภาพยนตร์นอกกระแส คุณลักษณะที่สองคือเป็นผู้รับสารที่ชมเฉพาะภาพยนตร์นอกกระแส (3) การเป็นคอภาพยนตร์นอกกระแสทำให้เกิดความผูกพันกับเนื้อหาประเภทนี้ จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการติดตามสื่อมวลชนที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์นอกกระแส (4) การเปิดรับและติดตามสื่อมวลชนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์นอกกระแส เกิดจากแรงผลักดันและแรงกระตุ้นที่แตกต่างกันของผู้รับสาร (5) คอภาพยนตร์นอกกระแสมีความคาดหวัง และการใช้ประโยชน์จากภาพยนตร์นอกกระแสแตกต่างกัน ทั้งการใช้ประโยชน์เพื่อความเพลิดเพลิน การเข้าสังคม เพื่อการศึกษาและเพื่องานอาชีพ

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสได้ดังนี้ ขจิตขวัฏ กิจวิศาละ

(2546) ได้แสดงให้เห็นประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสโดยแบ่งออกเป็น 4 ยุค และชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสเข้าสู่ยุคเฟื่องฟูที่สุดปี พ.ศ. 2540-2544 อันเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดการสร้างภาพยนตร์ขึ้นจำนวนมากและกระแสวัฒนธรรมที่สนับสนุนให้คนรุ่นใหม่แสดงความออกถึงความเป็นปัจเจก ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงรอยต่อของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในงานภาพยนตร์ตามแนวคิดของ เพ็ญศิริ เสวตวิหารี (2541) ซึ่งทำการศึกษาผลงานภาพยนตร์ในช่วง พ.ศ. 2538-2540 พบว่ามีการนำแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้ในภาพยนตร์แต่ยังไม่ปรากฏชัดอย่างเต็มตัว จนกระทั่งงานศึกษาของ Dissanayake and Owen (2011) ซึ่งได้ทำการศึกษาและค้นพบรูปแบบใหม่ในภาพยนตร์ไทยซึ่งเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่อย่างแท้จริงในช่วง ปี พ.ศ. 2540 โดยเฉพาะผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง ซึ่งสามารถแสดงเนื้อหาของยุคโลกาภิวัตน์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้อย่างเด่นชัด ในด้านผู้ชม ประวิณมัย บ่ายคล้อย (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าผู้ชมภาพยนตร์ในกระแสหรือคอภาพยนตร์นอกกระแสล้วนต้องการความเพลิดเพลินจากการชมภาพยนตร์ทั้งสิ้น ปัจจัยอื่นที่มีส่วนตามมาก็คือเพื่อเข้าสังคม เพื่อการศึกษาหรือเพื่อการประกอบอาชีพ

2. งานวิจัยเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส

ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต (2547) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง ถึงปัจจัย “ความแปลกแยก” (Alienation) และภาพสะท้อนความเป็นมนุษย์ผ่านตัวละครในผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องความแปลกแยก ซึ่งหมายถึง ภาวะทางจิตของบุคคลที่รู้สึกไร้ความหมาย รู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคมหรือไร้บรรทัดฐาน ผนวกกับกรอบแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นแนวทางการศึกษา จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง สีน บ้า คาราโอเกะ เรื่องตลก 69 มนต์รักทรานซิสเตอร์ และเรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล พบว่าตัวละครเอกในภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องมีลักษณะทั้งดีและเลว แข็งแกร่งและอ่อนแอเหมือนบุคคลทั่วไปในสังคม ซึ่งสามารถเป็นกระจกสะท้อนภาพความเป็นธรรมดาสามัญของมนุษย์ และตัวละครเหล่านี้มีลักษณะของความแปลกแยก อันเกิดจากรู้สึกเสมือนว่าตนเองเป็นคนนอกสังคม ซึ่งมีสาเหตุมาจากการแบ่งแยกทางชนชั้นและการแบ่งแยกทางเพศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อตามมาและก่อให้เกิดวิกฤติปัญหาทางสังคมและในปัจเจกบุคคล นอกจากนี้ผู้ศึกษาพบว่าเรื่องราวเนื้อหาวิธีการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมภาพยนตร์ไทยทั่วไป ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวและมีส่วนช่วยในการนำเสนอภาวะความแปลกแยกในตัวละคร

เขมิกา จินดาวงศ์ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและมุมมองแนวคิดในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลของอภิชาติพงศ์จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่องดอกฟ้าในมือมาร สุดเสน่หา สัตว์ประหลาด และแสงศตวรรษ ระเบียบวิธีการวิจัยในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ใช้แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ร่วมกับการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ มีลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระแสหลัก หากแต่เนื้อหาในภาพยนตร์กลับเป็นลักษณะเปิดที่ไม่ผูกเรื่องราวให้มีปมที่ซับซ้อน ใช้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ทางการด้านแสดงมาก่อน รวมไปถึงการไม่มีบิกระตุ่นอารมณ์ผู้ชม และการถ่ายภาพในภาพยนตร์เป็นลักษณะแบบปลอ้อยยาว (Longtake) ซึ่งดูคล้ายจะไม่มีเรื่องราวอะไรไม่ชักจูงให้คนดูเกิดความรู้สึกอย่างไรอย่างหนึ่ง ไม่อธิบายการกระทำของตัวละคร และมีการเชื่อมโยงเหตุการณ์โดยปราศจากรูปแบบของจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนซึ่งลักษณะต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นเอกลักษณ์พิเศษที่พบได้ในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ผู้วิจัยพบว่า เอกลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์มีส่วนทำให้ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ยากแก่ความเข้าใจของคน

โดยทั่วไป โดยมีสาเหตุเนื่องมาจากอิทธิพลของแนวคิดศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์เป็นลักษณะงานศิลปะที่ปลดปล่อยความเป็นตัวตนและเป็นบันทึกที่แสดงให้เห็นถึงการมีชีวิตอยู่ในสังคมไทย สิ่งเหล่านี้ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ของอภิชาติพงศ์ ซึ่งสะท้อนถึง ลักษณะของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ 4 ประการ ด้วยกัน คือ (1) การสัมพันธ์ (Intertextuality) (2) ลักษณะของการโหยหาอดีต (Nostalgia) (3) การนำศิลปะในอดีตมาผสมผสาน ลอกเลียน โดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (Pastiche) การผสมผสานต่างยุคสมัย (Eclectic) และการทำลาย ขอบเขตทางประวัติศาสตร์ และ (4) เนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรงดังนั้นภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จึงมีลักษณะของความเป็นศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งในภาพยนตร์ แต่ละเรื่องได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับรูปแบบความคิดทางภาพยนตร์ ยุคหลังสมัยใหม่ ไม่ลักษณะใดก็ลักษณะหนึ่ง

Boehler (2011) ได้ศึกษาเรื่อง ชายแดนป่า: สุนทรียะธรรมชาติในผลงานภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล งานวิจัยนี้ได้ทำการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด สุดสเน่ห์ และลุงบุญมีระลึกชาติ ซึ่งปรากฏจากป่าใน ความหมายใหม่ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ไทยในอดีต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาความหมายของ ฉากป่าที่ผู้กำกับในภาพยนตร์และฉากป่าเหล่านี้สามารถแสดงสุนทรียะต่อการรับรู้ของผู้ชม ภาพยนตร์อย่างไร ผลสรุปของงานวิจัยนี้พบว่า (1) ในอดีตภาพยนตร์ไทยใช้ฉากป่าเพื่อแสดง ความหมายของความงดงามของธรรมชาติตลอดจนความน่าตื่นตาตื่นใจ เพื่อตอกย้ำ “ความเป็นไทย” ตามค่านิยมในภาพยนตร์กระแสหลัก แต่ฉากป่าในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ ถูกใช้แทน ความหมายของพื้นที่อันเป็นชายขอบอันทับซ้อนและเหลื่อมล้ำของอาณาเขตประเทศ เชื้อชาติ ภูมิศาสตร์ทางการเมือง และสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้นของมนุษย์ การมีชีวิตกับความตาย โลกของคน กับผี ซึ่งเป็นการตีความหมายที่แตกต่างจากภาพยนตร์ไทยในอดีต (2) พื้นที่ป่าในภาพยนตร์เป็นป่า ในแถบภาคอีสานของประเทศไทย ซึ่งเป็นภูมิภาคที่สื่อความหมายถึงคนชายขอบ คนเชื้อชาติไทย ลาว คนจนและเป็นพื้นที่การต่อสู้กับลัทธิคอมมิวนิสต์ในอดีต อันเป็นพื้นที่ของความขัดแย้งใน เนื้อหาภาพยนตร์ (3) จุดจบของภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องเกิดขึ้นในฉากป่าทั้งสิ้น โดยให้ป่าเป็นพื้นที่ ของการตาย ความอิสระและการถูกปลดปล่อย (4) ฉากป่าถูกใช้เป็นที่สถิตของความเชื่อ โลกแห่ง วิญญาณ ดังปรากฏภาพยนตร์เช่น ตำนานเล่าขาน เรื่องผีและเสือสมิง (5) ด้านสุนทรียะผู้กำกับ นำเสนอภาพป่าที่เป็นความรกร้างว่างเปล่าและคลุมเครือ โดยผู้กำกับตั้งใจให้ป่าเสมือนตัวละคร ตัวหนึ่งซึ่งบางครั้งลึกลับนิ่งเฉย บางครั้งลึกลับและน่าขนลุก ซึ่งผู้กำกับเลือกใช้ภาพในมุมมองสมจริง ใช้การบันทึกเสียงจริงโดยไม่มีเสียงดนตรีประกอบเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของป่าอย่างแท้จริง

การใช้ฉากป่าในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์จึงเป็นทางเลือกใหม่ที่แตกต่างจากประเพณีของภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก

สรุปงานวิจัยเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต (2547) ได้ทำการศึกษาและแสดงให้เห็นความแปลกแยกที่ปรากฏในตัวละครของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง ซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับตามแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวอวเซอร์ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Boehler (2011) ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้อุปกรณ์ฉากป่าในภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่า ป่า เป็นอัตลักษณ์หนึ่งของอภิชาติพงศ์ ในฐานะผู้กำกับแนวอวเซอร์ ซึ่งความคิดอันเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับทั้งสองเป็นความคิดที่ริ่หรือสร้างจากภาพยนตร์ไทยในอดีต ซึ่งเป็นไปในทิศทางของศิลปะหลังสมัยใหม่คือ ตัวละครที่เป็นลูกผสมทางเชื้อชาติวัฒนธรรม และป่าในฐานะของพื้นที่ชายขอบอันปฏิเสธศูนย์กลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของเขมิกา จินดาวงศ์ (2551) ที่ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ และชี้ให้เห็นว่าผู้กำกับได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ 4 ด้าน คือ การสัมพันธ์บท การโหยหาอดีต การผสมผสานแบบ “ยำใหญ่” และการสะท้อนเรื่องราวเพศและความรุนแรง ซึ่งในงานวิจัยต่างประเทศสองชิ้นได้แสดงให้เห็นถึงการแสดงลักษณะความเป็นไทยแบบใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสองคนซึ่งไม่ถูกอิทธิพลของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดครอบงำ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ปัญหาสังคมที่สะท้อนในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส เป็นงานวิจัยที่ประกอบด้วยสองส่วนคือ ส่วนงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative method) เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีเพื่อสร้างองค์ความรู้ และนำสู่ส่วนที่สองคือการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยนี้เริ่มต้นจากการค้นคว้าภาคเอกสาร เช่น หนังสือ บทความวิทยานิพนธ์และงานวิจัย เพื่ออธิบายนิยามความเป็นมาของภาพยนตร์นอกกระแส ตลอดจนแนวคิดและทฤษฎี เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์
3. การสัมภาษณ์
4. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
5. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ
6. การสร้างสรรค์ผลงาน
7. การประเมินผลงานสร้างสรรค์

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเจาะจงผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสขนาดยาว (Feature film) ที่มีความโดดเด่นในช่วงปี 10 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2557 โดยคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสซึ่งได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในระดับนานาชาติและระดับประเทศ ซึ่งข้อมูลของภาพยนตร์เหล่านี้ได้แสดงในเว็บไซต์ <http://www.imdb.com> ซึ่งเป็นฐานข้อมูลภาพยนตร์ทั่วโลกดังนี้

ตารางที่ 3-1 ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557

ชื่อภาพยนตร์	รางวัลที่ได้รับ
<p>สัตว์ประหลาด (Tropical Malady) พ.ศ. 2547</p>	<p>1. รางวัล Prix du Jury เทศกาล Cannes Film Festival, France, 2004 2. รางวัล Age d'or Prize, Cinédécouvertes, Belgium, 2004 3. รางวัล Grand Prize, Tokyo Filmex, Japan, 2004 4. รางวัล Best Film เทศกาล The xx International Gay & Lesbian Film Festival in Turin, Italy, 2005 5. รางวัล Special Jury Prize เทศกาล The xx International Gay & Lesbian Film Festival in Turin, Italy, 2005 6. รางวัล Special Jury Prize เทศกาล Singapore International Film Festival, Singapore, 2005</p>
<p>แสงศตวรรษ (Syndromes and A Century) พ.ศ. 2549</p>	<p>1. รางวัล Best Film เทศกาล 9th Deauville Asian Film Festival, France, 2007 2. รางวัล Special Mention เทศกาล Fribourg International Film Festival, Switzerland, 2007 3. รางวัล Honorable Mention เทศกาล Adelaide Film Festival, Australia, 2007</p>
<p>พลอย (Ploy) พ.ศ.2550</p>	<p>รางวัล Cinefan-Festival of Asian and Arab Cinema 2007 FIPRESCI Prize</p>
<p>เมืองเหงาซอว์นรัก (Wonderful Town) พ.ศ. 2551</p>	<p>1. รางวัล Jury Prize เทศกาล Deauville Asian Film Festival 2008 2. รางวัล Special Jury Award เทศกาล Las Palmas Film Festival 2008 3. รางวัล New Currents Award เทศกาล Pusan International Film Festival 2007 4. รางวัล Tiger Award เทศกาล Rotterdam International Film Festival 2008 5. รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม เทศกาลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 18 ประจำปี พ.ศ. 2551 6. รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 17 ประจำปี พ.ศ. 2551</p>
<p>นางไม้ (Nymph) พ.ศ. 2552</p>	<p>รางวัล Special Jury Prize เทศกาล Bangkok International Film Festival 2009</p>
<p>ลุงบุญมีระลึกชาติ (Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives) พ.ศ. 2553</p>	<p>ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม Palme d'Or at the 2010 Cannes Film Festival</p>
<p>ฝนตกชุกฟ้า (Head Shot) พ.ศ. 2554</p>	<p>รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 20 ประจำปี 2554</p>
<p>36 พ.ศ. 2555</p>	<p>รางวัล FIPRESCI และรางวัล New Currents Award เทศกาล Prize Pusan International Film Festival 2012</p>

ตารางที่ 3-1 ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	รางวัลที่ได้รับ
Marry is Happy, Marry is Happy พ.ศ.2556 ตั้งวง พ.ศ. 2556	รางวัล Best Asian Film, NETPAC Competition เทศกาล Taipei Golden Horse Film Festival 2013 1. รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม เทศกาลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 23 ประจำปี พ.ศ. 2556 2. รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง ครั้งที่ 22 ประจำปี พ.ศ. 2556

การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ด้วยกรอบแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ดังที่ได้จากการศึกษาภาคเอกสารอันประกอบด้วย ทฤษฎีสัจนิยม ทฤษฎีออสเตรียทฤษฎีจิตวิเคราะห์ แนวคิดวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์ ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3-2 แนวคิดและทฤษฎีเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์

แนวคิดและทฤษฎี	รายละเอียดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์
ทฤษฎีภาพยนตร์สัจนิยม	แนวคิดของภาพยนตร์ โครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากเหตุการณ์ รูปแบบภาพ และเทคนิคนำเสนอในภาพยนตร์
ทฤษฎีภาพยนตร์แนวออสเตรีย	ประวัติชีวิตของผู้กำกับ แก่นสำคัญของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ศูนย์ภาพของผู้กำกับที่ส่งผลในภาพยนตร์ และเทคนิคการถ่ายทำ
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	สภาวะจิตของตัวละคร บุคลิกภาพของตัวละคร กลไกป้องกันตนเองทางจิต เพศกรรมความก้าวร้าว และการตีความ
ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์	ระบบเศรษฐกิจ ระบบสังคมทุนนิยม ชนชั้นและอุดมการณ์ของสังคม
ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	ประเด็นความขัดแย้ง ขั้วตรงข้าม สัญญาในภาพยนตร์มายาคติ และมาตรวัดอุดมการณ์ในภาพยนตร์

การสัมภาษณ์

1. กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่สร้างภาพยนตร์ไทยนอกกระแสซึ่งได้รับรางวัลจำนวน 10 เรื่อง ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง 5 ท่าน ดังนี้

1.1 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์และผู้บริหารบริษัท Kick the Machine จำกัด ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด แสงศตวรรษ และลุงบุญมีระลึกชาติ

1.2 เป็นเอก รัตนเรือง ตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง พลอย นางไม้ และฝนตกขึ้นฟ้า

1.3 อาทิตย์ อัสสรัตน์ ตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้บริหารบริษัท ป๊อป พิคเจอร์ จำกัด ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาชอว์นรัก

1.4 นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งกำกับภาพยนตร์เรื่อง 36 และ Mary is Happy, Mary is Happy

1.5 คงเดช จาตุรันต์รัศมี ตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งกำกับภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง

2. แนวทางการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยมีการกำหนดคำถามอย่างชัดเจน แต่ไม่กำหนดคำตอบไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความอิสระ และเปิดกว้างต่อความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้กำกับซึ่งต้องใช้รูปแบบการบรรยายมากกว่าคำตอบตายตัว ทั้งนี้แนวทางการตั้งคำถามจะผสมผสานทฤษฎีออธอร์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์และแนวคิดกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เพื่อค้นหาอุดมการณ์และสไตล์การทำงานของผู้กำกับ

3. แบบสัมภาษณ์ จากแนวคิดทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์

คำถามที่ 1 ประวัติชีวิต การศึกษาและสภาพแวดล้อมทางสังคม

คำถามที่ 2 ประวัติการทำงาน

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

คำถามที่ 1 แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์

คำถามที่ 2 แนวคิดที่ต้องการนำเสนออันสะท้อนปัญหาสังคมในภาพยนตร์

คำถามที่ 3 ภาพความทรงจำที่แสดงออกในผลงานภาพยนตร์

คำถามที่ 4 บุคลิกภาพที่แสดงออกในผลงานภาพยนตร์

คำถามที่ 5 สัญลักษณ์ที่ซ่อนเร้นและการตีความของผู้กำกับ

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับรูปแบบในการสร้างผลงานภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

- คำถามที่ 1 อิทธิพลรูปแบบทางศิลปะหรือภาพยนตร์ที่ส่งผลต่องานภาพยนตร์
 คำถามที่ 2 ขั้นตอนเตรียมการผลิตภาพยนตร์
 คำถามที่ 3 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์
 คำถามที่ 4 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ
- ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะงานวิจัย เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เพิ่มเติม

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

แบบสัมภาษณ์ในที่นี้คือเครื่องมือวิจัยในการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 5 ท่าน ซึ่งจะนำเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์พิจารณาและปรับปรุงเพื่อให้คณะกรรมการตรวจจริยธรรมพิจารณา ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการขออนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
2. ขอนหนังสือเก็บข้อมูลเพื่อทำการวิจัย พร้อมยื่นแบบรายงานผลการพิจารณาจริยธรรมวิจัย
3. ดำเนินการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล

การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ตามกรอบแนวคิดทฤษฎี 5 ด้าน ที่กำหนดไว้ โดยแสดงผลวิเคราะห์ในรูปแบบการเขียนบรรยาย
2. วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์ 5 ท่าน โดยสรุปแสดงความเชื่อมโยงระหว่างผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์กับผลการสัมภาษณ์
3. สรุปแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสออกเป็น 5 แนวทาง ตามลักษณะเฉพาะของผู้กำกับ
4. นำผลวิเคราะห์มาสังเคราะห์ เพื่อค้นหาแนวคิดสะท้อนปัญหาสังคมรูปแบบการสร้างสรรค์และอุดมการณ์ของผู้กำกับทั้ง 5 คน
5. สรุปผลการวิจัยเรื่องภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคม เพื่อเป็นองค์ความรู้นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์

การสร้างสรรค์ผลงาน

1. นำองค์ความรู้ด้านแนวคิดสะท้อนปัญหาสังคม อุดมการณ์และสไตล์การสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสมาเป็นหลักในการแสวงหาความคิดของภาพยนตร์
2. นำแนวคิดพัฒนาต่อเป็นบทภาพยนตร์และกำหนดสไตส์ภาพยนตร์
3. เข้าสู่ขั้นตอนเตรียมการผลิตภาพยนตร์ ได้แก่ จัดหาทีมงาน จัดหานักแสดง จัดหาสถานที่ถ่ายทำ เตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ การออกแบบงานสร้าง และวางแผนการถ่ายทำ เป็นต้น
4. ขั้นตอนการถ่ายทำ ได้แก่ การถ่ายทำ การจัดแสง การกำกับนักแสดง การซ้อมการแสดง การบันทึกเสียง เป็นต้น
5. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ได้แก่ การตัดต่อภาพยนตร์ การทำภาพพิเศษ การเรียบเรียงเสียง
6. ผลงานภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ พร้อมในการเผยแพร่

การประเมินผลงานสร้างสรรค์

1. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ โดยจัดฉายภาพยนตร์ต่อบุคคลทั่วไป
2. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์โดยผู้วิจัยเอง ซึ่งวิเคราะห์อ้างอิงแนวคิดและทฤษฎี
3. จัดเสวนาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ประเมินผลงาน
4. รวบรวมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
5. สรุปเป็นการอภิปรายและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส

การวิจัยเรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม” ทำการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 10 เรื่อง ดังนี้คือ ภาพยนตร์เรื่อง “สัตว์ประหลาด” “แสงศตวรรษ” “พลอย” “เมืองเหงาซอว์รัก” “นางไม้” “ลุงบุญมีระลึกชาติ” “ฝนตกขึ้นฟ้า” “36” “Mary is Happy, Mary is Happy” และ “ตั้งวง” ซึ่งแบ่งวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน คือ (1) วิเคราะห์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ 4 ด้าน ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยม ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ แนวคิดทฤษฎีมาร์กซิสต์ ทฤษฎีโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา (2) การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์แนวออร์เตอร์ (3) ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส (4) สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

ภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเล่าเรื่องทหารพรานชื่อ “เก่ง” ได้พบกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็งชื่อ “โต้ง” ความรักของชายทั้งสองก่อตัวขึ้นในพื้นที่ภาคอีสาน คืบหน้าขณะที่ทั้งสองช้อนจักรยานยนตร์กลับจากเมือง โต้งก็เดินหายไปในความมืด เช้าวันถัดมาโต้งตื่นขึ้นบนเตียงและเก่งก็เข้ามาดูรูปถ่ายในห้องนอน โต้ง พยายามได้ยินเสียงชาวบ้านเล่าถึงสัตว์ประหลาดที่เข้ามากินวัวในหมู่บ้าน

ส่วนที่สอง ภาพเล่าเรื่องตำนานเสือสมิงในอดีต “เก่ง” ทหารพรานเดินทางเข้าป่าเพียงลำพังเพื่อตามล่าสัตว์ประหลาดที่ชาวบ้านเล่าถึง เขาตามรอยเท้าคนเข้าไปในป่าจนมืดค่ำและพบชายลึกลับวิ่งเปลือยกายอยู่ในป่าซึ่งคือ โต้ง นั่นเอง ทั้งคู่วิ่งไล่และต่อสู้กัน ทหารถูกโยนลงจากหน้าผาเหลือเพียงปืนและไฟฉาย เขาต้องเผชิญอยู่กับความน่ากลัวของป่าดงดิบ เพื่อตามล่าสัตว์ประหลาด นายทหารเริ่มถอดเสื้อผ้าตัวด้วยโคลน หากินของในป่า เขาได้มองเห็นวิญญาณวัวและแสงอัศจรรย์ของหิ่งห้อย เขาพยายามล่อเสือด้วยเสียงเขย่ากระดิ่งวัวทันใดนั้นเองเขาก็ได้พบเสือร้ายทั้งสองประจันหน้า

1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาดด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัจนิยม

ภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นจากความต้องการถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจของผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กล่าวว่า “ภาพยนตร์เรื่อง

สัตว์ประหลาด ค่อนข้างจะเป็นเรื่องส่วนตัว เพราะเป็นเรื่องที่พูดถึงความสัมพันธ์ของชายสองคน แล้วก็ในช่วงไม่นานที่เราปรับสภาพได้ แล้วก็ยอมรับว่าโอเค เราเป็นเกย์ ไม่มีเหตุผลอะไรที่เราจะไม่เชื่อมงานเข้ากับเรื่องทางเพศของเรา” (สถาบันหนังไทยหอภาพยนตร์, 2556, หน้า 23)

แรงบันดาลใจส่วนตัวของผู้กำกับแสดงให้เห็นในข้อความเปิดเรื่องที่ว่า “ภายในตัวเราทุกคนมีสัตว์ป่าแฝงอยู่ มนุษย์มีหน้าที่เป็นผู้ควบคุมสัตว์เหล่านี้ให้เชื่อง แม้แต่สอนให้มันทำในสิ่งที่ขัดกับสันดานดิบของตนเอง” ข้อความนี้มีนัยยะหมายถึงความเป็นชายรักชายของคนนั้นแท้ๆ เป็นสันดานดิบที่ถูกซ่อนไว้แต่คนเรามากจะปิดบังไว้ด้วยความอับอาย เปรียบเทียบเหมือนกับสัตว์ป่าที่เราต้องเลี้ยงไว้ให้เชื่องนั่นเอง ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะไม่ได้มุ่งสะท้อนปัญหาสังคมตามแนวทางภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่อย่างชัดเจน แต่มีส่วนเชื่อมโยงกับสังคมไทยในทางอ้อม นั่นคือการตั้งคำถามต่อการยอมรับความเป็นชายรักชายในสังคมไทย

ภาพยนตร์ใช้การดำเนินเรื่องที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักที่มีโครงสร้างแบบ 3 องก์ ภาพยนตร์เรื่องนี้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็นสองเรื่องอย่างชัดเจน เรื่องแรกพูดถึงความรักของทหารหนุ่มกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็งด้วยโครงเรื่องอย่างหลวม ๆ ขณะที่เรื่องยังดำเนินไปไม่ถึงบทสรุปเรื่องก็ยุติลงและเริ่มเรื่องที่สองด้วยการใช้นักแสดงคนเดียวกันแต่ตัวละครทั้งสองกลับไม่รู้จักกัน จึงกล่าวได้ว่าหากมองอย่างผิวเผินเรื่องทั้งสองไม่มีความต่อเนื่องกันนักแต่แท้จริงแล้วทั้งสองเรื่องมีความหมายภายในที่เชื่อมโยงกัน โดยเรื่องแรกเล่าเรื่องเหตุการณ์ความรักของเขาทั้งสองด้วยมุมมองภายนอกส่วนเรื่องที่สองเป็นการจำลองภาพภายในจิตใจของตัวละคร “เก่ง”

เรื่องแรกใช้การถ่ายทำคล้ายภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ (Neo-realism) กล่าวคือ ใช้นักแสดงที่ไม่ใช่ดารา เป็นนักแสดงสมัครเล่นที่มีใบหน้าและท่าทางแบบคนชายขอบ ภาพยนตร์ถ่ายทำในสถานที่จริงทั้งหมด ใช้การถ่ายภาพ การจัดแสง การจัดองค์ประกอบฉากและการตัดต่อที่เรียบง่าย ใช้เสียงบรรยากาศเป็นเสียงหลักทั้งหมด ส่วนเรื่องที่สองยังคงใช้การถ่ายภาพแบบเรียบง่ายแต่มีการจัดวางองค์ประกอบภาพมากกว่าเรื่องแรก มีการใช้บทบรรยายด้วยภาษาแบบงานวรรณกรรม และใช้เทคนิคพิเศษสร้างภาพแบบลึกลับเหนือจริง (Surrealism) เช่น ภาพวิญญูณว้าว เป็นต้น นอกจากนี้ยังใช้การแสดงที่แปลกประหลาด เช่น ตัวละคร“ไต้ง” ทำให้ภาพรวมภาพยนตร์จัดเป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส



ภาพที่ 4-1 ลักษณะภาพศิลปะเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะจิตใต้สำนึกตามแนวคิดของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่กล่าวถึง Id อันเป็นสัญชาตญาณดิบอยู่ในจิตใต้สำนึกคน ซึ่งมีพฤติกรรมไม่ต่างจากสัตว์ แต่สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะถูกควบคุมโดย Ego ที่รู้จักยับยั้งชั่งใจ ซึ่งมี Super Ego คือกรอบความคิดทางศีลธรรม ที่ได้มาจากสังคมเป็นผู้กำหนดบทบาทความเป็นทหารจึงเป็นกรอบความคิดทางสังคม ที่ควบคุม “เก่ง” ไม่ให้แสดงสัญชาตญาณดิบ ในความเป็นชายรักร่วมเพศ

ในช่วงแรกของภาพยนตร์ตัวละครโด่ง หนุ่มโรงงานน้ำแข็งยังไม่รู้ว่าตนเป็นชายรักร่วมเพศ แม้ว่ามีหญิงสาวแอบมองตน ตนเองก็ยังไม่รู้สึกเงินและไม่แน่ใจ แต่เมื่อ เก่ง นายทหารหนุ่มเข้ามาตีสนิททั้งสองก็ประทับใจกันทันที โดยทุกครั้งเก่งจะเป็นผู้กล้าโด้งก่อนเสมอ เช่น เริ่มต้นลูบคลำร่างกายโด่ง ขอนอนหนุนคอก โด้งหรือพูดจาหวานแสดงความในใจของตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเก่งเป็นบุคคลที่ล่วงรู้ตนเองก่อนแล้วว่าตนเป็นชายรักร่วมเพศและเชิญชวนเก่งเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศแบบตน แต่เรื่องที่สองกลับแสดงให้เห็นความรู้สึกภายในของเก่ง ซึ่งไม่กล้ายอมรับเพศสภาพของตน เมื่อวิเคราะห์ย้อนกลับไปในภาพยนตร์เรื่องแรกพบว่า เก่งมีความอับอายไม่กล้าเปิดเผยว่าตนเป็นชายรักร่วมเพศ เพราะหน้าที่ความเป็นทหารที่ต้องดำรงบทบาทความเป็นชาย ซึ่งเป็นค่านิยมของสังคมต่อการเป็นชายชาติทหาร การที่เก่งจะยอมรับต่อการเป็นชายรักร่วมเพศได้จึงต้องฝ่าฟันความกลัว ต่อการเปิดเผยตัวตนซึ่งสิ่งนี้คือแนวคิดที่ผู้กำกับต้องการตีแผ่มายาคติความเป็นชายในสังคมไทย

1.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์
 ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไม่ได้มุ่งสะท้อนปัญหาชนชั้นของสังคม หรือภาวะเศรษฐกิจ
 ทุนนิยมตามแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์มากนัก แต่ผู้กำกับภาพยนตร์ได้สอดแทรกการเสียดสีระบบ
 ทุนนิยมไว้ในภาพยนตร์ โดยนำเสนอชีวิตคนชั้นล่างของ โด้งที่ต้องการขึ้นเงินเดือนด้วยการหัดขับ
 รถบรรทุกเพื่อหวังจะสามารถวิ่งส่งน้ำแข็งได้ แต่เขาก็ทำไม่สำเร็จ โด้งไม่รู้หนังสือเขาจึงพยายาม
 เดินออกหางานทำ ซึ่งเป็นวิธีหางานทำแบบชนชั้นแรงงานซึ่งไม่สามารถเขียนจดหมายสมัครงานได้
 โด้งจึงปลอมตัวเป็นทหารออกเดินหางานเพราะเชื่อว่าชุดทหารจะทำให้เขาได้รับการต้อนรับและ
 ได้รับการเห็นอกเห็นใจจากผู้ว่าจ้าง ซึ่งเป็นความคิดของโลกทุนนิยมที่มองคนแต่เปลือก และโด้งก็
 ใช้หนทางนี้ในการหลอกลวงเพื่อยกระดับชนชั้นของตน

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นจากวิถีทุนนิยมในชนบท เช่น โด้งไม่มีอะไรทำ
 จึงไปเดินเล่นในห้างสรรพสินค้า หรือจากที่โด้งนั่งดูชาวบ้านเดินแอโรบิกที่แลดูขบขัน ซึ่งกำลัง
 เป็นค่านิยมที่ดูทันสมัยของคนชนบท ภาพยนตร์จึงสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของสังคมชนบทที่
 เปลี่ยนแปลงโดยแนวคิดแบบทุนนิยม

1.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ด้วยแนวคิด โครงสร้างนิยม
 และสัญวิทยา ภาพยนตร์มีแก่นเรื่องที่แสดงความขัดแย้งภายในจิตใจของนายทหารข้อขัดแย้งนี้
 เป็นตัวแบ่งแยกการนำเสนอภาพยนตร์ออกเป็น โครงสร้างสองส่วน โดยเรื่องแรกพูดถึงสภาพ
 ภายนอกของตัวละครที่เป็นรูปธรรม ส่วนเรื่องที่สองเป็นเรื่องราวเปรียบเทียบถึงสภาพภายในจิตใจ
 ของตัวละครซึ่งแสดงออกด้วยรูปแบบนามธรรม ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ออกเป็น โครงสร้างดังนี้

สภาพภายนอก	สภาพภายใน
เมือง	ป่า
มนุษย์	สัตว์ (เสือ)
ร่างกาย	จิตใจ
แก๊ง	โด้ง
เครื่องแบบทหาร	การเปลือย
ความทรงจำ	การค้นหา
การปกปิดและการหลอกลวง	ความลับ
รักต่างเพศ	รักร่วมเพศ
กฏศีลธรรม (Ego)	สันดาน (Id)

ผู้กำกับภาพยนตร์กล่าวว่า “ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนกับยานพาหนะที่เดินทางระหว่างสองโลก โลกของความทรงจำและโลกของการค้นหา หรืออาจมองว่าโลกแห่งความเป็นจริงและโลกที่เราคิดว่าเป็นการสมมติ” (สนธยา ทรัพย์เย็น, 2550, หน้า 263) จึงทำให้ผู้วิจัยพบว่าเรื่องราวส่วนแรกเป็นเรื่องของความทรงจำของเก่ง ส่วนเรื่องที่สองเป็นการค้นหาตัวตนของเก่ง ซึ่งในโลกสมมติคือการค้นหาความเป็นจริงของตัวเอง

ในด้านสัญญาวิทยาพบว่าจากข้อความเปิดเรื่องในภาพยนตร์ที่กล่าวว่า ภายในตัวเราทุกคนมีสัตว์ป่าแฝงอยู่ สัตว์ประหลาดจึงหมายถึงสัญชาตญาณดิบหรือจิตของใต้สำนึกของมนุษย์ สอดคล้องกับบทความของผู้กำกับภาพยนตร์ที่กล่าวว่า “บางครั้งที่เราเรามองคนรักร่วมเพศเป็นตัวประหลาด แต่มิได้ถอยออกมามองว่า แท้จริงเราทุกคนตกอยู่ในวงจรเดียวกัน วงจรที่เรานำตัวเองเข้าสู่ความทุกข์ เป็นความประหลาดที่มนุษย์มีความสุขที่จะโอบกอดโรคนี้อไว้เท่าเทียม” (สนธยา ทรัพย์เย็น, 2550, หน้า 263) สัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงแสดงความหมายขยายความต่อไปอีกคือ นิสยที่ประหลาดของคน

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยฉากกลุ่มทหารค้นพบศพชายแปลกหน้า ซึ่งภาพยนตร์ไม่เล่าว่าตายด้วยสาเหตุใด หลังจากทหารขนศพผ่านไป ปรากฏร่างของโด้งเปลือยเปล่าเดินเข้าเฟรมอย่างเหม่อลอยคล้ายวิญญาณหลงทางซึ่งเป็นปริศนา จนภาพยนตร์เรื่องที่สองเริ่มขึ้นภาพตัวละครโด้งเปลือยเปล่าจึงปรากฏขึ้นอีกครั้ง ตัวละครโด้งแก่ฝ้ากลางป่าจึงหมายถึงวิญญาณที่อาศัยอยู่ในป่าที่คอยช่วยวนจิตใจของทหารพรานนั่นเอง



ภาพที่ 4-2 ร่างเปลือยเปล่าของโด้งในเรื่องแรกและเรื่องที่ 2 ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

วิทยุสื่อสารถูกใช้เป็นสัญญาณแสดงถึงเครื่องมือติดต่อสื่อสารกับคนภายนอกในฉากแรกทหารใช้ในการรายงานการพบศพจากนั้นจึงพูดจาจีบสาวผ่านวิทยุ ต่อมาในภาพยนตร์เรื่องที่สอง เมื่อเก่งออกตามหาเสื้อผืน วิทยุเป็นสิ่งเดียวที่เขาจะขอความช่วยเหลือได้ ต่อมาเมื่อวิทยุ

ฟังลง เขาจึงถูกตัดขาดจากโลกภายนอกและต้องต่อสู้คนเดียวลำพังซึ่งคือการต่อสู้ภายในจิตใจของเขาเอง



ภาพที่ 4-3 วิทยูสื่อสารในเรื่องแรกและในเรื่องที่ 2 ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

เครื่องแบบทหารในภาพยนตร์มีได้มีหน้าที่อำพรางตัวในป่าอย่างเต็มที่ที่ใช้ในการออกล่าเสือสมิงเท่านั้น ชุคทหารยังทำหน้าที่อำพรางสถานภาพของคนในเมืองด้วย ดังเหตุการณ์ที่ได้ตั้งพยายามหางานใหม่ โดยปลอมตัวเป็นทหารด้วยการใส่ชุดทหารและเดินเข้าเมืองเพื่อหางานทำ ชุคทหารจึงมีนัยยะที่แสดงให้เห็นถึงสังคมที่มองคนจากภายนอก เมื่อเก่งเข้าป่าและต้องการจะล่าเสือสมิงเขาถอดชุดทหารออกแล้วเอาโคลนทาตัวเพื่ออำพรางสัตว์ การถอดชุดทหารออกจึงสื่อ นัยยะได้สามทางคือหนึ่งเพื่อพรางตัวกับธรรมชาติ สองคือการถอดภาพลักษณ์ภายนอกเพื่อเข้าสู่ การค้นหาสัญชาตญาณที่แท้จริงของตน และสามคือการถอดภาพลักษณ์ความเป็นชายชาตรีตาม ค่านิยมที่ซ่อนอยู่ในเครื่องแบบทหาร เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองและยอมรับต่อการเป็นชายรักร่วมเพศ



ภาพที่ 4-4 ชุคทหารอันเป็นสัญญาณในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

เช้าวันหนึ่งเมื่อ โต้ตั้งขึ้นบนเตียงนอนภายในบ้าน เก่งในชุดทหารได้เดินเข้ามาในห้องและหยิบคู่มือรูปถ่าย เขาพบว่ารูปถ่ายในอดีตของ โต้ตั้งมีภาพของ โต้ตั้งกับเด็กผู้ชาย ซึ่งสันนิษฐานได้ว่าโต้ตั้งรู้ตัวว่าตนเป็นชายรักชายตั้งแต่ยังเด็ก ภาพถ่ายจึงแทนความหมายของความทรงจำอันเป็นหลักฐานที่ไม่อาจปิดบังได้ของ โต้ตั้ง ซึ่งผิดกับเก่งซึ่งยังไม่ยอมรับเพศสภาพของตนเอง เมื่อสมุดภาพถ่ายถูกพลิกเปลี่ยนหน้าก็ปรากฏแสงสีเหลืองส้มเข้ามาในเฟรม ซึ่งเป็นแสงที่เข้ามาจากกระบวนการถ่ายทำด้วยกล้องฟิล์มลักษณะภาพแสงสีแดงที่แทรกเข้ามาในท้ายช็อต แสดงความหมายว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องเล่าสิ่งที่คุณชมเห็นมาตลอดไม่ใช่เรื่องจริงจากนั้นภาพยนตร์เรื่องแรกก็จบลง



ภาพที่ 4-5 สมุดภาพถ่ายและแสงที่แทรกเข้ามาในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

ในภาพยนตร์เรื่องที่ 2 เมื่อเก่งเดินเข้าป่าเพื่อล่าเสือสมิง ป่าถูกแทนความหมายถึงพื้นที่ภายในจิตใจของเก่ง ซึ่งมีเพียงเขากับเสือสมิง ซึ่งเสือสมิงก็คือจิตใต้สำนึกอันเป็นพลังสัญชาตญาณดิบของเขา เขาพบเจอกับชายร่างเปลือยซึ่งคือโต้นั่นเอง ทั้งสองผลัดกันล่าผลัดกันหนี ดังที่ลิงป่าได้พูดว่า “เจ้าเสือร้ายมันเฝ้าตามเจ้าเป็นเงาผี มันเป็นวิญญาณผีที่หิวและโดดเดี่ยว นายเป็นทั้งเหยื่อและเพื่อนของมัน” การปะทะกันของทั้งสองจึงแสดงถึงความรักที่ผลัดกันรุกผลัดกันรับ แต่แล้วเก่งก็ค่อย ๆ เปลี่ยนไปด้วยการถอดชุดทหาร เอาโคลนทาตัว ล่าสัตว์กินอาหารป่า จากการเดิน 2 ขา เปลี่ยนเป็นคลานสี่ขาซึ่งเปรียบเสมือนการแปรเปลี่ยนเข้าสู่การเป็นสัญชาตญาณสัตว์เต็มตัว นอกจากนี้การแปรเปลี่ยนเป็นสัตว์ทำให้เขาได้ยินเสียงลิงพูด มองเห็นวิญญาณวัวและแสงอัศจรรย์ของหิ่งห้อย



ภาพที่ 4-6 ภาพวิญญานวัวแดงและแสงหิ่งห้อยในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

ภาพยนตร์จบลงด้วยการเผชิญหน้ากันระหว่างเสือและแก๊ง ทั้งสองสบตากันอยู่เป็นเวลานาน แก๊งมีท่าที่สั่นคล้วและน้ำตาไหล ภาพในฉากการเผชิญหน้าของทั้งสองถูกวางองค์ประกอบเช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังของเสือร้ายที่แลบลิ้นลงไปหาคน เสียง Voice Over พูดว่า “แล้วตอนนี้ข้าเห็นตัวเองอยู่ที่นี้ พ่อ มันเหมือนจริงมาก ทำให้ข้ามีชีวิตอยู่ได้ เมื่อข้าได้กินจิตวิญญาณของแกแล้ว เราทั้งคู่ไม่ใช่สัตว์หรือคนอีกต่อไป ข้าคิดถึงแกนายทหาร” ซึ่งมีความหมายว่าทั้งสองได้กลืนกินและรวมร่างเข้าด้วยกัน แก๊งได้ยอมรับถึงสัญชาตญาณดิบที่มีในตัวเอง ละทิ้งความเป็นทหารอันเป็นภาพภายนอกและค้นพบสภาพภายในอันเป็นสัญชาตญาณของตนเอง



ภาพที่ 4-7 ภาพการเผชิญหน้ากับเสือคู่ภาพจิตรกรรม ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด
(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2552)

ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ได้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของชายรักร่วมเพศซึ่งเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งในสังคมไทยการเป็นชายรักร่วมเพศหรือที่เรียกว่า เกย์ มักถูกมองว่าเป็นผู้เบี่ยงเบนทางเพศหรือบุคคลที่ผิดธรรมชาติ ซึ่งสิ่งนี้ได้กลายเป็นมายาคติในสังคมไทย

ปัจจุบัน และส่งผลให้ผู้ที่ป่วยเป็นชายรักร่วมเพศอายุในเพศสภาพของตน ตัวละคร “เก่ง” จึงเปรียบเสมือนกับชายรักร่วมเพศในสังคมไทยที่ต้องปกปิดเพศสภาพเนื่องจากกลัวการดูถูก และด้วยภาพลักษณ์ของการเป็นทหารซึ่งขัดต่อภาพอุดมคติของชายชาติทหารในสังคมไทย ภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่ตีแผ่มายาคติของสังคมไทยต่อเรื่องความเป็นชายรักร่วมเพศ ซึ่งจัดว่าเป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักและจัดอยู่ในกลุ่มเสรีนิยมก้าวหน้า

2. ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับทุนจากโครงการ New Crowned Hope ของประเทศออสเตรเลีย เพื่อเฉลิมฉลองวาระครบรอบ 250 ปี ของโมซาร์ท ผู้กำกับภาพยนตร์อิตาลีฟรังโก้ วีระเศรษฐกุล ได้เลือกบทเพลง “The Magic Flute” ของ โมซาร์ท ซึ่งมีแนวความคิดเกี่ยวกับการเฉลิมฉลองความมหัศจรรย์ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในภาพยนตร์เรื่องนี้ ออริจินัลเพลงที่เลือกที่จะสร้างแรงบันดาลใจจากช่วงเวลาความรักของพ่อและแม่ซึ่งทำงานเป็นหมอในโรงพยาบาล ผสมผสานกับความทรงจำของวิถีชีวิตในวัยเด็กของเขาที่จังหวัดขอนแก่น (สนธยา ทรัพย์เย็น, 2550) ภาพยนตร์แบ่งออกเป็นสองส่วน คือเหตุการณ์ในโรงพยาบาลต่างจังหวัด และเหตุการณ์ในโรงพยาบาลในเมืองที่ทันสมัย ซึ่งใช้ตัวแสดงเดิมแต่ต่างสถานที่กัน

เรื่องย่อเรื่องแรกหมอเคยทำงานในโรงพยาบาลชุมชนเล็ก ๆ แห่งหนึ่ง กำลังสัมภาษณ์หมอหนุ่ม ขณะเดียวกันหมอเคยก็มีชายหนุ่มคนหนึ่ง ชื่อ โตมาตามจีบหมอเคยตรวจโรคให้กับหลวงตา ผู้มีอาการเจ็บขาอย่างประหลาด ท่านเชื่อว่าเกิดมาจากการต้องชดใช้กรรมที่ท่านได้ทำกับฝูงไก่ที่หมู่บ้านในเวลาต่อมาพระหนุ่มศักดิ์ดาเข้ามาทำพินกับหมอพินชื่อ “เปิ้ล” ซึ่งชื่นชอบการร้องเพลง ทั้งสองสนิทสนมกันอย่างรวดเร็ว ส่วนหมอเคยได้พบกับหนุ่มเจ้าของฟาร์มกล้วยไม้ เธอได้พบกับป้าเจนจิราซึ่งเล่าเรื่องปรากฏการณ์สุริยุปราคา

เรื่องย่อที่สอง ณ โรงพยาบาลในเมือง หมอเคยสัมภาษณ์หมอหนุ่มและพบกับหลวงตาอีกครั้ง พระศักดิ์ดาไปทำพินกับหมอเปิ้ลอย่างไม่เคยรู้จักมาก่อน หมอหนุ่มได้พบกับแพทย์หญิงวัยใกล้เคียงที่แอบมาทานเหล้าในห้องใต้ดิน ในขณะเดียวกันพวกเขาก็พยายามรักษาเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งซึ่งมีปัญหาทางสมอง จนกระทั่งช่วงเย็นคู่รักของหมอหนุ่มชื่อจอยได้มาหาที่โรงพยาบาล ทั้งคู่จูงกันอย่างดูดีและคุยกันเบา ๆ ถึงเรื่องอนาคต เธอกำลังจะจากเขาไปที่อื่น ความสัมพันธ์ของทั้งคู่กำลังจบลง ภายนอกดวงอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าผู้คนกำลังออกกำลังกายที่สวนสาธารณะ

2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยม

ผู้กำกับภาพยนตร์อิตาลีฟรังโก้ ได้กล่าวว่า “ตอนนี้บ้านเกิดของผมเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว มันกลายเป็นเหมือนกรุงเทพฯ มากขึ้นเรื่อย ๆ ขณะที่กระแสโลกาภิวัตน์กำลังซัดกระทบวิถีชีวิต

และวิธีการทำหนัง ความปรารถนาของผมในการทำสิ่งรำลึก ถึงเรื่องส่วนตัวอย่างแท้จริงก็ยิ่งรุนแรงขึ้น” (สนธยา ทรัพย์เย็น, 2550) ดังจะเห็นได้ว่าผู้กำกับภาพยนตร์มีเป้าหมายสะท้อนปัญหาสังคมตามแนวทางภาพยนตร์สังคมนิยม โดยการแบ่งเรื่องออกเป็นสองส่วน เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงเมื่อกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้สังคมเปลี่ยนไป ส่วนแรกแสดงถึงความรักความอบอุ่นของชีวิตชนบท ส่วนที่สองแสดงถึงความห่างเหิน ความพลัดพราก และความเหงาของคนเมือง ซึ่งใช้การดำเนินเรื่องแบบหลวม ๆ ตามลักษณะภาพยนตร์สังคมนิยม



ภาพที่ 4-8 การเปรียบเทียบระหว่างฉากโรงพยาบาลชนบทกับโรงพยาบาลในเมือง (Marcus, 2012)

นักแสดงในภาพยนตร์ทั้งหมดเป็นนักแสดงสมัครเล่น การแสดงทุกตัวละครเป็นไปอย่างธรรมชาติ โดยแสดงออกด้วยอาการนิ่งเฉยมากกว่าการแสดงด้วยสีหน้าหรือท่าทาง ประกอบกับการใช้บทสนทนาที่เป็นธรรมชาติด้วยภาษาถิ่น ใช้วิธีการถ่ายภาพที่ปราศจากการปรุงแต่ง โดยถ่ายภาพกว้างเป็นส่วนใหญ่ ไม่ใช่มุมกล้องเพื่อนำอารมณ์ความรู้สึกและใช้การตัดต่อภาพอย่างเนิบช้า ทั้งนี้ก็เพื่อนำเสนอให้มีความสมจริง เสมือนผู้ชมเฝ้ามองดูอยู่ห่าง ๆ สถานที่ถ่ายทำส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทำในสถานที่จริงโดยเฉพาะฉากโรงพยาบาลชนบทและสภาพแวดล้อมธรรมชาติในต่างจังหวัด ส่วนฉากโรงพยาบาลในเมืองโดยเฉพาะห้องได้ดินเป็นการสร้างฉากขึ้นใหม่ เพื่อให้มีความล้าสมัยและเป็นไปตามจินตนาการ ด้วยศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) เช่น ชั้นใต้ดินของโรงพยาบาล และท่ออากาศดูดควันซึ่งให้บรรยากาศคล้ายภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งหมดจัดอยู่ในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

จากแนวคิดของภาพยนตร์ถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมจากกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้แนวคิดจิตวิเคราะห์มีผลต่อการสร้างตัวละครที่แตกต่างกันตามสภาพแวดล้อม เช่น การปฏิสัมพันธ์ของหมอหนองกับหนุ่มเจ้าของฟาร์มกล้วยไม้ ตามวิถีชนบทเป็นไปอย่างอบอุ่น ใกล้ชิดและเปิดเผย ผิดกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหมอหนองกับจอย ที่เป็นความรักที่ต้องหลบซ่อน

และพลัดพรากกันในท้ายสุด ซึ่งตามหลักจิตวิทยาสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นภาพที่ขัดต่อศีลธรรม เช่น ภาพพระสงฆ์เล่นกีตาร์ภาพแพทย์ดื่มสุราซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมภาพเหตุการณ์เหล่านี้เป็นการท้าทายความคิดด้านศีลธรรมต่อผู้ดูภาพยนตร์ ตามแนวคิดจิตวิเคราะห์เรื่องโครงสร้างของบุคลิกภาพจะเห็นได้ว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพ Super Ego สูง เช่น พระสงฆ์และแพทย์ จะต้องสามารถควบคุมความประพฤติให้อยู่ในกรอบศีลธรรมและจริยธรรมมากกว่าผู้อื่น บุคคลเหล่านี้ตั้งคมจึงเพ่งเล็งว่าเป็นแบบอย่างให้กับสังคม หากตัวละครดังกล่าวเป็นปุถุชนธรรมดาการดื่มสุราและเล่นกีตาร์ถือเป็นเรื่องปกติ ในภาพยนตร์แสดงภาพพระสงฆ์เล่นกีตาร์ในชนบทได้อย่างเปิดเผยโดยไม่ถูกตำหนิ แต่หากแพทย์จะดื่มสุราในโรงพยาบาลจึงต้องกระทำอย่างหลบซ่อน ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมส่งผลถึงพฤติกรรมมนุษย์



ภาพที่ 4-9 ภาพฝ่าฝืนศีลธรรมในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

2.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์

ภาพยนตร์ “แสงศตวรรษ” มีแนวคิดที่ชื่นชมวิถีชีวิตชนบทและคัดค้านระบบทุนนิยมอย่างชัดเจน ดังจะเห็นได้ เช่น จากหมอเตยซึ่งมีความรักกับหนุ่มขายกล้วยไม้ แต่เมื่อหมอเตยอยู่ในเมืองหลวงมีแต่ความว้าเหว หรือเมื่อแฟนสาวของหมอหนองบอว่าจะย้ายไปอยู่เมืองใหม่ที่กำลังสร้างอยู่ความรักของทั้งคู่จึงต้องจบลง

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแสดงมุมมองของชนบทในแบบอุดมคติกล่าวคือ นำเสนอวิถีชีวิตชนบทเป็นเรื่องความสงบร่มรื่นและดีงาม มิได้มองในแง่มุมมองความลำบากหรือการต่อสู้ของชนชั้นล่างเพื่อก้าวขึ้นเป็นชนชั้นสูง ตัวละครแพทย์ในภาพยนตร์ถูกนำเสนอในลักษณะชนชั้นกลางเท่าเทียมกับชาวบ้าน เช่น ร้องเพลงขณะทำงาน ล้อมวงกันดื่มสุรา ตลอดจนมีเพศสัมพันธ์ใน

สถานที่ทำงาน ทำให้เห็นได้ว่าภาพยนตร์แสดงธาตุแท้ของแพทย์เพื่อให้เห็นถึงความเท่าเทียมกันในสังคม ซึ่งแตกต่างจากตัวละครแพทย์ทั่วไปที่ปรากฏในภาพยนตร์กระแสหลัก ซึ่งแพทย์มักจะถูกนำเสนอเป็นบุคคลชั้นสูงและเป็นบุคคลที่น่ายกย่องของสังคม

2.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง “แสงศตวรรษ” ด้วยทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยม และสัญวิทยา ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแสดงการเล่าเรื่องที่มาจากแนวคิดโครงสร้างนิยมอย่างเห็นได้ชัด เพราะเป็นการเปรียบเทียบด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่แบ่งเป็นสองส่วนอย่างชัดเจน ซึ่งเปรียบเทียบพฤติกรรมของตัวละคร ฉากและสถานการณ์ ซึ่งสามารถนำมาถอดความหมายเชิงโครงสร้างได้ดังนี้

ชนบท	เมือง
ผ่อนคลาย	ตึงเครียด
เชื่องช้า	รีบเร่ง
ความทรงจำ	ความใฝ่ฝัน
ธรรมชาติ	สิ่งก่อสร้าง เทคโนโลยี
ภาพยนตร์แนวแฟนตาซี	ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์
ความใกล้ชิด	ความเห็นห่าง
ความผูกพัน	ความเหงา
การเปิดเผย	การหลบซ่อน
รักด้วยจิตใจ	รักด้วยราคา
กระทำตามอำเภอใจ	กระทำในกฎระเบียบ
ศาสนาเป็นที่ยึดเหนี่ยว	ไร้สิ่งยึดเหนี่ยว

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง “แสงศตวรรษ” ด้วยแนวคิดสัญวิทยา พบว่าการออกแบบบรรยากาศเมืองและชนบทมีความแตกต่างกัน เช่น การกำหนดแสงในสภาพแวดล้อมชนบท เป็นการใช้แสงธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ส่วนฉากในเมืองเป็นแสงสังเคราะห์ทั้งสิ้นเพื่อสื่อความหมายของเมืองที่เต็มไปด้วยแสงประดิษฐ์ ส่วนการใช้สีในภาพยนตร์ในฉากชนบทเป็นการใช้สีตามธรรมชาติ ไม่ได้เป็นการจัดวางสีจากเสื้อผ้าหรือออกแบบฉาก โดยจัดองค์ประกอบภาพแบบเปิด ส่วนฉากในเมืองเป็นการออกแบบฉากเป็นโทนสีขาวเป็นส่วนใหญ่ เพื่อสื่อถึงความทันสมัยแลดูใหม่สะอาดแต่กลับเป็นความมืดดำ ไร้ชีวิตชีวา และใช้กับการจัดองค์ประกอบภาพแบบปิด ทำให้สื่อความหมายถึงความอ้างว้าง และเปลี่ยวเหงา



ภาพที่ 4-10 การสื่อความหมายของฉากในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

นอกจากนี้ในภาพยนตร์มีการใช้ภาพเพื่อแสดงความหมายแฝงเป็นจำนวนมาก ซึ่งจัดอยู่ในประเภทของ Index คือสัญลักษณ์ที่ต้องการการเชื่อมโยงความหมายจากเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับเป็นผู้สร้างความหมายเหล่านั้นไว้ในรูปแบบความหมายแฝง (Connotative meaning) เพื่อเปรียบเทียบระหว่างอดีตและปัจจุบันไว้อย่างชัดเจน ดังนี้

ภาพยนตร์เน้นให้เห็นภาพระหว่างพระพุทธรูปกับอนุสาวรีย์เพื่อต้องการแสดงสัญลักษณ์ถึงสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของสังคมสองรูปแบบ คือสังคมในต่างจังหวัดสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจคือ พุทธศาสนา ตัวละครในชนบทมีความเกรงกลัวต่อบาป ดังมีคำพูดหนึ่งของตัวละครที่ว่า “กลัวพูดความจริงไม่ ถ้างั้นจะให้ไปพูดต่อหน้าพระนะ” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสังคมชนบทเกรงกลัวต่อบาป มีศาสนาเป็นศูนย์กลางของความเชื่อ และพระพุทธรูปนี้ก็ตั้งระดับพื้นไม่ได้ตั้งบนแท่นระดับสูง ซึ่งแสดงถึงความใกล้ชิดในระดับเดียวกันกับผู้คน ส่วนฉากโรงพยาบาลในเมืองสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจคือรูปปั้นคนและถูกติดตั้งบนแท่นสูง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อของสังคมที่เหินห่างจากศาสนา แต่ยกย่องบุคคลและยกระดับของคนเป็นชนชั้นที่สูงกว่า ซึ่งภายในโรงพยาบาลในเมืองแห่งนี้เต็มไปด้วยการกระทำที่ผิดศีลธรรมไม่ว่าจะเป็นการฉ้อราษฎร์และการพลอดรักกัน สะท้อนให้เห็นว่าสังคมปัจจุบันผู้คนเหินห่างจากศาสนาและขาดความเกรงกลัวต่อบาป



ภาพที่ 4-11 การสื่อความหมายระหว่างพระพุทธรูปกับอนุสาวรีย์ (Marcus, 2012)

ฉากในชนบทเมื่อป่าเจนนั่งสนทนากับหมอเตยในป่าและเล่านิทานว่าในอดีต เคยเกิดเหตุการณ์สุริยุปราคาขึ้นที่นี่และมีคนพบทองคำบริเวณนี้ ภาพเหตุการณ์สุริยุปราคาถูกแสดงขึ้นซึ่งใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงเหตุการณ์ปาฏิหาริย์ซึ่งจะพาตัวละครและคนดูข้ามมิติไปในอนาคตอันจะเกิดขึ้นในฉากถัดไปสุริยุปราคาจึงเสมือนอุโมงค์เวลาที่จะพาตัวละครข้ามมิติไปยังฉากในเมืองนั่นเองภายในโรงพยาบาลเมืองมีห้องใต้ดินและมีเครื่องจักรจำนวนมาก ซึ่งเต็มไปด้วยควันขาวลอยเต็มห้อง ควันขาวนั้นถูกดูดเข้าสู่ท่อเหล็กทรงกลมซึ่งรูปร่างวงกลมสีดำนั้นคล้ายกับภาพเงาค่าสุริยุปราคา ทั้งสองสิ่งจึงแทนความหมายเดียวกันนั่นคืออุโมงค์เวลา ควันจึงสื่อความหมายของวิญญาณ โดยท่อนี้ทำหน้าที่ดูดวิญญาณเพื่อข้ามมิติไป ณ ที่แห่งใดแห่งหนึ่ง นัยยะของฉากทั้งสองจึงถูกใช้ในความหมายเดียวกันคืออุโมงค์เวลาและใช้ในบริบทต่างกันสุริยุปราคาใช้ในภาพยนตร์แฟนตาซีซึ่งพบบ่อยในละครโทรทัศน์ไทย ส่วนท่อโลหะนิยมใช้ในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานของภาพยนตร์สองแนวในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 4-12 ภาพสุริยุปราคาและท่อดูดควันในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

เรื่องราวความรักระหว่างหมอเตยและหนุ่มพ่อค้ากล้วยไม้เกิดขึ้นเมื่อหมอเตยและผู้อำนวยการโรงพยาบาลชวนหนุ่มพ่อค้ากล้วยไม้มาดูต้นกล้วยไม้ที่ขึ้นเองตามธรรมชาติบริเวณหลังโรงพยาบาล กล้วยไม้ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีนัยยะสื่อถึงคุณค่าของธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติที่ไม่มีระเบียบแบบแผนซึ่งแตกต่างจากสังคมเมืองที่ชื่นชมในสิ่งที่มีระเบียบมีแบบแผน คำพูดของหนุ่มปลูกกล้วยไม่ว่า “คนเขาไม่ค่อยชอบหรือครับ...มันดูไม่มีฟอร์มแต่มันประมูลค่าไม่ได้” ซึ่งทำให้หมอเตยหลงใหลในการปลูกต้นกล้วยไม้และก่อเกิดความรักขึ้น กล้วยไม้จึงมีนัยยะแสดงถึงคุณค่าของธรรมชาติซึ่งคนชนบทเท่านั้นที่จะมองเห็น



ภาพที่ 4-13 การสื่อความหมายของต้นกล้วยไม้ในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

ตัวละครหนึ่งที่เป็นบทสรุปของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวคือ อีป วิศวกรชายผู้ป่วยทางสมอง ตัวละครดังกล่าวปรากฏขึ้นในช่วงท้ายของภาพยนตร์ เมื่อหมอนอนงเดินลงสู่ชั้นใต้ดินในโรงพยาบาลซึ่งเป็นสถานที่รักษาผู้ป่วยพิเศษ อีปแสดงอาการแปลก ๆ เช่น การตีเทนนิสหน้าห้อง พุดจาแบบคนวิกลจริต ซึ่งคณะแพทย์ไม่สามารถรักษาได้ เมื่อหมอนอนงซักถามถึงชีวิต อีปตอบว่า “ไว้ชาติหน้าแล้วกัน...จะเกิดเป็นผู้ชายเพราะชาติที่แล้วก็เกิดเป็นผู้ชาย” อีปจึงสื่อความหมายถึงผลพวงจากความรักที่เกิดขึ้นจากบาปกรรมชาติก่อน ทำให้ตนต้องเกิดมาเป็นคนป่วย อีปจึงหวังถึงสิ่งที่ดีขึ้นที่จะได้พบในชาติหน้า ตัวละครนี้จึงให้แง่คิดกับผู้ชมว่า มนุษย์มักจะคาดหวังว่าอนาคตจะได้รับสิ่งที่ดีกว่าเดิม และโทษความทุกข์ในปัจจุบันว่าเป็นผลพวงของบาปกรรมในชาติก่อน



ภาพที่ 4-14 ภาพตัวละคร อีป ซึ่งสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

ในฉากห้องพักแพทย์ในชั้นใต้ดินขณะแพทย์กำลังพูดคุย กล้องค่อย ๆ ถอยออกอย่างช้า ๆ และปรากฏภาพแพทย์หญิงผู้หนึ่งสบตาจ้องมายังผู้ชมเป็นระยะเวลาสั้น ภาพดังกล่าว

ให้ความรู้สึกเหมือนตัวละครกำลังสะกดจิตคนดูและต้องการบอกอะไรบางอย่างกับผู้ชม และทำให้อารมณ์ของผู้ชมหลุดออกจากเรื่องราวของภาพยนตร์ แพทย์หญิงที่สบตากับกล้องจึงคล้ายพิธีกรโทรทัศน์ผู้กำกับใช้วิธีการดังกล่าวเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมหลุดออกจากอารมณ์ที่คล้อยตามในเรื่องราวเพื่อบอกกับผู้ชมว่าเรื่องทั้งหมดไม่ใช่เรื่องจริง



ภาพที่ 4-15 ภาพตัวละครสบตากับคนดูในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

ในภาพยนตร์ แสงศตวรรษ ยังคงนำเสนอว่าธรรมชาติเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้คนใช้เป็นที่พักผ่อนคลายและหาความสุขจากบรรยากาศธรรมชาติ ในชนบทเราสามารถเข้าหาธรรมชาติได้โดยง่ายทั้งในสภาพแวดล้อมรอบ ๆ โรงพยาบาลและสถานที่ท่องเที่ยวที่อยู่ไม่ไกล ป่าจึงถูกแทนความหมายถึงความสงบ การหลีกเลี่ยงความวุ่นวายเพื่อแสวงหาความสุขจากธรรมชาติอย่างแท้จริง แต่ในฉากปัจจุบันสวนสาธารณะกลับเต็มไปด้วยผู้คนที่เข้ามาแอ่งหาธรรมชาติ ความสุขที่ได้จากธรรมชาติในเมืองจึงไม่ใช่ความสงบแต่เป็นสถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อทำกิจกรรม หาใช่การหาความสงบจากธรรมชาติอย่างแท้จริง



ภาพที่ 4-16 การสื่อความหมายระหว่างป่าและสวนสาธารณะในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (Marcus, 2012)

ในฉากลานเต้นแอโรบิกในสวนสาธารณะซึ่งเป็นฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ เพลงเต้นแอโรบิกถูกเปลี่ยนเป็นเพลง Techno Dance ซึ่งมีจังหวะเร็วกว่าภาพจริงและขัดแย้งกับภาพอย่างเห็นได้ชัด ภาพและเสียงดังกล่าวเป็นการแทนความหมายถึงยุคปัจจุบันที่ทุกคนต้องเร่งจังหวะชีวิตให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ภาพดังกล่าวแลดูขบขันอันเป็นการเสียดสีซึ่งเป็นอารมณ์ตลกร้ายของผู้กำกับที่สื่อความหมายต่อผู้ชมถึงความเปลี่ยนแปลงที่สังคมไทยต้องพยายามเร่งตามให้ทัน

ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ได้ตีแผ่มายาคติต่อความเชื่อเรื่องกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งเป็นความหวังของสังคมไทยว่า โลกาภิวัตน์จะทำให้ชีวิตนี้ดีขึ้น ภาพยนตร์แสดงภาพเปรียบเทียบให้เห็นว่าชนบทมีความรัก ความอบอุ่นผิดกับเมืองศิวิไลซ์ที่ทำให้ผู้คนว่าเหว่ ห่างเหิน และไร้สิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ สวนสาธารณะคือธรรมชาติที่ประดิษฐ์ขึ้นและหลอกลวงว่ามันคือชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ภาพยนตร์สรุปลงด้วยคำถามกับผู้ชมว่าในเมื่อปัจจุบันสังคมมีความรักใคร่ดีแล้วทำไมมนุษย์ยังต้องคาดหวังว่าอนาคตจะทำให้พวกเขาได้พบกับความสุขอีก แล้วแน่ใจหรือว่าอนาคตจะได้พบกับความสุขที่แท้จริง ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถูกห้ามฉายเพราะขัดต่อศีลธรรม จึงจัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์ที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก ถือเป็นภาพยนตร์หัวก้าวหน้าและหัวรุนแรง

3. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องพลอย

เรื่องย่อวิทย์ และแดง ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในต่างประเทศนานถึง 7 ปี ทั้งคู่ต้องกลับมาประเทศไทย เพื่อมางานศพญาติและใช้โรงแรมเป็นที่พักในช่วงเวลาที่ทั้งคู่อ่อนเพลียจากอาการ Jet Lag (อาการอ่อนเพลียจากการเดินทางโดยเครื่องบินเป็นเวลานาน) วิทย์ได้พบกับเด็กสาวชื่อ พลอย ที่บาร์เธอกำลังรอแม่มารับในอีกไม่กี่ชั่วโมง วิทย์จึงพาพลอยไปพักบนห้องของเขา แดงตกใจที่วิทย์พาเด็กสาวขึ้นห้องและระแวงในตัวสามีของเธอ ขณะนั้นเองในอีกห้องพัก แม่บ้านประจำโรงแรมและบาร์เทนเดอร์หนุ่ม ได้แอบลักลอบมีเพศสัมพันธ์กันอย่างดุเดือด วิทย์และแดงมีปากเสียงกันอย่างรุนแรง แดง ผลุนผลันออกจากโรงแรมไปและทำให้ได้พบกับชายแปลกหน้าที่ชื่อ หมู ซึ่งจำได้ว่าเธอเป็นอดีตดารานักแสดงหมาแดงไปเที่ยวที่ทำงานของเขา หมูได้วางยาสลบและข่มขืนเธอ ขณะที่หมูนำร่างเธอไปที่โกดังเก็บขยะ เธอรีบหนีออกมาและมีการต่อสู้กันเกิดขึ้น ในที่สุดคืนงานศพแดงปรากฏตัวขึ้นต่อหน้าวิทย์และทั้งสองก็กลับมารักกันเหมือนเดิม

3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง พลอย ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้สะท้อนเรื่องราวความขัดแย้งของชีวิตคู่ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง ได้กล่าวว่าเขาต้องการให้คนมองเห็นความขัดแย้งในชีวิตคู่ ซึ่งแตกต่างจากภายนอกที่มักมองความรักของชีวิตคู่เป็นเรื่องสวยงาม (สถาบันหนังไทย

หอภาพยนตร์, 2557) จึงถือได้ว่าผู้กำกับพยายามสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อสะท้อนสังคมมากกว่า การสร้างเพื่อความบันเทิงตามแบบภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป

การดำเนินเรื่องแบ่งออกเป็น 3 องก์ เหมือนภาพยนตร์กระแสหลัก คือองก์แรกเป็นการเปิดตัวตัวละครหลักทั้งสามคน ได้แก่ วิทย์ แดงและพลอย องก์ที่ 2 แสดงความขัดแย้งเมื่อวิทย์ชวนพลอยเข้าห้องพักขณะที่แดงเต็มใจไปด้วยความระแวงสงสัยในตัววิทย์ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ก็พัฒนาขึ้นสู่จุดสูงสุดเมื่อแดงต้องต่อสู้กับผู้ร้ายเพื่อเอาชีวิตรอดและเข้าสู่บทสรุปในองก์ที่ 3 เมื่อแดงกลับมามงานศพและความรักของคนทั้งคู่ก็กลับมาคงเดิม ถึงแม้ว่าการวางโครงเรื่องจะดูแบ่งออกชัดเจน แต่ผู้กำกับภาพยนตร์ก็สร้างความพิเศษด้วยการแทรกเหตุการณ์ความสัมพันธ์ของแม่บ้านและบาร์เทนเดอร์เข้ามา ประกอบกับภาพความฝันของแดงและพลอย ทำให้ภาพยนตร์มีความซับซ้อนมากขึ้น

ภาพยนตร์ใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง เช่น ลลิตา ปัญโญภาส ในบท “แดง” อภิญญา สกุลเจริญสุข ในบทเด็กสาว “พลอย” และ อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม ในบทบาร์เทนเดอร์รูปหล่อ การใช้นักแสดงดาราเป็นหนทางหนึ่งทางการตลาดที่ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ แต่ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเอก รัตนเรือง พยายามกำกับการแสดงให้มีความสมจริงในแบบภาพยนตร์สมัยนิยมใหม่ ฉากในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในห้องพักโรงแรมซึ่งสร้างขึ้นเพื่อการถ่ายทำ แต่ออกแบบบนพื้นฐานความเป็นจริงมากกว่าความสวยงาม การถ่ายภาพเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย โดยออกแบบแสงให้ใกล้เคียงแสงธรรมชาติ การตัดต่อส่วนใหญ่ใช้ช็อต Long Take เพื่อแสดงถึงช่วงเวลาจริงที่เนิบช้าและไม่ใช้เสียงดนตรีเพื่อเร้าอารมณ์ความรู้สึก สรุปได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง พลอย มีส่วนผสมรูปแบบ Classicism Style กับ Realism Style แต่ในภาพรวมมีความโน้มเอียงในลักษณะภาพยนตร์นอกกระแส

3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง พลอย ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดว่าเป็นภาพยนตร์รักที่แสดงแง่มุมเชิงจิตวิทยาอย่างชัดเจน ตั้งแต่การเปิดเรื่องแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้งแดงและวิทย์ มีอาการ Jet Lag ซึ่งทำให้ตัวละครมีอาการวิงเวียนศีรษะอ่อนเพลียและส่งผลต่อสมอง นอกจากนี้แดงยังทานยาระงับประสาทและดื่มสุรา สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลกระทบต่อความแปรปรวนภายในจิตใจอย่างสูง

เมื่อวิเคราะห์บุคลิกภาพภายในของตัวละครพบว่า วิทย์ ชายวัยกลางคนซึ่งอดีตเคยแต่งงานและมีลูกสาว จึงทำให้วิทย์เกิดความเอ็นดูพลอยในทันทีที่พบเจอ แต่เนื่องจากวิทย์มีบุคลิกเงียบขรึมและมีโลกส่วนตัวสูง แดงจึงมีความหวาดระแวงในตัววิทย์ แต่แท้จริงวิทย์ถือเป็นผู้ชายที่มี Super Ego สูงนั่นคือมีพลังของการรู้จักควบคุมพฤติกรรมให้อยู่ในกฎศีลธรรมและยับยั้งอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากการตกเถียงกับภรรยา วิทย์พูดจาอย่างมีเหตุผล รู้จักควบคุม

อารมณ์และรู้ทันความคิดนึกของภรรยาได้อย่างแหลมคม นอกจากนี้ขณะที่วิทย์อยู่กับพลอยเด็กสาว ผู้น่ารักสองต่อสอง วิทย์ก็ไม่ล่วงเกินทางเพศต่อเด็กสาวแม้แต่น้อยแม้ว่าพลอยจะมีบุคลิกขี้ววนทางเพศก็ตาม แต่สุดท้ายแล้ววิทย์ก็ผลอพลังปากจะแยกทางกับแดงด้วยเพราะอารมณ์ชั่ววูบ ซึ่งทำให้วิทย์เสียใจอย่างมากเมื่อเขารู้ว่าเขายังต้องการภรรยา ถึงแม้เขาจะเป็นคนมีโลกส่วนตัว เช่นไรเขาก็ยังต้องการเพื่อนเสมอ

แดง หญิงวัยกลางคนที่อดีตเคยเป็นดาราที่มีชื่อเสียง เธอหลบหน้าออกจากสังคมเพื่อหนีไปแต่งงานอยู่ต่างประเทศ แต่แล้วเธอก็หย่าร้างและแต่งงานใหม่กับวิทย์ซึ่งทำอาชีพผู้จัดการร้านอาหาร เธอจึงมีบุคลิกที่ต้องการเรียกร้องความสนใจอยู่เสมอเนื่องด้วยอดีตที่ตนเคยเป็นมีฐานะทางสังคม แต่เพราะโชคชะตาเธอจึงต้องเปลี่ยนตัวเองเป็นคนธรรมดา ซึ่งส่งผลให้เธออับอายและพยายามหลีกเลี่ยงหนีจากสังคม ความเป็นคนเก็บตัวของทั้งวิทย์และแดง ทำให้เขาทั้งสองไม่พูดจาและระบายความรู้สึกต่อกัน ความคับข้องใจจึงสะสมอยู่เป็นเวลานานและทำให้แดงมีสภาวะความเก็บกด เมื่อแดงเจอกระดาด โน้ตเบอร์โทโทรศัพท์ปริศนาและเมื่อวิทย์พาเด็กสาวขึ้นมาบนห้อง จึงจุดชนวนความเก็บกดให้ปะทุขึ้นมา แแดงจึงระบายอารมณ์ออกมาโดยขาดการยับยั้งชั่งใจ และสร้างกลไกป้องกันทางจิตด้วยการหาสิ่งทดแทน (Displacement) โดยไปหาชายอื่นซึ่งคือการลงกระทำตัวตามแบบพลอย นั่นเอง ซึ่งสังเกตได้จากกรณีที่แดงขโมยสร้อยที่มีชื่อพลอยมาสวมใส่และหนีออกจากห้องไปหาชายคนใหม่ในทันที

ในฐานะที่แดง เป็นผู้ใหญ่มากกว่าพลอย เธอจึงพยายามแสดงบุคลิกของความเป็นผู้มีวุฒิภาวะสูงกว่า เช่น การมีน้ำใจกับแขกและเอ็นดูต่อเด็ก แต่เธอก็ก็เกลียดชังเด็กคนนี้อยู่ภายในใจ เธอจึงแสดงออกถึงการเป็นคนหน้าอย่างใจอย่างซึ่งเป็นกลไกการป้องกันตนเองทางจิตที่เรียกว่า การผันพฤติกรรมไปทางตรงข้าม (Reaction formation) สิ่งนี้เห็นได้ชัดในความฝันเมื่อเธอหลับและฝันว่าได้ฆ่าพลอยด้วยมือของเธอเองอย่างเลือดเย็น ซึ่งเป็นสัญชาตญาณที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึกที่เรียกว่า ความปรารถนาที่จะทำลาย (Death wish) เห็นได้ว่าในตัวละคร แแดง ถูกอัดแน่นด้วยความสับสนภายในจิตใจทั้งการเป็นคนพูดอย่างใจอย่าง ความเก็บกดและความริษยา ประกอบกับการทานยาและดื่มสุรา จึงทำให้สภาวะจิตแปรปรวนและเหตุการณ์ก็ชักพาให้เขาขาดสติและถูกล่อลวงไปข่มขืนในที่สุด

ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นแง่มุมของความรักกับความปรารถนาทางเพศ ระหว่างคูรักรับบาร์เทนเดอร์กับแม่บ้านกับคูรักรของวิทย์และแดง ดังในบทสนทนาหนึ่งเมื่อพลอยได้พูดขึ้นว่า “ทำไมพี่ไม่กอดกัน จูบกัน หรือมีเซ็กซ์กัน มันง่ายกว่าเยอะ” จากนั้นเธอก็ฝันเห็นบาร์เทนเดอร์และแม่บ้านมีเพศสัมพันธ์กัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าบาร์เทนเดอร์พยายามเปลี่ยนชุดสูทเพื่อเลียนแบบวิทย์และมีเพศสัมพันธ์อย่างดุเดือด ซึ่งเขาเองก็ไม่เข้าใจความรักของแดงและวิทย์ ที่ไม่ง่ายแก่การมี

เพศสัมพันธ์ จึงเห็นได้ว่าการจะประคองความรักให้ยาวนานมิใช่เพียงการแสดงออกด้วยภาพลักษณ์ภายนอกและการมีเพศสัมพันธ์เท่านั้น แต่สิ่งสำคัญที่จะประคองความรักได้นานคือความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ซึ่งต้องใช้พลัง Super Ego ในการควบคุมสัญชาตญาณเหล่านั้นอย่างสมดุล

3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง พลอย ด้วยทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์

ในภาพยนตร์เรื่อง พลอย ได้แสดงให้เห็นถึงสถานภาพความรักของชนชั้นสูงกับชนชั้นล่าง วิทย์และแดงเป็นสามีภรรยาผู้มีฐานะดีประกอบด้วยแดงเคยเป็นอดีตนางา เขาจึงมีครอบครัวของคนชนชั้นสูง การถูกเลื่อนฐานะจากคนชั้นสูงมาเป็นคนชนชั้นกลางจึงทำให้เกิดความรู้สึกอับอายลึก ๆ ในความรู้สึกของแดง แแดงจึงพยายามหลีกเลี่ยงหนีจากสังคมแต่เมื่อมีคนจำเธอได้ เธอก็แสดงอาการยกตนข่มผู้อื่น เกล่เช่นในอดีตที่เธอเป็นบุคคลชั้นสูงในสังคม สังเกตได้ในบทสนทนาเมื่อเขาพบเจอบุคคลแปลกหน้าเข้ามาทักผิดและแดงตอบว่า “ดิฉันชื่อจिरนันท์ค่ะ ไม่ใช่ ชีรนันท์” แแดงจึงเป็นคนห่วงต่อภาพลักษณ์ภายนอก พยายามแสดงภาพลักษณ์คู่รักที่สมบูรณ์แบบ ภาพลักษณ์ของคู่รักชนชั้นสูงจึงเป็นแบบอย่างต่อคนชนชั้นแรงงาน เห็นได้จากกรณีที่แม่บ้านพยายามขโมยชุดสูทไปให้บาร์เทนเดอร์สวมใส่ก่อนที่พวกเขาจะร่วมรักกัน พวกเขาอยากมีเสื้อผ้าและสถานที่ร่วมรักที่หรูหราเหมือนชนชั้นสูง ด้วยการหลบซ่อนแต่นั้นก็ทำให้พวกเขามีความสุขมากกว่าแดงและวิทย์ที่ซ่อนความหวาดระแวงไว้ภายในใจของทั้งคู่

ดังจะเห็นได้ว่าชนชั้นสูงกลับเป็นคนที่ยึดไปด้วยความกังวลต่อภาพลักษณ์ทางสังคม เขาจึงเป็นคนเก็บตัวเพราะไม่กล้าเปิดเผยความบกพร่องของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ เขาจึงมีภาวะเก็บกดผิดกับชนชั้นล่างที่พยายามเลียนแบบภาพลักษณ์ภายนอกของพวกเขาแต่หารู้ไม่ว่าภายในของเขามีความทุกข์อีกด้านที่สังคมไม่เคยรู้ ภาพยนตร์เรื่องพลอยจึงแฝงด้วยลัทธิมาร์กซิสต์ด้วยการตีแผ่ธาตุแท้ของมนุษย์แต่ละชนชั้น

3.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง พลอย ด้วยทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์แนวรักและแนวโอโรติก ซึ่งผู้กำกับพยายามสะท้อนสองสิ่งนี้ด้วยการเปรียบเทียบคู่รักระหว่างวิทย์กับแดง และแม่บ้านกับบาร์เทนเดอร์ โดยมีพลอยเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งและเชื่อมโยงสิ่งเหล่านี้ด้วยภาพความฝัน

เมื่อแยกโครงสร้างออกเป็นด้านความรักกับการมีเพศสัมพันธ์พบว่า ในด้านความรักแดงพยายามถามหาความรักจากวิทย์ ซึ่งวิทย์ก็พูดซ้ำหลายครั้งว่า “วิทย์รักแดง” แต่แดงก็ไม่เข้าใจตนเองว่าเขาต้องการความรักแบบใด ทำให้เขาทวงถามว่าเราไม่ได้มีเพศสัมพันธ์กันมานานเท่าไรแล้ว เห็นได้ว่าความรักของเขาทั้งสองเป็นความรักที่ปราศจากการมีเพศสัมพันธ์ เมื่อพลอยปรากฏตัวขึ้นแดงระแวงต่อวิทย์และคิดว่าวิทย์จะเพศสัมพันธ์กับพลอย แต่วิทย์กลับมีความรู้สึกรักและ

เอ็นดูกับพลอยเหมือนลูก ผิดกับแม่บ้านกับบาร์เทนเดอร์เขารักกันเพราะความปรารถนาทางเพศ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในฉากทั้งสองร่วมกันไม่มีบทสนทนาแม้แต่คำเดียว และสุดท้ายเหตุการณ์ก็ดำเนินไปให้แดงพบกับหมูและมีเพศสัมพันธ์ด้วยการถูกข่มขืนซึ่งปราศจากความรัก คู่ตัวละครต่าง ๆ สามารถแบ่งออกเป็นคู่ขัดแย้งเชิงโครงสร้างได้ดังนี้

ตารางที่ 4-1 คู่ขัดแย้งเชิงโครงสร้างของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง พลอย

ตัวละคร	ความรัก	การมีเพศสัมพันธ์
วิทซ์ + แแดง	ความรักแบบสามีภรรยา	ปราศจากการมีเพศสัมพันธ์
วิทซ์ + พลอย	ความรักแบบพ่อลูก	ปราศจากการมีเพศสัมพันธ์
แม่บ้าน + บาร์เทนเดอร์	ความรักแบบวัยรุ่น	มีเพศสัมพันธ์ด้วยการยินยอม
แดง + หมู	ปราศจากความรัก	มีเพศสัมพันธ์ด้วยการข่มขืน

จากตารางที่ 4-1 จะเห็นได้ถึงความพยายามของภาพยนตร์ในการกะเทาะเปลือกความรัก ด้วยการตั้งคำถามว่าความรักจำเป็นต้องมีเพศสัมพันธ์หรือไม่ ซึ่งทำให้ผู้ชมมองเห็นคำตอบได้ว่าความรักไม่จำเป็นต้องมีเพศสัมพันธ์ แต่เพศสัมพันธ์ที่ปราศจากความรัก โดยการบังคับซึ่งกันและกันเป็นเรื่องที่ผิดศีลธรรมและกฎหมาย นอกจากนี้การข่มขืนยังสะท้อนภาพให้เห็นถึงการบีบบังคับและล่วงเกินสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนกลับในความคิดของแดงที่ต้องการให้วิทซ์อยู่ในกรอบอำนาจของตน ซึ่งเป็นการล่วงเกินสิทธิเสรีภาพในตัววิทซ์เช่นกัน ความรักของคู่รักจึงเปรียบเหมือนสังคมหนึ่งที่ต้องให้สิทธิเสรีภาพซึ่งกันและกัน โดยการให้ความไว้วางใจ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงถือได้ว่าสามารถกะเทาะเปลือกความรักของสังคมไทยได้อย่างแหลมคม

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยแนวสัญญาวิทยา พบว่าฉากโรงแรมสื่อความหมายของสถานที่ที่ประกอบด้วยคนหลากหลายชนชั้นเป็นสถานที่ที่คนแหวะเวียนมาแล้วผ่านไป ซึ่งตัวละครแดงและวิทซ์เดินทางมากลับมาเมืองไทย แต่พวกเขาเลือกที่จะใช้โรงแรมเป็นเสมือนบ้านของเขา สังเกตได้ว่าแดงพยายามปิดม่านเพื่อให้ห้องของเขามีความเป็นส่วนตัวอย่างมากที่สุด แต่สิ่งนี้ซ่อนนัยยะอันหมายถึงความเป็นคนเก็บตัวและไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับโลกภายนอก จนเมื่อพลอยเข้ามาขอพักผ่อนในห้องแดงเขาจึงรู้สึกว้าเหว่ที่พื้นที่นี้ถูกรุกเข้าไปในทันที ขณะที่พลอยเข้ามาในห้องแดงยังคงนอนอยู่ในอีกฟากห้องที่มีดสนิทส่วนวิทซ์และพลอยอยู่อีกฟากของห้องกลับเปิดม่านสว่าง สภาพแสงของสองฟากห้องจึงแสดงความหมายของตัวละครที่เก็บตัวในความมืดกับเปิดเผยในความสว่าง



ภาพที่ 4-17 ฉากภายในห้องนอนสองฝั่ง ในภาพยนตร์เรื่อง พลอย (เป็นเอก รัตนเรือง, 2551)

การถ่ายภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ซ่อนความหมายแฝงที่แสดงถึงความจริงกับความลวงไว้หลายข้อ เช่น การใช้ภาพสะท้อนเงากระจก ซึ่งในช่วงแรกทำให้ผู้รู้สึกกำลังมองภาพเหตุการณ์จริงอยู่แต่เมื่อตัวละครปรากฏขึ้นด้านหน้ากล้องทำให้ผู้ชมต้องตกใจเมื่อรู้ว่าสิ่งที่ตนมองในตอนแรกเป็นภาพสะท้อนจากกระจกเงาลึกลับนี้เป็นนัยยะแฝงถึงการบอกคนดูว่าสิ่งที่เห็นอาจจะไม่ใช่ความจริงเสมอไป เช่น การถ่ายภาพ Tilt up ขาของพลอยและวิทย์ขณะนอนบนเตียง ทำให้ผู้ชมตีความว่าทั้งสองอาจกำลังจะมีเพศสัมพันธ์กัน แต่เมื่อกำลังก้มก้มขึ้นจึงเห็นว่าทั้งสองเพียงแค่นอนคุยกันเฉย ๆ โดยภาพยนตร์ทำการช่วยวนคนดูที่ให้อินตนาการไปในแง่ร้าย



ภาพที่ 4-18 การถ่ายภาพ Tilt up วิทย์และพลอยนอนบนเตียง ในภาพยนตร์เรื่อง พลอย (เป็นเอก รัตนเรือง, 2551)

ภาพลักษณ์ของแดงและวิทย์มีนัยยะแสดงถึงชนชั้นสูง ซึ่งสังคมไทยเรียกว่า ไฮโซ (High society) ภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามทำหน้าที่ตีแผ่เบื้องหลังชีวิตไฮโซให้คนดูได้รู้ถึงความทุกข์ในอีกด้าน ซึ่งคนภายนอกมักมองแต่ภาพชีวิตสวยงามหรูหรา ทำให้คนชนชั้นล่างต่างพยายามเลียนแบบชีวิตของเขา ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนกลับให้กลุ่มคนไฮโซพยายามรักษาภาพลักษณ์ของตนมาก เพราะพวกเขารู้ว่าตนกำลังถูกจ้องมองแต่แท้จริงภายในจิตใจของเขากลับมีความอ่อนแอที่ไม่ต่าง

จากปुरुชนทั่วไป แม้ว่าภาพยนตร์จะดำเนินเรื่องตามแบบอุดมการณ์กระแสหลักทั่วไป แต่ภาพยนตร์ได้ชี้ให้เห็นความไม่สมบูรณ์ ด้วยการกัศเฆอะอุดมการณ์กระแสหลักโดยให้ผู้ชมคิดตัดสินใจเอง

4. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เมืองหงาซอ์นรัก

เรื่องย่อ ณ อำเภอตะกั่วป่า จังหวัดพังงา มีเมืองเล็ก ๆ ดิดชายฝั่งทะเลอันดามันได้รับผลกระทบจากคลื่นสึนามิเมื่อ พ.ศ. 2547 หลังเวลาผ่านไปสามปี ธุรกิจท่องเที่ยวเริ่มฟื้นตัว “ต้น” สถาปนิกหนุ่มจากกรุงเทพฯ ได้เข้ามาคุมงานก่อสร้างรีสอร์ทแห่งใหม่ริมชายหาด เขาพักอยู่ที่โรงแรมเก่าแก่ในตัวอำเภอซึ่ง “นา” เป็นผู้ดูแลอยู่ “นา” ทำหน้าที่เลี้ยงดู อาม่า อาเจก และหลาน ซึ่งเป็นลูกของ “วิทย์” น้องชายซึ่งเป็นหัวหน้าอำนวยการประจำเมือง ต้นและนาเริ่มมีความสัมพันธ์กันอย่างลับ ๆ แต่ก็ไม่รอดพ้นจากสายตาของชาวบ้าน รวมถึง “วิทย์” ซึ่งไม่พอใจกับความรักของคนทั้งสอง

ในเช้าวันหนึ่งหลังจากที่ทั้งคู่มีความสัมพันธ์กันเสร็จ ต้นก็ได้โทรศัพท์หาแฟนเก่า วิทย์ ล่วงรู้เข้าและทุบตีต้นจนถึงแก่ความตาย เหตุการณ์ทั้งหมดถูกทิ้งไว้เป็นปริศนาและเช้าวันใหม่ของเมืองแห่งนี้ก็ดำเนินไปอย่างราบเรียบเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เมืองหงาซอ์นรัก ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่อง เมืองหงาซอ์นรัก ได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์สึนามิเมื่อปี พ.ศ.2547 ผู้กำกับภาพยนตร์ อาทิตย์ อัศวรัตน์ กล่าวว่า “ตอนที่เราเห็นข่าวมันรู้สึกรุนแรงมากเลย ผ่านไปแค่ปีเดียวพอเราลงไป มันไม่มีอะไรเลย ทุกอย่างสะอาดแบบสวยเลยแต่มันมีความเศร้าอยู่.... แต่ตอนที่เราเริ่มคุยกับชาวบ้านมากขึ้น สะกิดนิดเดียวเขาร้องไห้เลย มันเหมือนใจเขายังไม่ฟื้น ทุกอย่างที่เป็นวัตถุเหมือนใหม่หมดเลยแต่หัวใจเขายังไม่ใหม่ ก็เลยเกิดช่องว่างขึ้นมาระหว่างสิ่งที่เห็นด้วยตา กับสิ่งที่รู้สึกด้วยใจ อันนี้แหละคือคอนเซ็ปต์ที่เราเอามาทำ” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 49) เห็นได้ว่าภาพยนตร์มีประเด็นเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมตามแนวทางภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์วางโครงเรื่องแบบ 3 องก์ ผู้กำกับภาพยนตร์กล่าวว่า “เป็นไปตามตำราเขียนบท คือสืบทอดมาที่แรกก็คือต้น ก็ชัดเจนว่าใครเป็นพระเอก ใครเป็นนางเอก และสถานที่ที่เกิดขึ้น แล้วหลังจากนั้นก็เกิดปัญหาขึ้นมาในช่วงสองและช่วงสามจึงคลี่คลายทุกอย่าง” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 53) ถึงแม้ว่าบทภาพยนตร์ถูกวาง โครงสร้างที่ชัดเจน แต่ผู้กำกับใช้วิธีการดำเนินเรื่องที่เนิบช้าโดยเฉพาะการตัดต่อแบบ Long Take และใช้องค์ประกอบภาพที่เรียบง่าย ถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะใช้ดนตรีประกอบบ้างแต่ถือว่าเป็นส่วนน้อย

การคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดเป็นนักแสดงสมัครเล่นซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์คัดเลือกนักแสดงให้มีบุคลิกลักษณะเหมือนชาวบ้าน เน้นการแสดงออกของอารมณ์ในเชิงลึกคือ ใช้บทพูดน้อยปราศจากคำพูดที่สละสลวยแบบงานวรรณกรรม ไม่มีการแสดงบทร้องไห้หรือการต่อสู้ที่รุนแรง

สิ่งที่น่าสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการถ่ายทำบนสถานที่จริง ณ เมืองตะกั่วป่าและโรงแรมซึ่งใช้ในภาพยนตร์มากกว่าครึ่งเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์กล่าวว่า “เราเจอโรงแรมนี้ภายในครึ่งชั่วโมง หนึ่งทั้งเรื่องปรากฏอยู่ในหัวเลย และ โอเคว่าเราจะถ่ายหนังที่นี่” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 51) สภาพแวดล้อมของเมืองที่มีผู้น้อยให้บรรยากาศความเหงาและเต็มไปด้วยซากปรักหักพัง ส่งผลภาพยนตร์มีความสมจริงและทำให้องค์ประกอบทั้งหมดของภาพยนตร์เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่อนรัก ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการถ่ายทอดความรู้สึกภายในของชาวบ้านหลังเหตุการณ์สึนามิ ผู้กำกับภาพยนตร์พบว่าชาวบ้านส่วนใหญ่ยังคงมีบาดแผลในใจซึ่งแตกต่างจากภายนอกที่เราพบเห็น สิ่งนี้จึงถูกนำมาสร้างเป็นตัวละครหลักอย่าง นา และ วิทย์ ซึ่งเป็นคนในพื้นที่ ผนวกกับพระเอกซึ่งเป็นคนที่มีปมปัญหาภายในจิตใจอยู่ก่อนแล้ว

ต้น เป็นสถาปนิกจากกรุงเทพเดินทางมาพังงาเพื่อสร้างรีสอร์ท ในช่วงแรกของภาพยนตร์ต้นบอกสาเหตุของการมาพังงาว่าตนเสียสละมาทำงานที่นี่เพราะตนชอบบรรยากาศชนบทที่เงียบสงบและอยากจะมีบ้านที่นี้ให้กลับมาดั้งเดิม แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปต้นจึงรู้สึกเหงาและต้องการความรักจาก “นา” ครั้นเมื่อทั้งสองสนิทสนมกันมากขึ้น “ต้น” จึงเผยความลับของตนให้เธอฟังว่าในอดีตตนเคยทะเลาะกับพ่อเพราะอยากเปิดร้านเหล้าแต่แล้วร้านเหล้าก็ขาดทุน พ่อจึงให้มาคุมงานก่อสร้าง ทำให้เห็นว่าต้นมาเป็นสถาปนิกเพราะจำใจไม่ใช่เพราะต้องการช่วยเหลือชาวบ้านจากเรื่องราวนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์พบว่า “ต้น” มีปม Oedipus Complex จึงทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกับพ่ออยู่ภายในทำให้เขาหนีจากบ้านเพราะไม่ยอมเจอหน้าพ่อในฐานะผู้แพ้ พังงาจึงเป็นสถานที่เงียบสงบอันเป็นแหล่งพักใจให้กับต้น แต่แล้วเมื่อเขาได้รักรักกับ “นา” อย่างสมใจ เขากลับโทรศัพท์ไปร้องไห้เพื่อขอคืนดีกับคนรักเก่า เห็นได้ว่าต้นนั้นเป็นคนที่มีความสับสนในบุคลิกภาพ เขาจึงสร้างตัวตนใหม่ด้วยการ โกหกหลอกลวงผู้อื่น

นา นางเอกของเรื่องเป็นพี่สาวที่รับหน้าที่ดูแลโรงแรมต่อจากครอบครัวเธอมีภาระที่ต้องทำความสะอาดโรงแรม เลี้ยงคุณชรา น้องชายและลูกของน้องชาย ภาพยนตร์เล่าเรื่องชีวิตประจำวันของนาทุกวันซ้ำ ๆ เช่น ปูเตียง ตากผ้า ไปตลาด จักรยานไปรับหลาน งานเหล่านี้สร้างความน่าเบื่อให้กับชีวิตของนา ภาพยนตร์แสดงให้เห็นจากที่นาไปซื้อที่คาดผม เธอลองใส่ที่

คาดผมส่องกระจกมองตัวเองแต่แล้วเธอก็ตัดสินใจไม่ซื้อและขี้จรรย์านกลับบ้านตามเดิม เพราะเธอไม่รู้ว่าอะไรจะเสริมสวยไปเพื่อสิ่งใด ในฉากหนึ่งเธอกล่าวกับต้นว่าชีวิตของเธอด้านหน้าติดทะเลด้านหลังติดภูเขา เหมือนเธอติดอยู่ในกับดักที่ไปไหนไม่รอด นาจึงอยู่ในภาวะเก็บกดที่เก็บความรู้สึกเหล่านี้ไว้จนเป็นความเครียดอยู่ภายใน สิ่งเดียวที่เยียวยาความรู้สึกนี้ได้คือการได้รับความรักจากหนุ่มต่างแดน ซึ่งทำให้เธอมีชีวิตชีวาอีกครั้ง จึงเป็นเรื่องง่ายที่เธอจะตกหลุมรักกับต้นอย่างจริงจังในเวลาเพียงไม่กี่วันและความเปลี่ยนแปลงนี้จึงส่งผลกระทบต่อทั้งชายอย่างวิทย์

วิทย์ น้องชายของนาเป็นตัวละครที่มีความบกพร่องทางจิตมากที่สุด ซึ่งสะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก ทำให้วิทย์ประพฤติตัวเป็นอันธพาลไม่ทำงานช่วยเหลือครอบครัว ทั้งที่วิทย์ต้องมีภาระเลี้ยงดูลูกและดูแลกิจการ โรงแรม เมื่อเกิดเหตุการณ์สึนามิทำให้วิทย์สูญเสียพ่อและแม่ เขายังสะสมความทุกข์เหล่านั้นเป็นความเกลียดชังคนรอบข้างและไม่พอใจที่เห็นคนอื่นมีความสุขกว่าแม้ว่าจะเป็นความสุขของพี่สาวก็ตาม ชีวิตของวิทย์มีความหลังฝังใจและขาดความรักทำให้มีเขาเก็บกดและระบายออกด้วยสัญชาตญาณก้าวร้าว (Death instinct) การที่วิทย์สังหารต้นในตอนจบของเรื่องมีสาเหตุได้ดังนี้คือ หนึ่งเหมือนตนถูกหักหลังเมื่อรู้ว่าต้นมาหลอกพี่สาวและสองคืออิจฉาพี่สาวที่หนีไปมีความสุข ซึ่งวิทย์ก็หวังแทนพี่สาวโดยไม่อยากเสียพี่สาวไปกับชายอื่น วิทย์จึงระเบิดความแค้นด้วยการสังหารต้นอย่างเลือดเย็น หลังเหตุการณ์สงบลงวิทย์ดำเนินชีวิตของเขาไปตามปกติ เหมือนไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้น เห็นได้ว่าวิทย์เป็นตัวละครที่มีใจอำมหิต เขาไม่ละอายต่อการกระทำผิดและเก็บซ่อนความรู้สึกที่โหดร้ายได้เป็นอย่างดี

4.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่อนรัก ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์

จากที่กล่าวมาแล้วว่าผู้กำกับภาพยนตร์ อาทิตย์ อัศวรัตน์ ได้รับแรงบันดาลใจจากการลงพื้นที่เมืองตะกั่วป่า ทำให้เขาเข้าใจความรู้สึกของชาวบ้านที่แตกต่างจากความรู้สึกของนักท่องเที่ยว เมื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์ สิ่งนี้คือช่องว่างระหว่างชนชั้นนายทุนและชนชั้นชาวบ้าน ซึ่งผู้กำกับทำหน้าที่นำพาผู้ชมเสมือนเป็นนักท่องเที่ยวเข้าไปสัมผัสชีวิตของชาวบ้านจนเริ่มค่อย ๆ เห็นความเจ็บปวดที่ฝังลึกในจิตใจของชาวบ้าน

พระเอกของเรื่องเป็นสถาปนิกที่รับหน้าที่มาดูแลงานก่อสร้างรีสอร์ตใหม่ ต้นจึงเปรียบเหมือนชนชั้นนายทุนที่เข้ามาครอบงำผลประโยชน์บนที่ทำกินของชาวบ้านแม้จะอ้างว่ามาเพื่อฟื้นฟูสถานที่หลังเหตุการณ์สึนามิแต่แท้จริงเขาคือนายทุนที่มาแย่งที่ทำกินจากชาวบ้าน หากอนาคตเมื่อรีสอร์ตนี้สร้างเสร็จอาจทำให้โรงแรมของนาต้องปิดกิจการลง นอกจากนี้ “ต้น” มิน္หันยะของนักท่องเที่ยวอีกด้วย เขามาที่นี่เพื่อฟื้นฟูจิตใจและหารักใหม่จากนาด้วยการหลอกลวง การกระทำนี้เปรียบเสมือนได้กับนักท่องเที่ยวที่จะเข้ามาท่องเที่ยวพักผ่อน ไม่ได้เข้ามาเพื่อช่วยเหลือ

ชาวบ้าน พวกเขาเข้ามาเพื่อแสวงหาความสุขให้ตนเองและกลับไปใช้ชีวิตในเมืองโดยไม่สนใจว่าพวกตนได้เข้ามาทำลายธรรมชาติและสร้างปัญหาทิ้งไว้ให้กับชาวบ้าน

วิทย์ เสมือนเป็นตัวละครชาวบ้านที่ถูกละทิ้งโดยนายทุนยักษ์ เขาไม่พอใจกับการสร้างรีสอร์ตใหม่ของตน วิทย์ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดซึ่งสวนทางกับความคิดของนายทุนที่ต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงในตอนสุดท้ายของภาพยนตร์เมื่อวิทย์รู้ว่าต้นหลอกที่สาวตน วิทย์จึงแก้แค้นด้วยการสังหารต้น ซึ่งเปรียบได้กับการตอกกลับจากชนชั้นชาวบ้านด้วยวิธีชาวบ้าน เพราะวิทย์คงไม่สามารถไปแจ้งความตำรวจเพื่อจับต้นได้เขาจึงแก้แค้นด้วยการรุมทำร้ายเหตุการณ์ทั้งหมดจบลงอย่างราบเรียบ ภาพยนตร์ไม่ได้เล่าต่อว่าตำรวจมาจับวิทย์ นั่นแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์สนับสนุนการเอาคืนของชนชั้นล่างต่อระบบทุนนิยม

4.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่งนรัก ด้วยแนวคิด โครงสร้างนิยม และสัญวิทยา จากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวความขัดแย้งหลัก ๆ เกิดขึ้นจากความคิดของคนที่ไม่เข้าใจกันระหว่าง “ต้น” หนุ่มกรุงเทพฯ ที่หลอกหลวงสาวชาวบ้าน กับ “วิทย์” อันธพาลเมืองตะกั่วป่า ที่รู้ว่าต้นหลอกหลวงที่สาวของตน ต้นและวิทย์ จึงเป็นแกนหลักความขัดแย้งทั้งหมด เมื่อนำมาวิเคราะห์จะเห็นได้ว่าต้นอยู่ในฐานะของ “คนนอก” ซึ่งนำความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ มาสู่เมืองตะกั่วป่า ส่วนวิทย์อยู่ในฐานะของ “คนใน” ซึ่งใช้ชีวิตอยู่เมืองตะกั่วป่าและไม่พอใจต่อการเปลี่ยนแปลงจากคนนอก จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปเป็นแนวคิดเชิง โครงสร้างนิยม ได้ดังนี้

คนนอก

ต้น
นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยว
ชนชั้นนายทุน
คนเมือง
รีสอร์ตใหม่
อิสระ
มาเพื่อพักผ่อนพุดใจ
การเปลี่ยนแปลง
การหลอกหลวง

คนใน

วิทย์
ชาวบ้าน
ชนชั้นแรงงาน
คนชนบท
โรงแรมเก่า
กักขัง
อยู่เพื่อทนทุกข์
ความซ้าซากจำเจ
ความจริงใจ

“ต้น” ถูกแทนค่าในโครงสร้างของคนนอกซึ่งแทนความหมายถึง นักท่องเที่ยว นายทุน คนเมืองซึ่งอยู่ในฐานะของผู้บุกรุกด้วยการสร้างรีสอร์ทใหม่ คนนอกเหล่านี้จะใช้ธรรมชาติในการฟื้นฟูจิตใจ พวกเขาพร้อมเสมอสำหรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมที่ทันสมัยและร่ำรวย กลุ่มคนนอกจึงมีอุดมการณ์ในการแสวงหาผลประโยชน์มากกว่าการเอื้อเพื่อช่วยเหลือกัน “ต้น” ไม่เพียงแต่เป็นคนนอกในเมืองตะกั่วป่าเท่านั้น เขายังเป็นคนนอกของครอบครัว ด้วยการถูกพ่อขับไล่ออกจากบ้านเช่นกัน ต้นจึงเป็นคนนอกที่ร้อนรุ่มจนจริงจนไม่อาจกลายเป็นคนในของสังคมใดได้สักที

“คนใน” ถูกแทนค่าด้วยตัวละครอย่าง วิทย์ นา อาเจ็ก อาม่า กลุ่มวัยรุ่นอันธพาล ตัวละครเหล่านี้เป็นชาวบ้านที่ได้รับผลกระทบจากสึนามิ ซึ่งพวกเขายังคงเผชิญชีวิตต่อไปอย่างไรทางออกเสมือนถูกกักขัง นาจึงมีความรู้สึกเบื่อหน่ายและอยากออกไปจากชีวิตตรงนี้แต่เธอก็ไปไหนไม่ได้เพราะต้องดูแลครอบครัวและกิจการ โรงแรม วัยรุ่นอย่างวิทย์จึงหาทางออกด้วยการเป็นอันธพาล พวกเขาเหล่านี้ไม่มีทางออกที่จะเสาะแสวงหาถิ่นที่อยู่ใหม่ในฐานะของคนนอกในสังคมอื่น เขาจึงดำรงตนในฐานะ “คนใน” ที่ปิดกั้นตนเอง โดย “นา” เป็นตัวละครที่เชื่อมระหว่างคนนอกกับคนในเพราะนาไปหลงรักคนนอก แต่แล้วความรักก็พังพินาศลงเพราะต้นในฐานะคนนอกหลอกลวงนา คนนอกจึงต้องถูกขับไล่จากคนใน

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยแนวคิดสัญวิทยา พบว่าเหตุการณ์สึนามิได้สื่อความหมายสำคัญในภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับไม่ได้แสดงภาพคลื่นยักษ์ที่ถาโถมทำลายบ้านเรือน แต่ใช้ภาพคลื่นอันเจียบสงบที่พัดเข้าชายฝั่งเพื่อบอกผู้ชมว่าปัจจุบันทุกอย่างกลับไปเป็นเหมือนปกติ แต่เสียงคลื่นยังคงเชื่อมต่อกับภาพ “นา” กำลังนอนหลับอยู่บนเคาน์เตอร์ โรงแรม ซึ่งสื่อความหมายถึงเหตุการณ์สึนามิในอดีตยังคงอยู่ในความทรงจำของนา



ภาพที่ 4-19 ภาพคลื่นในความทรงจำของนาในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอแนรัก (Nellhaus, 2009)

ชีวิตของชาวบ้านเมืองตะกั่วป่า เป็นกิจวัตรที่ซ้ำซากและน่าเบื่อ ภาพยนตร์ได้สร้างภาพของความซ้ำซากจำเจ ด้วยภาพซ้ำ ๆ เช่น ภาพการตากผ้า ปูเตียง การนอนหลับหน้าเคาน์เตอร์โรงแรมและบทสนทนาที่พูดซ้ำ ๆ ในฉากหนึ่งเมื่อต้นกลับมาจากทำงานและหวังจะพรอกรักกับนาแต่นาปฏิเสธเพราะกลัวคนเห็น นาจึงพูดตบตบสนทนาว่า “อาเจ็กลืมไม้กวาดไว้อีกแล้วนะคะ” ซึ่งบทสนทนาที่เคยพูดซ้ำ ๆ อยู่ในตอนต้นของเรื่อง จึงเห็นได้ว่านอกจากภาพที่สื่อถึงวิถีชีวิตที่ซ้ำซากแล้ว บทสนทนานี้ยังแสดงถึงการตัดสัมพันธ์จากคนนอกเพื่อปลีกตัวกลับไปอยู่กับชีวิตเดิม ๆ ของนาอีกครั้ง

ฉากเหตุการณ์เมื่อ “วิทย์” และกลุ่มอันธพาลสังหาร “ต้น” ผู้กำกับเลือกให้อันธพาลลากศพไปทิ้งน้ำโดยการปล่อยให้ศพลอยไปตามน้ำภาพนี้สื่อความหมายแฝงถึงการให้ต้นได้รับรู้ถึงความเจ็บปวดจากเหตุการณ์สึนามิที่สายน้ำเข้ามาพัดพาทุกสิ่งไป และวิทย์ก็เลือกจะให้สายน้ำพัดพาชีวิตต้นให้หายไปจากความทรงจำของเขา



ภาพที่ 4-20 ภาพการทิ้งศพไปตามกระแสน้ำ ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอแนรัก (Neilhaus, 2009)

หลังจากเหตุการณ์การสังหารต้นจบลง ภาพยนตร์นำเสนอภาพซากปรักหักพัง ร้อยเรียงติดต่อกันเพื่อสื่อความหมายเปรียบเทียบกับเหตุการณ์คลื่นสึนามิเมื่อเข้าทำลายบ้านเรือนแล้วทิ้งซากของความพินาศไว้อย่างเศร้าสลด เพียงเท่านั้นภาพซากสิ่งก่อสร้างเหล่านี้ยังสื่อถึงอดีตความสุขเสียที่เป็นแผลในจิตใจของชาวบ้านตะกั่วป่าแม้เวลาจะผ่านมานานแล้วก็ตาม



ภาพที่ 4-21 ภาพซากปรักหักพัง ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์นรัก (Nellhaus, 2009)

ในฉากจบของภาพยนตร์เมื่อชีวิตประจำวันของชาวตะกั่วป่าเริ่มขึ้นอีกวันอย่างสดใส บนหาดฟ้าโรงแรมปรากฏภาพของเด็กหญิงสองคนในชุดบัลเลต์เล่นตบแพะกัน ภาพนี้ให้อารมณ์สดใสเพื่อสื่อความหมายของความสุขที่กลับมาอีกครั้ง พวกเขาทั้งสองก็พยายามที่จะลืมเรื่องราวในอดีตเสมือนเด็กหญิงผู้ไร้เดียงสา ซึ่งสิ่งนี้เป็นการเล่นกลายจิตใจที่เศร้าหมองเพื่อให้ชีวิตดำเนินต่อไปอย่างมีความหวัง



ภาพที่ 4-22 ภาพเด็กหญิงชุดบัลเลต์ ในภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซอว์นรัก (Nellhaus, 2009)

นโยบายรณรงค์การท่องเที่ยวของภาครัฐ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว และประชาสัมพันธ์ว่าเป็นการสร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศและชาวบ้าน แต่แท้จริงผู้ที่ได้รับผลประโยชน์มหาศาลคือนักการเมืองและนักธุรกิจหาประโยชน์มหาศาลให้กับชาวบ้านอย่างแท้จริง ท้ายสุดเมื่อแหล่งท่องเที่ยวทรุดโทรมความเดือดร้อนกลับตกอยู่ที่คนในพื้นที่เอง การรณรงค์การท่องเที่ยวจึงกลายเป็นมายาคติของสังคมไทย ที่หลอกลวงว่าการท่องเที่ยวคือสิ่งที่ทุกคนจะได้ประโยชน์ ภาพยนตร์จึงทำการตีแผ่มายาคติให้ผู้ชมได้รับรู้อีกแง่มุมว่า การเข้ามาของคนนอกอาจไม่ได้สร้างประโยชน์ที่แท้จริงให้กับชาวบ้าน แม้ว่าภาพยนตร์จะดำเนินเรื่องตามแบบอุดมการณ์

กระแสหลัก แต่ภาพยนตร์ได้ชี้ให้เห็นความไม่สมบูรณ์ของอุดมการณ์ด้วยการกัดเซาะและปล่อยให้ผู้ชมขบคิดด้วยตนเอง

5. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้

เรื่องย่อ “เมย์” หญิงสาวทันสมัยทำงานในสังคมเมืองและ “นพ” ช่างภาพผู้เป็นสามีของเธอซึ่งใช้ชีวิตคู่อยู่ร่วมกันมานาน แต่ด้วยวิถีชีวิตแบบคนเมืองที่มักไม่มีเวลาเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน เมย์จึงไปมีความสัมพันธ์กับ “กรณ์” เจ้านายในบริษัทของตนเอง ทั้งที่ กรณ์ ก็มีภรรยาอยู่แล้ว

วันหนึ่ง นพ ต้องเดินทางไปถ่ายภาพธรรมชาติในป่า เขาจึงพา เมย์ ไปด้วยเพียงเพราะต้องการหาเวลาที่จะอยู่กับเธอให้มากขึ้นกว่าเดิม แต่สิ่งที่ นพ พยายามทำกลับไม่ได้ช่วยให้อะไรดีขึ้น ในวันถัดมาเมื่อนพเดินเข้าป่าเพียงลำพังเพื่อถ่ายภาพต้นไม้เขาเกิดความรู้สึกหลงใหลต้นไม้ซึ่งคือวิญญาณของนางไม้นั่นเอง นพ หายตัวไปในป่าอย่างลึกลับ เมย์ ขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ป่าไม้แต่ก็ไม่พบร่องรอยของนพเมย์จึงโทรศัพท์ให้กรณ์มารับเธอกลับบ้าน

เช้าวันรุ่งขึ้นจู่ ๆ นพก็กลับมาบ้าน ทำให้เมย์รู้สึกเสียใจและไม่อยากทอดทิ้งนพอีกต่อไป ทั้งคู่จึงกลับมาเริ่มรักกันมากขึ้น แต่ขณะนั้นเองกรณ์ก็ตัดสินใจเลิกกับภรรยาเพื่อมาขอแต่งงานกับเมย์ แต่เมย์กลับปฏิเสธกรณ์เพราะเมย์กลับมารักกับสามีของเธอตามเดิมแล้ว กรณ์ตกใจและบอกความจริงกับเธอว่านพหายสาบสูญไปแล้ว เมย์ตกใจเมื่อรู้ความจริงว่า นพเป็นภาพหลอนของเธอ เธอจึงรีบรุดหน้าไปยังป่าและไปพบนางไม้ที่เชื่อว่ามิวิญญาณนางไม้ขโมยนพไปจากเธอ เธอหมดสติลงนพจึงอุ้มเธอมาให้กรณ์และฝากให้กรณ์พาเธอไปจากที่นี่เสีย จากนั้นนพจึงเดินหายเข้าไปในป่า

5.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่องนางไม้ มีประเด็นที่กล่าวถึงความบกพร่องของมนุษย์แต่โยนความผิดให้กับธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อมหายของสังคมไทย ภาพยนตร์มีโครงสร้างแบบ 3 องก์ แต่ใช้วิธีการดำเนินเรื่องเนิบช้าเพื่อต้องการให้รู้สึกถึงช่วงเวลาที่เกิดขึ้นจริง การถ่ายภาพในภาพยนตร์มีการผสมผสานทั้งภาพขนาดกว้าง ภาพขนาดแคบและมุมกล้องที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังใช้วิธีการถ่ายแบบมือถือ (Handheld) เป็นส่วนมากเพื่อแทนสายตาตัวละคร แต่ทั้งหมดเป็นการกำกับภาพที่อยู่ในเงื่อนไขของการเล่าเรื่องไม่ได้เป็นการรังสรรค์ภาพให้สวยงามแปลกตามากเกินไป ภาพยนตร์มีการตัดต่อที่เรียบง่าย บางครั้งใช้การตัดต่อที่รวดเร็วเพื่อเร้าความรู้สึกตื่นเต้น นอกจากนี้ยังใช้เทคนิคการสร้างเสียงพิเศษเพื่อสร้างความรู้สึกสยองขวัญและตื่นเต้น ภาพยนตร์ถ่ายทำในสถานที่จริงทั้งหมด โดยเฉพาะฉากป่าซึ่งหลีกเลี่ยงการใช้เทคนิคควันและการจัดแสงในป่าที่มีกบพเสมอ ๆ ในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก เช่น การใช้แสงสีฟ้าเพื่อสื่อความหมายในตอนกลางคืน

การใช้เทคนิคหมอกควันเพื่อสร้างความน่ากลัวหรือการจัดแสงที่ชัดเจนไปยังตัวแสดง ภาพยนตร์กลับถ่ายด้วยแสงธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเอก รัตนเรือง กล่าวว่า “จากการทำนางไม้ ทำให้ผมได้เรียนรู้การถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล เราไม่ใช้ไฟเวลาถ่ายทำในป่า เราใช้กลางวันให้เป็นกลางคืน” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 108)

ตัวละครหลักสามคนในเรื่องใช้นักแสดงซึ่งเป็นดาราทั้งสิ้น “เมย์” นำแสดงโดย วนิดา เดิมชนาภรณ์ ซึ่งเป็นนักร้องที่มีภาพลักษณ์เซ็กซี่ จึงทำให้เห็นว่าผู้กำกับเลือกใช้ภาพลักษณ์ของนักแสดงให้สอดคล้องกับบทบาทการแสดงที่ยั่วยวนทางเพศส่วนนักแสดงชาย “นพ” นำแสดงโดย นพชัย ชัยนาม ดาราซึ่งเคยรับบททหารในภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวร และ “กรณ์” นำแสดงโดย ชมะนันทน์ วรรณวินเวร์ ผู้ประกาศข่าวโทรทัศน์ ดังจะเห็นว่าผู้กำกับภาพยนตร์ไม่ได้เลือกใช้นักแสดงตามแนวทางของภาพยนตร์สัจนิยม กล่าวคือใช้นักแสดงซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์และอาศัยภาพลักษณ์ของดาราในการสวมบทบาทบุคลิกตัวละครดังกล่าว แต่การแสดงถูกออกแบบให้เป็นไปอย่างธรรมชาติที่สุด โดยไม่ใช้บทพูดสละสลวยหรือท่าทางการแสดงที่สวยงามเกินจริง ทำให้ภาพรวมของภาพยนตร์เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

5.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ด้วยแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ตัวละครหลักทั้งสามมีความบกพร่องทางจิตอย่างเห็นได้ชัด ดังนี้ “เมย์” เป็นสาวออฟฟิศที่ขาดความสุข เห็นได้จากสภาพสถานที่ทำงานที่รกสกปรก และขาดชีวิตชีวาของเพื่อนร่วมงาน นอกจากนี้เธอยังมีอาการนอนไม่หลับจนต้องรับประทานยานอนหลับหลายครั้ง เธอจึงมีอาการเครียดและระบายออกด้วยการมีเพศสัมพันธ์กับเจ้านายซึ่งส่งผลให้เธอไม่ยอมมีเพศสัมพันธ์กับสามีและทำให้ความรักระหว่างเธอกับสามีเหินห่างกัน “เมย์” จึงเป็นตัวละครที่ป่วยทางจิต กระทั่งสามีของเธอหายไปเธอจึงรู้สึกเปลี่ยวเหงาและรู้สึกผิดที่ทอดทิ้งสามี เมื่อพกลับมาเธอจึงเห็นคุณค่าของนพและกลับมามีเพศสัมพันธ์ด้วย ซึ่งเห็นได้ว่า “เมย์” เป็นตัวละครที่มีความต้องการทางเพศสูง และเธอก็ไม่สามารถควบคุมให้อยู่ในกรอบศีลธรรมได้นั้นคือการแอบมีเพศสัมพันธ์กับเจ้านาย ทั้งที่ทั้งคู่มีคู่ครองแล้ว

แต่เมื่อเรื่องหักมุม โดยเล่าว่านพเป็นภาพหลอนของเมย์แสดงว่าเมย์ตกอยู่ในสภาวะอาการฝันกลางวัน ซึ่งฝันกลางวันเหล่านั้นคือการได้มีเพศสัมพันธ์กับนพซึ่งเธอได้ละเลยมานานจนเป็นตะกอนความฝันที่ถูกเก็บกดไว้ในระดับจิตใต้สำนึก และระเบิดออกมาในรูปแบบของการสร้างวิมานในอากาศ เมื่อเธอรู้ความจริงเธอจึงโกรธแค้นแล้วไประบายออกด้วยการไปทำร้ายต้นไม้ เพราะเชื่อว่าเธอถูกวิญญาณนางไม้กลั่นแกล้งสุดท้ายเธอต้องจมอยู่กับความสูญเสียสามีและต้องทนอยู่กับชายชู้ที่เธอไม่ได้รักจริง

“นพ” ตัวละครพระเอกซึ่งเป็นช่างภาพที่อนุรักษ์นิยมสูง สังเกตได้จากการใช้กล้องถ่ายภาพฟิล์ม นอกจากนี้เขายังมีบุคลิกของศิลปินที่มีโลกส่วนตัวสูงซึ่งดูได้จากบุคลิกการไว้ผมยาวชอบทำกิจกรรมคนเดียว ไม่พูดจาสนทนากับคนอื่นแม้แต่ภรรยาของตนเอง ด้วยเหตุนี้เขาจึงไม่ดูแลเอาใจใส่ภรรยาและเป็นสาเหตุให้ภรยานอกใจ แม้ว่าเขาจะขอภรรมามีเพศสัมพันธ์ด้วยแต่เมย์ก็ไม่ตอบสนอง นพจึงเก็บความรู้สึกทางเพศทำให้เขาเกิดการเก็บกดและแสดงออกในรูปแบบของกามวิปริตนั่นคือการอยากสมสู่กับต้นไม้ ซึ่งภาพยนตร์ได้เกริ่นในตอนต้นเรื่องว่านพมีความสนใจเรื่องวิญญาณจากการไปสัมภาษณ์คนที่เชื่อในเรื่องวิญญาณ นพจึงมีความเชื่อเรื่องวิญญาณและจินตนาการถึงนางไม้ที่อาศัยอยู่ในต้นไม้ และสามารถมองเห็นรูปร่างของต้นไม้เป็นสตรีระของสตรีอาการป่วยทางจิตของนพรุนแรงจนกลายเป็นคนวิกลจริตที่เปลือยกายอาศัยอยู่ในป่าไปไปในที่สุด

“กรณ์” ชายหนุ่มนักธุรกิจซึ่งมีใบหน้าและการแต่งกายดูดี ซึ่งมีบุคลิกที่ตรงข้ามกับ “นพ” อย่างสิ้นเชิง กรณ์จัดเป็นตัวละครที่มีความบกพร่องทางจิตเช่นกันคือมีความต้องการทางเพศสูงและระบายออกโดยมีสัมพันธ์ชู้สาวกับลูกน้อง ทั้งที่ตนมีภรรยาอยู่แล้วจึงเห็นได้ว่าความต้องการทางเพศอันเป็น Id ใค้อยู่เหนือการควบคุมของ Super Ego ที่จะช่วยกำหนดพฤติกรรมให้อยู่ในกรอบของศีลธรรม แต่สุดท้ายกรณ์ก็ตัดสินใจหย่ากับภรรยาเพื่อจะเลือกผู้หญิงคนเดียวคือ “เมย์” ถึงแม้ว่ากรณ์จะสำนึกในความผิดชอบชั่วดีและอยากจะทำตัวแต่ก็สายเสียแล้วเพราะ เมย์หมั้นรักจากกรณ์และกลายเป็นผู้ป่วยทางจิตไปในที่สุด

เห็นได้ว่าตัวละครหลักสามคนในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ มีความบกพร่องทางจิตทั้งสิ้นซึ่งเป็นตัวละครที่มีพลังทางเพศสูงและแสดงออกมาในทางที่ผิดคือการนอกใจผู้ที่ตนรักและการแสดงออกในรูปแบบกามวิปริต ซึ่งทั้งหลายทั้งปวงเกิดจากอาการเก็บกดและแสดงออกด้วยพฤติกรรมที่ขาดความยับยั้งชั่งใจอันเป็นหลักศีลธรรมของมนุษย์

5.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์

เมื่อวิเคราะห์ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์พบว่าตัวละครหลักทั้งสามคนในภาพยนตร์เป็นคนเมืองชนชั้นกลางทั้งสิ้น สาเหตุของความขัดแย้งทั้งหมดเกิดจากสภาพสังคมทุนนิยมที่บีบคั้นให้ตัวละครมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและส่งผลกระทบต่อคนรอบข้าง ในช่วงต้นของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมสถานที่ทำงานของกรณ์และเมย์ ซึ่งอยู่บนตึกสูงใจกลางเมืองที่มีสภาพคับแคบ มีเครื่องคอมพิวเตอร์กับเอกสารกองรกสกปรกและต้องทำงานจนถึงเวลาค่ำสื่อความหมายได้ถึงสภาพแวดล้อมอันไม่พึงประสงค์ที่ได้รับผลพวงมาจากระบบทุนนิยม พนักงานทุกคนต่างไม่สนใจเพื่อนร่วมงานประคบกับเจ้านายที่แยกตัวอยู่ห้องเดี่ยวขนาดใหญ่โดยไม่ให้ความสนใจลูกน้อง สภาพแวดล้อมเหล่านี้ส่งผลให้ตัวละครมีความเครียดและโรคนอนไม่หลับอันเป็นโรคประจำตัวของนางเอก ไม่เพียงเท่านั้น “นพ” สามีของเธอซึ่งประกอบอาชีพช่างภาพแม้ว่าจะ

ทำงานอิสระโดยไม่ต้องอยู่ในสถานที่ทำงานที่คับแคบเช่นเธอ แต่คนก็ได้ผลพวงจากการทำงานหนักภายใต้ระบบทุนนิยมจนทำให้ไม่มีเวลาเอาใจใส่คนรัก อันเป็นเหตุให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองจืดจางลง

พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในสถานที่ทำงานของกรณีซึ่งเป็นเจ้านายกับเมย์ซึ่งเป็นลูกน้อง เกิดขึ้นจากภาวะความเครียดจากการทำงาน ทั้งสองจึงหาทางระบายความเครียดด้วยการมรมณ์ ในอีกด้านหนึ่งเนื่องจากสถานะของคนทั้งสองเป็นชนชั้นเจ้านายและลูกน้อง กรณีซึ่งเป็นเจ้านายจึงมีมุมมองของการกดขี่ทางชนชั้นแต่เนื่องจากเมย์พร้อมใจยินยอม “เมย์” จึงมีความต้องการไต่ระดับชนชั้นเพื่อขึ้นอยู่ในระดับเทียบเท่าเจ้านาย การลักลอบมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองจึงแสดงนัยยะของการกดขี่ทางชนชั้นและความทะเยอทะยานเพื่อไต่เต้าสู่ชนชั้นที่สูงกว่าด้วยการฝ่าฝืนศีลธรรม ซึ่งสิ่งนี้เป็นเหตุการณ์ที่พบบ่อยในสังคมไทยและได้ส่งผลกระทบต่อสังคมรอบข้างตามมา

เมื่อนพได้ชวนเมย์ไปเที่ยวป่าเพื่อหลีกหนีความตึงเครียดและหวังจะใช้ช่วงเวลานั้นผสานความรักของทั้งสอง แต่ธรรมชาติก็ไม่อาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเขทั้งสองได้ “นพ” ฝ่าฝืนทำงานถ่ายภาพอยู่เพียงลำพังโดยไม่สนใจเมย์ ส่วนเมย์ก็ได้แต่คุยโทรศัพท์โดยไม่สนใจนพ ทั้งสองยังคงทำกิจกรรมเดิม ๆ ที่ไม่ต่างจากการอยู่ในสังคมเมืองภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ แสดงให้เห็นผลพวงจากสภาวะทุนนิยมของคนเมืองที่ต้องทำงานหนัก ส่งผลให้การปฏิสัมพันธ์ของครอบครัวน้อยลง จนเกิดภาวะความเครียดและอาการป่วยทางจิต

5.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ด้วยแนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา

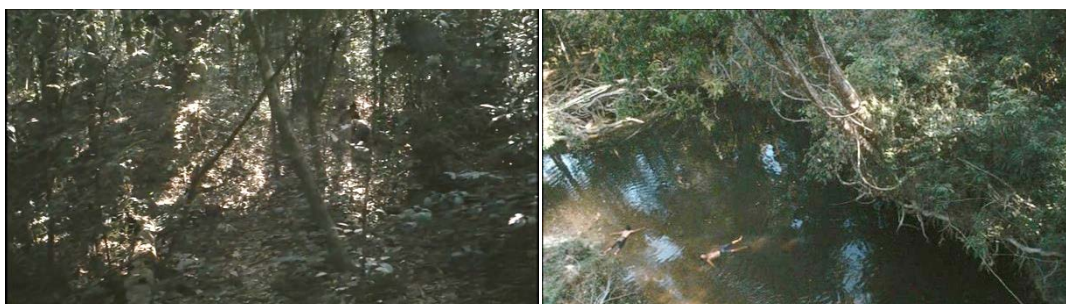
เมื่อนำภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ มาวิเคราะห์ตัวละครด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยมจะเห็นได้ว่าตัวละครหลักทั้งสองอันได้แก่ เมย์และนพเป็นคู่ตรงข้ามอย่างเห็นได้ชัด นพเป็นช่างภาพอิสระผู้ชื่นชอบธรรมชาติ ส่วนเมย์เป็นสาวออฟฟิศทำงานเมือง ด้วยเหตุนี้เมย์จึงแอบมีชู้กับกรณีซึ่งมีภาพลักษณ์ของคนเมืองชั้นสูง ส่วนนพก็หลงเสน่ห์ไปกับวิญญาณนางไม้ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ในรายละเอียดจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ได้ซ่อนความคิดสองขั้วตรงข้ามไว้ดังนี้

คนเมือง	ธรรมชาติ
เมย์	นพ
กรณี	นางไม้
ปราสาทหลอน	วิกลจริตเพราะผีเข้า
ทุนนิยม	อนุรักษ์นิยม
คน	ผี

เมือง	ป่า
ออฟฟิศที่แคบ	ป่าที่กว้าง
ความลับ	ความเร้นลับ
คนหลอกลวง	ผีหลอกหลอน
เรื่องจริงที่พิสูจน์ได้	ตำนานลึกลับที่พิสูจน์ไม่ได้

ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครพระเอกและนางเอกต่างมีทัศนคติที่ต่างกัน ซึ่งเป็นเรื่องยากที่ทั้งสองจะใช้ชีวิตร่วมกันอย่างราบรื่น นพเป็นช่างภาพที่อนุรักษ์นิยมสูง ชื่นชอบเรื่องลึกลับในธรรมชาติ ส่วนนางเอกเป็นสาวออฟฟิศที่ใช้เวลาทั้งวันอยู่ในเมืองหลวงและติดการใช้โทรศัพท์มือถือ เธอจึงตกอยู่ในสภาวะทุนนิยม ในบทสรุปของภาพยนตร์พบว่าทั้งคู่ไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้เปรียบเทียบได้ว่าแนวคิดทุนนิยมและอนุรักษ์นิยมยากที่จะอยู่ร่วมกัน

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยแนวคิดสัญวิทยา พบว่าตัวละครนางไม้ ได้สร้างความหมายแฝงไว้ในภาพยนตร์ตั้งแต่ช็อตแรก ซึ่งใช้เทคนิคการถ่ายภาพ Long Take เป็นระยะเวลานานถึง 7 นาที โดยเป็นภาพกว้างในมุมมอง (Objective camera angle) แสดงบรรยากาศในป่า ลักพักจึงมองเห็นผู้หญิงวิ่งหนีชายสองคนไล่จับและข่มขืนกลางป่า จากนั้นกล้องค่อยๆ เกรนสูงขึ้นเป็นภาพกว้างมากมองเห็นชายสองคนนอนตายในลำธาร ภาพเปิดเรื่องนี้ผู้กำกับได้ให้ความเห็นว่า “จีนเปิดผมเขียนไว้ในสคริปต์ คล้าย ๆ มันเป็นวิญญานหลอน แล้วจะเห็นเหตุการณ์ในป่า มีการข่มขืน มีซากศพ คล้าย ๆ จะไม่ได้เกี่ยวกับตัวเรื่องเลย แต่มันเป็นบทนำที่จะบอกว่าป่ามันมีพลังลึกลับ” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 107) ช็อตดังกล่าวแสดงให้เห็นอาณาเขตของป่าที่กว้างใหญ่ ว่ามีเหตุการณ์เกิดขึ้นมากมาย ซึ่งมีหมายถึง “นางไม้” นั่นเอง



ภาพที่ 4-23 ช็อตเปิดเทคนิค Long Take ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ (เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

ในภาพยนตร์มีการกำหนดมุมมองที่น่าสนใจหลากหลายความหมาย เช่น มุมเฝ้ามอง ซึ่งพบเห็นบ่อยในภาพยนตร์ของขวัญ มักเป็นมุมของผีหรือฆาตกรที่จ้องจะทำร้ายตัวละครใน ขณะที่ไม่รู้ตัว ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ มุมมองนี้จึงหมายถึงภาพแทนสายตา (Subjective camera angle) วิญญาณนางไม้ซึ่งแอบเฝ้ามองทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในป่า เช่น เหตุการณ์ของพระเอกกับนางเอก เข้ามาในป่า มุมมองเมื่อทั้งสองนอนกางเต็นท์ในเวลากลางคืน มุมแอบมองนางเอกขณะกำลังตากผ้า มุมมองนี้เป็นมุมมองที่เป็นปริศนาจนจบเรื่อง โดยผู้ชมจะไม่ได้เห็นใบหน้าของเจ้าของสายตานั่นเลย



ภาพที่ 4-24 ภาพมุมเฝ้ามองที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ (เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

มุมแทนสายตา ถูกใช้เป็นส่วนมากในภาพยนตร์ โดยเฉพาะมุมแทนสายตาตัวละคร เช่น ขณะที่นางเอกเดินอยู่ในป่าเพียงคนเดียว ก็ต้องจะถูกแทนที่สายตาของตัวละครนั้นมองไปรอบ ๆ ป่า เพื่อให้คนดูรู้สึกว่าเขาอยู่คนเดียวท่ามกลางป่าที่น่าสะพรึงกลัว เมื่อมีเสียงประหลาดเกิดขึ้นก็ต้องก็จะล่าตามเสียงนั้นอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นการแทนความรู้สึกหวาดในสถานการณ์ของตัวละครนั้นจริง ๆ ซึ่งลักษณะการสื่อสารด้วยเทคนิคดังกล่าวพบเห็นทั่วไปในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ แต่ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ มีการใช้มุมแทนสายตาที่พิเศษกว่านั้น โดยการสร้างมุมแทนสายตาของตัวละครนางไม้ ซึ่งเห็นได้ชัดในฉากเมื่อนางเอกรู้ว่าต้นไม้ไม่มีวิญญาณที่กำลังเฝ้ามองเธออยู่ เธอจึงจ้องมองที่ต้นไม้ นั่น ก็ต้องจึงทำหน้าที่แทนสายตาโดยให้นางเอกสบตา กับกล้องแบบตาต่อตา โดยคนดูอยู่ในบทบาทของวิญญาณนางไม้ซึ่งเป็นการตั้งใจของผู้กำกับกล่าวว่า “ผมมีความตั้งใจว่าเรื่องนี้ เราจะเห็นว่าคนทำหน้าที่เรื่องนี้มันอยู่ฝั่งผี หมายถึงว่าอยู่ในมุมมองพวกเดียวกับผี” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 103)



ภาพที่ 4-25 ภาพมุมแทนสายตานางไม้สบตากับนักแสดงในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้
(เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

ในภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบ ส่วนใหญ่ใช้เสียงบรรยากาศและเสียงบทพูดเพื่อสร้างความสมจริงที่สุดแต่สิ่งที่น่าสนใจของภาพยนตร์คือการออกแบบเสียง Sound Effect ที่ออกแบบให้สื่อความหมายของสัตว์ในป่า เสียงลมพัดใบไม้ เสียงผีทำคนเดิน ผู้ออกแบบเสียงได้นำเสียงธรรมชาติเหล่านี้มาสังเคราะห์ใหม่เพื่อทำหน้าที่สร้างความรู้สึกต่าง ๆ เช่น เมื่อตัวละครหลงป่าจะปรากฏเสียงสัตว์และแมลงดังอื้ออึงไปทั่วเพื่อสร้างความรู้สึกสับสน หรือการใส่เสียงผีทำในภาพแอบมองเพื่อสื่อสารว่าสิ่งที่กำลังแอบมองเป็นตัวละครหนึ่ง

นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ได้ซ่อนสัญลักษณ์ในพฤติกรรมของพระเอกเมื่อเริ่มหลงในวิญญานป่า เช่น พระเอกเริ่มจับกระต่ายมาแกะกินซึ่งมีลักษณะคล้ายคนป่า ถัดมาเมื่อพระเอกกลับมาบ้านนางเอกทักขึ้นว่าไม่ค่อยกินข้าวทานแต่น้ำ ซึ่งสื่อความหมายถึงพระเอกเป็นผีนางไม้ที่ทานแต่น้ำเหมือนต้นไม้ กระทั่งเมื่อพระเอกอยากมีเพศสัมพันธ์ เขาจึงเอาดินไปลูบใบหน้านางเอกซึ่งเป็นนัยยะบอกคนดูว่าพระเอกถูกนางไม้เข้าสิงแล้ว



ภาพที่ 4-26 นัยยะถึงพฤติกรรมพระเอกเมื่อค่อยๆถูกวิญญานนางไม้เข้าสิง
(เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

ผู้กำกับภาพยนตร์ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ว่า “มันมีภาพ ภาพหนึ่งปรากฏอยู่ เป็นภาพผู้ชายคนหนึ่งที่ยืนเอาทับต้นไม้อยู่ คือแก้มักกางเกงกองอยู่ที่ข้อเท้า ซึ่งแปลกมากมันมาได้ยังไงไม่รู้ แล้วจะเกิดอยู่เรื่อย ๆ เลยลองเขียนสคริปต์ คนรักกับต้นไม้” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 100) ภาพดังกล่าวเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้กำกับตีความต่อไปว่าต้นไม้ซึ่งอยู่เฉย ๆ ในป่า นอกจากจะโดนตัดแล้วแม้แต่คนวิกลจริตยังใช้ต้นไม้เป็นที่ปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ ต้นไม้จึงเป็นสิ่งที่น่าสงสัยที่ถูกกระทำตลอดเวลา และต้นไม้จึงถูกสร้างขึ้นเป็นตัวละครในรูปแบบของผีนางไม้ตามความเชื่อของคนไทย ผู้กำกับยังกล่าวต่อว่า “เวลาเราไปดูหนังผีเรารู้สึกว่าผีมันจะเป็นตัวร้าย มากกระทำเรา หลอกเรา แต่เรื่องนี้เราเขียนบทไปเราต้องการให้คนน่ากลัวกว่าผี คนนี้มันแยกว่าผี” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 104) ภาพยนตร์เรื่องนางไม้จึงตีแผ่มายาคติต่อเรื่องมนุษย์กับธรรมชาติ ว่าแท้จริงธรรมชาติไม่ได้ทำร้ายมนุษย์เลยแต่มนุษย์กลับสร้างตัวแทนของธรรมชาติออกเป็นรูปของนางไม้ตามความเชื่อสังคมและโทษความผิดต่าง ๆ ให้กับผีนางไม้ ซึ่งความจริงมนุษย์ต่างหากที่เป็นผู้บกพร่องและเป็นต้นเหตุของปัญหาทั้งหมดแม้ว่าภาพยนตร์จะมีการดำเนินเรื่องตามอุดมการณ์กระแสหลักทั่วไป แต่บทสรุปของภาพยนตร์เป็นการชี้ให้เห็นข้อบกพร่อง เป็นการกัศเฆาะอุดมการณ์กระแสหลักโดยให้ผู้ชมคิดตัดสินใจเอง

6. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ

เรื่องย่อ ณ ทุ่งนาควายตัวหนึ่งสลัดเชือกที่ล่ามไว้จนขาดแล้ววิ่งหนีเข้าไปในป่า สักพักชวานาก็ร้องเรียกและจูงมันกลับไป

ณ บ้านพักใกล้สวนมะขามของลุงบุญมี น้องเมียชื่อเจนพร้อมหลานชายชื่อโต้งเดินทางมาจากกรุงเทพฯ เพื่อมาดูแลลุงบุญมีซึ่งป่วยเป็นโรคไตมีลูกจ้างชาวลาวชื่อจายทำหน้าที่ช่วยล้างไตให้ลุงบุญมี ในคืนหนึ่ง วิญญาณเมียลุงบุญมีชื่อสวาก็ปรากฏขึ้นที่โต๊ะกินข้าว ลุงบุญมีและป้าเจนถามไถ่ถึงสารทุกข์สุกดิบและความรู้สึกของดวงวิญญาณหลังความตาย ไม่นานนักบุญส่งลูกชายของลุงบุญมีซึ่งหายตัวไปในป่าก็เดินเข้ามาหาในร่างลิงผี ทำให้ครอบครัวได้พบหน้ากันอีกครั้ง

ในสวนมะขามของลุงบุญมีขณะที่แรงงานต่างด้าวทำงานอยู่ จายเปิดใจกับป้าเจนว่าอยากจะลาออกไปแต่งงาน ส่วนลุงบุญมีก็บอกป้าเจนว่าอาการป่วยของตนเป็นวิบากกรรมที่เคยฆ่ากลุ่มคอมมิวนิสต์ในอดีต ลุงบุญมีสารภาพกับสวารู้สึกตื่นเต้นต่อความตายที่มาเยือน ในอีกภพชาติหนึ่ง เจ้าหญิงผู้มีรูปโฉมอัปลักษณ์ กำลังนั่งบนเสลี่ยงไปกับกลุ่มทหาร ขบวนหยุดลงที่น้ำตก เจ้าหญิงบอกรักกับนายทหารแต่เค้ากลับไม่รับรักเธอ ขณะที่เธอเสร์้าโศกอยู่เทพแห่งน้ำในร่างปลาถูกปรากฏตัวขึ้น และมอบพรศักดิ์สิทธิ์กับเธอ โดยขอแลกกับเครื่องทรงและการสังวาส เจ้าหญิงจึงยินยอมสมสู่กับปลาถูก

ลุงบุญมีพร้อมญาติ ๆ เดินทางเข้าไปในถ้ำกลางป่า ฮวยปลคสายท่อน้ำจากร่างของ
ลุงบุญมี ลุงบุญมีรำพึงถึงโลกอนาคตที่ลุงบุญมีจะไปเกิดใหม่ ปราภฏเป็นภาพนิ่งของทหารวัยรุ่น
กำลังจับลิงผี ลุงบุญมีเล่าว่าทางการ จะไต่สวนถึงความทรงจำในเรื่องต่างๆและจะฉายแสงทำให้
ตัวตนเราหายไป เมื่อถึงเวลาเช้าลุงบุญมีก็สิ้นใจตาย

โต้งบวชน้ำไฟในงานศพของลุงบุญมี หลังสวดเสร็จในคืนนั้น โต้งจึงหนีกลับไปหา
ป้าเจนที่ห้องพัก ขณะที่โต้งอาบน้ำแต่งตัวเสร็จเขามองเห็นร่างตนเองกับป้าเจนนั่งดูโทรทัศน์อยู่
ทั้งสองออกไปทานข้าวร้านคาราโอเกะ

6.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม
ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยข้อความที่ว่า “เวลาหันหน้าเข้าป่าเขาลำเนาไพรเมื่อใด
ภาพอดีตชาติไหนหลังคอยเตือนขึ้น ในดวงจิตเสมอ” ข้อความนี้ได้เกริ่นนำถึงเรื่องราวเกี่ยวกับ
การเวียนว่ายตายเกิดของคนกับธรรมชาติตามความเชื่อทางพุทธศาสนา ผู้กำกับอภิชาติพงศ์
วีระเศรษฐกุล ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “ทุกอย่างเริ่มต้นจาก
หนังสือเล่มนี้ครับชื่อ คนระลึกชาติ ผมได้มาจากพระวัดที่อยู่ใกล้ ๆ บ้าน ... ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอีก
ส่วนหนึ่งของ Project Primitive หรือ โปรเจกต์ดัดกาดานซึ่งเป็นผลงานที่เราเดินทางไปภาคอีสาน
เราอยากทำอะไรบนพื้นที่แห่งนี้ โดยเฉพาะเหตุการณ์การเมืองที่ผ่านมา” (สถาบันหนังไทย
หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 67) เห็นได้ว่าผู้กำกับได้ผสมผสานเรื่องราวทางประวัติศาสตร์การเมือง
และความเชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์

ช่วงปี พ.ศ. 2508 ในพื้นที่บ้านนาบัว อำเภอรณนคร จังหวัดนครพนม ประเทศไทย
เริ่มมีความเชื่อในลัทธิมาร์กซิสต์ ที่แผ่ขยายมาทางประเทศลาว ในสมัยนั้นคนไทยที่เชื่อถือในลัทธินี้
ถูกเรียกว่าเป็นคอมมิวนิสต์และเป็นสิ่งต้องห้ามในสังคมไทย ลัทธินี้เข้ามาเผยแพร่ความคิดเรื่อง
ความเท่าเทียมกันในสังคม ซึ่งขณะนั้นคนภาคอีสานไม่ได้รับการเหลียวแลจากรัฐบาล ชวนา
บางส่วนจึงเปลี่ยนตัวเองเป็นคอมมิวนิสต์และเกิดการต่อสู้กับทหารจากรัฐบาลไทย การปะทะกัน
ครั้งแรกเกิดขึ้น ณ บ้านนาบัว จังหวัดนครพนม และเรียกเหตุการณ์ครั้งนี้ว่า “วันเสียงปืนแตก”
รัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ซึ่งถือเป็นรัฐบาลเผด็จและคอร์รัปชัน ได้กวาดล้างคนอีสานที่เป็น
คอมมิวนิสต์เป็นจำนวนมาก ซึ่งสังคมไทยไม่ค่อยได้รับรู้เหตุการณ์นี้ ผู้กำกับกล่าวว่า “ปกติแล้ว
ผมไม่ได้ทำงานทางการเมือง แต่นี่เป็นพื้นที่ที่พูดถึงความทรงจำไว้แล้วบางคนอยากจะลืม แต่ขณะที่
ลุงบุญมีสามารถจำได้หลายร้อยปี เราเลยรู้สึกว่ามันน่าสนใจเวลาเชื่อมข้อมูลความทรงจำสองอย่างนี้
เข้าด้วยกัน” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 87) เห็นได้ว่าภาพยนตร์ลุงบุญมีระลึกชาติ
เป็นภาพยนตร์รูปแบบสัญนิยมที่สะท้อนแนวคิปัญหาสังคมและการเมืองที่เข้มข้น

การดำเนินเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักที่มักแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ ภาพยนตร์เรื่องนี้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็นหลายส่วนที่ขาดการเชื่อมต่อกัน เช่น เหตุการณ์ควายสลัดจากเชือกล่าม ลุงบุญมีได้พบกับครอบครัวและเผชิญหน้ากับความตาย เจ้าหญิงที่ยอมพลีกายให้ปลาตุ๊ก และเรื่องราวของพระโด้งหลังจากบวชหน้าไฟให้ลุงบุญมี เรื่องทั้งหมดถูกแยกออกจากกันยากที่จะปะติดปะต่อเป็นเรื่องเดียว บางเรื่องเป็นการสร้างเหตุการณ์อย่างหลวม ๆ ที่คาดเดายากและมีบทสรุปที่ชัดเจน

ภาพยนตร์แบ่งแยกเทคนิคทางภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป 4 ลักษณะคือ

(1) รูปแบบภาพยนตร์สารคดี ซึ่งใช้ภาพกว้างเป็นส่วนมากเน้นเสียงบรรยากาศมากกว่าเสียงนักแสดงและปล่อยให้การแสดงเป็นแบบ Improvise เห็นได้ในฉากเปิดเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงชีวิตประจำวันลุงบุญมี ป้าเจน โด้งและจาย (2) รูปแบบละครโทรทัศน์ไทย เห็นได้ชัดในฉากรับประทานอาหารภายในบ้าน ซึ่งนิยมใช้เสมอในภาพละครโทรทัศน์ไทย ด้วยการจัดองค์ประกอบภาพแบบเรียบกราดถ่ายภาพและตัดต่อด้วยการรับมุกกล้องการแสดงของตัวละครทีละตัวในลักษณะ Long Take แต่ผู้กำกับได้สร้างความเหนือจริงด้วยให้ตัวละครวิญญาณและลิงผี เข้ามารับประทานอาหารร่วมกับคนเสมือนเป็นเรื่องปกติ (3) รูปแบบละครโทรทัศน์จักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งนำเสนอความมหัศจรรย์ เห็นได้ชัดในฉากเจ้าหญิงนั่งเสด็จไปน้ำตก โดยออกแบบการแสดงแบบละครโทรทัศน์ เช่น การแสดงเกินจริง การร้องเพลงพื้นบ้าน นอกจากนี้มีการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพด้วย (4) รูปแบบภาพยนตร์ไทยช่วงยุค พ.ศ. 2530 ซึ่งเป็นภาพยนตร์ผจญภัยยุคเก่าที่นิยมการปรุงแต่งภาพด้วยการจัดแสง และการสร้างองค์ประกอบภาพเพื่อสร้างความรู้สึกตื่นเต้นลึกลับสังเกตได้จากฉากเมื่อลุงบุญมีเดินเข้าป่าในตอนสุดท้าย ถ่ายทำด้วยเทคนิค Day for Night คือการถ่ายภาพเวลากลางวันให้เป็นกลางคืนด้วยการย้อมสีภาพและจัดแสงเป็นสีฟ้า การเคลื่อนกล้องแบบ Hand Held และการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อเร้าความรู้สึกตื่นเต้น ซึ่งพบบ่อยในภาพยนตร์ไทยกระแสหลักสมัยนั้นถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะนำเสนอด้วยรูปแบบที่แตกต่างกัน 4 แบบ ภาพยนตร์มีส่วนผสมภาพจินตนาการแฟนตาซีและรูปแบบศิลปะเหนือจริง (Surrealism) ทำให้ภาพรวมของภาพยนตร์เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส



ภาพที่ 4-27 รูปแบบของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ

(Marcus, 2012)

6.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์ หากนำตัวละครลุงบุญมีมาวิเคราะห์ตามหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า ความกลัวตายเป็นสิ่งคุกคามความรู้สึกละตัวละครให้เข้าสู่กลไกการป้องกันทางจิต ซึ่งจะถูกแสดง ออกเป็นพฤติกรรมที่แตกต่างกัน บางคนเก็บซ่อนไว้เป็นความเก็บกด เนื่องจากลุงบุญมีเชื่อในเรื่อง ภพชาติภูมิ จึงทำให้ความเชื่อสะสมเป็นภาพจินตนาการและถ่ายทอดในลักษณะของฝันกลางวัน (Day dream) เช่น ภาพวิญญูณ “ฮวย” ซึ่งเป็นภรรยาของลุงและตัวละครลิงผีซึ่งคือ “บุญส่ง” ลูกชาย ของลุงที่หายสาบสูญไปภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพเหล่านี้ออกมาในรูปแบบที่เล่นที่จริง เพื่อบอก ผู้ชมว่าทั้งหมดอาจเป็นเรื่องในจินตนาการ

ตอนสุดท้ายของภาพยนตร์ เมื่อลุงบุญมียอมรับสภาพความตายของตนจึงปลดสาย ท่อน้ำออกในทางหนึ่งมองได้ว่าเป็นการละสังขาร แต่ในอีกมุมจิตวิเคราะห์ถือเป็นการฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นกลไกหนึ่งในการหนีปัญหาของตัวละคร

6.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยทฤษฎีมาร์กซิสต์

ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ จัดว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีลัทธิมาร์กซิสต์ที่เข้มข้น โดย ตั้งคำถามถึงความเท่าเทียมในสังคมไทย เห็นได้ว่าภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องไม่ปะติดปะต่อกัน แต่ ภายในมีความหมายที่ร้อยต่อกันถึงความเสมอภาคของชีวิตในแต่ละภพชาติ เช่น ความที่ถูกลากจูง บุญส่งที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นคอมมิวนิสต์ จนต้องกลายเป็นลิงผี ความรักระหว่างเจ้าหญิงกับทหาร

รับใช้ และความฝันของลุงบุญมีก่อนตายว่าเห็นภาพอนาคตว่าตนถูกทหารจับตัวไป ภาพยนตร์แสดงทัศนะวาคณพื้นที่อีสาน แม้จะเกิดกึ่งพหุชาติก็หนีไม่พ้นการเป็นชนชั้นล่างที่ถูกกดขี่รอนสิทธิเสรีภาพเสมอมา

ในฉากเจ้าหญิงสมสู่กับปลาดุก เป็นการขยายความถึงความเสมอภาคของชีวิต ว่าหากทุกชีวิตที่ค่าเท่าเทียมกัน บุคคลชั้นสูงและสัตว์ชั้นต่ำก็สามารถสมสู่กันได้ ซึ่งเรามักพบเห็นเรื่องดังกล่าวในนิทานพื้นบ้านไทยเสมอ ๆ แต่ในทางสังคมสิ่งนี้ถือเป็นเรื่องผิดศีลธรรมอย่างสูง

เหตุที่บุญส่งกลายเป็นลิงผี บุญส่งเล่าว่าเขาถูกทางการจับไล่เข้าไปในป่า เมื่อเขาสมสู่กับลิงเขาจึงกลายเป็นลิงผี ตัวละครนี้มีนัยยะทางการเมือง เมื่อครั้งรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ปราบปรามชาวบ้านที่เป็นคอมมิวนิสต์ ทางการเรียกชาวบ้านกลุ่มนี้ว่าเป็นสัตว์ร้ายที่บ่อนทำลายประเทศชาติ ทหารจึงจับไล่คนกลุ่มนี้เข้าไปอยู่ในป่า ในตอนสุดท้ายของภาพยนตร์เมื่อลุงบุญมีฝันเห็นภาพอนาคต เขาเล่าว่าเขาถูกทางการจับไปไต่สวน มีเครื่องมือที่ทำให้เห็นความทรงจำของมนุษย์ ถ้าผู้ใดไม่เห็นพ้องกับรัฐ จะถูกกำจัดโดยการฉายแสงให้หายไป ภาพยนตร์บอกเล่าเหตุการณ์นี้ด้วยภาพถ่ายกลุ่มทหารล่ามคือลิงผีด้วยเชือก ซึ่งภาพยนตร์แสดงทัศนะถึงความโหดเหี้ยมของรัฐบาลในการรื้อถอนสิทธิของประชาชน

6.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยทฤษฎีแนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา

เมื่อนำภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติมาวิเคราะห์ตามทฤษฎีโครงสร้างนิยมด้วยการค้นหาแกนความขัดแย้งที่แท้จริง พบว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไม่มีแกนความขัดแย้งที่เด่นชัดในตัวละครแต่เป็นความขัดแย้งในกรอบความคิดของผู้กำกับ ในมุมมองสองด้านคือ ด้านสิทธิเสรีภาพและด้านของกฎระเบียบซึ่งรัฐบาลและสังคมเป็นผู้สร้างขึ้น ทั้งสองด้านมีความขัดแย้งบนเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ซึ่งตั้งคำถามกับผู้ชมว่าสิ่งใดคือความถูกต้อง เช่น การที่ลิงป่าถูกทหารจับเป็นความถูกต้องหรือไม่ หากลิงป่าคือ นายบุญส่ง บุญส่งควรมีเสรีภาพในความคิดแบบคอมมิวนิสต์ หากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในปัจจุบันการกระทำดังกล่าวถือว่ารัฐจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชน แต่ในอดีตการปราบปรามคอมมิวนิสต์ถือเรื่องถูกต้องตามกฎหมาย เหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์จึงตั้งคำถามถึงความถูกต้องสองด้านเพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึง

ตารางที่ 4-2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยม

เหตุการณ์ในภาพยนตร์	ลีทริเสรีภาพ	กฎระเบียบของสังคม
ชวานาจุงควาย	ควายมีสิทธิจะหนี	ควายเป็นสัตว์ใช้งาน
ทหารจับลิง	ลิงมีสิทธิที่จะใช้ชีวิตในป่า	ลิงเป็นสัตว์ร้ายของสังคม
รัฐบาลจับคอมมิวนิสต์	ประชาชนมีเสรีภาพทางความคิด	รัฐบาลสามารถฆ่าคอมมิวนิสต์ได้
เจ้าหญิงสมสู่กับปลาดุก	เป็นรสนิยมทางเพศของมนุษย์	ผิดศีลธรรมอย่างมาก
พระไต้งหนีออกจากวัด	เป็นเสรีภาพของตนเอง	ผิดวินัยของสงฆ์
ลุงบุญมีฆ่าตัวตาย	เป็นสิทธิในชีวิตของตนเอง	ผิดศีลธรรมอย่างมาก

จากแนวคิดโครงสร้างนิยมพบว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นการตั้งคำถามต่อประเด็นสิทธิเสรีภาพกับกฎระเบียบของสังคม โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาร้อยเรียงต่อกันด้วยเรื่องราวหลายชีวิตในภพชาติที่ต่างกันได้อย่างพิศดาร

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา พบว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้ชมจะสามารถเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อชมภาพยนตร์จบลงและทราบว่าเหตุการณ์ทั้งหมดถูกแทนความหมายของภพชาติต่าง ๆ ทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต ซึ่งในความจริงเราไม่อาจรู้ได้ว่าเราจะเกิดเป็นอะไรในร่างคนหรือสัตว์ ภาพยนตร์เชื่อมโยงความหมายของการจำกัดเสรีภาพในฉากแรกเมื่อควายพยายามหนีจากเชือกล่าม แต่แล้วชวานาก็ตามหาแล้วจูงกลับบ้าน กับฉากสุดท้ายเมื่อลุงบุญมีมองเห็นภพอนาคตว่าทหารตามจับคนที่มีความเห็นต่างจากรัฐบาล



ภาพที่ 4-28 ฉากชวานากับฉากลิงผีถูกจับในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (Marcus, 2012)

สัตว์ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการพูดถึงชีวิตที่ต้องเวียนว่ายตายเกิด เพราะฉะนั้นทุกชีวิตไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ย่อมมีคุณค่าเท่าเทียมกัน ซึ่งจะเห็นตัวละครสัตว์มากมายปรากฏในเรื่อง เช่น ควาย ลิง สุนัข ปลาตุ๊ก หรือแม่กระทิงแมลงที่บางครั้งมนุษย์ก็ฆ่า สัตว์เหล่านี้โดยลืมนึกว่าแมลงตัวเล็ก ๆ มีคุณค่าของชีวิตเช่นเดียวกับสัตว์ใหญ่ ซึ่งภาพยนตร์พยายามสื่อสารความหมายนี้ถึง 2 ฉาก ด้วยกัน คือฉากที่ป่าเงินเปลวเดินเหยียบผีเสื้อกลางคืนตายขณะกำลังยกงานไปเก็บในครัว และฉากภายในบ้านเมื่อป่าเงินใช้ไม้ตีสุงไฟฟ้าฆ่าแมลงเม่าที่บินตอมหลอดไฟอย่างไม่รู้สึกลึกตัว ว่าตนกำลังคร่าชีวิตเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4-29 ฉากป่าเงินเหยียบผีเสื้อและตีแมลงเม่า ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (Marcus, 2012)

ตัวละครลิงฝืนนอกจากจะแทนความหมายถึงคนที่เป็นคอมมิวนิสต์แล้ว ลิงฝียังสื่อความหมายถึงบรรพบุรุษของมนุษย์ ผู้กำกับกล่าวว่า “ลิงฝินี้มาจากงานศิลปะที่ชื่อ โปรเจ็คต์ ดิกคำบรรพ์ ตัวลิงคือบรรพบุรุษของมนุษย์ แต่มนุษย์เรากลับหัวเราะเยาะเรากเหง้าของเราเอง” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 99) ทำให้เห็นว่าภาพยนตร์นำเสนอสิ่งออกมาในลักษณะคนแสดงใส่ชุดลิงมากกว่าใช้ลิงแสดงจริง ๆ และทำให้ผู้ชมรู้สึกตกขบขันซึ่งผู้กำกับกำลังยั่วล้อเสียดสีความเป็นมนุษย์ที่คนมักหัวเราะในเรากเหง้าของตนเอง



ภาพที่ 4-30 ตัวละครลิงผีในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (Marcus, 2012)

ในวาระสุดท้ายของลุงบุญมี เขาเดินทางเข้าป่าและนอนรอคอยความตายภายในถ้ำแห่งหนึ่ง ถ้าถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนถึงจุดกำเนิดของบรรพบุรุษมนุษย์ ขณะที่ลุงบุญมีแหงนหน้าจึ้นมองพระจันทร์เขาพูดว่า “ตายมันเป็นยังไง ตาอายมันจะหลับอยู่รีเปล่า ตอนนี้เหมือนอยู่ในท้องแม่เลย ในชาติหนึ่งอายุจำไม่ได้ว่าเกิดเป็นคนหรือสัตว์ ผู้หญิงหรือผู้ชาย” ถ้าจึงแทนความหมายได้อีกความหมายหนึ่งคือการกลับไปเกิดในกรรมมารดาเมื่อ “ฮวย” ปลดสายยางออกจากท้องลุงบุญมีสายยางและน้ำที่ไหลออกจึงเสมือนสายรกของเด็กที่ติดอยู่กับกรรมมารดา



ภาพที่ 4-31 วาระสุดท้ายของลุงบุญมีในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (Marcus, 2012)

ฉากสุดท้ายภายในห้องพักป่าเจน ขณะที่พระโต้งกับป่าเจนกำลังจะเดินออกจากห้อง เขาต้องตะลึงงันเมื่อเขาเห็นภาพตนเองและป่าเจนกำลังนั่งดูโทรทัศน์อยู่ ฉากนี้ใช้เทคนิคพิเศษทางภาพยนตร์ให้ตัวละครสองคนอยู่เฟรมเดียวกัน ซึ่งเป็นบทสรุปที่บอกว่าเมื่อภพชาติต่าง ๆ มีมิติที่ดำเนินขนานกันไป เมื่อแยกมิติเวลาออกจากกันเราก็จะสามารถเห็นตัวเราในเวลาที่เพิ่งผ่านมาได้ พระโต้งจึงมองเห็นตัวเองอยู่อีกมิติเวลาหนึ่งที่ผ่านมาแล้วในฉากถัดมาเมื่อป่าเจนและพระโต้งออกมาร้านคาราโอเกะ จึงเป็นอีกมิติเวลาหนึ่งซึ่งอดีตของตัวละครทั้งสองยังคงดำเนินไปอยู่ใน

ห้องพัก ฉากนี้จึงเป็นบทสรุปของความเชื่อทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกผนวกเข้ากับความเชื่อเรื่อง การเวียนว่ายตายเกิดทางพุทธศาสนา



ภาพที่ 4-32 การแยกออกของเวลาใน 2 ฉาก ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (Marcus, 2012)

ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ได้ตีแผ่มายาคติต่อความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด ว่า หากภพชาติมีจริงทุกชีวิตย่อมมีคุณค่าเท่าเทียมกัน ความเชื่อนี้นำไปสู่การตั้งคำถามต่อไปว่าเพราะฉะนั้นเราจึงไม่มีสิทธิ์กดขี่หรือกักขังชีวิตเพราะทุกชีวิตย่อมต้องมีสิทธิเสรีภาพเท่าเทียมกัน ภาพยนตร์ทำหน้าที่ปฏิเสหอุดมการณ์กระแสหลักอย่างชัดเจน ถือเป็นภาพยนตร์หัวก้าวหน้าและความคิดรุนแรง

7. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า

เรื่องย่อ “ตุล” เป็นนายตำรวจหนุ่มมือสะอาด แต่เขาถูกบังคับให้ทิ้งคดียาเสพติดเพราะจำเลยคือผู้มีอิทธิพลทางการเมืองนายฝ่ายจำเลยยื่นข้อเสนอให้เขาทิ้งคดี แต่เขาไม่ยินยอม คืบหนึ่งเขาได้พบกับโสเภณีชื่อ “ทิวา” และถูกวางแผนใส่ร้ายว่าเขาได้ฆ่าโสเภณี ตูลพยายามหลบหนีแต่แล้วก็ถูกจับได้และตัดสินจำคุก

ขณะถูกจองจำทิวา ได้มาเยี่ยมตุล และสารภาพผิด ตูลได้เขียนจดหมายถึงนักเขียนผู้ใช้นามปากกาว่า “ปีศาจ” ซึ่งเขียนนิยายแสดงความเกลียดชังนักการเมืองคอร์รัปชัน ไม่นานนักเขียนได้มาเยี่ยมตุลและเปิดเผยว่าเขาคือ หมอสรวง ซึ่งจะช่วยเหลือให้ตุลออกจากคุก โดยยื่นข้อเสนอให้ตุลเป็นมือปืนให้กับองค์กรลับซึ่งมีหน้าที่สังหารผู้มีอิทธิพลทางการเมือง ตูลยังลังเลที่จะทำงานเป็นมือปืนจนเมื่อ ทิวา แฟนสาวของเขาเสียชีวิตจากการใช้ยาเสพติดตุลจึงทิ้งชีวิตเพื่อมาเป็นมือปืนให้กับหมอสรวง

หมอสรวงว่าจ้างให้เขาสังหารนักการเมืองชื่อ ธนัญ จิตธัญญา ตูลปลอมตัวเป็นพระและสังหารเขาขณะใส่บาตร ตูลพลาดทำถูกยิงที่ศีรษะ หมอสรวงทำการรักษาให้ตุลกลับมาเป็นมือปืนอีกครั้งแต่เหตุการณ์นั้น ทำให้เขาตาพิการมองเห็นภาพกลับหัว ตูลจึงตัดสินใจลาออกจากองค์กรนั้น

แต่ตุลก็ถูกลูกชายของนักการเมืองจับได้ เขาหลบหนีออกจากวังโจร ด้วยการจี้รถหญิงสาวคนหนึ่ง ที่ชื่อ ริน หนีไปจังหวัดชุมพร ตูลบวชเป็นพระที่นั่น แต่แล้วก็ยังถูกไล่ล่า รินจึงพาตูลหลบหนีมายัง กรุงเทพฯ ตูลเข้าไปหาหมอสรวงเพราะคิดว่าหมอสรวงเป็นคนสั่งฆ่าตน ขณะนั้นเอง ต่อพงศ์ จิตรัญญา ลูกชายนักการเมืองก็ปรากฏตัวขึ้นและเปิดเผยแผนทั้งหมดว่ารินคือน้องสาวของตน ซึ่งเป็นนกดอต่อลวงให้ตูลมาพบกับหมอสรวงซึ่งเป็นคนบงการเรื่องทั้งหมด รินดับไฟห้องลงเพื่อช่วยตูล และเกิดการยิงปะทะกันทำให้ต่อพงศ์เสียชีวิต หมอสรวงบาดเจ็บ ส่วนตูลและรินหนีไปได้

ตูลกลับไปห้องพักพบร่างหมอสรวงนอนใกล้สิ้นลมหายใจ ตูลถามหาความจริงว่าหมอ เป็นผู้สังหารทิวาหรือไม่ หมอไม่ตอบ ตูลจึงรัดคอหมอจนสิ้นลมหายใจ ตูลติดคุกอีกครั้ง เป็น ระยะเวลาานจากนั้นเขากลับไปบวชเป็นพระ ขณะเดินกลับจากบิณฑบาตเขาก็ถูกลอบยิงเสียชีวิต

7.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้าเป็นภาพยนตร์ที่มีแนวคิดสะท้อนประเด็นทางสังคมและการเมือง เป็นเอก รัตนเรือง ผู้กำกับภาพยนตร์กล่าวว่า “ฝนตกขึ้นฟ้า เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึง การคอร์รัปชัน ความเลวของคนที่อยู่เหนือกฎหมาย ความเลวของคนประเภทนี้ผมไม่อยากจะ เหมมา แต่ส่วนใหญ่จะเป็นนักการเมือง” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 133) ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นจากบทประพันธ์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า โดยนักเขียนชื่อ วินทร์ เลียววารินทร์ ซึ่งเป็นเอก รัตนเรือง ทำหน้าที่ดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์และกำกับการแสดงเอง ผู้กำกับภาพยนตร์ กล่าวว่า “หนังเรื่องนี้ คล้าย ๆ จะเป็นหนังเรื่องที่ 2 ในชีวิต ที่ผมไม่มีความรู้สึกเป็นส่วนตัวกับมัน เลย โดยผมตั้งใจจะทำหนังให้กับคนดู สคริปต์ การถ่ายทำ วิธีกำกับการแสดงจะต่างจากหนังที่เคย ทำ คือหนังประเภทนี้เป็นหนังที่สคริปต์เสร็จสมบูรณ์แล้วตั้งแต่ก่อนไปถ่ายทำ เรากลับไปถ่ายให้ได้ ตามสคริปต์...คือว่าทุกอย่างมันชัดเจนไปหมดแล้ว” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 120) ภาพยนตร์มีการกำหนดโครงเรื่องที่เป็นระเบียบชัดเจน ตามแนวทางภาพยนตร์บันเทิง (Dramatic feature film)

เนื่องจากภาพยนตร์สร้างขึ้นจากบทประพันธ์และผู้กำกับเองก็พยายามรักษาล้อคำ สวयงามของบทประพันธ์ไว้ บทพูดของตัวละครจึงมีความสละสลวยมากกว่าคำพูดในชีวิตจริงแต่ก็ นับว่าผู้กำกับสามารถนำมาดัดแปลงให้เข้ากับการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ การคัดเลือกนักแสดง ส่วนใหญ่เป็นดาราที่มีชื่อเสียง “ตูล” นำแสดงโดย นพชัย ชัยนาม “ริน” นำแสดงโดย คริส หอวัง ลูกชายนักการเมือง นำแสดงโดย โจอี้ บอย นักร้องเพลงเร่ที่มีชื่อเสียง จึงเห็นได้ว่าการคัดเลือก นักแสดงมีส่วนในการสร้างแรงดึงดูดให้กับภาพยนตร์ มากกว่าการใช้นักแสดงตามความสมจริง ในลักษณะภาพยนตร์สัญนิยม ประกอบกับการแสดงและการใช้คำพูดสละสลวยแบบงาน วรรณกรรมกำกับการแสดงจึงเป็นลักษณะรูปแบบคลาสสิกซิม

การถ่ายทำในภาพยนตร์มีการใช้มุมกล้องและขนาดภาพที่หลากหลาย เพื่อสร้างอารมณ์ลึกลับตื่นเต้น มีการออกแบบภาพแทนสายตาตัวละครที่มองภาพกลับหัว ใช้การเคลื่อนกล้องแบบถือถ่าย (Handheld) เพื่อสร้างความรู้สึกตื่นเต้น ฉากสถานที่ส่วนใหญ่เป็นการสร้างขึ้น ภาพยนตร์ใช้การตัดต่อสลับเหตุการณ์เพื่อความสลับซับซ้อนน่าติดตาม สรุปได้ว่าในภาพรวม ภาพยนตร์มีทิศทางตามแบบภาพยนตร์บันเทิงด้วยรูปแบบคลาสสิก

7.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเอก รัตนเรืองกล่าวว่า “เรื่องนี่คือผมได้กลับไปทำหน้าที่ที่ผมชอบ หนังสือฟิล์ม noir หึงร้าย ชายเลว พระเอกโง่โคนหลอกตลอดเวลา” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2557, หน้า 123) กฤษดา เกิดดี (2543) กล่าวว่า ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) มักมีตัวละครที่เป็นพวกโกหกหลอกลวง และฆ่าผู้อื่น ซึ่งสิ่งนี้มีส่วนมาจากความขัดแย้งภายใน บุคลิกภาพในมุมมองทางจิตวิเคราะห์

ตุล ตัวเอกของเรื่องเป็นตำรวจที่ยึดมั่นในกฎหมาย เขามักใช้ความรุนแรงในการต่อสู้กับโจรผู้ร้ายเสมอ ตุลสามารถรักษาสมดุลภายในจิตใจระหว่างพลังสัญชาตญาณดิบ (Id) ที่ระบายออกด้วยความรุนแรงกับการรักษาศีลธรรมกฎหมายอันเป็นพลัง Super Ego ได้อย่างสมดุล แต่แล้วความสับสนภายในจิตใจก็ปั่นป่วนขึ้นเนื่องจาก เขาถูกใส่ร้ายว่าเป็นฆาตกร ทำให้ความดีที่เขากระทำมาในฐานะผู้รักษาสันติราษฎร์ทั้งหมดมลายสิ้นและกลายเป็นอาชญากรเสียเองอุดมการณ์ที่ยึดมั่นในใจตนถูกทำลายลงด้วยบุคคลที่อยู่เหนือกฎหมาย ซึ่งกฎหมายเป็นสิ่งที่เขาเชื่อมั่นมาตลอด เขาจึงบันดาลโทสะและฆ่าทนายผู้ยื่นความรุนแรงอันเป็นสัญชาตญาณดิบที่ขาดการควบคุม โดยหลักศีลธรรมการกระทำนี้ทำให้เขาต้องติดคุก แต่การติดคุกไม่ได้ทำให้เขารู้สึกละอายต่อการทำผิดที่ผ่านมาจากกลับเก็บความทุกข์นี้เป็นการเคียดแค้น ซึ่งมีผู้สนับสนุนความคิดของเขาคือ หมอสรวงนักเขียนนิยายที่ติดต่อกันทางจดหมาย หมอสรวงเสมือนเป็นผู้ตอบคำถามที่ตุลสับสนระหว่างความผิดชอบชั่วดีของสังคมได้เป็นอย่างดี ดังนิยายที่เขียนว่า “ถึงแม้เราจะไม่อาจกำจัดคนชั่วให้หมดไปได้ แต่ถ้าเรากำจัดไปเรื่อย ๆ ก็เท่ากับว่าอินส์ที่เลวร้ายจะค่อย ๆ หายไปและนี่คือความยุติธรรมที่แท้จริง ความยุติธรรมไม่มีอยู่ในธรรมชาติแต่เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องสร้างขึ้นเอง” ข้อความนี้ได้สร้างอุดมการณ์ชุดใหม่ในใจของตุล คือการใช้ความรุนแรงเพื่อฆ่าคนชั่วและผดุงความยุติธรรมไว้

ตุล เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นตำรวจสู่การเป็นนักฆ่าด้วยความตะจิตตะขงใจ เพราะเขายังคงสับสนในบุคลิกภาพ จนเมื่อตุลถูกยิงและทำให้ตาพิการ ตุลจึงอยากเลิกเป็นมือปืนและบวชเป็นพระเพื่อล้างบาปกรรม แต่เขายังคงถูกตามล่า ตุลจึงต้องกลับมาใช้ความรุนแรงอีกครั้ง ตุลจึง

เป็นตัวละครที่สับสนในบุคลิกภาพอย่างรุนแรง เป็นตัวละครที่มีความอ่อนไหวด้านอารมณ์และจิตใจ หลงเชื่อคนง่ายดังจะเห็นว่าเขาถูกหลอกซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนวาระสุดท้ายของชีวิต

หมอสรวง จัดว่าเป็นคนที่มีอุดมการณ์สูงเช่นกัน ในบทบาทวิชาชีพแพทย์คือคนที่เสียสละต่อสังคม แต่ภายในใจหมอสรวงกลับคับแค้นใจต่อการคอร์รัปชันของนักการเมือง เขาจึงระบายออกในงานเขียนของเขาโดยใช้นามปากกาว่า “ปีศาจ” สิ่งนี้คือกลไกป้องกันทางจิตจนทำให้หมอสร้างบุคลิกตัวตนใหม่ที่ตรงข้ามกับวิชาชีพหมอ นั่นคือการเป็นฆาตกร

หมอสรวงจึงสร้างอุดมการณ์ชุดใหม่ให้กับตนด้วยการตั้งตัวเป็นศาลเดี่ยว โดยมีตุลเป็นหุ่นเชิด เมื่อตุลอยากเลิกเป็นมือปืนและหนีไปใช้ชีวิตสงบสุขกับ “ทิวา” หมอสรวงจึงวางแผนสังหารทิวาเพื่อให้ตุลกลับมาเป็นมือสังหารเช่นเดิมการกระทำนี้แสดงให้เห็นว่าหมอสรวงได้ก้าวข้ามเส้นของศีลธรรมที่เคยสัญญาไว้ว่าจะกำจัดเฉพาะคนชั่วเท่านั้น เขาต้องการทำภารกิจให้สำเร็จ ล่วงตามเป้าหมาย เมื่อตุลรู้ความจริงเขาจึงสังหารหมอสรวงด้วยความเจ็บแค้นที่ตนถูกหลอกหลวง

ทิวาและริน เป็นตัวละครหญิงที่มีหน้าที่คล้ายคลึงกันคือ ใช้เสน่ห์มารยาหญิงหลอกหลวงตุลให้ติดกับดัก ทิวายั่วยวนตุลเพื่อให้ไปมีเพศสัมพันธ์และแกล้งทำว่าเธอตาย จนตุลต้องเข้าคุกแต่แล้วเธอก็รู้สึกผิดและกลับใจไปช่วยเหลือตุลในเวลาต่อมา ซึ่งไม่ต่างจากรินที่แกล้งทำเป็นขับรถพาตุลหลบหนีจากการตามล่า เพื่อวางแผนให้ตุลพาเธอมาพบกับหมอสรวง แต่แล้วเธอก็รู้สึกผิดและกลับใจไปช่วยตุลในภายหลัง เห็นได้ว่าตัวละครทั้งสองมีบทบาทหน้าที่ที่เหมือนกันคือ เป็นนางนกต่อ

ดังจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ได้มีการใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในการสร้างบุคลิกภายในตัวละครให้มีด้านมืดและแสดงออกด้วยพฤติกรรมการหลอกหลวงและการใช้ความรุนแรง

7.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้าด้วยลัทธิมาร์กซิสต์

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แสดงแนวคิดต่อต้านระบบทุนนิยมและชนชั้นปกครอง

อย่างโจ่งแจ้ง เห็นได้จากนิยายของหมอสรวงที่กล่าวว่า “นักวิชาการบางคน บอกว่า การศึกษาจะช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้ แต่เราก็พบว่าคนเลวระดับชาตินั้นล้วนแต่เป็นคนมีการศึกษาสูงทั้งนั้น” ข้อความนี้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดต่อต้านชนชั้นปกครองของพระเอกและหมอสรวงซึ่งเป็นลัทธิมาร์กซิสต์อย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ตุลยังแสดงทัศนะที่เข้าใจถึงระบอบทุนนิยมที่ทำให้สังคมไร้จริยธรรมดังในจดหมายที่เขาเขียนถึงหมอสรวงว่า “ผมเคยมั่นใจว่ามนุษย์มีจริยธรรม มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เพราะเราพัฒนามาไกลจากสัตว์มาก แต่ตอนนี้ผมชักไม่แน่ใจแล้วครับ หรือว่าโลกเรามันเต็มไปด้วยยีนส์ของคนเลว ๆ จริง ๆ แล้วนับวันระบบทุนนิยมแย่ ๆ ยิ่งส่งเสริมให้ยีนส์เลว ๆ นี้แพร่พันธุ์ได้รวดเร็วขึ้น จนวันหนึ่งมันอาจจะทำลายทุก ๆ อย่าง อย่างที่คุณว่าก็ได้” ข้อความนี้ทำให้

เห็นว่าตุลเข้าใจแนวคิดของลัทธิมาร์กซิสต์ที่มองเห็นผลกระทบของเศรษฐกิจทุนนิยม ที่ทำให้ชนชั้นนายทุนเอารัดเอาเปรียบชนชั้นล่าง ตูลจึงเป็นบุคคลที่คลั่งลัทธิมาร์กซิสต์และต้องการจัดปัญหานี้ด้วยน้ำมือตนเอง

โครงเรื่องของแนวคิดวีรบุรุษสากลเดี่ยนี้ เรามักพบเสมอในภาพยนตร์กระแสหลัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Rambo (2525) Batman (2532) The Punisher (2547) เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องราวของพระเอกถูกข่มเหงจากชนชั้นปกครอง และตั้งตนเป็นสากลเดี่ยวเพื่อทวงคืนความยุติธรรมโดยไม่สนใจต่อกฎหมาย ดังจะเห็นว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ลักษณะนี้ยังคงได้รับความนิยมต่อผู้ชมทั่วโลกมาไม่ต่ำกว่า 20 ปี ภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า จึงยังคงเป็นภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำแนวคิดการโค่นล้มชนชั้นสูงซึ่งพบเสมอในภาพยนตร์กระแสหลักเช่นเดิม

7.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยทฤษฎีโครงสร้างนิยมและ
สัญวิทยา

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นด้านดีและด้านชั่วในตัวมนุษย์ ตัวละครทุกตัวมีบุคลิกสองด้านอย่างเห็นได้ชัด เมื่อวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างนิยมพบว่าตัวละครทุกตัวมีนัยยะสองด้านตรงข้ามกัน

ตุล เป็นตำรวจผู้มีหน้าที่รักษากฎหมาย ภายหลังจากถูกเปลี่ยนเป็นมือสังหารซึ่งคือผู้ฝ่าฝืนกฎหมายเสียเอง ตูลถูกจับเป็นนักโทษในเรือนจำสองครั้ง ครั้งแรกเขาถูกจับเพราะถูกใส่ร้าย เขาจึงเป็นนักโทษที่รอวันชำระแค้น ครั้งที่ 2 เขาโดนจับเข้าคุกในตอนท้ายเรื่องซึ่งเขาอมรับผิดสิ่งที่กระทำลงไป ตูลบวชเป็นพระครั้งแรกเพื่อปลอมเป็นมือปืนเข้าสังหารนักการเมือง ครั้งที่ 2 เป็นการบวชเป็นพระเพื่อล้างบาปสิ่งที่ผ่านมา ดังจะเห็นว่าตุลเปลี่ยนตัวตนในหลายบทบาทซึ่งในแต่ละบทบาทแสดงความขัดแย้งภายในตรงข้ามกัน ตัวละครอีกเช่น หมอสรวย ทิวา ริน และนักการเมืองก็ต่างมีบทบาทภายในที่ตรงข้ามกันทั้งสิ้น

ตารางที่ 4-3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยแนวคิดโครงสร้างนิยม

ตัวละคร	ด้านสว่าง	ด้านมืด
ตุล	ตำรวจ ผู้รักษากฎหมาย พระ ผู้อยู่ในศีลธรรม นักโทษ ผู้สำนึกผิด	มือสังหาร ผู้ทำลายกฎหมาย พระ (ปลอมเป็นมือปืน) ผู้ฝ่าฝืนศีลธรรม นักโทษ ผู้เคียดแค้น
หมอสรวง	แพทย์ ผู้รักษาคน	ปีศาจ ผู้บงการสังหารคน
ทิวา	ใช้เสน่ห์ทางเพศเพื่อคนรัก	ใช้เสน่ห์ทางเพศเพื่อวางแผนหักหลัง
ริน	คนแปลกหน้า คอยช่วยเหลือ	ลูกนักการเมือง เป็นนางนกด่อ
นักการเมือง	ผู้ให้ (ทำบุญใส่บาตร)	ผู้กอบโกย (คอร์รัปชัน)

จากตารางที่ 4-3 จะเห็นได้ว่าตุลเป็นตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทเป็นจำนวนมาก ทั้งการเป็นตำรวจ นักโทษและพระ ทั้งยังสลับข้างด้านสว่างและด้านมืดถึง 6 บทบาท เขาจึงมีความสับสนในบุคลิกภาพมากกว่าตัวละครอื่น จากการวิเคราะห์เชิงโครงสร้างทำให้เราเห็นได้ว่าภาพยนตร์แนวฟิล์ม noir ซึ่งแสดงด้านมืดและด้านสว่างของมนุษย์จะต้องสร้างบุคลิกสองหน้าให้กับตัวละครทุกตัวสิ่งนี้เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องมีทั้งด้านดีและด้านร้ายในตัวเอง

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา พบว่าชื่อเรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า มีความหมายถึงความพิการทางสายตาของตุล ทำให้เรามองเห็นภาพต่าง ๆ กลับหัว ในฉากสุดท้ายเมื่อทุกอย่างคลี่คลายลง ขณะที่ตุลนั่งอยู่ภายในรถกับริน ฝนค่อย ๆ พราดลงมา ตูลพูดขึ้นว่าเรามองเห็นฝนตกขึ้นฟ้า นัยยะของวลีนี้จึงหมายถึง มุมมองของตัวละครที่เผชิญกับเรื่องราวที่ถูกหลอกจนเขาสับสนในชีวิต มุมมองภาพกลับหัวจึงถูกนำมาใช้สร้างความน่าสนใจตั้งแต่การออกแบบชื่อเรื่อง และภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยการแทนสายตาพระเอกเป็นภาพกลับหัว



ภาพที่ 4-33 การใช้ภาพกลับหัว ในภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า (เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

ชื่อของตัวละครในภาพยนตร์ถูกตั้งขึ้นโดยมีความหมายแฝง เช่น ตูล หมายถึงตาชั่ง ซึ่งตาชั่งเป็นสัญลักษณ์แทนความยุติธรรมและนำไปใช้ในการพิพากษา สิ่งนี้เป็นสิ่งที่พระเอกยึดมั่น จนนำพาเขาสู่การตั้งตนเป็นศาลเดียวในที่สุด หมอสรวง คำว่า สรวง มีความหมายถึง เทวดาบนสวรรค์ บทบาทของหมอสรวงจึงเปรียบเสมือนเทวดาที่กำหนดชะตาชีวิตและบงการตูลให้ปฏิบัติตามคำสั่ง คำสั่งของหมอสรวงจึงเสมือนคำสั่งจากเทวดาบนฟ้า ให้ผู้นั้นต้องจบชีวิตลง แต่หมอสรวงกลับใช้นามปากกาในการเขียนหนังสือว่า ปีสาง ซึ่งสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกับเทวดา นามปากกา นี้จึงเปรียบเหมือนการจำแลงกายของเทวดาลงมาเป็นปีสางเพื่อทำร้ายมนุษย์ชื่อของ ทิวา โสเภณีที่กลายมาเป็นคนรักของตูล มีความหมายถึง กลางวันหรือแสงสว่าง ซึ่งตรงข้ามกับบทบาทโสเภณีที่มักมีความหมายในด้านมืด แต่จิตใจของเธอกลับเป็นคนที่ให้ความรักกับตูลและเปรียบเสมือนแสงสว่างในความมืดของชีวิตตูล

ปลาตีคำสืบทัวที่พระเอกเลี้ยงไว้ยามเหงา สีคำของปลาแทนถึงความรู้สึก ความหม่นหมองของตัวละครและเป็นบรรยากาศของภาพยนตร์ ปลาตีตัวหมายถึงเดือนที่สืบทัว ซึ่งคือเดือนตุลาคม ซึ่งพ้องกับชื่อและความหมายของตูล ในฉากสุดท้ายเมื่อตูลถูกลอบยิงที่บ้าน ตู้อปลาแตกกระจาย ตูลก็หมอบลงมองเห็นปลาทั้งสืบทัวดิ้นลงบนพื้นอย่างทรมานทรมาย ซึ่งเปรียบเสมือนกับความยุติธรรมได้ถูกทำลายลง และตูลจะต้องพบกับชีวิตที่ต้องกระเสือกกระสนเอาชีวิตรอดเหมือนกับปลาที่ดิ้นทรมานทรมายอยู่บนพื้น



ภาพที่ 4-34 ภาพปลาตีคำสืบทัว ในภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า (เป็นเอก รัตนเรือง, 2552)

ฉากฝนตก ถือเป็นฉากที่ชื่อนัยยะของเรื่องไว้เช่นกัน ภาพฝนตกเกิดขึ้น 2 ครั้ง ในช่วงท้ายของเรื่อง คือฉากการยิงปะทะกันในป่าเมื่อลูกสมุน โจรตามล่าตูล กับฉากสุดท้ายเมื่อรินอยู่กับตูลคุยกันในรถหลังเหตุการณ์ความวุ่นวายต่าง ๆ จบลง ตูลกล่าวว่ารินรู้ไหมว่าเขามองเห็นภาพกลับหัวและเขามองเห็นฝนตกขึ้นฟ้า ฝนถูกนำมาใช้เป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง โดยมีนัยยะถึงการชำระล้างสิ่งสกปรก และการลบล้างเรื่องราวความวุ่นวายต่าง ๆ ให้ชัดเจนขึ้น

ภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า แสดงให้เห็นถึงด้านมืดของมนุษย์ให้ผู้ชมในสังคมไทย รับรู้ว่าจะไม่น่าจะเป็นนักการเมือง หมอ หรือแม่แต่พระ ย่อมมีด้านดีและด้านชั่วปะปนอยู่ ภาพยนตร์ ทำการตีแผ่มายาคติของสังคมให้รู้ว่าเราไม่สามารถตัดสินผู้ใดเป็นคนดีหรือคนชั่วได้ ไม่ว่าจะ เป็นคนชั้นสูง หรือบุคคลผู้เป็นแบบอย่างของความดี เพราะในบางครั้งการยึดมั่นในความดีมากเกินไป อาจทำให้เราหลงผิดได้ แนวความคิดนี้ถือว่ายังคงผลิตซ้ำอุดมการณ์แบบเก่า แต่เป็นไปอย่างรู้สึกตัว นั่นคือการชี้ให้เห็นความบกพร่องของอุดมการณ์เก่าในสังคมแต่ยังคงไม่สามารถหาทางออกได้

8. การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36

เรื่องย่อ ทราय มีอาชีพหาสถานที่ถ่ายทำให้กับกองถ่ายทำภาพยนตร์เธอได้รู้จักกับเพื่อน ร่วมงานชายคนหนึ่งชื่อ อู๋ม ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้กำกับศิลป์ให้กับกองถ่ายภาพยนตร์เช่นกัน ทราय ใช้ กล้องถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อบันทึกสถานที่ถ่ายทำให้กับผู้กำกับภาพยนตร์ เธอมีนิสัยชอบถ่ายภาพอย่างไม่ บันยะบันยัง ต่างกับอู๋มที่ชอบถ่ายรูปโดยใช้ฟิล์มซึ่งจะต้องพิจารณาห้อย่างดีก่อนที่จะ ถ่ายภาพสักรูปและเขาเองก็ไม่ชอบให้ถูกถ่ายรูปอีกด้วย

เมื่อเวลาผ่านไปทั้งสองต้องแยกจากกัน ทรายยังคงทำหน้าที่หาสถานที่ถ่ายทำให้กับ ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ชื่อ กานต์ เขามอบหมายให้ทรายไปตามหาและติดต่อเจ้าของสถานที่แห่งหนึ่ง ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นคลินิก แต่เมื่อทรายไปถึงมันถูกทุบทิ้งและแปลงสภาพเป็นตึกที่กำลังก่อสร้างใหม่ เธอจึงต้องกลับไปค้นหาไฟล์ภาพในฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) เก่าซึ่งชำรุดแฉิมเพื่อนของทรายจึง แนะนำให้ไปหาไก่ซึ่งเป็นช่างซ่อมคอมพิวเตอร์ และทำให้เธอคิดถึง อู๋ม ทรายจึงออกตามหาอู๋มและ ความทรงจำที่เคยมีต่ออู๋ม แม้ว่าทั้งคู่จะไม่พบกันแต่ความทรงจำยังคงฝังอยู่ในคนทั้งสอง อู๋มยังคง เก็บรูปคู่กับทรายไว้บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นภาพไฟล์ดิจิทัลที่ขโมยมาจากทรายเมื่อในอดีต

8.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36 ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่อง 36 มีแนวคิดพูดถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีผลต่อ ความทรงจำของคน โดยใช้กล้องถ่ายภาพชนิดฟิล์มและดิจิทัลเป็นสัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบ ระหว่างเทคโนโลยีเก่ากับเทคโนโลยีใหม่ ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่ายุคดิจิทัลทำให้บางครั้งการมี ข้อมูลมากไปคนจึงไม่พยายามจดจำ เมื่อทรายทำข้อมูลหายไปเธอจึงพยายามรื้อฟื้นความทรงจำ เธอ ไม่พบภาพที่บันทึกไว้แต่เธอก็สามารถจดจำ “อู๋ม” แฟนของเธอได้เป็นอย่างดี บทสรุปของ ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าไม่ว่าจะเทคโนโลยีเก่าหรือเทคโนโลยีใหม่ต่างไม่ได้มีผลต่อความทรงจำ มนุษย์ ความทรงจำของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ การเห็นคุณค่าของสิ่งที่อยากจำหรือไม่ต่างหากสรุปว่าแม้ ทรายจะไม่ได้เจออู๋มหรือภาพถ่ายจะหายไปก็ตามแต่เขาทั้งสองก็ยังคงระลึกถึงกันเสมอ

ภาพยนตร์ใช้การดำเนินเรื่องที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป โดยไม่ได้ เล่าเรื่องด้วยวิธีการแบบ 3 องค์ แต่เป็นการเล่าเรื่องผ่านภาพนิ่งจำนวน 36 ภาพ โดยวางตัวอักษรขาว

บนพื้นคำบรรยายเหตุการณ์ของภาพที่ 1 จากนั้นจึงเป็นภาพช็อตเคลื่อนไหว ในภาพทุกช็อตเป็นการตั้งกล้องนิ่ง ให้นักแสดงเคลื่อนไหวไปมาอย่างเป็นธรรมชาติผ่านเข้าออกเฟรมอย่างไม่ตั้งใจ โดยกล้องไม่เคลื่อนไหวตาม ภาพถูกเรียงลำดับตามเวลาเหตุการณ์ปรกติจนครบ 36 ภาพ จำนวน 36 นั้นเป็นจำนวนเท่ากับการบันทึกภาพด้วยฟิล์มภาพนิ่ง นับว่าเป็นการเล่าเรื่องเชิงทดลองเพื่อหลีกเลี่ยงจากขนบเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์กระแสหลัก



ภาพที่ 4-35 การเล่าเรื่องด้วยการค้นข้อความในภาพยนตร์เรื่อง 36 (นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2555)

การนำเสนอตัวละครในภาพยนตร์ดังกล่าวคงอยู่ในรูปแบบสัญนิยมทั้งสิ้น คือการเลือกนักแสดงที่ไม่เป็นคารา ไม่ได้มีรูปร่างหรือใบหน้าที่สวยงามโดดเด่น แต่เป็นการคัดเลือกนักแสดงที่สมบทบาทตัวละครนั้น โดยใช้การแสดงที่เป็นธรรมชาติไม่บีบบังคับอารมณ์และใช้คำพูดที่เป็นธรรมชาติ บางครั้งความรู้สึกภายในตัวละครกลับแสดงเป็นข้อความตัวหนังสือก่อนเล่าเรื่อง เทคนิคการถ่ายทำของภาพยนตร์ถูกนำเสนอในรูปแบบสัญนิยมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายด้วยภาพกว้างเหมือนภาพยนตร์สารคดี ใช้ช่วงชัดลึก (Deep focus shot) เป็นส่วนใหญ่ ใช้การจัดแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติและใช้น้ำเป็นสถานที่จริงทั้งสิ้น การตัดต่อเป็นการตัดแบบเรียบง่าย โดยตัดเล่าเรื่องเรียงลำดับเวลา มีการใช้ดนตรีประกอบบ้างเล็กน้อย โดยส่วนใหญ่เป็นดนตรี Acoustic เพื่อสร้างอารมณ์เช่นความรู้สึกเหงาและห้วงอารมณ์ของความรัก แต่การปรุงแต่งด้วยเสียงดนตรีไม่โดดเด่นมากนัก จัดว่าภาพยนตร์เรื่อง 36 เป็นลักษณะรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแสซึ่งโดดเด่นด้วยวิธีการเล่าเรื่องเชิงทดลอง

8.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36 ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ในภาพยนตร์เรื่อง 36 ตัวละครส่วนใหญ่มักเกี่ยวข้องกับความทรงจำ ในทางจิตวิทยา ความทรงจำเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน แต่ความทรงจำจะมีผลร้ายต่อบุคคลหากความทรงจำนั้นส่งผลต่อสุขภาพจิต เช่น ความเครียดจนเกิดอาการเก็บกดและทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งในภาพยนตร์ความทรงจำของแต่ละตัวละครไม่ได้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงใดใดของ

พฤติกรรม เช่น แม้ว่านางเอกจะไม่ได้พบกับพระเอกแต่ก็ไม่ได้แสดงความเศร้าเสียใจแต่อย่างใด หรือฉากที่ป่าเจ้าของอพาร์ทเมนต์สูญเสียนกสาว เธอก็ไม่ได้แสดงความ โศกเศร้าซึ่งทำให้เกิด ความเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรมตัวละครอย่างใด

ภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวความทรงจำซึ่งเป็นสิ่งที่มีค่าต่อตัวละครอู๋ม และพี่กานต์ซึ่งเป็นผู้กำกับศิลป์และผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งตัวละครทั้งสองจัดอยู่ในกลุ่มอาชีพ ทางศิลปะ ความทรงจำจึงเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งในทางจิตวิทยา การระบายออกของความทรงจำเป็นวิธีการหนึ่งในการบำบัดจิต ทำให้เห็นได้ว่าคนที่ทำงานศิลปะ มักเห็นคุณค่าของอดีตและรู้จักบันทึกความทรงจำได้ดี อย่างเช่น ตัวละคร อู๋ม เป็นต้น

8.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36 ด้วยลัทธิมาร์กซิสต์

ภาพยนตร์เรื่อง 36 มีแก่นเรื่องที่พูดถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ทำให้ พฤติกรรมของคนเปลี่ยนไป กล้องถ่ายรูประบบดิจิทัลในภาพยนตร์ถูกแทนความหมายของ แนวความคิดระบบทุนนิยมนั่นคือ การบันทึกภาพได้ในปริมาณมาก ๆ ด้วยความรวดเร็วและ ประหยัดกว่าระบบฟิล์มระบบดิจิทัลจึงเป็นเทคโนโลยีที่ตอบสนองระบบทุนนิยมได้อย่างดี แต่ใน ภาพยนตร์กลับนำเสนอในแง่ลบของเทคโนโลยีดิจิทัลว่าภาพนั้นกลับสูญหายได้ง่ายกว่าฟิล์ม เทคโนโลยีดิจิทัลจึงขาดคุณค่าในทางประวัติศาสตร์ ซึ่งได้ทำลายคุณสมบัติสำคัญของภาพถ่ายที่เคย มีมาคือการบันทึกเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้ทำลาย คุณสมบัติพิเศษของภาพถ่ายลงไป ภาพยนตร์เรื่อง 36 จึงเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งคำถามต่อระบบทุนนิยม ตามลัทธิมาร์กซิสต์ แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ก็ให้ข้อสรุปที่เป็นทางออกของสังคมเทคโนโลยีว่า แม้เทคโนโลยีจะเปลี่ยนแปลงอย่างไรก็ตามก็ไม่อาจเปลี่ยนแปลงความรู้สึกของมนุษย์ไปได้ นั่นคือ แม้กล้องจะบันทึกภาพด้วยระบบฟิล์มหรือดิจิทัล ไม่ว่าภาพจะคงอยู่หรือสูญหายแต่ถ้าสิ่งนั้นมี คุณค่าย่อมถูกบันทึกลงในความรู้สึกของมนุษย์ที่ไม่อาจลบเลือนไปได้

เนื่องจากตัวละครหลักในภาพยนตร์มีอาชีพเป็นผู้หาสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งสถานที่แต่ละ แห่งเป็นอาคารร้างในกรุงเทพฯ ทั้งหมด ภาพยนตร์ได้ใช้สถานที่เหล่านี้เพื่อบอกถึง ความเปลี่ยนแปลงและความล่มสลายของระบบทุนนิยม ตัวละครอู๋มได้กล่าวว่าคุณชอบอาคารร้าง แห่งนี้ที่แสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองในอดีตที่น่าจะมีเรื่องราวที่น่าสนใจจนกระทั่งการถูกทำลายเมื่อ เศรษฐกิจล่มสลาย หรือในฉาก “กานต์” ผู้กำกับภาพยนตร์ได้มอบหมายให้ทนายไปหาสถานที่ ถ่ายทำซึ่งเป็นคลินิกเก่า แต่เมื่อทนายไปยังสถานที่ดังกล่าวกลับพบว่าอาคารแห่งนี้ถูกทุบทิ้งและ แทนที่ด้วยงานก่อสร้างอาคารขนาดใหญ่ ซากปรักหักพังและอาคารใหม่เหล่านี้จึงแสดงถึงระบบ ทุนนิยมที่ทำลายความทรงจำซึ่งมีคุณค่าต่อคนทั้งสอง ภาพยนตร์จึงแสดงให้เห็นว่าระบบทุนนิยม ที่มักไม่เห็นคุณค่าทางประวัติศาสตร์หรือความรู้สึกนึกคิดของผู้คน

8.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36 ด้วยแนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา

เมื่อทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 36 ด้วยแนวคิด โครงสร้างนิยม ทำให้เรามองเห็น 2 ขั้ว ตรงข้ามอันเป็นโครงสร้างหลักของเรื่องระหว่างระบบฟิล์มกับระบบดิจิทัล ซึ่งทั้งสองแสดง สัญลักษณ์ที่แทนความหมายของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยจากอดีตสู่อนาคต ซึ่งทำให้เกิด ความแตกต่างต่อแนวความคิดของสังคมดังนี้

ระบบฟิล์ม	ระบบดิจิทัล
คนรุ่นเก่า	คนรุ่นใหม่
อดีต	อนาคต
ความทรงจำ	ไม่สนใจอดีต
บันทึกข้อมูลอย่างจำกัด	มีข้อมูลที่มากเกินไป
รอบคอบ	บังเอิญ
เป็นรูปธรรม	เป็นนามธรรม
น่าเชื่อถือ	ฉาบฉวย
มีความเป็นต้นแบบ	ลอกเลียนและผลิตซ้ำง่าย
คงอยู่ถาวร	ชั่วคราว
การอยู่อาศัยเขต	การเชื่อมโยงไร้พรมแดน

จากโครงสร้างที่ถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน พบว่า เทคโนโลยีฟิล์มและดิจิทัลมีส่วน คล้ายคลึงต่อแนวความคิดในการเปลี่ยนแปลงจากยุค โมเดิร์น (Modern Age) ไปสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นที่ยอมรับได้ว่าการคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีส่วนทำให้ความคิด ของสังคมวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงอย่างมากดังเช่นการกำเนิดของเว็บไซต์ที่ทำให้สังคมถูกเชื่อมต่อ อย่างไร้พรมแดน เกิดการผสมผสานของวัฒนธรรมและการเปิดกว้างที่ความคิดที่หลากหลาย เป็นต้น ตัวละครหลักอย่าง “ทราย” ในภาพยนตร์จึงเสมือนบุคคลที่กำลังก้าวผ่านจากยุค โมเดิร์น สู่ยุค โพสต์โมเดิร์น ซึ่งเธอกำลังสับสนและปรับตัวเข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ถึงแม้ว่า “ทราย” จะใช้กล้องดิจิทัลอย่างคล่องแคล่วแต่เธอก็ไม่สามารถจัดเก็บข้อมูลให้คงทนถาวรได้ ทรายจึง พยายามกลับไปปรือฟื้นความทรงจำในอดีต เห็นได้ว่าเธอพยายามกลับไปหาฟิล์มเก่า แต่คนที่จำที่ เก็บฟิล์มเก่าได้กลับเป็นแม่ของเธอที่ยังคงมีพฤติกรรมแบบคนรุ่นเก่า “ทราย” จึงเหมือนคนที่กลับ ไม่ได้และไปไม่ถึงซึ่งเธอยังคงอยู่ในวังวนของเส้นแบ่งยุคสมัยทั้งสอง ผิดกับพระเอก “อู๋ม” ซึ่งดู เหมือนเป็นคนรุ่นเก่าที่ใช้กล้องฟิล์มในการบันทึกภาพ อู๋มมีความพิถีพิถันในการถ่ายด้วยกล้องฟิล์ม

โดยสามารถจดจำสิ่งที่ถ่ายและเก็บรูปภาพไว้ได้เป็นอย่างดี จึงเห็นได้ว่า “อู๋ม” มีความเข้าใจต่อเทคโนโลยีในยุคสมัยเก่าได้เป็นอย่างดี ไม่เพียงเท่านั้นในฉากสุดท้ายของภาพยนตร์อู๋มกลับมีรูปคู่ของเขาและเธอซึ่งเป็นภาพไฟล์ดิจิทัลจากกล้องของทราย ซึ่งอู๋มได้แอบขโมยมาจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของทรายนั่นเอง แสดงให้เห็นว่า “อู๋ม” สามารถใช้ประโยชน์จากยุคสมัยของดิจิทัลได้อย่างเฉลียวฉลาดซึ่งแม้จะดูเป็นการคดโกง แต่ก็รู้จักที่จะรักษามันผัดกับเจ้าของไฟล์ต้นฉบับที่ไม่รู้จักวิธีการเก็บรักษาข้อมูล “อู๋ม” จึงเป็นตัวละครที่ปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยได้อย่างชาญฉลาด ภาพยนตร์จึงสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของคนที่จะต้องฉลาดปรับตัวเข้ากับยุคสมัยสามารถมองเห็นข้อดีและข้อด้อยของเทคโนโลยี นั่นคือคนที่มีความฉลาดกว่าเทคโนโลยีนั่นเอง

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยแนวคิดทฤษฎีวิทยา พบว่าชื่อเรื่อง 36 หมายถึง การดำเนินเรื่องเสมือนภาพถ่ายซึ่งเป็นภาพนิ่งจำนวน 36 ภาพ มาเรียงต่อกัน ซึ่งเลข 36 มีนัยยะแทนถึงจำนวนภาพ 36 ภาพ ในกล้องฟิล์มหนึ่งม้วน แตกต่างจากกล้องดิจิทัลที่สามารถบันทึกภาพได้โดยไม่มีการจำกัด การใช้เลข 36 เป็นชื่อเรื่องในภาพยนตร์จึงเป็นการสื่อความหมายของการบันทึกเรื่องราวแบบวิธีเก่า เป็นการบันทึกที่มีคุณค่าต่อความทรงจำ เพราะเป็นการบันทึกด้วยความพิถีพิถันและมีจำนวนจำกัด ผู้ชมต้องจ้องมองภาพนั้นด้วยระยะเวลาอันเสมือนแผ่นรูปภาพมากกว่าการมองผ่านเลยด้วยความรวดเร็วเหมือนการมองภาพในคอมพิวเตอร์

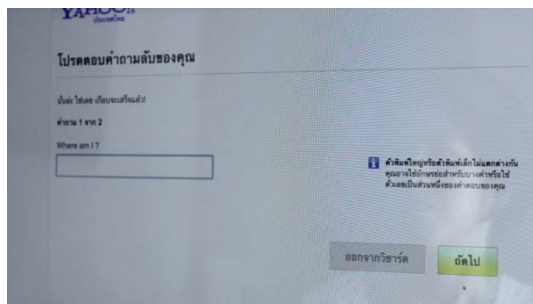
ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างถูกวางเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับเวลาอดีตและปัจจุบันไว้ดังนี้ นางเอก “ทราย” คือบุคคลที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนแปลงของยุคเก่าสู่ยุคใหม่ที่ถูกระเบียบเทียบด้วยอุปกรณ์กล้องฟิล์มและกล้องดิจิทัล ดังที่กล่าวมาแล้วว่านางเอกอยู่ในภาวะกลับไปสู่ยุคเก่าไม่ได้ และยังคงปรับตัวสู่ยุคใหม่ ส่วนพระเอก “อู๋ม” คือผู้ที่ยังอยู่ในยุคเก่าแต่สามารถปรับตัวเข้าสู่ยุคใหม่ได้อย่างเฉลียวฉลาด “อู๋ม” ถูกอำพรางใบหน้าตลอดในภาพยนตร์และสารภาพกับนางเอกว่าตนไม่ชอบถูกถ่ายรูป “อู๋ม” จึงสื่อความหมายถึงบุคคลที่ไร้ตัวตนซึ่งไม่ปรากฏในภาพถ่ายกล้องดิจิทัลของทรายและเธอจึงต้องพยายามค้นหาเขา ซึ่งความจริงแล้วอู๋มปรากฏอยู่ในความทรงจำของทรายเสมอ แม้ว่าจะไม่มีรูปถ่ายแต่ทรายก็จำอู๋มได้ “อู๋ม” จึงเป็นนัยยะที่แสดงถึงความทรงจำ ที่มนุษย์จะจดจำคนได้จากบุคลิกท่าทาง นิสัย และความรู้สึกแม้ว่าจะไม่ถูกบันทึกภาพด้วยกล้องแบบใดก็ตาม



ภาพที่ 4-36 ตัวละคร “อู๋ม” ซึ่งถูกปิดบังเสมอในภาพยนตร์เรื่อง 36 (นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2555)

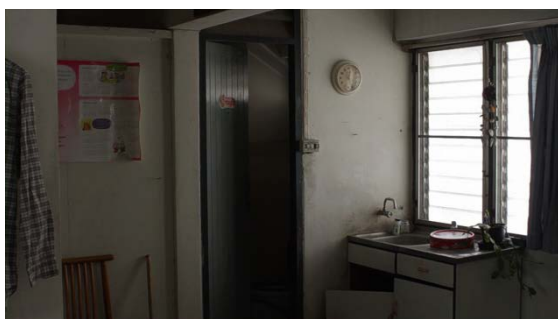
นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่แสดงถึงผู้คนที่ดีอยู่ในความทรงจำหลาย ๆ ลักษณะ เช่น “แจ่ม” ซึ่งสามารถจดจำเบอร์โทรศัพท์ของชายที่ตนเคยชอบได้ แม้ว่าปัจจุบันคนส่วนใหญ่จะบันทึกเบอร์โทรศัพท์ไว้ในเครื่องโทรศัพท์โดยไม่ต้องจำแล้ว แจ่มแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ตนรักย่อมมีคุณค่าต่อการจดจำ “กานต์” ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์พยายามให้นางเอกตามหาคลินิกเก่าเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์แต่ปรากฏว่าคลินิกแห่งนี้ถูกทุบทิ้งแล้ว กานต์เสียใจอย่างมากราวกับว่าสถานที่นี้จะไม่ได้อยู่ต่อไป “น้องกีตาร์” เป็นเด็กหญิงคนหนึ่งที่นางเอกและพระเอกได้ไปพบขณะหาสถานที่ถ่ายทำที่คอนโดมิเนียม พระเอกถ่ายภาพเธอเก็บไว้ จนกระทั่งเวลาผ่านไปน้องกีตาร์เสียชีวิตลง นางเอกจึงต้องหารูปและนำไปให้แม่ของเธอ “น้องกีตาร์” จึงแทนนัยยะของผู้ที่เหลือเพียงความทรงจำอย่างแท้จริง มีเพียงภาพถ่ายเท่านั้นที่สามารถแสดงถึงความทรงจำได้ เพราะหัดดีที่ภาพถ่ายวันนั้นถูกบันทึกด้วยฟิล์มจึงไม่สูญหายเหมือนภาพกล้องดิจิทัล ตัวละครนี้จึงชี้ให้เห็นว่าภาพถ่ายด้วยฟิล์มมีคุณค่ามากสำหรับการเป็นหลักฐานต่อความทรงจำ

ในภาพยนตร์มีการสอดแทรกการสื่อความหมายเกี่ยวกับความทรงจำไว้เป็นระยะ เช่น ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์เมื่อผู้ใช้ E-mail ลืมรหัสผ่าน คอมพิวเตอร์จึงถามว่า Where am I ? หากตอบถูกคอมพิวเตอร์ก็จะถอดรหัสสามารถเปิด E-mail ได้ คำถามนี้เป็นการสื่อความหมายถึงเทคโนโลยีที่เล่นตลกกับเรา คอมพิวเตอร์ถามกับนางเอกว่า “เธอรู้ไหมว่าขณะนี้เธออยู่ที่ใด” ซึ่งผู้พิมพ์ว่าคำถามนี้เป็นการถามถึงความทรงจำหรือที่อยู่ ณ ปัจจุบัน ทั้งที่คอมพิวเตอร์น่าจะมี ความทรงจำที่ดีกว่าคน



ภาพที่ 4-37 ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่สื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง 36
(นวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2555)

ฉากหนึ่งเมื่อนางเอกออกตามหาพระเอก เธอตามไปยังห้องเช่าที่พระเอกเคยอยู่แต่พระเอกไม่อยู่แล้วซึ่งมีคำบรรยายก่อนเริ่มต้นมา “นาฬิกาบนกำแพงไม่เดินแล้ว” เมื่อปรากฏภาพฉากนี้ผู้ชมจึงจ้องมองนาฬิกาที่แขวนบนผนังห้องทันที สภาพห้องดูเก่าและร้างเหมือนเวลาได้ถูกหยุดนิ่งลง สื่อความหมายถึงภาพอดีตของนางเอกที่หยุดนิ่ง เธอได้กลับมาเห็นอดีตแต่ไม่เห็นเวลาปัจจุบันเพราะพระเอกได้จากห้องนี้ไปแล้ว



ภาพที่ 4-38 นาฬิกาที่แขวนบนผนังห้องในภาพยนตร์เรื่อง 36 (นวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2555)

เมื่อใกล้สู่ตอนจบของเรื่อง นางเอกพบข้อความที่ผ่านมาแล้วในโทรศัพท์ว่า “I love today conversation” แต่นางเอกจำไม่ได้ว่าบทสนทนานั้นคืออะไร เธอจึงโทรศัพท์กลับไปถามเพื่อนว่าในวันนั้นเราคุยอะไรกัน ซึ่งเพื่อนเธอก็จำไม่ได้แต่ทั้งคู่รู้สึกได้ว่าคงเป็นความรู้สึกดีดีในการพูดคุยกัน เหตุการณ์นี้จึงสื่อความหมายถึงเทคโนโลยีที่ช่วยเตือนความทรงจำนั้น แม้เทคโนโลยีจะไม่สามารถบอกรายละเอียดข้อมูลได้แต่คนก็ยังคงจดจำความรู้สึกได้ ซึ่งฉากนี้เป็น การพานางเอกไปสู่การคลี่คลายและเข้าใจสภาวะของตน

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีระบบดิจิทัลถูกนำมาใช้กับทุกสิ่งรอบตัว จนเกิดความกังวลว่าเทคโนโลยีเหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ให้ถดถอยลง เช่น ทำให้มนุษย์ขี้เกียจหรือทำให้โง่เขลาลง แต่ภาพยนตร์เรื่อง 36 สามารถตีแผ่มายาคติอย่างมีทางออกว่า พฤติกรรมมนุษย์เหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมติดตัวของบุคคลผู้นั้นต่างหาก ความทรงจำและอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ก็ยังคงเป็นสิ่งที่เทคโนโลยีใดก็ไม่สามารถทดแทนได้ จัดได้ว่าภาพยนตร์กัตเซาอดุมการณ์กระแสหลักด้วยลีลาที่นุ่มนวล มีบทสรุปที่ปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจด้วยตัวเอง ถือเป็นภาพยนตร์แบบเสรีนิยม

9. ภาพยนตร์เรื่อง *Mary is Happy, Mary is Happy*

ภาพยนตร์สร้างขึ้นจากการปะติดปะต่อข้อความทางอินเทอร์เน็ตจากโปรแกรม Twitter ของแมรี มาโลนี่ จำนวน 410 ข้อความ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ได้ร้อยข้อความและแต่งเป็นบทภาพยนตร์ เล่าเรื่องของ แมรีเด็กนักเรียนมัธยมปลายที่อาศัยอยู่ในโรงเรียนประจำ เธอมีภารกิจที่ต้องทำหนังสือรุ่นก่อนจบการศึกษา เธอมีเพื่อนสนิทคอยช่วยเหลือคือ ซูริ แมรีพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้หนังสือรุ่นที่เธอมุ่งหวัง เช่น ขอคำแนะนำจากอาจารย์ ออกตามหาเพื่อนที่หายไปและเดินทางเข้าป่าเพื่อหาแรงบันดาลใจ ขณะเดียวกันเธอก็แอบหลงรักชายหนุ่มชื่อเอ็ม ซึ่งเธอมักจะพบเขาเสมอที่รถเข็นขายขนมโตเกียวริมทางรถไฟแต่แล้วเมื่อผู้อำนวยการโรงเรียนคนใหม่มา นักเรียนทุกคนจึงต้องทำตามนโยบายใหม่ของโรงเรียน เช่น ย้ายห้องเรียนเพื่อใช้ห้องเป็นที่เก็บอาหารกระป๋องของผู้บริหาร มีวิชาผู้อำนวยการนำรู้ซึ่งเด็กทุกคนต้องท่องจำสอบ โดยนักเรียนทุกคนห้ามออกความเห็นและต้องทำตามคำสั่งของโรงเรียน แมรีรู้สึกอึดอัดใจอย่างมากกับการต้องทำตามคำสั่งของโรงเรียนและถูกเร่งรัดให้ทำหนังสือรุ่นให้เสร็จ แมรีเสียใจอย่างมากที่หักจากเอ็ม ขณะที่ซูริคอยปลอบประโลมเธออยู่เสมอ เหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้นเมื่อซูริเสียชีวิตลงอย่างไม่ทราบสาเหตุ จึงทำให้แมรีรู้ว่าซูรินั้นแอบชอบเธออยู่ ความทุกข์และสับสนของแมรีทำให้เธอขุ่นเคืองใจและโต้เถียงกับอาจารย์ เธอจึงโดนขังในคุกมืดและกลายเป็นคนซึมเศร้าไปในที่สุด ภารกิจหนังสือรุ่นเสร็จสิ้นลง แมรีลบชื่อของเธอและซูริออกจากหนังสือและเก็บสัมภาระออกจากโรงเรียนในวันจบการศึกษา เธอกลับบ้านและยังไม่รู้ว่าจะทำอะไรต่อไปกับชีวิตในวันข้างหน้า

9.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Mary is Happy, Mary is Happy* ด้วยทฤษฎี

ภาพยนตร์สัญนิยมภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นเรื่องราวของชีวิตวัยรุ่นไทยในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อก่อนเข้าสู่มหาวิทยาลัย แมรีตัวละครหลักของเรื่องตั้งคำถามต่อกฎระเบียบของโรงเรียนซึ่งสะท้อนถึงระบบการศึกษาไทย ในด้านชีวิตเธอต้องพบกับความผิดหวังทั้งจากการออกหักและการสูญเสีย

เพื่อนรัก จึงทำให้เธอยอมจำนนต่อ โศกชะตา และสุดท้ายเธอก็ใช้ชีวิตอย่างไร้เป้าหมาย ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงสะท้อนให้เห็นปัญหาชีวิตที่สับสนของวัยรุ่นไทย

ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy วางการดำเนินเรื่องไปตามข้อความ Twitter ทำให้ภาพยนตร์เล่าเรื่องข้ามกระโดดไปมาอย่างไม่มีโครงสร้างชัดเจน เป็นการดำเนินเรื่องหลวม ๆ ซึ่งคาดเดาได้ยาก เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์อยู่ในรูปแบบสังเขป กล่าวคือ ใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open form) ถ่ายทำด้วยการใช้กล้องถือ (Hand held) ใช้ภาพกว้างและเป็นภาพ Deep Focus Shot เป็นส่วนใหญ่ การจัดแสงเป็นแสงเลียนแบบแสงธรรมชาติ ภาพที่ได้จึงคล้ายภาพยนตร์สารคดีที่ให้ความสมจริง แต่เนื่องจากฉากทั้งหมดเป็นการออกแบบตกแต่งขึ้นในสถานที่จริง ทำให้ภาพยนตร์มีส่วนผสมจินตนาการ เช่น การใช้โรงงานร้างเป็นโรงเรียน ใช้ทางรถไฟเป็นที่เดินเล่นของนักเรียน ชุมนักเรียนออกแบบเป็นเสื้อยืดกางเกงขาสั้น ทำให้การออกแบบงานสร้างผสมผสานจินตนาการ

การคัดเลือกนักแสดงหลักในภาพยนตร์เป็นนักแสดงสมัครเล่นทั้งหมด ซึ่งมีใบหน้าและบุคลิกสมจริงกับบทบาทนักเรียน ใช้การแสดงและบทสนทนาที่ดูเป็นธรรมชาติ แม้จะมีการใช้ข้อความจาก Twitter นำมาใช้เป็นบทสนทนาแต่นักแสดงก็สามารถพูดได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่วนนักแสดงประกอบ เช่น ครู พ่อแม่ และบุรุษพยาบาล ผู้กำกับเลือกใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการบันเทิง เช่น อภิชาติ ตระกูลเสด็จไกร มีอาชีพเป็นนักดนตรีและช่างภาพ มารับบทเป็นครูสอนถ่ายภาพ คงเดช จาตุรงค์ศรี มีอาชีพเป็นผู้กำกับภาพยนตร์มารับบทเป็นครูสอนเขียนบทภาพยนตร์ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happyมีส่วนผสมของรูปแบบภาพยนตร์สังเขปด้วยวิธีการแสดงการถ่ายทำ แต่ใช้การเล่าเรื่องเชิงทดลอง โดยสลับไปมาระหว่างความจริงกับความนึกคิด ผสมผสานการออกแบบงานสร้างแบบจินตนาการ ในภาพรวมถือว่าภาพยนตร์เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

9.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ศรีเรือน แก้วกังวาน (2551) ได้กล่าวถึงจิตวิทยาพัฒนาการของวัยรุ่นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ การเปลี่ยนแปลงของเพศสภาพ การพัฒนาของสมองสติปัญญาและการพัฒนาเข้าสู่การสร้างสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของความล้มเหลว ไม่มั่นใจ ขาดวุฒิภาวะ แต่วัยรุ่นก็มีร่างกายเทียบเท่าผู้ใหญ่มีพลังกำลังที่พร้อมจะแสดงออกด้านความก้าวร้าวและความรุนแรง ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ แมรี่ เธอเป็นเด็กสาววัยรุ่นที่อยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงจากชีวิตในวัยเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เธอเป็นเด็กที่ช่างคิดช่างสงสัยและชอบทำสิ่งที่แตกต่างกันเพื่อเรียกร้องความสนใจตามประสาวัยรุ่น การกิจหนังสือรุ่น

ทำให้เธอได้เผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ทั้งจากกฎข้อบังคับของโรงเรียนและคำสั่งของอาจารย์ ความขุ่นข้องใจเหล่านี้สะสมจนทำให้เธอเริ่มมีนิสัยต่อต้านกฎเกณฑ์ของสังคม และกลายเป็นคน หัวขบถเพราะเธอไม่สามารถทำสิ่งใดที่เธอมุ่งหวังได้สักอย่าง แต่ความพยายามของเธอขาด ความเอาใจจริงเอาจัง เช่น เธอเดินทางเข้าป่าเพื่อหาแรงบันดาลใจ แต่แล้วเธอก็กินเห็ดเมาจนต้องเข้า โรงพยาบาล หรือเมื่อความอดทนจนถึงจุดสูงสุด เธอจึงหนีออกจาก โรงเรียนไปอย่างไร้จุดหมาย เมื่อครูโทรศัพท์ไปหาเธอ แม่ก็ยอมกลับมาโรงเรียนแต่โดยดี การกระทำของเธอในทุกเรื่อง จึงดู ขาดความมุ่งมั่นและทำให้เธอเป็นตัวตลก ซึ่งสิ่งนี้สามารถสะท้อนความจริงของวัยรุ่นไทยที่ขาด ความเอาใจจริงเอาจังและมุ่งมั่น การมีพฤติกรรมต่อต้านของวัยรุ่นจึงดูเหมือนเรื่องตลกสำหรับผู้ใหญ่

การกระทำต่าง ๆ ของแมรีดูไร้เหตุผล เช่น จู่ ๆ เธอก็อยากกินเค้กเธอก็ไปกินเค้ก หรือ เธอกล่าวว่าเธออยากร่วมเพศเธอก็วิ่งไปหาชายหนุ่มที่ริมทางรถไฟทันที ซึ่งเธอกล่าวขึ้นเสมอ ๆ ในภาพยนตร์ว่าทำไมทุกสิ่งต้องมีเหตุผลด้วย การกระทำอย่างไม่มีเหตุผลของเธอจึงไม่ต่างจากนิสัย ของเด็กที่แสดงพฤติกรรมตามความต้องการทางสัญชาตญาณ บางครั้งเด็กไม่สามารถควบคุม อารมณ์ทำให้แสดงพฤติกรรมอิสระตามใจชอบ ความสงสัยของแมรีจึงแสดงถึงความสับสนใน บุคลิกภาพระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ในตนเอง แมรีไม่รู้ว่าสิ่งที่จะกระทำต่อไปนี้ควรทำตามความรู้สึก หรือกระทำอย่างมีเหตุผลดี ประกอบกับตัวละครผู้ใหญ่ที่ปรากฏในเรื่อง เช่น อาจารย์หรือ ผู้อำนวยการมักแสดงเหตุผลที่เอาแต่ประโยชน์ส่วนตัว เช่น ให้นักเรียนท่องจำประวัติผู้อำนวยการ เพื่อสอบเก็บคะแนน การใช้เหตุผลในแบบของผู้ใหญ่จึงสร้างความผิดหวังต่อแมรีอย่างมาก สิ่งนี้จึง ทำให้แมรีเกิดความสับสนในบุคลิกภาพว่าจะจะเป็นเด็กต่อไปดีหรือจะเป็นผู้ใหญ่อย่างผู้อำนวยการ โรงเรียนที่ไม่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับแมรีได้

หากมองบุคลิกภาพภายนอกแมรีดูเป็นตัวละครที่มีความมั่นใจสูงด้วยการกระทำกล้า คึกกล้าแสดงออก แต่บุคลิกภายในเธอกลับเป็นคนที่ขาดความมั่นใจ ฉะนั้นเมื่อเธออยาก ไป บอกรักกับเอ็ม เธอละล้าละลังอยู่นาน จนเมื่อเธอตัดสินใจไปบอกเอ็ม เอ็มกลับไม่รับรักเธอ สิ่งนี้ กลายเป็นการตอกย้ำให้ความมั่นใจของเธอสูญสลายไปหมดสิ้น จะพบว่าภาพยนตร์ได้นำเสนอ ความผิดหวังของแมรีนับครั้งไม่ถ้วน เธอจึงยอมจำนนต่อทุกสิ่งและละทิ้งความเชื่อมั่นของตนเอง จึงไม่น่าแปลกใจที่สุดท้ายเมื่อเธอจบการศึกษาจาก โรงเรียน เธอจึงรู้สึกว่างเปล่าสิ้นหวัง ภาพยนตร์ จึงได้สะท้อนให้เห็นถึงช่วงชีวิตวัยรุ่นที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคและสร้างความเชื่อมั่นเพื่อให้เขาเป็น ผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์

9.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Mary is Happy, Mary is Happy* ด้วยแนวคิดทฤษฎี มาร์กซิสต์ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างโลกจินตนาการของโรงเรียนที่ปกครองแบบเผด็จการ ซึ่งเสียดสี ระบบการศึกษาไทยที่ครอบงำความคิดนักเรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเปรียบเสมือนกับรัฐบาล

เผด็จการ พวกเขาใช้อำนาจเบ็ดเสร็จในทุกเรื่องซึ่งนักเรียนตกอยู่ในฐานะชนชั้นล่างที่ไม่มีสิทธิ์ขัดขึ้น ภาพยนตร์เริ่มเล่าเรื่องเมื่อผู้อำนวยการคนก่อนตายและผู้อำนวยการคนใหม่เข้ามาบริหาร โรงเรียน แทนทำให้อาจารย์บางคนลาออกและถูกแทนที่ด้วยอาจารย์ใหม่ซึ่งลักษณะดังกล่าวคล้ายการทำงานของกลุ่มนักการเมืองไทย การขึ้นมาของผู้อำนวยการคนใหม่ทำให้อำนาจเปลี่ยนนโยบายของโรงเรียน จาก “จงทำดี” เป็น “จงทำตาม” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นเผด็จการอย่างชัดเจน พฤติกรรมของผู้อำนวยการยังสื่อเลวร้ายไม่ดีของชนชั้นปกครอง เช่น ผู้อำนวยการสั่งย้ายห้องเรียนใหม่เพื่อใช้ห้องเก็บอาหารกระป๋องซึ่งเป็นกิจการของผู้อำนวยการเมื่อผู้อำนวยการนัดถ่ายรูปพร้อมกับนักเรียน นักเรียนทุกคนมาเข้าแถวอย่างพร้อมเพรียงกลางแดด แต่สุดท้ายผู้อำนวยการกลับไม่มา ซึ่งสิ่งนี้ก็สะท้อนถึงพฤติกรรมผู้ใหญ่ที่น่าอึดหนาระอาใจสำหรับเด็กอีกเช่นกัน ซึ่งพวกเขาไม่มีสิทธิ์โต้แย้ง เพราะกลัวถูกลงโทษ ภาพยนตร์ได้เสียดสีความแตกต่างระหว่างชนชั้นปกครองกับชนชั้นล่างอย่างตรงไปตรงมา และชี้ให้เห็นว่าสิ่งนี้ยังคงมีอยู่ในระบบการศึกษาไทยปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำลายพลังสร้างสรรค์ของเด็กซึ่งจะก้าวขึ้นเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า

9.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Mary is Happy, Mary is Happy* ด้วยแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา พบว่าความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการต่อสู้ระหว่างความมีเหตุผลกับการทำตามความรู้สึกในตัวแม่ เห็นได้ว่ากฎระเบียบข้อบังคับ ผู้อำนวยการ อาจารย์ โรงเรียนและแม่กระทั่งตำรวจล้วนเป็นข้อขัดแย้งต่อตัวละครในการเผชิญชีวิตและเป้าหมายของการสร้างหนังสือรุ่น แต่สิ่งที่เป็นแรงผลักดันให้เธอคืออารมณ์ความรู้สึก ความสนุก ความรัก การเสาะแสวงหา การทำตามอำเภอใจและเพื่อสนิทอย่างซุริที่ผลักดันเธออยู่เสมอ เมื่อแยกแยะตามแนวคิดโครงสร้างนิยมจึงสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

อารมณ์ความรู้สึก	ความมีเหตุผล
อิสระเสรีภาพ	กฎระเบียบ
ทำตามอำเภอใจ	ทำตามคำสั่ง
ซุริ	ผู้อำนวยการ
อาจารย์ที่สนับสนุน	อาจารย์ที่บีบบังคับ
เด็ก	ผู้ใหญ่
ชีวิตจริง	ตำราเรียน
ป่า	โรงเรียน

เมื่อแยกแยะออกเป็น โครงสร้างทั้งสองส่วนจึงเห็นได้ว่า แมรีเป็นวัยรุ่นที่กำลังสับสนระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ เมื่อเธอได้รับมอบหมายให้ทำหนังสือรุ่น เธอพยายามสร้างสรรค์มันจนเจกเช่นงานศิลปะ เธอได้รับการสนับสนุนจากอาจารย์และออกหาแรงบันดาลใจด้วยการเข้าป่า เธอพยายามถ่ายภาพเพื่อนทุกคนด้วยแสง Magic Hour ทีละคน ด้วยความมีอิสระจนมากเกินไปทำให้เธอใช้เวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ จนเธอถูกบีบบังคับให้ทำให้เสร็จตรงตามเวลา สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์งานทุกสิ่งย่อมต้องผนวกความเป็นเหตุผลและความรู้สึกเข้าไว้ด้วยกัน จะขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ได้ ผลงานที่ดีจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้สร้างสามารถรักษาสมดุลของทั้งสองฝั่งไว้ได้อย่างเหมาะสม

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy ด้วยแนวคิดแนวคิดสัญญาวิทยา การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกปะติดปะต่อขึ้นมาจากข้อความในโปรแกรม Twitter ซึ่งข้อความเหล่านั้นเป็นข้อความระบายความรู้สึกในแต่ละวันของ แมรี มาโลนี่ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง แต่ผู้สร้างไม่ได้นำมาเกี่ยวโยงในภาพยนตร์ ข้อความเหล่านั้นถูกนำมาเรียงกันโดยนำมาสร้างความหมายใหม่ในรูปแบบของความนึกคิดตัวละคร เช่น “ถ้าคิดถึงกันอยู่โปรดบอก” บางข้อความเป็นการสรุปเรื่องราวในเหตุการณ์นั้นๆ เหมือนข้อคิดสอนใจ เช่น “อันตรายแน่ ๆ ถ้าเธอไม่รู้จักตัวเอง” บางข้อความเป็นความหมายที่ตรงข้ามกับความรู้สึก เช่น “Mary is Happy Mary is Happy” ซึ่งเป็นคำสั่งของครูสั่งให้แมรีมีความสุข แต่จริง ๆ เธอไม่มีความสุขเลย ชื่อเรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” จึงแสดงนัยยะถึงการใช้คำสั่งคล้ายการสะกดจิตเพื่อให้คนมีความรู้สึกคล้อยตาม ซึ่งสะท้อนใจความของภาพยนตร์ที่เสียดสีต่อระบบการศึกษา

ฉากโรงเรียนถูกออกแบบขึ้นเพื่อเสียดสีระบบการศึกษาแบบเผด็จการ โดยออกแบบให้เป็นโรงงานร้าง ไม่มีสนามกีฬา ไม่มีต้นไม้แต่มีห้องขังนโยบายของโรงเรียนเป็นตัวอักษร ข้อความว่า “จงทำตาม จงทำดี” เป็นข้อความที่มีนัยยะเสียดสีระบบการศึกษาไทยว่า ถูกต้องแล้วหรือกับการสอนให้คนประพฤติดีด้วยการออกคำสั่ง และในเมื่อผู้อำนวยการยังไม่สามารถประพฤติตัวดีเป็นแบบอย่างได้ จะสามารถสอนนักเรียนได้หรือไม่



ภาพที่ 4-39 ฉากโรงเรียนในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy
(นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556)

ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นฉากภายนอกโรงเรียนที่นักเรียนมีอิสระอยู่ได้ด้วยการเดินเล่นริมทางรถไฟ ฉากทางรถไฟแสดงนัยยะของการเลือกทางเดินชีวิต เช่น ฉากบอกรักของแมรี่และเอ็มซึ่งมีทางรถไฟคั่นกลางอยู่ หรือการลั้งเลตต์ตัดสินใจของแมรี่ เมื่อแมรี่ขอความเห็นจากซูริ แต่ซูริตอบว่า “มึงจะวางซ้ายหรือมึงจะวางขวาแล้วแต่มึงเลยกูตามมึงหมดนั่นแหละ” ฉากทางรถไฟจึงมีนัยยะแสดงให้เห็นทางเดินชีวิตของแมรี่



ภาพที่ 4-40 ฉากทางรถไฟในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy
(นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีอุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงการล้อเลียนระบบการศึกษาไทย เช่น หนังสือ “เรียนจบแล้วได้เป็นลูกกตัญญู” หนังสือคู่มือ “คำนวณความเป็นไปได้” คู่มือ “มีความสุขได้ใน 15 วินาที” สิ่งเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่เสียดสีตำราเรียนของไทยซึ่งเป็นสูตรสำเร็จ แมรี่มีความคิดขัดแย้งกับหนังสือเหล่านี้พูดเสมอว่า “มีสูตรแล้วจะสนุกหรือ” ซึ่งแมรี่ก็พยายามสร้างสูตรใหม่ด้วยตนเอง แต่แล้วก็ไม่พบสูตรใดใดที่จะชี้นำชีวิตเธอได้ เธอเศร้าเสียใจและ

เปลี่ยนเป็นคนทำตามสูตร โดยเธอพยายามขงเครื่องคั้ตามสูตรในหนังสือวางบนว่า “แมรี่ทำตามสูตร แมรี่ทำตามสูตร” หนังสือจึงมีนัยยะแสดงถึงการตีกรอบความคิดในระบบการศึกษาไทย



ภาพที่ 4-41 การทำตามสูตรในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy
(นวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556)

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีรหัสการสื่อความหมายที่น่าสนใจ ในฉากหนึ่งเมื่อแมรี่ทำงานคอมพิวเตอร์ ู่ ๆ เครื่องพิมพ์ก็พิมพ์ข้อความขึ้นมาว่า Mary is Happy, Mary is Happy บทภาพยนตร์โดย นวพล ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกตกขบขันและเข้าใจว่าโลกของแมรี่เป็นอีกมิติหนึ่ง ส่วนผู้ชมภาพยนตร์กำลังอยู่ในโลกความจริงซึ่งสามารถสื่อสารกับเธอได้ด้วยเทคโนโลยีที่เชื่อมถึงกัน และในฉากหนึ่งเมื่อผู้อำนวยการโรงเรียนตาย ซูริเล่าว่า ก่อนผู้อำนวยการตายเขาพูดว่า “แมรี่เร็ว ๆ นี้” ข้อความนี้กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกทันทีว่าข้อความนี้เหมือนข้อความโฆษณาภาพยนตร์ที่กำลังจะลงโรงฉายเร็ว ๆ นี้ รหัสสัญลักษณ์เล็ก ๆ เหล่านี้สร้างความรู้สึกขบขันให้กับภาพยนตร์และยั่วล้อกับผู้ชมให้หลุดจากเรื่องเล่าในภาพยนตร์จนรู้สึกถึงเวลา ณ ปัจจุบัน



ภาพที่ 4-42 ชื่อเรื่องภาพยนตร์ที่ปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy
(นวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์, 2556)

ภาพยนตร์มีแนวคิดเสียดสีระบบการศึกษาของประเทศไทย ซึ่งปัจจุบันการศึกษาไทยได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จากสังคมในด้านลบเป็นส่วนใหญ่ คำว่า “ระบบการศึกษาไทย” จึงกลายเป็นมายาคติในใจของคนไทยต่อความล้มเหลวซ้ำซาก จนเป็นภาวะจำยอมและชาชินของสังคมไทย ซึ่งภาพยนตร์แสดงให้เห็นชีวิตวัยรุ่นไทยที่มีความอ่อนไหว ลังเล สับสนซึ่งมาจากโรงเรียน เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วและสังคมซึ่งไม่สามารถเป็นที่พึ่งให้กับเด็กได้ จัดได้ว่าภาพยนตร์วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก ด้วยลีลาเสียดสีและตรงไปตรงมา โดยให้ผู้ชมตระหนักและหาคำตอบด้วยตนเอง

10. ภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง

เรื่องย่อ เรื่องราวเกิดขึ้นในย่านแฟลตดินแดง กรุงเทพมหานคร เป็นเรื่องราวของวัยรุ่นนักเรียนชาย 4 คน อันประกอบไปด้วย ของ เจ เบส และเอ็ม เจเป็นนักเรียนร่างอ้วนมีเพื่อนสนิทชื่อของทั้งสองเป็นเด็กห้องคิงโรงเรียนไทรวิทย์ ทั้งสองเป็นตัวแทนโรงเรียนในการแข่งขันตอบปัญหาวิทยาศาสตร์ แต่ด้วยความที่อยากชนะการแข่งขัน พวกเขาจึงพากันไปบนบานศาลพ่อปู่ในแฟลตดินแดงและทำให้เขาชนะการแข่งขัน ในขณะที่เบสก็เป็นนักเรียนโรงเรียนไทรวิทย์เช่นกัน เบสก็ฝันอยากเป็นนักกีฬาป้องกันของโรงเรียนเพื่อว่าเขาจะได้รับทุนการศึกษา เมย์แฟนสาวของเบสก็จึงพาไปบนบานศาลพ่อปู่เพื่อให้เบสที่ได้คัดตัวเป็นนักกีฬาและเบสก็ได้รับการคัดตัว ส่วนเอ็ม เด็กนักเรียนพาณิชย์ซึ่งอดีตเคยเป็นเพื่อนรุ่นเดียวกับเด็กทั้งสาม ก็ยังอาศัยอยู่ย่านแฟลตดินแดง ชีวิตประจำวันของเขาก็คือการเดินเพลงเกาหลีเพื่อหวังจะเอาชนะการแข่งขันเดินเอ็มมีแฟนสาวชื่อ เฟื่อง ซึ่งเอ็มได้ไปบนบานศาลพ่อปู่เพื่อให้เขาทั้งสองรักกันตลอดไป แต่แล้วเฟื่องก็หนีไปมีชายอื่นด้วยความบังเอิญทำให้วัยรุ่นทั้งสี่พบกันและต้องปฏิบัติภารกิจรับ

พื้นที่สาวประเภทสองซึ่งเป็นนางรำถูกว่าจ้างให้สอนรำกับเด็กทั้งสี่คน ซึ่งพื้นที่เองก็เก็บเงินเพื่อหวังจะทิ้งอาชีพนางรำไปแต่งงานกับชาวต่างชาติที่คบกันทางโทรศัพท์ การเรียนรำของทั้งสี่คนถูกเป็นเรื่องล้อเลียนในโรงเรียน ทำให้เบสที่ไม่อยากรำและเป็นเหตุให้เบสทะเลาะกับเมย์จนทั้งสองเลิกคบกัน ในคืนหนึ่งของตัดสินใจแอบมารำกับคนคนเดียวเพราะความอับอายแต่แล้วก็มีคนแอบถ่ายคลิปเขารำกับบน ภาพในคลิปถูกส่งต่อกันจนครูวิทยาศาสตร์ได้ตัดของและเจออกจากการแข่งขันวิทยาศาสตร์ ส่วนเฟื่องได้กลับมาขอคืนดีกับเอ็มและบอกเอ็มว่าตนเองตั้งท้อง ทำให้เอ็มต้องเข้าไปขอทำงานเป็นพนักงานร้านสะดวกซื้อ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เข้ามารุมเร้าทำให้กลุ่มวัยรุ่นไม่สนใจต่อการรำกับบน มีเพียงเจเท่านั้นที่ยืนยันมาซ้อมเพราะเขาหลงรักพื้นที่ครูสอนรำ แต่พื้นที่กลับปฏิเสธรักเจและสารภาพว่าตนเป็นกะเทย ทำให้เจตกใจอย่างมาก คืนหนึ่งเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเมื่อเบสออกไปตามหาพ่อที่ร่วมชุมนุมปะท้วงเบสรอคายจากการถูกยิงอย่างปาฏิหาริย์เบสจึงตั้งมั่นที่จะรวบรวมเพื่อนทั้งสี่มารำกับบนศาลพ่อปู่

เมื่อถึงวันราแก้นมีเพียงเบส เจ และเอ็ม เท่านั้น ส่วน ของได้หนีเพื่อน ๆ เพื่อไป สัมภาษณ์รับทุนไปเรียนต่อประเทศสิงคโปร์ พื้นที่จึงต้องมารำแทนของ ขณะรำมีคนมางดูและ หัวเราะเยาะพวกเขาทำให้เบสอับคาย เอ็มเดินออกจากวงรำ ส่วนเจก็ตะคอกใส่พื้นที่เพื่อให้รำต่อ ให้จบ เด็กวัยรุ่นทั้งสี่ต่างแยกย้ายไปคนละทาง

10.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งวง ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยม

ภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งวง ได้รับทุนจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ซึ่งผู้กำกับ ภาพยนตร์ คงเดช จาตุรงค์ศรีมิ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ตอนที่สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย บอกให้ผมเขียนบทหนังเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ผมรู้สึกว่าคุณเองมีปัญหาเกี่ยวกับคำนี้มากกว่า วัฒนธรรมไทยคืออะไร... พอเกิดเป็นคำถามนี้ขึ้นมา เลยรู้สึกว่าลองทำหน้าที่วัยรุ่นดีกว่า วัยที่ผม คิดว่าไม่แคร์ที่สุดแล้วว่าประเทศไทยจะเป็นยังไง” (เพลงมนตรา นุบผามาศ, 2557, หน้า 15) ดังจะ เห็นได้ว่าภาพยนตร์มีเป้าหมายต่อการนำเสนอแนวคิดที่สะท้อนปัญหาสังคม โดยใช้การดำเนินเรื่อง อย่างหลวม ๆ ด้วยลักษณะภาพแบบภาพยนตร์สารคดี การถ่ายภาพส่วนใหญ่เป็นการใช้มือถือ ถ่ายทำ (Handheld) ฉากในภาพยนตร์เป็นฉากสถานที่จริงทั้งหมด ซึ่งปล่อยให้ไปตามธรรมชาติ ด้วยองค์ประกอบแบบเปิด “ตั๋งวงใช้เวลาถ่ายทำจริง 15 วัน เพราะด้วยความที่เป็นหนังทุนต่ำทำให้ ถ่ายนานไม่ได้ และถ่ายในช่วงปิดเทอมของเด็ก ๆ ซึ่งหนังทั้งเรื่องผมไม่มีไฟล็กดววง ไม่มีขาตั้งกล้อง และทีมงานน้อยมาก” (เพลงมนตรา นุบผามาศ, 2557, หน้า 16)

การใช้นักแสดงในภาพยนตร์ล้วนเป็นนักแสดงสมัครเล่นทั้งหมด ซึ่งผู้กำกับคัดเลือก นักแสดงที่มีความเป็นเด็กนักเรียนจริง ๆ มากกว่าความเป็นดารา มีการใช้บทสนทนาหายบายตาม ประสาเด็กมากกว่าคำพูดสละสลวยแต่มีการเล่าเรื่องที่ทำให้ความบันเทิงเชิงตลกเสียดสี ประกอบกับ การใช้ดนตรีประกอบและภาพกราฟิกส์เกมคอมพิวเตอร์ ภาพตัวการ์ตูนผสมผสานในการเล่าเรื่อง ทำให้รูปแบบภาพยนตร์เป็นลักษณะภาพยนตร์นอกกระแส

10.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งวง ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นปัญหา ในจิตใจของวัยรุ่นไทยศรีเรื่อน แก้วกั้ววาน (2551) ได้กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอิริคสัน ว่าวัยรุ่นอยู่ในขั้นการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้ใหญ่ นั่นคือ การค้นหาเอกลักษณ์ประจำตัว และกำลังสับสนในบทบาทของตนเอง เป็นวัยที่พยายามสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง จากการหา จุดมุ่งหมายในชีวิตของตน โดยจะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่ตรงกับอุดมคติ ทั้งนี้อาจจะเกิด ความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ และเกิดความสับสนทางจิตใจ หากไม่สามารถแก้ไข ความสับสนนี้ได้ เด็กจะเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสน ซึ่งตัวละครหลักทั้งสี่คนกำลังเผชิญปัญหา เหล่านี้ด้วยสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

ของ เป็นเด็กเรียนเก่งอยู่ในครอบครัวฐานะปานกลางเขาคิดโปรแกรมเซตและชื่อ
 คำแนะนำจาก Dr. Who ซึ่งเป็นบุคคลนิรนามในโลกอินเทอร์เน็ต สิ่งที่เขามุ่งหวังคือการได้ไป
 เรียนต่อต่างประเทศเช่นเดียวกับพี่ชาย ของผจญกับภาวะความเครียดจากแรงกดดันของพ่อแม่
 ที่อยากให้ชนะการแข่งขันทางวิทยาศาสตร์และการสอบชิงทุนไปเรียนต่างประเทศ ด้วยความกลัว
 พ่อแม่และครูต่อว่า ทำให้เขาขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ของจึงตัดสินใจไปบนบานพ่อปู่เพื่อเป็นลี้
 ยึดเหนี่ยวจิตใจ แต่การบนบานนั้นกลับสร้างความวิตกกังวลจนกลายเป็นภาพฝันในจิตใต้สำนึกและ
 ทำให้เขามีความเชื่อในไสยศาสตร์ แต่ยังไม่กล้ารำแก้บนเพราะกลัวครูต่อว่าเขาจึงหนีเอาตัวรอด
 ด้วยการแอบรำคนเดียวกลางดึกโดยไม่สนใจเพื่อนร่วมทีม จึงเห็นได้ว่าของต้องการมีบุคลิกภาพ
 ของเด็กเรียนตามแบบพี่ชายซึ่งเป็นนักเรียนทุนต่างประเทศ จนทำให้เขาตัดสัมพันธ์กับเพื่อนในทีม
 ในตอนท้ายเขาสารภาพว่า “แม้พวกเราจะไม่ได้เจอกันอีก แต่เราก็มีชีวิตต่อไปได้ คุไม่เสียใจเพราะกู
 คืออนาคตของชาติที่มีคุณภาพ ไร่ปะ Dr. Who” แสดงให้เห็นว่าของสมหวังกับการได้เป็นเด็ก
 นักเรียนทุนได้อย่างพี่ชาย เขามีบุคลิกภาพภายนอกที่มั่นคงแต่ภายในใจลึก ๆ ยังคงสับสนเพราะ
 ยังต้องการที่พึ่งทางใจอย่าง Dr. Who ทั้งนี้ก็เนื่องจากเขายังขาดการยอมรับจากสังคมเพื่อนซึ่งเป็น
 รากฐานสำคัญของบุคลิกภาพวัยรุ่น

เจ เพื่อนสนิทของของ เขามีฐานะปานกลางที่ได้รับการดูแลอย่างดีจากครอบครัว
 ซึ่งแม่จะเฝ้าดูชีวิตของเจทุกฝีก้าว ทำให้เจขาดความเชื่อมั่นและความเป็นผู้นำ เจเป็นเด็กร่างอ้วน
 อารมณ์ดีมีความสุขกับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นและเล่นเกม เขาไม่มีความกังวลต่อการตอบปัญหา
 วิทยาศาสตร์ทำของเพราะไม่ได้รับแรงกดดันจากที่บ้านและครูเท่ากับของ แต่เพราะรูปร่างอ้วน
 และทำตัวเหมือนเด็กทำให้เจก้าวสู่ภาวะวัยรุ่นช้ากว่าเพื่อนคนอื่น ๆ เจจึงต้องการการยอมรับจาก
 สังคมเพื่อน เขาถูกเพื่อนแกล้งและล้อเลียนจากการไปรำแก้บนแต่เขาก็จัดปัญหาความเครียดนี้ได้
 ด้วยการเล่นเกมที่ช่วยระบายอารมณ์ เจเริ่มรู้สึกชอบเพศตรงข้ามเช่นเดียวกับวัยรุ่นคนอื่น ๆ เจ บอ
 รักกับพี่นัทและกอดจูบเธออย่างไม่ทันตั้งตัว แต่หารู้ไม่ว่าพี่นัทนั้นเป็นสาวประเภทสองซึ่ง
 เหตุการณ์นี้เป็นความผิดหวังและอับอายที่เจเก็บกดไว้จนมาระบายออกด้วยการตะคอกใส่พี่นัท
 ในเชิงเหยียดหยามเพศที่สามในตอนท้ายเรื่อง ตลอดทั้งเรื่องเจเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดีเสมอ
 เขาเปรียบเทียบการรวมตัวรำแก้บนเสมือนภารกิจในการ์ตูนญี่ปุ่น เจจึงฝันถึงการเป็นบุคคลอุดมคติ
 เจกเช่นตัวการ์ตูนญี่ปุ่น แต่แล้วฝันทุกอย่างก็ต้องพังลงเมื่อการรำแก้บนล้มเหลว ภาพยนตร์ไม่ได้
 ฉายภาพของเจหลังจากนั้น แต่เขาเป็นตัวละครที่เก็บภาวะความเครียดที่ละน้อยและเปลี่ยนแปลง
 จากเด็กที่มีมองโลกแง่ดีสู่วัยรุ่นที่ผิดหวังหรือล้มเหลวในการสร้างบุคลิกภาพ ซึ่งเหตุการณ์นี้จะทำให้
 เจเป็นวัยรุ่นที่สับสนในบุคลิกภาพต่อไป

เบส เป็นเด็กชายที่มีสภาพร่างกายและจิตใจ โดดเกินกว่าวัยเขาเป็นคนที่มีความคิดเชิงลบ เพราะพ่อของเขามักหนีไปร่วมชุมนุมโดยไม่สนใจเลี้ยงดูเขา เขาจึงต้องเลี้ยงดูน้องชายอย่างปากกัดตีนถีบ ส่งผลให้เขามีจิตใจและร่างกายที่เข้มแข็งกว่าเด็กคนอื่น เบสไม่เชื่อโชคกลางแต่เพราะแม่พี่แฟนสาวของเขาไปบนศาลฟ้องปู่ไว้ เบสจึงต้องปฏิบัติตามเพราะเบสยังต้องการความรักจากแฟนสาวซึ่งเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของเบสตลอดมา เป้าหมายชีวิตของเบสคือการได้เป็นนักกีฬาโรงเรียนเพื่อหวังเอาทุนการศึกษา เขาไม่สามารถฝันถึงอนาคตได้เท่ากับของที่มีฐานะดีกว่า เบสจึงไม่มีความฝันถึงโลกอุดมคติได้เท่ากับเด็กคนอื่น ๆ อีก เพราะแบบอย่างของบุคคลในอุดมคติอย่างพ่อของเขาได้ล้มลายหายไปแล้ว ภายในใจของเบสต้องการให้พ่อกลับมาดูแลครอบครัวเช่นเดิม ในคืนสลายการชุมนุมเบสเสี่ยงตายด้วยการออกวิ่งตามหาพ่อแต่แล้วเขาก็หาไม่เจอ เขาต้องการเพียงให้พ่อเห็นความห่วงใยของเขาแต่พ่อกลับไม่รู้เรื่องและไม่เห็นความรักของเขาเลย เบสจึงเป็นเด็กที่ขาดความรักจากพ่อซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างบุคลิกภาพเด็กผู้ชาย การรำแค้นในตอนจบจึงเป็นการรำเพื่อขอบคุณพ่อปู่ที่ทำให้เบสรอดตายจากการถูกยิง แต่แล้วการรำก็ล้มเหลว เพราะเบสทนต่อสายตาดูถูกเหยียดหยามของชาวบ้านที่มารุมดูไม่ได้ ภาพยนตร์ไม่ได้แสดงให้เห็นภาพจุดจบของเบส แต่ผู้ชมพอคาดเดาได้ว่าเบสยังคงต้องค้นหาบุคคลในอุดมคติเพื่อมาทดแทนพ่อของเขา เขาจึงยังมีภาวะสับสนภายในจิตใจต่อไป

เอ็ม เป็นนักเรียนพาณิชย์ เป็นลูกชานาอาศัยในแฟลตกับพี่ชายซึ่งจัดว่ามีฐานะยากจนที่สุดในเรื่อง ชีวิตประจำวันของเอ็มคือการเดินเพลงเกาหลิ ความฝันของเอ็มคือชนะการประกวดเดินเท่านั้น ซึ่งรางวัลการแข่งขันมีเพียงถ้วยรางวัลที่ไม่สามารถช่วยให้ชีวิตของเขาดีขึ้นได้ ความฝันของเอ็มจึงดูเป็นเรื่องไร้สาระสำหรับพี่ชายของเขามาก เนื่องจากเอ็มไม่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างใกล้ชิดจากพ่อแม่ เอ็มจึงใช้ชีวิตอย่างอิสระที่ขาดการควบคุม เช่น การไม่เรียนหนังสือ ชอบก่อความทะเลาะวิวาทและใช้ชีวิตอยู่กับวัยรุ่นในแฟลต การเดินรำจึงเป็นสิ่งช่วยผ่อนคลายจิตใจได้เป็นอย่างดี แต่ภายในใจเอ็มยังต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ซึ่งคือแฟนสาวชื่อ เฟื่อง นอกจากนี้เฟื่องยังทำหน้าที่รับความต้องการทางเพศของเขาได้เป็นอย่างดีทำให้เขาไม่ต้องการให้เฟื่องจากเขาไป เอ็มจึงไปบนบานศาลฟ้องปู่เพื่อให้เฟื่องอยู่เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของเขาตลอดไป แต่แล้วเรื่องราวไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อ เฟื่อง ตั้งครรภ์ เอ็มต้องยอมรับสภาพของการเป็นพ่ออย่างจำยอม เอ็มตัดสินใจไปรำแค้นเพราะการรับปากกับเจและเบส แต่แล้วเขาก็หยุดรำและเดินออกจากวงด้วยความอับอายต่อสายตาดูถูกเหยียดหยาม ถึงแม้ว่าเอ็มจะมีบุคคลในอุดมคติอย่างศิลปินเกาหลิและเอ็มก็สามารถสร้างบุคลิกภาพภายนอกแบบเกาหลิได้อย่างเพียบพร้อม ด้วยเสื้อผ้าและทรงผมแต่ภายในจิตใจของเอ็มยังคงขาดแบบอย่างต่อการดำเนินชีวิตได้อย่างแท้จริง เอ็มจึงยังคงสับสนต่อภาวะภายนอกและภายใน

ตัวละครหลักทั้งสี่ในภาพยนตร์เรื่อง *ตั้งวง* แสดงให้เห็นถึงภาวะความขัดแย้งภายในจิตใจของวัยรุ่นไทยยุคปัจจุบันได้หลากหลายแง่มุม ของ ตัวแทนของเด็กที่ไปได้ถึงฝันในอุดมคติของเขาแต่ด้วยวิธีการเหยียบหัวผู้อื่นและเกลียดชังสังคม เจ คือเด็กที่มีปมด้อยต่อการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยรุ่น เขายังมีความคิดแบบเด็กที่ไม่รู้จักโต ทำให้ความเป็นจริงของสังคมทำลายโลกในอุดมคติของเขา เจ จึงยังคงสับสนในบุคลิกภาพของเขาต่อไป เบสเป็นเด็กที่ขาดความรักจากพ่อเขาจึงเป็นคนมองโลกในแง่ร้ายและแสวงหาความรักเพื่อเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ส่วน เอ็ม เป็นเด็กที่ขาดพ่อแม่เลี้ยงดูเขาจึงใช้ชีวิตไปวันวันและไหลไปกับกระแสวัฒนธรรมอื่นจนขาดความเชื่อมั่นในบุคลิกภาพตนเอง เมื่อมองภาพยนตร์ด้วยแนวคิดจิตวิทยาเห็นได้ว่าสิ่งสำคัญต่อการสร้างบุคลิกภาพของวัยรุ่นคือการค้นหาบุคคลในอุดมคติและการได้รับการยอมรับสนับสนุนจากสังคมเพื่อน เด็กที่ไม่มีบุคคลแบบอย่างในอุดมคติ ชีวิตก็จะสับสนขาดสิ่งที่ยึดเหนี่ยวหากบุคคลในอุดมคติเป็นภาพลวงที่เป็นจริงไม่ได้เช่น ตัวการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ ศิลปินเกาหลี เด็กก็จะไม่สามารถนำมาเป็นแบบอย่างในชีวิตจริงได้และความผิดหวังก็ทำให้เขาเป็นวัยรุ่นที่ไร้จุดหมายในชีวิต

10.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *ตั้งวง* ด้วยแนวคิดทฤษฎีมาร์กซิสต์

เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้น ณ แฟลตคินแดง ซึ่งเป็นใจกลางของเมืองกรุงเทพฯ ผู้กำกับภาพยนตร์เลือกสถานที่นี้เพื่อสะท้อนเรื่องราวความขัดแย้งในใจกลางเมืองซึ่งเป็นพื้นที่อยู่อาศัย ชนชั้นแรงงานกับชนชั้นนายทุน ซึ่งทั้งหมดมีผลกระทบต่อแนวความคิดของตัวละครหลักทั้งสี่คน เจ ของ เบสและเอ็ม ต่างมีความปรารถนาเพื่อต้องการไต่เต้าขึ้นสู่สภาพชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม เจและของอยากเรียนหนังสือให้เก่งเพื่อให้ตนเป็นชนชั้นสูงกว่าคนอื่น เบสต้องการไต่เป็นนักกีฬาเพื่อจะได้ทุนเรียนหนังสือ เอ็มต้องการชนะประกวดเต้นเพื่อจะได้มีชื่อเสียง พวกเขาเหล่านี้เต็มไปด้วยความหวังที่หล่อหลอมขึ้นจากความคิดระบบทุนนิยมทั้งสิ้น

ตัวละครอีกตัวที่แสดงให้เห็นสภาพการบีบคั้นจากผลพวงเศรษฐกิจก็คือ พี่นัทนางรำสาวประเภทสองซึ่งหลงรักชาวต่างชาติและหวังจะแต่งงานเพื่อหนีไปมีชีวิตที่ดีกว่า สุดท้ายเธอถูกชาวต่างชาติหลอกให้ออนเงินและทิ้งเธอไป พี่นัทจึงเป็นตัวละครสำคัญหนึ่งซึ่งชี้ให้เห็นถึงผลพวงของทุนนิยมที่ล่อหลอกคน ใจให้ตกหลุมพราง เมื่อทุกคนอยากมีชีวิตสุขสบาย อยากเป็นคนชนชั้นสูงและอยากได้อะไรมาโดยง่าย ๆ ภาพยนตร์เรื่อง *ตั้งวง* ได้ฉายให้เห็นภาพคนในสังคมทุนนิยมที่เต็มไปด้วยการแก่งแย่งแข่งขัน ความลุ่มหลงในวัตถุนิยมการแบ่งแยกชนชั้นและสะท้อนถึงถึงค่านิยมของการศึกษาด้วยการเสียดสีซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์ทุนนิยมได้อย่างเจ็บแสบ

10.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *ตั้งวง* ด้วยแนวคิด โครงสร้างนิยมและสัญวิทยา
 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงปมความขัดแย้งในใจของตัวละครอันเป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง พบว่าความขัดแย้งดังกล่าวเป็นความสับสนที่เกิดจากความจริงและความลวงที่มาปะทะกับตัวละคร ดังเช่นฉากหนึ่งเมื่อ พ่อพยายามสอนลูกไม่ให้เชื่อไสยศาสตร์แต่เมื่อลูกไปบนศาลแล้วพ่อก็บังคับให้ ลูกไปแก้บนทันที ซึ่งสิ่งนี้เป็นความย้อนแย้งในวิถีคิดของคนไทยที่นำเสนอในภาพยนตร์ ความย้อนแย้งนี้เป็นข้อตรงข้ามกัน ซึ่งตัวละครจะต้องพบกับความจริงและความลวงดังนี้

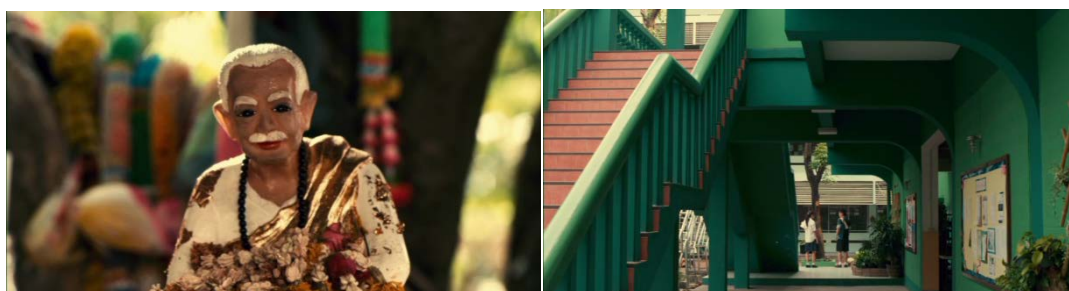
ตารางที่ 4-4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *ตั้งวง* ด้วยแนวคิด โครงสร้างนิยม

ตัวละคร	ภาพลวง	ภาพจริง
ของและเจ	ไสยศาสตร์	วิทยาศาสตร์
เจ หลงรักพินัท	เพศหญิง	กระเทย
ความรักของเอ็มกับเฟื่อง	รักนิรันดร์	รักเพื่อกรรม
ความหวังของเอ็ม	การเดินเกาหลี	การทำงานหาเงิน
ความหวังของเจ	ความสามัคคี	ความแตกแยก
พ่อเบสท์	พ่อทำหน้าที่พลเมือง	พ่อที่ถูกรอครัว
ความหวังของพินัท	ได้แต่งงาน	โดนฝรั่งหลอก
ความหวังของของ	การหนีไปเรียนต่างประเทศ	การศึกษาไทย
เจ ของ เอ็ม เบสท์	การรำไทย	เรื่องตลกของคนไทย

จากตารางที่ 4-4 จะเห็นว่าภาพลวงล้วนเกิดจากความหวังและความฝันของตัวละคร ทั้งสิ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับความจริงที่เขาพบเจอ เช่น พ่อของเบสท์ซึ่งไปชุมนุมและอ้างว่าเป็น การทำหน้าที่พลเมืองดี แต่เขากลับมองไม่เห็นวาทะที่แท้จริงเขาได้ละทิ้งหน้าที่สำคัญที่สุดคือหน้าที่ของ ความเป็นพ่อ ความสับสนวุ่นวายของเรื่องทั้งหมดจึงเกิดจากความหวังและความฝันที่ไม่อยู่บน พื้นฐานความเป็นจริง ผู้กำกับภาพยนตร์ได้พยายามตั้งคำถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยในปัจจุบันให้ ผู้ชมได้ขบคิดโดยไม่ได้สรุปเรื่องราวอย่างชัดเจน แต่การวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงโครงสร้างนิยม ทำให้มองเห็นถึงวัฒนธรรมไทยที่ประกอบสร้างจากความสับสน ความย้อนแย้งระหว่างภาพจริงกับ ภาพลวงที่สังคมแยกแยะไม่ออก เหล่านี้เกิดจากกระแสความคิดที่หลากหลายทั้งจากความเชื่อจาก ทัศนคติทางการเมือง จากค่านิยมจากความคิดบนโลกสื่อ Social Network ถูกผสมปนเปจน กลายเป็นความเชื่อของแต่ละบุคคลซึ่งยากต่อการหาคำตอบที่ชัดเจนถึงวัฒนธรรมไทยได้

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยแนวคิดสัญวิทยา พบว่าภาพยนตร์แฝงด้วยแนวคิดที่ชี้ให้เห็นความบกพร่องของสังคมไทย เช่น ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ตั้งวง ซึ่งให้ความหมายได้อย่างน่าสนใจถึงการตั้งวงเพื่อรำไทย ส่วนคำแสดงในสังคมไทยตั้งวงหมายถึงการรวมวงทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น ตั้งวงกินข้าว ตั้งวงเล่นไพ่ เป็นต้น ซึ่งผู้กำกับได้สร้างความหมายจากคำนี้ว่า “ตั้งวงเหมือนการตั้งหลัก ถ้าเปรียบเป็นชีวิตคน เปรียบเป็นประเทศ เหมือนการตั้งไข่ คำว่าตั้งวงมีนัยยะที่ดี ประมาณว่าไอ้ประตูปานแรกปลดล็อกได้รัยยัง ถ้ายัง จะหวังให้มันไปไกลกว่านั้นได้ยังไง” (เพลงมนตรา บุษปามาศ, 2557, หน้า 18) เสมือนกับเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด ถึงแม้ว่าการตั้งทำตั้งวงของแต่ละคนจะสำเร็จแต่การรวมตัวกันร้าวกลับล้มเหลว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเราอาจเริ่มต้นตั้งหลักได้ แต่สุดท้ายก็ไม่อาจร่วมมือทำให้สำเร็จได้

ศาลพ่อปู่ที่ตั้งในแฟลตดินแดง คือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเชื่อของคนชนบทในพื้นที่ใจกลางเมือง ซึ่งศาลพ่อปู่ถูกออกแบบให้เป็นตุ๊กตาน่าขบขันมากกว่ารูปปั้นที่ศักดิ์สิทธิ์น่าเกรงขาม เหตุการณ์หนึ่งเมื่อศาลพ่อปู่ถูกไฟไหม้อย่างไม่มีสาเหตุ ภาพยนตร์ต้องการขั้วล้อให้ตัวละครลงแล้วไม่ต้องรำแค้นแล้ว เพราะขนาดพ่อปู่เองที่ว่าศักดิ์สิทธิ์ยังไม่สามารถปกป้องตัวเองได้ แต่เรื่องราวกลับตาลปัตรเมื่อชาวบ้านเล่าลือว่าพ่อปู่ศักดิ์สิทธิ์มาก เนื่องจากตุ๊กตาพ่อปู่ไม่โดนไฟไหม้ศาลพ่อปู่จึงมีนัยยะที่ขั้วล้อต่อความเชื่อ ในความศักดิ์สิทธิ์ของพ่อปู่จึงเกิดจากการเล่าลือของชาวบ้านเอง ภาพยนตร์มีการใช้มุมมอง คล้ายมุมมองของคนเฝ้าดูเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งหมายถึงมุมมองของพ่อปู่ซึ่งคอยจับตาดูเหตุการณ์ของเด็ก ๆ แต่ละคน

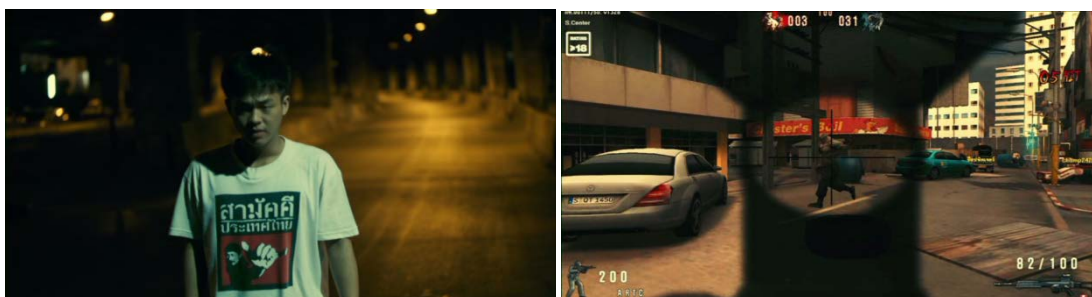


ภาพที่ 4-43 มุมมองศาลพ่อปู่ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2557)

การเลือกสถานที่ถ่ายทำในละแวกย่านเดียวกันได้สร้างความหมายแฝงได้อย่างน่าสนใจดังนี้แฟลตดินแดงอันเป็นที่อยู่ของตัวละครหลักนั้น ในอดีตแฟลตแห่งนี้ถูกสร้างขึ้นโดยรัฐบาลเพื่อให้เป็นที่อยู่อาศัยของแรงงานต่างจังหวัดที่ต้องการเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ ด้วยการรื้อถอนสลัมเพื่อให้พวกเขามีสภาพชีวิตที่ดีขึ้น สังคมในแฟลตจึงเป็นชนชั้นล่างที่อยู่ใจกลาง

เมือง จึงไม่น่าแปลกใจที่พวกเขาจะมีศาลพ่อปู่ซึ่งเป็นความเชื่อแบบชนชั้นล่าง ชุมชนแฟลตจึงเป็นชุมชนที่อยู่บนความขัดแย้งความเชื่อเท่ากับวิถีชีวิตเมืองใหญ่ ภายในย่านแฟลตประกอบด้วย โรงเรียน ร้านเกม และแยกราชประสงค์ซึ่งเป็นย่านธุรกิจขนาดใหญ่ มีศาลพระพรหมซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อ โชคกลางและเป็นแหล่งท่องเที่ยวของชาวต่างชาติ นอกจากนี้แยกราชประสงค์ยังเป็นสถานที่สำคัญในการชุมนุมทางการเมือง ดังจะเห็นว่าภาคสถานที่ทั้งหมดมีนัยยะที่บอกถึงความขัดแย้งระหว่างชนชั้นล่างกับชนชั้นสูง ความเชื่อในโชคกลางกับความศิวิไลซ์ของเมือง การผสมผสานของวัฒนธรรมต่างชาติ รวมถึงความขัดแย้งทางการเมือง ซึ่งย่านสำคัญของเรื่องจะถูกแบ่งออกซัด ๆ เป็นสองกลุ่มคือย่านอยู่อาศัยของเด็กได้แก่ แฟลต โรงเรียน ร้านเกม ส่วนผู้ใหญ่คือแยกราชประสงค์ จึงเห็นได้ว่าสถานที่ทั้งสองแม้จะใกล้กันแต่ไม่มีความสัมพันธ์กันของผู้ใช้พื้นที่ เด็กวัยรุ่นอยู่แต่ในสังคมแฟลต ส่วนผู้ใหญ่ไม่อยู่ในแฟลตแต่ออกมาใช้ชีวิตที่แยกราชประสงค์ จึงสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและผู้ใหญ่ขาดการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

ในฉากสลายการชุมนุมปะทะกันระหว่างคนเสื้อเหลืองและคนเสื้อแดง เห็นได้ชัดว่าผู้กำกับตั้งใจให้ เบสออกไปตามหาพ่อ โดยใส่เสื้อที่เขียนว่า “สามัคคีประเทศไทย” ข้อความดังกล่าวมีนัยยะขั้วล่อความคิดในใจของเบสที่ไม่อยากให้คนไทยฆ่ากัน เขาใส่เสื้อข้อความดังกล่าวเพื่อประกาศว่าตนไม่ฝักใฝ่ฝ่ายเหลืองหรือแดง ซึ่งขณะนั้นถือว่าสัญลักษณ์ของสีนั้นเป็นการแบ่งแยกความคิดคนไทยออกเป็นสองฝ่าย และเบสก็เกลียดการเมืองที่พรากพ่อเขาออกไปจากบ้านทุกวัน แต่ในทางตรงข้ามเจเด็กนักเรียนติดเกม ก็นั่งเล่นเกมต่อสู้อยู่ซึ่งฉากภายในเกมเป็นภาพย่านสยามเซ็นเตอร์ซึ่งเป็นสถานที่ชุมนุมทางการเมืองเช่นกัน ถึงแม้ว่าเจจะเล่นเกมนี้ด้วยความไม่รู้อิโหน่อิเหน่ แต่นัยยะของเกมนี้ก็ขั้วต่อความอยากทำลายกันของคนอีกฝ่ายหนึ่ง



ภาพที่ 4-44 ภาพเสื้อของเบสและการเล่นเกมของเจ ในภาพยนตร์เรื่อง ตั้ววง
(คงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2557)

Dr. Who เป็นบุคคลนิรนามที่ปรากฏในโปรแกรมแชตที่ของชอบเข้าไปพูดคุย Dr. Who เสมือนเป็นที่พึ่งทางใจของยอง เขาสนทนาเป็นภาษาอังกฤษและสามารถถามปัญหาได้ทุกอย่าง ทั้งเรื่องที่เป็นความคิดภายในใจที่เขาอยากจะระบายออกซึ่งเป็นสิ่งที่ยองไม่รู้จะปรึกษาใคร ซึ่ง Dr. Who มักจะให้คำตอบที่ตรงใจเขามากกว่าคำตอบของพ่อแม่ Dr. Who จึงมีนิสัยเปรียบเสมือนกับคนในสังคมออนไลน์ที่ไม่รู้ตัวตนที่แท้จริง แต่คนก็หลงเชื่อได้โดยง่าย ซึ่งไม่แตกต่างอะไรกับการเชื่อสิ่งมมายที่ไม่มีตัวตนอย่างความเชื่อทางไสยศาสตร์



ภาพที่ 4-45 แสดงภาพ Dr. Who ในภาพยนตร์เรื่อง ตั๋งวง (กงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2557)

ในตอนจบเรื่องของได้กล่าวถึงความคิดภายในหัวของเขาเป็นเสียง Voice Over ขณะที่ภาพตัดไปตามท้องถนนผู้คนในกรุงเทพฯ การเคารพธงชาติของเด็กนักเรียนของได้แสดงความในใจของเขาว่าตนไม่ได้อยากเป็นคนไทย เราต่างอยากเป็นคนอื่น เขาเองอยากไปเรียนต่อต่างประเทศเพราะชื่นชอบประเทศสิงคโปร์ เอ็มชอบเดินเพลงเกาหลีเพราะเขาอยากแต่งตัวทำผมให้เหมือนศิลปินเกาหลี เจชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเพราะเขาอยากเป็นฮีโร่แบบในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนเบสก็ฝันอยากได้ไม้ปิงปองจากต่างประเทศ นอกจากนี้ยังปรากฏภาพของเบสที่วิ่งหนีออกจากการรำแก้บน เบสโยนชฎาทิ้งลงพื้นซึ่งภาพนี้เป็นสัญลักษณ์รุนแรงที่แสดงถึงการถอดรอกแห่งของวัฒนธรรมไทยทิ้ง น้ำเสียงการพูดของยองตัดสลับกับภาพแทรกต่างๆ เปรียบเทียบถึงความคิดของสังคมไทยที่ต่างหลอกลวงว่ารักชาติ แต่แท้จริงภายในใจกลับอยากเป็นคนอื่น



ภาพที่ 4-46 แสดงการถอดชฎาทิ้ง ในภาพยนตร์เรื่อง ตึงวง (กงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2557)

ภาพยนตร์เรื่อง ตึงวง ได้ตีแผ่มายาคติต่อวัฒนธรรมไทย ซึ่งคนทั่วไปมองภาพวัฒนธรรมไทยอย่างผิวเผินด้วยประเพณีการไหว้หรือการรำนากูศิลป์ แต่ปัจจุบันภาพวัฒนธรรมไทยเหล่านี้ค่อย ๆ หายไปและยากต่อการนิยามความหมายได้ ภาพยนตร์เรื่องตึงวงจึงนำเสนอมุมมองของวัยรุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมไทยเช่นการรำซึ่งกลายเป็นเรื่องขบขันในปัจจุบันเสียแล้ว เพราะวัฒนธรรมถูกแปรเปลี่ยนโดยสังคมสมัยใหม่และความคิดที่มาจากวัฒนธรรมอื่น ทำให้วัฒนธรรมเชื่อมโยงผสมผสานกันจนไม่สามารถแยกแยะวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะไม่สามารถสรุปได้ว่าวัฒนธรรมไทยเป็นอย่างไรแต่ภาพยนตร์ก็ชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลของระบบการศึกษา สถาบันครอบครัว ความเชื่อและแนวคิดทางเมืองที่ทำให้วัฒนธรรมไทยแปรเปลี่ยน ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักด้วยการเสียดสี ซึ่งเปิดช่องให้ผู้ชมตระหนักและหาคำตอบด้วยตนเอง

ผู้วิจัยสรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในส่วนที่ 1 เป็นรูปแบบตารางดังนี้

ตารางที่ 4-5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด	
ทฤษฎีสัจนิยม	- แนวคิดสะท้อนสังคมเรื่อง ชายรักร่วมเพศ - รูปแบบสัจนิยมผสมผสานรูปแบบศิลปะเหนือจริง เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความเป็นเพศที่สามที่ถูกกดทับในจิตใต้สำนึก
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	ความพยายามยกระดับชนชั้นของคนชายขอบ
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา	- สภาพภายนอกกับสภาพภายในจิตใจ - ตีแผ่มายาคติความเป็นชายชาติทหาร - เป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก
2. ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ	
ทฤษฎีสัจนิยม	- แนวคิดสะท้อนสังคมเรื่อง สังคมไทยกับกระแสโลกาภิวัตน์ - รูปแบบสัจนิยมผสมผสานรูปแบบศิลปะเหนือจริง เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	พฤติกรรมมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	ทุนนิยมที่มากับกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้สังคมเปลี่ยนไป
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา	- ความแตกต่างระหว่างสังคมชนบทกับสังคมเมือง - ตีแผ่มายาคติของสังคมให้เห็นได้ว่าโลกาภิวัตน์ไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง - เป็นภาพยนตร์ที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก

ตารางที่ 4-5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ (ต่อ)

3. ภาพยนตร์เรื่อง พลอย	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดเกี่ยวกับความรักในแต่ละชนชั้น - ส่วนผสมระหว่างรูปแบบสัจนิยมกับรูปแบบคลาสสิกซิมเป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความรักกับความปรารถนาทางเพศ
ทฤษฎีสัทธิมาร์กซิสต์	เปิดโปงชีวิตคู่ของชนชั้นสูงที่ไม่ต่างจากชนชั้นล่าง
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความแตกต่างระหว่างความรักกับความปรารถนาทางเพศ - ดีแผ่มายาคติของสังคมให้เห็นความรักที่ประปรายของชนชั้นสูง - เป็นภาพยนตร์ที่กัตเซาเออุมการ์ณักระแสดั้ง
4. ภาพยนตร์เรื่อง เมืองหงาซอรัค	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดเกี่ยวกับผู้คนหลังเหตุการณ์สึนามิ - รูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ปมปัญหาในใจชาวบ้านหลังเหตุการณ์สึนามิ
ทฤษฎีสัทธิมาร์กซิสต์	ทุนนิยมที่มาบุกรุกวิถีชีวิตชาวบ้าน
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญญาวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งระหว่างคนนอกกับคนใน - ดีแผ่มายาคติให้เห็นว่าการท่องเที่ยวคือบุกรุกของคนเมือง - เป็นภาพยนตร์ที่กัตเซาเออุมการ์ณักระแสดั้ง

ตารางที่ 4-5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ (ต่อ)

5. ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดมนุษย์คือผู้ทำร้ายธรรมชาติ - ส่วนผสมระหว่างสัจนิยมกับคลาสสิกซิมเป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	แรงปรารถนาทางเพศเบี่ยงเบนสู่กามวิปริต
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	ความเครียดของสังคมทุนนิยมส่งผลถึงจิตใจมนุษย์
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งระหว่างเมืองกับธรรมชาติ - ดีแต่มายากดีให้เห็นว่ามนุษย์มักโยนความผิดให้กับธรรมชาติ - เป็นภาพยนตร์ที่ก่อกำเนิดอุดมการณ์กระแสหลัก
6. ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดแสดงถึงความไม่เท่าเทียมสังคมไทย - รูปแบบสัจนิยมผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์แฟนตาซีเป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	อาการของจิตเพื่อหนีจากความกลัวตาย
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	ความไม่เท่าเทียมในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งระหว่างศีลธรรมและกฎหมายที่สร้างจากอำนาจรัฐ - ดีแต่มายากดีความเชื่อเรื่องภพชาติกับความเสมอภาคของชีวิต - เป็นภาพยนตร์ที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก

ตารางที่ 4-5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ (ต่อ)

7. ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดแสดงให้เห็นผลบาปของการกระทำชั่ว - รูปแบบภาพยนตร์บันเทิงผสมผสานรูปแบบสัจนิยม
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความสับสนในบุคลิกภาพ
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	ชนชั้นปกครองที่คอร์รัปชันและรังแกชนชั้นล่าง
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความสับสนระหว่างด้านสว่างและด้านมืดในตัวมนุษย์ - ดีแต่มายากดีให้มองเห็นว่ามนุษย์ย่อมมีทั้งด้านดีและด้านชั่ว - เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำอุดมการณ์กระแสหลักอย่างรู้สึกตัว
8. ภาพยนตร์เรื่อง 36	
ทฤษฎีสัจนิยม	<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำของมนุษย์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ - รูปแบบสัจนิยมผสมผสานการเล่าเรื่องเชิงทดลอง
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความรู้สึกที่มีผลต่อความทรงจำของมนุษย์
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	มนุษย์ต้องปรับตัวต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มากับระบบทุนนิยม
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	<ul style="list-style-type: none"> - ความขัดแย้งระหว่างระบบฟิล์มกับระบบดิจิทัล - ดีแต่มายากดีให้เห็นว่าเทคโนโลยีไม่มีผลต่อความรู้สึกมนุษย์ - เป็นภาพยนตร์ที่กัศเขาอุดมการณ์กระแสหลัก

ตารางที่ 4-5 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลภาพยนตร์ด้วยแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ (ต่อ)

9. ภาพยนตร์เรื่อง **Mary is Happy, Mary is Happy**

ทฤษฎีสัจนิยม	- แนวคิดแสดงให้เห็นวัยเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่นไทย - รูปแบบสัจนิยมผสมผสานการเล่าเรื่องเชิงทดลอง เป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความสับสนในบุคลิกภาพวัยรุ่น
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	การใช้อำนาจของชนชั้นปกครองในระบบการศึกษาไทย
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	- ความขัดแย้งระหว่างอารมณ์ความรู้สึกกับเหตุผล - ดีแต่มาายาคติให้เห็นว่าวัยรุ่นไทยต้องต่อสู้อุปสรรค บนโลกสมัยใหม่ - เป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก

10. ภาพยนตร์เรื่อง **ตั้งวง**

ทฤษฎีสัจนิยม	- แนวคิดเพื่อค้นหานิยามของวัฒนธรรมไทยในปัจจุบัน - รูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	ความพยายามสร้างบุคลิกภาพตามบุคคลแบบอย่าง
ทฤษฎีลัทธิมาร์กซิสต์	สังคมทุนนิยมที่ส่งผลถึงความเปลี่ยนแปลงของ วัฒนธรรมไทย
แนวคิดโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา	- ความขัดแย้งระหว่างภาพจริงและภาพลวง - ดีแต่มาายาคติให้เห็นว่าวัฒนธรรมแปรเปลี่ยนเพราะ คนไทยเอง - เป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์แนวออสเตรีย

1. ภาพยนตร์ของผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เกิดปี พ.ศ. 2513 ที่กรุงเทพมหานคร แต่เติบโตที่
จังหวัดขอนแก่น เนื่องจากพ่อและแม่ของเขาเป็นแพทย์ประจำโรงพยาบาลในจังหวัดขอนแก่น
เขาเข้าเรียนที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่นและเรียนต่อระดับปริญญาตรีที่
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจการสร้าง
ภาพยนตร์ จากนั้นอภิชาติพงศ์ก็ศึกษาต่อปริญญาโทด้านวิจิตรศิลป์ สาขาภาพยนตร์ จาก The School

of Art Institute of Chicago ซึ่งทำให้เขาเริ่มผลิตภาพยนตร์ทดลองอย่างจริงจัง ซึ่งผลงานภาพยนตร์ของเขาส่วนใหญ่จะได้รับแรงบันดาลใจมาจากละครโทรทัศน์ ละครวิทยุและภาพยนตร์ไทยยุคเก่า เขาสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกคือ ดอกฟ้าในมือมาร ในปี พ.ศ. 2543 ซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโท ภาพยนตร์ขาวดำเรื่องนี้เล่าเรื่องแบบสารคดีผสมเรื่องแต่ง ด้วยการสัมภาษณ์ชาวบ้านเพื่อสร้างเรื่องราวของครูดอกฟ้า เรื่องถูกจินตนาการเสริมแต่งด้วยความคิดของชาวบ้าน และถ่ายทำทั่วทุกภูมิภาคในประเทศไทย ภาพยนตร์ได้รับรางวัลในเทศกาลต่างๆเป็นจำนวนมาก ทำให้เขามีหนทางในการขอทุนสนับสนุนจากต่างประเทศในการสร้างงานศิลปะและภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เขาไม่จำเป็นต้องสร้างภาพยนตร์ในระบบสตูดิโอและกลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสอย่างเต็มตัว

อภิชาติพงศ์ใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในการสร้างงานศิลปะในลักษณะภาพยนตร์ทดลองและนำผลงานเหล่านั้นเป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์เรื่องยาว ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์จึงไม่ได้เน้นเล่าเรื่องราวแบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป แต่มีส่วนผสมของงานศิลปะที่ถ่ายทอดอารมณ์และตั้งคำถามกับผู้ชมมากกว่าการให้ความบันเทิง เขาสร้างภาพยนตร์เรื่องถัดมา สุดเสนหา ในปี พ.ศ. 2545 เล่าเรื่องราวของสาวโรงงานที่หลงรักหนุ่มพม่าที่เป็นโรคผิวหนัง ซึ่งเป็นภาพยนตร์รักที่เสียดสีถึงสถานการณ์ที่รัฐบาลไทยออกกฎหมายควบคุมแรงงานพม่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัล Un Certain Regard, Cannes Film Festival ซึ่งทำให้อภิชาติพงศ์ได้รับการยอมรับอย่างมากบนเวทีโลกและเป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับรางวัลดังกล่าว ภาพยนตร์เรื่องถัดมาคือ หัวใจทรงง (พ.ศ. 2546) ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกับศิลปิน ไมเคิลเชาวนาชัย เล่าเรื่องราวของ ไอ้อ่อนพูซซี่ สาวประเภทสองที่ถูกว่าจ้างจากรัฐบาลไทยให้ปราบปรามอาชญากรรมจากต่างชาติ ภาพยนตร์ได้ทำการเสียดสีเรื่องทางเพศและการเมืองไทยอย่างตรงไปตรงมา ภาพยนตร์เรื่องที่สี่คือ สัตว์ประหลาด (พ.ศ. 2547) ซึ่งได้รับรางวัล Prix du Jury จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์อีกครั้ง ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวโดยแบ่งออกเป็นสองตอนคือความรักของทหารพรานกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็ง กับการตามล่าเสื่อสมิงของทหารพราน ซึ่งภาพยนตร์สะท้อนเรื่องราวชายรักร่วมเพศ ภาพยนตร์ลำดับที่ห้าคือแสงศวรรษ (พ.ศ. 2549) ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวความรักของพ่อและแม่ของเขา โดยแบ่งเรื่องออกเป็นสองช่วงเวลาด้วยเรื่องราวความรักของแพทย์ในโรงพยาบาลชนบทกับความรักของแพทย์ในเมืองหลวง และ ภาพยนตร์ลำดับที่หกคือ ลุงบุญมีระลึกชาติ (พ.ศ. 2553) ซึ่งได้รับรางวัลปาล์มทองคำ ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งถือเป็นรางวัลด้านภาพยนตร์ที่สร้างชื่อเสียงให้กับผู้กำกับเป็นอย่างสูง นอกจากนี้เขายังได้รับรางวัลศิลปาธรสาขาภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2548 ผลงานและรางวัลเป็นจำนวนมากการันตีถึงความสามารถของผู้กำกับในระดับเวทีโลก ได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ล้วนแล้วแต่มีเนื้อหาและรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวดังนี้

แนวความคิดอภิชาติพงศ์เป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เองทุกเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ทุกเรื่องจะนำมาจากเรื่องส่วนตัวของเขา เช่น ภาวะที่เขารับรู้ถึงการเป็นชายรักร่วมเพศของตนในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด เรื่องราวอดีตของพ่อและแม่กับประสบการณ์ชีวิตในวัยเด็กของเขาในโรงพยาบาลในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ เป็นต้น จึงเห็นได้ว่าภาพยนตร์ของเขาจะแสดงถึงทัศนคติส่วนตัว เช่น ความชื่นชอบชีวิตเรียบง่ายของชนบท การปฏิเสธระบบทุนนิยม เรียกร้องความเท่าเทียมทางเพศและชนชั้น แต่เรื่องส่วนตัวเหล่านี้ถูกเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมไทย เช่น การยอมรับในเพศที่สามกับบทบาททหารในสังคมไทย เรื่องราวความรักกับบริบทสังคมโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงไป หรือแนวคิดความเชื่อการกลับมาเกิดคู่ความคิดปัญหาความเท่าเทียมในสังคมไทย ซึ่งแนวคิดอันเป็นต้นทางของแรงบันดาลใจทั้งหมดเกิดขึ้นโดยตรงกับตัวผู้กำกับ ซึ่งอภิชาติพงศ์ได้ทดลองนำเสนอความคิดเหล่านี้ด้วยรูปแบบงานศิลปะจัดวาง (Installation) หรือภาพยนตร์ทดลองก่อนนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว ทำให้แนวความคิดและวิธีการสร้างสรรค์ถูกทดลองก่อนนำมาขยายเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว

วิธีการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ทุกเรื่อง เมื่อดูอย่างผิวเผินจะเห็นได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องแบบเรียบง่าย เช่น เล่าเรื่องราวของทหารพรานที่บังเอิญไปพบรักกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็ง ขณะที่ทั้งสองนั่งคุยกันอยู่ หญิงสาวแปลกหน้าก็ปรากฏขึ้นและเล่าเรื่องราวของเธоที่ไปพบกรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ไปสู่อีกเรื่องราวอย่างไม่มีจุดเชื่อมโยงกับความรักของหนุ่มโรงงานน้ำแข็งแต่อย่างใด กลวิธีนี้ถูกใช้ทุกครั้งในภาพยนตร์ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ซึ่งเรียกว่า “การเล่าเรื่องซ้อนเรื่องเล่า”

อภิชาติพงศ์มักนำเสนอเรื่องเล่าที่ได้รับอิทธิพลจากนิทานพื้นบ้าน ละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ตลอดจนภาพยนตร์ไทยสมัยก่อน วิธีการเล่าเรื่องซ้อนเรื่องเล่านี้คล้ายจะไม่ปะติดปะต่อกับแกนหลักของเรื่อง แต่หากตีความในเชิงสัญลักษณ์เรื่องเล่าที่ซ้อนอยู่มีความหมายในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกัน เช่น ตำนานเสื้อสมิงที่ถูกนำมาซ้อนเรื่องราวความรักของหนุ่มโรงงานน้ำแข็งและทหาร ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด วิธีการเล่าเรื่องซ้อนเรื่องเล่านี้ จึงทำให้ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่วางอยู่บน โครงสร้างแบบสามองก์ ซึ่งปัจจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมไม่สามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้

ตัวละครจากวิถีชีวิตชนบท ในภาพยนตร์ทุกเรื่องของอภิชาติพงศ์ ใช้ตัวละครหลักที่มีวิถีชีวิตชนบทในแถบอีสานทั้งสิ้น เช่น สาวโรงงานกับหนุ่มแรงงานพม่า ทหารพรานกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็ง เป็นต้น เนื่องจากผู้กำกับผูกพันกับวิถีชีวิตชนบทตั้งแต่ยังเด็กและชื่นชอบอุปนิสัยของชีวิตชาวบ้าน ทำให้ตัวละครเหล่านี้สวมบทบาทของ “คนชายขอบ” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการถูก

เอารัดเอาเปรียบจากชนชั้นสูง แต่ผู้กำกับกลับนำเสนอให้เห็นถึงชีวิตที่สงบสุขของชาวบ้าน บางครั้ง แลดูไร้เดียงสาและน่าขบขัน โดยที่พวกเขาไม่รู้ตัวว่ากำลังได้รับผลกระทบจากสังคม ด้วยเหตุนี้ ผู้กำกับจึงเลือกใช้นักแสดงซึ่งเป็นชาวบ้านจริง ๆ มากกว่าใช้นักแสดงอาชีพ เพราะด้วยใบหน้าและบุคลิกของชาวบ้านที่แท้จริงจะสามารถสะท้อนความจริงได้ดีกว่าดารารหรือนักแสดงอาชีพ ตัวละครของเขาทุกเรื่องจะพูดภาษาถิ่นซึ่งเป็นภาษาอีสาน ได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งผู้กำกับก็เลือกใช้นักแสดงซ้ากันในภาพยนตร์ของเขาบ่อยครั้ง เช่น เจนจิรา พงพิศ แสดงบทเป็นป้าเจนในภาพยนตร์เรื่องสุดเสน่หา หัวใจทรงนงและแสงศตวรรษ หรือศักดา แก้วบัวดี แสดงบทเป็น โต้้งในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด แสงศตวรรษ และลุงบุญมีระลึกชาติ นักแสดงทั้งสองจึงกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวในผลงานของอภิชาติพงศ์ นอกจากนี้สังเกตได้ว่าตัวละครหลักในภาพยนตร์ของผู้กำกับมักมีบุคลิกพูดน้อยและใช้การแสดงที่นิ่งเฉย ไม่แสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดรุนแรง มักเป็นเพียงบทพูดสนทนาหรือเหม่อลอย ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนมาจากบุคลิกส่วนตัวของผู้กำกับซึ่งเป็นคนพูดน้อย สุขุม เรียบร้อย

ตัวละครชายในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมอง ในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์จะไม่ปรากฏเพศหญิงในบทบาทเอกหรือใช้ตัวละครหญิงเพื่อแสดงอารมณ์ยั่ววนทางเพศตามแบบภาพยนตร์ทั่วไปแตกต่างจากกระแสหลักทั่วไป แต่ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ ส่วนใหญ่จะพบภาพผู้ชายเปลือย เช่น ฉากแก้ผ้าอาบน้ำในลำธารของหนุ่มพม่าในภาพยนตร์เรื่องสุดเสน่หา ฉากเปลือยของโต้้งในบทบาทของเสือสมิงในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด เป็นต้น การถอดเสื้อผ้าของตัวละครชาย ทำให้เพศชายกลายเป็นวัตถุที่ถูกจ้องมอง ซึ่งการถอดเสื้อผ้าของตัวละครในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์เป็นการแสดงนัยยะถึงความเป็นความอิสระการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงด้วยการปลดเปลื้องจารีตประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของผู้กำกับยังแสดงบทบาทของตัวละครชายรักร่วมเพศ เช่น ตัวละคร ไอ้ออนพุซซี่ในภาพยนตร์เรื่อง หัวใจทรงนง ความรักระหว่างทหารพรานกับหนุ่มโรงงานแข็ง ซึ่งผู้กำกับได้เปิดเผยว่าตนมีรสนิยชมชายรักร่วมเพศ ตัวละครเหล่านี้จึงแสดงถึงการเรียกร้องต่อความเสมอภาคของเพศที่สามในสังคมไทยด้วย

ฉากป่าในฐานะสัญลักษณ์ เนื่องจากอภิชาติพงศ์ชื่นชอบวิถีชนบท ฉากในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาจึงมีฉากธรรมชาติอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะฉากป่าซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง และมักเป็นฉากจบที่คลี่คลายเรื่องราวทั้งหมดผู้กำกับกล่าวว่า “ป่าเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง สุดเสน่หา เป็นพื้นที่ชายแดนระหว่างไทยและพม่าซึ่งพวกเขาสามารถหาความสุขร่วมกันได้อย่างอิสระในตอนจบ แต่ก็ยังเป็นพื้นที่กักขังพวกเขาไว้ด้วยเช่นกัน” (สนธยา ทรัพย์เย็น, 2550,

หน้า 249) “ป่า” จึงมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้กำกับสร้างความหมายต่อเรื่องราว เช่น ภาพยนตร์ เรื่อง สัตว์ประหลาด ทหารพราน ได้ออกตามล่าเสือสมิงท่ามกลางป่าดงดิบตลอดทั้งเรื่อง ป่าถูกแทนคำหมายถึงภายในจิตใจของทหารพราน ซึ่งเป็นโลกของสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ใน ภาพยนตร์ ลุงบุญมีระลึกชาติ เมื่อลุงบุญมีล่วงรู้ถึงวาระสุดท้ายของชีวิต เขาจึงออกเดินทางเข้าป่า การกลับสู่ “ป่า” เป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงการกลับสู่รากเหง้าของมนุษย์ ป่าเป็นที่แรกที่ให้กำเนิดเผ่าพันธุ์มนุษย์และเป็นที่สุดท้ายที่มนุษย์จะต้องกลับคืนสู่ธรรมชาติ ฉากป่าจึงถือว่ามีความสำคัญมากในผลงานภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์

รูปแบบทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ทุกเรื่องเน้นนำเสนอเรื่องราวที่เป็นความจริงในรูปแบบภาพยนตร์สังเขปด้วยวิธีการดังนี้คือใช้การเล่าเรื่องอย่างไม่มีโครงสร้างชัดเจนใช้ตัวละครที่ไม่ใช่ดารานักแสดง โดยเล่าเรื่องวิถีชีวิตชนชั้นล่างในชนบท ถ่ายทำในลักษณะภาพยนตร์สารคดีโดยใช้ในสถานที่จริงเป็นหลักหลีกเลี่ยงการปรุงแต่งด้านภาพ ใช้เทคนิคการตัดต่อที่เรียบง่าย เน้นเสียงบรรยายมากกว่าการปรุงแต่งด้านเสียง ทั้งนี้ก็เพื่อไม่ให้ความงามของภาพและเสียงรบกวนอารมณ์และ โนมน์น้ำความคิดของผู้ดู แต่ผู้กำกับก็สร้างความน่าสนใจในภาพยนตร์ด้วยการผสมผสานรูปแบบศิลปะเหนือจริง เช่น ภาพวิญญาณว้าว ภาพตัวละครลึกลับซึ่งใช้คนใส่ชุดลึกลับเป็นต้น ซึ่งภาพเหล่านี้เสมือนภาพกึ่งฝันกึ่งจริงแบบศิลปะลัทธิเหนือจริง หรือรูปแบบภาพยนตร์แฟนตาซี ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแสของอภิชาติพงศ์

เทคนิคทางภาพยนตร์สังเกตได้ว่าภาพยนตร์ของผู้กำกับอภิชาติพงศ์ทุกเรื่องจะมีเทคนิคของภาพ เสียงและการตัดต่อที่คล้ายคลึงกันคือ ใช้ภาพขนาดใหญ่เป็นส่วนใหญ่ โดยวางมุมกล้องระดับสายตา ใช้การตัดต่อแบบกัตชนธรรมชาติและปล่อยให้ภาพเนิบช้าด้วยการถ่ายทำแบบ Long Take เทคนิคภาพยนตร์ดังกล่าวมักสร้างความรู้สึกน่าเบื่อให้กับผู้ชม ซึ่งผู้กำกับต้องการให้ผู้ดูรู้สึกถึงเวลาจริง

สรุป อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ถือได้ว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่มีผลงานอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2558) จำนวน 6 เรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ทุกเรื่องล้วนแต่ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติตลอดจนรางวัลปาล์มทองคำ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ อภิชาติพงศ์จึงนับได้ว่าเป็นผู้นำแห่งภาพยนตร์ไทยนอกกระแส สืบเนื่องจากวิถีชีวิตและทัศนคติที่แตกต่างของผู้กำกับ ทำให้อภิชาติพงศ์สร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่สวนทางกับภาพยนตร์กระแสหลักและยึดมั่น ในแนวทางที่ชัดเจนของตน จนสามารถสร้างงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวด้วยเรื่องราวจากชีวิตส่วนตัวที่สะท้อนผ่านสังคมไทย ในระยะแรกเขาสร้างเรื่องราวจากชีวิตที่ใกล้ชิดตัวของเขา ทั้งเรื่องทางเพศ ความรักของพ่อแม่ คู่การตั้งคำถามถึงความเท่าเทียมชนชั้น และขยายความลึกซึ้งถึงปรัชญาชีวิต ในภาพยนตร์ทุกเรื่องผู้กำกับยังคงเลือกใช้รูปแบบและเทคนิคทางภาพยนตร์

ซึ่งเป็นรูปแบบอันโดดเด่นของเขา คือการเล่าเรื่องวิถีชีวิตคนชายขอบแบบสารคดีผสมศิลปะเหนือจริง

2. ภาพยนตร์ของเป็นเอก รัตนเรือง

เป็นเอก รัตนเรือง เกิดปี พ.ศ. 2505 ที่กรุงเทพมหานคร ศึกษาที่โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย จากนั้นเดินทางศึกษาต่อระดับมัธยมปลายที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และเรียนต่อปริญญาตรี สาขาประวัติศาสตร์ศิลป์ สถาบัน Pratt Institute ทำงานอาชีพนักออกแบบกราฟิก ในประเทศสหรัฐอเมริกาจากนั้นจึงเดินทางกลับมาทำงานโฆษณาที่ประเทศไทยในตำแหน่ง Creative ที่บริษัท Leo Burnett Limited และเป็นผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาให้กับบริษัท The Film Factory ในช่วงปี พ.ศ. 2536 เป็นเอก รัตนเรือง มีชื่อเสียงจากการได้รับรางวัลภาพยนตร์โฆษณาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศจำนวนมาก เขาเริ่มกำกับภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก “ฝัน บ้า คาราโอเกะ” ในปี พ.ศ. 2540 โดยเล่าเรื่องราวของหญิงสาวที่ฝันว่าพ่อจะเสียชีวิต ซึ่งพ่อก็มีเหตุเข้าไปพัวพันกับอาชญากร ภาพยนตร์ใช้ทุนสร้างส่วนตัวของผู้กำกับเองกับบริษัทไฟว์สตาร์ ภาพยนตร์ได้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเบอร์ลิน ภาพยนตร์เรื่องถัดมา “เรื่องตลก 69” สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2542 เป็นภาพยนตร์แนวอาชญากรรมโดยเล่าเรื่องเกี่ยวกับหญิงสาวที่ได้รับกล่องปริศนาซึ่งเป็นเงินของอาชญากร ภาพยนตร์ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์สาขาบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม และถูกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่องถัดมา “มนต์รักทรานซิสเตอร์” สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2544 เป็นภาพยนตร์ชีวิตเล่าเรื่องราวของหนุ่มบ้านนอกที่ต้องตระเวนล่าปากเพื่อฝันอยากเป็นนักร้องเพลงลูกทุ่ง ภาพยนตร์ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์และรางวัลในระดับนานาชาติเป็นจำนวนมาก

ถัดมาในปี พ.ศ. 2546 ผู้กำกับได้ทำงานร่วมทุนกับต่างประเทศและช่างภาพระดับโลกอย่าง คริสโตเฟอร์ ดอยล์ คาราชาวญี่ปุ่น อาซาโนะ ทาดาโนบุ และเขียนบทร่วมกับนักเขียนรางวัลซีไรต์ ปราบดา หยุ่น ในภาพยนตร์เรื่อง “รักน้อยนิคมมหาศาล” ซึ่งเล่าเรื่องราวความรักของอดีตยาจก้าที่มาผูกพันกับสาวไทย ภาพยนตร์ได้รับรางวัลทั้งในและต่างประเทศอีกเช่นกัน และสร้างผลงานเรื่องถัดมา “คำพิพากษาของมหาสมุทร” ในปี พ.ศ. 2549 ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวฟิล์ม noir เกี่ยวกับพ่อครัวชาวญี่ปุ่นที่เกี่ยวพันกับเหตุการณ์ฆาตกรรมในเมืองมาเก๊าจนเขาต้องหลบหนีการตามล่ามายังภูเก็ต ผู้กำกับหันกลับมาทำงานกับทีมงานคนไทยอีกครั้ง ในภาพยนตร์เรื่องถัดมา “พลอย” สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2550 อันเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคู่สามีภรรยาที่เดินทางมาพักที่โรงแรมและพบกับเด็กสาวที่ชื่อพลอย ภาพยนตร์ได้รับรางวัลเป็นจำนวนมากทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่องถัดมา “นางไม้” สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2552 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์นำพิศวงในป่าเมื่อช่างภาพหนุ่มกับสาวออฟฟิศ ได้เดินทางเข้าป่าและพบกับวิญญาณนางไม้

ภาพยนตร์ได้รับรางวัลในระดับประเทศและระดับนานาชาติเช่นกัน และผลงานลำดับที่ 8 “ฝนตก
 ขึ้นฟ้า (พ.ศ. 2554)” ซึ่งสร้างจากหนังสือของนักเขียนรางวัลซีไรต์ วิฑูรย์ เลียววารินทร์ เล่าเรื่องราว
 ของตำรวจที่ชีวิตพลิกผันเป็นมือปืน ภาพยนตร์ได้รับรางวัลสุพรรณหงษ์และรางวัลในระดับ
 นานาชาติ แม้ว่าผลงานของผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง จะเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ทำรายได้มากนักแต่เขา
 ยังคงทำงานภาพยนตร์ในแนวทางตนเองอย่างต่อเนื่องและเขาก็ได้รับยกย่องเป็นศิลปินรางวัล
 ศิลปราชสาขากาพย์ยนตร์ในปี พ.ศ. 2547

แนวความคิดผลงานภาพยนตร์ทุกเรื่องมาจากแรงบันดาลใจรอบตัวของผู้กำกับเนื่องด้วย
 ผู้กำกับใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ประกอบกับการทำงานด้านโฆษณา ภาพยนตร์ของเขาส่วนใหญ่จึงได้รับ
 แรงบันดาลใจจากสังคมคนกรุงเทพฯ ที่มีแนวคิดทันสมัย และมักมีมุมมองแปลกใหม่ต่างจาก
 ภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ผู้กำกับชอบทดลองสิ่งใหม่ ๆ เสมอ ซึ่งน่าจะเป็นผลพวงจากการทำงาน
 โฆษณาซึ่งทำให้เขาได้ทดลองสิ่งใหม่ ๆ ภาพยนตร์ของเขาจึงมีแนวทางที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น
 ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์สยองขวัญ และภาพยนตร์แนวฟิล์ม noir
 แต่สิ่งที่ปรากฏเสมอในภาพยนตร์ของเขาคือเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่ไม่สมหวัง และเป็นต้นเหตุ
 ให้เรื่องดำเนินไป เช่น ชีวิตหนุ่มญี่ปุ่นที่คิดจะมาตายแต่เมื่อเขาหลงรักสาวไทย เขาจึงอยากมี
 ชีวิตใหม่อีกครั้ง นอกจากนี้ภาพยนตร์ของเขามักแสดงมุมมองด้านร้าย ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตของ
 มือปืน นักเลง และกลุ่มอิทธิพลมืด ส่วนผสมเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์ของเขามีแนวคิดคล้าย
 ภาพยนตร์แนวฟิล์ม noir ซึ่งมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม การหักหลัง และความรัก ใน
 ภาพยนตร์บางเรื่องมีการสอดแทรกอารมณ์ขัน แต่อารมณ์ขันจะถูกนำเสนอในลักษณะตลกร้าย
 มากกว่าอารมณ์ขันในภาพยนตร์ตลกทั่วไป

ตัวละคร ในภาพยนตร์ของ เป็นเอก รัตนเรือง ตัวละครหลักส่วนใหญ่จะเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมี
 บุคลิกเก็บตัวและแปลกแยก (Alienation) มีความรู้สึกเป็นคนนอกสังคม ต่างวัฒนธรรมและรู้สึก
 โดดเดี่ยว เช่น อดีตยาสูบที่หลบหนีมาอยู่ประเทศไทยและใช้ชีวิตอย่างหลบซ่อน เป็นต้น ความเป็น
 คนแปลกแยกของตัวละครทำให้ตัวละครเหล่านี้มีความอ่อนแอและมักถูกหลอกให้ต้องดิ้นรนต่อสู้
 ส่วนเพศหญิงในภาพยนตร์ของผู้กำกับส่วนใหญ่มักเป็นเพศหญิงที่ร้ายลึก คูมิเซนห์เหย้าวน ทั้งนี้ก็
 เพื่อหลอกให้พระเอกหลงรัก และติดกับดัก ซึ่งเป็นแบบฉบับตัวละครในภาพยนตร์ฟิล์ม noir

การเลือกนักแสดงของผู้กำกับในภาพยนตร์ทุกเรื่อง มักใช้ดารามีชื่อเสียงมาแสดง
 แต่ผู้กำกับมักให้นักแสดงดาราเหล่านั้นพลิกบทบาท จากที่เคยพบเจอในภาพยนตร์หรือละคร
 โทรทัศน์เรื่องอื่น ๆ เช่น ลลิตา ปัญโญภาส ในภาพลักษณ์ของสาวชั้นสูงในละครโทรทัศน์ถูกนำมา
 พลิกบทบาทเป็นสาวออฟฟิศทำงานในภาพยนตร์เรื่อง “ตลก69” เป็นต้น ซึ่งผู้กำกับสามารถกำกับ
 การแสดงของดาราเหล่านี้ได้อย่างสมบทบาท จนนักแสดงเหล่านี้มักได้รับรางวัลสาขาการแสดงใน

ภาพยนตร์ของเขาเกือบทุกเรื่อง นอกจากนี้เหตุที่ผู้กำกับเป็นผู้เขียนบทเอง เขาจึงสามารถกำกับการแสดงและบทสนทนาได้อย่างเป็นธรรมชาติ

จาก ภาพยนตร์ของเป็นเอก รัตนเรือง ส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากแรงบันดาลใจจากกรุงเทพฯ ผู้กำกับเล่าว่า “ภาพยนตร์เรื่องแรกของเขา ผีน บ้า คาราโอเกะ ผมตั้งใจทำเรื่องนี้ให้เป็นเหมือนจดหมายรักของผมถึงกรุงเทพฯ เพราะผมเกิดและโตที่กรุงเทพฯ รู้จักกรุงเทพฯ เป็นอย่างดี” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 20) ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จึงใช้กรุงเทพฯ เป็นฉากหลัก เช่น คอนโดมีเนียมในภาพยนตร์เรื่องตลก 69 โรงแรมในภาพยนตร์เรื่อง พลอย เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นสังคมบริโภคนิยม ความแตกต่างของชนชั้น และเรื่องราวของอาชญากร

รูปแบบทางภาพยนตร์ ผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง สร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างและหลากหลายแนวไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์แอ็คชั่นซึ่งมีส่วนผสมระหว่างรูปแบบคลาสสิกซึ่มกับรูปแบบนิยมโดยสอดแทรกเรื่องราวปัญหาสังคม มีการดำเนินเรื่องอย่างหลวม ๆ ใช้เทคนิคภาพและเสียงที่เรียบง่าย และใช้การตัดต่อเนิบช้า ซึ่งเป็นไปในลักษณะสัจนิยม แต่ผู้กำกับมักใช้นักแสดงที่เป็นดารามีชื่อเสียงและบางครั้งเป็นการสร้างฉากเพื่อถ่ายทำ ทำให้ภาพยนตร์บางเรื่องเป็นไปในแนวทางภาพยนตร์บันเทิง แต่โดยรวมถือว่าภาพยนตร์โน้มเอียงไปในทิศทางสัจนิยมมากกว่าด้วยพยายามนำเสนอความจริงของเหตุการณ์ ส่วนผสมนี้ทำให้ภาพยนตร์เป็นไปในลักษณะรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

สรุป ผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง ถือว่าเป็นผู้กำกับที่มีผลงานต่อเนื่องสม่ำเสมอคือตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540-2556 เป็นจำนวน 8 เรื่อง ภาพยนตร์ของผู้กำกับมีชื่อเสียงในระดับประเทศและต่างประเทศทำให้ผู้กำกับสามารถหาเงินทุนสร้างภาพยนตร์ได้จากต่างประเทศ ภาพยนตร์ของเป็นเอก รัตนเรือง เป็นภาพยนตร์นอกกระแสที่สะท้อนจากสิ่งรอบตัวของเขา ด้วยบทบาทของการทำอาชีพโฆษณาทำให้ผู้กำกับมีความสุขที่จะทดลองสิ่งใหม่ตลอดเวลา เขาจึงสร้างภาพยนตร์ที่หลากหลายแนวแต่ยังคงวนเวียนในเนื้อหาที่เกี่ยวกับ เรื่องราวของคนกรุงเทพฯ ด้วยมุมมองที่ร่วมสมัย ปัญหาความรัก ตัวละครที่แปลกแยกจากสังคม ตลอดจนอารมณ์ขันแบบตลกร้ายของผู้กำกับด้วยกรเล่าเรื่องรูปแบบภาพยนตร์บันเทิงกับรูปแบบสัจนิยมเป็นรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

3. ภาพยนตร์ของอาทิตย์ อัสสรรัตน์

อาทิตย์ อัสสรรัตน์ เกิดปี พ.ศ. 2515 ที่กรุงเทพมหานคร บิดาสัญชาติไทยส่วนมารดาสัญชาติอเมริกัน อาทิตย์เรียนโรงเรียนนานาชาติและเมื่ออายุ 15 ปี เขาเดินทางไปศึกษาต่อระดับมัธยมที่บอสตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ศึกษาต่อระดับปริญญาตรีด้านประวัติศาสตร์จีนที่

New York University ขณะนั้นเองเขาเริ่มมีความสนใจภาพยนตร์และอยากศึกษาด้านภาพยนตร์อย่างจริงจัง อาทิตย์จึงศึกษาต่อปริญญาโทด้านภาพยนตร์ที่ University of Southern California อีก 3 ปี และจบการศึกษาในปี พ.ศ. 2544 ซึ่งเห็นได้ว่าผู้กำกับใช้ชีวิตอยู่ในต่างประเทศนานถึง 14 ปีเต็ม ทำให้เขามีวัฒนธรรมแบบชาวต่างชาติอย่างเต็มตัว ผู้กำกับเล่าว่า “สมัยกลับมาใหม่ ๆ จะพูดภาษาไทยไม่รู้เรื่องเลย แล้วเขาจะเรียกเราว่าเป็นเด็กฝรั่ง” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 18) อาทิตย์สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่องแรก “มอเตอร์ไซค์” ในปี พ.ศ. 2543 ซึ่งเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโทและได้รับรางวัลในระดับนานาชาติ ซึ่งทำให้เขามีชื่อเสียงในฐานะคนทำภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในระดับโลก

อาทิตย์ อัสสรณ์ กลับมาประเทศไทยและเริ่มต้นทำงานผลิตรายการทีวีให้กับบริษัท เบเกอร์มีเดีย และสร้างภาพยนตร์สั้นหลายเรื่องด้วยเงินทุนอิสระ ได้แก่ “705/1 สุขุมวิท55” “Raw Velvet” “Waiting” “Boy Genius” “3 Friends” และ “The Sigh” จนในปี พ.ศ. 2549 เขาก่อตั้งบริษัท Pop Picture เพื่อรวบรวมทุนอิสระจากหลายแห่งและสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกคือ Wonderful Town (พ.ศ. 2550) ภาพยนตร์ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติรวมทั้งรางวัลสุพรรณหงส์ สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ทำให้ชื่อเสียงของเขาและบริษัท Pop Picture เป็นศูนย์กลางของการผลิตภาพยนตร์ไทยนอกกระแส อาทิตย์ยังคงกำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสเรื่องถัดมา “ภูเก็ต (พ.ศ. 2552)” และ “Hi-So (พ.ศ. 2553)” และผันตัวเป็นผู้อำนวยการสร้างให้กับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอีกหลายเรื่อง เช่น “36” “Insects in the Backyard” “Mary is Happy Mary is Happy” เป็นต้น จนผู้กำกับได้รับรางวัลศิลปาธรสาขาภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2553

แนวความคิด สืบเนื่องความเป็นคนไทยในต่างประเทศ ทำให้ภาพยนตร์ของอาทิตย์มีแนวคิดเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติ วัฒนธรรมและชนชั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “มอเตอร์ไซค์” นำเสนอความขัดแย้งระหว่างคนจนกับคนรวยและระบบทุนนิยมที่เข้ามาในสังคมชนบท ผู้กำกับเล่าว่า “เราหยิบมาจากหนังสือของคำสิงห์ ศรีนอก หรือลาว คำหอม ชื่อว่า ไฟป่ากันเราก็เอามาทำหนัง ... พอดอนี้เราย้อนกลับไปดู มันเกือบเป็นหนังคอมมิวนิสต์ คือชวานาคนรักหญ้าเป็นวีรบุรุษ” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 22) ภาพยนตร์เรื่องถัดมา “เมืองเหงาซอรั้ง” แสดงแนวคิดความขัดแย้งระหว่างสถาปนิกในคราวทุนนิยมที่เข้ามาครอบงำผลประโยชน์ชาวบ้าน และภาพยนตร์เรื่อง “Hi-So” นำเสนอชีวิตกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นสังคมชั้นสูงในสังคมไทย ทำให้เห็นได้ว่าผู้กำกับมีแนวคิดแบบมาร์กซิสต์นั่นคือการต่อต้านชนชั้นทางสังคมซึ่งแฝงแนวคิดนี้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

ตัวละครต่างถิ่น อาทิตย์ อัสสรณ์ สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “มอเตอร์ไซค์” ขณะที่เขาใช้ชีวิตที่ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยภาพยนตร์เล่าเรื่องราวตัวละครชนบทที่ต้องต่อสู้กับความยากจน

ผู้กำกับเล่าว่า “เหตุผลที่ทำหนังเรื่องนี้ เพราะช่วงนั้นเหมือนเราขาด Identity เรากลับมาเมืองไทย แล้วรู้สึกที่เราต้องทำหนังไทย....แต่พอตอนนี้มองย้อนกลับไป 10 ปี เราทำที่มัน โคตรฝรั่งเลย มันคือฝรั่งที่กำลังมองประเทศไทย มันไม่ใช่หนังของคนจนทำ”(สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 23) ความเป็นคนต่างวัฒนธรรมของผู้กำกับซึ่งเป็นลูกครึ่ง ไทยอเมริกัน ถูกสะท้อนลงตัวละครในภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่อง เช่น ดาราเกาหลีที่เดินทางไปจังหวัดภูเก็ตในภาพยนตร์เรื่อง “ภูเก็ต” ตัวละครคนต่างถิ่นจึงเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ของผู้กำกับ ซึ่งบุคลิกความเป็นคนต่างถิ่นทำให้ตัวละครมีความสับสนในบุคลิกบทบาทของตัวเอง ตัวละครเหล่านี้จึงมักมีภาวะการเก็บตัว พูดน้อย และมีโลกส่วนตัวสูง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับบุคลิกของผู้กำกับเองด้วย

จากดีกร้าง ภาพยนตร์ของอาทิตย์ อัสสรรัตน์ ส่วนใหญ่จะปรากฏฉากดีกร้างเสมอ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Wonderful Town” ดีกร้างแสดงถึงหายนะที่เกิดจากเหตุการณ์สึนามิถล่ม ซึ่งแทนถึงความโศกเศร้าของผู้คน ภาพยนตร์เรื่อง “Hi-So” ดาราลูกครึ่งเดินทางไปถ่ายทำภาพยนตร์บนซากอาคารร้างและใช้ชีวิตอยู่บนโรงแรมร้างซึ่งเป็นมรดกของแม่ หรือภาพยนตร์สั้นเรื่อง “The Sigh” เล่าเรื่องราวนักบินที่ทีกเสียง เดินทางไปบันทึกเสียงในดีกร้างและพบกับเหตุการณ์ประหลาด จากดีกร้างจึงเป็นเอกลักษณ์ในงานของผู้กำกับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสถานที่เหล่านี้มีส่วนสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้กำกับ ซึ่งผู้กำกับเล่าว่า “เราเข้าใจว่าหนังอินดี้ข้อจำกัดอันใหญ่สุดคือเงิน แล้วสองอย่างที่เราใช้ได้อยู่เสมอคือสถานที่กับนักแสดง เราเป็นผู้กำกับที่จะต้องเดินออกไปในโลกแล้วความีอะไรอยู่แล้วที่เราสามารถใช้ได้ฟรี แล้วเขียนบทตามสิ่งที่มี” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 29) จากข้อความข้างต้นจึงเห็นได้ว่า สถานที่ดีกร้างเป็นสถานที่ที่ประหยัดเงินและสะดวกในการใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำ ประกอบกับมีเรื่องราวอดีตอันเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้กำกับในการเขียนบทภาพยนตร์ ฉากอาคารร้างจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้กำกับ นอกจากนี้ยังมีมีนัยยะที่แสดงความหมายสอดคล้องกับแนวคิดมาร์ซิสต์ เช่น แสดงถึงการรุกรานของระบบทุนนิยมต่อสภาพแวดล้อม หรือแสดงถึงระบบทุนนิยมที่ล่มสลาย เป็นต้น

รูปแบบทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของอาทิตย์ อัสสรรัตน์ ทุกเรื่องใช้การดำเนินเรื่องที่เนิบช้าไม่มีตอนต้นและตอนจบของภาพยนตร์ที่ให้ความรู้สึกรุนแรง เขามักใช้ภาษาภาพและการตัดต่อเรียบง่าย โดยเน้นเสียงบรรยากาศมากกว่าการใช้เสียงดนตรีเพื่อขับเน้นอารมณ์ รูปแบบภาพยนตร์เหล่านี้ตรงตามรูปแบบสัญนิยมซึ่งผู้กำกับได้รับอิทธิพลเมื่อครั้งศึกษาอยู่ต่างประเทศ ผู้กำกับเล่าว่า “ต้องยอมรับว่าเราเรียนต่างประเทศ ตอนที่เราริเรียนภาพยนตร์นี่คือเราดูหนังยุโรป เราถูกหล่อหลอมด้วยหนังพวกนี้จนเข้าไปอยู่ในสายเลือด แน่นอนหนังที่ทำออกมาก็จะตามสิ่งที่เราเคยเห็นและชอบ ซึ่งอาจไม่ค่อยถูกรสนิยมคนไทย เราไปว่าใครไม่ได้หรอก หนังบางแนวผมก็ทำ

ไม่ได้จริง ๆ อย่างหนึ่งตกลง หนึ่งผี ไม่ใช่อะไร มันทำไม่เป็น หนึ่งผีหนึ่งตกลงแบบบ้านเรา ผมไม่ได้โตมากับมัน เลยไม่ค่อยเข้าใจ” (สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์, 2556, หน้า 90) รูปแบบภาพยนตร์ของผู้กำกับจึงแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป ทั้งนี้ล้วนเกิดจากรสนิยมของผู้กำกับเองที่ได้รับอิทธิพลมาจากความชื่นชอบภาพยนตร์ยุโรป

สรุป ผู้กำกับภาพยนตร์ อาทิตย์ อัศวรัตน์ ได้แสดงบุคลิกภาพส่วนตัวลงในผลงานภาพยนตร์ของเขาอย่างเห็นได้ชัด นั่นคือการเป็นคนสองสัญชาติ เขาจึงมีมุมมองของคนต่างถิ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ของเขาเกือบทุกเรื่อง ความสัมพันธ์ของตัวละครที่ต่างความคิด ต่างวัฒนธรรม และต่างชนชั้นจึงเป็นความขัดแย้งที่ในภาพยนตร์ของเขาเสมอ ความชื่นชอบในภาพยนตร์ยุโรปส่งผลให้ภาพยนตร์ของเขา มีรูปแบบเรียบง่ายเน้นซ้ำตามแบบแนวทางภาพยนตร์สัญนิยม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ไทยกระแสหลักทั่วไป เขาจึงเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่นำเสนอชีวิตสังคมไทยด้วยมุมมองจากตัวเขาซึ่งเป็นคนนอกสังคม

4. ภาพยนตร์ของ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์

ผู้กำกับภาพยนตร์นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ เกิดปี พ.ศ. 2527 ที่กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาภาควิชาภาษาจีน คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เขาสร้างภาพยนตร์สั้นหลายเรื่องขณะเรียนอยู่ในมหาวิทยาลัย ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “บ้านหุด” ได้รับรางวัลรองชนะเลิศในงานมูฟวี่มาเนีย ซึ่งเป็นงานประกวดภาพยนตร์สั้นของนักศึกษา ที่จัดโดยคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาพยนตร์สั้นถัดมาเรื่อง “See” ได้รับรางวัล Popular Vote ในงานประกวดภาพยนตร์สั้น FAT Film Festival ในปี พ.ศ. 2549 ต่อมาเขาได้รับทุนสำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ ให้สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ฝรั่งเศส” และ “พีพีพีจะไปอียิปต์” ต่อมาเขาได้รับการชักชวนจาก ทรงยศ สุขมากอนันต์ ผู้กำกับภาพยนตร์ของบริษัทจีทีเอช ในการสร้างภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด “บันทึกกรรม” ซึ่งทำให้เขาได้เรียนรู้ระบบการทำงานต่าง ๆ เช่น วิธีการนำเสนอภาพยนตร์กับนายทุน การคัดเลือกดารากการทำงานกองถ่ายขนาดใหญ่และเทคนิควิธีการถ่ายทำที่แตกต่างจากภาพยนตร์อิสระอย่างที่เขาเคยทำ ในภาพยนตร์โทรทัศน์ชุดบันทึกกรรมเรื่อง “มั่นใจว่าคนไทยเกินหนึ่งล้านคนเกลียดเมธาวี” ได้รับความนิยมนิยมจากผู้ชมและความชื่นชมจากนักวิจารณ์ ด้วยวิธีการนำเสนอที่แปลกใหม่ โดยเล่าเรื่องภายในสังคมโรงเรียนมัธยมด้วยวิธีการสัมภาษณ์ แทรกกับข้อความในอินเทอร์เน็ตและการแสดงของนักแสดงที่เขาจัดฉากให้เหมือนภาพยนตร์สารคดีภาพยนตร์สามารถนำเสนอชีวิตเด็กนักเรียนได้อย่างสมจริงและตีแผ่ความขัดแย้งอันเกิดในโลกอินเทอร์เน็ตกับเรื่องความจริงได้อย่างเจ็บแสบ ซึ่งทำให้ชื่อเสียงของนวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ได้รับการยอมรับในวงการภาพยนตร์ไทย

ในปี พ.ศ. 2551 นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ เริ่มเป็นหนึ่งในทีมเขียนบทภาพยนตร์ให้กับ บริษัททีทีเอส ในเรื่อง “รถไฟฟ้ามหานคร” ซึ่งทำให้เขาได้เรียนรู้เทคนิควิธีการเขียนบทภาพยนตร์ ในแนวทางกระแสหลัก และเขาได้เขียนบทอย่างเต็มตัวให้กับภาพยนตร์เรื่อง “Top Secret วัยรุ่น พันล้าน” แต่เขายังมีความรักในการสร้างภาพยนตร์อิสระตามแนวทางของตนเอง เขาจึงเริ่มเขียนบท ภาพยนตร์เรื่อง “36” ในปี พ.ศ. 2554 นวพลใช้ทุนส่วนตัวทั้งหมดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาใช้วิธีการประชาสัมพันธ์และจัดฉายภาพยนตร์ด้วยตนเองจนได้ผลกำไร นอกจากนี้ภาพยนตร์ยัง ได้รับรางวัล New Currents Award จากเทศกาล Busan Film Festival ในปี พ.ศ. 2555 ชื่อของนวพล เริ่มได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ทำให้เขาได้รับทุนจากโครงการ Biennale College ใน เทศกาลภาพยนตร์เมืองเวนิซ เพื่อสร้างภาพยนตร์เรื่องถัดมา “Mary is Happy, Mary is Happy” ภาพยนตร์มีวิธีการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่และเข้าถึงชีวิตของวัยรุ่น ภาพยนตร์ยังได้รับรางวัล สุพรรณหงส์ครั้งที่ 23 ในสาขานักแสดงนำหญิง นักแสดงสมทบ ลำดับภาพและถ่ายภาพยอดเยี่ยม และได้รับรางวัล Best Asian Film, NETPAC Award จาก Taipei Golden Horse Film Festival ประเทศไต้หวัน

แนวความคิด ภาพยนตร์ของนวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ส่วนใหญ่มีแรงบันดาลใจมาจาก เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สร้างผลกระทบต่อสังคม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “มันใจว่าคนไทยกิน หนึ่งล้านคนเกลียดเมธาวิ” มีเนื้อหากล่าวถึงข่าวลือในอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อสังคมโรงเรียน เด็กมัธยม ภาพยนตร์เรื่อง “36” กล่าวถึงช่วงเปลี่ยนผ่านของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีผลกับพฤติกรรม ของตัวละคร และภาพยนตร์เรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” ใช้แนวคิดการดำเนินเรื่อง มาจากการนำข้อความ Twitter มาผูกเป็นเรื่องราว ด้วยเหตุที่ผู้กำกับเป็นคนรุ่นใหม่ที่ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ ทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ ของเขาจนมีความเป็นเอกลักษณ์อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่เหล่านี้มีผลทำให้พฤติกรรม ของสังคมมีความเปลี่ยนแปลงซึ่งผู้กำกับมักนำความขัดแย้งเหล่านี้มาสร้างเป็นประเด็นสำคัญ โดยเฉพาะในแง่ของการสื่อสาร ความทรงจำและความสัมพันธ์ของคน ไม่เพียงแต่แนวความคิด เท่านั้นแต่รูปแบบของเทคโนโลยีดิจิทัลยังถูกนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์ของนวพลด้วย

ภาพยนตร์ของนวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ พยายามหนีการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ ที่มักปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป ภาพยนตร์เรื่อง “มันใจว่าคนไทยกินหนึ่งล้านคนเกลียดเมธาวิ” เปิดเรื่องด้วยบทสัมภาษณ์ของนักเรียนที่พูดถึงเมธาวิ ตัดสลับกับข้อความบน Facebook และการแสดงของนักแสดง ทั้ง 3 ส่วน ประติดปะต่อผสมผสานตลอดการเล่าเรื่องอย่างไม่เป็นระบบ เสมือนเป็นการเล่าเรื่องตามคิดชีวิตตัวละครจริง ๆ และภาพยนตร์จบลงแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ชมจินตนาการต่อไปในภาพยนตร์เรื่อง “36” ผู้กำกับแบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็นภาพชื่อตจำนวน

36 ซ็อต ภาพยนตร์เรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” เป็นการผูกเรื่องขึ้นจากข้อความ Twitter ข้อความเหล่านั้นจึงนำพาให้เรื่องดำเนินไปอย่างไม่มีทิศทาง แต่ผู้กำกับก็ยังคงหมวดหาบทสรุปในลักษณะแบบปลายเปิดเช่นเดียวกัน จึงเห็นได้ว่าวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของผู้กำกับพยายามหลีกเลี่ยงวิธีการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ โดยใช้แนวคิดจากเทคโนโลยีในการสร้างวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ ประกอบกับความพยายามใช้ข้อความอักษรจากสื่อออนไลน์นั้นปะติดปะต่อเรื่องและเพิ่มความสุขในการดำเนินเรื่องด้วยถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะดูเหมือนไม่มีทิศทางในการดำเนินเรื่อง แต่ผู้กำกับก็ยังมียุทธศาสตร์ที่สามารถหมวดหมู่ประเด็นหลักของภาพยนตร์ได้

ตัวละครสาววัยรุ่น ภาพยนตร์ของนพพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ทุกเรื่องมักใช้ตัวละครหลักเป็นหญิงสาววัยรุ่น ในภาพยนตร์เรื่อง “มันใจว่าคนไทยเกินหนึ่งล้านคนเกลียดเมธาวี” ตัวละครหลักเมธาวี รับบทโดยคาราสาววัยรุ่นจรินทร์พร จุนเกียรติ ภาพยนตร์เรื่อง “36” ตัวละครหลักเป็นหญิงสาวผู้ทำหน้าที่หาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งใช้นักแสดงสมัครเล่น และภาพยนตร์เรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” ใช้ตัวละครหลักเป็นเด็กนักเรียนหญิงอีกเช่นกัน การเลือกใช้ตัวละครหลักเป็นสาววัยรุ่นเหล่านี้เนื่องจากเพศและวัยนี้มักมีความอ่อนไหวต่อสื่อสังคมออนไลน์ เมธาวีและเพื่อนนักเรียนหญิงของเขา ต่างมีความอ่อนไหวต่อความเห็นและคำนิทาภายในโรงเรียนอย่างมาก หรือในภาพยนตร์เรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” การพิมพ์ข้อความระบายความในใจของแมรี เสมือนเป็นพฤติกรรมของผู้หญิงที่ชอบจนบันทึก และระบายความรู้สึกอันอ่อนไหวต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ตัวละครเด็กสาววัยรุ่นเหล่านี้ได้แสดงถึงความอ่อนไหว ความขบถ ความน่ารักและความมีเสน่ห์ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ของเขาเข้าถึงผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

ฉากตึกร้าง ในภาพยนตร์จำนวนสองเรื่องของผู้กำกับนพพล เลือกใช้อาคารร้างเป็นฉากหลัก ภาพยนตร์เรื่อง “36” อาคารร้างเป็นสถานที่สำคัญที่ตัวเอกต้องค้นหาตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์ ในภาพยนตร์แสดงบทพูดที่กล่าวว่า เขาชอบอาคารร้างเพราะอาคารร้างเหล่านี้มีเรื่องราวที่ทำให้เรามองเห็นความจริงรุ่งเรืองในอดีต อาคารร้างจึงมีนัยยะเกี่ยวกับความทรงจำอันเป็นแนวคิดสำคัญของภาพยนตร์เช่นกัน ในภาพยนตร์เรื่อง “Mary is Happy, Mary is Happy” โรงเรียนที่แมรีอาศัยอยู่ถูกสร้างขึ้นบนอาคารร้างเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าถึงแม้ผู้กำกับจะแสดงแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ภาพยนตร์กลับเลือกใช้อาคารร้างที่แสดงความเป็นอดีตมากกว่า ทำให้ภาพยนตร์แสดงความรู้สึกสมจริงมากกว่าจินตนาการเพื่อฝันตามแบบภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์

รูปแบบทางภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ทุกเรื่องของผู้กำกับนพพล ใช้การถ่ายทำที่เรียบง่ายคือมักใช้ขนาดภาพกว้างในมุมระดับสายตาปกติเป็นส่วนใหญ่ ใช้องค์ประกอบภาพแบบภาพยนตร์สารคดี เน้นการใช้เสียงบรรยากาศเป็นหลัก แม้จะใช้เสียงดนตรีประกอบอยู่บ้างแต่ไม่ใช้เสียงเพลง

เพื่อเร้าอารมณ์มากขึ้น รูปแบบภาพยนตร์ของผู้กำกับจึงดำเนินไปในลักษณะรูปแบบสัจนิยมด้วยการเน้นความจริง แต่อาจมีการผสมผสานภาพจินตนาการ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy นอกจากนี้ผู้กำกับมักใช้ตัวอักษรแทรกในการดำเนินเรื่อง ซึ่งข้อความเหล่านั้นเป็นข้อความที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ข้อความจาก Facebook ข้อความจาก Twitter ข้อความเหล่านี้ทำหน้าที่ช่วยเชื่อมโยงเรื่องราวของเหตุการณ์ และช่วยสื่อสารความคิดภายในใจของตัวละคร ซึ่งบางครั้งขัดแย้งกับการกระทำ บางครั้งตกลงขบขันและบางครั้งได้สร้างแง่คิดให้กับผู้ชม ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญในงานของผู้กำกับ

สรุป นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ถือได้ว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสรุ่นใหม่ ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์เรื่องยาวจำนวนไม่มากคือเพียงสองเรื่อง แต่ถือว่าเป็นผู้กำบริุ่นใหม่ที่กำลังแสวงหาแนวทางอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากสื่อออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อความคิดของคนในสังคมไทย ซึ่งตัวละครหลักอันเป็นสาววัยรุ่นของเขาถือเป็นบุคคลที่อ่อนไหวต่อผลกระทบเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเหตุให้ผู้กำกับเลือกใช้นุคลิกของสาววัยรุ่นในภาพยนตร์ของเขาเสมอ แนวความคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ส่งผลถึงวิธีการดำเนินเรื่องเชิงทดลองผนวกกับรูปแบบสัจนิยม โดยเฉพาะการใช้ข้อความอักษรผสมไปกับวิธีการเล่าเรื่อง

5. ภาพยนตร์ของ คงเดช จาตุรันต์รัศมี

ผู้กำกับภาพยนตร์คงเดช จาตุรันต์รัศมี เกิดปี พ.ศ. 2515 ที่กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และศึกษาด้านภาพยนตร์จากภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เขาเริ่มต้นอาชีพเป็นอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญและเป็นนักร้องนำวงดนตรี “สี่เต่าเธอ” ขณะนั้นเองเขาได้เริ่มเขียนบทภาพยนตร์ส่งประกวดในโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น “ส่งฝันสู่ฟิล์ม” ที่จัดขึ้นโดยนิติสารซีเนแมกและได้กำกับภาพยนตร์เรื่องแรก “สยิว” ในปี พ.ศ. 2546 โดยได้รับทุนจากบริษัทสหมงคลฟิล์ม ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหญิงทอมบอย นักศึกษามหาวิทยาลัยที่ทำงานเสริมเป็นนักเขียนเรื่องประโลมโลก ลงในนิติสารปลุกใจเสือป่า เป็นภาพยนตร์ตลกที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2535 คงเดชเริ่มทำงานเขียนบทภาพยนตร์อย่างจริงจังให้กับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายเรื่อง อาทิเช่น เดอะเลตเตอร์ จดหมายรัก (พ.ศ. 2547) ต้มยำกุ้ง (พ.ศ. 2548) หนูหีน เดอะมูฟวี่ (พ.ศ. 2549) Me...Myself ขอให้รักจงเจริญ (พ.ศ. 2549) Happy Birthday (พ.ศ. 2551) เป็นต้น เขาสร้างภาพยนตร์เรื่องถัดมา “เลื่อม” ในปี พ.ศ. 2548 กับบริษัทสหมงคลฟิล์ม โดยเป็นเรื่องราวความรัก ของคนขับรถแท็กซี่ชื่อกะดิก ผู้มีบุคลิกเฉิ่ม ๆ กับสาวบริการในอาบอบนวด ซึ่งนำแสดงโดยดาราดอกที่มีชื่อเสียง เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา และนางเอกวรรณุช วงษ์สวรรค์ ภาพยนตร์ยังคงเป็นแนวตลกสะท้อนสังคม

คาดเดาไม่ออก ตัวละครที่มีบุคลิกตลกของเขา สะท้อนออกมาจากบุคลิกของผู้กำกับที่ชอบเสียดสีเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมออกมาเป็นเรื่องตลก ซึ่งอารมณ์ตลกเสียดสีเหล่านี้เกิดขึ้นจากโครงเรื่องที่ประชดประชันสังคม เช่น สาวทอมบอยที่ไม่มีประสบการณ์ทางเพศแต่มาเขียนคอลัมน์เรื่องเพศในนิตยสารปลูกในเสือป่า เด็กนักเรียนสายวิทยาศาสตร์แต่อยากראແກ້ບນ สิ่งเหล่านี้มองเผิน ๆ ล้วนเป็นเรื่องตลก แต่หากมองให้ลึกซึ้งสิ่งนี้คือความจริงที่ย้อนแย้งในสังคมไทย

ฉากกรุงเทพฯ ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของผู้กำกับ คงเดช จาตุรันต์รัศมี เล่าเรื่องเหตุการณ์บนฉากกรุงเทพฯ สืบเนื่องจากผู้กำกับที่ใช้ชีวิตที่กรุงเทพฯ ทำให้เมืองนี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างบทภาพยนตร์ของเขา เช่น ชีวิตคนขับแท็กซี่ในกรุงเทพฯ จากภาพยนตร์เรื่อง “เลื่อม” ฉากแยกราชประสงค์ในภาพยนตร์เรื่อง “ตั้งวง” ซึ่งเป็นจุดปะทะของวัฒนธรรมและการเมือง ผู้กำกับถ่ายทำฉากเหล่านี้บนสถานที่จริงทั้งหมด ทำให้องค์ประกอบภาพเป็นลักษณะ Open Form ซึ่งทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริง ปราศจากการปรุงแต่งซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องตลกและยากต่อการคาดเดา ฉากในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวยังซ่อนนัยยะความขัดแย้ง ความรุนแรงและเป็นเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ของกรุงเทพฯ ที่ถูกบันทึกไว้ในภาพยนตร์ของผู้กำกับอีกด้วย

ดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ทุกเรื่องของผู้กำกับ คงเดช จาตุรันต์รัศมี ให้ความสำคัญกับดนตรีประกอบ สืบเนื่องจากผู้กำกับเป็นนักดนตรีและนักแต่งเพลง เขาจึงใช้เสียงเพลงที่เป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สยิว” มีการใช้เพลงประกอบจำนวนมากซึ่งเป็นเพลงย้อนยุคอาทิเช่น เพลงวงแมคอินทอช ศิลปินอัญชลี จงคดีกิจ เพลงของพุ่มพวง ดวงจันทร์ ซึ่งเพลงทำหน้าที่ช่วยดำเนินเรื่องในลักษณะภาพยนตร์เพลง ในภาพยนตร์เรื่อง “เลื่อม” พระเอกผู้ขับแท็กซี่หลงใหลในเพลงสุนทราภรณ์มาก และออกตามหาดีเจคลื่นวิทยุสุนทราภรณ์ ในภาพยนตร์เรื่อง “แต่เพียงผู้เดียว” ช่างทำกุญแจได้แอบเข้าขโมยแผ่นเสียง บทเพลงและดนตรีประกอบที่ผู้กำกับเลือกใช้ จึงไม่เพียงช่วยขับเคลื่อนอารมณ์แต่ยังมีส่วนในเนื้อเรื่องด้วย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ของคงเดช จาตุรันต์รัศมี

รูปแบบทางภาพยนตร์ เนื่องจากผู้กำกับ คงเดช จาตุรันต์รัศมี เริ่มทำงานเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ เขาจึงให้ความสำคัญกับเนื้อหาเป็นหลัก รูปแบบการถ่ายทำ องค์ประกอบภาพ เทคนิคการตัดต่อ จึงเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สยิว” นำเสนอความจริงตามแบบภาพยนตร์สำนึก ภาพยนตร์เรื่อง “เลื่อม” และ “กอด” จัดองค์ประกอบ การถ่ายภาพ ฉากและการตัดต่อสวยงามตามรูปแบบคลาสสิกซิม ภาพยนตร์เรื่อง “ตั้งวง” ดำเนินแนวทางการถ่ายทำแบบสำนึกโดยไม่จัดไฟเพื่อให้ได้ภาพเหมือนภาพยนตร์สารคดี เป็นที่น่าสังเกตว่าทีมงานสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับเปลี่ยนแปลงไปในทุกเรื่อง ซึ่งแตกต่างจากผู้กำกับ

คนอื่นที่มักใช้ทีมงานเดิม แต่ถือว่าผลงานผู้กำกับเน้นที่ความจริงและเรียบง่าย ในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

สรุป เอกลักษณ์ในผลงานภาพยนตร์ของคงเดช จาตุรันต์รัศมี ที่โดดเด่นคือภาพยนตร์ชีวิตที่มาจากความสับสนในบุคลิกภาพของตนเอง ตัวละครหลักของเขามักเป็นวัยรุ่นท่าทางตลก ซึ่งต้องใช้ชีวิตดิ้นรนในกรุงเทพมหานครเมืองอันเต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวายของความเชื่อและวัฒนธรรมที่หลากหลาย แนวความคิดในภาพยนตร์แต่ละเรื่องแปรเปลี่ยนไปตามช่วงวัยของผู้กำกับ จากเรื่องราวของเด็กวัยรุ่น ตัวตนความเป็นผู้ใหญ่และผู้ใหญ่ในฐานะผู้กลับมามองเด็ก พัฒนาการในมุมมองของผู้กำกับมีความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัด แต่ยังคงอยู่ในเนื้อหาของการค้นหาคำตอบของชีวิต ซึ่งเขาให้ความสำคัญกับเนื้อหาโดยไม่ยึดติดต่อเทคนิคทางภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีออเธอร์เป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 4-6 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีออเธอร์

1. ผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ประวัติชีวิต	เติบโตที่จังหวัดขอนแก่น ใช้ชีวิตในต่างจังหวัด ศึกษาระดับปริญญาโท ด้านภาพยนตร์ที่สหรัฐอเมริกา ทำงานศิลปะควบคู่กับการสร้างภาพยนตร์
แก่นสำคัญของภาพยนตร์	<ul style="list-style-type: none"> - ดอกฟ้าในมือมาร (พ.ศ. 2543) สารคดีผสมเรื่องแต่งจากเรื่องเล่าชาวบ้านภาคเหนือ ภาคอีสานและภาคใต้ของประเทศไทย - สุดสเนหา (พ.ศ. 2545) สถานการณ์การเมืองไทยต่อแรงงานต่างด้าว - หัวใจทรนง (พ.ศ. 2546) เสียดสีเรื่องทางเพศและการเมืองในสังคมไทย - สัตว์ประหลาด (พ.ศ. 2547) ชายรักร่วมเพศที่ถูกมองว่าเป็นตัวประหลาดในสังคมไทย - แสงศตวรรษ (พ.ศ. 2549) กระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป - ลุงบุญมีระลึกชาติ (พ.ศ. 2553) ความเชื่อเรื่องภพชาติกับปัญหาความเท่าเทียมและสิทธิเสรีภาพในประเทศไทย

ตารางที่ 4-6 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีอูเอเธอร์ (ต่อ)

1. ผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล	
สุนทรียภาพของผู้กำกับ	ชื่นชอบชีวิตคนชายขอบ แสดงถึงตัวละครชายในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมอง ใช้นาฬิกาในฐานะสัญลักษณ์ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ไทย ละครโทรทัศน์และละครวิทยุ ในอดีต
เทคนิคทางภาพยนตร์	เล่าเรื่อง ไม่มีโครงสร้าง คัดเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกคนชายขอบ กำกับ การแสดงแบบสมจริง ถ่ายภาพแบบภาพยนตร์สารคดี ถ่ายทำใน สถานที่จริง มีการออกแบบงานสร้างด้วยศิลปะเหนือจริง เน้นเสียง บรรยากาศ ไม่ใช่ดนตรีประกอบ ตัดต่อแบบเนียนซ้ำโดยเฉพาะเทคนิค Long Take
2. ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง	
ประวัติชีวิต	เติบโตที่กรุงเทพฯ ใช้ชีวิตและศึกษาด้านศิลปะที่สหรัฐอเมริกา ทำงาน ด้านโฆษณาควบคู่กับการสร้างภาพยนตร์
แก่นสำคัญของภาพยนตร์	- ผีนบ้ำคาราโอเกะ (พ.ศ. 2540) ความเชื่อ ความฝัน ความรักและ อาชญากรรม ในกรุงเทพฯ - เรื่องตลก 69 (พ.ศ. 2542) ความโลภของมนุษย์ - มนต์รักทรานซิสเตอร์ (พ.ศ. 2544) การไต่เต้าของชนชั้นล่างสู่ ชนชั้นสูง - รักน้อยนิคมมหาศาล (พ.ศ. 2546) ความรักของคนต่างวัฒนธรรม - คำพิพากษาของมหาสมุทร (พ.ศ. 2549) ไม่มีใครลบล้างความผิด บาปที่อยู่ภายในใจได้ - พลอย (พ.ศ. 2550) ชีวิตคู่และความรักแต่ละชนชั้นในสังคมไทย - นางไม้ (พ.ศ. 2552) ความผิดของมนุษย์เองแต่กลับโทษธรรมชาติ - ผนตกขึ้นฟ้า (พ.ศ. 2554) ผลบาปของการทำชั่ว

ตารางที่ 4-6 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีอูเอเซอร์ (ต่อ)

2. ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง	
สุนทรียภาพของผู้กำกับ	ตัวละครชายที่มีบุคลิกแปลกแยก ตัวละครหญิงที่ร้ายลึก แสดงถึงความรักที่ไม่สมหวัง สอดแทรกอารมณ์ตลกร้าย ใช้นักเรื่องราวที่เกิดขึ้นในกรุงเทพฯ ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ต่างประเทศโดยเฉพาะภาพยนตร์ฟิล์มขาว
เทคนิคทางภาพยนตร์	ดำเนินเรื่องเนิบช้า ใช้นักแสดงที่มีเป็นดารา กำกับการแสดงแบบสมจริง ถ่ายภาพแบบเรียบง่าย ใช้ออกแบบฉากเน้นความเหมือนจริง ใช้ดนตรีประกอบน้อย ตัดต่อแบบเรียบง่ายและเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take
3. ผู้กำกับภาพยนตร์ อาทิตย์ อัศวรัตน์	
ประวัติชีวิต	ใช้ชีวิตในต่างประเทศตั้งแต่มัธยมจนจบการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านภาพยนตร์ที่สหรัฐอเมริกา ทำงานผลิตสื่อวีดีโอและดูแลการผลิตภาพยนตร์ไทยนอกกระแส
แก่นสำคัญของภาพยนตร์	- มอเตอร์ไซค์ (พ.ศ. 2543) ทุนนิยมที่เข้ามาในวิถีชีวิตชนบท - เมืองแห่งชอนรัก (พ.ศ. 2550) ทุนนิยมที่เข้ามาบุกกรุกชาวบ้าน หลังเหตุการณ์สึนามิ - Hi-So (พ.ศ. 2553) ความสัมพันธ์และความขัดแย้งของคนต่างวัฒนธรรม
สุนทรียภาพของผู้กำกับ	ใช้ตัวละครต่างถิ่นซึ่งแสดงถึงความแตกต่างของชนชั้น เชื้อชาติและวัฒนธรรม ทำให้เกิดตัวละครที่แปลกแยกจากสังคม มักใช้นักเป็นสถานที่เก่าทรุดโทรม ได้รับอิทธิพลรูปแบบสำนึกจากภาพยนตร์ยุโรป
เทคนิคทางภาพยนตร์	ดำเนินเรื่องเรียบง่ายเนิบช้า และเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา กำกับการแสดงเน้นความสมจริงมากกว่าความสวยงาม ใช้ออกแบบฉากสมจริง ถ่ายทำบนสถานที่จริง ตัดต่อแบบตรงไปตรงมาและเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take

ตารางที่ 4-6 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีอูเอเธอร์ (ต่อ)

4. ผู้กำกับภาพยนตร์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์	
ประวัติชีวิต	เติบโตที่กรุงเทพมหานคร เรียนด้านอักษรศาสตร์ในประเทศไทย ทำงานเขียนบทภาพยนตร์ให้กับบริษัททีทีเอช
แก่นสำคัญของภาพยนตร์	- 36 (พ.ศ. 2554) ความทรงจำของมนุษย์ระหว่างเทคโนโลยีสมัยก่อนกับเทคโนโลยีดิจิทัล - Mary is Happy, Matry is Happy (พ.ศ. 2555) ชีวิตวัยเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่น
สุนทรียภาพของผู้กำกับ	ชื่นชอบสื่อสังคมออนไลน์ ใช้ตัวละครหลักเป็นหญิงสาววัยรุ่น ฉากตึกร้างซึ่งแสดงถึงความทรงจำ นำเสนอรูปแบบสัจนิยมซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์นอกกระแส
เทคนิคทางภาพยนตร์	เล่าเรื่องเชิงทดลองโดยผสมกับตัวอักษรจากสังคมออนไลน์ ถ่ายทำแบบเรียบง่าย คัดเลือกนักแสดงที่ไม่ใช่ดารา ถ่ายทำบนสถานที่จริง ใช้ดนตรีประกอบเป็นส่วนน้อย มักใช้เพลงไทยนอกกระแส ตัดต่อแบบเนียนซ้ำโดยเฉพาะเทคนิค Long Take
5. ผู้กำกับภาพยนตร์ คงเดช จาตุรันต์รัศมี	
ประวัติชีวิต	เติบโตที่กรุงเทพมหานคร เรียนด้านภาพยนตร์ในประเทศไทย ทำงานเขียนบทภาพยนตร์ให้กับภาพยนตร์กระแสหลักหลายเรื่อง
แก่นสำคัญของภาพยนตร์	- สยิว (พ.ศ. 2546) คนที่สับสนในบุคลิกและเพศของตนเอง - เน้ม (พ.ศ. 2548) อุดมคติของความรักที่ไม่เป็นจริงเสมอไป - กอด (พ.ศ. 2551) คนที่พยายามค้นหาตัวและเปลี่ยนแปลงตนเอง - แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2555) คนที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสต่าง ๆ จนไม่สามารถค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตนเองได้ - ตั้ววง (พ.ศ. 2556) ความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมไทยที่เกิดจากความเชื่อ การศึกษา การเมืองและความคิดของสังคมไทย
สุนทรียภาพของผู้กำกับ	ชื่นชอบเรื่องราวชีวิตที่สอดแทรกอารมณ์ขันและตลกเสียดสี ใช้ฉากกรุงเทพซึ่งเป็นจุดกำเนิดของเรื่องราว มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับดนตรี ซึ่งเป็นส่วนกับประกอบสำคัญในภาพยนตร์

ตารางที่ 4-6 ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีออร์ (ต่อ)

5. ผู้กำกับภาพยนตร์ คงเดช จาตุรันต์รัศมี

เทคนิคทางภาพยนตร์ เล่าเรื่อง ไม่มีโครงสร้างชัดเจน ดำเนินเรื่องตรงไปตรงมา ใช้นักแสดงที่ไม่เป็นดารา ถ่ายภาพแบบเรียบง่าย ถ่ายทำบนสถานที่จริง ใช้ดนตรีและเพลง Rock Music ตัดต่อแบบเรียบง่าย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส

ในการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “สัตว์ประหลาด” “แสงศตวรรษ” และ “ลุงบุญมีระลึกชาติ” เป็นเอก รัตนเรือง ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “พลอย” “นางไม้” และ “ฝนตกขึ้นฟ้า” อาทิตย์ อัสสรัตน์ ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เมืองเหงาซอว์รัก” นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “36” และ “Mary is Happy, Mary is Happy” คงเดช จาตุรันต์รัศมี ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “ตั้งวง” ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ 5 ชุด ตามแนวทางของผู้กำกับ 5 ท่าน

1. การสัมภาษณ์อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

อาชีพ ผู้กำกับภาพยนตร์และศิลปิน

สถานที่ทำงาน Kickthemachine Films จำกัด

การสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ วันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2558

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้เล่าถึงประวัติชีวิตว่า “ตอนเด็ก ๆ ไม่ชอบครู โรงเรียนสาธิต ไม่ชอบจนถึงมัธยม มีความรู้สึกเหมือนถูกบังคับ บุคลิกการสอนของครูบางท่านรวมถึงหลักสูตร แม้แต่เรื่องเครื่องแบบ ทำไมฉันต้องใส่ชุดนักเรียน เป็นประสบการณ์ที่ไม่ชอบและดันเราเข้าไปในโรงภาพยนตร์ตอนนั้นก็สนใจเรื่องการถ่ายภาพยนต์แต่คิดว่ามันยังเป็นอาชีพไม่ได้พอดี สถาบันยกกรรมเปิดแล้วมันเป็นศาสตร์ที่ผสมระหว่างศิลปะกับวิทยาศาสตร์ ซึ่งเราก็ได้ออมาใช้จริง ๆ เกี่ยวกับเรื่อง Space และความงาม ... จริง ๆ เราเริ่มทำหนังก่อนไปเรียนโทแล้วแต่เป็นเรื่องเต็มจริง ๆ ก็ตอนอายุ 24 ทำเป็นหนังสือที่โรงเรียน พอไปเรียนต่อปริญญาโท โทมันแบ่งเป็นภาคภาพยนตร์กับภาควิธีโอ เราเรียนภาคภาพยนตร์ ช่วงนั้นเริ่มทำเป็นหนังทดลอง อาจเพราะเราเป็นคนขี้อาย ไม่ชอบสังคม มีโลกส่วนตัวสูง จึงชอบหนังทดลองเพราะมันอยู่ในห้องมืดคนเดียว”

ผู้กำกับได้เล่าถึงเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์ว่า “การทำหนังยาวมันทำให้เราได้ออกไปเจอคน ต้องไปขอเงิน ต้องรวมทีม การทำหนังยาวจึงเป็น Automatic ที่ทำให้เราต้องเชื่อมกับ

สังคม เพราะฉะนั้นมันจึงเป็นอัตโนมัติว่าต้องทำหน้าที่เพื่อสื่อสารกับสังคม โดยมีภาพยนตร์เป็นตัวกลาง ซึ่งมันช่วยได้จริง ๆ ถ้าอยากเห็นผลสำเร็จอันนี้ ต้องผ่านด่านกับผู้คน ภาพยนตร์จึงเป็นตัวดึงเราไปมากกว่า และ โชคดีอีกอย่างก็คือว่าเป็นจุดเปลี่ยนวงการภาพยนตร์ไทยอิสระคือระบบอุปถัมภ์ที่ถูกกลบ ระบบการจัดจำหน่ายที่มากขึ้นงานเทศกาลมีคนมาจับเยอะมากซึ่งเดี๋ยวนี้มันเยอะมากทั่วโลก แต่ก่อนเมื่อ 15 ปีที่แล้ว Curator จะต้องบินมาหา ซึ่งสมัยนี้มันล้นแล้ว ทุกคนทำหน้าที่หมด แต่ตอนนี้คนดูก็ล้นเหมือนกัน ไม่แค่เทศกาล รวมถึงทีวีที่บ้าน สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเรามองเป็นแง่บวกว่าสื่อมันเริ่มเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น และเข้าถึงคนที่เราอยากให้อ่านมากขึ้น”

ผู้กำกับเล่าถึงการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาดว่า “เรื่องนี้เริ่มต้นมาจากภาพทหารพรานนอนในป่า แล้วมันก็เริ่มกระจายไอเดีย เป็นระบบแบบ Key Word เราอาจจะลิสต์ เช่น พ่อ แม่ บิง แล้วก็จะอะไรเป็นคำคำ แล้วก็พยายามจะร้อยเข้าด้วยกัน บวกกับบันทึกที่จดในโน้ตบุค แล้วก็ Make Sense มันเข้าด้วยกันเป็นบทภาพยนตร์ แล้วค่อยเติม Dialogue แต่ผมไม่ได้เริ่มจากการคิดสัญลักษณ์ แต่มันเป็นผลพลอยได้ มันเป็นสิ่งใกล้ตัวที่เราสัมผัสมา ความชอบและความสะอิดสะเอียนเครื่องแบบทหาร ความสว่างความมืด รอยยิ้ม ความฝันที่จะไม่ปิดเรื่องทางเพศ มันเรื่องส่วนตัวทั้งนั้น”

“ช่วงนั้นทำงานด้วยทีมเล็ก ๆ เรื่องนี้เราจะเป็นสัตว์ประหลาดมากเพราะตอนถ่ายทำนี้เครียดกราดมาก คือตอนนั้นได้ทุนจากสหมงคลฟิล์ม เป็นช่วงที่เราเข้าไปรู้ว่า เราทำงานกับสตูดิโอไม่ได้ แล้วก็มีความรู้สึกผิดหวังว่าทำไมเราหาเงินจากเมืองไทยไม่ได้ ในขณะที่เดียวกันก่อนที่จะถ่ายทำไม่นานพ่อก็เสียชีวิต เรื่องอะไรหลาย ๆ อย่างก็ประดังเข้ามา ทำให้ตัวเองกลายเป็นสัตว์ประหลาดเหมือนกับว่าเราโยนทุกอย่างเข้าไปในหนัง โยนอารมณ์ที่ผิดหวัง อารมณ์เศร้าอะไรทุกอย่าง ถ้าถามทีมงานจะรู้เลยว่าตอนนั้นเป็นคนอุบาทว์ที่สุด ไม่อยากทำงานด้วยที่สุด ไล่คนออกไปหลายคน แต่ก็เข้าใจนะว่าบางทีการทำหนังให้ได้อารมณ์จริง ๆ บางทีนี่ก็เป็นทางหนึ่ง”

ผู้กำกับได้เล่าถึงขั้นตอนจากบทภาพยนตร์สู่การถ่ายทำว่า “เขียนบทนั้นเพื่อการทำงานและการขอทุน บทความยาวประมาณ 60-70 หน้า แม้ว่าช่วงหลังจะมีแต่บทพูดของลิง แต่ก็เขียนรายละเอียดไว้หมดว่า เดินอย่างไร ไปเจออะไร มีเสียงและแสงยังไง แต่เมื่อถ่ายทำจริงแล้วค่อนข้างจะขึ้นอยู่กับอารมณ์ของนักแสดงและบรรยากาศมากกว่า เพราะมีหลายโอกาสที่ไม่มียบทพูดแต่เป็นการเคลื่อนไหวไปกับสภาพแวดล้อม และให้ความสำคัญมากกับแสง เงาที่เกิดขึ้นโดยไม่ประดิษฐ์”

ในการสร้างภาพยนตร์ แสงศตวรรษ ผู้กำกับเล่าว่า “ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของเทศกาล นิว คราวัน โสป ซึ่งเป็นโครงการเพื่อสำรวจการจดจำของคน ซึ่งเป็นทุนที่ได้จากประเทศออสเตรเลีย หนังสือเรื่องนี้คือการทดลองสร้างชีวิตของพ่อแม่ในช่วงเวลาก่อนที่ผมจะเกิด มันเป็น

การตีความถึงวิถีชีวิตอันกลางเดือนในความรู้สึก เป็นการตีความสถาปัตยกรรมและเป็นการตีความชีวิตของผู้คนร่วมสมัยที่อยู่รอบตัวผม เพื่อยืนยันความเชื่อในเรื่องการกลับชาติมาเกิดของผม”

“ในหนังเรื่องนี้ ถ้าคูดี ๆ ตัวผมจะมีจุดอ้างอิงหมด อย่างสถานที่ก็จะจะเป็นขอนแก่น เป็นสถานที่ที่อยู่ในแผนกของพ่อผมก่อนที่ท่านจะเสียชีวิตได้ไปทำกายภาพบำบัดที่นั่น เรื่องของเอาโคลนไปป้ายก็คือตอนเด็ก ๆ เราเอาโคลนไปป้าย แล้วก็เรื่องของพี่สาวที่เป็นชาลส์ซีเมียคือโรคโลหิตจาง ตอนที่ทำรีเสิร์ชเรื่องนี้ก็ได้คุยกับหมอทางเลือด คือภาพยนตร์มันเป็นเรื่องส่วนตัวหมด มันจะแทรกอยู่องค์ประกอบเล็ก ๆ ผมเชื่อว่ามันไม่มีทางที่เราจะสามารถสร้างเหตุการณ์ในอดีตขึ้นมาได้ เพราะว่าเรื่องนี้มันเป็นเรื่องของพ่อ ของแม่ผมก่อนที่ผมจะเกิด เพราะฉะนั้นเราจะสร้างงานขึ้นมาเหมือนเราย้อนความทรงจำของทั้งคู่บวกกับความทรงจำของเรา ก็จะมีพระมีอะไรเข้าซึ่งไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต แต่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่เราเอามาผสมกัน”

“หนังมันเชื่อมระหว่างความเป็นจริงกับความไม่จริง จากที่เราได้ประสบการณ์ว่ามีหมอฟันจริง ๆ ที่เป็นนักร้องลูกทุ่งจริง ๆ ที่ขอนแก่น ขามว่างแกก็ไปร้องเพลง แต่แกล่นหนังไม่ได้ก็เลยเอาบุคลิกนี้มา แต่เขาไม่ใช่เกย์ ก็เอาบุคลิกนี้มาใส่ในตัวละครที่เป็นหมอฟัน ซึ่งคนเล่นจริง ๆ ทั้งคู่เป็นเกย์ แต่ว่าในหนังจะแสดงความคลุมเครือไว้” ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถูกแบ่งออกเป็น 2 เรื่อง ซึ่งมีความแตกต่างกัน ผู้กำกับเล่าว่า “การถ่ายทำหนังเรื่องนี้เริ่มจากการถ่ายทำครั้งแรกก่อนแล้วพักกองเป็นเดือนเพื่อเขียนบทครั้งหลังที่ได้แรงบันดาลใจจากการถ่ายทำครั้งแรก ซึ่งเราไม่ได้วางไว้ชัดเจนแต่แรก”

ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ผู้กำกับได้เล่าว่า “ทุกอย่างเริ่มมาจากหนังสือชื่อ คนระลึกชาติ ผมได้มาจากวัดที่อยู่ใกล้ ๆ บ้าน ท่านให้มานานแล้ว ผมไม่ได้ทำหนังจากหนังสือ แต่ทำหนังโดยใช้หนังสือเป็นจุดเริ่มต้นเป็นแรงบันดาลใจเฉย ๆ อีกอย่างคือเรื่องของการนำเสนอทางด้านสื่อที่เราโตมา ที่ชัด ๆ คือของเหม เวชกร เขาเชื่อมโยงกับหนังสือสมัยก่อน ทั้งบรรยากาศและการแสดง เป็นต้นกำเนิดความเชื่อ การที่ผียู่ร่วมกับคนพื้นที่ในบ้าน ซึ่งผีฝรั่งไม่มี จุดเริ่มต้นของโปรเจกต์นี้คือ พื้นที่ ซึ่งเกี่ยวกับคุณพ่ออีกแล้ว คือไปงานครบรอบเสียชีวิตของคุณพ่อ เอาทีมงานไปด้วยก็มีนักแสดง มีผู้ช่วยผู้กำกับ มีฝ่ายศิลป์ คืออยากให้หนังนี้ออกมาตั้งแต่เริ่มต้น เราหาข้อมูลตั้งแต่แรกร่วมกันเลย แรงบันดาลใจหลักคือเรื่องของคนที่ตายแล้วตายแล้วไม่พ้นจากดินแดนภาคอีสานซึ่งไม่ได้สมบูรณ์น่าอยู่อะไร หน้าที่ยังถูกกดขี่ในรูปแบบต่าง ๆ มันไม่ใช่การสะท้อนปัญหาแต่เป็นการมองอย่างตระหนักรู้และตระหนัก โดยย้อนถึงตัวคนทำว่าเราก็ไม่ต่างกันนัก สลับไปมากับความเชื่อในเรื่องการเป็นผีเป็นสัตว์เป็นคน หนังเรื่องนี้คือการระลึกและการฝันถึงอนาคต”

ผู้กำกับได้เล่าถึงกระบวนการถ่ายทำว่า “ผมคิดว่าลุงบุญมีน่าจะเป็นหนึ่งในหนังเรื่องสุดท้ายแล้วที่ถ่ายด้วยฟิล์ม ขณะที่ทุก ๆ อย่างกำลังมุ่งสู่ Red หรือ Sony หรือกล้องดิจิทัลอะไร

ก็แล้วแต่ นี่จึงเหมือนการสวดดี และไว้อาลัยถึงโลกเชลลุลอยด์ ในฟิล์มม้วนแรกจะคล้ายกับวิธีการถ่ายหนังของผม เราจะเห็นสัตว์ที่อยู่ในป่าจากเบื้องบนในการฟอกไต หรือขับรถ ม้วนที่สองจะคล้ายกับหนังยุคเก่าที่มีการแสดงแข็ง ๆ โดยไม่มีการเคลื่อนไหวกล้อง ตามด้วยการถ่ายทำคล้ายสารคดี ซึ่งถ่ายนอกสถานที่บนสวนมะขาม ซึ่งคล้ายหนังฝรั่งเศส มีลักษณะเป็นหนังที่ผ่อนคลาย ม้วนที่สี่ที่ว่าด้วยเรื่องเจ้าหญิงกับปลาตุ๊ก เป็นลักษณะหนังไทยในอดีต คือหนังย้อนยุคแบบละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ดังนั้นแม้จะมีการดำเนินเรื่องต่อเนื่อง แต่การอ้างอิงของลำดับเวลาก็มีการเปลี่ยนถ่ายตลอด ฟิล์มม้วนที่ห้าเป็นฉากป่า แต่ไม่เหมือนกับป่าในเรื่อง สัตว์ประหลาดเพราะมันเป็นหนังป่าที่ถ่ายด้วยเทคนิค Day for Night ในที่นี้เราใช้ฟิลเตอร์สีน้ำเงินถ่ายคล้ายกับหนังยุคเก่า พอเรานำนักแสดงอายุมาก ๆ เข้าไปในหนังป่า และถ้าจะชวนให้นึกถึงนิยายผจญภัยเก่า หรือหนังสือการ์ตูน ในฉากที่อยู่กับผี เรายังใช้กระจกซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้กับหนังในอดีตอีกด้วย และในม้วนที่หก ฉากในโรงแรมเวลาจะเดินช้าลงกลับไปเหมือนหนังสารคดีอีกแบบงานของผม ถ่ายกับแบบลองเทค แต่พอใกล้จบช่วงเวลาเดียวกันนั้นมันก็แยกจากกันไป คุณจะเห็นสองตัวละคร คือเจอกับโต้แย้งแบ่งร่างเป็นสอง ผมอยากใส่ไอเดียเรื่องการแบ่งเวลาว่าหนังไม่ได้ให้ความจริงเพียงหนึ่งเดียว มันมีหลากหลายระดับ”

ผู้กำกับได้เล่าถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำว่า “ผมตั้งใจอย่างมากกับรายละเอียดของเสียง ผมบ้ากับเรื่องนี้มาก ๆ นี่เป็นหนังเรื่องแรกของผมที่มีบทสนทนาเยอะมาก เป็นหนังชีวิตจัด ๆ ผมเลยต้องคิดเยอะว่าจะปรุงแต่งมันยังไง ทำให้การพูดจาเป็นเหมือนหนังตามชนบ คือเราก็เคยลองทำตามวิธีดั้งเดิมไปเลย และลองฉายแล้ว จนวันสุดท้ายของการแต่งเสียงผมเปลี่ยนใหม่หมดเลย ปรับให้เสียงในสภาพแวดล้อมมันดีขึ้น และ ฤทธิ์ คนออกแบบเสียงมันแทบบ้าเลย เพราะต้องเปลี่ยนทั้งเรื่อง คือพอตอนที่ฉายหนังมันรู้เลยว่าทำพลาด และสิ่งที่พลาดมันมาจากธรรมชาติของหนังเอง เราเลยเร่งให้เสียงสภาพแวดล้อมมันสูงขึ้น คือถ้าเราคุยกันเรื่องการระลึกชาติ และการถอดวิญญาณคนพีช และสัตว์ มันก็ควรให้คนดูได้รับรู้ถึงสิ่งมีชีวิตอื่นในสากลโลกอย่าง แมลงหรือนกด้วย จริง ๆ เสียงที่ปรากฏมันไม่ได้เปลี่ยนมากอะไรยกเว้นระดับความดัง และเราปรับมันทั้งหมดในฟิล์มทุก ๆ ม้วน”

ผู้กำกับได้แสดงแนวคิดอันเป็นเอกลักษณ์ในงานว่า “หนังทุกเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดความรู้สึกหรือประสบการณ์ (ทั้งตรงและอ้อม) ของผม เป็นการนำเสนอเรื่องส่วนตัว ในช่วงอายุนี้ เวลาทำหนังผมไม่ได้คิดถึงประเด็นทางสังคม เพราะการนำเสนอเรื่องราวอารมณ์ของเราที่สะท้อนการใช้ชีวิตในพื้นที่นี้ที่อยู่แล้ว มันจะเชื่อมหรือไม่ในมุมมองของบุคคลอื่นคือผลพลอยได้ แม้ว่าเหตุการณ์ทางสังคมจะมีผลกระทบกับแนวความคิดของผม แต่ผมไม่ต้องการเสนอข่าวหรือการเล่าประเด็นตรง ๆ ทางภาพยนตร์ เพราะคิดว่านักเขียนนักวิชาการ ได้มีผลงานดี ๆ ออกมาเยอะแล้ว ภาพยนตร์สำหรับผมคือพื้นที่แสดงอารมณ์ที่ถูกกระทบ มากกว่าเรื่องราว” ซึ่ง

แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ของผู้กำกับล้วนเกิดจากเรื่องราวชีวิตส่วนตัวของเขาเอง ซึ่งไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนปัญหาสังคมแต่อย่างใด ซึ่งผู้กำกับเล่าถึงผลงานภาพยนตร์ที่เขาประทับใจว่า “หนังที่มีความสุขในการทำก็คือแสงศตวรรษ เราสนุกกับการทำเรื่องนี้ แล้วทีมงานก็มีความสุข มันพูดถึงเรื่องแสงแดด ความเบาความสุข ถ้าเปรียบแสงศตวรรษนี้คือสีขาว สัตว์ประหลาดนี้คือสีดำ”

“ผมหลงใหลในขนบของการเล่าเรื่องในสังคมไทย ตั้งแต่ละครวิทยุ โทรทัศน์ และการเล่าเรื่องในบทเรียนประวัติศาสตร์ที่มีความลึกลับระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องแต่ง เพื่อผลทางความบันเทิง และหรือทางอำนาจการปกครอง สังคมไทยเป็นสังคมที่ไม่ตรงต่ออ้อมค้อมไปมา ทั้งจากความกลัวเป็นสันดาน หรือจากการต้องเอาตัวรอดทางเศรษฐกิจ การเมือง การทับซ้อนของเรื่องราวที่น่าสนใจมาก สิ่งนี้จึงเป็นที่มาในการเล่าเรื่องที่ทับซ้อนไปมาในภาพยนตร์ของผม”

“จริงพื้มีหนังที่ชอบเยอะ แต่ว่าชอบ Edward Yang คนได้วันครบ ฆ่าตัวตายไปแล้วมั้ง ชื่อ A Brighter Summer Day หน้า 3-4 ชั่วโมง เป็นเรื่องของเด็กวัยรุ่นที่โตมาในสังคมได้วัน มีแก๊งหนังของ Edward Yang มันมีความเป็นจริง พูดถึงความเป็นมนุษย์ได้ดีมาก ดูแล้วสะท้อนใจ”

ผู้กำกับได้เล่าถึงฉากที่เป็นสัญลักษณ์ในงานภาพยนตร์ว่า “ป่าคือพื้นที่ทางธรรมชาติที่มีร่องรอยของมนุษย์น้อยนี่เป็นที่น่าหลงใหล เพราะมันคือรากคือที่มาของเราทุกคน บ้านเก่า จริง ๆ มันค่อนข้างตื้นเขิน แต่คิดว่าการทำหนังของผมมันเรียบง่าย เรื่องราวซ้อนทับอยู่แล้ว จึงไม่อยากให้มีเปลือกมากขึ้นอีกชั้นด้วยสถาปัตยกรรมมากมาย จึงเน้นอาคารง่าย ๆ จากความทรงจำ ผนวกกับป่า ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนความเป็นสัตว์ของคนขึ้นมา อีกเหตุผลหนึ่งคือการเบื่อความจำเจของเมือง โดยเฉพาะกรุงเทพฯ ที่เราไม่มีความรักให้ การที่ผมพยายามทำหนังนอกกรุงเทพฯ ก็เหมือนกับการแสดงเจตจำนงกลาย ๆ ถึงการไม่เห็นด้วยในการรวมอำนาจเบ็ดเสร็จที่เมืองนี้”

“หนังของผมเล่นกับพื้นฐานของภาพยนตร์เลย คือการเล่นกับเวลา บางทีหนังจะทิ้งเวลาไว้ถึงจุดหนึ่งให้คนดูรู้สึกว่าเป็นภาพลวงตา ว่าเราดูภาพยนตร์อยู่ในขณะที่เรากำลังฮอลลีวูด เราจะลืมเวลา ลืมตัวตน เราจะอินไปกับเรื่องตรงหน้า แต่หนังของผมขณะที่เบื่อกแล้ว มันจะสะท้อนว่าอันนี้คือภาพสองมิติ บางครั้งเวลาไม่เอื้อ เราให้ตัวละครนั้นหันกลับมามองคนดูเลย คือเพื่อสะกิดคนดูถึงความหมายของภาพยนตร์ ให้ตระหนักถึงพื้นฐานของสื่อภาพยนตร์ว่าคือภาพ 2 มิติ คือการโฆษณาชวนให้เชื่อและอีกประเด็นคือการแสดงความงามของการสร้างโลกจำลอง เหมือนเราสร้างอาคารที่โชว์โครงสร้าง เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งกับผู้พื้นที่ ผู้ชม ว่านี่คือ โครงกระดูกของสิ่งที่เรียกว่าภาพยนตร์ ที่มันไม่จริง มันลวง”

สรุปการสัมภาษณ์ผู้กำกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล แสดงให้เห็นว่าชีวิตตั้งแต่วัยเด็กมีผลต่อความคิดในการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส ด้วยความเป็นคนช่างสงสัย และความเป็น

คนขบถ ทำให้เขามีมุมมองที่แตกต่างประกอบกับการศึกษาต่อต้านภาพยนตร์ยังต่างประเทศยิ่งส่งเสริมให้เขามีแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก เขาสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเฉกเช่นศิลปินสร้างงานศิลปะมากกว่าสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อความบันเทิง และภาพยนตร์เหล่านี้ยังทำหน้าที่เชื่อมต่อกับคนภายนอกซึ่งขัดกับบุคลิกที่เป็นคนชอบเก็บตัวอภิชาติพงศ์ไม่ได้ต้องการสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อสะท้อนปัญหาสังคม แต่ภาพยนตร์ของเขาถูกเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคมในทางอ้อม ซึ่งแนวคิดในภาพยนตร์ของเขาแสดงถึงทัศนคติที่มีความเป็นส่วนตัวสูงและตีแผ่ให้เห็นถึงภาพมายาคติในสังคมไทย เช่น การตีแผ่ความรู้สึกของเพศที่สาม การปฏิเสธการรวมอำนาจของเมืองหลวง เป็นต้น จุดเริ่มต้นของบทภาพยนตร์มาจากภาพหรือคำ ที่เป็นKey Word นำมาร้อยเป็นเรื่องราวและนำไปสู่การเขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับมักใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ทับซ้อนไปมา ซึ่งเกิดจากความหลงใหลในขนบการเล่าเรื่องของไทยจากบทละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่ปะปนกับเรื่องแต่งเหตุที่มีการเล่าเรื่องที่สลับซับซ้อนเขาจึงเลือกใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่เรียบง่ายและการตัดต่อที่ตรงไปตรงมา ประกอบกับการเลือกจากที่เป็นสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย โดยเฉพาะจากป่าซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานของผู้กำกับทุกเรื่องเพราะป่าถูกแทนถึงธรรมชาติอันเป็นจุดเริ่มต้นของมนุษย์และสัตว์อีกทั้งมาจากความไม่ชอบกรุงเทพฯ นอกจากนี้ผู้กำกับยังปฏิเสธต่อการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการโน้มน้าวความคิดและอารมณ์ต่อผู้ชม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่มักพยายามให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมตลอดการชมภาพยนตร์ แต่ผู้กำกับกลับเลือกใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นสติปัญญาให้รู้ว่าภาพยนตร์นั้นเป็นภาพลวงที่ไม่ใช่ความเป็นจริง

2. การสัมภาษณ์เป็นเอก รัตนเรือง

อาชีพ ผู้กำกับภาพยนตร์ไทย และผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณา

สถานที่ทำงาน บริษัท Film factory จำกัด

การสัมภาษณ์ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2558 ร้าน Au Bon Pain สาขาสุขุมวิท 31

ผู้กำกับได้เล่าถึงความสนใจในภาพยนตร์เมื่อครั้งศึกษาอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา

“จุดเปลี่ยนอย่างหนึ่งในนิวยอร์กคือผมคิดซื้อไวรัสภาพยนตร์ ผมโดนหนังอาร์ตเข้าสิง เหมือนโดนอะไรสักอย่างมาระเบิดหัว ภาพยนตร์แบบนี้มีด้วยหรือ มีสเน่ห์ งดงาม ตกลงภาพยนตร์ไม่ได้มีแค่การเล่าเรื่องอย่างเดียวนี่ว่า เริ่มไปเสาะหามาดู เริ่มรู้จัก Francois Truffaut คิมด้ากับหนังยุโรป”

ผู้กำกับได้เล่าถึงจุดเริ่มต้นของอาชีพว่า “ผมตกกระไดพลอยโจนมาทำหน้าที่ ผมไม่มีความรู้ ผมไม่ได้เรียนมาทางหนัง ไม่มีความใฝ่ฝันอยากเป็นผู้กำกับ มันเป็นไปของมันเอง แล้วพอได้ทำารู้สึกว่าชอบ ความสนุกของมันคือได้เล่าเรื่อง ได้ทดลองเล่าแปลก ๆ แล้วมันก็เสพติดนี่คือเหตุผลที่

ผมมาทำหน้าที่ ส่วนไอ้คำถามที่มันมาในชีวิตผมว่ามันมาทีหลัง เราเห็นช่องทางว่ามันทำแบบนี้ได้ คือถ้าหนังผมประสบความสำเร็จแบบผู้กำกับแฟนฉัน ผมคงไม่มีโอกาสถามคำถามส่วนตัวในหนัง แต่หนังผมมันไปตกในรูปแบบของความเป็นส่วนตัวด้วยความบังเอิญ แต่มันก็ไม่ส่วนตัวมาก หนังผมยังเป็นหนังพาณิชย์นะ มีพระเอกมีนางเอก แม้จะเล่าเรื่องประหลาดหน่อย”

“เป้าหมายในการทำหนังของผมทุกเรื่องคือ ผมอยาก Entertain คน ไอ้เคยเริ่มต้นของมัน ผมคิดว่ามันบันเทิง มันสนุกแต่ตลาดหรือเปล่าไม่รู้นะ ยกเว้นเรื่องเดียวคือ คำพิพากษาของ มหาสมุทร ที่ผมอยากทดลอง ทดลองจนล้มหน้าผาด มันไม่เวิร์คซึ่งจะว่าไปแล้วถ้าอ่าน Plot ทุกเรื่องของผมนะ ทุกเรื่องมันเป็นหนังพาณิชย์ มีคนไต่ลึงกัน บางเรื่องโรแมนติก มีดาราเล่น ปัญหาอย่างเดียวที่มันไม่ตลาดคือผม วิธีการทำงานและระสนิยมมันกลับทำให้หนังผมไม่พาณิชย์ แต่ผมไม่เดือดร้อน หนังจะได้รายได้ร้อยล้านหรือสิบล้านมันไม่มาถึงผมหรอกครับ ผมไม่แคร์ ส่วนเหตุผลที่ผมต้องเลือกดารามาใช้เป็นนักแสดง มันเกิดจากการที่ไฟว์สตาร์ต้องการให้หนังมันขายได้ ซึ่งมันก็จริง มันคือแหล่งเงินทุนของผม แล้วผมก็ต้องทำกำไรคืนให้เขา แต่อีกครั้งหนึ่งที่มาจากฝรั่งนี้ ไม่นับนะเพราะว่าชื่อผมขายได้มากกว่าดารา ผมไม่เหมือนกับอภิชาติพงศ์ที่ได้เงินทุนโดยที่ไม่ต้องคืนให้กับเขา แล้วไอ้การมีดาราที่ช่วยให้คนมาดูเราเยอะ ๆ ”

ผู้กำกับเล่าถึงจุดเริ่มต้นภาพยนตร์เรื่อง พลอย ว่า “หนังเรื่องพลอยมันเกิดจากผมไปงานศพลุง แล้วไปเจอลูกพี่ลูกน้องที่เป็นผู้หญิง เขามีร้านอาหารอยู่อเมริกา เขาแต่งงานกับคนไทย อยู่กันมา 20 กว่าปีแล้ว ผมจะขับรถไปส่งเขาแต่แปลก เขาบอกจะนอน โรงแรม ช่วงเวลานั้นบังเอิญก็มีเพื่อน ๆ ผมชอบมาเล่าเรื่องความไม่แฮปปี้ของการแต่งงาน เพื่อนผู้ชายผมก็มาถึงจุดที่มีเมียขี้ขี้ เพื่อนผู้หญิงก็มีก็ทำตามแบบสังคมไทย ไม่รู้เป็นอะไรก็ชอบมาเล่าความลับให้ผมฟัง เราก็อ่านเรื่องนี่มาผนวกกัน ผมว่าชีวิตแต่งงานมันน่าสนใจเพราะมันไม่ได้มีแค่ชอบ ๆ อย่างเดียว มันมีเรื่องอื่นด้วย เช่น ทรัพย์สิน ความซิงชา”

“หนังเรื่องนี้ประมาณเปิดสลิปเปอร์เซนต์มันเกิดใน โรงแรมห้องเดียว ทำให้เราต้องคำนึงถึง Production Design ของโรงแรม โรงแรมที่ไหนก็ไม่ให้ถ่ายเพราะพออ่านบทแล้วมีฉากเช็กส์ ก็เลยเป็นเรื่องเป็นราวที่ต้องทำ Production Design ผมทำฉาก โรงแรมนี้ขึ้นบนดาดฟ้าตึกแล้วคล้าย ๆ ห้องนี้มันเป็นตัวละครอีกหนึ่งตัวด้วย เราจะเห็นห้องห้องหนึ่งมันมีดมมากห้องที่สอง ตัวเมียที่เพิ่งเดินทางกลับมา ส่วนห้องรับแขกที่เด็กผู้หญิงขึ้นมาอนจะสว่าง เราใช้วิธีควบคุมแสงด้วยการปิดเปิดม่าน เราขึ้นไปสร้างฉากบนดาดฟ้าเพราะผมอยากเห็นวิวด้านนอกจริง ๆ ผมสร้างข้อแม้ใหม่ให้กับทีมงาน โดยการให้แค่จริง วางตารางการถ่ายทำ เราอยากได้ชุดแบบไหนต้องวางให้ตรงเวลากับแดด มันปวดหัวมาก ไม่แนะนำให้ทำ แต่พอเราทดลองทำดูแล้วพอเสร็จออกมา

ผมรู้สึกดีมากที่ได้กลับมาทำหนังแบบอยู่เดิม ๆ ทำอะไรง่าย ๆ หลังจากเดินทางไปทำหนังประเภท ดาราเอเชีย เออ หนังมันเป็นส่วนตัวดี แล้วผลลัพธ์มันก็ใช้ได้”

ผู้กำกับเล่าถึงภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ว่า “ช่วงก่อนเขียนสคริปต์นางไม้ จะมีภาพภาพหนึ่ง ปรากฏอยู่ในหัวผม เป็นภาพผู้ชายคนหนึ่งที่ยืนเอาคาน้ำไม่อยู่ คือแก้มักแกงกองอยู่ที่เท้าแล้วก็ ยืนมีอะไรกับคาน้ำไม่ ซึ่งแปลกมากมันมาได้ยังไงไม่รู้ ไปทำอะไรก็ตามมันก็จะมาอีกแล้วภาพนี้ ก็เลย ลองเขียนสคริปต์เรื่อง คนรักกับคาน้ำไม่ แล้วก็อยากทำให้มันซับซ้อน ผมคิดเรื่องความสัมพันธ์ของ ผมกับคนรักเก่า ๆ ที่ไม่เวิร์ค เอามาพัวพันกันเป็นตัวละคร ไปหลงรักคาน้ำไม่ แล้วเราก็คิดว่าให้คาน้ำไม่ เป็นคู่กับมันดีกว่า แสดงว่าไอ้เนี่ยมีเมียแล้ว ก็เลยเกิดตัวละครเมียขึ้นมา คิดแค่นี้ก็สนุกแล้วก็เลยนั่ง เขียนบท แล้วที่นี้ไหน ๆ เราไปในป่าแล้ว เราก็ไปในที่ที่มันลึกลับมีวิญญาณ คือเวลาพูดถึงคาน้ำไม่ เราเป็นคนไทยเราก็เชื่อว่าในคาน้ำไม่จะมีอะไรสิงสถิตอยู่ งั้นเราพาคนดูไปในโลกที่มันลึกลับในป่า แล้วก็ให้มันโยงไปกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ในเมืองที่มันซับซ้อนขึ้น จุดประสงค์ของนางไม้ มันคือ Reaction มากกว่า Action คือเป็นความสงสัยของผมว่าทำไม เวลาเราดูหนังผี ผิดต้องเป็นตัว ไม้ดีตัวเลวตลอดเลย ผมจะทำนางไม้โดยให้ตัวผมกับคนดูอยู่ฝั่งผี เพื่อจะบอกว่าคนนั้นมันเลวกว่าผี โดยเฉพาะนางเอกที่ไปมีคู่ พอกลับมารักพระเอกก็หึงหวงกลับไปทำร้ายคาน้ำไม่ บทหนังของนางไม้ จึงเป็นการโต้ตอบของผมว่าทำไมต้องให้ผีเป็นตัวร้ายอยู่เรื่อย”

“เรื่องนางไม้เป็นหนังยาวเรื่องแรกของผมที่ปฏิเสธการถ่ายด้วยฟิล์มไปเรียบร้อยแล้ว เป็นดิจิทัลเต็มรูปแบบ เราถ่ายในป่าเยอะมาก เวลาผมดูหนังไทยหรือหนังฮอลลีวูด ผมตะขิดตะขวงใจเพราะมันชอบเอาไฟใส่เจตสีฟ้าจากหลังคาน้ำไม่ ทำให้เป็นป่าเวลากลางคืน แล้วก็ปล่อยควัน ซึ่งผมเกลียดไอ้หน้าตาแบบนี้ มันไม่น่าเชื่อเลย ซีนเปิดผมเขียนไว้ในสคริปต์เลย มันจะไม่ตัดเลย ด้วยความยาว 8 นาที คล้าย ๆ กับเป็นวิญญาณหลอน เราจะเห็นเหตุการณ์ในป่า มีคนเดิน มีการข่มขืน มีซากศพ ซึ่งเป็นบทนำที่จะบอกว่าป่านั้นมีพลังลึกลับ ซึ่งถ้าเราถ่ายจากทำจากนี้ด้วย ฟิล์ม มันเป็นไปได้เลย แล้วตอนนั้นกล้องดิจิทัลก็ทำหน้าที่หนักเบาถ่ายด้วย Steadicam สบายกว่ากล้อง ฟิล์มเยอะ อีกอย่างเวลาถ่ายเราไม่ใช้ไฟถ่ายในป่า เราใช้กลางวันกลางคืนจริง ๆ ... ตอนตัดเรื่องนี้ รู้สึกแปลกคือ ปกติผมตัดต่อหนังเสร็จ มีเสียงเสร็จ หนังจบหลุดจากมือผมไปแล้วเนี่ยผมจะรู้สึกเลยว่ามันดียังไงไม่ดียังไง หนังมันถูกเลือกไปเทศกาลเมืองคานส์โดยที่ผมก็รู้แค่ว่ายังไม่พร้อม หนังไปเทศกาลแล้วเขาก็ชอบแต่เล็ก ๆ มันดูรุ่งรังจาง พอผมกลับมาไทยก็ตัดต่อใหม่ แล้วมันเป็นหนังเรื่อง หนึ่งที่ผมชอบมาก คือหนังมันมีส่วนหนึ่งที่ผมได้ทดลองอะไรใหม่ ๆ”

ผู้กำกับเล่าถึงภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ว่า “หลังจากเสร็จจากนางไม้ ผมอยากหยุด สักพักหนึ่ง พอดีผมดันไปอ่านหนังสือเรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า ของวินทร์ เลียววาริณ แล้วก็ลองมา เขียนบทดู ยังไม่ทันเสร็จก็เก็บใส่ลิ้นชักไว้ พอดีรัฐบาลอภิสิทธิ์ทำทุนไทยเข้มแข็ง โปรคิวเซอร์ผมก็

ถามว่ามีอะไรมั๊ย ผมก็คิดว่า ฝนตกขึ้นฟ้า ไปให้เขาจับฉลาก ก็พอได้เงินมาจำนวนหนึ่งแล้วปรากฏว่าบริษัทที่ฝรั่งเศสที่จัดจำหน่ายหนังผมอยู่เขาก็สนใจร่วมทุนด้วย ผมก็ตัดสินใจไปหาที่วินทร์เพื่อไปขอซื้อแถมมา ผมก็มาเขียนบทเอง ซึ่งก็บอกพี่เค้าว่าผมจะปรับเปลี่ยนของพี่นะ พี่เขาก็โอเค เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า ผมไม่ได้ไปรีเสิร์ชชีวิตมือปืน แต่ผมก็ไปคลุกคลีกับทหารซึ่งเป็นคนที่จะพานักแสดงไปฝึกใช้ปืน ผมต้องรู้จักปืนว่ามีกี่ชนิด ทำไมคนพวกนี้ใช้ปืนแบบนี้ ซึ่งคนพวกนี้ก็รู้จักชีวิตของมือปืน จักว่าผมรีเสิร์ชในระดับปานกลางเพราะหนังเรื่องนี้ผมไม่ได้ตั้งใจจะให้มันเรียลลิสติกมาก คือเมื่อนั่งฉายมันจะมีโลกของมันเอง ซึ่งเราจะต้องดึงคนเข้าไปอยู่ในโลกนั้นให้ได้แม้ว่าเราจะไม่ก็ตาม ซึ่งหนังผมมันจะประมาณนี้อยู่คือจะไม่เรียลลิสติกมาก”

“ผมรู้ตัวตั้งแต่ตอนเขียนบทแล้วว่าหนังเรื่องนี้คล้าย ๆ จะเป็นเรื่องที่สองในชีวิตที่ผมไม่รู้ลึกส่วนตัวกับมันเลย มันไม่ใช่หนังของผม ผมตั้งใจจะทำหนังให้คนอื่นดู คิดตั้งแต่เขียนสคริปต์ตั้งแต่เราถ่ายทำ วิธีการกับการแสดงจะต่างจากหนังที่เคยทำ คือหนังประเภทนี้สคริปต์มันค่อนข้างสมบูรณ์แล้วตั้งแต่ก่อนออกไปถ่าย เรากลับไปถ่ายเพื่อให้ได้ตามสคริปต์ที่เขียนไว้ มีบวกลบ 10 เปอร์เซนต์ มีอะไรดีขึ้นเราก็ Improvise มีอะไรแย่ลงเราก็ Compromise สำหรับผมมันเป็นหนังที่ค่อนข้างง่าย คือทุกอย่างมันชัดเจน ไปหมดแล้ว มันเป็นหนังที่ทำเพื่อความบันเทิงจริง ๆ ความสนุกของผมคือได้กลับไปทำหนังประเภทที่ผมชอบ หนังแบบฟิล์มขาวๆ หลุยส์ ร้าย ชายเลว พระเอกโง่ โดนหลอกตลอดเวลา ฝนตกขึ้นฟ้า เป็นหนังที่ทีมงานเข้าใจได้ง่าย ผมคิดอะไรไม่ออกเขาก็ช่วยทำให้มันเป็นหนัง ผมพึ่งพาคนอื่นมาก การถ่ายทำ การคัดเลือกนักแสดง แต่ยังไงการกำกับคนดูก็ยังเป็นความชำนาญของเรา แม้จะไม่ได้ใช้ความรู้สึกส่วนตัวแต่ก็เป็นความสนุกอีกแบบ”

ผู้กำกับเล่าถึงเอกลักษณ์ในงานของเขาว่า “สังเกตว่าหนังผมมันจะต่างกันทุกเรื่องเพราะจุดเริ่มมันไม่เหมือนกันบางเรื่องมาจากประสบการณ์ มาจากคำถามในใจซึ่งก็ขึ้นอยู่กับโมเมนต์นั้น ผมคิดถึงเรื่องอะไร บางเรื่องมาจากนิยาย แต่ที่มันเปลี่ยนไปมาได้มาจากนิยายที่ผมทำโฆษณาอะ ผมว่ามันมาจากที่ผมไม่มีความรู้เรื่องการทำหนังผมเลยอยากลอง ลองวิธีเล่าแบบนี้ดู ซึ่งมันก็ได้เรียนรู้แต่มันก็มักลื่นที่เป็นหนังผม สิ่งที่ดีในหนังของผมทุกเรื่องคือเรื่องชนชั้น เพราะผมเป็นชนชั้นกลาง ตั้งแต่เด็กผมชอบไปขลุกอยู่กับลูกน้องพ่อ เตะบอลกับลูกแม่ค้า ผมไม่ชอบที่เราไปดูถูกชนชั้นล่าง เราจะไปเรียกคนต่างจังหวัดว่าควายได้ยังไง ถ้าคุณไปไถนาแข่งกับเขาคุณสู้ได้ไหม ซึ่งหนังผมก็จะซ่อนเรื่องเหล่านี้อยู่ ประเด็นหนังผมจะไม่ใช่ว่าเรื่องยิ่งใหญ่ที่จะมาเปลี่ยนแปลงมนุษย์ ส่วนใหญ่มันจะเป็นเรื่องเล็ก ๆ ที่ผมมีคำถาม ไม่ใช่หนังอะไรที่ยิ่งใหญ่แต่แค่ให้คนคนหนึ่งเกิดความคิดขึ้นมาได้นี้ผมว่ามันยิ่งใหญ่ตัวละครในหนังของผมทุกตัวมันจะดูเหงา ๆ คือมันมีคำถามแล้วไม่รู้จะหาคำตอบที่ไหน มันอาจจะคล้ายกับผมที่มีเพื่อนน้อย โทรศัพท์ผมนี้ผ่าน ไปสามเดือนมีแค่ห้า Miss call หลายคนบอกดูเศร้ามากเลยแต่ผมว่าชีวิตมัน Luxury มาก”

“หนังของเรามีคาแรกเตอร์อย่างหนึ่งคือมันช้า เพราะพอผมดูหนังที่มันตัดฉับฉับผมไม่เข้าใจ อย่างหนังฮอลลีวู้ดนี่ตัดไว ตอนดูสนุกมากแต่พอดูจบรุ่งขึ้นผมก็ลืมนะ จำไม่ได้ แต่หนังเรากันดูจะไม่ลืม อย่างน้อยอาทิตย์นึง หนังเรามันไม่เร็วแต่มันทำให้คนดูรู้สึกถึงตัวละครได้จริง ๆ แต่ไอ้ความช้าเนี่ยมันก็มีปัญหาให้กับคนดูยุคใหม่ที่ชอบทำอะไรหลาย ๆ อย่างพร้อม ๆ กัน แต่ถ้าให้ผมเปลี่ยนวิธีไปตัดหนังอย่างนั้นก็ไม่ได้ ผมไม่ชอบ ซึ่งผมวิเคราะห์แล้วว่า การถ่ายตัวละครไกล ๆ ตัดภาพช้า ๆ แบบผม ไม่ได้มีผลให้หนังไม่สนุกนะ ที่มันไม่สนุกก็เพราะเรื่องมันไม่สนุก ฝนตกขึ้นฟ้าเนี่ยเล่าช้านะ ไม่ได้เล่าเร็วแต่เรื่องมันสนุก มันอยากรู้ว่ามันมีอะไร แต่นางไม่นี่เรื่องมันไม่น่าติดตาม”

“หนังที่ดีมีอิทธิพลทางความคิดแน่นอน แต่มันมาตอนเริ่มโตนะ หนังของ Alfred Hitchcock, Woody Allen, Federico Fellini, David Lynch, Francois Truffaut, Ingmar Bergman สิ่งที่เขาทำมีผลกับเราแน่ ๆ หนังฝรั่งเศส หนังยุโรป ในยุคหนึ่งผมว่าดีมาก ผมเข้าใจเลยว่าทำไมมันไม่ใช่แค่หนัง การเล่าเรื่องเขาทำให้เราตามติดชีวิตคนคนนั้น มีอารมณ์ร่วมผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้เราคิดมากขึ้น ทำให้เข้าใจอะไรอีกเยอะ เหมือนเปิดหน้าต่างบานใหม่ แล้วระบบในร่างกายเราประมวลผลทำให้เราเกิดความคิด ความสงบ ความใจกว้าง มันไปทำอะไรไม่รู้ในตัวเรา”

สรุปการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง เขาเริ่มสนใจภาพยนตร์เมื่อครั้งเรียนด้านศิลปะในต่างประเทศ ภาพยนตร์ยุโรปและอเมริกาช่วงปี ค.ศ.1970 เช่น ผลงานของผู้กำกับ Alfred Hitchcock, Woody Allen, Francois Truffaut ต่างมีอิทธิพลต่อเขาจนถึงปัจจุบัน ความใฝ่รู้ทำให้เขาอยากสร้างภาพยนตร์ โดยพยายามทดลองวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ ๆ ทำให้ภาพยนตร์ของเขามีส่วนผสมของการทดลองแบบภาพยนตร์นอกกระแส แม้ว่าผู้กำกับจะพยายามสร้างภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ก็ตาม แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เริ่มมาจากประสบการณ์ชีวิตและงานวรรณกรรม ภาพยนตร์เรื่อง พลอย นำแรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ฆ่าสาวของเพื่อนที่สะท้อนให้เห็นชีวิตคู่รักในสังคมไทย ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพถ่ายและเรื่องราวลึกลับในป่า ส่วนเรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า เป็นการเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงจากงานวรรณกรรม ซึ่งผู้กำกับได้เปลี่ยนแปลงไปตามความชอบส่วนตัว แต่ทั้งนี้ก็นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีเป็นส่วนตัวน้อยที่สุด ผู้กำกับเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เองทุกเรื่องทำให้ ผลงานภาพยนตร์ของเขาแฝงด้วยแนวคิดเรื่องความเท่าเทียมในชนชั้นของสังคม ซึ่งเป็นทัศนคติที่เกิดขึ้นจากชีวิตตั้งแต่วัยเด็กที่เป็นชนชั้นกลางแต่ผูกพันกับคนชนชั้นล่าง เอกลักษณ์ในงานของผู้กำกับคือการตั้งคำถามกับเรื่องเล่าเล็ก ๆ ในชีวิต ด้วยวิธีการเล่าเรื่องเนิบช้า และตัดต่อภาพแบบ Long take ซึ่งเกิดจากระสนิยมของผู้กำกับและความต้องการให้ผู้ชมค่อย ๆ ซึมซับและจดจำเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ นอกจากนี้ตัวละครของหลักมักมีอารมณ์เหงา ซึ่งมาจากลักษณะนิสัยของผู้กำกับเอง

3. การสัมภาษณ์อาทิตย์ อัสสรรัตน์

อาชีพ ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ

ตำแหน่ง ผู้บริหารบริษัท Pop Pictures จำกัด

การสัมภาษณ์ วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2558 ที่บริษัท Pop Pictures จำกัด

ผู้กำกับเล่าถึงชีวิตวัยเด็กว่า “พี่ไปเรียนต่างประเทศตั้งแต่อายุ 15 ตอนแรกไปเรียนไฮสคูล แล้วต่อมหาวิทยาลัยที่นิวยอร์กด้านประวัติศาสตร์จีน ซึ่งมันไม่มีผลอะไรกับการทำหนังเลย กลับมาเมืองไทยสองปีจนค่อนข้างสนใจด้านภาพยนตร์ แล้วไปต่อด้านภาพยนตร์ที่แคลิฟอร์เนียอีก 3 ปี ตอนเรียนจบจริงเกือบ 30 แล้ว ตอนที่เรียนเราก็ได้ทำงานเขียนบท ติดต่อ อัดเสียง หลายตำแหน่ง แต่สิ่งที่ทำค่อนข้างเยอะ คือมิกซ์เสียง อัดเสียงในกอง เพราะมันเป็นสิ่งที่เราค่อนข้างจะไม่รู้เลย แล้วก็ทำให้เราเก่งสุดเลยหนังเรื่อง มอเตอร์ไซค์ ถือเป็นงานชิ้นแรกเลยที่เราได้ทำกับมันเต็มๆ ที่สุด แล้วก็เริ่มส่งตามเทศกาล แล้วมันก็เริ่มเปิดโลกว่า มันมีเทศกาลแล้วก็ทำให้เราได้ทำอะไรต่อ ๆ มา”

“เราเปิดบริษัทแค่ต้องการระดมทุนเพื่อสร้าง Wonderful Town เพราะเงินทุนมันเยอะเกินไปที่จะทำธุรกรรมส่วนตัว ซึ่งไม่ได้คิดว่ามันจะเป็นบริษัททำหนังอินดี้ แต่เราเข้าใจว่าเราไม่เหมาะที่จะทำหนังแบบสตูดิโอ ต้องเข้าใจว่าคนเราหลอมกันมากคนละแบบ ตอนเราเรียนที่อเมริกา หนังที่เราชอบก็จะเป็นหนังนอกกระแสหมดเลย ซึ่งสตูดิโอก็ไม่ต้องการเราอยู่แล้วละ เราเคยส่งบทสมัครเข้าไปที่จีทีเอช เคยส่งให้ท่านมู๋อ่าน เคยลองอยู่แต่ว่าเขาก็ไม่อ่านหรอก เราก็เลยต้องทำแบบนอกกระแสไป ซึ่งตอนนั้นมันก็มีโอกาสที่จะทำเพราะมีทุนสนับสนุนอยู่ เราไม่ได้วางแผนไว้หรอกว่าจะอินดี้ ถ้าวันนั้นจีทีเอชให้เราทำ เราก็ทำนะแล้วแต่โอกาส”

ผู้กำกับเล่าถึงเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์ของเขาว่า “เป้าหมายจริง ๆ ที่ผมทำ Wonderful Town คือทำเพื่อตัวเอง ผมว่ามันไม่ต่างอะไรกับคนเขียนเพลง คนเขียนหนังสือหรือคนวาดรูป เราเรียนภาพยนตร์มา เราก็อยากเขียนบท อยากถ่ายทำ ถึงแม้มันจะมีเรื่องธุรกิจ การขอทุน การจัดทำฉาย แต่ในบรรดาคนทำหนังอินดี้ที่ไม่มีอะไรมากกว่าทำเพื่อตัวเอง ซึ่งถ้าเกิดคนดูเขาชอบด้วย มันก็เป็นคุณค่าถือเป็นโบนัสไป”

“แรงบันดาลใจเรื่อง Wonderful Town มาจากสถานที่ ผมเป็นผู้กำกับที่มักเขียนบทตาม Location หรือนักแสดงที่ผมเจอ ผมมักจะเปรียบเทียบว่าผู้กำกับมีอยู่สองประเภท ประเภทแรกจะคิดใหญ่ไว้ก่อน คิดอะไรทำได้หมดแหละ เรื่องทุนเดี๋ยวเขามาได้ ส่วนใหญ่เป็นผู้กำกับฮอลลีวูดอีกฝั่งเป็นผู้กำกับที่ไม่มีตั้งค์ พวกอินดี้นี้แหละ จะเขียนบทตามสิ่งที่มีอยู่แล้ว ที่พอทำได้ ผมก็จะมาทางนั้นตอนที่ทำเรื่องนี้สิ่งที่จุดประกายอันแรกก็คือ โรงแรม ผมไปเที่ยวพังงาเลยแวะเข้าไปในโรงแรมนี้ เห็นว่ามันสวยดี มันเงียบสงบเหมาะกับการถ่ายหนัง การอัดเสียง ผมเลยเขียนเรื่องทั้งหมดให้มันอยู่ในโรงแรมนี้ ผมไม่ได้เริ่มด้วยการอยากสะท้อนเรื่องราวสังคม ผมแค่ประทับใจ

โรงแรมผสมกับเรื่องราวความรักของผมเอง แล้วก็เสน่ห์ของนักแสดง แต่สิ่งต่างๆ มันก็ตามมาโดยไม่ได้ตั้งใจ”

ผู้กำกับได้เล่าถึงกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์ว่า “ตอนที่ผมทำบท ผมลงไป Research กับคนที่นี่ แค่อายุจะเข้าใจบรรยากาศและความรู้สึก ตอนที่ผมลงไปสัมภาษณ์คนที่นี่ มันเพิ่งผ่านสึนามิได้แค่ปีเดียวมันยังเป็นแผลในใจของคนที่นี่ มันมีคนตายไปเยอะ บรรยากาศของเมืองที่มันเศร้า ๆ นี่ผมเอาไปใส่ในหนังแน่นอน และแม้กระทั่งเรื่องเด็กแว้นต์ ตอนที่เราลงไปก็เจอพวกนี้ แล้วให้เขาช่วยในกองถ่ายด้วย ครั้งหนึ่งก็เป็นเรื่องแต่งขึ้นอีกครั้งก็เอามาจากเหตุการณ์จริง ๆ ในนั้น แม้ว่าผมจะไม่ได้เป็นคนได้ แต่ Wonderful Town มันเป็นหนังรักที่สะท้อนมาจากชีวิตส่วนตัวของเรา ในภาพยนตร์เรื่องนี้มันก็มีตัวเราแฝงอยู่ อย่างเช่น วิธีการดำเนินชีวิตของตัวละคร การเลือกเพลง”

ผู้กำกับได้เล่าถึงการถ่ายทำว่า “นี่อาจเป็นหนังอินดี้เรื่องแรก ๆ ที่ถ่ายด้วยกล้อง HD ถ้าเทียบกับเมื่อยี่สิบปีที่แล้ว ถ้าเราอยากทำหนังมันจะยากเลย อะไรทุกอย่างหนักแล้วก็แพง เราโชคดีที่สามารถถ่ายหนังที่มันเหมือนฟิล์ม 35 มิลลิเมตร ด้วยกล้องเล็ก ๆ คือสมัยนั้นคือกล้องพานาโซนิค ซึ่งผมถ่ายมาได้เยอะ แล้วให้คนตัดเลือกอีกที อย่างเช่น ผมก็ให้ทีมงานลงไปถ่ายคลื่นทะเล เพราะหนังมันเกี่ยวกับสึนามิ แต่เอาไปใช้ตรงไหนยังไม่รู้ เราให้คนลำดับภาพเขาเป็นคนเลือกใช้เอง ซึ่งมันก็กลายเป็นภาพเปิดและปิดของหนัง”

นอกจากนี้ผู้กำกับยังเล่าถึงขั้นตอนหลังการถ่ายว่า “ในตอนแรกคนตัดต่อก็ต้องตัดตามบท แต่มันก็อาจจะยังไม่สมบูรณ์ เราก็ต้องทิ้งบางอันออกบ้าง ผมถ่ายไว้เยอะหลายฉาก หนังที่เสร็จออกมามันสั้นกว่าบทที่วางไว้เยอะ ถูกโยนทิ้งไปเยอะ ผมใช้ทุนที่ขอมามาสามล้านแต่หนังยังถ่ายไม่เสร็จ ต้องขอจากครอบครัว พ่อผมให้มาอีกล้านนึงหนังจบลงที่สี่ล้าน แล้วเราก็สมัครทุนปูซาน เป็นทุนที่ให้มาเพื่อแปลงระบบจาก HD เป็นฟิล์ม 35 มิลลิเมตร เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งใช้ทุนถึง 4 ล้านบาท รวม ๆ หนังเรื่องนี้ใช้ไปทั้งหมดแปดล้านบาท”

ผู้กำกับได้เล่าถึงการสื่อความหมายในภาพยนตร์ว่า “เวลาผมทำหนังผมให้เกียรติกับการเล่าเรื่อง Wonderful Town ผมจึงไม่ได้วางสัญลักษณ์อะไรไว้ ผมต้องการให้เรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ผมไม่ได้ฉลาดอะไรขนาดนั้น บางครั้งคนดูก็ตีความของมันไปเอง ซึ่งมันก็ไม่คิดอะไร ถ้าวางงานมันมีชีวิตของมัน เมื่อหนังเสร็จความสัมพันธ์ระหว่างหนังกับคนทำมันก็น้อยลง ก็ต้องปล่อยให้มีความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับหนังแต่ก็มีอย่างเด็กใส่ชุดบัลเลต์ในหนังซึ่งดูมันคล้ายกับสัญลักษณ์อะไรบางอย่าง แต่จริง ๆ แล้วบังเอิญมีเด็กใส่ชุดบัลเลต์อยู่แถวนั้นจริง ๆ เราก็เอามาถ่าย หิ้ง ๆ ที่ไม่แน่ใจว่าจะเอาไปใช้ตอนไหนในหนัง สุดท้ายคนลำดับภาพก็เอามาใช้ ซึ่งเราก็ดูแล้วว่ามันใช่ ถ้าคิด

กลับไปตอนนั้นมันก็เหมือนกับจะบอกว่าเป็นความหวังใหม่ของเมือง ทุกอย่างผ่านไปแล้ว วันหน้ามันก็จะดีขึ้น อันนี้อาจจะเป็นสัญลักษณ์เดียวที่อยู่ในหนัง”

ผู้กำกับสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวไว้สองเรื่อง ได้แก่ Wonderful Town และ Hi-So ซึ่งก่อนหน้านี้เป็นภาพยนตร์สั้นจำนวนกว่า 10 เรื่อง “หนังที่ผมประทับใจมากที่สุดก็คือหนังที่เพิ่งถ่ายเสร็จ เป็นหนังสั้นเรื่อง All Powerful แต่ก็คงเพราะว่ามันใหม่สุด คือเราเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ความรู้อะไรก็เยอะขึ้น งานที่ใหม่ ๆ เราก็จะคิดว่าเราแม่นยำขึ้นความแม่นยำก็คือสิ่งที่เราคิดมันตรงกับสิ่งที่เราถ่ายออกมามากที่สุด สิ่งนี้คือถือว่าเราประสบความสำเร็จแล้ว หนังแต่ละเรื่องไม่ได้มี Reference ว่าจะมาจากหนังเรื่องไหนชัด ๆ แต่มันก็อาจจะเป็นวิธีการให้เกียรติการเล่าเรื่อง แบบเน้นการดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ ซึ่งก็อาจจะมาจากหนังผู้กำกับอเมริกันที่ผมชอบดูอย่าง Paul Thomas Anderson, David Fincher, Spike Lee, Martin Scorsese, Quentin Tarantino เหตุที่เป็นหนังอเมริกันเพราะผมเข้าใจภาษาและเรื่องราวของเขาได้ดีที่สุด”

ผู้กำกับได้เล่าถึงเทคนิคและรูปแบบเฉพาะตัวของเขาว่า “Wonderful Town ถือว่าเราได้เรียนรู้อะไรเยอะเลย โดยเฉพาะศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ แต่ยังไม่ถึงกับค้นพบรูปแบบอะไร เพราะการทำหนังของเรายังคงเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ช่วงนี้ชอบอะไรก็ไปอันนั้น ตัวเราเองก็เปลี่ยนไปด้วย แต่หนังผมส่วนใหญ่จะมีตัวละครที่เป็นคนนอก อาจจะเพราะว่าชีวิตผมเป็นคนนอก ตั้งแต่เด็กเรียนในไทยแต่เรียนโรงเรียนอินเตอร์ พอไปอยู่อเมริกาเขาก็เห็นเราเป็นคนไทยอีก มันก็เลยมีความรู้สึกของคนนอกปรากฏอยู่ในหนังเสมอ ๆ ทุกวันนี้ทำงานกับคนไทย มันก็ยังมีกำแพงอะไรกันอยู่ ส่วนฉากอาคารร้างที่เห็นในหนังผมบ่อย ๆ นี่ก็เป็นความชอบส่วนตัว ไม่มีเหตุผลอะไร มันสวยดี”

สรุป การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์อาทิตย์ อัสสรณ์ ซึ่งมีตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์และผู้บริหารบริษัท Pop Pictures จำกัด ซึ่งอำนวยการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส อาทิตย์เรียนโรงเรียนนานาชาติตั้งแต่เด็กและเรียนต่อในระดับไฮสคูลที่สหรัฐอเมริกา เขาเรียนต่อปริญญาโทด้านภาพยนตร์ที่สหรัฐอเมริกา อาทิตย์กลับมาประกอบอาชีพผลิตมิวสิควิดีโอที่ประเทศไทย และอยากสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวเพื่อสนองความต้องการของตนเอง อาทิตย์จึงหาทุนสร้างภาพยนตร์ด้วยตนเอง บทภาพยนตร์เรื่อง Wonderful Town ได้รับแรงบันดาลใจจากเมื่อเขาไปแวะพักที่โรงแรมแห่งหนึ่งในจังหวัดพังงา ซึ่งได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์คลื่นสึนามิ ภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งหมายเพื่อสะท้อนเรื่องราวทางสังคม แต่สะท้อนเรื่องราวความรักของผู้กำกับเอง ผู้กำกับไม่ได้ต้องการให้ภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์นอกกระแส แต่เพราะรสนิยมของผู้กำกับเองทำให้รูปแบบของภาพยนตร์ไม่ตอบรับการตลาดกระแสหลัก จากประสบการณ์ทำงานทำให้เขาค้นพบว่าผู้กำกับที่ไม่มีเงินทุนควรสร้างภาพยนตร์จากสิ่งที่มีอยู่ ทำให้เขามักสร้างภาพยนตร์จากสถานที่ที่มีอยู่แล้ว

เช่น ซากปรักหักพัง โรงแรม อาคารร้าง จนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะตัวของเขา นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังแสดงแง่มุมของคนที่แปลกแยกจากสังคม เช่น ต่างเชื้อชาติ ต่างวัฒนธรรม ซึ่งมาจากแง่มุมชีวิตของผู้กำกับเอง ผู้กำกับไม่ตั้งใจใส่สัญลักษณ์ใดในภาพยนตร์เพราะจะทำให้การเล่าเรื่องไม่ราบรื่น ซึ่งเขาได้รับอิทธิพลจากผู้กำกับอเมริกันอย่าง Paul Thomas Anderson, David Lynch, Spike Lee เป็นต้น

4. การสัมภาษณ์นัवल ชำรงรัตนฤทธิ์

อาชิฟ ผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียน

สถานที่ทำงาน บริษัท จีทีเอช จำกัด

การสัมภาษณ์ ทางโทรศัพท์ เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ผู้กำกับเล่าชีวิตวัยเด็กว่า “ตอนสมัยประถม ผมชอบวาดการ์ตูนแต่ก็วาดได้ไม่ดี ช่วงนั้นเป็นยุคของหนัง CG อย่างเรื่อง Jurassic Park มันน่าตื่นตาตื่นใจมากกว่าการ์ตูนมาก ตอนนั้นบ้านอาที่อยู่ใกล้ ๆ มีวิดีโอเยอะเราก็เข้าไปหยิบยืมมาดู ทำให้เราได้ดูหนังเยอะ จนกระทั่งช่วงมัธยมปลาย ได้ดูหนังเล็ก ๆ มากขึ้น หนังอินเดียบ้างอย่างเรื่อง Run Lola Run ก็เริ่มรู้แล้วว่ามันไม่ต้องมีไดโนเสาร์หรืออะไรที่ยาก ๆ มันมีความเป็นไปได้มากขึ้นในการทำหนังด้วยตัวเอง ตอนนั้นเรารู้ตัวเองแล้วว่าถ้าเราไม่ทำหนังก็จะเขียนหนังสือ เรามีความชอบเป็นแรงขับให้เราดูหนังเยอะ อ่านหนังสือเยอะ เรารู้ตัวตั้งแต่ก่อนเข้ามหาวิทยาลัยแล้ว แต่เนื่องจากทางบ้านซึ่งมีฐานะปานกลางมองเห็นว่าถ้าเรียนนิเทศศาสตร์อาจจะตกงาน แต่ถ้าเรียนอักษรศาสตร์อาจหางานง่ายกว่า ซึ่งขณะนั้นก็มีผู้กำกับภาพยนตร์อย่างอภิชาติพงศ์ ซึ่งไม่ได้เรียนมาทางหนังแต่ก็ทำหนังได้ ซึ่งเราก็ชอบหนังของพี่เขา ผมนี่โตมากับหนัง Sunji Iwaii แล้วก็ Kar-Wai Wong ”

“ผมเริ่มทำหนังสั้นตามเทศกาลมูฟวี่มานิวยอร์ก แฟตฟิล์ม นิตยสารไปโอสโคป จนเริ่มมีคนรู้จัก พี่ทรงยศ สุขมากอนันต์ ซึ่งเป็นผู้กำกับ จีทีเอช ก็ชวนให้มาทำรายการบันทึกกรรม แล้วก็ได้เข้าไปทำใน จีทีเอช ไปร่วมเขียนบทรถไฟฟ้ามาหานะเธอ แล้วก็ Top Secret วัยรุ่นพันล้าน ช่วงนั้นผมได้ไปงาน Berlinale Talent Campus ที่เบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน ซึ่งมีการพูดถึงวิธีจัดจำหน่ายภาพยนตร์ด้วยตนเอง ด้วยการใส่สื่อออนไลน์ผมเลยมีความคิดว่าถ้าเราสามารถชักชวนคนให้จองตั๋วได้ถึง 500 คน เราก็สามารถฉายโรงภาพยนตร์ได้ ช่วงนั้นประมาณปี พ.ศ. 2553 ผมเริ่มมี Facebook และมีสมาชิกอยู่ประมาณ 1,000 คน เราเลยอยากลองลงทุนทำหนังด้วยตัวเองดูด้วยงบประมาณ 200,000 บาท เราชี้แจงไปหาทุนตามเทศกาลเพราะจะเสียเวลาไปอีกปี ถ้าคนในเพจมาดูหนังเราได้ประมาณพันคนเรารอดชีวิต”

“ตอนเริ่มทำภาพยนตร์เรื่อง 36 เราแค่ต้องการทำหนังไม่ให้อายุคนเลย ๆ แต่ไม่ได้สนใจว่าจะต้องเป็นหนังอินเดียหรือหนังกระแสหลัก ตอนแรกตั้งใจเป็นแค่หนังสั้นที่ไม่ต้องฉาย

โรงภาพยนตร์ก็ได้ ซึ่งเรื่องนี้ผมทำตามเรื่องของตัวเองสนใจ ตอนผมอยู่โรงแรมที่เบอร์ลิน ที่ผมไปพัก จะมีบอร์ดสำหรับเขียนนัดหมายกัน มีข้อความหนึ่งที่แอนดรูว์เขียนถึงอเล็กซ์ว่า “Alex, I left your memory at the counter, take care” มันคือ Memory Card นั่นแหละ แต่ผมรู้สึกกับคำคำนี้ “มันทิ้งความทรงจำไว้ที่เคาน์เตอร์นะ” แต่ตอนนั้นยังคิดอะไรต่อไม่ได้มากเท่าไร แค่ชอบประโยคนี้นี้ แล้วมันเป็นช่วงที่คนยังไม่ได้มีฮาร์ดดิสก์ เยอะขนาดนี้ เวลาผ่านไปหลายปีผมก็ยังคิดถึงประโยคนี้อยู่ จนช่วงหลังมีของพวกนี้เยอะขึ้น ฮาร์ดดิสก์มี 5-6 ลูก เพราะต้องใช้ตัดต่องาน มีรูปดิจิทัลเก็บไว้เยอะขึ้นเรื่อง ๆ คือถ้ามันหายไป แสดงว่าสิ่งที่เราทำอยู่มันอาจไม่เคยมีอยู่จริงเลยก็ได้ ผมเห็นว่ามันเป็นประเด็นที่น่าสนใจ ยังไม่มีใครเล่น ก็ลองทำดูดีกว่า แต่ผมไม่อยากทำเป็นประเด็นซีเรียส ถ้าคนอื่นทำอาจจะโยงกับประวัติศาสตร์ แต่ผมอยากเล่าด้วยท่าทีของหนังรัก ทำแบบนี้อาจจะเข้ากับผมมากกว่า ซึ่งเผอิญมันตรงกับคนดูซึ่งเป็นวัยรุ่นเหมือนผม ซึ่งเราก็ไม่ได้ตั้งใจจะไปจะสะท้อนสังคมมากนัก มันขึ้นอยู่กับคนดู บางคนก็บอกว่าเป็นหนังรัก บางคนก็บอกว่าสะท้อนยุคสมัยดิจิทัลจริงอยู่ว่าเรามี Theme ที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านของ Digital กับยุค Analogue แต่คนดูจะรับไปได้หรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับเขา”

“บทภาพยนตร์เรื่องนี้ผมเขียนแบ่งโครงออกเป็น 3 องก์ โดยกำหนด Concept ไว้แต่แรกว่าจะถ่ายหนังโดยแบ่งออกเป็น 36 ตอน แบ่งออกง่าย ๆ เป็นสิบสอง สิบสอง สิบสองเลย คือมีช่วง Intro กลางเรื่อง ช่วงพีค ผมเริ่มเขียนบทประมาณธันวาคม พ.ศ. 2554 คัดเลือกนักแสดงตอนธันวาคม พ.ศ. 2555 ถ่ายประมาณกุมภาพันธ์ถึงมีนาคม พ.ศ. 2556 ที่เขียนนานเพราะต้องทำอย่างอื่นด้วยต้องเขียนไปหยุดไป ผมบอกทีมงานเลยว่า ผมมีงบเท่านั้นนะ เรื่องไหนผมทำเองได้ผมจะทำเอง อย่างเรื่องสถานที่บางทีก็ต้องขับรถไปดูเอง พยายามใช้ทีมงานให้น้อยที่สุดประมาณ 12-13 คน เราถ่ายทำตาม Break Down และตาม Location ไม่ได้ถ่ายตามเวลา 36 ตอน ในเรื่อง เพื่อเป็นการประหยัดงบ เราทำเล็ก ๆ ก็สวยได้ ถ้าทำใหญ่โตแล้วละอย่าทำดีกว่า”

“ถึงแม้ว่าตอนแรกตั้งใจความยาวหนังแค่ 50 นาที แต่ผมก็ถ่ายมายาวเกินกว่านั้น คือฉากหนึ่งหรือตอนหนึ่งเวลาความยาว Take นานมาก เขาเล่นกันมา 6 นาที แต่ผมต้องการแค่ 3 นาที ผมต้องมาตัดหัวกับท้ายออกเพื่อให้ได้จังหวะ แล้วมันก็ได้รวมอยู่ที่ 68 นาที ซึ่งตอนนั้นเราไม่มีงบจะทำ DCP (Digital cinema package) เพื่อฉายโรงภาพยนตร์อย่างลิโด้ หรือเฮาส์ ผมขนอุปกรณ์ไปฉายที่ห้อง 401 ห้องฉายหนังสันมาราธอน ที่หอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพฯ ขายบัตรทางออนไลน์ ซึ่งมีคนดูเป็นจำนวนมาก เราย้ายไปฉายที่สมาคมฝรั่งเศสกรุงเทพฯ ก็ยังเยอะอยู่ จากนั้นทางเฮาส์ก็แนะนำให้เราเปลี่ยน Format เป็น Blue Ray ก็สามารถฉายที่โรงภาพยนตร์ได้ พอถึงช่วงนั้นได้รู้จักกับคุณอาทิตย์ อัสสรัตน์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Wonderful Town ชักชวนให้เราส่งหนังไปเทศกาลปูซาน และก็ทำให้เราได้รางวัล New Currents Award ภาพยนตร์เรื่อง 36 เป็นการทดลองทำหนัง

ในแบบส่วนตัวของผม ซึ่งผมก็ไม่แน่ใจว่ามีคนเคยทำมาก่อนหรือเปล่า ซึ่งเป็นการทำทนายมากในการแบ่งเรื่องออกเป็น 36 ตอน ผมได้เรียนรู้วิธีการเขียนบทสนทนาและการกำกับที่เป็นธรรมชาติ การใช้ข้อความกับภาพในหนังสือ ภาพยนตร์เรื่องนี้นับว่าเป็นผลงานที่ผมภูมิใจที่สุด เพราะเป็นการริเริ่มทำหนังสือด้วยตัวของเราเอง เราลุยมันตั้งแต่เขียนบท จัดฉายไปเทศกาล มันเป็นเรื่องการเรียนรู้ และเป็นการทำงานที่มีความสุขมาก”

“ช่วงที่อยู่เทศกาลปูซานกับคุณอาทิตย์ อัสน์รัตน์ ก็ชักชวนให้ผมเขียน Proposal เรื่องถัดมาเพื่อขอทุนทำหนังจากเทศกาลภาพยนตร์เวนิส ซึ่งไม่เยอะมากประมาณ 6 ล้านบาท เราก็จัดไอเดียเด็ด ๆ ที่เราคิดอยากจะเล่าหนังเป็น Fragment เล็ก ๆ คล้ายคลิบยูทูปสั้น ๆ บ้างเชิญเรตติคหนึ่งในสิบห้าทีมที่ต้องไปเสนอโปรเจกต์ จึงต้องกลับมาพัฒนาเรื่องเป็นบทภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy โดยเกิดจากการสุ่มเจอ Follower ของ Account Tweeter ของผมเอง จากเจ้าของชื่อ แมรีมาโลนี่ ซึ่งเมื่ออ่านแล้วผมชอบเลยเลือกมา โดยที่ผมไม่เคยเจอตัวจริงเลยนะ ซึ่งผมคิดว่าเวลาเราอ่าน Tweeter หรือ Status ของใครสักคน ที่มันเป็นปัญหาทุกวันนี้เพราะเรากำลังได้ยินเสียงของตัวเองอยู่ และเป็นสิ่งที่เราอยากได้ยิน มันมาจากตัวเราว่าคิดอย่างไรและอยากให้เป็นอย่างไร ทั้ง ๆ ที่คนเขียนเขาอาจจะไม่ได้หมายถึงอย่างนั้น ตัวหนังสือมันไม่มีเสียง มันไม่มีภาพ มันมีแต่ข้อความ มันพร้อมจะผุดเพี้ยนไปตามคนอ่านอยู่แล้ว เรารู้สึกว่าการ Concept นี้ น่าสนใจ เพราะฉะนั้นเราก็จะมีเขาเป็นเวอร์ชันของเราเอง ทุกอย่างมันจะประกอบสร้างจากจิตใต้สำนึกของเรา เพราะฉะนั้นมันมีบางส่วนที่มาจากประสบการณ์ของผม เช่น ความหลังในวัยเรียนที่ผมเสียดสีระบบการศึกษาไทยไว้แต่จริง ๆ มันก็มีส่วนที่มาจากข้อความของแมรีเองด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน เรื่องการตัดสินใจ เรื่องแฟน มันก็ปนกันไประหว่างความคิดของเขากับความคิดของผม ซึ่งผมเองก็ไม่เคยเห็นหนังเรื่องไหนที่ร้อยเรื่องมาจากข้อความ Tweeter โดยผมเรียงข้อความไปตามเวลาที่ Tweet จริง ๆ เพราะถ้าผมสลับข้อความ ผมคงเขียนบทด้วยตัวเองจะง่ายกว่า ซึ่งนี่เป็น Concept การทำงานของผมที่ห้ามโกงเป็นอันขาด คือถ้าเราลองเขียนตาม Tweet จริง ๆ เราจะได้โครงสร้างประหลาด ๆ มั่ว ๆ แต่ผมก็ยังขมวดให้อยู่ในโครงสร้างสามองก์ตามเท่าที่ทำได้”

“เนื้อหาหลักของภาพยนตร์เรื่องแมรีพูดถึงสภาวะ Coming of Age ของตัวละครเด็กคนหนึ่ง ที่โตมาแล้วพบว่าทุกอย่างไม่ได้เป็นอย่างที่เขาคิด ซึ่งประกอบไปด้วยความผิดหวัง การศึกษา ชีวิตความรัก เพื่อน ซึ่งมันอยู่ในร่มของช่วงชีวิตหนึ่งที่ต้องเดินต่อไป มันถอยหลังไม่ได้ ถึงมันจะมั่วเราก็ต้องชนกับมันไป ซึ่งผมก็ถ่ายมันในแบบสมจริง ด้วยเหตุที่เราค่อนข้างมาสาย Realistic มันก็ถ่ายตามธรรมชาติ ซึ่งผมไม่ชอบจัดวางหรือใส่สัญลักษณ์พิเศษอะไรลงไป ภาพยนตร์สำหรับเราสัญลักษณ์มันจะมาจากธรรมชาติมาก คือตีความก็ได้ หรือไม่ตีความก็ได้ ก็ยังดูหนังได้รู้เรื่องเหมือนกัน”

“เนื่องจากหนังมันมาจาก Subconscious ส่วนหนึ่งของเรา คนที่จะมาประกอบสร้างในหนังเรื่องนี้ก็น่าจะเป็นคนในความทรงจำของเรา ผมเลยชวนคนที่เราชอบ ชวนคนที่อยู่ในชีวิตเรามาเล่นผมว่ามันก็น่าสนุกดี อย่างจูน หรือพัชชา พูนพิริยะ เป็นน้องที่รู้จักกันอยู่แล้ว น้องเขามีกาแรคเตอร์แรงและซัด และน้องก็เล่นดีด้วย ส่วนตัวละคร เม โกะ ชนนิกันต์ เนตรจ้อย เคยทำงานด้วยตอนถ่ายเรื่องเมธาวิ จริง ๆ น้องก็ไม่ได้เข้าใจหนังทั้งหมดนัก ถึงแม้ว่ามันจะมีเส้นเรื่องอยู่ที่ตามแต่บาง Tweet ข้อความมันก็มั่ว ๆ ผมต้องอธิบายเป็นฉาก ๆ ไป อย่างอยู่ดี ๆ ไปปารีสทำไม มันก็ต้องอธิบายว่า บางทีคนเราก็อะไร ไม่มีเหตุผลเหมือนกัน ส่วนวิธีการเล่นเราก็อธิบายให้เขาเป็นตัวของเขาเอง เราถ่ายอยู่ทั้งหมด 19 คิว แต่ถ้ารวมที่ไปฝรั่งเศสด้วยก็ประมาณ 22 คิว ถ่ายสลับไปตาม Break Down แล้วผมก็เอาตัดต่อให้เรียงตาม Tweet ที่วางไว้ ซึ่งหนังเรื่องนี้เป็นการทำงานที่ท้าทายมาก มากกว่าเรื่อง 36 เพราะเป็นการทดลองทำสิ่งที่ไม่เคยที่คนทำมาก่อน ซึ่งเป็นการทดลองที่ไม่รู้ว่าจะเวิร์คหรือเปล่า แต่ก็มีความสุขที่ทำให้เราไม่หยุดอยู่กับที่”

“หนังของผมส่วนใหญ่จะได้แรงบันดาลใจจากทั้งเรื่องราวทางสังคม ข่าวน่าสนใจ หนังสือพิมพ์และเรื่องส่วนตัว ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวจาก Social Network ซึ่งถ้าไม่มีพวกนี้ก็ไม่รู้จะเขียนมาจากอะไร แต่พักหลังก็พยายามหนีออกจากเรื่องนี้เพราะทำเกี่ยวกับเรื่องนี้มามากแล้ว ซึ่งผมก็ไม่ได้พยายามสร้างผลงานตัวเองให้เป็นเอกลักษณ์แบบผู้กำกับบอเชอร์ ผมทำไปตามความสนใจของแต่ละเรื่อง ไม่บังคับว่าต้องตัดแบบนี้ จบแบบนี้แล้วจะเป็นรูปแบบของเต๋อ การที่เห็นตัวละครหลักส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงก็เพราะ ผมเรียนมัธยมสายศิลป์ แล้วก็เรียนอักษรจุฬาฯ ซึ่งมีเพื่อนผู้หญิงเยอะ ทำให้เห็นความน่าสนใจผู้หญิง ซึ่งโดยทั่วไปก็จะมีอารมณ์เปราะบาง อ่อนไหวง่าย คิดมาก คิดเยอะ ซึ่งเราว่ามันสนุกดี เป็นตัวละครที่สับสนไม่แน่ใจ ถึงแม้ว่าในหนังผมจะมีตัวละครผู้ชายก็จะเป็นผู้ชายที่นิ่ง ๆ เหงา ๆ ไม่ใช่มาโชว์ความแข็งแกร่งแบบชาย เป็นตัวละครชายที่มีความเป็นหญิงอยู่ ส่วนฉากส่วนใหญ่ที่เป็นรูปแบบตึกอาคารร้างก็เป็นความชอบส่วนตัว แต่เห็นบ่อย ๆ คือหนังผมจะใช้ข้อความเยอะหน่อย มันก็เป็นความเคยชิน แต่ก็ได้คิดว่าหนังที่เราทำทุกเรื่องต้องมีข้อความขึ้นนะ ซึ่งมันก็บังเอิญมา 4 เรื่องแล้ว แต่มันก็ไม่ได้ถึงขั้นที่จะรักษาสิ่งนี้ไปตลอด”

“ตลอดเวลาที่ทำหนังมาก็มีความเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ อย่างตอนนี้ทำกับบริษัท จีทีเอช ซึ่งเป็นหนังกระแสหลัก เราก็คิดว่าเราอยากจะทำสื่อสารกับคนในหมู่มากให้ได้ เราอยากทำหนังแบบใหม่ ๆ บ้าง ผมว่าเราก็เปลี่ยนไปตามทุกเรื่องที่ทำ ในเรื่องหน้าผมอาจจะกลับมาทำแบบอินดี้ก็ได้ ผมไม่หวังว่าเราจะเป็นผู้กำกับอินดี้หรือผู้กำกับในสตูดิโอ เราคิดว่า Project ไหนเหมาะกับอินดี้เราก็ทำแบบอินดี้ ถ้าเหมาะกับสตูดิโอก็ไปทำกับค่ายหนังก็ได้ ซึ่งตอนนี้จำนวนหนังมันก็เยอะขึ้น อุปกรณ์กล้องก็ถูกลง เด็กก็ทำหนังกันง่ายขึ้น วงการหนังอินดี้ก็มีโอกาสเข้าฉายในโรงง่ายกว่าก่อน

แต่ความแตกต่างระหว่างหนังนอกกระแสกับหนังกระแสหลักในบ้านเราก็คงต่างกันสุดขีด หนังอินดี้ก็จะมีแต่หนังซีเรียส นิ่ง ๆ หนังกระแสหลักก็จะมีแต่หนังตลกหรือหนังผี เราจะไม่ค่อยเจอหนังผีหรือหนังตลกในหนังอินดี้ หรือเจอหนังหนัก ๆ ในหนังกระแสหลักเลย ซึ่งจริง ๆ มันน่าจะโยนข้าม ปะปนกันได้ มันยังไม่มีความหลากหลาย เพราะจริง ๆ หนังกระแสหลักของฝรั่งหลายเรื่องก็จริงจัง ลึกซึ้งและดูยาก ไม่ต่างจากหนังนอกกระแส”

สรุป การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ นวพล ช่างรัตนฤทธิ์ เริ่มผลิตภาพยนตร์สั้นตั้งแต่เมื่อครั้งศึกษาที่คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เขาผลิตภาพยนตร์สั้นและละครโทรทัศน์ จนได้รับการชักชวนเขียนบทภาพยนตร์ให้กับบริษัท จีทีเอช ซึ่งเป็นบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์กระแสหลักผู้กำกับ ได้ความรู้วิธีการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ด้วยตัวเองจากการไปสัมมนาต่างประเทศ ทำให้เขาอยากทดลองสร้างภาพยนตร์ด้วยเงินทุนส่วนตัวคือเรื่อง “36” ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากโน้ตข้อความที่โรงแรมแห่งหนึ่ง นำมาผสมผสานกับเรื่องราวความรักในยุคสมัยดิจิทัล ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จด้านรายได้และได้รับรางวัลในระดับนานาชาติ และส่งผลให้เขาได้ทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องถัดมา “Mary is Happy, Mary is Happy” ซึ่งมาจากการนำข้อความ Twitter มาร้อยเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์เล่าถึงวัยเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่น ผสมผสานกับประสบการณ์ชีวิตของผู้กำกับ ผู้กำกับไม่ได้ต้องการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตนเอง ผลงานของเขาเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งที่สนใจ เช่น ข่าวทางสังคม เรื่องราวใน Social Network ซึ่งสิ่งนี้แสดงออกในรูปแบบการดำเนินเรื่องและเทคนิคในภาพยนตร์ด้วย นอกจากนี้การใช้ตัวละครหลักเป็นหญิงสาววัยรุ่นยังเป็นเอกลักษณ์ในงานของผู้กำกับ ซึ่งมาจากการที่ผู้กำกับมีเพื่อนผู้หญิงเป็นจำนวนมาก ทำให้สามารถเข้าใจความอ่อนไหวและสร้างบุคลิกตัวแสดงได้อย่างน่าสนใจ ในภาพยนตร์ ผู้กำกับได้รับอิทธิพลมาจากผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสชาวไทยอย่าง อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุลและผู้กำกับชาวญี่ปุ่นอย่าง Shunji Iwai เป็นต้น ปัจจุบันผู้กำกับยังต้องการทดลองสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ โดยไม่คำนึงว่าจะเป็นภาพยนตร์นอกกระแสหรือไม่ก็ตาม

5. การสัมภาษณ์คงเดช จาตุรันต์รัศมี

อาชีพ ผู้กำกับภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์

สถานที่ทำงาน บริษัท ซองซาวด์ โปรดักชั่น จำกัด

การสัมภาษณ์ SOL Space อาร์ตแกลเลอรี เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558

คงเดช จาตุรันต์รัศมี เล่าประวัติวัยเด็กว่า “เรารู้ว่าอยากทำหนังตั้งแต่มัธยมแล้วก็ไปเรียนหนังที่ลาดกระบัง เรามาจากเด็กสายวิทย์ที่สวนกุหลาบ ซึ่งเราเห็นว่าเรามีความต่างจากเพื่อน ๆ ที่ลาดกระบังซึ่งส่วนใหญ่มาทางสายศิลป์ ฝีมื้อวาดภาพเราอาจจะไม่เก่งเท่าคนอื่น แต่เรามีวิธีคิด มี Logic ที่ไม่เหมือนคนอื่น แล้วเราก็เป็นคนชอบอ่านหนังสือตั้งแต่มัธยม เวลาอ่านเราก็ชอบสร้าง

Plot สร้างตัวละคร ครีเอทีฟเรื่อง จับ Content ซึ่งอาจจะต่างจากเพื่อน ๆ เด็กศิลป์ ที่อ่านหนังสือเหมือนกันแต่ก็อ่านด้วยการเสพอารมณ์”

“ตอนที่เรียนจบที่ลาดกระบัง ออกมาทำงานอย่างแรกที่ทำก็คือมีวลิควีดีโอ ในยุคที่บริษัทอาร์เอสรุ่งเรือง เริ่มไปเป็นผู้ช่วยผู้กำกับแล้วขึ้นเป็นผู้กำกับ เสร็จแล้วก็ไปทำงานดนตรีสี่เต่าเธอ ขณะนั้นก็มีคนชวนไปเป็นอาจารย์ที่เอแบค เราก็หวังว่าจะเอาทุนเพื่อไปเรียนต่อฟิล์มที่เมืองนอก สอนอยู่หกปีแต่ก็ไม่ได้เรียนต่อเพราะมันต้องใช้ทุนคืนเยอะ เราสอนอยู่นานจนรู้สึกที่เราไม่มีความรู้อะไรใหม่ ๆ มาสอน เลยลาออก ประจวบกับช่วงนั้นเศรษฐกิจฟองสบู่แตก เพื่อนที่ทำบริษัทก็ออกมาเขียนบทแล้วก็ทำหนังสั้น ซึ่งได้รางวัลของมูลนิธิหนังไทย ขณะนั้นเราก็เขียนบทภาพยนตร์ให้กับบริษัทหนังต่าง ๆ ในเครืออาร์เอส แต่ก็ไม่ได้ทำหนังสักเรื่อง จนบทภาพยนตร์เรื่อง สยิว ไปประกวดได้รางวัลของนิตยสาร Cinemax แล้วเขาก็อยากให้เราพัฒนาเป็นเรื่องยาว เราก็เอาบทไปเสนอตามค่ายหนังต่าง ๆ ในที่สุดก็ได้ทำกับค่ายบาเรมยู ในสมัยนั้นหนังเรื่องนี้ก็ถือว่าอินดี้จริง ๆ หนังที่ทำมาสามเรื่อง สยิว กอด เข้ม นี้อินดี้หมดนะ แต่ก็ได้เงินจากสตูดิโอ ในยุคนั้นเราถือว่าเป็นยุคปลายที่สตูดิโอจะกล้าทำหนังที่แปลกออกไป”

ผู้กำกับได้เล่าถึงความเป็นมาของภาพยนตร์เรื่องตั้งวงว่า “หนังเรื่องนี้ตั้งใจสะท้อนสังคม แน่นอน โปรเจกต์เรื่อง ตั้งวง มันเริ่มจากคุณพันธุรัสมย์ ทองสังข์รุ่นพี่ผู้กำกับภาพยนตร์ได้เป็นที่ปรึกษาโครงการนี้ของกระทรวงวัฒนธรรม โทรมาชวนให้เขียนบทเกี่ยวกับวัฒนธรรม ซึ่งมีหลายคนเขียน เช่น คุณอาทิตย์ อัสสรัตน์ คุณบุญส่ง นาคฟู คุณพิมพกา โตวิระ ตอนแรกเราก็อึ้งเหมือนกันไม่รู้ว่าเขียนเรื่องวัฒนธรรมยังไง เราก็แอบถามว่าคนอื่นเขาเขียนเรื่องอะไรกันบ้าง ก็มี เช่น เรื่องทำนา เรื่องทอผ้า ซึ่งพี่เป็นเด็กกรุงเทพฯ ก็ไม่รู้จะเขียนอะไร ก็เลยตั้งคำถามกลับไปว่า พ.ศ. นี้แล้ววัฒนธรรมไทยยังต้องใส่ชุดอยู่อีกไหม ก็เราเห็นว่าตอนนี้มันแปรรูปไปหมดแล้ว ผลปรากฏว่าคณะกรรมการเขาก็ชอบกัน ทางกระทรวงก็อยากให้เราทำเป็นหนังจริง ๆ เพื่อฉายช่วง 5 ธันวาคม ขณะนั้นเรากำลังทำหนังเรื่อง แต่เพียงผู้เดียว ซึ่งกำลังหาเงินอยู่เราก็เลยตอบตกลงเพื่อเอาเงินมาใช้กับหนังเรื่องนี้ก่อน” “หนังพี่เรื่องอื่น ๆ จะมาจากข้างในของเรา แต่เรื่องนี้ยากหน่อยที่มันมีโจทย์แล้วต้องเขียนตัวละครหลักถึง 4 คน ซึ่งมีเงื่อนไขชีวิตคนละแบบแล้วก็เจอสถานการณ์ที่ต่างกันออกไป มีคำถามถึงการดำเนินชีวิต ซึ่งจริง ๆ เรื่องวัฒนธรรมไทย หรือการรำไม่ได้เป็นประเด็นใหญ่เท่ากับสถานการณ์บ้านเมือง ทิศทางของสังคมที่ส่งผลถึงชีวิตของเด็ก และวัฒนธรรมมันก็กลืนอยู่กับเรื่องนี้ไปแล้ว ก็จะเรียนต่อแล้วก็ต้องไปบน เรื่องเหล่านี้มันกลืนอยู่กับประเทศเราอย่างแนบสนิท จนถึงทุกวันนี้การเมืองบ้านเรายังมีเรื่องไสยศาสตร์ปนอยู่ หลายคนอาจทำหนังโดยพยายามให้คนดู Escape และหลบเลี่ยงความจริงของสังคมหรือเรื่องทางการเมือง แต่ในทัศนคติของผมหนังมันเป็นเครื่องมือที่จะบันทึกเหตุการณ์สิ่งเหล่านี้ได้ ถ้าเราแฟร์พอ หมายความว่าเราจะไม่ใช่มันเป็น

เครื่องมือในการแสดงทัศนคติทางการเมืองจนเกินไป เราคิดว่าประเทศเรามีคนที่คิดต่างอยู่เยอะมาก ซึ่งเราต้องแฟร์พอในการยอมรับความเห็นที่ต่าง”

ผู้กำกับได้เล่าถึงขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ว่า “ตอนที่ส่งไปครั้งแรกมันไม่ฮาร์ดคอร์เท่านี้นะ ในคราฟท์แรกตอนจบเด็กทั้งสี่คนได้ร่างด้วยกัน ถึงแม้จะไม่มีคนปรบมือแต่อย่างน้อยทั้งสี่ก็ได้ทำอะไรร่วมกันตามสัญญา แต่พอจะทำจริงเราขอเก็บตอนจบเพื่อให้มันหนักขึ้น ซึ่งคณะกรรมการเขาก็โอเค ... เวลาเราเขียนบทเราไม่ได้ใส่ใจเรื่องสามองก์เลย แผลกมากนะ แต่เวลาเราไปสอนใครเราก็จะสอนวิธีเขียนแบบสามองก์อยู่ บางคนก็บอกว่าหนังเราเหมือนแบ่งครึ่ง ช่วงแรกสุขสันต์มาตลอดพอช่วงหลังทำไม่มันดาร์คอย่างนี้ เรารู้แหละว่าทฤษฎีมันเป็นยังไง แต่เราก็ทำไปตามสัญชาตญาณ แต่เราก็มีวิธีการของเราโดยเขียนเป็น โครงสร้างกระดูกงูก่อนที่เราจะลงรายละเอียด เราจะไม่ค้นเขียนไป มันจะจม เราทำงานแบบมี Logic แต่อาจจะไม่เป๊ะอยู่ใน 3 องก์ เพราะถ้าตามนั้นมันก็น่าเบื่อไป”

“ตั้งวง นี่เป็นครั้งแรกที่เราเริ่มทำไปจากข้างนอกมากกว่าข้างใน เรื่องแรกเราทำจากข้างในของตัวเองเยอะ จริง ๆ แล้วทั้ง สยิว เฉิม กอด มันว่าด้วยเรื่องของมนุษย์ที่พยายามหาพื้นที่ให้ตัวเอง ที่จะทำให้ชีวิตของตัวเองมีความสุข จนมาเรื่อง แต่เพียงผู้เดียวก็ยังเป็นเรื่องเกี่ยวกับการหา Identity ให้กับตัวเอง ตั้งวง จึงเป็นการมองจากภายนอกแล้วก็ถ่ายทอดออกไป เป็นวิธีมองที่ผ่อนคลาย โดยมีตัวเราอยู่นิดหน่อย ซึ่งในตัวละครมันก็มีร่างทรงของตัวเองอยู่ เราก็เป็นเด็กที่เรียนโอเค เราเป็นเด็กที่จัดการชีวิตตัวเองได้ ไม่ต้องให้ที่บ้านมาเดือดร้อนกับเรา หรือเวลาเรามีเรื่องเดือดร้อนเราจะไม่บอกที่บ้าน และตอนสมัยเรียนเราก็มีความรู้สึกรุนแรงด้านการเมืองอยู่ หรือเรื่องเซ็กซ์ในวัยเรียน”

ผู้กำกับได้ทำการค้นคว้าเพื่อปรับปรุงบทภาพยนตร์ “บทมันมีโครงอยู่แล้วแต่ว่าเรามาปรับ อย่างวิธีพูด เราก็ได้ตอน Casting นักแสดง ถ้าไปอ่านบทร่างสุดท้ายมันจะใกล้เคียงกับในหนัง ตอน Casting มีผลกับบทมาก เราใช้ชื่อจริงของนักแสดงเป็นชื่อจริงตัวละครหมด เพราะความที่เด็กไม่ใช่นักแสดงจริง ต้องทำยังไงให้เขาสบายใจที่สุดเวลาเราเลือกนักแสดง เราเลือกเด็กที่มันไม่กลัว ผิด ให้มันแสดงความจริงออกมา เพราะถ้าเป็นเด็กที่รู้เยอะ มันก็จะเกร็งไม่กล้าแสดงและไอ้พวกนี้มันก็มาเฮฮาสนุกกัน”

ผู้กำกับได้เล่าถึงการถ่ายทำว่า “เราได้เงินก้อนแรก 3-4 ล้าน มาจากกระทรวง มันไม่พอค่าโปรดักชั่น ตอนนั้นกำลังจะเปิดกล้อง เกิดเหตุการณ์น้ำท่วมพอดี เราเลยวิ่งหาทุนเพิ่ม ก็ได้ทุนจากนอร์ธสตาร์เพิ่มอีก 2-3 ล้าน ตั้งวงใช้เวลาถ่ายทำจริง 15 วัน เพราะด้วยความที่เป็นหนังทุนต่ำทำให้ถ่ายนานไม่ได้ และถ่ายในช่วงปิดเทอมของเด็ก ๆ ซึ่งหนังทั้งเรื่องผมไม่มีไฟสั๊กดวง ไม่มีขาตั้งกล้อง และทีมงานน้อยมาก แม้ว่าตอนนักแสดงเล่นจะมีการ Improvise บ้างแต่ใจความหลักก็ยังคงอยู่ แต่ว่า

สิ่งที่ผมมีความสุขมากกับการทำหน้าที่คือฉาก คั้นนั้นเพราะอย่างที่บอกว่าผมมีเงินและจำนวนคนในการช่วยงานน้อยมาก แต่ตอนถ่ายเสร็จกลับรู้สึกว่าได้สร้างฉากที่หนังสตูดิโอยังไม่กล้าทำแล้วออกมาเวิร์ก” “เราเป็นคนที่ทำงานแบบไม่คุมเป๊ะ ๆ ทั้งหมด เราเว้น Space ให้ทีมงานครีเอทของตัวเองด้วย แต่ในที่สุดเราก็เป็นคนอนุมัตินะ トラบโดที่มันไม่ทำให้เนื้อเรื่องเสีย อย่างเสื้อยืดรักประเทศไทยเนี่ยะ ต่อให้นั่งเขียนบทก็คิดไม่ออกหรอก แต่ฝ่ายเสื้อฟ้ามาถามว่าพี่เอาตัวนี้มัย เราก็บอกว่าเออดีวะ เราไม่ได้ทำงานแบบทุกอย่างฉันทัดมาหมด เราเชื่อในเรื่องการทำงานเป็นทีมและความคิดเห็นของทีมที่มาร่วมกันใส่ อย่างการเลือกนักแสดง หากเปลี่ยนคน Casting เราก็จะได้ตัวละครอีกแบบหนึ่งไปเลย แล้วสุดท้ายเราก็มาร่วมลุ้นกันว่าจะเป็นยังไง มันไม่เคยแบบว่าซัดในหัวแล้วออกมาได้อย่างนั้น ซึ่งเราว่ามันเป็นความสุขด้วยซ้ำไปกับการทำหน้าที่ด้วยวิธีนี้ เพราะฉะนั้นคำที่คัดจรีว่าหนังมันมีชีวิตของมันเอง มันจริงนะเพราะมันคือสิ่งที่ผมเผชิญมา ...หนังเรื่องนี้ผมให้ทีมงานเป็นคนตัดต่อ ซึ่งสองเรื่องหลังนี้ แต่เพียงผู้เดียวและตั้งวง ตัดต่อมาได้ใกล้เคียงกับบทมาก มีการโยนทิ้งไปไม่กี่ซีน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเขียนบทแข็งแรงมาก”

ผู้กำกับได้เล่าถึงผลงานภาพยนตร์ที่ผ่านมาว่า “เราชอบหนังที่เราทำทุกเรื่อง การทำหน้าที่มันสำคัญกับชีวิตของเรา มันเหมือนกับเป็นการปึกหมุดว่าในวัยนั้นเราคิดอะไรอยู่บ้าง ซึ่งตัวเราก็เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ สยิว ว่าด้วยเรื่องวัยหนุ่ม แรงบันดาลใจมาจากคำถามของชีวิต แล้วเราหาคำตอบนั้น โดยใช้ตัวละครเป็นร่างทรง เราจะเจอคำตอบบางอย่างระหว่างการเขียนและการถ่ายทำ การทำหน้าที่เพื่อบำบัดตัวเองจริง ๆ นะ”

“ผมเป็นคนที่ไม่สนใจว่า Content ต้องมาก่อนรูปแบบ เพราะฉะนั้นหนังผมจะไม่เหมือนหนังเก๋ ๆ เด็กแนว ที่มีมุกตลกเก๋ หรือการตัดต่ออะไรแต่อาจจะสังเกตได้จากตัวละครของเรา เรามีทัศนคติว่ามนุษย์เฮงซวย ไม่เหยียวย่าและไม่มีทางจะดีขึ้น มันพิสูจน์มาสองพันกว่าปีแล้ว เพราะฉะนั้นเวลาเรามองมนุษย์ด้วยวิธีนี้ ตัวละครของมันจะไม่ Cool เราแอนตี้ความเท่ อย่างเราเห็นเด็กที่แต่งตัวเทียวทองหล่อ จริง ๆ ชีวิตมันไม่ Cool หรือมันเลยต้องพยายามทำตัวให้เท่ ในหนังของเราส่วนใหญ่ เราก็จะทำตัวละครที่เป็นมนุษย์ตัวเล็ก ๆ ในสังคมมากกว่ามนุษย์เท่ ไม่ได้มีอาชีพเป็นนายแบบ แม้เราจะเอาคารามาเล่น แต่เราก็จะบอกนะว่ามันไม่ Cool นะ แล้วเราก็จะจัดการให้มันไม่ Cool มนุษย์ในหนังของเราจะเป็นแบบนี้ เราเชื่อว่าผู้กำกับแต่ละคนเขาจะสร้างจักรวาลของเขาขึ้นมา แล้วมนุษย์ในจักรวาลของเขาก็จะมีทัศนคติแบบหนึ่ง อย่างเราไปดูหนัง โจวชิงฉือ มนุษย์ของเขาก็จะคนละแบบกับหนังของไมเคิล มานน์ ที่มนุษย์ของเขาทุกคนจะเท่มาก แต่ไม่ใช่แบบของเรา ซึ่งเราก็จะคิดหนังในแบบของ โจวชิงฉือ พี่น้อง โคนเอน แล้วก็วุคดี้ อัลเลน”

“ผมก็ไม่รู้ว่าจะเป็นผู้กำกับแนวออเชอร์รี่เปล่านะ แต่เท่าที่รู้ว่าการจะเป็นผู้กำกับแนวออเชอร์รี่ได้มันต้องทำออกมาจากทัศนคติ คือไม่ใช่พวกรับจ้างทำหนังแบบไม่มีทัศนคติ แต่มันก็มี

ผู้กำกับที่พร้อมจะเปลี่ยนไปตามโจทย์ หรืออยู่ในสตูดิโอซึ่งความเป็นสตูดิโอสำคัญกว่าความเป็นผู้กำกับ เช่นอย่างสตูดิโอนี้ไม่ว่าใครจะมากำกับหนังก็จะมีทัศนคติของสตูดิโอนี้คลุมอยู่ ซึ่งในต่างประเทศก็เหมือนกัน เวลาเราดูหนังของ Pixar เราก็ไม่รู้ว่าเป็นผู้กำกับ แต่มันถูกคลุมไว้ด้วยทัศนคติแบบ Pixar แต่ที่แน่คือผู้กำกับที่ไม่รู้ว่าจะทำแบบออเธอร์ดีหรือทำตามสตูดิโอดี เพราะสตูดิโอนั้นก็ยังไม่มีแนวทางที่ชัด หรือเรายังทำเป็นออเธอร์ไม่ได้เพราะเรายังไม่มีทัศนคติที่แน่ชัด เขาก็จะไม่มี Direction ซึ่งนี่เป็นสิ่งสำคัญมากเพราะเขาคือ Director ซึ่งหมายถึงคนควบคุมกำหนดทิศทาง”

สรุป การสัมภาษณ์ผู้กำกับคงเดช จาตุรันต์รัศมี ผู้กำกับเริ่มทำภาพยนตร์ตั้งแต่เรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งเรียนทางสายวิทยาศาสตร์ ทำให้เขามีความคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ แต่ผู้กำกับก็มีความสามารถด้านศิลปะ จนสามารถสอบเข้าเรียนด้านภาพยนตร์ได้ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อจบการศึกษาเขาทำงานผลิตมิวสิควิดีโอและตั้งวงดนตรีชื่อ “สี่เต่าเรือ” ขณะนั้นเองเขาได้ส่งบทภาพยนตร์ประกวดและได้เงินทุนจากบริษัทบาเรมยู สร้างภาพยนตร์เรื่อง สยิว ในปี พ.ศ. 2546 และทำงานรับจ้างเขียนบทภาพยนตร์ จนได้สร้างภาพยนตร์เรื่องถัดมาคือ “กอด” และ “เงิม” ซึ่งผู้กำกับกล่าวว่าถือเป็นภาพยนตร์นอกกระแสที่สร้างโดยบริษัทสร้างภาพยนตร์กระแสหลัก แต่ภาพยนตร์เรื่องถัดมา “ตั้งวง” สร้างขึ้นด้วยเงินทุนกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งมีโจทย์ให้สะท้อนสังคมเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ผู้กำกับเริ่มต้นความคิดจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยที่มีต่อเด็กวัยรุ่นผนวกกับสถานการณ์ทางการเมือง การเขียนบทภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ไม่ได้วางโครงเรื่องแบบ 3 องก์ และใช้เทคนิคการถ่ายทำเรียบง่ายเพื่อประหยัดงบประมาณ ผู้กำกับกล่าวว่าเขาใส่ใจต่อเนื่องเหนือหามากกว่าเทคนิคการถ่ายทำ รูปแบบภาพยนตร์ของคงเดช จึงไม่ปรากฏชัดในด้านเทคนิคภาพยนตร์แต่ตัวละครในภาพยนตร์ของเขาสะท้อนถึงการค้นหาตัวตนแต่ละช่วงวัย ซึ่งมาจากประสบการณ์ชีวิตของเขาเอง นอกจากนี้บุคลิกตัวละครของผู้กำกับมักไม่หล่อเท่หรือสวยเหมือนในภาพยนตร์ทั่วไป ซึ่งมาจากทัศนคติของผู้กำกับที่เชื่อว่ามนุษย์ไม่มีความสมบูรณ์แบบ ภาพยนตร์ของผู้กำกับได้รับอิทธิพลจากผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส เช่น Woody Allen, Joel David Coen, Ethan Jesse Coen เป็นต้น

ส่วนที่ 4 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมทฤษฎีภาพยนตร์แนวออเธอร์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์ ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและสัญญวิทยา และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์

โดยสรุปเป็นประเด็นสำคัญ 3 หัวข้อ คือ ประเด็นปัญหาสังคม รูปแบบภาพยนตร์ และอุดมการณ์ของผู้กำกับ โดยนำเสนอจากตัวผู้กำกับภาพยนตร์ ดังนี้

1. ผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้กล่าวถึงประเด็นความคิดในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด ว่าจุดเริ่มต้นเกิดจากความต้องการถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองที่ไม่ต้องการจะปกปิดเรื่องความเป็นชายรักร่วมเพศอีกต่อไป และการทำงานแบบนอกกระแสที่ถูกมองว่าเป็นตัวประหลาดในสังคมไทย ความรู้สึกเหล่านี้ถูกผสมผสานเข้ากับภาพถ่ายทหารพรานที่นอนในป่า ซึ่งผู้กำกับมีความรู้สึกไม่ชอบบทบาทของทหารในการรวมอำนาจ ซึ่งสิ่งนี้เป็นอุดมการณ์ภายในของผู้กำกับที่ต้องการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกโกรธและความผิดหวัง ซึ่งสะท้อนสถานะชายรักร่วมเพศที่ถูกมองว่าเป็นตัวประหลาดในสังคมไทย ภาพยนตร์พยายามนำความเชื่อเรื่องเสรีภาพในความเป็นชายรักร่วมเพศในบทบาทของทหารด้วยการเปรียบเทียบเป็นเรื่องราวเสื่อมิงซึ่งแทนถึงสถานะจิตของทหารผู้นั้น ภาพยนตร์ตั้งคำถามนี้ให้กับผู้ชมตระหนัก ซึ่งจัดว่าเป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักตามแนวคิดของบุญรักษา บุญยะเขตมาลา (2552)

ภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ ผู้กำกับต้องการเล่าเรื่องความรักของพ่อและแม่ตนเองในอดีต กับความรู้สึกของตนเองเมื่อกลับไปเยือนสถานที่อันเป็นบ้านเกิด ซึ่งกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้บ้านเรือนเปลี่ยนแปลงไปในทางที่แย่ง สิ่งนี้กระทบกับความรู้สึกภายในของผู้กำกับ ทำให้เกิดประเด็นการต่อต้านกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป ภาพยนตร์ได้ทำการปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลักอย่างตรงไปตรงมาด้วยการเปรียบเทียบให้เห็นว่าเมื่อสถานะทุนนิยมเข้ามาย่อมมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ภาพยนตร์แสดงภาพที่ขัดต่อบรรทัดฐานของสังคม เช่น พระสงฆ์เล่นกีตาร์ หรือแพทย์ดื่มสุรา ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ถูกห้ามฉายในประเทศไทย โดยผู้กำกับมีอุดมการณ์แรงกล้าที่จะไม่ตัดภาพเหล่านี้ออกเพราะสิ่งนี้ถือเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับอุดมการณ์กระแสหลักของสังคม

ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือและทำให้ผู้กำกับค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ซึ่งปราบปรามชาวบ้านซึ่งเป็นคอมมิวนิสต์ในพื้นที่ภาคอีสาน ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงแฝงด้วยนัยยะทางการเมืองและสะท้อนปัญหาเรื่องสิทธิเสรีภาพของมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา ซึ่งถือเป็นภาพยนตร์ที่ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลักต่อแนวคิดทางการเมือง

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้กล่าวถึงชีวิตบนพื้นที่ภาคอีสานซึ่งทำให้เขาผูกพันกับธรรมชาติ เกิดยกระบบทุนนิยมและการรวมอำนาจของเมือง แสดงให้เห็นว่าผู้กำกับมีแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ซึ่งแสดงออกในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง ผู้กำกับกล่าวถึงรูปแบบภาพยนตร์ของตนว่า

เขามีความหลงใหลละครวิทยุ และละคร โทรทัศน์ไทยยุคเก่าซึ่งผสมผสานด้วยเรื่องจริงกับเรื่องแต่ง โดยเฉพาะนิทานพื้นบ้าน สิ่งนี้ทำให้ภาพยนตร์ของเขาปะปนด้วยความจริงกับเรื่องราวจินตนาการ ออกมาเป็นรูปแบบเหนือจริง ในด้านเทคนิคทางภาพยนตร์ของอภิชชาติพงศ์จะใช้ชื่อที่เนิบช้า เพื่อต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบื่อและผลระสมาธิออกจากเรื่องราวในภาพยนตร์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชม รู้สึกตัวว่าภาพยนตร์เป็นเพียงภพมายาไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งสิ่งนี้ตรงกับแนวคิดเรื่องมายาคติของ Roland Barthes ซึ่งกล่าวถึงภาพยนตร์แบบอวองการ์ดที่มักจะพยายามโน้มน้าวให้ผู้ชมตีความ เนื้อหามากกว่าการให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับความสนุกสนาน ซึ่งเป็นภพมายาแบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป

2. ผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง ได้กล่าวถึงแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง พลอย ว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเกิดจากรีความรักของคนใกล้ชิด ซึ่งผู้กำกับอยากให้ผู้ชมได้เห็นถึงความรักของคนในแต่ละชนชั้น โดยตีแผ่ให้เห็นชีวิตคู่รักของชนชั้นสูง (Hi-So) ซึ่งทุกคนมักมองว่า สมบูรณ์แบบโดยภาพรวมภาพยนตร์คล้ายภาพยนตร์รักทั่วไป แต่หากมองอย่างพิจารณาภาพยนตร์ จะค่อย ๆ เผยความไม่สมบูรณ์แบบในอุดมการณ์กระแสหลัก ด้วยวิธีการกัดเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก ให้ผู้ชมตระหนักและคิดตัดสินใจด้วยตนเอง

ภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ ผู้กำกับได้แรงบันดาลใจจากรูปถ่ายคนมีเพศสัมพันธ์กับต้นไม้ และนำมาเชื่อมโยงกับ ความเชื่อเรื่องผีนางไม้ของคนไทย ซึ่งผู้กำกับแสดงทัศนะว่าแท้จริงมนุษย์นั้นร้ายกาจน่ากลัวยิ่งกว่าผี ทุกอย่างเกิดขึ้นจากความบกพร่องของมนุษย์และโทษความผิดให้กับธรรมชาติ ภาพยนตร์เล่าเรื่องแบบภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป แต่หากมองอย่างลึกซึ้งซึ่งภาพยนตร์กลับสร้างความคลุมเครือให้ผู้ชมเกิดมุมมองใหม่ ซึ่งเป็นการกัดเซาะอุดมการณ์กระแสหลักให้ผู้ชมตระหนักและเข้าใจด้วยตนเอง

ภาพยนตร์เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า สร้างขึ้นจากหนังสือซึ่งมีเนื้อหาแบบภาพยนตร์บันเทิงและมีแนวคิดที่สะท้อนประเด็นปัญหาการคอร์รัปชันในสังคมไทยอย่างชัดเจน ซึ่งประเด็นนี้ถูกพูดในภาพยนตร์มาบ่อยครั้งแล้ว เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์กระแสหลัก แม้ว่าตัวละครในภาพยนตร์จะพยายามกำจัดอิทธิพลมืดด้วยตัวเองแต่เขาก็ไม่สามารถหลุดพ้นข้อบ่งคับของกฎหมายและศีลธรรมไปได้ ซึ่งในที่สุดตัวละครก็ต้องตายอยู่ดี ลักษณะดังกล่าวจึงเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์กระแสหลักอย่างรู้สึกตัวว่าไม่มีใครรอดพ้นเงื้อมมือของกฎหมายไปได้

เป็นเอก รัตนเรือง ได้กล่าวถึงอุดมการณ์ของตนเองที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของเขา ทุกเรื่องนั่นคือ การต่อต้านทุนนิยมและเกลียดการแบ่งชนชั้นของสังคม ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ชีวิตของตนที่เติบโตในครอบครัวคนมีฐานะแต่ตนกลับผูกพันกับชนชั้นล่างทำให้เขาไม่พอใจที่

ชนชั้นล่างถูกดูถูกจากชนชั้นสูง แสดงให้เห็นว่าผู้กำกับมีอุดมการณ์ลัทธิมาร์กซิสต์อย่างชัดเจน รูปแบบภาพยนตร์ของผู้กำกับคือการเล่าเรื่องเนิบช้าซึ่งเกิดจากความต้องการให้ผู้ชมค่อย ๆ รับรู้เรื่องราวและความรู้สึกที่ละเอียดอ่อน เพื่อให้เกิดการรับรู้ทางสติปัญญามากกว่าการดูภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงเพียงชั่ววูบ ตัวละครของเขาเป็นบุคคลิกคนแปลกแยก ซึ่งสิ่งนี้มาจากบุคลิกของเขาเอง ซึ่งเป็นคนเก็บตัวและชอบอยู่คนเดียว

3. ผู้กำกับภาพยนตร์อาทิตย์ อัสน์รัตน์ ได้แรงบันดาลใจการสร้างภาพยนตร์เรื่อง เมืองเหงาซ่อนรัก จากการเดินทางไปยังพื้นที่ที่ประสบภัยสึนามิและประทับใจในโรงแรมเก่าแห่งหนึ่ง ซึ่งใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำ จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวความรักของตนเอง มากกว่าประเด็นทางสังคมซึ่งพูดถึงทุนนิยมที่เข้ามาบุกรุกชาวบ้านหลังเหตุการณ์สึนามิ แต่ประเด็นในภาพยนตร์แสดงออกในลักษณะการวิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักอย่างตรงไปตรงมา โดยเฉพาะการสรุปเรื่องโดยให้เห็นการแก้แค้นจากชาวบ้านต่อการกระทำของคนเมือง ซึ่งทำให้ผู้ชมได้ตระหนักในปัญหาและย้อนกลับไปตั้งคำถามถึงอุดมการณ์ความคิดกระแสหลักของสังคม

ผู้กำกับได้เล่าถึงประวัติชีวิตที่สะท้อนในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง จากการที่เขาเป็นลูกครึ่งสัญชาติไทยอเมริกัน ซึ่งใช้ชีวิตวัยเด็กในสหรัฐอเมริกาและประเทศไทย บุคลิกของความเป็นคนแปลกแยก ความเป็นคนต่างคนพื้นที่ต่างวัฒนธรรมและต่างชนชั้นจึงสะท้อนในตัวละครหลักของเขาทุกเรื่อง จึงเห็นได้ว่าผู้กำกับมีฐานอุดมการณ์แบบลัทธิมาร์กซิสต์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ รูปแบบในภาพยนตร์ของเขาคือการสร้างสรรค์ความคิดและการถ่ายทำบนสภาพแวดล้อมจริง เช่น การถ่ายทำในอาคารร้างซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ในงานของผู้กำกับ วิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับเป็นไปอย่างเนิบช้าเกิดจากการให้ความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องมากกว่าการสร้างความแปลกใหม่ในเทคนิคการถ่ายทำที่จะแย่งความสนใจไปจากวิธีการเล่าเรื่อง

4. ผู้กำกับภาพยนตร์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ สร้างภาพยนตร์เรื่อง 36 ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากโน้ตข้อความใน โรงแรมซึ่งแสดงถึงความขัดแย้งเกี่ยวกับความทรงจำของมนุษย์ และถูกขยายต่อเป็นเรื่องราวความรักระหว่างคนที่ใช้เทคโนโลยีเก่ากับเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งสะท้อนประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับความทรงจำของมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล ภาพยนตร์สรุปให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีจะทำให้ความสามารถในการจดจำของมนุษย์ถดถอยลง แต่แท้จริงความรู้สึกต่างหากที่ทำให้มนุษย์อยากที่จะจดจำ ซึ่งสิ่งนี้เทคโนโลยีใด ๆ ก็ไม่สามารถทดแทนได้ เห็นได้ว่าภาพยนตร์ทำการวิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักต่อความเชื่อที่ว่าเทคโนโลยีจะทำให้ความสามารถของมนุษย์ถดถอยลง ซึ่งภาพยนตร์ได้ชี้ให้เห็นทางออกว่ามนุษย์ต่างหากที่ต้องฉลาดที่จะรู้จักใช้เทคโนโลยี

ภาพยนตร์เรื่อง Mary is Happy, Matry is Happy เกิดขึ้นจากการนำข้อความใน โปรแกรม Twitter มาร้อยต่อเป็นเรื่องราว ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัยเปลี่ยนผ่านของชีวิตวัยรุ่นสมัยใหม่ ที่มี

ความสับสน ความโลเลและนำไปสู่การไร้ทางออกของชีวิต ภาพยนตร์ทำการวิพากษ์อุดมการณ์
กระแสหลักที่ผู้ใหญ่มักมองว่าวัยรุ่นสมัยใหม่มีชีวิตสุขสบายและไร้สาระ ภาพยนตร์ได้ทำ
การเปิดเผยเรื่องราวในระบบการศึกษาไทย และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ทำให้ทุกอย่างเปลี่ยนแปลง
อย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นพวกเขาต้องเผชิญอุปสรรคและปัญหาซึ่งผู้ใหญ่ก่อกำ

ผู้กำกับได้กล่าวถึงรูปแบบในภาพยนตร์ของตนว่า ส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจจาก
เรื่องราวใน Social Network ทำให้ภาพยนตร์ของเขามีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี รวมไปถึง
วิธีการใช้ข้อความในคอมพิวเตอร์ในการดำเนินเรื่องซึ่งการใช้อักษรข้อความประกอบการดำเนิน
เรื่องในลักษณะการ “เล่นคำ” มาจากความสนใจเรื่องภาษาของผู้กำกับที่เรียนทางด้านอักษรศาสตร์
และการเป็นนักเขียน นอกจากนี้การใช้ตัวละครวัยรุ่นหญิงเป็นตัวละครหลักยังมาจากประสบการณ์
ชีวิตที่ผูกพันกับเพื่อนหญิงเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้กำกับมองเห็นความน่าสนใจในบุคลิกของตัวละคร
ที่มีความสับสน ว้าวุ่นและอ่อนไหวง่าย อันเป็นเอกลักษณ์ในงานภาพยนตร์ของเขา

5. ผู้กำกับภาพยนตร์ คงเดช จาตุรันต์รัศมี ได้รับมอบหมายจากกระทรวงวัฒนธรรม
ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง ตั้ววง ซึ่งมุ่งสะท้อนสังคมเกี่ยวกับความหมายของวัฒนธรรมไทย
ที่เปลี่ยนแปลงจากสังคมไทยสมัยใหม่ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ซึ่งได้รับ
ผลกระทบจากความคิดทางสังคม การศึกษาและการเมือง ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่วิพากษ์อุดมการณ์
กระแสหลักด้วยการเสียดสีอย่างตรงไปตรงมา โดยให้ผู้ชมตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยตนเอง

ผู้กำกับได้กล่าวถึงอุดมการณ์ความคิดของตนเองว่า ตนมีความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมี
ความบกพร่องไม่มีใครที่มีความสมบูรณ์แบบ ในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่องเป็นการค้นหาคำตอบ
ของชีวิตตนเองในแต่ละช่วงวัย ตัวละครส่วนใหญ่มีบุคลิกที่น่าขบขัน ทั้งนี้เนื่องมาจาก
ความไม่สมบูรณ์แบบในตัวเองนั่นเอง สิ่งนี้ทำให้ภาพยนตร์ของผู้กำกับเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะ
ตลกเสียดสี ซึ่งผู้กำกับให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องมากกว่าการใช้เทคนิคการถ่ายทำหรือ
การตัดต่อที่น่าตื่นตา

ผู้วิจัยสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4-7 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์

ประเด็นทางสังคม	อุดมการณ์	รูปแบบของผู้กำกับ
1. ผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล		
เรื่อง สัตว์ประหลาด (พ.ศ. 2547) ชายรักร่วมเพศที่ถูกมองว่าเป็น ตัวประหลาดในสังคมไทย	วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก	1. เป็นภาพยนตร์ที่ให้ความคิด เชิงปรัชญา ดูเรียบง่าย ราบเรียบ โดยเล่าเรื่องแบบไม่มี
เรื่อง แสงศตวรรษ (พ.ศ. 2549) กระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ เปลี่ยนแปลงไป	ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก	โครงสร้างชัดเจน นำเสนอ ความจริงผสมความเหนือจริง
เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (พ.ศ. 2553) ความเชื่อเรื่อง ภพชาติกับปัญหาความเท่าเทียม และสิทธิเสรีภาพ	ปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก	2. สร้างเรื่องราวจาก ประสบการณ์และความรู้สึก ส่วนตัว ที่ผูกพันกับชีวิตคน ชายขอบในพื้นที่ภาคอีสาน
	จากการสัมภาษณ์ ผู้กำกับ แสดงทัศนคติต่อความเกลียด การรวมอำนาจของเมือง ระบบ ทุนนิยม และเรียกร้องถึงสิทธิ ความเท่าเทียม แสดงให้เห็นว่า มีอุดมการณ์ตามลัทธิ มาร์กซิสต์	3. วิธีการเล่าเรื่องซ่อนเรื่องเล่า นิทาน หรือตำนานพื้นบ้าน
		4. ตัวละครรักร่วมเพศ
		5. ใช้นักแสดงที่ไม่ใช่ดาราดำ และแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ บทพูดภาษาอีสาน
		6. ถ่ายทำในสถานที่จริง โดยเฉพาะพื้นที่ภาคอีสาน
		7. ถ่ายภาพแบบสารคดี
		8. ตัดต่อแบบเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take
		9. ผสมผสานรูปแบบ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ไทยยุคเก่า

ตารางที่ 4-7 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ (ต่อ)

ประเด็นทางสังคม	อุดมการณ์	รูปแบบของผู้กำกับ
2. ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง		
เรื่อง พลอย (พ.ศ. 2550) ชีวิตคู่ และความรักแต่ละชนชั้น ในสังคมไทย	กัตเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก	1. ภาพยนตร์ที่ราบเรียบ เนิบช้า ดูเจิบขีมิ นำเสนอ ความจริงจัง มองโลกในแง่ร้าย
เรื่อง นางไม้ (พ.ศ. 2552) มนุษย์ คือผู้ทำร้ายธรรมชาติ	กัตเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก	เยาะเย้ยเสียดสีและตลกร้าย ใช้การเล่าเรื่องแบบมี
เรื่อง ฝนตกขึ้นฟ้า (พ.ศ. 2554) การคอร์รัปชันในสังคมไทย	ผลิตซ้ำอุดมการณ์กระแสหลัก อย่างรู้สึกตัว จากการสัมภาษณ์ ผู้กำกับ กล่าวว่าผลงานทุกเรื่อง สอดแทรกเรื่องราวของชนชั้น ทางสังคม การเสียดสีทุนนิยม แสดงให้เห็นว่าผู้กำกับมี อุดมการณ์ตามลัทธิมาร์กซิสต์	โครงสร้างแต่ไม่ชัดเจนนัก 2. นำเรื่องราวมาจาก ประสบการณ์ชีวิตตนเองและ คนรอบข้าง โดยเฉพาะความรัก ที่ไม่สมปรารถนา 3. ใช้นักแสดงนำที่มีชื่อเสียง โดยกำกับแบบสมจริง 4. ตัวละครที่แปลกแยกจาก สังคม 5. ถ่ายภาพแบบเรียบง่าย 6. ใช้นักสถานที่จริงผสมกับ การออกแบบฉากที่เน้น ความเหมือนจริง 7. ให้ความสำคัญกับเสียงพูด และเสียงบรรยากาศ 8. ตัดต่อแบบเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take 9. ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ ฟิล์มขาว ของผู้กำกับ Alfred Hitchcock, Woody Allen เป็นต้น

ตารางที่ 4-7 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ (ต่อ)

ประเด็นทางสังคม	อุดมการณ์	รูปแบบของผู้กำกับ
3. ผู้กำกับภาพยนตร์ อาทิตย์ อัสนัสน์		
เรื่อง เมืองเหงาซอว์นรัก (พ.ศ. 2550) ทูนิยมที่เข้ามา บุกรุกชาวบ้านหลังเหตุการณ์ สึนามิ	วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ กำกับมักนำเสนอเรื่องราว ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น แสดงให้เห็นว่าผู้กำกับมี อุดมการณ์ตามลัทธิมาร์กซิสต์	1. ภาพยนตร์ที่ราบเรียบ นุ่มนวล เนิบช้า ดูเรียบง่าย นำเสนอความจริงจัง ใช้ การเล่าเรื่องตรงไปตรงมาซึ่งมี โครงสร้างแต่ไม่ชัดเจนนัก ให้แง่คิดมากกว่าให้ ความบันเทิงสนุกสนาน 2. นำเรื่องราวมาจากสถานที่ และสภาพแวดล้อม 3. นำเสนอความขัดแย้งของ คนต่างชนชั้น ต่างพื้นที่ ต่าง วัฒนธรรมหรือต่างเชื้อชาติ 4. กำกับการแสดงแบบสมจริง ตัวละครมีบุคลิกแปลกแยก จากสังคม 5. ถ่ายภาพแบบเรียบง่าย 6. ถ่ายทำในสถานที่จริง โดยเฉพาะอาคารร้าง 7. เน้นเสียงพูดและเสียง บรรยากาศ 8. ตัดต่อแบบเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take 9. ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ ของผู้กำกับ Paul Thomas Anderson, David Fincher, Spike Lee

ตารางที่ 4-7 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ (ต่อ)

ประเด็นทางสังคม	อุดมการณ์	รูปแบบของผู้กำกับ
4. ผู้กำกับภาพยนตร์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์		
เรื่อง 36 (พ.ศ. 2554) ความทรงจำ ของมนุษย์ระหว่างเทคโนโลยี สมัยเก่ากับเทคโนโลยีดิจิทัล	วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก	1. เนื้อหาภาพยนตร์ที่แปลก ใหม่ ใช้การเล่าเรื่องเชิงทดลอง ไม่แสดงโครงสร้างชัดเจน
เรื่อง Mary is Happy, Matry is Happy (พ.ศ. 2555) ชีวิตวัย เปลี่ยนผ่านของวัยรุ่นสมัยใหม่	วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก	2. นำเรื่องราวมาจาก ประสบการณ์ส่วนตัว ผสมผสานเรื่องราวเทคโนโลยี สังคมออนไลน์ 3. ใช้นักแสดงหญิงสาววัยรุ่น ที่ไม่ใช่ดารา โดยกำกับ การแสดงที่เน้นความสมจริง 4. ถ่ายภาพแบบสารคดี 5. ถ่ายทำบนสถานที่จริง 6. ใช้อักษรข้อความ ประกอบการดำเนินเรื่อง 7. เน้นเสียงพูดและเสียง บรรยากาศ 8. ตัดต่อแบบเรียบง่าย มี การใช้เทคนิค Long Take 8. ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ ของผู้กำกับ อกิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล Shunji Iwai, Kar-Wai Wong

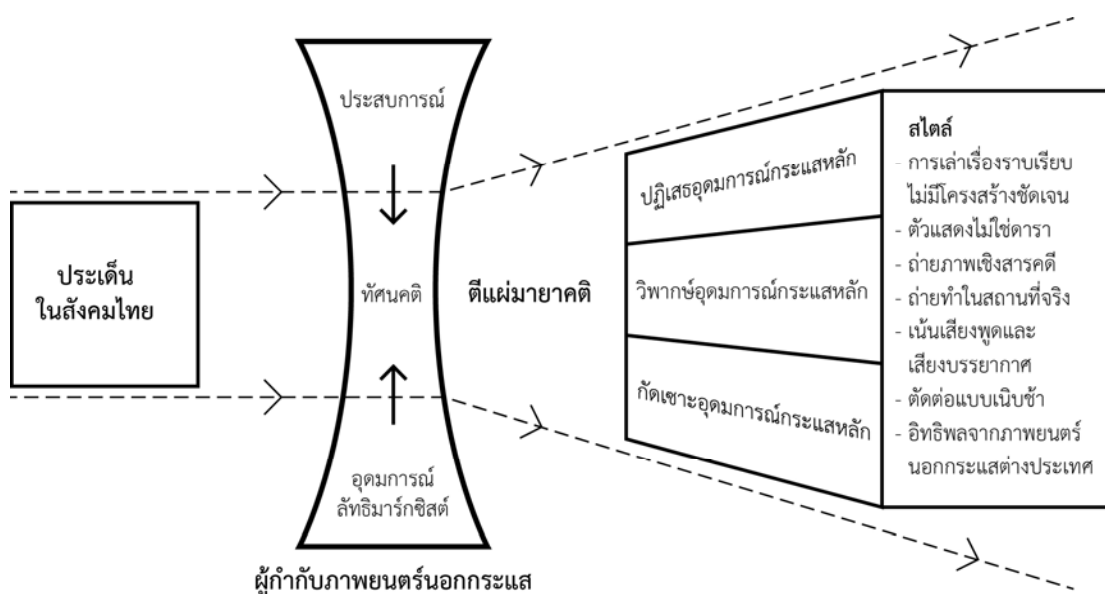
ตารางที่ 4-7 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ (ต่อ)

ประเด็นทางสังคม	อุดมการณ์	รูปแบบของผู้กำกับ
5. ผู้กำกับภาพยนตร์ คงเดช จาตุรันต์รัศมี		
เรื่อง ตั้งวง (พ.ศ. 2556) ความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม ไทยที่เกิดจากความเชื่อ การศึกษา การเมืองและความคิดของ สังคมไทย	วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก จากการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้กำกับเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนไม่มี ความสมบูรณ์แบบ	1. ภาพยนตร์เล่าเรื่อง สนุกสนานแต่แฝงด้วยแง่คิด เล่าเรื่องอย่างมีโครงสร้างแต่ ไม่ชัดเจนนัก นำเสนอ ความจริงอย่างตรงไปตรงมา สอดแทรกอารมณ์ตลกเสียดสี 2. ใช้ตัวแสดงวัยรุ่น ที่ไม่ใช่ ดารา 3. ถ่ายภาพแบบเรียบง่าย 4. ถ่ายทำบนสถานที่จริง 5. เน้นเสียงพูดและเสียง บรรยากาศ แต่ใช้เพลงและ ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของ เรื่องราว 6. ตัดต่อแบบเรียบง่าย 7. ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ ของผู้กำกับ Woody Allen, Joel David Coen, Ethan Jesse Coen

จากตารางที่ 4-7 พบว่าภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องมีประเด็นสะท้อนปัญหาสังคม ซึ่งเป็น
ปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ชีวิตของผู้กำกับ เช่น ปัญหาของชายรักร่วมเพศ ปัญหา
ความเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้จัดว่าเป็นปัญหาสังคม
เชิงสัมบูรณ์ (Absolute) กล่าวคือเป็นปัญหาสังคมที่คนภายในสังคมนั้นไม่รู้สึกรู้สึกันแต่คนนอก
กลับมองเห็นปัญหาเหล่านี้ เช่น ปัญหาความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ปัญหาความขัดแย้งระหว่าง
มนุษย์กับเทคโนโลยี ปัญหาการแปรเปลี่ยนของวัฒนธรรม เป็นต้น ซึ่งมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง
ฝนตกขึ้นฟ้า เพียงเรื่องเดียวที่แสดงปัญหาเชิงสัมพัทธ์ (Relative) คือปัญหาการคอร์รัปชัน ซึ่งเป็น

ปัญหาที่สังคมรู้สึกตัวอยู่แล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์จึงวางบทบาทเสมือนคนนอก ที่ต้องมองให้ทะลุถึงปัญหาสังคมที่อำพรางอยู่ ซึ่งปัญหาสังคมเหล่านี้ถูกปกคลุมด้วยมายาคติที่ทำให้คนในสังคมนั้นไม่รู้สึกตัว เช่น ปัญหาความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ซึ่งคนไทยทั่วไปมักมองว่าชีวิตชนบทไทยอยู่กันอย่างสงบสุขคืออยู่แล้ว ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติจึงต้องตีแผ่มายาคติให้เห็นว่าในอดีตนั้นรัฐบาลไทยได้เข่นฆ่าชาวบ้านที่มีความเชื่อในระบบคอมมิวนิสต์ทั้งที่ชาวบ้านไม่รู้อิโหนอิเห่นชาวบ้านกลุ่มนี้ถูกกดขี่ข่มเหงตั้งแต่อดีต ผู้กำกับจึงสะท้อนเหตุการณ์นี้ผ่านความเชื่อเรื่องภพชาติ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักว่าทุกชีวิตนั้นควรมีคุณค่าเท่าเทียมกันซึ่งการตีแผ่มายาคตินั้นต้องเกิดจากแนวคิดที่เป็นมุมมองส่วนตัวของผู้กำกับทำให้บางครั้งอาจเป็นมุมมองที่ขัดแย้งกับอุดมการณ์หลักของสังคมส่งผลให้ภาพยนตร์นอกกระแสเหล่านี้มีนำเสนอด้วยวิธีการกัศเซาะ ปกฤษ หรือวิพากษ์ อุดมการณ์กระแสหลัก ซึ่งสิ่งนี้คือปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์นอกกระแส

รูปแบบการสร้างภาพยนตร์เกิดขึ้นจากแก่นความคิดของเนื้อหาสู่วิธีการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมสรุปรูปแบบที่คล้ายกันของผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสไว้ดังนี้ คือ (1) ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ราบเรียบและไม่มีโครงสร้างชัดเจน (2) ใช้ตัวแสดงที่ไม่ใช่ดารารและกำกับการแสดงแบบสมจริง (3) ใช้การถ่ายภาพเชิงสารคดี (4) การกำกับศิลป์ที่เลียนแบบความสมจริง โดยเฉพาะการถ่ายทำในสถานที่จริง (5) เน้นเสียงพูดและเสียงบรรยากาศ ซึ่งใช้ดนตรีประกอบน้อยมาก (6) ใช้การตัดต่อแบบเนิบช้าและเรียบง่าย โดยเฉพาะเทคนิค Long Take (7) ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์นอกกระแสต่างประเทศ ซึ่งพบว่าเทคนิคทางภาพยนตร์ส่วนใหญ่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักซึ่งมักเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างที่ชัดเจน ใช้การถ่ายภาพและการกำกับศิลป์ที่เน้นความสวยงาม ใช้ดนตรีประกอบเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกและใช้การตัดต่อภาพรวดเร็ว ผู้วิจัยได้แสดงกรอบความคิดและกระบวนการสะท้อนปัญหาสังคมในภาพยนตร์นอกกระแสเป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 4-47 กระบวนการสะท้อนปัญหาสังคมของผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส

ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนภาพ โดยแสดงให้เห็นกระบวนการสะท้อนปัญหาสังคมของผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส โดยเปรียบว่าผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสเสมือนเลนส์แว่นขยายที่จะฉายภาพประเด็นทางสังคมให้ผู้ชมได้มองเห็นชัดเจนขึ้นซึ่งแว่นขยายในฐานะของผู้กำกับจะมีฐานรากจากอุดมการณ์ความคิดลัทธิมาร์กซิสต์ ประเด็นทางสังคมจะต้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตของผู้กำกับผสมผสานกับอุดมการณ์ความคิดเป็นทัศนคติหรือมุมมองความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาสังคมนั้น และจึงทำการตีแผ่มายาคติเหล่านั้นออกมาในระดับที่ต่างกันตั้งแต่ระดับล่างสุดคือ กัตเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก ระดับถัดมาคือการวิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก และระดับสูงสุดคือการปฏิเสธรูปแบบกระแสหลัก ซึ่งทั้งหมดเป็นทัศนคติที่ขัดแย้งกับอุดมการณ์กระแสหลักของสังคมทั้งสิ้น จากนั้นจึงนำมาสู่การสร้างภาพยนตร์ที่ผนวกเข้ากับรูปแบบการสร้างสรรคงานในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแสทั้ง 7 ข้อ ดังที่ผู้วิจัยค้นพบ

บทที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยนำองค์ความรู้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแสโดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้ (1) การสร้างแนวความคิด (2) การเขียนบทภาพยนตร์ (3) การเตรียมการก่อนถ่ายทำ (Preproduction) (4) การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) (5) การผลิตหลังถ่ายทำ (Postproduction)

การสร้างแนวความคิด

1. ประเด็นทางสังคม

ช่วงเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2557 มีการเปลี่ยนแปลงนายกรัฐมนตรีถึง 7 คน ไม่มีรัฐบาลใดอยู่จนครบวาระ สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการล้มรัฐบาลการรัฐประหารและความไม่พอใจของประชาชนประเด็นทางการเมืองนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ถึงประเด็นปัญหาของผู้ผู้นำในสังคมไทย ผู้นำในสังคมไทยล้มเหลวเพราะผู้นำไม่มีคุณธรรม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวบางคนก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำโดยที่ไม่มีความรู้ความสามารถ บางคนยังไม่พร้อมด้วยบารมีและวุฒิภาวะซึ่งผู้นำในที่นี้ไม่ได้หมายถึงแก่นายกรัฐมนตรี แต่เป็นผู้นำตั้งแต่ระดับชุมชน บริษัทหรือผู้บริหารในองค์กร ผู้วิจัยตระหนักถึงปัญหาการขาดผู้นำที่ดีในสังคมไทยโดยหันกลับมามองตนเองซึ่งกำลังก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้นำในฐานะหัวหน้าครอบครัวและหน้าที่การงาน

2. ประสบการณ์ส่วนตัว

ช่วงเวลานั้นผู้วิจัยกำลังสร้างครอบครัว โดยย้ายครอบครัวออกมาอาศัยเพียงลำพัง 3 คน พ่อ แม่ และลูก บทบาทความเป็นพ่อจึงเป็นประสบการณ์ที่ประทับใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับชีวิต ผู้วิจัยได้นำประเด็นสังคมเกี่ยวกับภาวะผู้นำผนวกเข้ากับประสบการณ์ความเป็นหัวหน้าครอบครัวของตนเองและบุคคลรอบข้าง ทำให้ผู้วิจัยพบว่าความเป็นพ่อถือเป็นผู้นำที่สำคัญ เพราะครอบครัวคือสถาบันทางสังคมที่เป็นรากฐานให้กับสังคมใหญ่ของประเทศ แต่จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนรอบข้างพบว่าสังคมสมัยใหม่ส่งผลกระทบต่อความเป็นผู้นำของพ่อลดน้อยลง เช่น สภาพเศรษฐกิจทุนนิยมที่ทำให้พ่อต้องรีบกอบโกยเงินเพื่อเลี้ยงดูครอบครัวทำให้ไม่มีเวลากับครอบครัวและฝากภาระให้กับญาติผู้ใหญ่เลี้ยงดูบางครั้งพ่อต้องหักโหมทำงานเพื่ออนาคตจะได้สบายความฝันที่อยากสบายและอยากรวยเร็วจึงเป็นอุดมคติของพ่อในโลกทุนนิยมมากกว่าบทบาท

การเป็นผู้นำครอบครัวซึ่งสิ่งนี้คือปัญหาของทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อวิถีครอบครัวตามแนวคิด ลัทธิมาร์กซิสต์

ผู้วิจัยมีทัศนคติว่าสังคมไทยไม่อาจหลีกเลี่ยงจากโลกทุนนิยมได้ หลายสิ่งในสังคมไทย ต้องขับเคลื่อนด้วยเงินจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ความอยากรวยและอยากสบายจะเป็นอุดมคติของ ครอบครัว ผู้เป็นพ่อจึงต้องพยายามสร้างฐานะ แต่สิ่งนี้ก็กลับส่งผลกระทบต่อความเครียด และต้องหา ทางออกด้วยสิ่งบันเทิงต่าง ๆ เช่น การเที่ยว การดื่มสุรา หรือการเล่นการพนัน เป็นต้น แต่ปัจจุบัน ความบันเทิงที่ใกล้ตัวที่สุดคือการเล่น โทรศัพท์มือถือ (Smart phone) ซึ่งสามารถชมภาพยนตร์ สนทนาในสังคมออนไลน์ (Social network) และการเล่นเกมออนไลน์ (Online games) ซึ่งเป็นเกมที่ เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีผู้เล่นที่ไม่รู้ตัวตนจริงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้มอบ ความสุขให้กับผู้วิจัยเหมือนได้กลับไปเป็นเด็กอีกครั้งจนหลงลืมหน้าที่ความเป็นพ่อและหาว่า สังคมออนไลน์เหล่านี้กลับสร้างปัญหาสู่บทบาทความเป็นหัวหน้าครอบครัว นอกจากนี้ผู้วิจัย ยังพบว่าสถานการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นกับบุคคลรอบข้างเช่นเดียวกับผู้วิจัย นั่นคือเป็นพ่อผู้ติด เกมออนไลน์

3. การตีแผ่มายาคติ

เมื่อกล่าวถึง “ผู้นำ” สังคมไทยส่วนใหญ่จะให้นิยามหมายถึงบุคคลที่มีบารมี ชนชั้นสูง หรือชนชั้นปกครอง แต่ความจริงมนุษย์เราทุกคนมีโอกาสเป็นผู้นำทั้งสิ้น เช่น ในบทบาทของพ่อ หรือเมื่อวัยวุฒิและคุณวุฒิเหมาะสมซึ่ง “ผู้นำ” ไม่ได้หมายถึงชนชั้นสูงหรือชนชั้นปกครองแต่ เกิดขึ้นได้กับทุกคนความเป็นผู้นำจึงเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนมีโอกาสได้เป็นซึ่งความเป็นผู้นำต้อง ได้รับการปลูกฝังตั้งแต่เด็ก โดยเฉพาะการเลียนแบบบุคลิกจากบทบาทความพ่อ แม้ว่าสถาบัน ครอบครัวยังเป็นหน่วยทางสังคมที่เล็กที่สุดแต่กลับเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญที่สุด เพราะ ถือเป็นรากฐานของการสร้างคนไปสู่สังคมใหญ่ ผู้นำที่สำคัญที่สุดในสังคมไทยจึงไม่ใช่เพียงผู้นำ ทางการเมืองแต่คือพ่ออันเป็นหัวหน้าครอบครัวนั่นเอง พ่อผู้ไม่มีความเป็นผู้นำจึงเสมือนเป็นผู้นำ ที่นำมาให้สังคมไทยอ่อนแอ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการตีแผ่มายาคติเรื่อง เกมออนไลน์ ในปัจจุบันว่าเหตุใดสังคม ปัจจุบันจึงให้ความสนใจเกมออนไลน์อย่างมาก สืบเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน สามารถจำลองภาพและเสียงได้อย่างเหมือนจริงจนเรียกว่า โลกเสมือนจริง (Virtual world) ทำให้ สิ่งนี้สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไม่สามารถทำได้บนโลกความเป็นจริง เช่น สามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เก่งกาจ ได้ผจญภัยไปในดินแดนน่าตื่นตึ่งสมจริง สิ่งเหล่านี้ ตอบสนองความบันเทิงของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี จึงไม่น่าแปลกใจที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่จึงหลงไหล เสพติดเกมออนไลน์ แต่อีกด้านหนึ่งโลกเสมือนกลับขย้ำและกระตุ้นความต้องการภายในของ

มนุษย์ออกมา เช่น แสดงออกถึงความรุนแรงที่เป็นความกดดันออกมา ยั่วให้เกิดความโลภด้วยการเล่นเกมพนัน เป็นต้น โลกเสมือนจริงจึงเป็นเหมือนเหรียญสองด้านที่มีทั้งคุณและโทษ มนุษย์จึงต้องรู้จักแยกแยะ โลกความจริงกับโลกเสมือนและรู้จักควบคุมจิตใจตนเองให้ได้

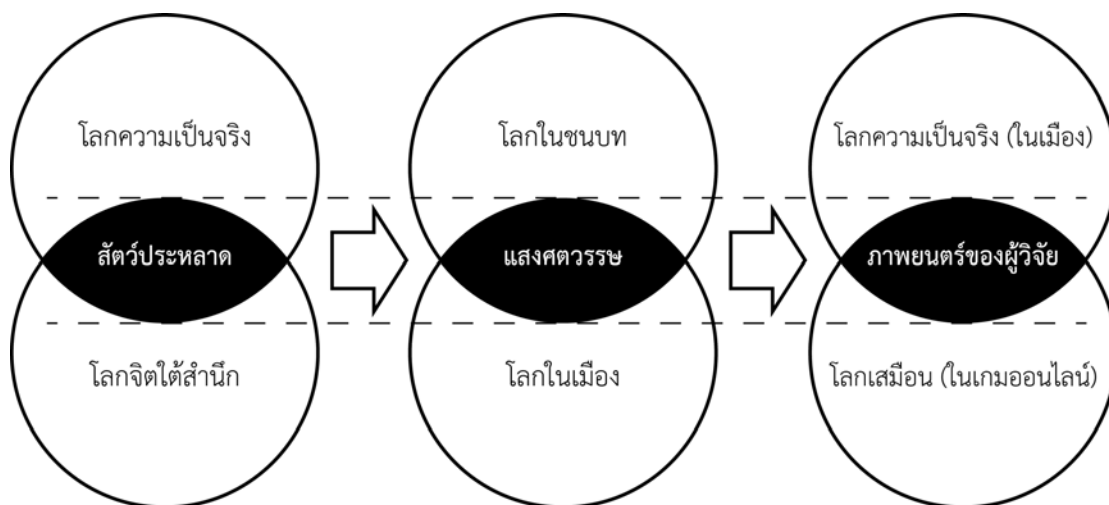
4. การกีดเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก

ผู้วิจัยได้ตีแผ่มายาคติของสังคมด้วยการชี้ให้เห็นว่าผู้นำของสังคมไม่ใช่ชนชั้นปกครองหรือผู้มีอำนาจทางการเมืองแต่เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ในบทบาทความเป็นพ่อของครอบครัวเล็ก ๆ ซึ่งสิ่งนี้ไม่ได้เป็นการปฏิเสธหรือวิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก แต่เป็นการชี้ให้เห็นอีกมุมมองหนึ่งด้วยวิธีการกีดเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก ซึ่งบางคนมองข้ามสิ่งนี้โดยไม่ให้ความสำคัญต่อบทบาทการเป็นหัวหน้าครอบครัว ผู้วิจัยจึงวางเป้าหมายให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจในสถานการณ์ทางสังคมและมองเห็นอีกมุมมองหนึ่งด้วยการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองมากกว่าการโน้มน้าวหรือต่อต้านอุดมการณ์กระแสหลัก

5. รูปแบบภาพยนตร์

ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบสำนึมนิยมในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อต้องการสะท้อนภาพความเป็นจริงของสังคม ด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบไม่มีโครงสร้างชัดเจนเพื่อให้เหมือนชีวิตประจำวันทั่วไปใช้ตัวแสดงที่มีบุคลิกตรงกับคนจริง ๆ ในสังคมมากกว่าคนที่มิไบหน้าสวยหรือหล่อเหมือนดารานำใช้การถ่ายภาพแบบสารคดีเพื่อให้ผู้ชมอยู่ในมุมมองเหตุการณ์มากกว่ามุมมองตามสายตาตัวละคร ถ่ายทำบนสถานที่จริงเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับเสียงพูดและเสียงบรรยากาศ โดยไม่มีเสียงดนตรีประกอบเพราะโลกความเป็นจริงจะไม่มีเสียงดนตรี มีเพียงโลกในภาพยนตร์เท่านั้นที่ใช้ดนตรีในการสร้างอารมณ์ ผู้วิจัยเลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบง่ายและเนิบช้า เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเป็นธรรมชาติมากกว่าใช้การตัดต่อเพื่อนำอารมณ์ความรู้สึก

ผู้วิจัยได้รับมีอิทธิพลการเล่าเรื่องระหว่างโลกความจริงกับโลกจินตนาการ จากผลงานภาพยนตร์ของผู้อำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เช่น ภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาดเล่าเรื่องชีวิตรักระหว่างทหารพรานกับหนุ่มโรงงานน้ำแข็งในโลกความเป็นจริงรูปแบบภาพยนตร์สารคดี ส่วนเรื่องที่ 2 เล่าเรื่องของทหารพรานที่ออกตามล่าเสือสมิงซึ่งเป็นโลกในจินตได้สำนึกในลักษณะภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ส่วนภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ (พ.ศ. 2549) เล่าเรื่องชีวิตในโรงพยาบาลในลักษณะภาพยนตร์สารคดี ส่วนเรื่องที่สองเป็นตัวละครเดียวกันในโรงพยาบาลในเมืองซึ่งมีฉากจินตนาการคล้ายภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยจึงนำอิทธิพลดังกล่าวมาสร้างภาพยนตร์ที่แบ่งเป็นสองโลกระหว่างโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือนในเกมออนไลน์



ภาพที่ 5-1 การรับอิทธิพลจากรูปแบบภาพยนตร์ของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลแนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อความรุนแรงจากภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวเกาหลี Ki-duk Kim ซึ่งสร้างภาพยนตร์เช่นเรื่อง Samaritan Girl (ค.ศ. 2004) 3-Iron (ค.ศ. 2004) Pieta (ค.ศ. 2012) เป็นต้น ภาพยนตร์เหล่านี้แสดงให้เห็นสภาพความเป็นจริงอีกด้านในสังคมเกาหลีที่ส่งผลให้ตัวละครเกิดความคับแค้นและแสดงออกด้วยความรุนแรงอย่างเลือดเย็น ซึ่งรูปแบบของผู้กำกับ Ki-duk Kim เป็นภาพยนตร์รูปแบบสัญนิยมที่สะท้อนปัญหาสังคมได้อย่างรุนแรง

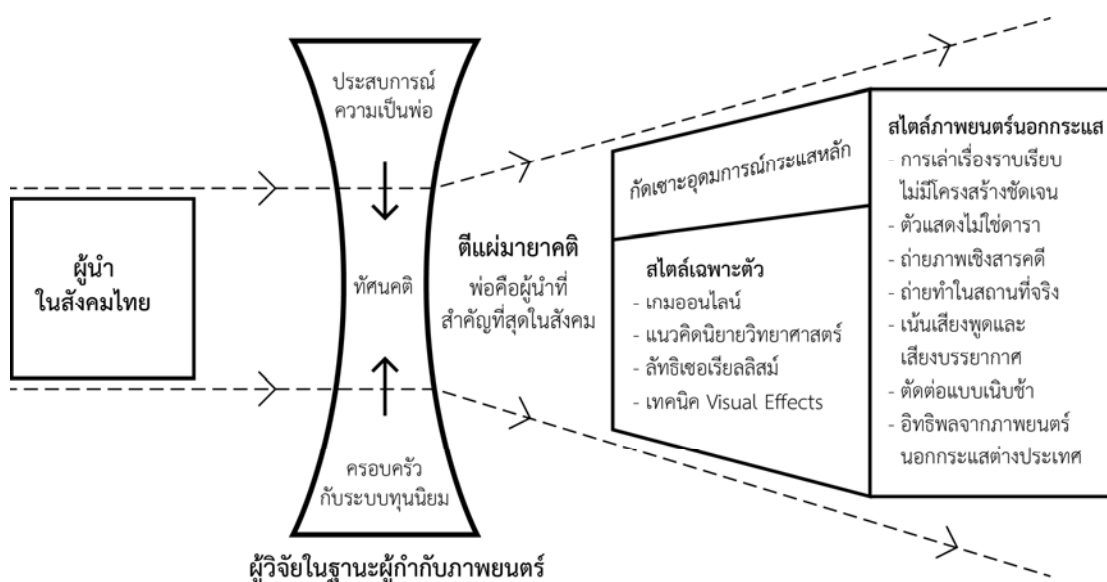
ในด้านวิธีการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจาก ภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวออสเตรีย Michael Haneke เช่น Funny Games (ค.ศ. 1997) Caché (ค.ศ. 2005) The White Ribbon (ค.ศ. 2009) Amour (ค.ศ. 2012) ภาพยนตร์เหล่านี้นำเสนอด้วยการเล่าเรื่องเรียบง่ายและเนิบช้า ในครอบครัวเล็ก ๆ หรือตัวละครไม่กี่คนได้อย่างทรงพลัง โดยเฉพาะวิธีการจบเรื่องแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ชมประมวลเรื่องราวและทำให้เกิดแง่คิดขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งแง่คิดเหล่านั้นยิ่งใหญ่ในระดับของปรัชญาด้วยเนื้อเรื่องเพียงแค่เหตุการณ์เล็ก ๆ แต่สะท้อนให้เห็นปัญหาสังคมในภาพใหญ่

6. รูปแบบเฉพาะตัว

สืบเนื่องจากผู้วิจัยได้นำเรื่องราวเกมออนไลน์เข้าเป็นส่วนประกอบในเนื้อหา ผู้วิจัยจึงทดลองนำแนวคิดของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์มาใช้ด้วยการแสดงให้เห็นถึงผลกระทบด้านร้ายของเทคโนโลยี โดยได้รับแรงบันดาลใจบางส่วนจากนิยายวิทยาศาสตร์ประเภท Cyberpunk คือนิยายวิทยาศาสตร์ที่แสดงถึงสังคมที่ถูกคอมพิวเตอร์ครอบงำและทำให้เกิดพฤติกรรมของสังคมที่รุนแรงน่ากลัวและทำอะไรอย่างไร้สาระ (วิทย์ เทียงบูรณธรรม, 2541) แนวคิดนี้ส่งผลถึงรูปแบบ

ด้านภาพ ที่ต้องผสมผสานกับเทคนิค Visual Effects เข้ามาใช้ในการถ่ายภาพแบบสารคดี ซึ่งไม่เคยพบในภาพยนตร์นอกระแสเท่าใดนัก

นอกจากนี้ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรงและการกระทำอย่างไร้สาระด้วยการขาดการยับยั้งชั่งใจของตัวละคร ทำให้มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดจิตวิเคราะห์ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องจิตสำนึก จิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้ในการสร้างบทภาพยนตร์และรูปแบบภาพแบบภาพยนตร์ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่แสดงถึงเรื่องราวที่ผสมผสานความจริงกับความฝันและเรื่องราวทางเพศซึ่งสิ่งนี้นำมาผนวกกับเรื่องราวในโลกเสมือนของ เกมออนไลน์



ภาพที่ 5-2 กระบวนการสร้างแนวคิดภาพยนตร์นอกระแสของผู้วิจัย

การเขียนบทภาพยนตร์

ก่อนลงมือเขียนบทภาพยนตร์ผู้วิจัยต้องเริ่มหาข้อมูลทางภาคเอกสาร ผู้วิจัยพบงานวรรณกรรมเรื่อง แม่ทัพตายแล้ว ของ จเด็จ กำจรเดช จากหนังสือชื่อ แดดะเข็รอนเกินกว่าจะนั่งจิบกาแฟ ซึ่งตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2554 เรื่องสั้นดังกล่าวเล่าเรื่อง สงครามในตู้เกมเมื่อพระเอกได้รับข่าวว่าแม่ทัพเขาถูกฆ่าตาย เขาจึงออกตามหาแม่ทัพในโลกของเกม แต่ในโลกความเป็นจริงเขามีชีวิตเสเพล ต่างจากอดีตที่มักชอบรวมกลุ่มเดินขบวนประท้วงทางการเมือง แต่ปัจจุบันพวกเขาเอาแต่นักกินเหล้า เทียวโสเภณี และรวมกลุ่มเล่นเกมตู้อย่างไร้สาระไปวันวัน จนมาวันหนึ่งเขาพบศพแม่ทัพในเกมทำให้เขาหมดอาลัยตายอยากและกลับบ้านซึ่งอาศัยอยู่ได้สะพานกับครอบครัว

ผู้วิจัยได้ติดต่อกับนักเขียนเพื่อขอแนะนำแนวคิดมาเป็นแรงบันดาลใจ ซึ่งได้รับอนุญาตให้นำมาสร้างภาพยนตร์ได้ โดยผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนให้มีความสมจริงกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น เปลี่ยนจากตู้เกมเป็นร้านเกมออนไลน์ และให้เรื่องราวคนในเกมออนไลน์เชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริงซึ่งแสดงถึงชนชั้นทางสังคมตามลัทธิมาร์กซิสต์ปรับตัวละครพระเอกให้มีอายุราว 28 ปี ซึ่งเป็นช่วงชีวิตของการเข้าสู่วัยผู้ใหญ่และการมีลูกคนแรก โดยให้ประกอบอาชีพธุรกิจขายตรงซึ่งเป็นอาชีพที่สะท้อนถึงโลกทุนนิยมที่ร่วมสมัย นั่นคือความปรารถนาจะร่ำรวยด้วยการหาคนที่มียุคมการณ์เดียวกันซึ่งเปรียบเสมือนการหากองทัพให้กับตนเองนอกจากนี้ผู้วิจัยยังเปลี่ยนที่อยู่อาศัยของพระเอกจากใต้สะพานเป็นแฟลตเพื่อความเหมาะสมกับฐานะตัวละคร

นอกจากนี้ผู้วิจัยค้นพบงานวิจัยเรื่อง มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์ การพนันโดยสุระชัย ชูष्กา (พ.ศ. 2558) พบว่า การเล่นเกมออนไลน์กำลังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยในสังคมไทย เพราะเว็บไซต์เหล่านี้มีการออกแบบเกมให้เป็นเรื่องง่าย มีขั้นตอนไม่ยุ่งยาก โดยใช้ ภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง และภาษา กระตุ้นให้ผู้เข้าเว็บอยากร่วมสนุก ใช้สัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงความหรูหรา มีระดับ เป็นชีวิตที่มีความสุข เช่น ภาพชาวตะวันตกใส่สูท ภาพเงินและรอยยิ้ม โดยทางเว็บไซต์สื่อสารว่าสิ่งที่กำลังเล่นไม่ใช่การพนัน แต่เป็นเกมสนุก ๆ เกมหนึ่งและกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องแทง โดยมุ่งสร้างความรู้สึกเหนือจริงด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมให้รู้สึกว่าจะอยู่ในบ่อน เมื่อผู้เข้าเว็บคล้อยตามเว็บไซต์การพนันจะใช้กลวิธีทุกด้าน สร้างมายาคติเพื่อหลอกล่อคนให้ติดกับผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ สรุปได้ว่าเว็บพนันออนไลน์ได้สร้างจินตนาการใหม่ขึ้นคือจินตนาการแห่งความสุข ความสนุกในการเล่นพนัน จินตนาการแห่งผลได้ผลตอบแทนไม่รู้จบ จินตนาการแห่งความได้เปรียบและเหนือกว่าและจินตนาการแห่งความชอบธรรมงานวิจัยได้กล่าวถึงสาเหตุของคนที่เสพติดเกมนี้ ซึ่งเป็นเพราะสังคมไทยมียุคมการณ์ 4 ประการ ที่รองรับ คือ (1) ยุคมการณ์ทุนนิยมที่กระตุ้นให้คนอยากรวยและคิดถึงการมีเสรีภาพ ยังมีเสรีภาพ มีทางเลือก เยอะเท่าไร สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดี (2) มียุคมการณ์เชิงชนชั้น เพราะมนุษย์ต้องมีสิทธิพิเศษ ซึ่งเว็บไซต์สามารถสร้างภาพได้อย่างเหมือนจริง (3) มียุคมการณ์ของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ให้ความรวดเร็วทุกสถานที่และทุกเวลา แม้อยู่คนเดียวก็สามารถเล่นได้ (4) ยุคมการณ์ประชาธิปไตยแบบเสียงข้างมาก คือผู้เล่นไม่รู้สึกรังเกียจความผิดชอบชั่วดี แต่รู้ว่าคนส่วนใหญ่เล่น เพราะฉะนั้นยุคมการณ์ประชาธิปไตยที่ขอให้เสียงข้างมากมาสนับสนุนถือว่าเป็นสิ่งถูกต้อง ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างโลกของเกมในภาพยนตร์ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดภายในมนุษย์ในระดับของยุคมการณ์และกระตุ้นสัญชาตญาณของมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยเลือกนำเสนอโลกของเกมออกมาในลักษณะทางจิตวิทยามากกว่าในรูปแบบเทคโนโลยีสมัยใหม่

ผู้วิจัยหาข้อมูลภาคสนามเพื่อสร้างบทภาพยนตร์ให้มีความสมจริง เช่น สัมภาษณ์ร้านเกม และพูดคุยกับกลุ่มคนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อนำพฤติกรรมและการใช้ภาษามาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยเข้าร่วมกับงานสัมมนาธุรกิจขายตรง เพื่อให้เข้าใจรายละเอียดของเหตุการณ์เพื่อนำมาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้อย่างสมจริง เช่น วิธีการจัดห้องสัมมนาจำนวนผู้เข้าสัมมนา บรรยากาศการสัมมนา การแต่งกาย บทสนทนาและบุคลิกภาพของผู้นำการสัมมนา



ภาพที่ 5-3 การหาข้อมูลภาคสนามโดยสังเกตการณ์ร้านเกมและสัมมนาธุรกิจขายตรง

เมื่อการหาข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์จากการกำหนดประเด็นสำคัญของเรื่อง (Theme) จากนั้นจึงเขียนเรื่องย่อ (Synopsis) และขยายเป็น โครงเรื่องขยาย (Treatment) โดยแยกออกเป็นเหตุการณ์ (Sequence) ซึ่งมีทั้งหมด 8 เหตุการณ์สำคัญ ดังนี้

เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

Theme

โลกเสมือนทำให้คนสับสนในบทบาทตนเองในโลกความเป็นจริง

เรื่องย่อ

หลังจากความพ่ายแพ้ในสงครามที่ผ่านมา นักรบที่รอดชีวิตต่างแตกกระเจิง ไปด้วยทุกสารทิศ ยิ่ง หนึ่งในผู้รอดชีวิตออกเดินทางร่อนเร่เพียงผู้เดียว เขาพบกับดาบของแม่ทัพและเชื่อว่าแม่ทัพของตนยังมีชีวิตอยู่ ด้วยความบังเอิญเขาได้พบกับ อ้องเพื่อนร่วมรบผู้อ่อนแอซึ่งไม่ยอมเข้าร่วมในเกมสงครามนี้อีกต่อไป ยิ่ง จึงต้องออกตามหาแม่ทัพเพียงลำพัง ในโลกความเป็นจริง ยิ่ง เป็นพนักงานบริษัทขายตรง ซึ่งต้องทำหน้าที่หาลูกค้าเพื่อสร้างผลกำไรให้กับตนเอง เปรียบเสมือนกับความพยายามในการหานักรบเพื่อสร้างตนเองให้เป็นแม่ทัพในโลกของความเป็นจริง แต่ในการเดินทางเพื่อตามหาแม่ทัพในโลกเสมือนเขากลับได้พบกับผู้คนและเหตุการณ์ประหลาด ซึ่ง

ทำให้ความคิดของเขาสับสนระหว่างโลกเสมือนและโลกของความเป็นจริง ซึ่งหาวิธีไม่ว่าเขาคือแม่ทัพในบทบาทของหัวหน้าครอบครัว

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence A เจอดาบแม่ทัพ

ภายในโลกของเกมออนไลน์ถูกแทนด้วยภาพของป่าเว้งว้างไร้ผู้คน ยิ่งพกดิสก์เป็นอาวุธ เดินตามทางรอยแหวกของหญ้า ไปพบจิมมี่และนำพาเขาไปสู่ร่มไม้ใหญ่ เขามองเห็นดาบเล่มหนึ่งปักอยู่ เขาชักดาบขึ้นดูด้วยความสนใจและรู้ว่านี่คือดาบของแม่ทัพ เขาเหวี่ยงดาบไปมา ขณะที่เขาค้นหลังอึ้งก็ปรากฏตัวขึ้น โดยที่เขาไม่รู้ตัว ยิ่งหันกลับมาด้วยความตกใจ อึ้งรีบตักก่อนที่ยังจะเข้ามาต่อสู้ ทั้งสองพุดคุยถึงเหตุการณ์สงครามที่ผ่านมาและทำให้พวกเขาพาแม่ทัพไปคนละทิศละทาง อึ้งบอกกับยี่งว่าแม่ทัพของเราตายแล้วเพราะเขาทิ้งดาบ แต่ยี่งไม่เชื่อเพราะถ้าตายต้องเห็นศพแม่ทัพแถวนี้ แม่ทัพอาจถูกจับตัวไป เขาจึงต้องออกตามหาแม่ทัพและรวบรวมคนก่อนที่ศัตรูจะมาฆ่าพวกเราในคืนนี้

Sequence B ธุรกิจขายตรง

ภายนอกห้องสัมมนาอึ้งนั่งรอสัมมนาอยู่เป็นเวลานาน เขาหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น โดยไม่สนใจคนรอบข้าง สักพักพี่เต๋ย (Up line) เข้ามาทักทายด้วยบทสนทนาตามสูตรเซลล์แมน พี่บูมวิทยากรเข้ามาทัก พี่เต๋ยจึงเชิญห้องประชุม ภายในห้องประชุมผู้นำกลุ่มบริษัทขายตรงกล่าวแสดงความยินดีกับพี่บูมที่สามารถขายสินค้าจนได้เลื่อนเป็นนักขายระดับเพชรและมาเป็นวิทยากรในวันนี้ พี่บูมบอกเล่าประสบการณ์สร้างกำลังใจให้กลุ่ม ยิ่งเหม่อลอยออกไป

Sequence C ขโมยดาบ

ยี่งเดินอยู่กลางป่ามือถือซากกระต่ายที่ตายแล้วเตรียมไปย่างไฟกิน ขณะที่เขาเอามิดไปฟันต้นไม้เพื่อทำฟืน เด็กชายคนหนึ่งชื่อ กันต์ ปรากฏขึ้นเขาคิดว่ายังเป็นแม่ทัพ จึงอาสาร่วมทัพกับยี่งเพื่อไปต่อสู้กับศัตรู ยี่งมองรูปร่างของกันต์ว่าไม่อาจจะไปร่วมรบกับเขาได้ แต่เขาก็ไม่ปฏิเสธที่จะรับกันต์เข้าร่วมรบ เขาชวนกันต์ให้ออกไปหาฟืน กันต์เดินกลับมาพร้อมกับก้อนหินขนาดใหญ่ และทุบเข้าที่หัวยี่งขณะที่เขาไม่รู้ตัว ยี่งสลบลง กันต์จึงขโมยดาบแม่ทัพของยี่งไปและหนีวหลังกลับมาดาบแทงที่ยี่งเลือดกระจาย

Sequence D นัดเจอที่ร้านข้าว

ภายในร้านขายข้าว อึ้งนั่งรออึ้งก้มหน้าเล่นมือถือ ทั้งสองไม่พบกันมาตั้งแต่เรียนจบมหาวิทยาลัย ยี่งชวนอึ้งมาเป็นพนักงานขายตรงร่วมกับเขา อึ้งประหลาดใจที่ยี่งมาทำงานนี้ทั้งที่ยี่งเป็นคนมีอิโก้มาก ยี่งจึงเปลี่ยนเรื่องพูดแล้วถามถึงแม่ทัพที่หายตัวไป อึ้งบอกว่าแม่ทัพตายแล้วและเขาเองก็เลิกเล่นเกมแล้ว อึ้งรีบปลื้กตัวกลับไปทำงานต่อ

Sequence E แย่งคาบคืน

ภายในป่ากลางวันยังเห็นผู้หญิงเปลือยทำท่าทางเขี้ยวบนอยู่บนเตียง มีเศษเงินวางบนเตียง ชายวัยกลางคนมองดูพยายามจะสำเร็จความใคร่ ยิ่งจ้องมองหญิงสาวผู้นั้น ทนได้นั้นเองเขาก็มองเห็นก้นต์เดินถือคาบอยู่ด้านหลัง ยิ่งวิ่งตามก้นต์ไปทันที ก้นต์มองเห็นยิ่งและวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิต เมื่อยิ่งเข้าใกล้จึงกระโดดตะครุบ ก้นต์ล้มลงคาบกระเด็นออกไป ยิ่งรีบไปคว้าคาบ ก้นต์วิ่งหนีไปในทันที ยิ่งสบถดูถูกก้นต์ไล่หลังไป

Sequence F ขอสาริตสินค้า

ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่ง ยิ่งลงจากแท็กซี่เดินไปกดกริ่งหน้าบ้านหลังหนึ่ง เขาเห็นก้นต์กำลังนั่งเล่นเกมโทรศัพท์ ก้นต์มองออกมาเห็นยิ่งแล้วตะโกนเรียกพ่อ ใบหน้าของพ่อคือคนที่สำเร็จความใคร่ภายในป่านั้นเอง เขาเดินลงมาหา ยิ่งหน้าประหลาด ยิ่งกล่าวทักทายอย่างมีไมตรีจิต ถามถึงน้ำของเขาซึ่งเป็นแม่ของก้นต์ และตนอยากมาขอสาริตสินค้า พ่อเด็กบอกภรรยาไม่อยู่และไล่ยิ่งไปให้พ้น ก้นต์สบตา ยิ่งแล้วรีบเดินเข้าบ้านไป

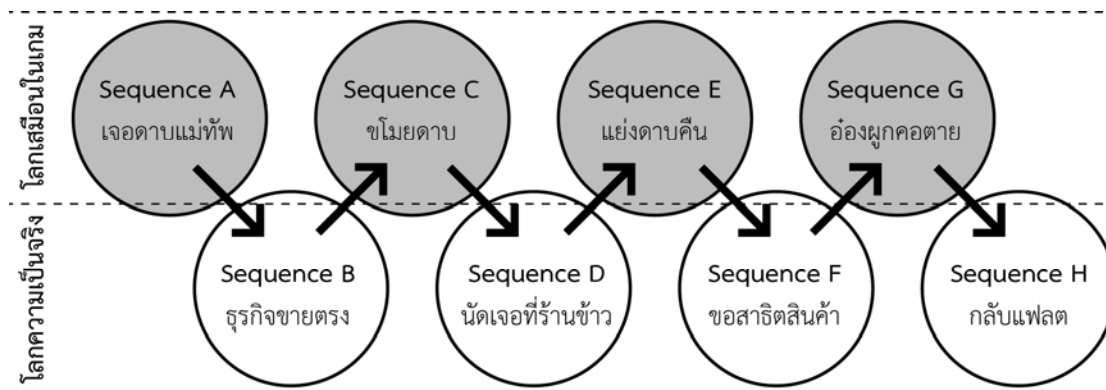
Sequence G อึ้งผูกคอตาย

ยิ่งเดินในป่าตอนกลางคืน เขามองเห็นอึ้งผูกคอตายห้อยอยู่บนต้นไม้ใหญ่ ยิ่งมองอย่างผิดหวังที่เพื่อนไม่ยอมไปร่วมรบกับเขา เสียงอึ้งพูดขึ้นขณะที่ตัวห้อยอยู่บนต้นไม้ ทัดทานไม่ให้เขาไปต่อสู้อะไรและบอกว่าแม่ทัพที่ตามหาอยู่ไม่ใช่คนแต่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ยิ่งไม่เชื่อแต่เมื่อเขามองไปรอบ ๆ ก็มองเห็นคนมากมาย เห็นพระนั่งเล่นไพ่เห็นคนในโลก Social Network

Sequence H กลับแฟลต

ยิ่งนั่งงุนงองอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ เขาค่อย ๆ ล้มตัวลงนอนต่อในร้านเกมและหัวกระเป๋าบิใหญ่เดินออกไปในตอนเช้ามืด เขากลับไปที่แฟลตตอนเช้า ตรงไปเคาะประตูห้อง เมียเดินมาเปิดประตู ภายในห้องมีกล่องสินค้ามากมายกับของเล่นระเกะระกะ เขาล้มตัวลงนอนบนฟูกที่มีลูกรื่องงแองอยู่ข้าง ๆ เปลือกตาเขาค่อย ๆ ปิดลง แต่ภายในลูกตากลับขยับเหมือนกำลังฝัน

จากโครงเรื่องข้างต้นผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินเรื่องสลับเหตุการณ์ระหว่างเหตุการณ์บนโลกความเป็นจริงกับเหตุการณ์บนโลกเสมือน ซึ่งจะเห็นได้ว่าหากเล่าเรื่องบนโลกความเป็นจริงเรียงต่อตามปกติ คือ Sequence B D F และ H ภาพยนตร์จะไม่มีความคิดตาม เป็นเพียงชีวิตประจำวันของคนทั่วไปแต่หากเล่าเรื่องสลับไปกับโลกเสมือน เรื่องเล่าจะมีความน่าติดตามมากกว่า นอกจากนี้การสลับเหตุการณ์ยังเป็นการยั่วล้อในความคิดของตัวละครระหว่างพฤติกรรมบนโลกความเป็นจริงการกับการแสดงออกในโลกเสมือน ซึ่งเป็นความรู้สึกภายในจิตใจสำนึกของตัวละคร



ภาพที่ 5-4 แผนภาพวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แม่ทัพที่หายไป

จากนั้นผู้วิจัยจึงลงรายละเอียดเป็นบทภาพยนตร์ (Screenplay) การเขียนบทภาพยนตร์มีการแก้ไข 5 ครั้ง ดังนี้ ครั้งที่ 1 เป็นการแก้ไขเพื่อให้เหมาะสมกับการทำงานโดยความเห็นชอบจากทีมงาน เพื่อให้สามารถทำงานได้ตามงบประมาณและความเหมาะสมของการถ่ายทำ ครั้งที่ 2 เป็นการแก้ไขบทหลังจากที่มีการคัดเลือกนักแสดง ทั้งนี้เพื่อให้การแสดงและการใช้ภาษาพูดเหมาะสมกับลักษณะของนักแสดง สามารถพูดจาโต้ตอบได้อย่างเป็นธรรมชาติ การแก้ไขครั้งที่ 3 เป็นการแก้ไขหลังจากหาสถานที่ถ่ายทำ เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำบางแห่ง ไม่สามารถถ่ายทำได้จริงและเกินงบประมาณที่กำหนดไว้ การแก้ไขครั้งที่ 4 เป็นการแก้ไขจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่สามารถจัดหาได้ เช่น อาวุธ สัตว์ที่เข้ามาฉาก เป็นต้น การแก้ไขครั้งที่ 5 เป็นการแก้ไขหลังจาก Pre-production ทุกอย่างเรียบร้อยและสรุปงานก่อนถ่ายทำ เพราะระยะเวลาก่อนวันถ่ายทำมีปัญหา ส่งผลให้แผนงานคลาดเคลื่อน เช่น สถานที่ถ่ายน้ำท่วม หรือนักแสดงขอเลื่อนการถ่ายทำอย่างกะทันหัน เป็นต้น จากนั้นจึงแตกรายละเอียดของบทภาพยนตร์เป็นขนาดภาพที่เรียกว่า Shooting Script เพื่อให้รู้จำนวนช็อต และวาดภาพเป็นบทภาพ (Storyboard) เพื่อให้ทีมงานเข้าใจองค์ประกอบภาพและรายละเอียดการถ่ายทำทั้งหมด

บทภาพยนตร์ (Screenplay) เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

Scene A1 ภายนอก/ ป่า/ เวลาสาย

ณ ป่าแห่งหนึ่ง มีธรรมชาติร่มรื่นสวยงามแต่เว้าร้างไร้ผู้คน เพราะเป็นป่าในจินตนาการคล้ายฉากป่าในเกมออนไลน์ ป่าแห่งนี้เป็นทุ่งหญ้ากว้างซึ่งเชื่อมต่อกับป่าที่มีต้นไม้ใหญ่ ท่ามกลางท้องฟ้าเว้าร้างกว้างใหญ่และพระอาทิตย์แรงจ้า สักพักมองเห็นชายคนหนึ่งสวมเสื้อเชิ้ตขาว กางเกงขาวสีดำนั่งยองๆ พกมีดสั้นเดินผ่านกลางทุ่ง ยิ่งค่อย ๆ เดินจากทุ่งลัดเลาะเข้าไปในป่าที่มีต้นไม้ใหญ่เขาพยายามเดินตามรอยขี้ม้าที่ควมผ่านเข้าไปในป่า ทันใดนั้นเขาก็มองเห็นดาบบักอยู่ที่

พื้น เขาหิบบดาบเล่มยาวขึ้นมา เขารู้ในใจว่านี่คือดาบของแม่ทัพ ยิ่งเพ่งมองไปรอบ ๆ ป่า ว่ามีคนอยู่
แถวนี้หรือไม่ เขาหิบบดาบขึ้นมาลองกวัดแกว่งอยู่นาน ทันใดนั้นก็ปรากฏชายคนหนึ่งถือขวาน
เข้ามาด้านหลัง ยิ่งหันกลับมาทันทีเพื่อเตรียมต่อสู้ แต่เขาก็รู้ว่าชายคนนั้นคืออ๋องเพื่อนของเขาเอง

อ๋อง

ไอ้สัตว์ กูคิดว่ใคร

อ๋องค่อย ๆ เดินเข้ามา มือขวาถือขวานเงาวับ

อ๋อง

มึงยังรอดเหรวะ

อ๋องมองไปที่ดาบในมืออ๋อง

อ๋อง

แม่่งหนีตายไปคนละทิศละทางเลย

เพ็งเจอฟีคนแรกเนี่ยะ

อ๋อง

แล้วแม่ทัพละ

อ๋อง

อ้าว แล้วดาบอยู่ที่พี่ได้ไงวะ

อ๋อง

กูเจอมันปักอยู่ ไม่รู้แม่ทัพไปไหน

อ๋อง

ก็ดาบอยู่ที่พี่ ป่านนี้แม่่งโดนฆ่าไปแล้ว

อ๋อง

กูว่าไม่นะ

เพราะกูไม่เห็นศพแม่ทัพเลยวะ

อาจจะโดนจับตัวไปก็ได้

อ๋อง

ผมว่าน่าจะตายแล้วนะ

อ๋องพูดอย่างหมดหวัง

อ๋องค่อย ๆ ปักดาบลงไปที่พื้นดินแล้วลงไปนั่ง

ยี่ง

ถ้าไม่มีแม่ทัพก็แย่วิวะ

อ้องลี้มตัวลงไปนอนแหงนมองคูต้นไม้ล้มพับใบไม้ไหว โดยรู้ดีว่าเรื่องนี้มันไร้สาระ
สักพักขณะที่อ้องนอนอยู่ยิ่งก็ลุกขึ้นยืน

ยี่ง

กูจะไปตามหาแม่ทัพกับคนอื่น ๆ

เราต้องรวบรวมคนก่อนคืนนี้

ไม่งั้นพวกเราจะถูกมันฆ่าทีละคน

ยี่งค่อย ๆ หยิบดาบเดินออกไปในป่าเพื่อตามหาร่องรอยของแม่ทัพ

ทิ้งให้อ้องนอนอยู่คนเดียวท่ามกลางป่าที่สวຍงาม

ตัดไป

Scene B1 ภายนอก/ ห้องสัมมนา/ เวลาสาย

เวลาสายเมืองกรุงเทพที่มีการจราจรคับคั่ง ดึกแถวและร้านค้ารถสกปรกด้วยป้ายโฆษณา
ระเกะระกะ ณ บริษัททางตรง GO LIFE ซึ่งตั้งอยู่บนตึกแถว 3 ชั้น ขนาดหนึ่งคูหา อยู่ในซอยไม้ไกล
จากถนนใหญ่ มีรถจอดหนาแน่นและหาบเร่ระเกะระกะสภาพบริษัทเป็นตึกแถวหนึ่งคูหา มีป้าย
โฆษณาด้วยภาพและข้อความชักชวน GO LIFE โอกาสทางธุรกิจและอิสรภาพในการใช้ชีวิต
“เส้นทางสู่ความสำเร็จพิชิตเงินล้าน” ข้อความเหล่านี้แลดูไม่ค่อยน่าเชื่อถือสักเท่าไร แต่ก็ยังมีคนเดินเข้า
บริษัทซึ่งวันนี้มีการสัมมนาโดยวิทยากรที่ได้เป็นนักขายระดับเพชร

ภายในบริษัทมีป้ายโฆษณาสินค้าเครื่องกรองน้ำ เครื่องฟอกอากาศ วิตามินอาหารเสริม
น้ำยาทำความสะอาดติดเรียงรายบนผนังตามบันไดจนถึงชั้นสองที่เป็นห้องประชุม หน้าห้องมีเก้าอี้
พักคอยประมาณสี่ที่นั่ง ยี่งในชุดเซ็กซี่ขาวกางเกงดำนั่งคอยอยู่หน้าห้องประชุม เขาค่อย ๆ หยิบ
โทรศัพท์มือถือขึ้นมาอ่านข้อความในเฟสบุคไปเรื่อย ๆ อย่างไม่สนใจคนรอบข้าง คนค่อย ๆ ทอยมา
กันมากขึ้น สักพักพี่ป๋มก็เดินขึ้นมา ยี่งสบตากับพี่เตี้ยและลุกขึ้นยืน

พี่เตี้ย

อ้าว..น้องยี่ง

ยี่ง

หวัดดีครับพี่

พี่เตี้ย

ไม่ได้เจอกันนานนะ สบายดีไหม คุณพ่อคุณแม่เป็นไง

ยิ่ง

แข็งแรงดีครับพี่ ผมเอาสินค้าเราไปให้ใช้ แม่ตั้งใจใหญ่เลย

พี่เตี้ย

เออ..ดีสิ เห็นไหมพี่บอกแล้วว่า

เราต้องมอบสิ่งที่ดีที่สุดให้กับเขา นี่ถือว่าได้บุญนะ

สักพักพี่ป๋มวิทยาระดับเพชรเดินเข้ามา

พี่ป๋ม

หวัดดี เตี้ย

พี่เตี้ย

พี่ป๋มหวัดดีครับ

นี่น้องยังครับ

พี่ป๋ม

หวัดดีจะยิ่ง สบายดีนะ

เดี๋ยวเราค่อยคุยกัน นี่พี่มาสายมากแล้ว

พี่เตี้ย

ดีครับพี่ งั้นเชิญเข้าห้องเลยแล้วกันครับ

(ตะโกน) ขอเชิญทุกคนเข้าห้องเลยครับ

คุณต้า

สวัสดีครับพี่ป๋ม

พี่ป๋ม

อ้าวต้า ไม่ได้เจอกันนาน ไป ๆ เข้าห้องก่อน

Scene B2 ภายนอก/ ห้องสัมมนา/ เวลาสาย

ภายในห้องสัมมนา ฉากหลังเป็นผ้า幔านจับจีบ มีตัวหนังสือตัดตัวอักษร โฟมเขียนว่า Go Life ก้าวไปตามใจฝัน 2 ปี ผู้ชีวิตใหม่ 3 ปี ผู้อิสรภาพคนเข้านั่งในห้องประชุม สักพักเสียงเพลง บรรเลงปลุกเร้าสนุกสนานดังขึ้นผู้ฟังปรบมือตาม พิธีกรเดินขึ้นบนเวทีเดี่ยว ๆ หน้าห้อง

พิธีกรชาย

สวัสดี เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องทุกคนนะครับ

เราได้มาเจอกันอีกแล้ว

กับบรรยากาศอบอุ่นเป็นกันเองเหมือนบ้านของเรา
 วันนี้เราได้รับเกียรติจากนักธุรกิจโกโลไฟ ระดับเพชร
 หลายคนอาจจะเคยรู้จักแล้ว เขาเป็นพี่ใหญ่ใจดีของเรานั่นเอง
 คุณประภัสสร สวัสดิ์สว่างหรือพี่ป๋มของเรานั่นเอง
 หญิงสาวยิ้มเดินขึ้นบนเวทีและยกไมโครโฟนขึ้นพูด
 เสียงเพลงดังขึ้นอีกครั้ง ผู้ฟังบางคนยกโทรศัพท์กับไอแพดขึ้นถ่ายวิดีโอ

พี่ป๋ม

สวัสดิ์คะ... สวัสดิ์ทุกท่าน ดิฉันประภัสสร สวัสดิ์สว่าง
 ก่อนอื่นป๋มต้องขอขอบคุณ คนที่แนะนำให้ป๋มได้มาขึ้นอยู่ตรงนี้
 ในระดับเพชรของ Go Life ผู้เปิดโอกาสก็คือน้องสาวของป๋มเอง
 คุณสุวรรณี สวัสดิ์สว่าง
 (ผู้ฟังปรบมือ)

พี่ป๋ม

ป๋มยินดีอย่างยิ่งที่ได้มาแบ่งปันประสบการณ์
 เชื่อว่าคนที่อยู่ในห้องนี้ต้องเป็นคนที่อยากประสบความสำเร็จ จริงมั้ยคะ

ผู้ฟัง

จริง (พูดพร้อมกัน)

พี่ป๋ม

Go Life ทำให้ป๋มค้นพบเป้าหมายของชีวิต นั่นคือการมีอิสรภาพ
 อิสรภาพในการใช้ชีวิต อิสรภาพในการทำงานและอิสรภาพในการท่องเที่ยว
 ธุรกิจนี้ยังทำให้ป๋มพัฒนาตัวเองจากที่เป็นคนไม่กล้าทำอะไร
 จนเป็นคนที่มีความมั่นใจและเป็นผู้นำมาจนถึงทุกวันนี้
 (เสียงปรบมือ)

พี่ป๋ม

พี่เรียนจบทางด้านไอทีจากที่เกษตร ความรู้ที่ได้ก็เอาไปตอบเฟสบุค
 (ฮา ฮ่า ฮ่า คนหัวเราะกัน)
 ปัจจุบันก็ทำธุรกิจ โกโลไฟมาสิบกว่าปีแล้ว
 ก็มีผู้ผลักดันดิฉัน และทำให้โลกของดิฉันเปลี่ยนไปตลอดเวลา
 (ผู้ฟัง โห ว้าว)

พี่ป๋ม

คนอะไรก็ไม่รู้ทั้งรวยทั้งเก่ง แหม

รู้งานมัย รู้งาน

(ผู้ฟัง เอ้อออ)

คนแบบนี้เจริญรุ่งเรืองทุกคน

คุณเชวง วาสิตา ผู้บริหารของ โกลโพนั่นเองคะ

(ผู้ฟังปรบมือ)

ตอนแรกที่น้องสาวชวนป๋มมาทำ

เขาก็ไม่คิดหรือว่าป๋มจะเป็นนักขายที่ประสบความสำเร็จในวันนี้

เขาแค่ต้องการให้ป๋มเปลี่ยนแปลงตัวเอง พัฒนาศักยภาพตัวเอง

สายตาของยังเริ่มเหม่อลอย

Scene C1 ภายนอก/ ป่าในร่มไม้/ เวลาเที่ยง

ภายในป่าเวลากลางวันที่มีความร่มรื่นสวยงาม มีใบไม้แห่งกิ่งไม้แห่งลมพัดเย็นสบาย ในมือของยังถือซากกระต่ายที่ถูกหักคอห้อยต่อแต่งเพื่อเตรียมไปย่างไฟกินยัง โยนซากกระต่ายลงพื้น ปักดาบลงพื้นแล้วเอามือขึ้นไปพินกิ่งไม้เพื่อเตรียมไปทำพินเด็กชายคนหนึ่งปรากฏตัวเข้ามาข้างเฟรม ยิ่งหันมามองด้วยความตกใจ กำมือแน่นเพื่อเตรียมต่อสู้ เด็กชายกำันต์วัยมัธยมต้นในชุดเสื้อยืดกางเกงขาสั้น ชูมือขึ้นเพื่อขอไม่ต่อสู้

กำันต์

เดี๋ยวพี่ ...

ผมขอไปด้วยดีพี่

ยัง

ไปไหน

กำันต์

ไปฆ่าพวกมันไง

พี่เป็นแม่ทัพหรือ

ยัง

อืม ...

มึงตัวแค่นี้ เนี่ยนะจะไปรบกับกู

ยิ่งมองจากหัวจรดเท้าอย่างถูกต้องยิ่งหันหลังไปตัดกิ่งไม้ต่อแล้วคิดขึ้นได้ว่าเอาเด็กนี้ไปก็
ไม่เสียหายถ้ามันจะตายก็เรื่องของมัน จึงหันกลับบอกกันตัวว่า

ยิ่ง

ชื่อไร อะเรา

กันต์

ชื่อกันต์คับ

ยิ่ง โยนพื้นลงพื้นเตรียมอย่างกระต่าย

ยิ่ง

ไปหาพื้นมาสิ

กันต์เดินออกจากเฟรมไป ส่วนยิ่งนั่งลงเรียงไม้เตรียมจุดไฟ

กันต์เดินกลับมาพร้อมหินก้อนใหญ่ในมือ

กันต์ทุบลงบนหัวของยิ่งอย่างแรง ยิ่งสลับลงทันที

กันต์ดึงดาบขึ้นจากพื้นล่องกวัดแกว่งอย่างตื่นเต้นที่ได้อาวุธใหม่เอาดาบขึ้นป่าเตรียมจะ
เดินจากไป

แต่เขาหันหลังกลับมา เอาดาบจ่อที่ท้องของยิ่งแล้วไล่ขึ้นไปตรงคอแล้วแทงลงทันที

ยิ่งเลือดท่วมตัว กันต์เดินจากไปอย่างไม่เหลียวหลัง

Scene D1 ภายใน/ ร้านอาหาร/ เวลากลางวัน

เวลากลางวัน ณ ร้านอาหารแห่งหนึ่งตั้งอยู่ใกล้ย่านออฟฟิศในเมือง เป็นร้านขนาดเล็ก
หนึ่งคูหาไม่หรูหรา นักชายชาวราดแกง มีคนนั่งเต็มร้าน อังกำลังนั่งจิ้มโทรศัพท์บนโต๊ะมีกาแฟเย็น
ตั้งอยู่หนึ่งแก้วและจานข้าวที่อังกทานเสร็จแล้ว สักพักยิ่งเดินเข้ามาพร้อมเป้ใบใหญ่

ยิ่ง

เฮ้ย โทษทีรอนานปะ

อ๋อง

ผมรอพี่ไม่ไหวแล้ว

ไงพี่ ไม่ได้เจอหน้าพี่เลยตั้งแต่เรียนจบ

ยิ่ง

เผชิญผ่านมาแฉะนี้ เลยคิดถึงมึงขึ้นมา

ไม่เจอกันนาน สบายดีไหม พ่อแม่มึงเป็นไงบ้าง

อ๋อง

ก็ไม่ค่อยได้กลับบ้าน
งานแม่้งโคตรเหนื่อยเลย
เจ้านายแม่้งใช้ขี้กเลย

ยั้ง

งานแบบพวกเรานั้นก็เป็นลูกน้องเขาวันยังค่ำแหละ

อ๋อง

แล้วพี่มีไร

ยั้ง

กูจะชวนมึงมาทำธุรกิจเว้ย

อ๋อง

ทำไรล่ะพี่ ผมบอกก่อนผมไม่มีตังค์ไปหุ้นกับพี่นะ

ยั้ง

ไอ้ที่มึงทำอยู่นี้เนี่ย ไม่มีเวลาหยุดเลยใช่ไหม
ถ้าหยุดมึงก็ไม่ได้เงิน มาทำธุรกิจกับกูดีกว่า

อ๋อง

แล้วจะให้ผมทำไร

ยั้ง

ถ้ามึงทำธุรกิจแบบกูเนี่ย
เค้าเรียกว่าสร้างเครื่องทำเงินเว้ย
เราไม่ต้องทำงานเงินก็ไหลออกมา

อ๋อง

(เริ่มยิ้ม รู้ว่าพี่ยั้งจะพาไปขายตรง)

ยั้ง

กูจะชวนมึงไปฟังสัมมนา เสารนี้มึงว่างไปกับกูป่าว

อ๋อง

ไม่ต้องมาเนียนนะพี่ ผมรู้ว่าพี่จะพาผมไปเป็นพวกขายตรง

ยั้ง

เฮ้ย กูไม่ได้มาหลอกขาย มันเป็นโอกาสให้มึงมีชีวิตดี ๆ นะเว้ย

อ๋อง

แต่ก่อนนี่เพื่อนดีมีหลายคนนะที่เปลี่ยนเป็นแบบนี้ได้ไง

ยี่ง

เฮ้ย ตอนนี้กูอยู่กับ โลกความจริงแล้ว

อ๋อง

(เงิบ)

ยี่งมองไปที่โต๊ะใกล้เคียง เห็นคนกำลังจิ้มโทรศัพท์

ทำให้เขานึกถึงเกมที่เขากำลังเล่นอยู่กับอ๋อง

ยี่ง

มึงหาแม่ทัพเจอมั้ยวะ

อ๋อง

(ยืม) อ้อ... ผมว่าจะเลิกแล้ว

ผมว่าที่ว่างไปรีเปลา

ยี่ง

(เงิบ... ยี่งรู้สึกเหมือนโดนเพื่อนด่า)

อ๋อง

ผมต้องเข้าออฟฟิศแล้ว

อ๋องลุกขึ้นไปจ่ายเงินหน้าร้าน

ยี่ง

เออ.. เฮ้ยเดี๋ยวรอแป๊ปป

ยี่งก้มลงหยิบแผ่นซีดี “Go Life เส้นทางสู่ความสำเร็จพิชิตเงินล้าน” จากในกระเป๋า แล้วเดินไปให้อ๋องหน้าร้าน

ยี่ง

เอาไว้ไปดูเล่นๆ เพื่อมึงเปลี่ยนใจ

อ๋องเดินออกไป ยี่งเดินกลับไปที่นั่งเดิมแล้วสั่งข้าว

ยี่ง

น้องสั่งอาหารหน่อย

ยี่งมองไปที่หญิงสาวสวยโต๊ะข้างๆ

Scene E ภายนอก/ ป่าในร่มไม้/ เวลาบ่าย

ณ ป่าบรรยากาศร่มรื่นมีไม้ใหญ่เป็นจำนวนมาก ในเวลาเย็น ผู้หญิงเปลือยคนหนึ่งนั่งอยู่บนเตียงในป่าท่าทางช่วยวนเหมือน Web Cam โป๊ มีชายสองคนยืนมองดู ชายวัยรุ่นคนหนึ่งกำลังจะปลดกางเกงเพื่อสำเร็จความใคร่ ยิ่งเดินเข้าไปมองดูหญิงเปลือยด้วย ชายวัยกลางคนจึงหันหน้ามามองยิ่งและหันกลับไปมองหญิงเปลือยอีกครั้ง ทันใดนั้นก้นตึกก็ปรากฏขึ้นเดินอยู่ไกล ๆ ยิ่งเงยหน้าขึ้นมองเห็นก้นตึกแล้ววิ่งตามไปยิ่งวิ่งตามก้นตึกไปในป่าก้นตึกวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิต ขณะสะพานดาบยาวที่ขโมยมาจากยิ่งเขากระโดดแตกก้นตึกล้มลง ดาบกระเด็นไป ก้นตึกสบตากับยิ่ง ยิ่งรีบคลานไปเก็บดาบ พอหันมามีอีกที่ก้นตึกวิ่งหนีไปแล้ว ยิ่งหายใจหอบโดยไม่วิ่งตามไป

ยิ่ง

(หัวเราะ) กระจอก เนี่ยจะไปรบกับกู

ยิ่งหันหลังแล้วเดินถือดาบออกจากเฟรมไป ทิ้งภาพป่าที่เว้งว่าง

Scene F ภายนอก/ บ้าน/ เวลาเย็น

ภายนอก ณ หมู่บ้านจัดสรรแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นบ้านสองชั้นขนาดเล็ก มีรั้วสูงประมาณระดับหน้าอกคน รถแท็กซี่คันหนึ่งวิ่งเข้าจอดหน้าบ้านหลังหนึ่ง ยิ่งเปิดประตูออกจากรถแท็กซี่พร้อมกระเป๋าใบใหญ่ เขาเดินตรงไปกดกริ่งหน้าบ้าน ยิ่งมองข้ามรั้วเข้ามาไปในบ้าน เห็นก้นตึกกำลังนั่งเล่นโทรศัพท์ที่ม้าหิน เขาหยุดยืนมองยิ่งครุ่นใหญ่แบบคนไม่รู้จักกัน ทั้งสองยืนจ้องกันพักหนึ่ง

ยิ่ง

(ตะโกน) น้อง... แม่อยู่มั๊ย

พ่อ

ใครมา...ก้นตึก

ก้นตึก

(ตะโกน) ใครก็ไม่รู้ มาถามหาแม่

พ่อก้นตึกเดินออกมาจากบ้าน

ยิ่ง

หวัดดีครับพี่...น้ำเป็นอยู่มั๊ยครับ

พ่อก้นตึก

คุณเป็นใคร

ยี่ง

ผมยี่งซะ ลูกแม่นิด

พอดีผมนัดน้ำเป็น ว่าจะมาสาธิตสินค้านะครับ

พ่อกันต์ (พูดตัดบท)

ไม่เอา ๆ เค้าไม่อยู่บ้าน วันหลังค่อยมาใหม่แล้วกัน

ยี่ง

เออ... ก็ได้ครับ

ยี่งมองเข้าไปในบ้าน สบตากับกันต์ที่มองยี่งด้วยสายตาถูกยี่งมีอาการผิดหวังที่มา
เสียดแทง

ยี่งเดินสะพายกระเป๋าใบใหญ่เดินออกจากบ้านไปเท้ายี่งเดินตามถนนคอนกรีต ตัดไป

Scene G ภายนอก/ ป่า/ เวลาเย็น

เท้ายี่งเข้าไปในป่า เวลากลางคืนยี่งเดินสะพายดาบกลางป่าเขามองเห็นต้นไม้ใหญ่รูปร่าง
ประหลาด และเหมือนมองเห็นอะไรบางอย่าง เขาเดินเลี้ยวเข้าไปได้ต้นไม้และเงยหน้าขึ้นช้า ๆ ยี่ง
แหงนมองขึ้นเห็นอ่อง ผูกคอตายห้อยอยู่บนต้นไม้ ยี่งมองขึ้นมาที่อ่องที่ผูกคอตายบนต้นไม้ ยี่งไม่
แสดงอาการตกใจแต่ผิดหวังที่เพื่อนไม่ไปร่วมรบกับเขายี่งหันหลังเดินต่อไป

อ่อง

(พูดขณะที่ห้อยหัวบนต้นไม้)

ไม่มีใครไปรบกับพี่ละสิ

ยี่งหันหลังกลับไปคุยกับอ่องที่ห้อยอยู่บนต้นไม้ ทั้งสองยืนคุยกันแบบเป็นเรื่องปกติ

ยี่ง

ขวานมึงไปไหนแล้ววะ

อ่อง

(พูดหน้าตาอึ้งแอ้ม) ผมขายไปแล้ว แม่่งให้ราคาดีเลยแหละ

ยี่ง

กูไม่เห็นวีแวนแม่ทัพเลยวะ

แล้วมึงก็ทิ้งกูไปอีก คินนี่กูต้องสู้คนเดียว

อ่อง

ผมว่าพี่เลิกตามหาหะ

ยังไม่สนใจและเดินต่อไป แต่อ้องยังพูดต่อ

อ้อ

แม่ทัพที่เราตามหาแม่งอาจจะไม่ใช่คนก็ได้

อึ้ง

อ้าว แล้วไครวะ

อ้อ

ผมว่ามันเป็นคอมพิวเตอร์วะ

แม่งกำลังหลอกให้เราเล่นอยู่

อึ้งทำหน้าสงสัยแล้วมองไปรอบ ๆ อย่างช้า ๆ แทนสายตาก็ไปรอบ ๆ ป่า เขามองเห็นคนค่อย ๆ ปรากฏขึ้นทีละคน เด็กผู้ชายคนหนึ่งถือดาบ คนใส่ชุดคอมมานโดทะเลทรายยื่นถือปืน ผู้ชายยื่นดาบบอล ชายคนหนึ่งใส่ชุดทำงานคุยกับอีกคนที่นั่งอยู่บนส้วม และเด็กผู้หญิงชุดนักเรียนถือขวาน เห็นพระตั้งโต๊ะนั่งเล่นไพ่กับชายอีกคนเห็นสาวไทยยื่นพูดกับฝรั่ง เห็นสาวเช็กชี้เดินออกกำลัง คนแก่นั่งเก้าอี้ มองดูหล่อนอยู่ อึ้งมองไปรอบ ๆ ด้วยอาการงุนงง

Scene H1 ภายใน/ ร้านเกม/ เวลากลางวัน

ณ ร้านเกม มีคอมพิวเตอร์วางเรียงรายเรียงนั่งอยู่คนเดียวจ้องคอมพิวเตอร์อย่างเลือนลอย เขาค่อย ๆ พุบตัวลงนอน คนคุมร้านนั่งกินบะหมี่ถ้วยอย่างไม่สนใจ มีขวดน้ำอัดลมขนมวางเกะกะหน้าคอมพิวเตอร์ พอใกล้เข้ายิ่งหีบกระเป่าใบใหญ่ขึ้นสะพายและเดินออกจากร้านไปยิ่งเดินถือกระเป่าไปตามท้องถนน มองหาแท็กซี่เพื่อกลับบ้าน

Scene H2 ภายนอก/ แพลต/ เวลาเช้าตรู่

ณ แพลตเก่า ๆ กลางกรุงเทพฯ ตอนเช้าตรู่ อึ้งเดินขึ้นบันไดแพลตพร้อมกระเป่าสะพายใบใหญ่ ยิ่งเดินไปเคาะประตูห้อง สักพักภรรยาเขามาเปิดประตูให้อึ้งเดินเข้าห้องด้วยท่าทางสลิ้มสลิ้อง่วงนอน

ภายในห้องมีกล่องสินค้าโกโลไฟมากมายและอุปกรณ์เลี้ยงเด็กอ่อนกระจัดกระจาย โทรทัศน์ถูกเปิดทิ้งไว้ ภรรยาเขาเดินสลิ้มสลิ้อ เข้าห้องน้ำล้างหน้า เขาลืมตัวลงนอนอย่างไม่สนใจ ลูกที่ร้องแงแงข้าง ๆ ภรรยาลงมานั่งบนฟูกกดโทรทัศน์เปลี่ยนช่องไปเรื่อย ๆ สายตาของอึ้งค่อย ๆ ปิดลงแต่ภายในลูกตายังเคลื่อนไหวขยับ

บทถ่ายทำ (Shooting script) เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

Sequence Title

ชื่อมหาวิทยาลัย ชื่อนักแสดง ชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ ตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีดำ ชื่อเรื่อง
แม่ทัพที่หายไป

Sequence A

Scene A1 ภายนอก/ ป่า/ กลางวัน

ณ ป่าแห่งหนึ่ง มีธรรมชาติร่มรื่นสวยงามแต่เว้งว่าง ไม่มีผู้คนเพราะเป็นป่าในจินตนาการ
คล้ายฉากป่าในเกมออนไลน์ ป่าแห่งนี้เป็นทุ่งหญ้ากว้างซึ่งเชื่อมต่อกับป่าที่มีต้นไม้ใหญ่

1. ELS. เปิดภาพกว้าง เห็นป่า ทุ่งหญ้ากว้าง และท้องฟ้ากว้างใหญ่
2. ELS. สักพักมองเห็นชายคนหนึ่งสวมเสื้อเชิ้ต กางเกงขายาวสีดำ รองเท้าหนังสีดำ

พกมิดสั้นเดินผ่านกลางทุ่งกว้าง

3. LS. ยิ่งค่อย ๆ เดินผ่านกลางทุ่งหญ้ากว้าง
4. CU. ยิ่งเดินผ่านหน้ากล้องไป เห็นมิดสั้นที่เหน็บที่ต้นขาของยิ่ง
5. CU. เท้าของยิ่งเดินผ่านทุ่งหญ้า
6. LS. ยิ่งเพ่งมองไปรอบ ๆ ป่า ว่ามีคนอยู่แถวนี้หรือไม่
7. MS. แทนสายตายิ่งมองไปรอบ ๆ มีแต่ป่าต้นไม้รักยิ่งทำหน้าที่ประหลาดใจ
8. LS. แทนสายตายิ่ง เห็นดาบปักอยู่ใต้ต้นไม้
9. LS. ยิ่งเดินไปหาดาบที่ปักอยู่ใต้ต้นไม้ เห็นดาบเป็น Foreground
10. LS. ยิ่งเดินเข้าไปดึงดาบที่ปักไว้ขึ้นมาถือ แกว่งไปมา
11. CU. มื่อยิ่งดึงดาบที่ปักขึ้นจากพื้น
12. LS. ยิ่งยื่นมองดาบที่ดึงขึ้นมาอยู่ใต้ต้นไม้
13. CU. มื่อยิ่งถือดาบ มองอย่างพิจารณา
14. LS. ยิ่งยื่นถือดาบแกว่งไปมาอยู่กลางป่า สักพักเห็นคนเดินถือขวานเข้ามา
15. MCU. ยิ่งตกใจหับขวับมาทางเสียงของคนเดินเข้ามา
16. MS. แทนสายตายิ่ง เห็นอึ้งเดินเข้ามาพร้อมกับขวานที่เป็นอาวุธในมือของเขา

ยิ่ง

ไอ้สัส ภูคิดว้าใคร

อึ้งค่อย ๆ เดินเข้ามา มือขวาถือขวานเงาวับ

อึ้ง

มึงยังรอดหรือวะ

17. LS. Two shot

อ๋องทรุดตัวลงนั่งลงใต้ต้นไม้ มองดูดาบในมืออึ้ง

อ๋อง

แม่หงินตายไปคนละทิศละทางเลย

เพิ่งเจอพี่คนแรกนี่อะ

อึ้ง

แล้วแม่ทัพล่ะ

อ๋อง

อ้าว แล้วดาบอยู่ที่พี่ได้ไงวะ

อึ้ง

กูเจอมันปักอยู่ ไม่รู้แม่ทัพไปไหน

อ๋อง

ก็ดาบอยู่ที่พี่ ป่านนี้แม่โขงฆ่าไปแล้ว

อึ้ง

กูว่าไม่นะ

เพราะกูไม่เห็นศพแม่ทัพเลยอะ

อาจจะโดนจับตัวไปก็ได้

18. MS.

อ๋องนั่งคุยกับอึ้งอย่างหมดหวัง

อึ้งค่อย ๆ ปักดาบลงไปที่พื้นดินแล้วนั่งลง

อ๋อง

ผมว่าน่าจะตายแล้วนะ

อึ้ง

ถ้าไม่มีแม่ทัพก็แย่ชิวะ

19. Insert

แทนสายตาอ๋อง แหงนมองดูต้นไม้ลมพัดใบไม้ไหว โดยรู้สึกว่่าเรื่องนี้มันไร้สาระ

20. LS.

สักพักขณะที่อ๋องนั่งอยู่ อึ้งก็ลุกขึ้น

อึ้ง

กูจะตามหาแม่ทัพ กับคนอื่น ๆ

เราต้องรวบรวมคนก่อนคืนนี้
 ไม่งั้นพวกเราจะถูกมันฆ่าทีละคน
 ยิ่งค่อย ๆ หยิบดาบเดินเข้าไปในป่าเพื่อตามหาร่องรอยของแม่ทัพ
 ที่งให้ห้องนอนอยู่คนเดียว ท่ามกลางป่าที่สวยงาม

Sequence B

Scene B1 ภายนอก/ ห้องสัมมนา/ เวลาสาย

ณ บริษัทฯ ของตรง GO LIFE ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางกรุงเทพฯ อยู่ในซอยไม่ไกลจากถนนใหญ่
 มีรถจอดหนาแน่นและป้ายติดระแคะระคายสภาพบริษัทเป็นตึกแถวหนึ่งคูหา ซึ่งดูไม่ค่อยน่าเชื่อถือ
 นัก มีป้ายโฆษณาด้วยภาพและข้อความชักชวน GO LIFE โอกาสทางธุรกิจและอิสรภาพในการใช้
 ชีวิต “เส้นทางสู่ความสำเร็จพิชิตเงินล้าน”

21. LS. ยิ่งนั่งคอยอยู่หน้าห้องประชุม เขาค่อย ๆ หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาอ่านข้อความ
 ในเฟซบุ๊คไปเรื่อย ๆ

22. MS. ยิ่งค่อย ๆ เหลือบตาขึ้นสบตากับคนแล้วก้มหน้าเล่นเฟซบุ๊คต่อ คนค่อย ๆ
 ทอยมากันมากขึ้น

23. MS. Three shot ยิ่งลุกขึ้นยืนคุยกับพี่เตี้ย คนเริ่มทยอยเดินเข้าห้องประชุมกัน
 พี่เตี้ย

อ้าว..น้องยิ่ง

ยิ่ง

หวัดดีครับพี่

พี่เตี้ย

ไม่ได้เจอกันนานนะ สบายดีไหม คุณพ่อคุณแม่เป็นไง

ยิ่ง

แข็งแรงดีครับพี่ ผมเอาสินค้าเราไปให้ใช้ แม่ติดใจใหญ่เลย

พี่เตี้ย

เออ..ดีสิ เห็นไหมพี่บอกแล้วว่า เราต้องมอบสิ่งที่ดีที่สุดให้กับเขา

นี่ถือว่าได้บุญนะ... ไป ๆ เข้าห้องกัน

สั๊กพัก พี่บูมวิทยากรระดับเพชรเดินเข้ามา

พี่บูม

หวัดดี เตี้ย

พี่เต๋ย

พี่ป๋ม หัวดีครับ นี่น้องยิ่งครับ

พี่ป๋ม

หัวดีจะยิ่ง สบายดีนะ

เดี๋ยวเราค่อยคุยกันนี่พี่มาสายมากแล้ว

พี่เต๋ย

ดีครับพี่ ฉันเชิญเข้าห้องเลยแล้วกันครับ

(ตะโกน) ขอเชิญทุกคนเข้าห้องเลยครับ

คุณต้า

สวัสดีครับพี่ป๋ม

พี่ป๋ม

อ้าว ต้า ไม่ได้เจอกันนาน ไป ๆ เข้าห้องก่อน

24. Insert LS. คนที่เข้าร่วมสัมมนา ยืนคุยกันอยู่ เริ่มทยอยเดินเข้าห้องประชุม

Scene B2 ภายใน/ ห้องสัมมนา/ เวลาสาย

ภายในห้องประชุม จากหลังเป็นผ้า màn จับจีบ มีตัวหนังสือตัดตัวอักษร โฟมเขียนว่า Go Life ก้าวไปตามใจฝัน 2 ปีสู่ชีวิตใหม่ 3 ปีสู่อิสรภาพ คนเข้ามานั่งในห้องประชุม เสียงเพลง We are The Champion พิธีกรเดินขึ้นบนเวทีเต๋ย ๆ หน้าห้อง

ผู้ฟังยกโทรศัพท์กับไอแพดขึ้นถ่ายรูป คนในห้องปรบมือตามจังหวะ

25. LS. เต๋ยเดินขึ้นบนเวทีกล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมสัมมนา

พี่เต๋ย

สวัสดี เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้องทุกคนนะครับ

วันนี้เราได้มาเจอกันอีกแล้ว

กับบรรยากาศอบอุ่นเป็นกันเองเหมือนบ้านของเรา

วันนี้เราค้นพบเพชรใหม่ของเรา

เพชรประภัสสร หรือพี่ป๋มของเรานั่นเอง

26. LS. หญิงสาวที่นั่งหลังห้องสัมมนาอึม ลุกขึ้นแล้วเดินมาที่หน้าเวที พร้อมไมโครโฟนขึ้นพูดบนเวที

พี่ป๋ม

สวัสดีคะ... สวัสดีทุกท่าน ดิฉันประภัสสร สวัสดีสว่าง

ยินดีที่ได้มาแบ่งปันประสบการณ์

เชื่อว่าคนที่อยู่ในห้องนี้ต้องเป็นคนที่อยากประสบความสำเร็จ จริงมั๊ยคะ

ผู้ฟัง

จริง (พูดพร้อมกัน)

พี่ป๋ม

ก่อนอื่นป๋มต้องขอขอบคุณ คนที่แนะนำให้ป๋มได้มาเรียนอยู่ตรงนี้

ในระดับมกฏเพชรของ Go Life ก็คือน้องสาวของป๋มเอง

คุณสุวรรณี สวัสดิ์สว่าง

(เสียงปรบมือ)

27. MS. ยังมีใบหน้ายิ้มแย้มปลื้มปิติ และปรบมือพร้อม ๆ ไปกับผู้ฟัง

28. Insert CU. มือของผู้เข้าร่วมสัมมนา จดรายละเอียดในสมุดโน้ต

29. MS. พี่ป๋มยื่นพุดบนเวทีด้วยใบหน้ายิ้มแย้ม และให้ความหวัง

พี่ป๋ม

Go Life ทำให้ป๋มค้นพบเป้าหมายของชีวิต นั่นคือการมีอิสรภาพ

อิสรภาพในการใช้ชีวิต อิสรภาพในการทำงานและอิสรภาพในการท่องเที่ยว

ธุรกิจนี้ยังทำให้ป๋มพัฒนาตัวเองจากที่เป็นคนไม่กล้าทำอะไร

จนเป็นคนที่มีความมั่นใจและเป็นผู้นำมาจนถึงทุกวันนี้

(เสียงปรบมือ)

Sequence C

Scene C1 ภายนอก/ ป่าในร่มไม้/ เวลาเที่ยง

ณ ป่าที่มีความร่มรื่นสวยงาม ใบไม้แห้งกิ่งไม้แห้ง ลมพัดเย็นสบาย

30. CU. ในมือข้างหนึ่งของอิงแบกดาบ ส่วนอีกข้างหนึ่งถือปลาตุ๊กที่ถูกหักง่าตายเพื่อเตรียมไปย่างไฟกิน

31. LS. ยิงโยนซากปลาตุ๊กลงพื้น

32. CU. ปลาตุ๊กที่ถูกทิ้งลงบนพื้น

33. LS. ยิงปักดาบลงกับพื้น แล้วถือมีดสั้นเอามีดไปฟันกิ่งไม้เพื่อเตรียมไปทำฟืน

34. LS. เด็กชายคนหนึ่งปรากฏตัว O.T.S. เข้ามาข้างเฟรมในขณะที่ยิงกำลังหาฟืน

35. MS. ยิงได้ยินเสียง รีบหันมามองเตรียมต่อสู้กำดาบในมือแน่น

36. MS. เห็นหน้า ดช.กัณฑ์ วัลย์ธมตัน ในชุดเสื้อยืดกางเกงขาสั้น ชูมือเพื่อขอไม่ต่อสู้ และคุยกับอิง

กันต์

เดี๋ยวนี่ ...

ผมขอไปด้วยดีที่

ยัง

ไปไหน

กันต์

ไปฆ่าพวกมันไง

ที่เป็นแม่ทัพหรือ

ยัง

อืม ...

มึงตัวแค้นนี่เนี่ยจะไปรบกับกู

37. LS. Two shot ยังมองกันต์หัวจรดเท้าอย่างดูถูก

ยัง

ชื่อไร อะเรา

กันต์

ชื่อกันต์คับ

38. CU. ยัง โยนปืนลงพื้นเตรียมอย่างปลาดุก

ยัง

ไปหาปืนมาสิ

39. MS. O.T.S. กันต์เดินออกจากเฟรมไป ส่วนยั้งนั่งลงเรียงไม้เตรียมจุดไฟ

40. CU. มื่อยัง ใช้มีดสั้นกำลังฟันต้นไม้เพื่อเอามาทำปืน

41. LS. Two shot กันต์เดินกลับมาพร้อมหินก้อนใหญ่ในมือ

กันต์ทุบลงบนหัวของยั้งอย่างแรง ยั้งสลบลงทันที

42. MS. ยั้งนอนสลบบนพื้น หัวมีเลือดออก

43. CU. มือของกันต์ ขโมยดาบที่ปักอยู่ที่พื้นมองเห็นยั้งนอนอยู่ที่พื้นไกล ๆ

44. LS. กันต์หยิบดาบขึ้นมากวัดแกว่งเล่นอย่างพอใจ

45. MS. กันต์เอาดาบขึ้นพาดบ่าแล้วเดินกลับมาหาที่ยังนอนสลบอยู่

46. LS. กันต์เดินเข้าหาที่ยังนอนสลบอยู่ พร้อมเอาดาบมาชี้ขู่อัน

47. MS. มุมเสยกันต์เอาดาบแทงลงบนอกของยั้ง

48. MS. ร่างของยั้งนอนบนพื้น มีเลือดซึมออกมาจากอก

49. ELS. ก็นัดเดินจากไปพร้อมคาบที่พาคนบ่นว่า มองเห็นยี่งนอนตายอยู่

Sequence D

Scene D1 ภายใน/ ร้านอาหาร/ เวลากลางวัน

ณ ร้านขายข้าวแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่ใกล้ย่านออฟฟิศในเมือง เป็นร้านขนาดเล็ก ไม่หรูหรา
มีคนนั่งไม่มาก

50. LS. ร้านขายข้าวที่มีพนักงานออฟฟิศนั่งกินข้าวประปราย

51. MS. อ่องนั่งกินข้าวกลางวัน พร้อมกับนั่งจิ้มโทรศัพท์ไปด้วย สักพักยี่งเดินเข้ามาหา

52. MS. O.T.S. ข้ามไหล่ยี่ง เห็นอ่องนั่งกินข้าวอยู่

ยี่ง

เฮ้ย โทษที รอนานปะ

อ่อง

ผมรอพี่ไม่ไหวแล้ว

ไงพี่ ไม่ได้เจอหน้าพี่เลยตั้งแต่เรียนจบ

ยี่ง

เผชิญผ่านมาแถวนี้ เลยคิดถึงมึงขึ้นมา

ไม่เจอกันนาน สบายดีไหม พ่อแม่มึงเป็นไงบ้าง

อ่อง

ก็ไม่ค่อยได้กลับบ้าน

งานแม่โคตรเหนื่อยเลย เจ้านายแม่ใช้ขี้กเลย

ยี่ง

งานแบบพวกเรานั้นก็เป็นลูกน้องเขาวันยังค่ำแหละ

53. MS Two shot

อ่อง

แล้วพี่มีไร

ยี่ง

กูจะมาชวนมึงทำธุรกิจเว้ย

อ่อง

ทำไรล่ะพี่ ผมบอกก่อน ผมไม่มีตังค์ไปหุ้นกับพี่นะ

ยั้ง

ไอ้ที่มึงทำอยู่นี้เนี่ย ไม่มีเวลาหยุดเลยใช่ไหม
ถ้าหยุดมึงก็ไม่ได้เงิน มาทำธุรกิจกับกูดีกว่า

อ๋อง

แล้วจะให้ผมทำไร

ยั้ง

ถ้ามึงทำธุรกิจแบบกูเนี่ย
เค้าเรียกว่าสร้างเครื่องทำเงินเว้ย
เราไม่ต้องทำงานเงินก็ไหลออกมา

อ๋อง

(เริ่มยิ้ม รู้ว่าพี่ยั้งจะพาไปขายตรง)

54. MS. ยั้งพูดชักชวนต่อ

ยั้ง

กูจะชวนมึงไปฟังสัมมนา เสาร์นี้มึงว่างไปกับกูป่าว

อ๋อง

ไม่ต้องมาเนียนนะพี่ ผมรู้พี่จะพาผมไปเป็นพวกขายตรง

ยั้ง

เฮ้ย กูไม่ได้มาหลอกขาย มันเป็นโอกาสให้มึงมีชีวิตดี ๆ นะเว้ย

อ๋อง

แต่ก่อนนี่พี่อินดี้มากเลยนะ พี่เปลี่ยนเป็นแบบนี้ได้ไง

ยั้ง

เฮ้ย ตอนนี้กูอยู่กับโลกความจริงแล้ว

อ๋อง

(เงิบ)

55. MS. อ๋องก็มองโทรศัพท์

ยั้ง

มึงหาแม่ทัพเจอมั้ยวะ

อ๋อง

อ้อ... ผมว่าจะเลิกแล้ว ผมว่าพี่ว่างไปรีเปล่า

ยั้ง

(เจียบ.... รู้สึกเหมือนโดนค่า)

56. LS. อึ้งลุกขึ้นจากโต๊ะ เพื่อจะเดินไปจ่ายเงินหน้าร้าน

อึ้ง

ผมต้องเข้าออฟฟิศแล้ว

ยี่ง

เออ.. เฮียเคียวรอแป๊ปป

57. CU. ยี่งก้มลงหยิบแผ่นซีดี (Go Life) จากในกระเป๋า

58. LS. ยี่งเดินตามอึ้งไปหน้าร้าน

ยี่ง

เอาไว้ไปดูเล่น ๆ เพื่อมึงเปลี่ยนใจ

59. LS. ยี่งเดินกลับไปนั่งที่เดิม แล้วตะโกนสั่งข้าว

ยี่ง

ป้าครับ ข้าวมันไก่ทอดจานนึงครับ

ยี่งหันไปมองหญิงสาวสวยโต๊ะข้าง ๆ

Sequence E

Scene E ภายนอก/ ป่าในร่มไม้/ เวลาบ่าย

ณ ป่าบรรยากาศร่มรื่นมีไม้ใหญ่เป็นจำนวนมาก ในเวลาเย็น

60. LS. ผู้หญิงเปลือยคนหนึ่งนั่งอยู่ในป่าท่าทางขี้ขลาด มีชายสองคนยืนดู ชายวัยรุ่นคนหนึ่งกำลังจะปลดกางเกงเพื่อสำเร็จความใคร่ OTS. ยี่งเดินเข้าไปมุงดูหญิงเปลือยอีกคน ชายวัยกลางคนจึงหันหน้ามามองยี่งและหันกลับไปมองหญิงเปลือยอีกครั้ง ทันใดนั้นก้นตึกก็ปรากฏขึ้นเดินอยู่ไกล ๆ

61. LS. หญิงเปลือย เดินทำขี้ขลาด

62. MS. O.T.S. หญิงเปลือยมองเห็นชาย 2 คน คือ ชายมีอายุ และชายที่กำลังสำเร็จความใคร่ ยี่งเดินเข้ามาเป็นคนที่ 3

63. MCU. ชายกำลังสำเร็จความใคร่

64. MCU. หน้ายี่งหันมามองหน้าชายมีอายุ

65. MS. หญิงเปลือยเดินทำขี้ขลาดบนเตียง มองเห็นก้นตึกเดินถือดาบพาดไหล่อยู่ด้านหลังไกล ๆ

66. MS. แทนสายตายังมองเห็นก้นตึกกำลังเดินในป่า

67. MS. ยิงวิ่งออกจากกลุ่มชายที่ยืนมองดูหญิงเปลือย เพื่อจะไล่จับกันต์
68. OTS. ซ้ำมโหล่ยังเห็นกันต์วิ่งหนีเข้าป่าไป
69. Handheld แทนสายตายิง วิ่งไล่ตามกันต์
70. MS. กันต์วิ่งหนีอย่าง ไม่คิดชีวิต
71. MS. ยิงวิ่งไล่ตามกันต์อย่างรวดเร็ว
72. CU. เข้ากันต์ไปสะดุดรากไม้ในป่า
73. MS. กันต์ล้มลง ดาบที่ถือมาด้วยกระเด็นหลุดมือไป
74. LS. ยิงวิ่งตามมาทัน ก้มลงเก็บดาบที่หล่นที่พื้น
75. CU. มือยังเก็บดาบขึ้นมาจากพื้น
76. MS. ยิงก้มเก็บดาบ และหายใจเหนื่อยจากการวิ่ง
77. O.T.S. ยิงเห็นกันต์วิ่งหนีเข้าป่าไปแล้ว
78. LS. ยิงยืนถือดาบอยู่กลางป่า

ยิง

(หัวเราะ) กระจอก เนี่ยจะจะไปรบกับกู

79. MS. ยิงหันหลังแล้วเดินถือดาบไปอีกด้านหนึ่ง

Sequence F

Scene F ภายนอก/ หน้าบ้านกันต์/ เวลาเย็น

ณ หมู่บ้านจัดสรรแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นบ้าน 2 ชั้น ขนาดเล็ก มีรั้วสูงประมาณระดับหน้าอก

คน

80. ELS. รถแท็กซี่ขับมาจอดหน้าบ้านจัดสรร
81. LS. ยิงเปิดประตูออกจากรถแท็กซี่พร้อมกระเป๋าเอกสาร ตรงไปกดกริ่งหน้าบ้าน
82. CU. ใบหน้ายิงมองข้ามรั้วเข้าไปในบ้าน
83. LS. แทนสายตายิง มองเห็นกันต์นั่งอยู่ที่โต๊ะม้าหินในบ้าน

ยิง

(ตะโกน) น้อง... แม่อยู่มั๊ย

84. MS. กันต์หันมามองที่ประตูหน้าบ้าน
85. LS. แทนสายตากันต์ มองเห็นยิงยืนอยู่ตรงรั้วหน้าบ้าน
86. LS Two shot กันต์ลุกจากโต๊ะม้าหิน เดินมาที่รั้วหน้าบ้าน

กันต์

(ตะโกน) พ่อ... มีคนมา

87. LS. พ่อยืนอยู่ที่ประตูทางเข้าบ้าน

พ่อ

ใครมา

กันต์

(ตะโกน) ใครก็ไม่รู้ มาถามหาแม่

88. LS. พ่อเดินออกมาจากบ้าน เข้ามาหากันต์ที่ยืนอยู่ที่รั้วหน้าบ้าน

ยัง

หวัดดีครับ...น้ำเป็นอยู่มั๊ยครับ

89. MS. O.T.S. ยังเห็นพ่อกันต์ และกันต์ยืนอยู่ในบ้าน

พ่อกันต์

คุณเป็นใคร

90. MS. O.T.S. พ่อกันต์ยังยืนพูดอยู่นอกรั้วบ้าน

ยัง

ผมยังซะ ลูกแม่นิด

พอดีผมนัดน้ำเป็นว่าจะมาสาธิตสินค้า นะครับ

พ่อกันต์ (พูดตัดบท)

ไม่เอาๆ เค้าไม่อยู่บ้าน วันหลังค่อยมาใหม่แล้วกัน

ยัง

เออ... ก็ได้ครับ

91. LS. ยังมองเข้าไปในบ้าน สบตากับกันต์ที่มองยังด้วยสายตาดูถูก

92. MS. กันต์ที่มองยังด้วยสายตาดูถูก

93. LS. ยังเดินสะพายกระเป๋าใบใหญ่เดินออกจากบ้านไป

94. CU. เที่ยังเดินบนพื้นถนน

95. CU. เที่ยังเดินไปตามพื้นในป่า

Sequence G

Scene G ภายนอก/ ป่า/ เวลาเย็น

ณ ป่าโปร่ง มีต้นไม้ใหญ่ไม่หนาทึบ ในเวลาเย็น

96. LS. ยิงเดินสะพานยาวกลางป่า
 97. MS. ยิงเดินอยู่ในป่า หลุดจากเฟรมไป
 98. CU. ทำยิงเดินอยู่ในป่า
 99. CU. ทำยิงหยุดชะงัก
 100. MS. กล้องถ่ายมุมเงยตามสายตาของยิง เห็นเท้าของคนห้อยต่อเงา
 101. ELS. ยิงยื่นถือดาบอยู่กลางป่า ด้านหน้ายังเห็นคนผูกคอตายบนต้นไม้
 102. MS. ยิงมองขึ้นมาที่ห้องที่ผูกคอตายบนต้นไม้ ด้วยสีหน้าผิดหวัง อย่างไม่ตกใจ
 103. MS. ห้องห้อยหัวบนต้นไม้คอตก
 104. MS. มุมเสยยิงมองเห็นห้อง ห้องมองลงมาเห็นยิง
 105. LS. Two shot ยิงเห็นห้อง แต่ไม่สนใจ เดินหันหลังจากไป

ห้อง

(พูดขณะที่ห้อยหัวบนต้นไม้)

ไม่มีใครไปรบกับที่ละติ

106. MS. ยิงหันหลังกลับไปคุยกับห้องที่ห้อยอยู่บนต้นไม้ ทั้งสองยืนคุยกันแบบเป็น
เรื่องปกติ

ยิง

ขวานมึงไปไหนแล้ววะ

ห้อง

(พูดหน้าตาขี้มึนเข้มน) ผมขายไปแล้ว แม่ให้ราคาดีเลยล่ะ

ยิง

กูไม่เห็นวีแวนแม่ทัพเลยวะ

แล้วมึงก็ทิ้งกูไปอีก คินนี่กูต้องสู้คนเดียว

ห้อง

กูว่ามึงเลิกตามหาแม่ทัพเหอะ

107. MS. ยิงเดินต่อไปอย่างไม่สนใจ แต่ห้องกลับลอยตามมา

ห้อง

แม่ทัพที่เราตามหา แม่คงอาจจะไม่ใช่คนก็ได้

ยิง

อ้าว แล้วใครวะ

อ๋อง

ผมว่ามันเป็นคอมพิวเตอร์วะ

แม่งกำลังหลอกให้เราเล่นอยู่

108. CU. ยิงทำหน้าที่สงสัยแล้วมองไปรอบ ๆ อย่างช้า ๆ

109. LS. แทนสายตายังไปรอบ ๆ ป่า เขามองเห็นคนยืนคุยกัน เห็นคนเดินถือดาบ เหมือนเขา เห็นพระนั่งเล่นไพ่ เห็นฝรั่งในชุดนักฟุตบอล เห็นสาวเปลือย เห็นพ่อก้นต์ เห็นก้นต์ เห็นทหารชุดคอมมานโดเห็นซอมบี้ เห็นพริตตี้ขายสินค้า

110. O.T.S. ข้ามไหล่ยังมองเห็นคนมากมาย เป็นภาพหลอน ๆ อยู่กลางป่า

Sequence H

Scene H1 ภายใน/ ร้านเกม/ เวลากลางวัน

ณ ร้านเกมขนาดหนึ่งคูหา มีคอมพิวเตอร์เรียงรายชิดกำแพงสองฝั่ง

111. MS. ยิงนั่งเล่นเกมอยู่หน้าคอมพิวเตอร์

112. LS. ยิงพับลงกับโต๊ะเกม หน้าตาทำทางเหนื่อยล้า

113. MS. Insert ชายคนหนึ่งกำลังนั่งเล่นเกมส์ในร้าน

114. LS. ยิงหยิบกระเป๋าใบใหญ่ขึ้นสะพายเดินมาจ่ายเงินแล้วเดินออกจากร้านไป

115. ELS. ภายนอกร้านเกม ยิงเดินถือกระเป๋าเปิดประตูเดินไปตามท้องถนน มองหา

แท็กซี่

Scene H2 ภายใน/ แฟลต/ เวลาเช้านี้

ณ แฟลตเก่า ๆ กลางกรุงเทพฯ ตอนเช้านี้

116. ELS. ภาพกว้างบรรยากาศแฟลตเก่า ๆ

117. ELS. ยิงเดินมาตามทางเพื่อจะกลับบ้าน

118. LS. ยิงเดินไปตามทาง

119. LS. ยิงเดินขึ้นบันไดแฟลตพร้อมกระเป๋าสะพายใบใหญ่

120. LS. ยิงเดินไปเคาะประตูห้อง

121. MS. O.T.S. ข้ามไหล่ยัง มองเห็นหญิงสาวเดินมาเปิดประตู

122. LS. ยิงเดินเข้ามาในห้อง พร้อมล้มตัวลงนอน ภายในห้องเห็นกล่องสินค้า Go Life

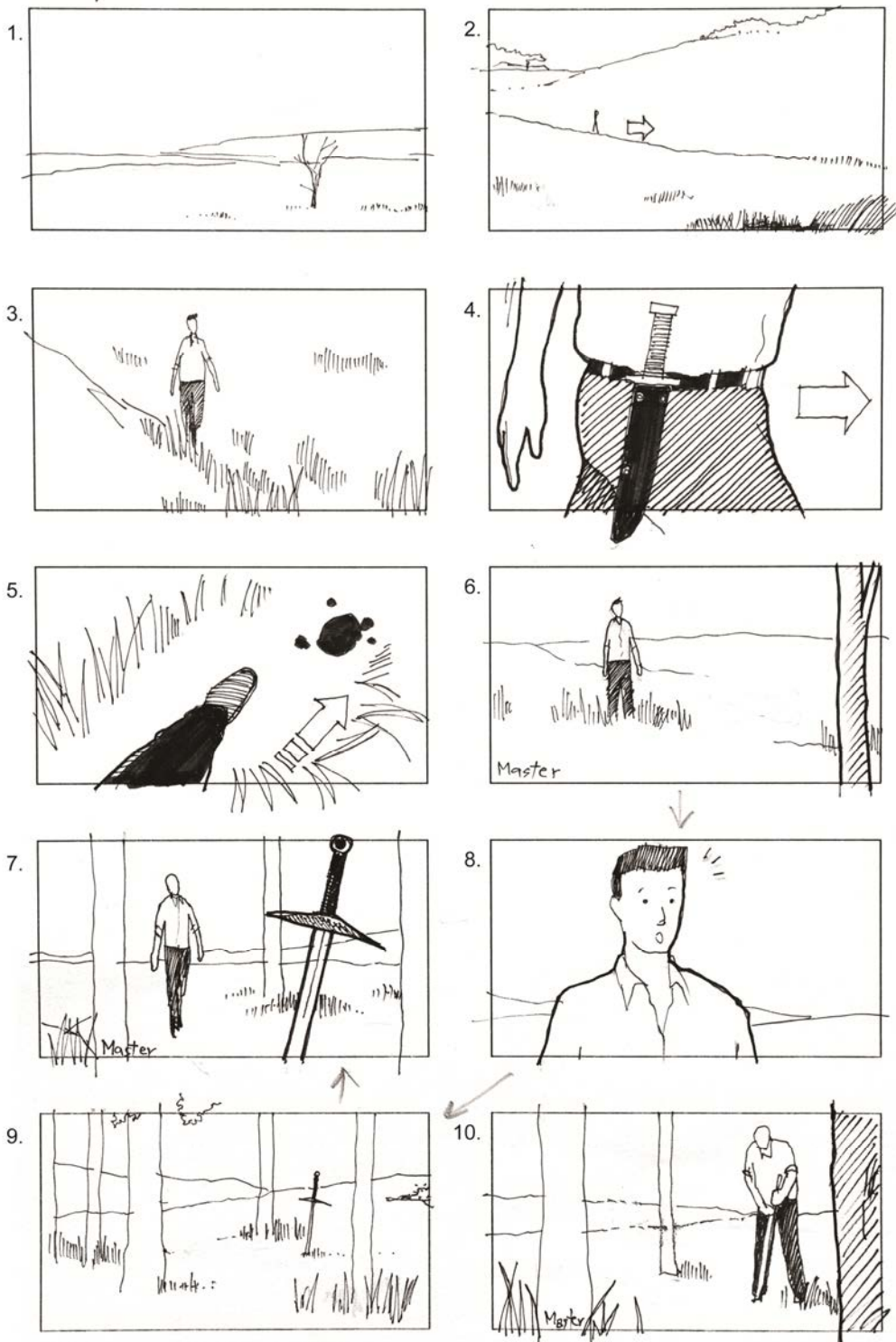
มากมายวางระเกะระกะกับของเล่นลูก

123. LS. ภาพบรรยากาศในห้อง ลูกร้องไห้ ภรรยาของยังเดินเข้าไปอุ้มลูก

124. MS. แทนสายต้ายิ่งมองดูลูกและภรรยาที่เดินมาอุ้มลูกไป
125. CU. สายตาของยิ่งปิดลงแต่ภายในลูกตายังเคลื่อนไหวขยับตาด
ภาพดำ เสียงโทรทัศน์ยังเล็ดลอดเข้ามา
ชื่อทีมงานนักแสดงขึ้น

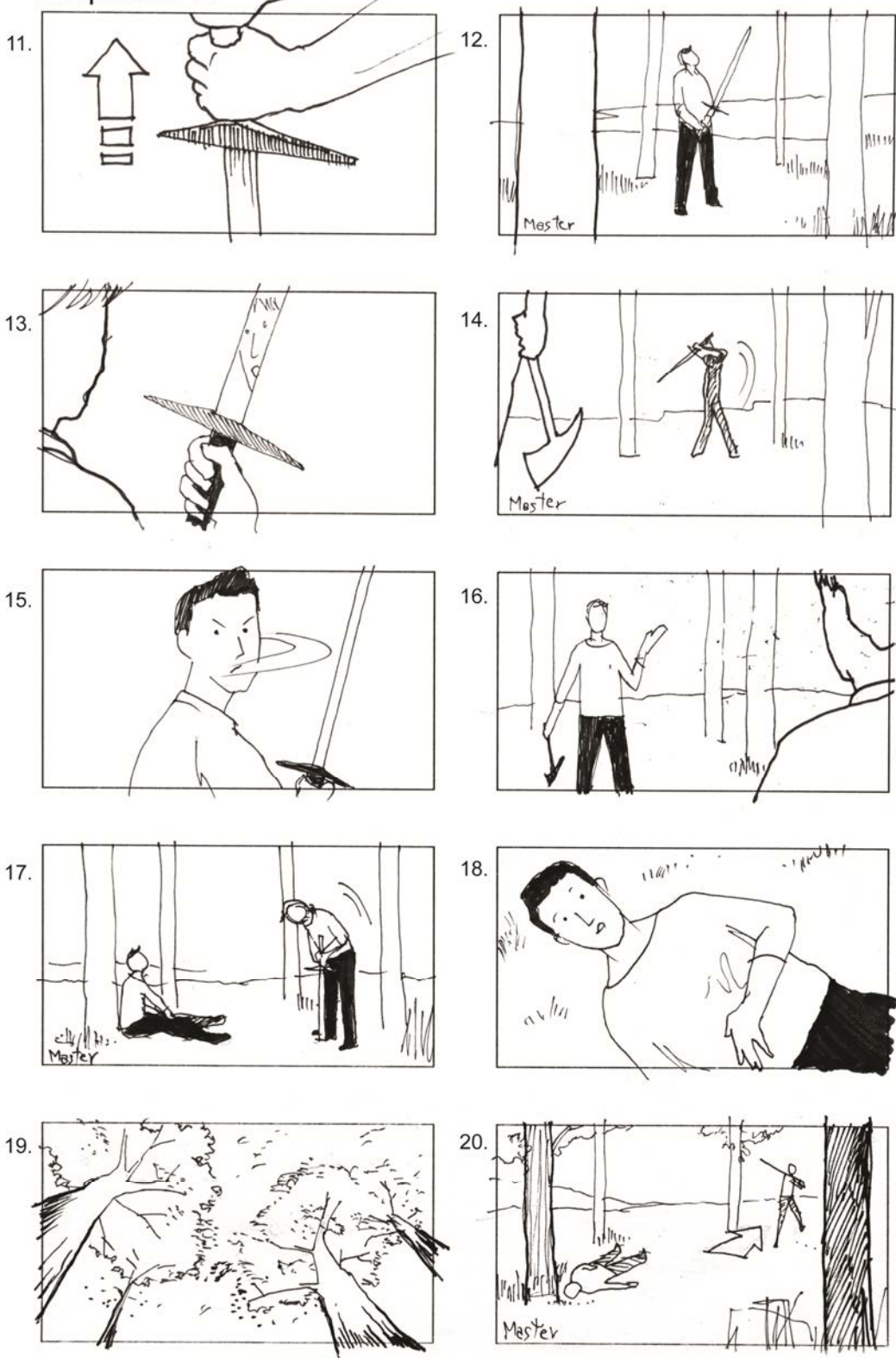
Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

Sequence A



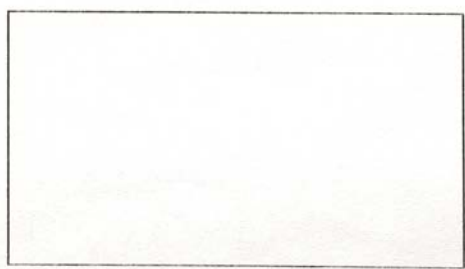
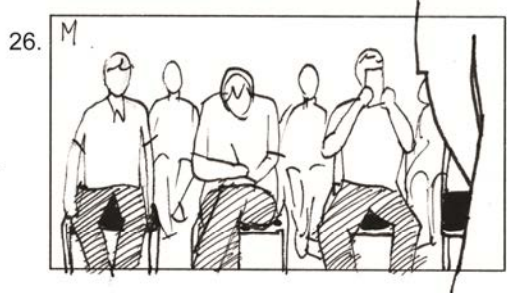
ภาพที่ 5-5 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 1

Sequence A



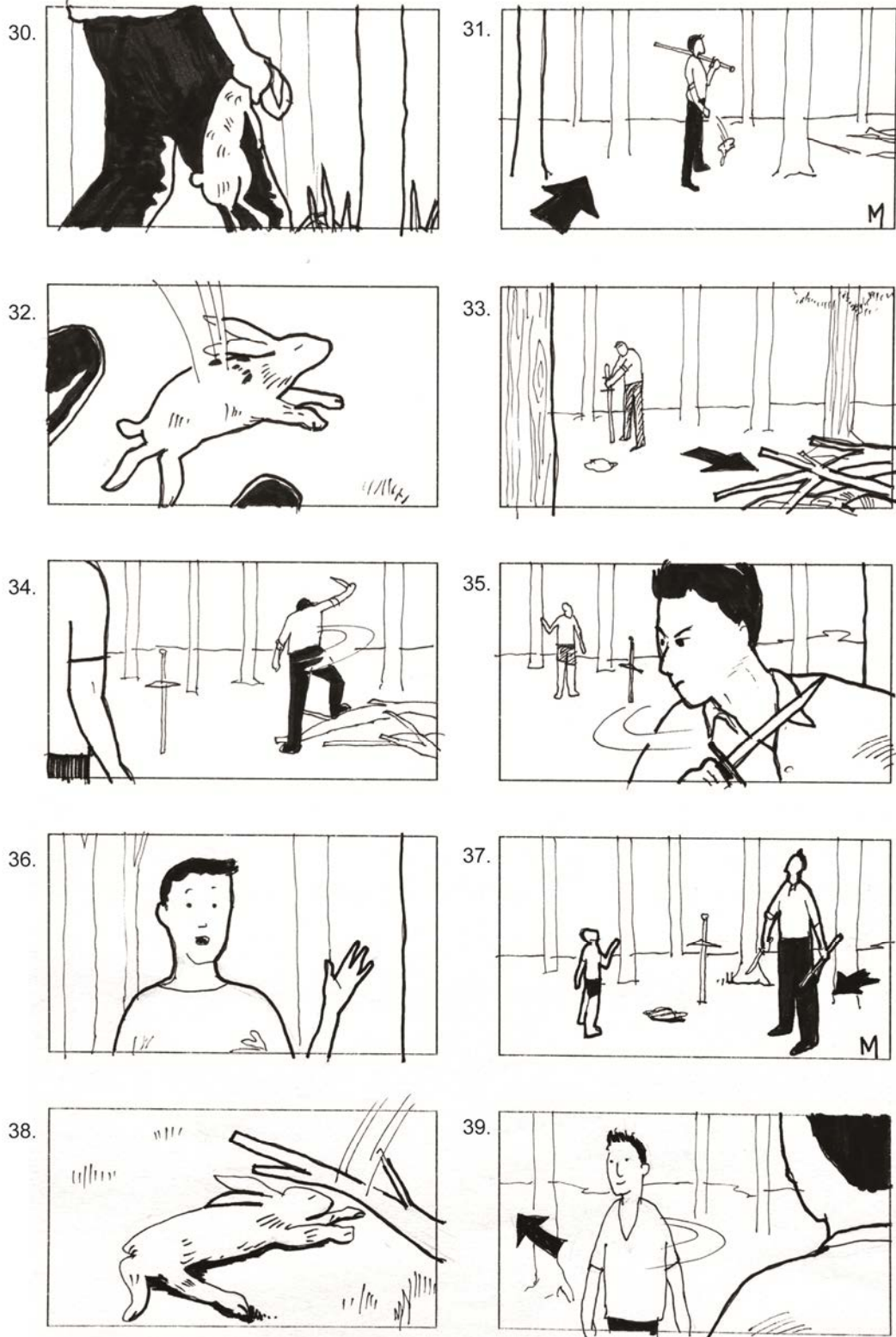
ภาพที่ 5-6 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 2

Sequence B



ภาพที่ 5-7 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 3

Sequence C



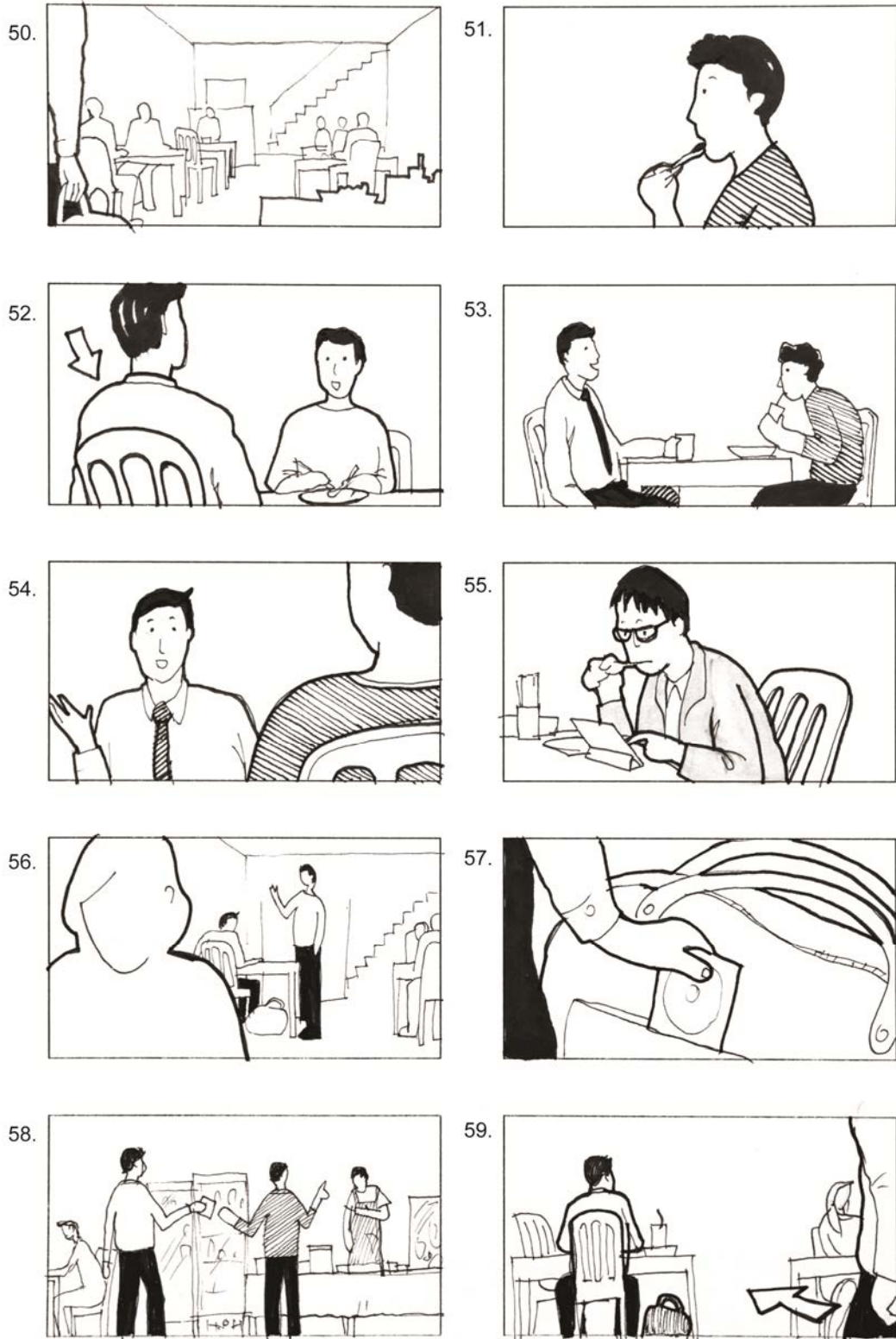
ภาพที่ 5-8 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 4

Sequence C



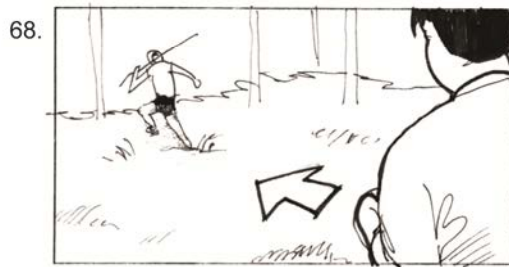
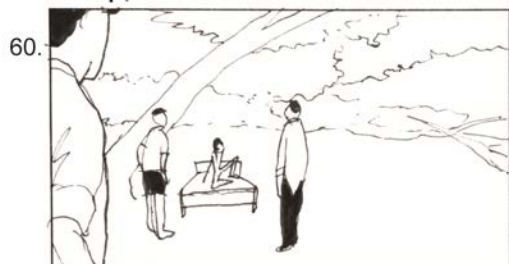
ภาพที่ 5-9 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 5

Sequence D



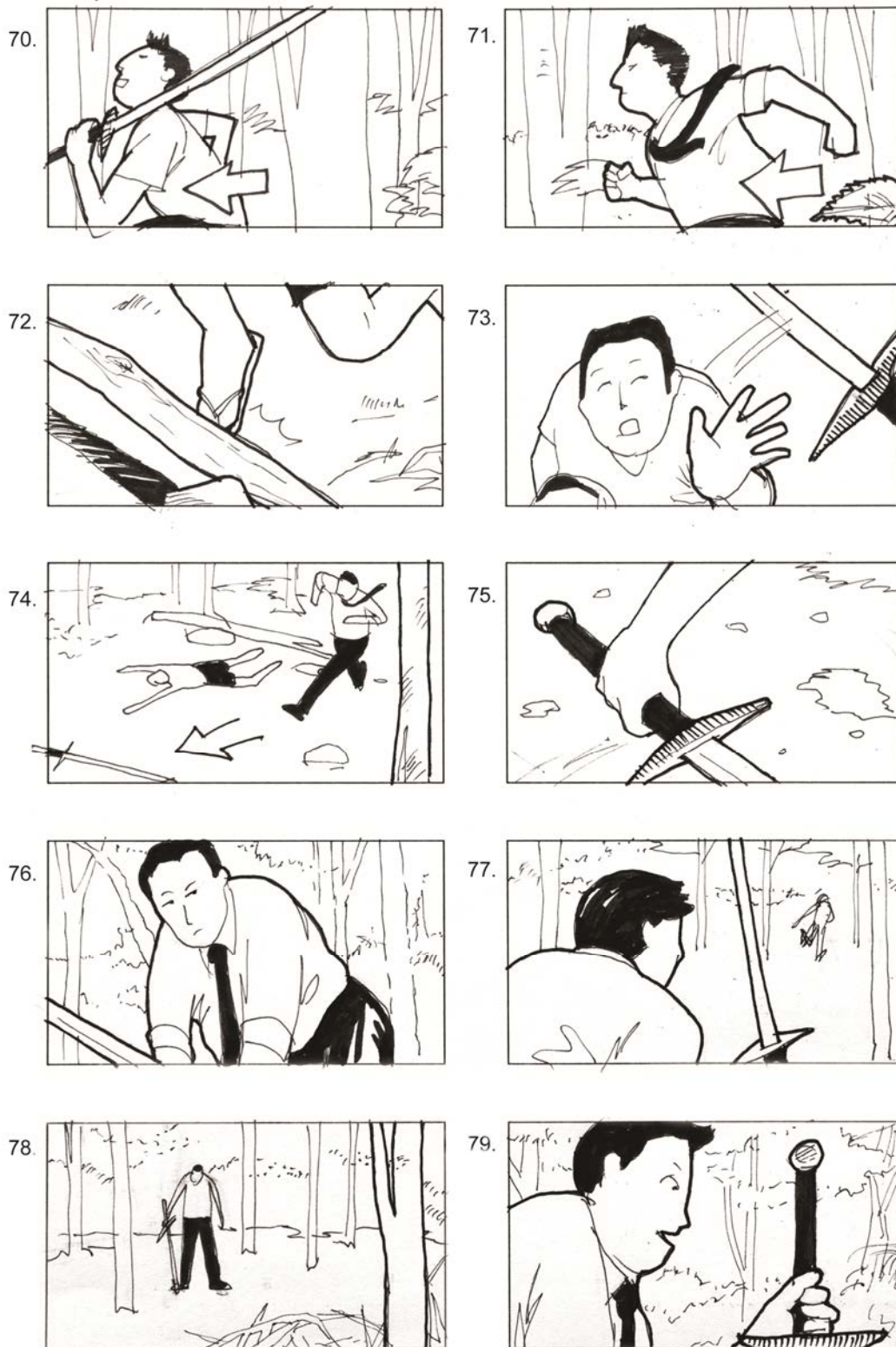
ภาพที่ 5-10 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 6

Sequence E



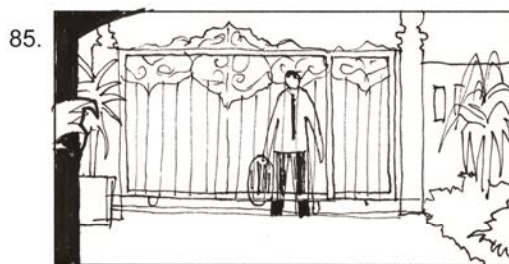
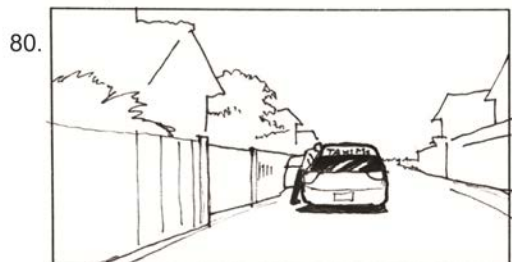
ภาพที่ 5-11 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 7

Sequence E



ภาพที่ 5-12 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 8

Sequence F



ภาพที่ 5-13 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 9

Sequence F



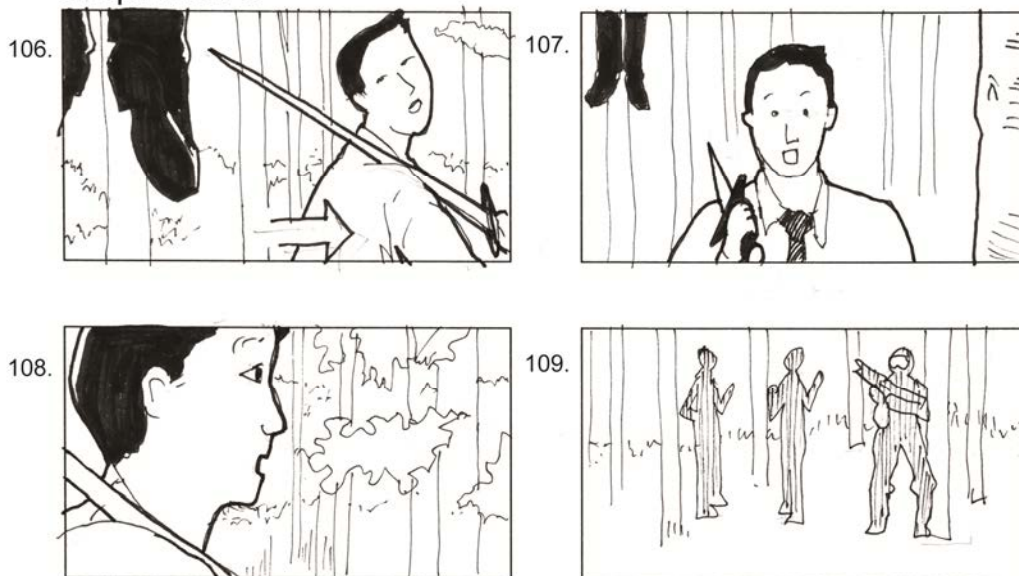
Sequence G



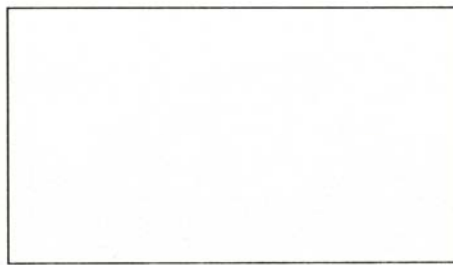
ภาพที่ 5-14 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 10



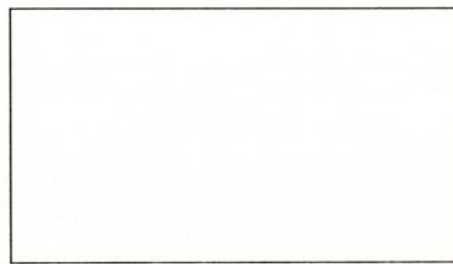
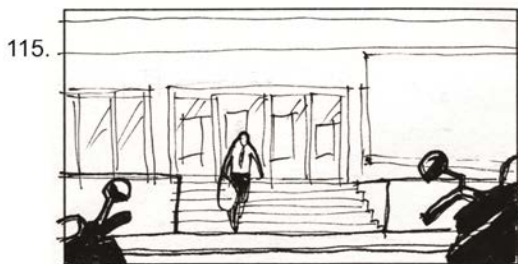
Sequence G



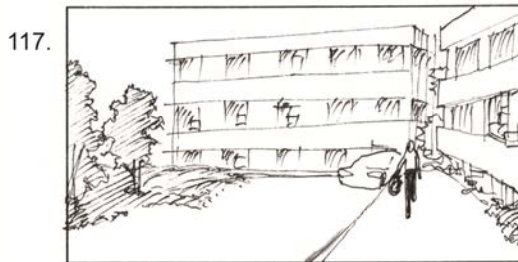
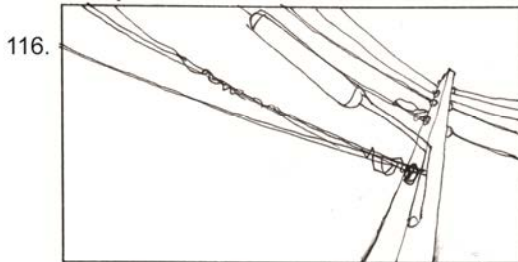
ภาพที่ 5-15 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 11

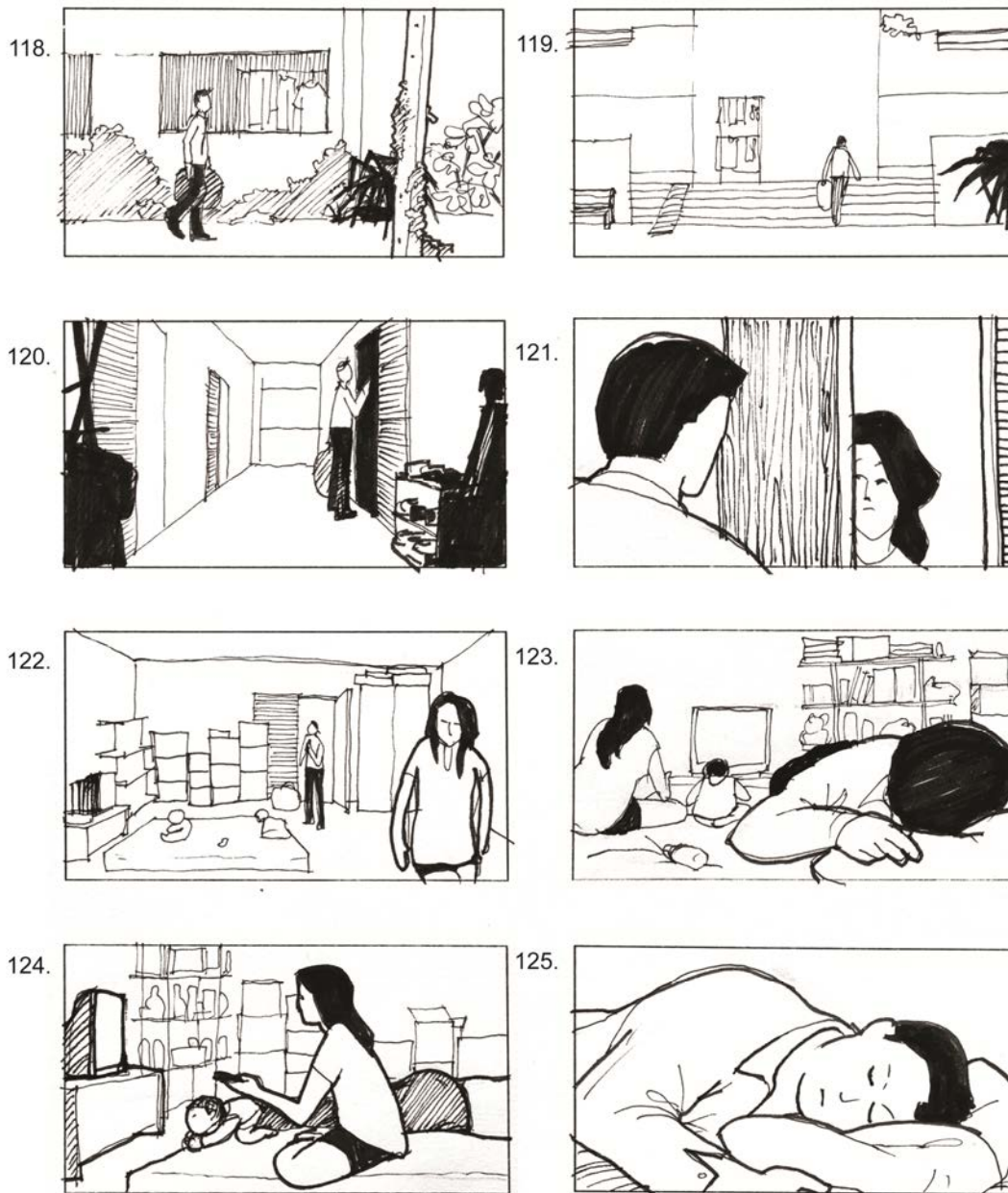


Sequence H



Sequence H





ภาพที่ 5-17 ภาพ Storyboard ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 13

การเตรียมการก่อนถ่ายทำ (Preproduction)

เมื่อบทภาพยนตร์เสร็จสมบูรณ์ผู้วิจัยจึงวางแผนในขั้นตอนนี้เตรียมการก่อนถ่ายทำ ออกเป็น 4 ฝ่ายคือ การออกแบบงานสร้าง การคัดเลือกนักแสดง การกำกับภาพและการจัดการกองถ่าย โดยทำงานไปพร้อม ๆ กัน เพราะทุกฝ่ายมีความสัมพันธ์กัน

1. การออกแบบงานสร้าง

ผู้วิจัยได้ออกแบบสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสองแบบคือ โลกความเป็นจริงซึ่งเป็นแนวทางภาพยนตร์สัจนิยม คือเป็นฉากที่มีความสมจริงเหมือนภาพยนตร์สารคดี ใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open form) ซึ่งมีความรกสกปรกไม่สวยงาม ทั้งนี้เพื่อนำเสนอความเป็นจริงให้ผู้ชมรู้สึกถึงโลกที่ไม่น่าอยู่ ตัวละครจึงอยากเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนแทน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการหาภาพอ้างอิง (Reference) และถ่ายภาพด้วยตนเองเพื่อให้ทีมงานมองเห็นภาพตรงกัน



ภาพที่ 5-18 ภาพอ้างอิงโลกความจริงในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

ส่วนโลกเสมือนถูกออกแบบให้เป็นภาพยนตร์สัจนิยมเหนือจริงซึ่งได้แนวทางมาจากเกมออนไลน์ โดยยังคงมีความสมจริงอยู่บ้างเพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความกลมกลืนไปกับโลกความเป็นจริง แต่ภาพความสมจริงนั้นจะผสมผสานรูปแบบศิลปะเหนือจริงแบบเพื่อฝัน เช่นสภาพป่าเหมือนภาพในความฝันแต่เสื้อผ้าตัวละครอยู่บนความเป็นจริง โดยกำหนดให้ฉากจัดวางองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close form) เพื่อแสดงถึงความสวยงามน่าอยู่



ภาพที่ 5-19 ภาพอ้างอิงเกมออนไลน์ KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

(Thanain Rodkeaw, 2014)

เมื่อได้ภาพอ้างอิงผู้วิจัยจึงให้ทีมงานร่างภาพ Concept Arts ซึ่งเป็นฉากสำคัญของเรื่อง ได้แก่ ฉากห้องสัมมนา ฉากร้านอาหาร ฉากที่ยังเห็นผู้หญิงเปลือย และฉากที่ยังรู้ว่าปานี้คือผู้คนในคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างของภาพยนตร์เป็นสี่ฟ้าเพราะสี่ฟ้าทำให้เกิดความรู้สึกเยือกเย็น เศร้าหมองในฉากโลกความเป็นจริง แต่เมื่อผสมด้วยสี่เขียวกลับทำให้เกิดความชุ่มชื้นสบายตาของธรรมชาติในโลกเสมือนซึ่งคือโลกแห่งความสุข แต่ในฉากสุดท้ายจะใช้สีน้ำเงินเพื่อให้เกิดความรู้สึกของขวิญ เมื่อต้องผูกคอตายบนต้นไม้ โครงสร้างสี่ฟ้าของภาพยนตร์จะทำให้ภาพยนตร์มีความกลมกลืนกันทั้งหมดทุกฉาก



ภาพที่ 5-20 ภาพ Concept Arts ในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป

เมื่อทีมงานเข้าใจแนวทางการออกแบบงานสร้างจึงออกหาสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งแบ่งการสำรวจสถานที่ออกเป็นสองส่วนคือเมืองและป่า ส่วนเมือง ได้แก่ ห้องสัมมนา ร้านอาหาร บ้านของกันต์ ร้านเกม และแฟลตของยี่ ส่วนของป่าผู้วิจัยต้องการสภาพแวดล้อมของป่าที่มีความแตกต่างกัน 4 แบบเสมือนการเปลี่ยนฉากของเกม คือ (1) ยี่พบดาบบริเวณทุ่งโล่ง (2) ก่อพินในพื้นที่ป่าโปร่ง (3) จากนั้นวิ่งไล่แย่งดาบบริเวณในป่ารกเพราะความหนาแน่นของต้นไม้ช่วยให้ฉากมีระยะลึกซึ่งให้ความรู้สึกตื่นเต้นกว่าพื้นที่โล่งสบาย (4) ฉากผูกคอตายผู้วิจัยต้องการป่าที่มีต้นไม้สูงซึ่งสามารถผูกคอตายได้ และต้นไม้รูปทรงแปลกประหลาดเพื่อให้ความรู้สึกพิศวง

ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกห้องสัมมนาบนอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เนื่องจากขนาดห้องมีความเหมาะสมกับจำนวนนักแสดง มีเพดานสูงเหมาะแก่การจัดแสง และมีส่วนประกอบของสีฟ้าเขียวของประตูและผ้าม่าน ซึ่งตรงกับโครงสร้างของภาพยนตร์ที่กำหนดไว้ แต่ต้องมีการตกแต่งสถานที่เพิ่มเติม ได้แก่ เปลี่ยนเก้าอี้ ออกแบบเวที ดัดกรอบรูปโฆษณาสินค้า ดัดอักษรโปสเตอร์บนเวที จัดวางกล่องสินค้า เพื่อให้แสดงถึงบริษัท Go Life ได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 5-21 สถานที่ฉากห้องสัมมนา ก่อนและหลังการตกแต่งสถานที่

ฉากร้านอาหารผู้วิจัยเลือกร้านข้าวมันไก่ ย่านลาดกระบังภายใต้แนวความคิดว่าเป็นร้านอาหารใจกลางกรุงเทพฯ ซึ่งอยู่ใกล้ออฟฟิศของอื้องซึ่งทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยอื้องนัดพบอื้องระหว่างพักเที่ยง แต่หากทีมงานไปถ่ายทำจริงใจกลางกรุงเทพฯ จะไม่สามารถควบคุมเสียงและงานกองถ่ายทำได้อย่างราบรื่น ผู้วิจัยจึงเลือกหาร้านอาหารแถบชานเมือง โดยเลือกสถานที่ที่มีรถวิ่งขวัค ไขว่และใช้นักแสดงประกอบเป็นหนุ่มสาวออฟฟิศเพื่อให้เหมือนกับร้านอาหารในเมือง



ภาพที่ 5-22 สถานที่ฉากร้านอาหาร

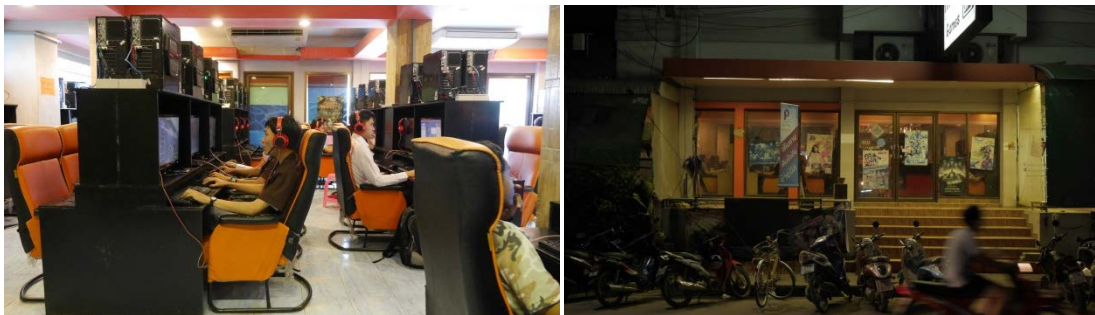
ฉากบ้านของกันต์ ผู้วิจัยเลือกบ้านในหมู่บ้านเก่าเพราะเป็นสถานที่ที่พนักงานขายจะสามารถเข้ามาขายสินค้าได้โดยสะดวก จึงกำหนดสถานที่เป็นหมู่บ้านแถบชานเมืองระดับชนชั้นกลาง ซึ่งอยู่อาศัยแบบครอบครัวเดี่ยว ไม่มีรูปแบบศิลปะหรือการออกแบบโดดเด่น เช่น บ้านรูปแบบโมเดิร์น หรือบ้านรูปแบบหลุยส์ เพื่อไม่ให้ฉากแย่งความสนใจจากนักแสดงจนเกินไป ผู้วิจัยเลือกบ้านในย่านลาดกระบังหลังหนึ่ง ด้วยเหตุผลสำคัญคือมีรั้วที่ยังสามารถมองลอดผ่านและเห็นกันตั้นนั่งเล่นเกมที่ม้าหินอ่อนได้ เมื่อนักแสดงสนทนากันผ่านรั้วจะต้องมองเห็นใบหน้าชัดทั้งสองฝ่าย ซึ่งทีมงานต้องรื้อต้นไม้บางส่วนเพื่อให้มองเห็นนักแสดงนั่งอยู่ภายในบ้านชัดเจนขึ้น

นอกจากนี้ยังจัดหารถเข้าจากมาจอดภายในบ้านซึ่งเป็นรถสี่ล้อ เพื่อไม่ให้สะท้อนแสงเข้าหากล้อง และเลือกกรอกรอบครัวระดับ軒ชั้นกลางตามฐานะของตัวละครพ่อ



ภาพที่ 5-23 สถานที่จากบ้าน

จากร้านเกมผู้วิจัยเลือกร้านเกมย่านลาดกระบัง ซึ่งมีให้เลือกหลายร้าน ผู้วิจัยเลือกร้านระดับกลางสำหรับผู้ใหญ่ คือเป็นร้านสะอาดคิดเครื่องปรับอากาศ มีคอมพิวเตอร์ทันสมัย มีเครื่องคอมพิวเตอร์ประมาณ 50 เครื่อง ซึ่งมีความเหมาะสมกับตัวแสดงที่เป็นวัยรุ่นผู้ใหญ่ มีพื้นที่สำหรับถ่ายทำสะดวก และมีหน้าร้านที่มีทางสัญจรรถวิ่งผ่านได้ตามเหตุการณ์ในบทภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยสำรวจสถานที่ถ่ายทำในเวลากลางวันเพื่อสังเกตสภาพแวดล้อมและสภาพแสงให้สามารถถ่ายทำได้ โดยใช้แหล่งแสงจากป้ายโฆษณาและแสงไฟหน้าร้าน



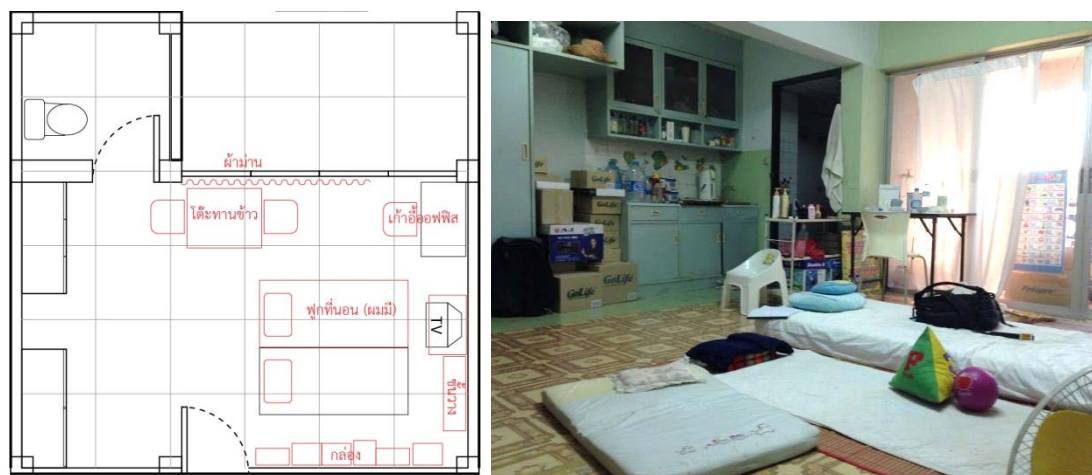
ภาพที่ 5-24 สถานที่ร้านเกม

จากที่อยู่อาศัยของยี่ง ผู้วิจัยเลือกห้องเช่าแฟลต ตามฐานะของพระเอกซึ่งเป็นชนชั้นกลางระดับล่างและต้องทำงานในเมือง โดยแฟลตเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงพื้นที่ชนชั้นล่างที่อาศัยในเมืองและต้องการยกระดับตนเป็นชนชั้นสูงกว่าคือคอนโดมิเนียม ซึ่งแสดงถึงกระแสทุนนิยมในสังคมไทยที่

คนเมืองนิยมอยู่อาศัยในคอนโดมิเนียม ผู้วิจัยเลือกเฟลตย่านลาดกระบัง ซึ่งมีสภาพเก่ามีขนาดเหมาะสมสมาชิกครอบครัวสามคนและมีพื้นที่เหมาะกับการถ่ายทำ ผู้วิจัยเช่าห้องว่างและออกแบบตกแต่งฉากนี้ขึ้นให้มีความสมจริงกับสภาพครอบครัวซึ่งมีเด็กเล็กอาศัยอยู่ ซึ่งต้องมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญตามบทบาทยนตร์คือ พูกที่นอน 2 ที่ เครื่องปั่นนมแม่ ของเล่นเด็กทารก โทรทัศน์ กล้องบรรจุสินค้า Go Life เป็นต้น



ภาพที่ 5-25 สถานที่ฉากเฟลตก่อนตกแต่ง



ภาพที่ 5-26 สถานที่ฉากเฟลตหลังตกแต่ง

ฉากป่าเกือบทั้งหมด ผู้วิจัยเลือกสถานที่ถ่ายทำ ณ อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากมีสภาพแวดล้อมป่าที่หลากหลายตามบทบาทยนตร์ ฉากแรกเป็นทุ่งโล่ง ผู้วิจัยเลือกป่าบริเวณโป่งชมรมเพื่อน ซึ่งมีอาณาเขตกว้างสวยงาม ราบเรียบเหมือนภาพความฝันและมีทุ่งหญ้าที่นักแสดงสามารถเดินลัดเลาะได้สะดวก



ภาพที่ 5-27 สถานที่โป่งชมรมเพื่อนในฉากป่า

ฉากป่าในจุดที่ 2 เนื่องจากตามบทภาพยนตร์ ยังจะเจอคาบที่ร่มไม้และพบกับอึ่ง
ซึ่งบริเวณโป่งชมรมเพื่อน ไม่มีร่มไม้ ผู้วิจัยจึงต้องหาสถานที่อื่นที่มีสภาพแวดล้อมเหมือนกับ
โป่งชมรมเพื่อน คือมีส่วนของทุ่งหญ้าและร่มไม้ใหญ่ ผู้วิจัยพบสถานที่ดังกล่าวบริเวณริมถนน
ทางไปเหวสุวัต ซึ่งมีสภาพแวดล้อมเชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5-28 สถานที่ริมถนนทางไปเหวสุวัต

ฉากป่าในจุดที่ 3 เมื่อยังเดินถือปลาและมาหาฟืนบริเวณป่าโปร่ง ซึ่งต้องมีพื้นที่เหมาะสม
จะก่อไฟได้ นอกจากนี้ในฉากดังกล่าวคันค้ำต้องย่องแอบเอาหินมาทุบหัวอึ่ง จึงต้องมีต้นไม้ให้คันค้ำ
หลบซ่อนตัวได้บ้าง ผู้วิจัยเลือกสถานที่ป่าบริเวณน้ำตกเหวสุวัต ซึ่งมีสภาพแสงสวยงาม มีกองฟืน
และต้นไม้ใหญ่สำหรับการหลบซ่อนตัวได้บ้าง



ภาพที่ 5-29 สถานที่ป่าบริเวณน้ำตกเหวสุวัต

จากหญิงสาวเปลือยกายบนเตียงกำหนดให้เป็นป่าโปร่งที่สวยงาม แต่ต้องมีบริเวณรกทึบ เพื่อให้กันต้วหนึเข้าไปในป่ารกได้ ผู้วิจัยเลือกถ่ายป่าในกรุงเทพฯ เพราะการพำนักแสดงจำนวนมากและการสร้างฉากเตียงในต่างจังหวัดเป็นการเปลืองงบประมาณโดยใช่เหตุ ผู้วิจัยค้นพบป่ากร้างแถวลาดกระบัง ซึ่งพอจะมีความใกล้เคียงกับป่าในอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ แต่ป่ารกในกรุงเทพฯ มีเศษขยะเป็นจำนวนมาก ทีมงานจึงต้องเก็บขยะและเพิ่มกิ่งไม้บางส่วนเพื่อปิดบังขยะที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้



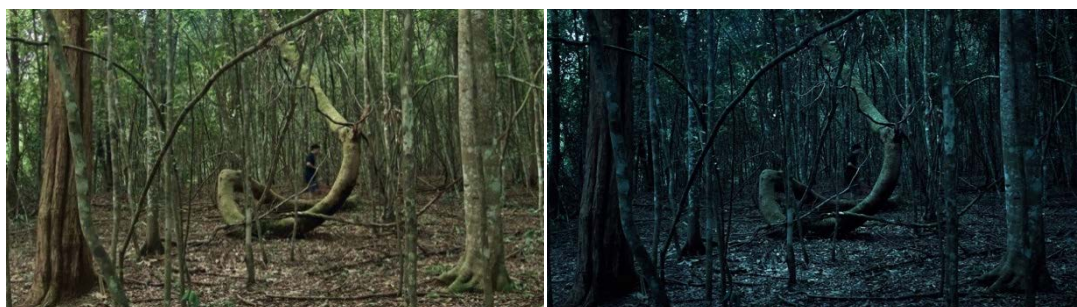
ภาพที่ 5-30 สถานที่ป่าในฉากหญิงสาวเปลือยก่อนและหลังตกแต่งฉาก

ฉากป่าถัดมาต้องมีความต่อเนื่องจากป่าในฉากหญิงสาวเปลือย คือเป็นป่ารกที่เหมาะสมกับฉาก ไล่ล่าให้มีความตื่นเต้นและมีกิ่งไม้ใหญ่ที่ทำให้กันต้วหนึหกล้ม ผู้วิจัยเลือกป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ ซึ่งเป็นป่ารกและมีพื้นที่กว้างให้นักแสดงสามารถวิ่งและถ่ายทำได้ได้กว้าง



ภาพที่ 5-31 สถานที่ป่าในฉากไล่ล่า

ฉากสุดท้ายซึ่งเป็นฉากที่อึ้งผูกคอตายและยังมองเห็นผู้คนในสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยเลือกป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่เช่นเดียวกับฉากไล่ล่า แต่อยู่ถัดลึกเข้าไปซึ่งมีต้นไม้ใหญ่รูปทรงประหลาด ที่ให้ความรู้สึกพิศวงและบริเวณดังกล่าวเป็นที่โล่งที่เหมาะสมกับฉากสำคัญของภาพยนตร์ และมีความมืดเหมาะสมกับการถ่ายให้เป็นเวลากลางคืนด้วยเทคนิค Day for Night คือเทคนิคการถ่ายภาพในแสงกลางวันแต่ใช้วิธีข้อมลึฟ้าในขั้นตอนตัดต่อให้เป็นเวลากลางคืน ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองถ่ายภาพและนำไปปรับค่าก่อนการถ่ายทำจริงป่าบริเวณดังกล่าวยังเหมาะสมที่จะเป็นภาพแทนสายตาของอึ้งที่มองเห็นกลุ่มคนในสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทดสอบถ่ายฉากป่าโดยไม่มีตัวแสดงไปทดลองซ้อนกับภาพคนที่ถ่ายด้วยเทคนิค Green Screen ในโรงถ่ายภาพยนตร์



ภาพที่ 5-32 สถานที่ฉากผูกคอตายและการทดลองเทคนิค Day for Night

2. การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีอายุและบุคลิกใกล้เคียงกับบทภาพยนตร์มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงความสวยและความหล่อ เพราะภาพยนตร์สังคมนิยมจะใช้นักแสดงสมัครเล่นที่มีบุคลิกเหมือนคนธรรมดา เพื่อสะท้อนความเป็นจริงของสังคมมากกว่าการให้ความสำคัญสวยหรือความหล่อเพื่อ

ดึงดูดความสนใจของเรื่อง การคัดเลือกนักแสดงจึงอ้างอิงจากบุคคลจริงในชีวิตประจำวัน โดยผู้วิจัยติดต่อนักแสดงที่เป็นบุคคลรอบข้างหลายคนเพื่อมาทดสอบการแสดงและบันทึกภาพวิดีโอ เมื่อคัดเลือกจากผลงานการแสดงแล้ว จึงเรียกนักแสดงดังกล่าวมาจัดหาเสื้อผ้าให้ลองสวมใส่ ทดลองถ่ายภาพเพื่อดูความเหมาะสม และทดลองแสดงร่วมกันนักแสดงที่ถูกคัดเลือกแล้วอีกครั้ง

ตัวแสดงพระเอก ผู้วิจัยเลือกนายยิ่งศิวัช ยมलयง อายุ 28 ปี มีอาชีพเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ ภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งมีบุคลิกเป็นคนเก็บตัว ชอบเล่นเกมออนไลน์อย่างมาก มีลักษณะท่าทางสะอาดซึ่งเหมาะสมกับบทบาทการเป็นพนักงานขาย สามารถเข้าใจบทบาทยนตร์ได้เป็นอย่างดีและเข้าใจวิธีการแสดงแบบ Long Take ซึ่งผู้แสดงต้องแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติเป็นเวลานาน โดยเฉพาะวิธีการแสดงแบบค้นสด (Improvise)



ภาพที่ 5-33 การคัดเลือกนักแสดงพระเอก

ตัวแสดงเด็กตลก ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงเด็กหลายคน โดยเลือกเด็กชายณฐกัณฑ์ ไซโย อายุ 11 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ณฐกัณฑ์มีรูปร่างผอมมีนิสัยเซื่องช้า เป็นเด็กเก็บตัวพูดน้อย ซึ่งมาจากพฤติกรรมที่ตลกอย่างมาก เขามีเวทาศาสตร์ชื่อทำให้ผู้ชมคาดไม่ถึงว่าเขาจะน่าคนได้อย่างเลือดเย็น



ภาพที่ 5-34 การคัดเลือกนักแสดงเด็กชายกันต์

ตัวแสดงอ่อง ซึ่งเป็นรุ่นน้องของพระเอกสมัยเรียนมหาวิทยาลัย เขาพบเจอยิ่งใน
โลกเสมือนเสมอ ๆ แต่ในโลกความเป็นจริงแทบไม่ได้เจอกัน อ่องอยู่ในบทบาทของผู้ตามและผู้แพ้
จนเขาเลิกเล่นเกมในที่สุด แต่เขากลับได้ทำงานออฟฟิศในเมืองซึ่งยิ่งกลับพยายามชักชวนเขาให้
ออกมาเป็นพนักงานขายตรงด้วยกัน ผู้วิจัยเลือก นายศุภณัฐ กิติโยดม ซึ่งเป็นรุ่นน้องของยิ่งศิวัช
จริง ๆ ทำให้เขาสามารถแสดงร่วมกันได้อย่างสนิทสนมศุภณัฐมีอาชีพผู้ตัดต่อภาพยนตร์และเป็น
คนคิดเกมออนไลน์ทำให้เขามีบุคลิกของคนเก็บตัวและหมกมุ่นอยู่ภายใน ศุภณัฐมีแววตาที่
เลื่อนลอยและมีจังหวะการแสดงที่นิ่งเฉยได้อย่างเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 5-35 การคัดเลือกนักแสดงเป็นรุ่นน้องพระเอก

นักแสดงประกอบ ได้แก่ พ่อของกันต์ซึ่งต้องมีอายุประมาณ 45 ปี เพื่อความเหมาะสมกับลูก อายุ 11 ปี มีบุคลิกของพ่อที่หมกมุ่นอยู่ในคอมพิวเตอร์ เก็บตัวขี้หงุดหงิด ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ ผู้วิจัยเลือก นายกิตติศักดิ์ ประสันนาการ ซึ่งมีอายุและบุคลิกตรงตามบทภาพยนตร์ นายกิตติศักดิ์มีอาชีพเป็นผู้ตัดต่อภาพยนตร์ ทำงานกับคอมพิวเตอร์ตลอดเวลาจึงมีบุคลิกของคนที่หมกมุ่นเก็บตัว ที่เห็นได้ชัดจากภายนอก พี่ปู้มีวิทยากรบริษัทขายตรง ผู้วิจัยเลือกนางประภัสสร เลิศอนันต์ รับบทดังกล่าวเนื่องจากมีวัยเหมาะสมกับการเป็นผู้นำ มีทักษะการพูดโน้มน้าวจิตใจคนได้เป็นอย่างดี สามารถแสดงถึงความเป็นผู้นำระบบทุนนิยมได้อย่างแนบเนียน พี่เตี้ยผู้นำกลุ่มสัมมนาธุรกิจขายตรง ผู้วิจัยเลือกนายพอล หาญปราบ ซึ่งมีอาชีพเป็นผู้จัดสัมมนาธุรกิจขายตรงจริง ๆ พอลมีอายุและบุคลิกเหมาะสมกับบทบาทดังกล่าวและมีอรรถาสัยดีซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของผู้จัดสัมมนาธุรกิจ



ภาพที่ 5-36 การคัดเลือกนักแสดงประกอบ

นอกจากนี้ในภาพยนตร์มีนักแสดงประกอบย่อยอีกเป็นจำนวนมาก เช่น นางแบบเปลือยภรรยาของพระเอก เด็กทารกซึ่งเป็นลูกพระเอก คนในห้องสัมมนาซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ฝันอยากรวย หนุ่มสาวออฟฟิศในร้านอาหาร ซึ่งทั้งหมดใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกภายนอกที่ชัดเจนเพราะตัวแสดงเหล่านี้ไม่มีบทพูด แต่นักแสดงประกอบในฉากสุดท้ายซึ่งเป็นคนในสังคมออนไลน์ แม้จะไม่ได้แสดงออกทางอารมณ์มากนักแต่ผู้วิจัยต้องออกแบบตัวละคร (Character design) ให้ตรงกับเกมออนไลน์ที่ผสมผสานกับบทบาทในโลกความเป็นจริง เช่น นักดาบในคราบชุดนักเรียน นักฟุตบอลในคราบวัยรุ่นไทย พระและชาวบ้านที่ล้อมวงเล่นไพ่ ทหาร ตลอดจนชาวต่างชาติที่ชอบมาจีบสาววัยรุ่น เป็นต้น



ภาพที่ 5-37 การออกแบบตัวละครในฉากสังคมนาออนไลน์

3. การกำกับภาพ

ผู้วิจัยวางแผนระบบการถ่ายทำในระดับความละเอียด Full HD 1920 x 1080 เพราะไม่ได้ฉายโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ในระบบ 4K ซึ่งต้องใช้งบประมาณสูงในการถ่ายทำ การเลือกใช้กล้องวิดีโอจึงมีความเหมาะสมกว่าการใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ ปัจจุบันกล้องวิดีโอมีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกล้องถ่ายภาพยนตร์ สามารถกำหนดอัตราส่วนของภาพขนาด 16:9 ซึ่งเป็นอัตราส่วนมาตรฐานของภาพยนตร์นอกจากนี้กล้องวิดีโอยังสามารถบันทึกเสียงได้ดีจึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการถ่ายทำแบบ Long Take ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส

ผู้วิจัยเลือกใช้กล้องยี่ห้อ Sony รุ่น NEX FS700 ในการถ่ายทำเพราะสามารถบันทึกภาพได้ด้วยระบบ Raw File ซึ่งให้ความละเอียดสูง และสามารถปรับแก้ไขสีและแสงได้ใกล้เคียงกล้องถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดสอบกล้องหลายประเภทก่อนการถ่ายทำจริง รวมถึงการถ่ายทำเทคนิคพิเศษบน Green Screen ซึ่งพบว่ากล้องดังกล่าวสามารถเก็บความละเอียดของเม็ดสีและปรับค่าสีได้เป็นอย่างดี

ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกแบบการกำกับภาพในแนวทางภาพยนตร์สัญนิยม คือถ่ายทำให้มีความเป็นธรรมชาติ ด้วยขนาดภาพและมุมกล้องธรรมดาใช้การจัดแสงที่เลียนแบบธรรมชาติ โดยปรุงแต่งภาพให้น้อยที่สุด ผู้วิจัยใช้การจัดองค์ประกอบภาพแบบเปิด คือปล่อยให้ห้องค์ประกอบภาพเป็นธรรมชาติ ไม่พยายามจัดวางให้สวยงามและเคร่งครัด ในบางครั้งเป็นการปล่อยให้มีความบังเอิญเกิดขึ้นในช่วงเวลาขณะถ่ายทำ เช่น ให้ตัวละครแสดงกับสภาพแวดล้อมจริง โดยตั้งกล้องถ่ายภาพระยะไกล ซึ่งคนบริเวณนั้นไม่รู้ตัวที่กำลังถ่ายทำอยู่ ขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์จึงเป็นภาพกว้างส่วนใหญ่ โดยถ่ายภาพแบบชัดลึก (Deep focus shot) เพราะเป็นมุมมองของผู้ชมที่

เผื่อเหตุการณ์อยู่ห่าง ๆ ไม่ได้มุ่งหวังให้ผู้ชมเข้าไปมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมมุกตลกที่ใช้จึงเป็นมุกระดับสายตาเพื่อให้ความรู้สึกปกติ ไม่พยายามใช้มุกตลกที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้นหรือสวยงามเพื่อโน้มน้าวความคิดของผู้ชม การเลือกใช้เลนส์การถ่ายทำจึงใช้เลนส์ระดับสายตาปกติคือ 50 มิลลิเมตร เป็นส่วนใหญ่ สำหรับเลนส์ถ่ายภาพกว้างต้องหลีกเลี่ยงไม่ให้ภาพเกิดการบิดเบือนซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดปกติของภาพในทันที ภาพยนตร์ใช้การเคลื่อนกล้องน้อยมาก เพราะการเคลื่อนกล้องมากเกินไปจะเป็นการรบกวนความรู้สึกผู้ชม ทีมงานจึงใช้เพียงขาตั้งกล้องตั้งนิ่งเท่านั้น ภาพยนตร์มีการจัดไฟในปริมาณน้อย โดยพยายามใช้แสงจากดวงอาทิตย์เป็นแสงหลัก โดยใช้ไฟประดิษฐ์เป็นส่วนเสริม ในกรณีการถ่ายในป่าเป็นการใช้ Reflect แทนไฟประดิษฐ์ ส่วนการถ่ายทำฉากภายในอาคารเป็นการจัดแสงเลียนแบบแสงไฟนีออนในอาคาร หรือแสงจากหน้าต่างเป็นหลัก

4. การจัดการกองถ่าย

ผู้วิจัยได้วางแผนการถ่ายทำโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือการถ่ายทำในกรุงเทพฯ กับจังหวัดนครราชสีมา โดยพยายามรวบรวมสถานที่ถ่ายทำให้อยู่ในวันเดียวกันและนัดหมายนักแสดงให้ตรงตามเวลาและสถานที่ที่กำหนดไว้ ซึ่งสรุปการถ่ายทำทั้งสิ้น 5 คิว (Queue) คิวที่ 1 ถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง เป็นฉาก Green Screen ทั้งหมดใช้นักแสดงประกอบ 10 คน ตั้งแต่เวลา 9.00-18.00 น. คิวที่ 2 ถ่ายทำ 3 สถานที่ ได้แก่ ร้านเกมย่านลาดกระบังตั้งแต่เวลา 4.00-9.00 น. แพลตฟอรม์ลาดกระบัง ตั้งแต่เวลา 10.00-12.00 น. และห้องสัมมนาในอาคารเรียนสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตั้งแต่เวลา 14.00-18.00 น. ซึ่งเป็นฉากใหญ่ที่ต้องใช้นักแสดงเป็นจำนวนมาก คิวที่ 3 ถ่ายทำ 3 สถานที่ ได้แก่ ร้านอาหารย่านลาดกระบัง ตั้งแต่เวลา 7.00-12.00 น. ถ่ายทำป่าย่านลาดกระบังเวลา 13.00-15.00 น. และถ่ายทำหมู่บ้านย่านลาดกระบัง ตั้งแต่เวลา 16.00-18.00 น. ส่วนที่สองเป็นการเดินทางไปอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ สองวันหนึ่งคืน โดยคิวแรกเดินทางไปป่าบริเวณน้ำตกเหวสุวัตเริ่มถ่ายทำฉากกันดั้ม โมยคาบตั้งแต่เวลา 10.00-12.00 น. ย้ายสถานที่ถ่ายทำเป็นป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่ ในฉากยิงไล่ล่ากันดั้ม โดยถ่ายทำตั้งแต่เวลา 14.00-18.00 น. พักที่ทำการอุทยานเพื่อถ่ายทำแสงเช้าตั้งแต่เวลา 6.00-9.00 น. บริเวณโป่งชมรมเพื่อนซึ่งเป็นฉากเปิดของภาพยนตร์ ย้ายสถานที่ถ่ายทำไปจุดชมวิวน้ำตกเจ็ดสาว ตั้งแต่เวลา 10.00-12.00 น. และกลับมาถ่ายป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่อีกครั้งในฉากอึ้งผูกคอตาย ตั้งแต่เวลา 14.00-18.00 น. (รายละเอียดเอกสาร Break Down แสดงในภาคผนวก)

การถ่ายทำภาพยนตร์

คิวที่ 1 ถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งชิงผ้า Green Screen เป็นฉากหลัง โดยถ่ายเฉพาะตัวละครเพื่อนำไปซ้อนกับฉากป่า ภาพตัวละครจะถูกตกแต่งแสงและสีให้คล้ายกับภาพ Hologram ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองถ่ายทำก่อนวันถ่ายทำจริงแล้ว ซึ่งสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือการห้ามใช้เสื้อผ้าหรือเครื่องประดับที่มีสีเขียว การจัดไฟห้ามให้เงาของตัวแสดงตกลงบนผ้า Green Screen และต้องดูแลให้ผ้า Green Screen ตั้งอยู่เสมอ โดยเฉพาะขณะที่ตัวละครเคลื่อนไหว ตัวละครในสังคมออนไลน์จะแสดงท่าทางหลากหลายเพื่อให้ผู้ตัดต่อสามารถเลือกนำไปใช้ตัวแสดงแรกเป็นชาวต่างชาติสนทนากับหญิงสาว ซึ่งต้องอาศัยนักแสดงหญิงที่พูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว สนุกสนาน ตัวแสดงที่สองเป็นเด็กนักเรียนถือดาบ ซึ่งต้องกำกับการแสดงให้เหมือนในเกม ผู้วิจัยจึงต้องหาภาพวิดีโอให้เป็นตัวอย่างการแสดง ตัวแสดงที่สามเป็นเจ้านายคุยกับลูกน้องที่นั่งบนส้วม แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของคนที่ชอบเข้าสังคมออนไลน์ขณะอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว ตัวแสดงที่สี่เป็นพระสงฆ์นั่งเล่นไพ่กับป่าฉากนี้แสดงให้เห็นถึงเกมพนันออนไลน์ที่ทุกคนแอบเล่นแม้กระทั่งพระสงฆ์ ซึ่งผู้ที่เล่นด้วยไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังเล่นกับใคร การกำกับฉากนี้จึงให้ป่านั่งเล่นก่อนแล้วพระสงฆ์จึงค่อย ๆ ปรากฏตัวขึ้น ตัวแสดงที่หกเป็นนักฟุตบอล แต่เนื่องจากการเล่นฟุตบอล ลูกฟุตบอลหลุดจากอาณาเขตฉาก ทำให้ไม่สามารถเล่นฟุตบอลได้ จึงต้องแก้ปัญหาด้วยการให้ผู้แสดงยื่นถือลูกฟุตบอลและเหยียบลูกฟุตบอล ตัวแสดงที่เจ็ดเป็นทหารในชุดลายพรางซึ่งผู้วิจัยต้องเลือกชุดสีน้ำตาลเพื่อให้สีต่างจาก Green Screen และกำกับการแสดงเป็นท่าทางซุ่มยิงเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ตัวแสดงที่แปดเป็นนักแสดงสาวมาเด็นแอโรบิก ซึ่งพบเห็นเสมอในสังคมออนไลน์ ซึ่งในบทบาทเธอไม่รู้ว่ามีคนเฝ้ามองเธออยู่ ตัวแสดงที่เก้าจึงให้ชายแก่มาจ้องมองเธอบนเก้าอี้โยก และตัวแสดงที่สิบเป็นเด็กสาวใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายภาพตนเอง (Selfie) ซึ่งแสงแฟลชทำขึ้นในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ



ภาพที่ 5-38 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉาก Green Screen

คิวที่ 2 เป็นการถ่ายทำที่ร้านเกมตั้งแต่เวลา 4.00 น. ซึ่งเป็นเวลาที่ร้านเกมอนุญาตเพราะเป็นช่วงเวลาที่มัลลิก้าน้อยที่สุดและตรงกับความต้องการตามบทภาพยนตร์นั้นคือ พระเอกเล่นเกมจนถึงเช้ามีดจึงค่อยกลับบ้านตอนเช้า ภายในร้านเกมที่ทีมงานสามารถจัดฉากและแสงได้ตามต้องการ ความยากในฉากนี้คือการกำกับนักแสดงพระเอกที่ไม่มีบทพูด แต่จะต้องแสดงออกทางสีหน้าและแววตาเท่านั้น ฉากภายนอกที่ทีมงานถ่ายทำถึงสองครั้งคือเวลาฟ้ามีดสนิทกับขณะที่พระอาทิตย์ค่อย ๆ ขึ้น เพื่อให้ผู้ตัดต่อสามารถเลือกไปใช้เพื่อ ให้เหมาะสมกับความต่อเนื่องของเวลาในภาพยนตร์



ภาพที่ 5-39 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากร้านเกม

ฉากถัดมาถ่ายทำ ณ แพลตย่านลาดกระบังซึ่งทีมงานได้ตกแต่งฉากล่วงหน้าก่อนหนึ่งวัน ซึ่งผู้วิจัยได้ไปตรวจสอบสถานที่ก่อนถ่ายทำจริง ฉากภายนอกระหว่างทางเดินต้องเร่งถ่ายทำเพราะพระอาทิตย์ขึ้นเร็ว ทำให้แสงไม่ต่อเนื่องกับช่วงเวลาเดินทางมาจากร้านเกม ส่วนภายในห้องแพลตฟอร์มใช้วิธีกันแสงจากภายนอกและจัดแสงด้วยไฟถ่ายทำภาพยนตร์ ความยากของฉากภายในแพลตฟอร์มคือการกำกับนักแสดงเด็กทารกซึ่งไม่สามารถกำกับการแสดงได้ ใน Take แรกเด็กทารกยังแสดงได้อย่างมีความสุขแต่ใน Take ถัดมาเด็กร้องไห้ไม่หยุด ทีมงานจึงต้องพาเด็กออกไปพักผ่อนแล้วจึงเข้ามาแสดงต่อ แต่เด็กก็ยังร้องไห้ไม่หยุดประกอบกับเด็กไม่สามารถจับให้อยู่กับที่ได้ ผู้วิจัยจึงต้องแก้ปัญหาเปลี่ยนการแสดงให้เด็กร้องไห้ตั้งแต่ต้นตลอดเวลา โดยพยายามถ่ายด้านหลังเด็กเพื่อไม่ให้เห็นการแสดงที่ไม่ต่อเนื่อง และถ่ายภาพแทรก (Insert) เช่น ดึง หน้าต่าง ราวตากผ้า โทรทัศน์ ไว้ใช้เป็นภาพแทรกเพื่อแก้ไขหากภาพไม่ต่อเนื่อง



ภาพที่ 5-40 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำจากแพลตฟอร์ม

จากัดมาถ่ายทำในห้องเรียน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยออกแบบให้เป็นห้องสัมมนาธุรกิจของตรง ซึ่งผู้วิจัยได้ไปตรวจสอบและแก้ไขก่อนการถ่ายทำแล้ว จากนั้นใช้การจัดไฟถ่ายทำทั้งหมด มีการบันทึกเสียงด้วยไมโครโฟนหลายอัน จากดังกล่าวต้องใช้ดนตรีเปิดคลอเหมือนในห้องสัมมนาจริง ๆ แต่สำหรับการถ่ายทำไม่สามารถทำได้เพราะดนตรีจะไม่มีความสัมพันธ์กันในการถ่ายแต่ละ Take ผู้วิจัยจึงต้องใส่เสียงดนตรีตอนตัดต่อภาพยนตร์แทน เช่นเดียวกับเสียงเครื่องขยายเสียงต้องทำเทคนิคพิเศษในขั้นตอนการตัดต่อเช่นกัน ไมโครโฟนบนเวทีจึงเป็นไมโครโฟนที่ขยายเสียงออกมาจริง จากดังกล่าวใช้นักแสดงประกอบประมาณ 30 คน ซึ่งใช้เวลาในการแต่งหน้าและจัดเครื่องแต่งกายนาน ความยากของจากดังกล่าวคือการควบคุมนักแสดงประกอบจำนวนมาก ซึ่งต้องแสดงได้อย่างถูกต้องและเหมือนกันในทุก Take เพราะหากมีเพียงคนเดียวแสดงผิดทุกคนต้องเริ่มใหม่หมด ผู้วิจัยจึงต้องจ้างมอนิเตอร์ (Monitor) ในทุกรายละเอียด และให้ผู้ช่วยผู้กำกับควบคุมการแสดงนักแสดงทุกคน



ภาพที่ 5-41 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำจากห้องสัมมนา

คิวที่ 3 ถ่ายทำจากร้านอาหารย่านลาดกระบังตั้งแต่เวลา 7.00 น. ซึ่งเป็นฉากที่ใช้ตัวแสดงประกอบประมาณ 10 คน การถ่ายทำเวลาเช้าเป็นช่วงเวลาที่ร้านอาหารมีลูกค้าน้อย จึงสามารถจัดฉากได้อย่างสะดวก โดยทีมงานต้องเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีห้อยสินค้าออกและถอดภาพฝาผนังที่แย่งความสนใจจากนักแสดงออก แต่ปล่อยให้การจัดวางฉากเป็นลักษณะองค์ประกอบเปิดภายในร้านต้องมีการจัดแสงเพราะค่อนข้างมืด โดยต้องจัดแสงให้เหมือนแสงอาทิตย์จากภายนอก ร้าน ฉากนี้มีอุปสรรคคือการบันทึกเสียงซึ่งมีเสียงรบกวน ทั้งเครื่องบินและรถวิ่งหลายครั้ง ทำให้ต้องหยุดรอเพื่อถ่ายทำต่อ



ภาพที่ 5-42 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากร้านอาหาร

ฉากป้าย่านลาดกระบัง เป็นพื้นที่ที่กว้างที่มีขยะเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงว่าจ้างคนงานเก็บเศษขยะซึ่งใช้เวลาเป็นสัปดาห์ แม้แต่ขยะชิ้นเล็กก็ต้องเก็บให้หมดเพราะเมื่อฉายภาพยนตร์บนจอใหญ่ก็อาจมองเห็นได้ มีขยะบางส่วนเป็นปูนชิ้นใหญ่ซึ่งไม่สามารถยกได้ ทีมงานจึงต้องทาสีเขียวและเอาเศษใบไม้มาปิดไว้ จากนั้นจึงนำเตียงมาประกอบในฉากซึ่งประกอบขึ้นในวันถ่ายทำ ทีมงานต้องปิดกั้นบริเวณนั้นไม่ให้บุคคลภายนอกเข้า เพราะนักแสดงหญิงต้องถอดเสื้อผ้าอาวเงินอายุเวลาแสดง การถ่ายทำใช้แสงอาทิตย์เป็นแสงหลักและใช้ Reflect เพื่อลบเงา อุปสรรคในฉากนี้คือการกำกับนักแสดงของนักแสดงทั้ง 5 คน ให้มีจังหวะที่ตรงกันเนื่องจากการถ่ายทำแบบ Long Take และพื้นที่การแสดงมีอย่างจำกัด ไม่สามารถเคลื่อนกล้องได้เพราะจะหลุดจากฉากที่ตกแต่งไว้ ซึ่งรอบ ๆ เต็มไปด้วย รั้วปูน และเศษขยะ ที่ต้องคอยระวังไม่ให้มองเห็น



ภาพที่ 5-43 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำจากป่าย่านลาดกระบัง

จากหมู่บ้านย่านลาดกระบังวางแผนถ่ายทำช่วงเวลา 15.00 น. เพราะต้องการแสงอาทิตย์เวลาเย็นตามบทภาพยนตร์ ซึ่งได้ตกแต่งสถานที่ตัดต้นไม้และทำความสะอาดจากก่อนหน้าหนึ่งวันเสียงรบกวนเป็นอุปสรรคมากในการถ่ายทำ เช่น เสียงเครื่องบิน เสียงรถวิ่งผ่าน เสียงสุนัขเห่า ทีมงานจึงต้องรอจังหวะเงียบเพื่อให้การบันทึกภาพและเสียงสมบูรณ์ที่สุด และใช้วิธีอัดเสียงนักแสดงแยกเพิ่มเติมหลังจากถ่ายทำเสร็จ แต่เสียงรบกวนเหล่านั้นได้ถูกนำมาใช้ในตอนตัดต่อซึ่งทำให้บรรยากาศมีความสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 5-44 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำจากหมู่บ้านย่านลาดกระบัง

คิวที่ 4 ออกเดินทางไปถ่ายทำอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ โดยเดินทางจากกรุงเทพตั้งแต่เวลา 5.00 น. เพื่อถ่ายทำบริเวณป่าน้ำตกเหวสุวัตเวลา 9.00 น. แต่รถคู่เก็คอุบัติเหตุจนไม่สามารถวิ่งได้ ทีมงานจึงต้องให้รถอีกคันขนเฉพาะนักแสดงหลัก 2 คน และตากล้องกับผู้วิจัยไปถ่ายทำเพียงลำพัง และให้ทีมงานเรียกรถคู่คันใหม่ขึ้นไปสมทบ ทำให้เวลาในการถ่ายทำล่าช้าไปถึง 11.00 น. ผู้วิจัยแก้ปัญหาโดยการรวบซื้อตเป็น Long Take และวางแผนเพื่อไปถ่ายทำเพิ่มเติมในวันถัดไป

การแสดงของนักแสดงเด็กไม่เป็นที่พอใจของผู้วิจัยเพราะนักแสดงเด็กไม่เข้าใจความรู้สึกของตัวละครซึ่งผู้วิจัยสังเกตได้จากน้ำเสียงและแววตาในการแสดง ทำให้ต้องถ่ายทำใหม่หลายครั้ง ซึ่งสุดท้ายผู้ตัดต่อตัดช็อตในฉากนี้ออกเป็นจำนวนมากและทำให้เนื้อหาบางส่วนในบทภาพยนตร์หายไป

ในฉากนี้กันดั้จะต้องทาบห้วยิ่งด้วยหินปลอมซึ่งทีมงานเตรียมหินปลอมมาจากกรุงเทพฯ และคลุกดินบริเวณสถานที่ถ่ายทำเพื่อให้เหมือนหินจากบริเวณนั้น จากนั้นกันดั้จึงเอาดาบไปแทงยังทีมงานเตรียมเลือดปลอมและเข็มฉีดยาต่อกับสายยาง เมื่อคืนดาบขึ้นทีมงานจะฉีดเลือดให้ซึมออกมาจากเสื้อ แต่ก็ได้ไม่ทำตามความต้องการของผู้วิจัย ซึ่งต้องแก้ไขด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในภายหลัง



ภาพที่ 5-45 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากป่าบริเวณน้ำตกเหวสุวัต

ช่วงบ่ายทีมงานย้ายสถานที่ถ่ายทำไปป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่ซึ่งเป็นฉากยิงวิ่งไล่ล่ากันดั้ ผู้ช่วยผู้กำกับต้องสร้างอารมณ์ให้กับนักแสดงเด็ก เพื่อให้กล้าแสดงออกเพราะฉากดังกล่าวต้องวิ่งแบกดาบที่หนักและอันตราย การถ่ายทำต้องคำนึงถึงทิศทางการวิ่งอย่างเคร่งครัดเพื่อไม่ให้ข้ามเส้น 180 องศา ในฉากกันดั้ล้มและดาบหล่นทีมงานเตรียมเบาะเพื่อป้องกันความปลอดภัยให้กับนักแสดง การถ่ายทำเป็นไปอย่างรีบเร่งเพราะพระอาทิตย์ลับขอบฟ้าอย่างรวดเร็ว แสงจึงหมดเร็วกว่ากำหนดการที่วางไว้



ภาพที่ 5-46 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากไล่ล่าในป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่

คิวที่ 5 ถ่ายทำตั้งแต่เวลา 6.00 น. บริเวณโปงชมรมเพื่อน ซึ่งต้องนั่งรถออกไปไกลและรอพระอาทิตย์ขึ้น ฉากนี้เป็นการถ่ายภาพที่กว้างมาก การกำกับการแสดงจึงต้องใช้วิทยุสื่อสาร โดยให้ผู้ช่วยผู้กำกับเดินบอกตำแหน่งการเดินทางของนักแสดง ในฉากนี้จะใช้การถ่ายด้วยวิธีถือกล้อง (Hand held) แต่ไม่สามารถทำได้เพราะพื้นที่ดังกล่าวขรุขระและลาดชัน ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบช็อตใหม่ด้วยการให้ดากล้องถือกล้องระดับเอวและถ่ายหลอกบนพื้นที่ราบที่สามารถทำงานสะดวก



ภาพที่ 5-47 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากเดินกลางทุ่งบริเวณ โปงชมรมเพื่อน

ฉากถัดมาเป็นฉากยิงพบดาบและเจอห้องใต้ร่มไม้ ทีมงานเดินทางไปถ่ายทำบริเวณจุดชมวิวยิมถนน อุปสรรคของฉากนี้คือเสียงรถยนต์ที่แทรกเข้ามาตลอดเวลา โดยเฉพาะการถ่ายทำแบบ Long Take ซึ่งใช้ระยะเวลาในการแสดงนาน ผู้แสดงจะต้องจำบทได้อย่างแม่นยำ ผู้วิจัยใส่หูฟังในการกำกับการแสดงเพื่อไม่ให้บทพูดผิดพลาด ซึ่งได้ยินเสียงรบกวนของรถยนต์ตลอดเวลาแม้ว่าจะอัดเสียงด้วยไมโครโฟนติดตัวนักแสดงก็ตาม ผู้วิจัยจึงต้องแก้ปัญหาเหมือนการถ่ายทำที่ผ่านมาก็คือ

อัดเสียงนักแสดงเพิ่มเติมหลังจากที่ถ่ายทำเสร็จแล้ว และพยายามถ่ายภาพแทรก (Insert) ไปใช้และไม่จำเป็นต้องตัดต่อแบบ Long Take อย่างที่ตั้งใจไว้



ภาพที่ 5-48 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากยิงเจอบริเวณจุดชมวิวริมถนน

ฉากสุดท้ายเป็นฉากอึ้งผูกคอตาย ซึ่งกลับมาถ่ายทำบริเวณป่าใกล้ที่พักเจ้าหน้าที่อีกครั้ง โดยวางแผนในเวลา 14.00 น. เพื่อทดสอบเทคนิคการแขวนคอ ซึ่งทีมงานได้ซื้อชุดห้อยตัวและทดสอบก่อนถ่ายทำแล้ว โดยทีมงานให้นักแสดงใส่ชุดห้อยตัวไว้ด้านในและใส่เสื้อทับ โดยเจาะเสื้อเพื่อเกี่ยวลวดสลิงสีดำซึ่งมองไม่เห็นตอนถ่ายและผูกไว้กับต้นไม้ ส่วนเชือกป่านที่ผูกคอเป็นเพียงอุปกรณ์ประกอบฉากเท่านั้นก่อนถ่ายทำจะให้ผู้แสดงยืนอยู่บนบันไดก่อนเมื่อเริ่มถ่ายทำจึงเอาบันไดออก ซึ่งนักแสดงต้องพยายามหนีบขาเพราะชุดห้อยตัวจะดันขาให้กางออก ประกอบกับการห้อยทำให้นักแสดงหมุนไปมา ทีมงานจึงต้องผูกสลิงอีกเส้นคอยดึงให้อยู่กับที่ การถ่ายทำในฉากนี้เป็นเทคนิคการถ่ายกลางวันให้เป็นแสงกลางคืนที่เรียกว่า Day for Night ซึ่งผู้ถ่ายจัดแสงด้วยไฟ Kino Flo แทนลักษณะของแสงจันทร์ โดยต้องหลีกเลี่ยงการถ่ายภาพท้องฟ้าสีขาว แต่ในหลายช็อตทีมงานไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทำให้ต้องแก้ไขในขั้นตอนตัดต่ออีกครั้ง ส่วนช็อตเทคนิคพิเศษเมื่อยิงมองเห็นคนในสังคมออนไลน์ ทีมงานได้ถ่ายทำหลายช็อตเพื่อการนำไปตัดต่อในขั้นตอนการทำเทคนิคพิเศษ เช่น ถ่ายภาพสถานที่โดยให้ทีมงานยืนเป็นตำแหน่งที่จะช้อนภาพถ่ายภาพเฉพาะสถานที่เปล่า ๆ ไม่มีตัวแสดง ถ่ายตัวแสดงให้ชัดแต่ให้ด้านหลังเบลอ และถ่ายให้ตัวแสดงเบลอแต่ด้านหลังชัด เป็นต้น



ภาพที่ 5-49 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากแขวนคอในป่าบริเวณที่พักเจ้าหน้าที่

การผลิตหลังถ่ายทำ (Postproduction)

เมื่อการถ่ายทำจบสิ้นลง ผู้วิจัยทำการตรวจสอบ Footage ทั้งภาพและเสียง จัดหมวดหมู่เป็นแฟ้ม (Folder) ในคอมพิวเตอร์ โดยเรียงลำดับหมายเลขอย่างเป็นระเบียบ เพราะขั้นตอนหลังการถ่ายทำจะต้องแจกจ่ายงานตำแหน่งต่าง ๆ ซึ่งทำงานแยกออกเป็นแต่ละส่วน จากนั้นจึงจะผนึกงานทั้งหมดในขั้นตอน Final Mix ซึ่งผู้วิจัยจะคัดลอก Footage ที่จัดอย่างเป็นระบบเป็น External Hard Disk 4 ตัว โดยผู้วิจัยวางแผนการทำงานขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ดังนี้ (1) ขั้นตอนการตัดต่อแบบคร่าว (Rough cut) (2) ขั้นตอนการแก้สี (Color correction) ให้เป็นสีถูกต้อง (3) การทำเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual effects) (4) การแก้ไขสีตามอารมณ์ของภาพยนตร์ (Mood and tone) (5) การตัดต่อเสียง (6) การตัดต่อครั้งสุดท้ายโดยรวบรวมภาพและเสียง (Final mix) เพื่อเตรียมฉาย

1. ขั้นตอนการตัดต่อแบบคร่าว

ผู้วิจัยมอบหมายให้นายกานต์ชนิด โพธิ์สวัสดิ์ รับผิดชอบที่ตัดต่อ เพราะหากผู้วิจัยเป็นผู้ตัดต่อเองจะเลือก Take ที่ตนเองชอบหรือเสียค่าใช้จ่ายที่ถ่ายทำด้วยความยากลำบาก ซึ่งอาจทำให้มองข้ามอารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินเรื่อง โดยผู้วิจัยได้อธิบายถึงแนวความคิดของเรื่องให้กับผู้ตัดต่ออย่างละเอียดการตัดต่อในฉบับแรกใช้โปรแกรม Adobe Premiere เป็นการตัดเรียงตามบทภาพยนตร์ซึ่งใกล้เคียงกับ Storyboard แต่มีบางส่วนที่ผู้ตัดต่อตัดออก เช่น การแสดงของกันต์ในฉากสนทนากับยิงและฉากสนทนาหน้าห้องสัมมนาซึ่งความผิดพลาดเกิดจากการแสดงที่ไม่สมบทบาท ซึ่งผู้ตัดต่อให้ความเห็นว่าข้อเหล่านี้ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่องมากนัก ผลการตัดต่อในครั้งแรกข้อตส่วนใหญ่เป็นภาพกว้างเพื่อแสดงให้เห็นบรรยากาศของโลกความจริงและโลกเสมือนได้ตรงความต้องการของผู้วิจัย โดยข้อตส่วนใหญ่เป็นลักษณะ Long Take ในแบบภาพยนตร์สังเขปซึ่งนิยมใช้วิธีการตัดต่อที่เนิบช้าและใช้เทคนิคที่เรียบง่ายจากนั้นผู้วิจัยจึงมีส่วนร่วมใน

การแก้ไขรายละเอียดให้มีอารมณ์ความรู้สึกและความกระชับมากยิ่งขึ้น แต่ในการดำเนินเรื่องยังขาดภาพกว้างเมืองแพทระหว่างฉากในป่ากับฉากห้องสัมมนา ซึ่งผู้ตัดต่อและผู้วิจัยมีความเห็นว่าต้องไปถ่ายภาพบรรยากาศในเมืองเพิ่มเติม ผู้วิจัยกับทีมงานจึงออกไปถ่ายภาพบรรยากาศเมือง โดยพยายามค้นหาตึกที่มีรูปร่างคล้ายกับป่าที่ถ่ายมา



ภาพที่ 5-50 ภาพป่าและเมืองซึ่งผู้วิจัยพยายามหารูปร่างให้คล้ายกัน

2. ขั้นตอนการแก้ไขให้ถูกต้อง

เนื่องจากภาพยนตร์ถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัล โดยบันทึก Footage ในแบบ RAW ไฟล์เพื่อให้ได้ความละเอียดของเม็คสีและแสงเงา ทำให้ภาพ Footage จะได้ภาพที่มีค่าความเข้มของแสงและสีต่ำ จึงต้องมีการแก้ไขสีให้เป็นสีที่ถูกต้องด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve โดยคำนึงถึงความถูกต้องของสีผิวของนักแสดงเป็นหลักโดยเฉพาะฉากที่ถ่ายทำด้วยเทคนิค Green Screen หากสีเขียวไม่ถูกต้อง คอมพิวเตอร์จะไม่สามารถลบสีเขียวออกได้ การแก้ไขสีจึงต้องปรับค่าให้สีเขียวถูกต้องและมีค่าความอิ่มตัวสูงเพื่อนำไปทำเทคนิคพิเศษต่อไป



ภาพที่ 5-51 การแก้ไขสีให้ถูกต้องในฉาก Green Screen

3. การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ

ในภาพยนตร์มีการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ 3 ข้อ นั่นคือข้อที่ยังถูกคาบแพงและเลือกไหลออกมา ซึ่งภาพที่ถ่ายเล็ดมาไม่ไหลอย่างที่ผู้วิจัยต้องการ จึงต้องใช้โปรแกรม Adobe After Effect สร้างภาพเล็ดให้ไหลซึมบนเสื้อเพื่อแสดงถึงความรุนแรงเสมือนภาพในเกมตามที่ผู้วิจัยต้องการ ข้อที่สองเป็นข้อถ่ายภายในแพลตฟอร์มที่มีโทรทัศน์กำลังเปิดอยู่ ผู้วิจัยต้องการให้โทรทัศน์เป็นรายการข่าวการเลือกตั้ง ผู้วิจัยจึงต้องนำภาพข่าวมาทับลงในจอโทรทัศน์ ข้อที่สามเป็นข้อในป่าที่ยังมองเห็นตัวละครในเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ถ่ายตัวละครด้วยเทคนิค Green Screen ตัวละครที่ถ่ายมาถูกนำมาปรับค่าให้เรืองแสงสีฟ้า คล้ายกับภาพ Hologram ความยากของการประกอบ (Composite) ข้อนี้อยู่ที่การจัดองค์ประกอบภาพกับการวางตำแหน่งของตัวละคร ประกอบกับช่วงเวลาในการปรากฏภาพและกิ่งไม้จำนวนมากทำให้ยากต่อการซ้อนภาพ เมื่อการทำเทคนิคพิเศษเสร็จแล้วจึงส่งไฟล์กลับไปตัดต่ออีกครั้ง ผลที่เกิดขึ้นคือช่วงเวลาของภาพที่ทำเทคนิคพิเศษนั้นสั้นเกินไปกับจังหวะของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทีมงานจึงต้องกลับมายืดเวลาของข้อนั้นให้นานขึ้นเพื่อความราบรื่นในการดำเนินเรื่องทั้งหมด



ภาพที่ 5-52 การทำเทคนิคพิเศษจากผู้คนในเกมออนไลน์

4. การแก้ไขสีตามอารมณ์ของภาพยนตร์

เมื่อภาพ Footage ครบถ้วนแล้ว ทีมงานจึงแก้ไขสีอีกครั้งด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve เพื่อให้มีความเหมาะสมตามอารมณ์ของภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้โลกความเป็นจริงเป็นสีฟ้าที่ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง ส่วนโลกของเกมเป็นสีฟ้าอมเขียวที่ให้ความรู้สึกชุ่มชื้นสวยงาม นอกจากนี้การแก้ไขสียังเป็นการปรับสภาพแสงในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์ เช่น แสงแดดร่มเข้าทำให้โทนภาพเป็นสีเหลือง หรือฉากสุดท้ายในป่าซึ่งเป็นการข้อมติด้วยเทคนิค Day for Night โดยเพิ่มน้ำหนักราคาและข้อมสีน้ำเงินทั่วทั้งภาพ ซึ่งผลออกมายังไม่เป็นที่พอใจเท่าใดนักเพราะ

การถ่ายทำยังมีแสงเล็กน้อยจากใบไม้ทำให้เห็นท้องฟ้าสีขาว ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่สามารถแก้ไขได้



ภาพที่ 5-53 การแก้ไขสีด้วยเทคนิค Day for Night

5. การตัดต่อเสียง

ในขั้นตอนถ่ายทำมีการบันทึกเสียง 2 ส่วนแยกออกจากกันคือเสียงบรรยากาศและเสียงพูดนักแสดงแต่จะต้องมีการปรับแก้ไขให้สมดุลย์กันตลอดทั้งเรื่อง ทั้งยังต้องผสมเสียงเพิ่มเติม เช่น เสียงดนตรี เสียงเลียนแบบ (Foley) เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์สมัยใหม่จะให้ความสำคัญกับเสียงบรรยากาศมากและไม่นิยมการปรุงแต่งเสียงที่มากเกินไป เช่น การใช้ Sound Effects และเพลงประกอบ การใช้เสียงในภาพยนตร์จึงต้องออกแบบบนพื้นฐานความจริงมากกว่าการใช้เสียงเพื่อเร้าอารมณ์ความรู้สึกแบบภาพยนตร์ทั่วไป แต่ผู้ตัดต่อเสียงพบว่าเสียงบรรยากาศในบางฉากที่บันทึกมาไม่สามารถใช้ได้ เช่น เสียงที่ถ่ายทำในป่าแม้ว่าทีมงานจะระวังเสียงรถยนต์ แต่เสียงลิงและนกดังก้องจนไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งเสียงเหล่านี้สื่อความหมายถึงป่าอันอุดมสมบูรณ์มากกว่าโลกเสมือนในจินตนาการ ผู้วิจัยจึงต้องทำเสียงบรรยากาศในป่าใหม่เกือบทั้งหมด โดยการใช้เสียงป่าบางส่วนมาปูพื้นหลังและผสมเสียงสัตว์เพียงเล็กน้อย โดยเสียงของป่าจะมีเวลาที่แตกต่างกัน เช่น ตอนเช้าจะเป็นเสียงนกร้อง ตอนกลางวันป่าจะเงียบ ส่วนกลางคืนเสียงแมลงจะดังระงม เป็นต้น ส่วนเสียงนักแสดงเดินวิ่ง หรือแทงดาบ เป็นเสียงที่ทำด้วยเทคนิค Foley ทั้งหมด

เนื่องจากการบันทึกเสียงพูดด้วยไมโครโฟนติดตัวนักแสดง สามารถบันทึกได้อย่างครบถ้วนจึงไม่ต้องการพากย์เสียงเพิ่มเติม แต่ผู้ตัดต่อเสียงทำเทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม เช่น เสียงไมโครโฟนฮอนในห้องสัมมนา เสียงระงมของคนในสังคมออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังแต่งเพลงประกอบซึ่งเป็นเพลงบรรเลง Symphony ก่อนเริ่มสัมมนา

6. การรวบรวมภาพและเสียงในขั้นตอนสุดท้าย

ในขั้นตอนสุดท้ายเป็นการรวบรวมภาพจากการแก้ไขสีครั้งสุดท้ายในโปรแกรม Da Vinci Resolve และนำเสียงสกุลไฟล์ .OMF เข้ามาผนึกรวมกัน ซึ่งการจัดหมวดหมู่ไฟล์ที่ถูกต้องครบถ้วนในขั้นตอนแรกทำให้การผนึกไฟล์เป็นไปอย่างสะดวก จากนั้นผู้วิจัยได้ใส่กราฟิกตัวหนังสือชื่อเรื่องและทีมงานและประมวลผล (Render) เป็นภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ด้วยความละเอียดตามขนาดเครื่องฉายคือ 1280 x 720 Pixels แม้ว่าจะถ่ายทำมาด้วยความละเอียดที่มากกว่าคือ 1920 x 1080 Pixels ก็ตาม ทำให้เมื่อนำผลงานไปทดสอบฉายโรงภาพยนตร์ซึ่งมีขนาดจอใหญ่และระบบเสียงที่สมบูรณ์ พบว่าทำให้ภาพไม่ชัดและงานยังมีข้อผิดพลาดต่าง ๆ เช่น การแก้ไขสีที่ผิดพลาดบางจุด เสียงที่เบาเกินไปในบางข้อและกราฟิกส์ตัวหนังสือที่เล็กเกินไป จึงต้องนำกลับมาแก้ไขก่อนการฉายภาพยนตร์จริง



ภาพที่ 5-54 ซี่งตบบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 1



ภาพที่ 5-55 ซ็อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 2



ภาพที่ 5-56 ซ็อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 3



ภาพที่ 5-57 ซ็อตบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป 4

วิเคราะห์ผลงานด้วยแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ 4 ด้าน

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีภาพยนตร์ 4 ด้าน ในการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ (1) ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัญนิยม (2) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (3) ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์ และ (4) ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยมและแนวคิดสัญวิทยา

1. การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัญนิยม

พบว่าภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป มีแนวคิดสะท้อนปัญหาสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นชีวิตครอบครัวคนกรุงเทพฯ ที่ฝันอยากรวยและสับสนในบทบาทความเป็นหัวหน้าครอบครัว ซึ่งโลกเสมือนคือสิ่งที่สร้างปัญหาต่อการใช้ชีวิตบนโลกความเป็นจริง ภาพยนตร์พยายามใช้การดำเนินเรื่องแบบไม่มีโครงสร้างชัดเจนตามแบบภาพยนตร์สัญนิยม แต่เนื่องจากผู้วิจัยมีความถนัดการเขียนบทภาพยนตร์แบบ 3 องก์ จึงเริ่มเขียนบทภาพยนตร์อย่างมีโครงสร้างชัดเจน จากนั้นผู้วิจัยจึงต้องทำลายโครงสร้างและวิธีการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ เช่น ไม่ออกแบบสถานการณ์คลี่คลายให้มีความตื่นเต้น แต่กลับปล่อยให้มีความรู้สึกเนิบช้าไปจนจบเรื่อง โดยไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกภาพยนตร์จบลงอย่างมีบทสรุปชัดเจน ซึ่งเป็นความต้องการของผู้วิจัยเพื่อแสดงให้เห็นว่าปัญหาของตัวละครยังคงมีอยู่ต่อไปและไม่ได้ถูกแก้ไข แต่เป็นข้อคิดที่ฝากให้ผู้ชมตระหนักรู้

ภาพยนตร์ใช้ตัวแสดงซึ่งเป็นปูชนะกรรมคาเพื่อสะท้อนความเป็นจริงให้ได้มากที่สุดตามแนวทางภาพยนตร์สัญนิยม แต่ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงส่วนใหญ่ยังแสดงได้ไม่ดีเท่าที่ควร โดยเฉพาะตัวละครหลักยังไม่มีส่วนและพลังที่จะดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามเรื่องราวไปได้ และนักแสดงเด็กที่ไม่มีประสบการณ์การแสดง ผู้วิจัยไม่สามารถผลักดันความรู้สึกภายในตัวละครออกมาได้ทั้งการเคลื่อนไหวร่างกาย ใบหน้าและน้ำเสียง จนทำให้ผู้วิจัยต้องตัดการแสดงในภาพยนตร์บางส่วนออก การใช้นักแสดงสมัครเล่นในแนวทางภาพยนตร์สัญนิยมจึงถือเป็นความยาก ซึ่งต้องหานักแสดงที่มีบุคลิกจริง ๆ ตามบทภาพยนตร์และนำมาฝึกซ้อมการแสดงให้มีความสามารถเทียบเท่า

นักแสดงมืออาชีพ เพราะตัวแสดงเหล่านี้ไม่มีรูปร่างหน้าตาที่จะสามารถดึงดูดผู้ชมได้ พวกเขาต้องอาศัยฝีมือการแสดงเพื่อสร้างความสนใจให้กับภาพยนตร์

เทคนิคในการถ่ายทำใช้วิธีที่เรียบง่าย คือใช้การถ่ายภาพขนาดกว้างเป็นหลัก โดยเป็นมุมกล้องระดับสายตา และการจัดองค์ประกอบภาพแบบเปิด แต่เนื่องจากผู้ถ่ายภาพนัดการวางองค์ประกอบแบบปิด ทำให้แม้จะพยายามใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิดแต่ก็ยังไม่ให้ความรู้สึกที่อิสระได้อย่างแท้จริง แต่ข้อผิดพลาดนี้ก็ไม่ทำให้ไขว่เขวจากแนวทางภาพยนตร์สังนิม เพราะการใช้ฉากเป็นสถานที่จริง ทำให้ภาพยนตร์แสดงรูปแบบสังนิมได้เป็นอย่างดี มีเพียงฉากป่าในฉากกลางคืนเท่านั้นที่การถ่ายทำเทคนิค Day for Night ไม่สามารถทำได้อย่างที่ตั้งใจไว้ ซึ่งผู้วิจัยควรแก้ปัญหาด้วยการถ่ายทำในเวลากลางคืนจริง ๆ และจัดไฟถ่ายทำเพื่อเลียนแบบแสงเวลากลางคืน

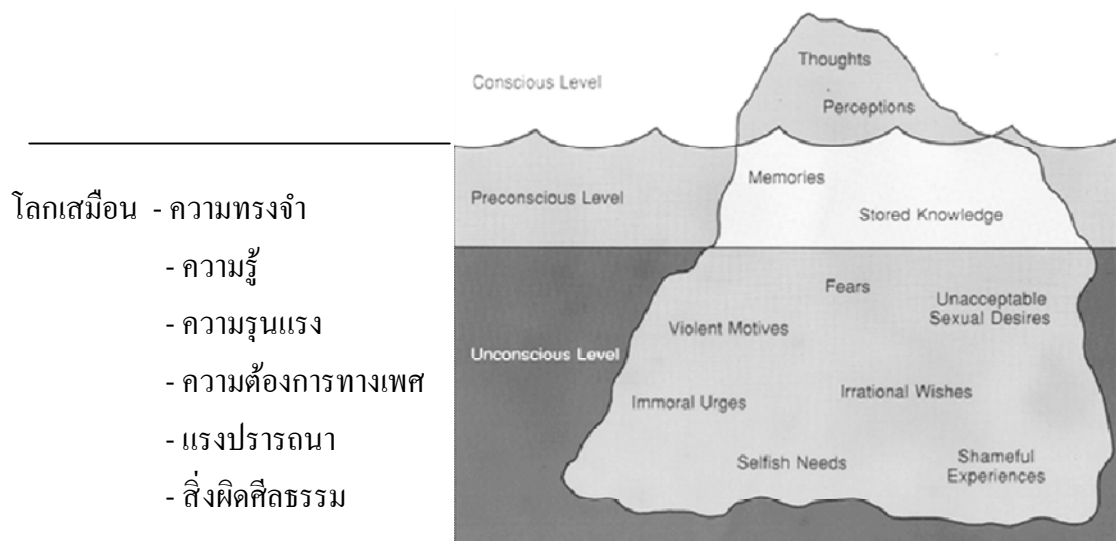
การถ่ายทำด้วยเทคนิค Long Take ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญในภาพยนตร์แบบสังนิม เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะการแสดงแบบ Long Take ผู้แสดงต้องมีความสามารถในการจดจำบทและมีสมาธิการแสดงได้อย่างไม่ผิดพลาดเป็นระยะเวลาอันยาวนาน โดยเฉพาะฉากที่มีนักแสดงตัวประกอบจำนวนมาก หากมีการแสดงผิดพลาดเล็กน้อย จะต้องถ่ายทำใหม่ทั้งหมดซึ่งเป็นการเสียเวลา การถ่ายทำมาก ประกอบกับบริบททั้งหมดในช่วงถ่ายทำจะต้องไม่มีความผิดพลาด เช่น เสียงรบกวน หรือความผิดพลาดในการ Focus ของฉากกล้อง เป็นต้น ซึ่งในภาพยนตร์ แม่ทัพที่หายไปพยายามถ่ายทำลักษณะดังกล่าวให้ได้มากที่สุด ผู้วิจัยค้นพบว่าความเรียบง่ายของเทคนิค Long Take ทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบช็อต Long Take ให้มีความน่าสนใจ เช่น ฉากอึ้งผูกคอตาย เมื่อยิ่งเดินมาพบศพอึ้งแขวนคออยู่บนต้นไม้ ขณะที่เทคนิค Long Take กำลังน่าเบื่อ อึ้งก็ล้มตาศึ้นมาสนทนากับอึ้ง จึงหวนการแสดงดังกล่าวทำให้ผู้ชมตกตะลึง และทำให้ช็อตนี้เป็นช็อตที่โดดเด่นในภาพยนตร์

2. การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ภาพยนตร์แสดงให้เห็นบุคลิกภาพภายในและภายนอกของตัวละครหลักที่มีความแตกต่างกัน คือภายนอกมีบุคลิกนิ่งเฉย เงียบขยา มีลักษณะของผู้ตามมากกว่าภาวะความเป็นผู้นำ แต่บุคลิกภายในซึ่งสะท้อนให้เห็นในโลกเสมือนกลับเป็นคนกล้าหาญ รุนแรงและก้าวร้าว ทั้งนี้เพื่อแสดงให้เห็นว่าโลกของเกมส่งเสริมให้คนใช้อารมณ์รุนแรง ฉากป่าถูกแทนความหมายถึงโลกเสมือน ซึ่งสะท้อนให้เห็นจิตใต้สำนึกและไร้สำนึกของมนุษย์ เช่น การล่าสัตว์แสดงถึงจิตใต้สำนึกของการอยากเป็นผู้ล่า การจ้องมองผู้หญิงเปลือยคือจิตไร้สำนึกถึงความรู้สึกต้องการทางเพศ การฆ่าฟันคือจิตไร้สำนึกของการอยากทำร้ายผู้อื่น (Death wish) และสุดท้ายเมื่อเขา

กลับบ้านและล้มตัวลงนอนหลับ ภาพในความฝันคือป่าที่อยู่ในเกมนั่นเอง เกมออนไลน์และความฝันจึงมีลักษณะคล้ายกันคือแสดงถึงจิตไร้สำนึกของมนุษย์ที่ถูกกดทับไว้

ผู้วิจัยได้แสดงภาพเปรียบเทียบระหว่างจิตใต้สำนึกที่ปรากฏในโลกเสมือนกับภาพภูเขาน้ำแข็งตามแนวความคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud ซึ่งเห็นได้ว่าน้ำแข็งที่จมอยู่ในน้ำในระดับจิตใต้สำนึก ได้แก่ ความทรงจำ ความรู้ และระดับจิตไร้สำนึก ซึ่งได้แก่ ความรุนแรง ความต้องการทางเพศ แรงปรารถนาและสิ่งผิดศีลธรรม ล้วนปรากฏอยู่ในโลกเสมือนของเกมออนไลน์ทั้งสิ้น



ภาพที่ 5-58 การเปรียบเทียบสภาวะในโลกเสมือนกับแนวคิดจิตวิเคราะห์ (Mathis, 2005)

3. วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ลัทธิมาร์กซิสต์

ภาพยนตร์แสดงถึงแนวคิดเรื่องทุนนิยมในสังคมคนกรุงเทพฯ อย่างตรงไปตรงมา เห็นได้จากอาชีพธุรกิจขายตรงของพระเอก สะท้อนให้เห็นถึงกลุ่มวัยรุ่นที่ฝันอยากรวยเร็ว ผู้เป็นวิทยากรมีนัยยะหมายถึงผู้นำระบบทุนนิยมที่สร้างฝันถึงความร่ำรวยเพื่อจะได้ใช้ชีวิตท่องเที่ยว ซึ่งคือความสุขแบบฉาบฉวยของคนรุ่นใหม่ และเป็นหลุมพรางที่ธุรกิจประเภทนี้ชักชวนคนรุ่นใหม่เข้ามาทำงาน ผู้วิจัยพยายามใส่แนวคิดเรื่องทุนนิยมในเหตุการณ์โลกเสมือน ด้วยการให้เห็นว่าอองชายอาวุธและฆ่าตัวตายเพื่อเล่นเกม นอกจากนี้ยังมีฉากพระสงฆ์เล่นเกมพนันในโลกเสมือน ทั้งนี้เพื่อแสดงให้เห็นว่าทุนนิยมแทรกซึมในโลกเสมือนได้อย่างแนบเนียน จนคนแยกความผิดชอบชั่วดีไม่ออก แต่แนวคิดดังกล่าวไม่สามารถแสดงออกได้ชัดเจนเนื่องจากข้อดีมีความสั้นเกินไป

ประกอบกับผู้วิจัยเองต้องการให้ประเด็นภาพยนตร์เกี่ยวกับความสับสนในบุคลิกภาพโดดเด่นกว่าแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์

4. วิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวโครงสร้างนิยมและสัญวิทยา

ผู้วิจัยกำหนดให้ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป แบ่งออกเป็นสองโลกคือโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือนในเกมคอมพิวเตอร์สองโลกนี้คือ โครงสร้างสองส่วนที่แบ่งออกชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยแบ่งออกด้วยฉากเมืองและฉากป่า ป่าแสดงถึงธรรมชาติซึ่งคือธรรมชาติของคนและสัตว์ ผู้วิจัยจึงเลือกฉากป่าแสดงถึงสัญชาตญาณของมนุษย์ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์เป็น โลกเสมือนที่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ เช่น ความโลภ ความรุนแรง ความต้องการทางเพศ ซึ่งเป็นพลังจิตใต้สำนึกที่ไม่สามารถแสดงออกได้บนโลกความเป็นจริง บนโลกเสมือนจึงสามารถตอบสนองความหิวของมนุษย์ได้อย่างเสรี โลกเสมือนจึงคล้ายโลกความฝันที่มีหน้าที่ระบายจิตใต้สำนึกของมนุษย์ออกมาอย่างไม่รู้ตัว เห็นได้ว่าโลกเสมือนกลับกลายเป็นโลกที่แสดงธาตุแท้ของมนุษย์ได้อย่างสมจริง ทำให้โลกเสมือนอย่างที่ทุกคนเข้าใจ แต่แม่ทัพกลับกลายเป็นเรื่องโกหกที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นเพื่อหลอกให้พระเอกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป ซึ่งพระเอกออกตามหาทั้งที่ไม่รู้ว่าความเป็นจริงเขาคือผู้นำในฐานะของพ่อใน โลกความเป็นจริง

โลกความเป็นจริง	โลกเสมือน
เมือง	ป่า
ความตึงเครียด	พักผ่อน
จิตสำนึก	จิตใต้สำนึก
กฎระเบียบและศีลธรรม	ไร้ศีลธรรม
ความหวัง	ความฝัน
ภาพภายนอกของมนุษย์	ธาตุแท้ของมนุษย์
พ่อ	แม่ทัพ

เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดสัญวิทยา พบว่าภาพยนตร์ได้ซ่อนสัญยะไว้เป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่เป็นความหมายแฝงที่ต้องตีความ เช่น ดาบ ดาบส่วนใหญ่เป็นอาวุธที่คนส่วนใหญ่ตีความหมายว่าเป็นอาวุธของพระเอกและมีนัยยะเป็นอาวุธของผู้นำ ผู้วิจัยเลือกหาอาวุธดาบหลายแบบและตัดสินใจเลือกดาบ Excalibur ของกษัตริย์ King Arthur ในสมัย ค.ศ. 1894 เพราะเป็นกษัตริย์นักรบที่คนส่วนใหญ่รู้จัก แต่ยังไม่พบดาบโดยบังเอิญ ทั้ง ๆ ที่เขาเป็นคนไทยที่ใช้ดาบไม่

เป็น ซึ่งมีนัยยะว่าเขาได้อำนาจนั้นมาโดยไม่ตั้งใจ และยังใช้ประโยชน์จากอำนาจนั้นไม่เป็น ชั่ว
ยังให้เด็กขโมยไปอย่างง่ายดาย



ภาพที่ 5-59 สัญลักษณ์ในอาวุธดาบ

ปลาในภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นกิจกรรมของมนุษย์สมัยโบราณคือการล่าสัตว์ ซึ่งการล่าสัตว์เป็นกิจกรรมผจญภัยที่ทำให้มนุษย์มีความรู้สึกตื่นเต้น ในสังคมเมืองปัจจุบันที่ สะดวกสบาย กิจกรรมการผจญภัยและความตื่นเต้นน้อยลง มนุษย์จึงตอบสนองความตื่นเต้นด้วยการเล่นเกม ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเกมที่ผู้ชายส่วนใหญ่เล่นเป็นเกมที่สร้างความตื่นเต้นที่โลกความจริง ทำไม่ได้ เช่น เกมล่าสัตว์ เกมยิงปืน และเกมต่อสู้ เป็นต้น



ภาพที่ 5-60 สัญลักษณ์ปลาในภาพยนตร์

การฆ่ากันในเกม เป็นการตอบสนองจิตใต้สำนึกความปรารถนาที่จะทำลาย ซึ่งพบในเกม ส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเล่นเกมยิงปืนซึ่งเป้าสังหารคือมนุษย์ด้วยกันเอง เกมเหล่านี้ส่งเสริมให้เกิด ความรุนแรง ภาพยนตร์แสดงให้เห็นในฉากที่กัณฑ์แทงยิง กัณฑ์ไม่รู้สึกลึกซึ้งใจ เขากลับรู้สึกสะใจ เพราะมันคือเกม และในฉากถัดมายังก็สามารถคิดใหม่ได้ ซึ่งทำให้เห็นว่าโลกเสมือนสามารถทำซ้ำ ได้อย่างไม่รู้สึกลึกซึ้งเพราะทุกอย่างเป็นเรื่องสมมติ

หญิงสาวเปลือยในป่า เป็นสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยแทนความหมายถึงภาพช่วยวนทางเพศที่ปรากฏในโลกเสมือนทั้งเกมคอมพิวเตอร์และสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้ชายมีความต้องการทางเพศได้ตลอดเวลา และสามารถเข้าถึงได้ง่ายในโลกเสมือน เรื่องดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่น่าอายในสังคมไทย แต่ถือเป็นเรื่องปกติของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงออกแบบจากนี้ให้มีผู้ชายหลายคนและสบตากันเหมือนเป็นเรื่องปกติทั่วไป



ภาพที่ 5-61 สัญลักษณ์หญิงเปลือยในภาพยนตร์

ตัวละครในโลกเสมือน ผู้วิจัยพยายามออกแบบตัวละครจากโลกความเป็นจริงที่คนคาดไม่ถึงว่าพวกเขาอยู่ในโลกเสมือน เช่น พระสงฆ์ ผู้วิจัยเคยมีประสบการณ์เห็นพระเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในกุฏิ ทำให้เกิดแง่คิดว่าโลกเสมือนเป็นโลกที่สามารถตอบสนองกิเลสมนุษย์ได้ แม้กระทั่งพระสงฆ์ ผู้เป็นต้นแบบของการละกิเลส ผู้วิจัยให้พระสงฆ์นั่งเล่นไฟซึ่งมีความหมายได้ว่าเป็นการพนัน ประกอบกับตัวละครป่าผู้นั่งเล่นไฟ ซึ่งเป็นชาวบ้านที่หาไม่รู้ไม่ว่ากำลังเล่นพนันกับพระสงฆ์เพราะในโลกออนไลน์ เราไม่สามารถรู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นได้



ภาพที่ 5-62 สัญลักษณ์ในตัวละครพระสงฆ์เล่นไฟ

ช็อตสุดท้ายของภาพยนตร์ เมื่อพระเอกเดินเข้าห้องและล้มตัวลงนอน ผู้วิจัยออกแบบให้โทรทัศน์เปิดรายการข่าวการเลือกตั้งซึ่งหมายถึงเหตุการณ์การเมืองที่สังคมไทยยังมีปัญหาต่อการขาดผู้นำที่ดี ขณะที่พระเอกนอนพุบหน้าลง ผู้วิจัยออกแบบเสียงด้านซ้ายเป็นเสียงเด็กทารกร้อง ลำโพงด้านขวาเป็นเสียงข่าวเลือกตั้ง ซึ่งเป็นสัญญาณที่แสดงถึงเด็กที่เรียกร้องหาความเป็นผู้นำจากพ่อและบ้านเมืองก็เรียกร้องความเป็นผู้นำเช่นกัน ผู้วิจัยให้นักแสดงขยับลูกตาขณะหลับตาเสมือนหลับฝัน ภาพถัดมาเป็นภาพป่าในเกม เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาพของเกมอยู่ในความฝันของเขา เพราะเกมเป็นโลกที่มีความสุข เป็นความฝันที่คนสามารถหนีจากโลกความเป็นจริงได้



ภาพที่ 5-63 ภาพช็อตสุดท้ายในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ได้ตีแผ่มายาคติความเป็นผู้นำในสังคม ซึ่งต้องเกิดจากสถาบันที่เล็กที่สุดคือสถาบันครอบครัว ซึ่งมีพ่อเป็นแบบอย่างของการเป็นผู้นำ หากสังคมไทยขาดพ่อที่เป็นแบบอย่างที่ดี สังคมย่อมขาดผู้นำที่ดี ซึ่งภาวะความเป็นพ่อนั้นเป็นได้ง่ายเพียงแต่การให้กำเนิดเด็กหนึ่งคน ภาพยนตร์จึงแสดงให้เห็นว่าผู้นำนั้นบางครั้งอาจมาได้โดยง่าย แต่คนกลับไม่เห็นความสำคัญของความเป็นผู้นำนั้น อีกปัญหาหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นในสังคมไทยคือปัญหาของโลกสังคมออนไลน์ ซึ่งสร้างความสับสนอลหม่านให้กับสังคมปัจจุบันและเกิดผลกระทบต่อจิตใจมนุษย์ โลกสังคมออนไลน์มีอาณาภาพอย่างคาดไม่ถึงเพราะมันสามารถตอบสนองความต้องการ และสามารถแสดงธาตุแท้ของมนุษย์ได้อย่างไม่มีขอบเขต โลกเสมือนจึงเป็นดาบสองคมที่ด้านหนึ่ง เป็นโลกที่ช่วยระบายความเจ็บปวดของมนุษย์ แต่อีกด้านหนึ่งโลกเสมือนกลับเต็มไปด้วยเสรีภาพของการทำชั่วที่มนุษย์หลงใหลและเสพติดในที่สุด

การเผยแพร่องค์ความรู้

ผู้วิจัยสรุปองค์ความรู้และเผยแพร่บทความเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม ในวารสารวิชาการ ครอบคลุมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ฉบับที่ 21 ปีที่ 17 พ.ศ. 2558 ซึ่งเป็นวารสารที่ได้รับมาตรฐานบรรจุในศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre) โดยบทความวิจัยได้รับการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการให้ได้รับการเผยแพร่ (เอกสารอนุมัติแสดงในภาคผนวก)

จากนั้นผู้วิจัยจัดนิทรรศการและฉายภาพยนตร์ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ชั้น 5 ห้องออติทอเรียม วันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2559 โดยจัดนิทรรศการบริเวณด้านหน้าโรงภาพยนตร์และแจกคู่มือเพื่อเผยแพร่ความรู้ ภาพยนตร์ฉายจำนวน 3 รอบ เวลา 10.00-18.00 น. นอกจากนี้ยังมีการจัดเสวนาตอบข้อซักถาม ซึ่งมีผู้สนใจร่วมชมภาพยนตร์และเสวนาเป็นจำนวนมากประมาณ 200 คน เต็มที่นั่งโรงภาพยนตร์



ภาพที่ 5-64 การจัดนิทรรศการและการฉายภาพยนตร์

การประเมินผลงานและอภิปรายผล

ผู้วิจัยประเมินผลงานและอภิปรายผลด้วยการวิจัยแบบสนทนากลุ่ม (Focus groups) ซึ่งกลุ่มคนที่ร่วมการอภิปรายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์จำนวน 5 ท่าน ซึ่งผู้ร่วมอภิปรายได้ชมภาพยนตร์ร่วมกันแล้วทั้งสิ้น ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ ศรีมณี หัวหน้า

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง นายรัชต พันธุ์พยัคฆ์ อาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ และนายวิกรม เจนพนัส อาชีพนักออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ออกแบบคำถามสำหรับการอภิปราย ซึ่งผ่านการตรวจสอบ Index of Congruent (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญและผ่านการตรวจพิจารณาด้านจริยธรรมแล้ว คำถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ซึ่งได้ผลการอภิปรายดังนี้

1. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์จากองค์ความรู้ผู้งานวิจัย

1.1 ผลงานภาพยนตร์สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสได้หรือไม่และอย่างไร

ได้ โดยภาพยนตร์สามารถแสดงแนวคิดภาพยนตร์นอกกระแส ด้วยลักษณะวิธีการสื่อสารและบทภาพยนตร์

ได้ ซึ่งในภาพยนตร์มีหลายฉากที่ไม่เคยเห็นในภาพยนตร์กระแสหลักอื่น ๆ เช่น ฉากสุดท้ายที่ทุกคนในโลกอินเทอร์เน็ตโผล่ขึ้นในป่าด้วยภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก

ได้ ภาพยนตร์แสดงถึงแนวคิดและรูปแบบ ตรงตามข้อค้นพบที่ศึกษาวิจัย

ได้ ถือว่าเป็นภาพยนตร์นอกกระแสที่เข้าใจได้ง่าย ไม่น่าเบื่อเหมือนภาพยนตร์นอกกระแสบางเรื่อง

ได้ ภาพยนตร์มีแนวความคิดที่มีความชัดเจนและร่วมสมัย

1.2 ผลงานภาพยนตร์สามารถสะท้อนแนวความคิดประเด็นปัญหาสังคมไทยได้หรือไม่และอย่างไร

ได้ โดยสามารถสะท้อนในประเด็นของความฝันในชีวิตที่เปลี่ยนไป ซึ่งพบว่าเมื่อคนเรามาดึงจุด ๆ หนึ่งและเมื่อถึงจุดนั้นตัวเราเองอาจจะหาไม่เจอเช่นกัน

ได้ โดยเข้าใจถึงต่อประเด็นปัญหาสังคมไทยที่คนต้องการความสำเร็จในชีวิตที่ฝันเพียง

ได้ เพียงแต่ผู้ชมอาจต้องใช้ประสบการณ์ส่วนตัวตีความ ซึ่งอาจจะเบี่ยงเบนจากประเด็นของภาพยนตร์ที่ตั้งไว้บ้าง

ได้ เข้าว่าทุกคนมุ่งมั่นไปสู่เงินและอำนาจซึ่งคือความหวังสูงสุดของคนไทย ซึ่งกำลังเป็นปัญหาของสังคมไทยทุกวันนี้

ได้ สะท้อนถึงปัญหาสังคมไทยซึ่งเรื่องครอบครัวนับว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนเข้าใจได้ง่าย

1.3 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและรูปแบบที่เกิดจากองค์ความรู้ จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557 ได้หรือไม่อย่างไร

ถ้าพิจารณาจากงานวิจัยที่ส่งเคราะห์มา ในเรื่องของภาพยนตร์สัจนิยม ภาพยนตร์สามารถสะท้อนความเป็นจริงในสังคมยุคใหม่ได้

ได้ ผู้ประเมินมองเห็นรูปแบบภาพยนตร์สัจนิยม เห็นภาพกว้างของความเป็นจริงตามธรรมชาติ ป่าเขาที่ปรากฏในภาพยนตร์หลายเรื่อง ดังเช่นในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ได้ ภาพยนตร์ช่อนัยยะไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งน่าจะมาจากการศึกษาค้นคว้าวิจัย ภาพยนตร์นอกกระแส

ถ่ายทอดได้ดี เหมาะกับการนำองค์ความรู้มาพัฒนาให้มีความร่วมสมัย

1.4 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและเทคนิคเฉพาะตัวของผู้วิจัยได้หรือไม่และอย่างไร

ได้ ถือว่าเป็นภาพยนตร์การเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่นสู่ความเป็นพ่อซึ่งไม่เห็นในภาพยนตร์ทั่วไป และความโดดเด่นในเรื่องการเชื่อมโยงของสังคมออนไลน์มาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์

ได้ ภาพยนตร์สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยซึ่งมีบทบาทการเป็นหัวหน้าครอบครัว การเป็นผู้นำ การเป็นพ่อของลูกสาว สวมอยู่ในตัวละครหลัก

ยังไม่ชัดเจน เพราะความเฉพาะตัวไม่สามารถนิยามได้ว่า ความเฉพาะตัวคือธรรมเนียม ความเชื่อหรือรูปแบบการทำงาน ซึ่งการทำงานให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวได้ต้องการเกิดจากทำงานที่มากกว่านี้

ได้ ซึ่งการสร้างเทคนิคเฉพาะตัวเริ่มต้นจากแนวความคิดที่มีเอกลักษณ์ซึ่งถูกต้องแล้ว ส่วนการทำงานมาก ๆ จะทำให้เกิดเทคนิครูปแบบเฉพาะตัวขึ้นมาเอง

มี มีแนวคิดเฉพาะตัวเห็นได้จากการเล่าเรื่อง การออกแบบฉากเกินจริงและฉากชีวิตจริงซึ่งเป็นความถนัดด้านกำกับศิลป์ของผู้วิจัย เทคนิคการตัดต่อสลับระหว่างความจริงกับจินตนาการ และการแทนค่าตัวละครในเกมกับตัวละครในชีวิตจริง

2. การอภิปรายผลงาน

ภาพยนตร์มีความน่าติดตาม ด้วยการสร้างความฉงนสงสัย การถ่ายทำ การแต่งกายที่ขัดแย้งด้วยเสื้อผ้าปัจจุบันกับดาบ แต่คิดว่าภาพยนตร์น่าจะมีดนตรีประกอบเพื่อสร้างอารมณ์

ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์แล้ว มีความโดดเด่นน่าสนใจ โดยเฉพาะฉากเหนือจริงตั้งแต่ตัวละครหลักออกติดตามค้นหาแม่ทัพที่หายไปในปีไปและพบกับดาบ

ภาพยนตร์มีกระบวนการคิดและการตีความจากบทภาพยนตร์มาเป็นภาพได้อย่าง น่าสนใจ ฉากที่ตัวละครพูดคุยกับคนผูกคอตายทำได้ดีมาก

ภาพยนตร์มีการเปรียบเทียบที่เข้าใจได้ง่ายเกี่ยวกับคนที่อยู่ระหว่างสองโลก ซึ่งแสดงให้เห็นด้วยเสื้อผ้าชุดเดียวกันทั้งเรื่อง แต่คิดว่าจุดจบของเรื่องน่าจะเจ็บแสบกว่านี้ เช่น กลับไป ล้างแค้นเด็ก เป็นต้น ซึ่งน่าจะสามารถทำเรื่องต่อ ๆ ไปได้

แนวคิดของภาพยนตร์ดีมาก มีเนื้อเรื่องที่เข้มข้นสามารถจะไปต่อยอดเป็นเป็นเรื่องยาว ได้ แต่ฉากเหนือจริงน่าจะเกินจริงได้มากกว่านี้ คือสามารถออกแบบงานสร้างให้ไปได้ไกลกว่านี้

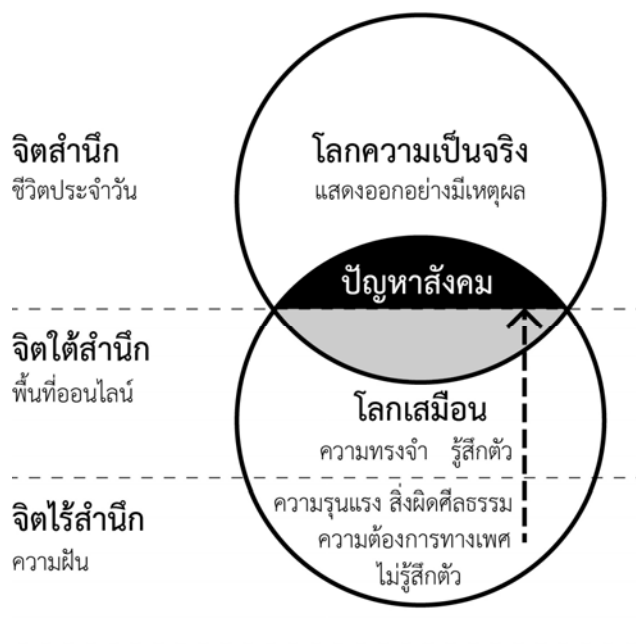
สรุปผลการประเมินงานสร้างสรรค์และการอภิปรายผล ผลงานภาพยนตร์ “แม่ทัพที่ หายไป” สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสได้ มีความโดดเด่นด้วยการเล่าเรื่องที่เข้าใจได้ง่าย น่าติดตาม มีความร่วมสมัย โดยเฉพาะการนำเทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์ กราฟิกเข้ามาใช้ ทำให้ภาพยนตร์มีการพัฒนาจากองค์ความรู้เดิม ภาพยนตร์สามารถสะท้อน แนวความคิดประเด็นปัญหาสังคมไทยได้ โดยสามารถเข้าใจเรื่องราวชีวิตครอบครัวซึ่งเป็นเรื่อง ใกล้ตัว และความหวังของคนเมืองที่โหยหาความสำเร็จและตกเป็นทาสของอำนาจเงิน ซึ่งแนวคิดนี้ สะท้อนกลับมาสู่ผู้ชม ให้กลับมามองตนเองว่าหากตนอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวตนจะรู้สึกตัว หรือไม่ แต่ทั้งนี้ผู้ชมต้องมีประสบการณ์ชีวิตและขบคิดตีความตามไปกับเรื่องราวด้วย ภาพยนตร์ สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากองค์ความรู้ได้ด้วยรูปแบบภาพยนตร์สั้นซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็น แบบอย่างและวิธีการสร้างสัญญาณไว้เป็นจำนวนมากในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังสามารถนำ องค์ความรู้มาพัฒนาให้มีเนื้อหาร่วมสมัยและการถ่ายทอดเป็นภาพที่แปลกใหม่อีกด้วย

ในด้านความแนวคิดและเทคนิคเฉพาะตัวในผลงาน เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่แสดง เรื่องราวของการเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่นสู่ความเป็นพ่อ ซึ่งมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยเอง ทำให้ภาพยนตร์มีแนวคิดที่เฉพาะตัว ภาพยนตร์เน้นการออกแบบงานสร้างแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งมาจากความถนัดทางด้านกำกับศิลป์ของผู้วิจัย ผู้อภิปรายมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าภาพยนตร์มี เนื้อหาที่น่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวได้ โดยพัฒนาเรื่องให้มีความเข้มข้น มีการใช้ดนตรีประกอบและมีการออกแบบงานสร้างที่น่าตื่นตามากกว่านี้ แต่ในภาพรวมของ ภาพยนตร์ยังไม่มีความเป็นรูปแบบเฉพาะตัวนัก แม้ว่าผู้วิจัยพยายามผสมผสานแนวคิดเชิงนิยาย วิทยาศาสตร์และเทคนิค Visual Effects ก็ตาม

จากการวิจัยสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้องค์ความรู้เป็นรูปแบบภาพยนตร์ใหม่ที่เรียกว่า ภาพยนตร์สั้นนิยามเสมือน โดยมาจากคำภาษาอังกฤษว่า Virtual Realism Film ซึ่งมาจากหนังสือชื่อ Virtual Realism ของ Heim (2000) ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมจากผลกระทบของ เทคโนโลยี VR (Virtual reality) ซึ่งถูกนำมาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ การชมภาพยนตร์ งานศิลปะ

การทำงานในออฟฟิศ ยานพาหนะยุคใหม่ ตลอดจนอาวุธในการทำสงคราม สิ่งเหล่านี้กำลังส่งผลกระทบต่อในทางลบคล้ายนิยายวิทยาศาสตร์แนว Cyberpunk ซึ่งมนุษย์ยุคใหม่ควรต้องรักษาสมดุลของชีวิตร่วมกับความจริงและความเสมือนให้ได้แนวคิดดังกล่าวตรงกับแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป ของผู้วิจัย นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาถ่ายทอดในเรื่องราวเพื่อให้เห็นสภาวะจิตภายในของตัวละครระดับจิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึก โดยถ่ายทอดออกเป็นรูปแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ผสมผสานระหว่างความสมจริงแบบสังคมนิยมกับภาพจินตนาการด้วยเทคนิค Visual Effects เกิดเป็นรูปแบบที่มีความแปลกใหม่

จากงานวิจัยสร้างสรรค์ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยพบว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ เกิดขึ้นจากภาวะจิตไร้สำนึกและจิตใต้สำนึกที่ชุกชอนในภาวะความฝันทั่วไปของมนุษย์ แต่สิ่งเหล่านี้ถูกเกมออนไลน์กระตุ้นให้ภาวะเหล่านั้นแสดงออกมาอย่างไม่รู้สึกตัว ได้แก่ แรงปรารถนา ความรุนแรง หรือความต้องการทางเพศ เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ขัดกับศีลธรรม แต่เป็นความปรารถนาของมนุษย์ที่ถูกกดทับไว้ด้วยเหตุนี้เกมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ชื่นชอบจนเสพติดเพราะมันสามารถบำบัดความต้องการที่อยู่ภายในได้เป็นอย่างดี แต่เมื่อมนุษย์เกิดความสับสนระหว่างโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงโดยขาดการยับยั้งชั่งใจ พลังจิตไร้สำนึกเหล่านั้นจึงแสดงออกมาบนโลกความเป็นจริงและก่อให้เกิดปัญหาสังคมเช่นปัจจุบัน สิ่งนี้คือแก่นความคิดของภาพยนตร์สังคมนิยมเสมือน โดยผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดออกเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 5-65 แผนภาพแนวคิดของภาพยนตร์สังคมนิยมเสมือน

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม มีวัตถุประสงค์ 4 ข้อ ได้แก่ (1) วิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส (2) เพื่อค้นคว้าแสวงหา แนวคิดและรูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันนำไปสู่การ บูรณาการความรู้เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย (3) ค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสต่อการเปลี่ยนแปลงในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557 (4) สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแส จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเพื่อสร้างภาพยนตร์นอกกระแสที่สะท้อนสภาพปัญหาสังคมไทย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์นอกกระแสทุกเรื่องมีประเด็นสะท้อนปัญหาสังคม แต่ไม่ได้เป็นเป้าประสงค์หลักของการสร้างภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ให้ความเห็นว่า ต้องการเล่าเรื่องราวประสบการณ์ชีวิตและถ่ายทอดทัศนคติของตนเองมากกว่า ซึ่งมีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวคือ “ตั้งวง” ที่มีเป้าหมายเพื่อสะท้อนปัญหาสังคม โดยตรงเหตุเพราะภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็น โจทย์ที่ได้รับมอบหมายจากกระทรวงวัฒนธรรม แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นที่เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้กำกับภาพยนตร์เอง แต่เนื่องจากผู้กำกับเองก็เป็นคนหนึ่งในสังคม จึงเป็นธรรมชาติที่เรื่องราวจะเกี่ยวพันกับสังคมในทางอ้อม เช่น ถ่ายทอดความรู้สึกตนเองของความเป็นชายรักร่วมเพศที่ไม่อยากให้สังคมรับรู้ จึงเห็นได้ว่าแม้จะเป็นเรื่องราวเฉพาะบุคคลแต่ย่อมมีผลเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมในทางอ้อม

ประเด็นปัญหาสังคมในภาพยนตร์นอกกระแสส่วนใหญ่เป็นปัญหาสังคมเชิงสัมบูรณ์ (Absolute) คือปัญหาของคนนอกที่มองว่าสังคมนั้นกำลังมีปัญหา โดยที่คนในสังคมนั้นไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกตัว เช่น ความไม่เท่าเทียมกันในสังคมไทย การแปรเปลี่ยนของวัฒนธรรมไทย เป็นต้น ซึ่งสิ่งนี้เป็นความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักซึ่งมักนำเสนอปัญหาสังคมเชิงสัมพัทธ์ (Relative) ที่สังคมนั้นรู้สึกรู้สึกตัวอยู่แล้ว เช่น ปัญหายาเสพติดหรือปัญหาอาชญากรรม เป็นต้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลเหล่านี้มีวิธีการสะท้อนปัญหาสังคมอย่างแยบคาย โดยผ่านมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มองเห็นความบกพร่องของสังคมนั้น ในลักษณะภาพมายาคติที่คนในสังคมนั้นไม่รู้สึกรู้สึกตัว โดยทำการตีแผ่มายาคติให้ผู้ชมมองเห็นปัญหาและตั้งคำถามให้ผู้ชมตระหนัก โดยไม่ได้โน้มน้าวหรือสรุปชัดเจนแบบภาพยนตร์กระแสหลัก ภาพมายาคติที่ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสสะท้อนให้เห็น ได้แก่ ความเป็นชายชาติทหารในสังคมไทย ความเชื่อต่อการพัฒนาสู่ยุค

โลกาภิวัตน์ ความเชื่อเรื่องภพชาติกับความเสมอภาคของชีวิต เทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งไม่ได้ส่งผลต่อความรู้สึกมนุษย์ เป็นต้น

2. ผู้วิจัยได้ค้นหาแนวคิดและรูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยคัดเลือกสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่สร้างภาพยนตร์ 10 เรื่อง ดังกล่าว จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นเอก รัตนเรือง อาทิตย์ อัสสรัตน์ นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ และคงเดช จาตุรันต์รัศมี พบว่าจุดเริ่มต้นของความคิดล้วนมาจากประสบการณ์ชีวิตของผู้กำกับ จากเรื่องราวของผู้คนรอบข้าง จากเหตุการณ์และพื้นที่ที่ผู้กำกับไปประสบ จึงทำให้แนวความคิดมีความเป็นปัจเจกสูง ซึ่งแนวคิดนี้ถูกผสมผสานด้วยมุมมอง ทักษะคติ ความเชื่อ ตลอดจนอุดมการณ์ของผู้กำกับลงไป ในภาพยนตร์ เช่น ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด ความไม่พอใจต่อการแบ่งแยกชนชั้นในสังคม เป็นต้น แนวคิดเหล่านี้จะถูกผสมผสานกับรูปภาพ งานวรรณกรรมและการค้นคว้าข้อมูลขยายขึ้น เป็นบทภาพยนตร์ สิ่งนี้จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์นอกกระแสแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักที่มักสร้างขึ้นจากทีมงานเขียนบทภาพยนตร์หลายคนซึ่งมีทัศนคติที่หลากหลายแตกต่างจากผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสที่เขียนบทภาพยนตร์ด้วยแนวคิดที่เป็นปัจเจก

รูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสทั้ง 5 ท่าน มีความคล้ายคลึงกันดังนี้

- (1) ใช้การเล่าเรื่องอย่างไม่มีโครงสร้างชัดเจน ซึ่งผู้ชมอยู่ในมุมมองภายนอกเหตุการณ์และจบเรื่อง โดยให้ผู้ชมหาบทสรุปด้วยตัวเอง (2) ไม่ใช้ดาราที่มีชื่อเสียงเป็นนักแสดง ใช้วิธีการกำกับการแสดงที่เน้นความสมจริง โดยไม่ใช้บทพูดแบบงานวรรณกรรม (3) การถ่ายภาพเป็นมุมเฝ้ามองมากกว่า มุมแทนสายตาตัวละคร ใช้องค์ประกอบภาพเรียบง่ายคล้ายภาพยนตร์สารคดี ใช้ขนาดภาพกว้าง และมุมกล้องระดับสายตา ส่วนใหญ่เป็นการตั้งกล้องนิ่งและจัดแสงเพื่อความสมจริงมากกว่า ความสวยงาม (4) ถ่ายทำในสถานที่จริงเป็นหลัก การออกแบบงานสร้าง เช่น การตกแต่งฉาก การออกแบบเสื้อผ้า การแต่งหน้า เป็นไปในทิศทางสมจริงมากกว่าเพื่อความสวยงาม (5) เน้นเสียงพูดและเสียงบรรยากาศ โดยใช้ดนตรีประกอบและเพลงประกอบเป็นส่วนน้อยมาก
- (6) การตัดต่อด้วยเทคนิคเรียบง่ายและเนิบช้า โดยเฉพาะเทคนิค Long Take ส่วนใหญ่ใช้การตัดต่อดำเนินเรื่องแบบตรงไปตรงมา เหตุผลที่รูปแบบภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของผู้กำกับเป็นไปในทิศทางรูปแบบสันนิษ เนื่องจากรูปแบบสันนิษมีทิศทางตรงข้ามกับภาพยนตร์กระแสหลักที่เล่าเรื่องฉับไวและใช้การถ่ายทำและองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความสวยงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ต้องกับรสนิยมของผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส ส่วนเหตุผลที่รูปแบบมีความคล้ายคลึงกันเนื่องมาจากผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสต่างประเทศคนเดียวกัน เช่น

Woody Allen เป็นต้น และผู้กำกับนวนพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ยังได้รับอิทธิพลจากผู้กำกับนอกกระแสอย่างอภิชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุลเองอีกด้วย

3. ผู้วิจัยค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสต่อการเปลี่ยนแปลงในช่วงปี พ.ศ. 2547-2557 ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ทุกคนมีเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่เปลี่ยนแปลง คือการสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อสนองความต้องการตนเอง เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกและความทัศนคติโดยไม่คาดหวังผลกำไรเพราะผู้กำกับรู้สึกตัวอยู่แล้วว่าภาพยนตร์ของตนไม่ใช่ภาพยนตร์ที่จะสามารถทำกำไรได้ ผู้กำกับจึงต้องเป็นผู้หาเงินทุนด้วยตนเองเพื่อให้ตนสามารถผลิตงานได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องคำนึงถึงเงื่อนไขทางการตลาด

ผู้วิจัยพบว่าตลอดระยะเวลา 10 ปี นอกจากเป้าหมายที่ไม่เปลี่ยนแปลงแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงการต่อยอดอุดมการณ์ของผู้กำกับที่ชัดเจนขึ้น เห็นได้จากผลงานของอภิชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุล จากแนวคิดเรื่องส่วนตัวเกี่ยวกับชายรักร่วมเพศ ในภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด (พ.ศ. 2547) ถูกพัฒนาขึ้นเป็นเรื่องราวการต่อต้านกระแสโลกาภิวัตน์ในภาพยนตร์เรื่อง แสงศตวรรษ (พ.ศ. 2549) และแสดงถึงการเรียกร้องความไม่เท่าเทียมของสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (พ.ศ. 2553) วิวัฒนาการของภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนี้แสดงให้เห็นอุดมการณ์ที่ชัดเจนจากเรื่องราวส่วนตัวสู่ประเด็นทางสังคมและการเมือง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผู้กำกับภาพยนตร์ อภิชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุล เป็นเอก รัตนเรือง และอาทิตย์ อัสสรัตน์ มีอุดมการณ์ตรงกันคือเกลียดชังทุนนิยมและการแบ่งแยกชนชั้นซึ่งเป็นอุดมการณ์ของลัทธิมาร์กซิสต์ ทั้งนี้เนื่องมาจากทั้ง 3 คน มีประสบการณ์ชีวิตที่คล้ายกันคือ (1) มาจากครอบครัวที่มีฐานะคืออยู่ในชนชั้นสูงแต่กลับชอบสมาคมกับคนชนชั้นล่าง สิ่งนี้จึงทำให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของคนทุกชนชั้น ซึ่งส่งผลถึงอุดมการณ์ความเกลียดชังทุนนิยมที่ทำให้สังคมถูกแบ่งแยกชนชั้น (2) ผู้กำกับทั้งสามคนได้รับการศึกษาจากต่างประเทศในด้านภาพยนตร์และศิลปะ สิ่งนี้ทำให้ผู้กำกับมีความเป็นคนหัวก้าวหน้า มีความคิดที่ชัดเจนและกล้าแสดงออก (3) ผู้กำกับทั้งสามเคยใช้ชีวิตในต่างประเทศทำให้เข้าใจถึงสิทธิเสรีภาพและความเท่าเทียมกันของมนุษย์สรุปได้ว่าอุดมการณ์ของแนวคิดมาร์กซิสต์เป็นแรงผลักดันสำคัญต่อการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส นั่นคือการต่อต้านทุนนิยมซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ทำให้ภาพยนตร์นอกกระแสแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก

เมื่อนำภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง มาวิเคราะห์ด้วยมาตรวัดอุดมการณ์ตามแนวคิดของ บุญฤทธิ์ บุญญะเขตมาลา พบว่ามีภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่อง อยู่ในระดับการกักเซาะอุดมการณ์กระแสหลัก ด้วยการเล่าเรื่องคล้ายภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป แต่หากมองอย่างพิจารณาผู้สร้างภาพยนตร์ได้กักเซาะให้เห็นความไม่สมบูรณ์ของอุดมการณ์กระแสหลักนั้น โดยให้ผู้ชมรับรู้ด้วย

ตนเอง มีภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง อยู่ในระดับวิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลักนั่นคือการเปิดโปงให้เห็นความผิดปกติกของอุดมการณ์กระแสหลักด้วยลีลาเสียดสีกระแสแตกกระเที้ยนและภาพยนตร์จำนวน 2 เรื่อง อยู่ในระดับปฏิเสธอุดมการณ์กระแสหลัก ด้วยการแสดงเนื้อหาที่ขัดต่อแนวคิดทางการเมืองและศีลธรรม ซึ่งภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้น ไม่อนุญาตให้ฉายในประเทศไทย และสุดท้ายมีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียว คือ ฝนตกขึ้นฟ้า ที่อยู่ในระดับการผลิตซ้ำอุดมการณ์กระแสหลักอย่างรู้สึกตัว นั่นคือมีเนื้อหาแบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปแต่ผู้สร้างก็รู้สึกตัวว่ายังคงไม่มีทางออกจากอุดมการณ์กระแสหลักไปได้จึงเห็นได้ว่าภาพยนตร์นอกกระแสจะต้องมีแนวคิดที่แตกต่างจากอุดมการณ์กระแสหลัก แต่ทั้งนี้ก็จะอยู่ในระดับใดย่อมขึ้นอยู่กับมุมมองความคิดต่อประเด็นนั้น ความขัดแย้งของอุดมการณ์กระแสหลักเหล่านี้ตั้งอยู่บนฐานแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ซึ่งเป็นอุดมการณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์นั่นเอง

4. ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาเป็นหลักการในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแสของตนเองเป็นภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไป โดยใช้หลักการดังนี้ (1) นำประเด็นมาจากปัญหาของผู้นำในสังคมไทย (2) นำแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ชีวิตในบทบาทความเป็นพ่อ โดยใช้ฐานอุดมการณ์ความคิดแบบมาร์กซิสต์ชี้ให้เห็นว่าทุนนิยมส่งผลถึงอุดมการณ์ความเป็นผู้นำครอบครัว นำมาสู่ทัศนคติที่แสดงให้เห็นถึงผลร้ายของทุนนิยม (3) ตีแผ่มายาคติให้เห็นว่าผู้นำที่สำคัญที่สุดของสังคมไทยคือพ่อ หาใช่ชนชั้นสูงหรือชนชั้นปกครอง เพราะพ่อคือผู้นำสถาบันครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันที่สร้างรากฐานให้กับสังคมใหญ่ต่อไป (4) การกักตุนอุดมการณ์กระแสหลัก ด้วยการสร้างมุมมองใหม่ให้ผู้ชมตระหนักรู้จากการชมภาพยนตร์ (5) รูปแบบภาพยนตร์นอกกระแสด้วยการเล่าเรื่องแบบ ไม่มีโครงสร้างชัดเจน การกำกับแสดงแบบสมจริง การถ่ายทำแบบสารคดี โดยถ่ายทำในสถานที่จริง การเน้นเสียงพูดและเสียงบรรยากาศและการตัดต่อแบบเนิบช้า ซึ่งได้อิทธิพลมาจากภาพยนตร์นอกกระแสของผู้กำกับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล Ki-duk Kim และ Michael Haneke (6) รูปแบบเฉพาะตัว ซึ่งเกิดจากการผสมผสานเรื่องราวเกมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดของนิยายวิทยาศาสตร์แนว Cyberpunk ผสมผสานกับแนวคิดจิตวิเคราะห์และการใช้เทคนิค Visual Effects เป็นรูปแบบภาพยนตร์ที่เรียกว่าภาพยนตร์สังนิมเสมือน (Virtual realism film)

ภาพยนตร์เรื่อง แม่ทัพที่หายไปได้สร้างองค์ความรู้ให้มองเห็นถึงรูปแบบภาพยนตร์สังนิมเสมือน ด้วยการนำเรื่องราวปัญหาสังคมที่เกิดจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในด้านร้าย นั่นคือทำให้มนุษย์สับสนระหว่างความเป็นจริงกับโลกเสมือน ซึ่งโลกเสมือนได้กระตุ้นให้จิตไร้สำนึกของมนุษย์ที่กดทับอยู่ สำแดงพฤติกรรมออกมาบน

โลกความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นความรุนแรง ความต้องการทางเพศ และการกระทำที่ไร้ศีลธรรม ภาพยนตร์ใช้วิธีการเล่าเรื่องเชิงทดลองโดยสลับการเหตุการณ์ระหว่างโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือนผสมผสานการถ่ายทำแบบภาพยนตร์สารคดีกับภาพจินตนาการด้วยเทคนิค Visual Effects ในแนวทางการปะทะเชอเรียลลิสม์

การอภิปรายผล

1. จากงานวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบหลักการที่ชัดเจนขึ้นในการแยกแยะระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์นอกกระแสได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยสรุปได้ว่าภาพยนตร์นอกกระแสต้องประกอบด้วยปัจจัยสำคัญสองส่วนคือ (1) เป็นภาพยนตร์ที่เกิดจากอุดมการณ์ อันเป็นปัจเจกของผู้สร้างที่ปราศจากการครอบงำทางธุรกิจ (2) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างโดยเงินทุนอิสระ ไม่ได้เกิดจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ซึ่งในอดีตนักวิชาการจะให้ความสำคัญกับปัจจัยที่สองคือภาพยนตร์ที่สร้างโดยเงินทุนอิสระเป็นหลัก แต่ผู้วิจัยพบว่าปัจจุบันมีภาพยนตร์ที่สร้างด้วยเงินทุนอิสระแต่กลับมุ่งแสวงหาผลกำไร ทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะไม่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับปัจจัยข้อแรกที่สุด นั่นคือการสร้างภาพยนตร์จากอุดมการณ์ที่ไม่แสวงหาผลกำไร เพราะการมุ่งหาผลกำไรคืออุดมการณ์ของภาพยนตร์กระแสหลัก ภาพยนตร์ดังกล่าวจึงไม่จัดว่าเป็นภาพยนตร์นอกกระแส ในทางกลับกันหากบริษัทภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ว่าจ้างให้ผู้กำกับสร้างภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ โดยไม่มีเงื่อนไขทางธุรกิจ และภาพยนตร์ได้แสดงอุดมการณ์ของผู้กำกับอย่างชัดเจนก็จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์นอกกระแส ปัจจัยข้อสองคือการสร้างด้วยเงินทุนอิสระจึงเป็นส่วนเสริมให้นิยามของภาพยนตร์นอกกระแสชัดเจนขึ้นเท่านั้น

2. เมื่อผู้วิจัยเริ่มเขียนบทภาพยนตร์พบว่า การเขียนบทภาพยนตร์ด้วยทัศนคติส่วนตัว ผู้เขียนจะต้องมีความคิดที่แน่วแน่ชัดเจนและกล้าหาญในการนำเสนอมุมมองที่ขัดแย้งจากคนทั่วไป เพราะการวางแนวความคิดแบบนอกกระแสคือการมีมุมมองที่แตกต่างจากคนอื่น สิ่งนี้ถือเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งจะต้องเกิดจากลักษณะนิสัยความเป็นคนช่างคิดช่างสงสัยและมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงเมื่อความคิดนี้จะต้องถูกส่งต่อให้ทีมงานถ่ายทำ ผู้กำกับภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จึงต้องมีความคิดที่มุ่งมั่นและชัดเจน เพื่อสามารถยืนยันความคิดเหล่านี้กับทีมงานได้ การคัดเลือกทีมงานที่มีความคิดและรสนิยมใกล้เคียงกับตนเอง จะสามารถทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างคล่องตัว เพราะภาพยนตร์นอกกระแสแม้จะมีรูปแบบแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป ภาพยนตร์นอกกระแสจะมีความสมบูรณ์ได้จึงต้องเกิดจากผู้กำกับที่มีลักษณะนิสัยแบบนอกกระแสและทีมงานที่มีรสนิยมแบบนอกกระแสด้วย

3. ความยากของการถ่ายทำภาพยนตร์ในรูปแบบนอกกระแสคือการสร้างสรรค์งานให้มีความน่าสนใจบนความเรียบง่าย เพราะรูปแบบนอกกระแสก็มีทิศทางสร้างภาพยนตร์ให้มีความสมจริงมากที่สุด ซึ่งมักเป็นรูปแบบที่น่าเบื่อ ผู้กำกับจึงต้องเร้าความสนใจให้ได้บนความเรียบง่ายนั้น ดังนี้ (1) ผู้กำกับจะต้องคัดเลือกนักแสดงที่มาจากคนทั่วไปซึ่งไม่ใช่ดารา แต่จะต้องมีพลังการแสดงและเสน่ห์ที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับภาพยนตร์ได้ (2) การถ่ายทำจะต้องไม่จัดวางมุมกล้องหรือขนาดภาพที่เร้าความรู้สึกหรือเพื่อสร้างความสวยงาม ผู้ถ่ายทำจึงต้องสร้างความน่าสนใจบนความเรียบง่ายนั้นด้วยการจัดวางองค์ประกอบภาพที่แปลกหรือเรียบง่ายแต่ให้ความหมายลึกซึ้ง (3) การถ่ายทำส่วนใหญ่ใช้สถานที่จริง ซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างต้องออกแบบบนฐานของความสมจริงมากกว่าความสวยงาม ซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างสามารถสร้างความน่าสนใจได้การหาสถานที่ถ่ายทำที่ไม่เคยปรากฏในภาพยนตร์เรื่องใดมาก่อนและออกแบบงานกำกับศิลป์ที่แปลกใหม่ให้ได้บนพื้นฐานความเป็นจริง (4) การตัดต่อภาพยนตร์จะต้องตัดต่อด้วยเทคนิคเรียบง่ายและจังหวะที่เนิบช้า ความเนิบช้าจึงเป็นความยากของผู้วิชัยที่จะต้องคิดลวิวิธีที่จะดึงดูดผู้ชมด้วยความคาดไม่ถึง ซึ่งผู้วิชัยทำได้สำเร็จด้วยการใช้ความเนิบช้า ให้ผู้ชมคล้อยตามและสร้างสถานการณ์แปลกประหลาดให้ผู้ชมคาดไม่ถึง จนกลายเป็นฉากที่น่าจดจำให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้

4. จากการประเมินผลงานสร้างสรรค์ ภาพยนตร์เรื่อง “แม่ทัพที่หายไป” สามารถแสดงถึงแนวคิดที่สะท้อนปัญหาสังคมและรูปแบบของภาพยนตร์นอกกระแสได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์จัดว่ามีแนวคิดที่มีความเฉพาะตัวแล้ว แต่ความเป็นรูปแบบเฉพาะตัวยังไม่ชัดเจนนักเพราะผู้วิชัยมีผลงานภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวจึงยังไม่สามารถหาอัตลักษณ์ที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวได้ ซึ่งจะต้องสร้างภาพยนตร์จำนวนมากกว่านี้จึงจะสามารถค้นหารูปแบบเฉพาะตัวที่โดดเด่นได้ นอกจากนี้ผู้วิชัยพบว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะและงานสื่อสารมวลชนที่ต้องการความแปลกใหม่และร่วมสมัยตลอดเวลา ภาพยนตร์ที่ไม่มีความแปลกใหม่คือภาพยนตร์ที่ไม่มีใครอยากดู การค้นพบกระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส ได้แก่ ประเด็นทางสังคม ประสบการณ์ส่วนตัว อุดมการณ์จากลัทธิ มาร์กซิสต์ ทศนคติ การตีแผ่มายาคติ การขัดแย้งกับอุดมการณ์กระแสหลักและรูปแบบ จะต้องผสมผสานด้วยความคิดใหม่ จึงจะทำให้ภาพยนตร์นั้นมีความน่าสนใจ ซึ่งการสร้างการแปลกใหม่ อาจเกิดจากทศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยหรือรูปแบบสัจนิยมที่ผสมผสานกับเทคนิค ภาพยนตร์แบบใหม่ดังที่ผู้วิชัยใช้เทคนิค Visual Effects เพื่อทำให้ภาพยนตร์เกิดความแปลกใหม่ ซึ่งถือเป็นการพัฒนาต่อยอดจากองค์ความรู้เดิม

ข้อเสนอแนะ

จากกระบวนการวิจัยตั้งแต่ การสืบค้นเอกสาร การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแส การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ การสร้างสรรค์ผลงานและการประเมินผลงานด้วยวิธีวิจัยแบบ สนทนากลุ่ม ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นหนทางในการเพิ่มพูนความรู้ อันเป็นข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์เป็นหน้าต่างที่สะท้อนให้เห็นความคิดและอุดมคติของสังคม การค้นคว้าวิจัยด้านภาพยนตร์ช่วยให้มองเห็นอุดมคติของสังคมในแต่ละวัฒนธรรมและแต่ละ ยุคสมัย โดยเฉพาะความเคลื่อนไหวของแนวคิดในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้ ภาพยนตร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย การวิจัยด้านภาพยนตร์จึงต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อแสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของแนวคิดแต่ละยุคสมัย
2. ในการศึกษาเรื่องภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกกระแส ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ในสังคมไทยถูกรอบงำด้วยภาพมายาคติอยู่มาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นในละครโทรทัศน์ไทย ภาพยนตร์โฆษณา รายการโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถค้นคว้าวิจัยและตีแผ่ให้สังคมได้เข้าใจ เบื้องลึกของภาพมายาคติเหล่านั้น
3. จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสพบว่าแนวโน้มการสร้างภาพยนตร์ ไทยทั้งในระบบและนอกระบบอุตสาหกรรมมีจำนวนน้อยลงเป็นอย่างมาก ภาพยนตร์ในระบบ อุตสาหกรรมหลายเรื่องขาดทุน ประกอบกับวัฒนธรรมการชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์กำลังจะ เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต การศึกษาวิจัยถึงหนทางรอดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ไทยจึงเป็นสิ่งที่น่าศึกษาและหาหนทางแก้ไขเพื่อให่วงการภาพยนตร์ไทยพัฒนาต่อไป
4. เหตุที่ภาพยนตร์นอกกระแสสามารถสะท้อนปัญหาสังคมได้ชัดเจน เนื่องจาก ภาพยนตร์นอกกระแสไม่ได้อยู่ภายใต้เงื่อนไขธุรกิจซึ่งมุ่งแต่การสร้างกำไรมหาศาลและหาผลกำไร ซึ่งแนวคิดการสะท้อนปัญหาสังคมถือเป็นสาระและทำให้ภาพยนตร์มีคุณค่าองค์ความรู้ที่ผู้วิจัย ค้นพบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานแขนงอื่นได้ เช่น ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ โฆษณา Music Video เป็นต้น ซึ่งเป็นการสร้างคุณค่าและสาระให้กับวงการบันเทิงในประเทศไทย
5. ด้วยเหตุที่ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสมักได้เงินทุนจากหน่วยงานอิสระ ซึ่งไม่หวัง ผลตอบแทน จึงทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสสร้างภาพยนตร์ตามความชอบส่วนตัว โดยไม่ คำนึงถึงผู้ชม ทำให้คำว่า “ภาพยนตร์นอกกระแส” หรือ “หนังอินดี้” ถูกแทนความหมายถึง ภาพยนตร์ที่เข้าใจยาก เป็นภาพยนตร์ของผู้ชมเฉพาะกลุ่มและกลายเป็นกำแพงที่ขวางกั้นผู้ชม ส่วนใหญ่ ทั้งที่ภาพยนตร์นอกกระแสส่วนใหญ่มีคุณค่า จึงน่าจะมีการค้นหาวิธีให้ผู้ชมเข้าถึง ภาพยนตร์นอกกระแสได้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น การศึกษาภาพยนตร์นอกกระแสในต่างประเทศซึ่ง

สามารถทำให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมวงกว้างได้ และประสบความสำเร็จด้านรายได้โดยนำแนวคิดนี้มาเป็นแบบอย่างในการพัฒนางานการภาพยนตร์ไทยต่อไป

บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. (2543). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- _____. (2553). *เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: Thaicoon.
- _____. (2556). *ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิตศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 8-15* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2556). *สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก สับสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทย ในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547)*. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- ขจิตขวัณ กิจวิศาละ. (2546). *การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์นอกกระแสหลักในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิจัยสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เขมิกา จินดาวงศ์. (2551). *การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล*. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คงเดช จาตุรันต์รัศมี. (2557). *ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง ตั้งวง*. กรุงเทพฯ: เอ็มวีดี จำกัด.
- จำเริญลักษณ์ ชนะวังน้อย. (2544). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2553). *เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จเด็จ กัจจกรเดช. (2555). *แดดเข้ร้อนเกินกว่าจะนั่งจิบกาแฟ*. กรุงเทพฯ: ผจญภัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิชาษา.

- ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต. (2547). *หนังเป็นเอกกับความแปลกแยก*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชามานุษยวิทยา, ภาควิชามานุษยวิทยา, คณะโบราณคดี, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐพงษ์ โอมะพนม. (2555). *ไปถึงไหนแล้ว? หนังสือไทยเข้มแข็ง*. เข้าถึงได้จาก <http://www.komchadluek.net/detail/20120126/121230/.html>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2546). *โลก Modern & Post Modern*. กรุงเทพฯ: สายธาร.
- นพพร ประชากุล. (2542). *สัตวศาสตร์โครงสร้างกับการวิจักษ์ภาพยนตร์*. ใน *ประชา สุวีรานนท์, แต่เนื้อเถื่อนหนังเล่มสอง: บทวิจารณ์ภาพยนตร์แนวสัตวศาสตร์ โครงสร้าง* (หน้า 11-37). กรุงเทพฯ: มติชน.
- นพมาศ อู่พระ. (2553). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นาวพล ชำรงรัตนฤทธิ์. (2555). *คีวีตีภาพยนตร์เรื่อง 36*. กรุงเทพฯ: จีทีเอช.
- _____. (2556). *คีวีตีภาพยนตร์เรื่อง MARY IS HAPPY, MARY IS HAPPY*. กรุงเทพฯ: ป๊อปปิเคเจอร์.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2552). *โรงงานแห่งความฝัน ผู้การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักปริบท*. กรุงเทพฯ: พับลิค บุเคอรี.
- ประภัสสร เลิศอนันต์. (2543). *รูปร่างของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- _____. (2544). *การกำกับภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ประวิณมัย บำคล้อม. (2545). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). *มาทำหนังกันเถอะ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.
- _____. (2553). *เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15 (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เป็นเอก รัตนเรือง. (2551). *คีวีตีภาพยนตร์เรื่องพลอย*. กรุงเทพฯ: พรีเมียม ดิจิทัล เอนเตอร์เทนเมนท์.
- _____. (2552). *คีวีตีภาพยนตร์เรื่องนางไม้*. กรุงเทพฯ: เมโทรโปรดิส.
- _____. (2555). *คีวีตีภาพยนตร์เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า*. กรุงเทพฯ: เอ็มวีดี.
- พรสิทธิ์ พัฒนารักษ์. (2551). *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-7*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- พวงเพชร สุรัตน์กุล. (2544). *มนุษย์กับสังคม: โครงการบริหารวิชาบูรณาการหมวดวิชาศึกษาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เพลงมนตรา บุปผามาศ. (2557). คงเดช จาตุรันต์รัศมี TRUST & BELIEVE. *247 FREE MAGAZINE*, 7(181), 15-18.
- เพ็ญสิริ เสวตวิหารี. (2541). *อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เขาวนันทน์ เชฎฐรัตน์. (2534). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ฅ ฅาน.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (ม.ป.ป.). *ทฤษฎีภาพยนตร์. คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- _____. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- _____. (2548). *ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วรพจน์ พันธุ์พงศ์. (2558). *อย่างน้อยที่สุดประวัติและทัศนะในวัยหนุ่มของ เป็นเอก รัตนเรือง* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บางลำพู
- วรรณพิมล อังคศิริสรพร. (2555). *มายาคติ สรรนิพนธ์จาก Mythologies ของ Roland Bathes* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- วิมลรัตน์ อรุณ โรจน์สุริยะ. (2557). นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์. *วารสารหนังไทย*. 19, 97-135.
- วิทย์ เทียงบูรณธรรม. (2541). *พจนานุกรมอังกฤษไทย ฉบับทันสมัยและสมบูรณ์ที่สุด*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2551). *ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ รู้เรา รู้เขา* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2556). *ชั้นครู 1 ตัวตน โดยด้วงาน อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- _____. (2556). *ชั้นครู 2 PERSONAL MOVIE ของอาทิตย์ อัสสรัตน์*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง

- _____. (2557). *ชั้นครู 3 ONE STAND-UP FILMMAKER เป็นเอก รัตนเรือง*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- สนธยา ทรัพย์เย็น. (2550). *สัตว์วิกาล: ภาพเรื่องแสงของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล*. กรุงเทพฯ: Openbooks.
- สนธยา ทรัพย์เย็น และทีฆะเดช วัชรธานินท์. (2553). *ปฏิบัติการหนังทุนข้ามชาติ*. กรุงเทพฯ: Openbooks.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2547). *สังคมและวัฒนธรรม (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2551). *ทฤษฎีสังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทัศน์ ปฤกษ์ดี. (2528). *ถ่ายภาพและภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุรางค์ จันทวานิช. (2555). *ทฤษฎีสังคมวิทยา (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุระชัย ชูภกา. (2558). *มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์การ์ตูน. วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร, 10(2), 55-64.*
- อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล. (2552). *ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด*. กรุงเทพฯ: ป๊องทรัพย์.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2553). *เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8 (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- Boehler, N. (2011). The jungle as border zone: The aesthetics of nature in the work of Apichatpong Weerasethakul. *Austrian Journal of South-East Asian Studies, 4(2)*, 290-304.
- Boggs, J. M. (2008). *The art of watching films* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) Realism*. New York: Routledge.
- Braudy, L. & Cohen, M. (1999). *Film theory and criticism: introductory readings* (5th ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Dick, B. F. (2002). *Anatomy of film* (4th ed.). Boston: Bedford St. Martins.
- Dissanayake, W. & Owens, W. (2011). Projecting Thailand: Thai Cinema and The Public Sphere. *Asian Cinema, 139-159.*
- Doughty, R. & Etherington, W. C. (2011). *Understanding film theory*. London: Palgrave Macmillan.
- Giannetti, L. D. (1998). *Understanding movies* (8th ed.). New Jersey: Prentice-Hall International.

- Hayward, S. (2001). *Cinema studies: the key concepts* (2nd ed.). London: Routledge.
- Heim, M. (2000). *Virtual realism*. New York: Oxford University Press.
- Janet, S. (2013). Independent of what? Sorting out differences from Hollywood. In G.King, C. Molloy & Y. Tzioumakis (Ed.). *American Independent Cinema: indie, indiewood and beyond* (pp.15-27). New York: Routledge Published.
- Jones, C. & Jolliffe, G. (2003). *The Guerilla Film Makers handbook*. London: Continuum.
- Landau, S. & Tomley (2011). *The philosophy book*. London: Dorling Kindersley.
- Marcus. (2012). *The cinema of Apichatpong Weerasethakul told through images & stills*. Retrieved from <http://www.pinnlandempire.com/2012/04/cinema-of-apichatpong-weerasethakul.html>
- Nellhaus, P. (2009). *Wonderful town*. Retrieved from http://www.coffeecoffeeandmorecoffee.com/archives/2009/03/wonderful_town.html
- Pearson, R. & Simpson, P. (2001). *Critical dictionary of film and television theory*. New York: Routledge Published.
- Proferes, N. T. (2008). *Film directing fundamentals: See you film before shooting* (3rd ed.). Oxford: Focal Press.
- Quandt, J. (2009). *Apichatpong Weerasethakul*. Vienna: Synema Publikationen.
- Thanain, R. (2014). *KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING*. Retrieved from <http://de-gamestudy.blogspot.com/2014/10/kingdoms-of-amalur-reckoning-kingdoms.html>.
- Tzioumakis, Y. (2013). Independent, indie and indiewood: Towards a periodisation of contemporary (Post-1980) American Independent Cinema. In G.King, C. Molloy & Y. Tzioumakis (Ed.). *American Independent Cinema: indie, indiewood and beyond* (pp.28-40). New York: Routledge Published.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ที่ ศธ 6620.1/ ๖๘๑



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี 20131

15 กรกฎาคม พ.ศ. 2558

เรื่อง อนุมัติหัวข้อและโครงร่างวิทยานิพนธ์

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้ประกาศรับโครงการวิจัยที่เสนอขอรับ
ทุนอุดหนุนการวิจัย ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2559 ไปแล้ว นั้น

มหาวิทยาลัยบูรพาขอแจ้งว่า นายเชมพัทธ์ พัชรวิชัย รหัสประจำตัว 55810055 หมายเลข
โทรศัพท์(บ้าน) 02-9486386 มือถือ 081-9152110 เป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ปริญญาเอก ภาค
การศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2558 สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้สอบผ่านหัวข้อ
และโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม” เมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม
พ.ศ. 2557 ซึ่งคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ ได้อนุมัติให้นักศึกษา
ดังกล่าวจัดทำวิทยานิพนธ์ได้ต่อไป

ทั้งนี้ คณะกรรมการวิทยานิพนธ์ มีดังนี้

๑. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง
๒. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์
โทรศัพท์ 0-3810-2510 - 11
โทรสาร 0-3839-1042



ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/๒๑๐

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ บรรจงศักดิ์ พิมพ์ทอง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายเชมพัทธ์ พัชรวิชญ์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส กับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความ อนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ เพื่อการวิจัยของนิสิต ในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐- ๒๕๑๐ โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ นิสิต ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ โทร. ๒๕๑๐ ต่อ ๑๐๗
 ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/๕๐๕ วันที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๗
 เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

ด้วย นายเชมพัทธ์ พัทธวิชัย นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส กับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ (ดังเอกสารแนบ) เพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
 คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/๖๐๙



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.อุลิษา ครุฑเสนา

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายเชมพัทธ์ พัชรวิชญ์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส กับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ เพื่อการวิจัยของนิสิต ในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐- ๒๕๑๐ โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ นิสิต ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐

แบบตรวจสอบ IOC
แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อการวิจัยเรื่อง
ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคม

ผู้ให้ข้อมูล ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 5 ท่าน

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งการจัดเก็บข้อมูล เป็น 4 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ประวัติชีวิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส
 - ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลเพิ่มเติม

2. ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล คุณเป็นเอก รัตนเรือง คุณอาทิตย์ อัสสรรัตน์ คุณนพพล อารังรัตนฤทธิ และคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

3. ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 10 ชุด ตามผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 10 เรื่องดังนี้คือ ภาพยนตร์เรื่อง “สัตว์ประหลาด” “แสงศตวรรษ” “ลุงบุญมีระลึกชาติ” “พลอย” “นางไม้” “ฝนตกขึ้นฟ้า” “Wonderful Town” “36” “Mary is Happy, Mary is Happy” และ “ตั้งวง”

chempath พัทธวิษุ

นักศึกษาปริญญาเอก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ความสอดคล้อง (IOC)		ปัจจัยการบริหารแต่ละด้าน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับงานวิจัย

ตอนที่ 1 ประวัติชีวิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

	-1	0	1
ชื่อ-นามสกุล.....			✓
อาชีพ.....			✓
ตำแหน่ง.....			✓
สถานที่ทำงาน.....			✓
วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....			✓

1.1 ท่านเกิดและเติบโตที่ใด และจบการศึกษาทางด้านใด			✓
1.2 ท่านมีประสบการณ์ทำงานด้านใดก่อนการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์.....			✓
1.3 ท่านมีผลงานการสร้างภาพยนตร์เรื่องใดบ้าง.....			✓
1.4 ผลงานภาพยนตร์ใดของท่านที่มีความภาคภูมิใจที่สุดและเพราะเหตุใด.....			✓
1.5 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในภาพยนตร์นอกกระแสและเพราะเหตุใดท่าน จึงทำงานในแนวทางของภาพยนตร์นอกกระแส			✓

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส

	-1	0	1
2.1 ท่านได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร			✓
2.2 ท่านต้องการนำเสนอแนวคิดใดในภาพยนตร์และต้องการสะท้อน ปัญหาสังคมหรือไม่และเพราะเหตุใด.....			✓
2.3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีประสบการณ์ชีวิต หรือความทรงจำของท่านปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร			✓
2.4 ในผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงถึงสไตล์การทำงานของท่านอย่างไร เช่น การเขียนบท การกำกับการแสดง การดำเนินเรื่อง องค์ประกอบภาพ.....			✓
2.5 ท่านคิดว่าท่านเป็นผู้กำกับแนวอเธอร์หรือไม่ ซึ่งสังเกตได้จากสิ่งใด.....			✓
2.6 ในผลงานภาพยนตร์มีสัญลักษณ์ใดที่ซ่อนอยู่ ซึ่งท่านต้องการจะสื่อ ความหมายใด			✓

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส

- 3.1 ในผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้ ท่านได้รับอิทธิพลจากศิลปะหรือภาพยนตร์เรื่องใด และอย่างไร
- 3.2 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ท่านมีวิธีการเตรียมงาน (Pre-Production) อย่างไร
- 3.3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ท่านมีวิธีการถ่ายทำ (Production) อย่างไร
- 3.4 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ท่านมีวิธีหลังการถ่ายทำ (Post-Production)อย่างไร.....

-1	0	1
		✓
		✓
		✓
		✓

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้กำกับ/โปรดิวเซอร์/นักธุรกิจภาพยนตร์ของทาง
ตาม

.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี.....

แบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ความสอดคล้อง (IOC)		ปัจจัยการบริหารแต่ละด้าน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับงานวิจัย

ตอนที่ 1 ประวัติชีวิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

	-1	0	1
ชื่อ-นามสกุล..... <i>ดร. ยุทธ มณีโชติ</i>			
อาชีพ..... <i>อาจารย์</i>			
ตำแหน่ง.....			
สถานที่ทำงาน..... <i>ดร. รพพ</i>			
วันเดือนปีที่สัมภาษณ์..... <i>29/8/57</i>			

1.1 ท่านเกิดและเติบโตที่ใด และจบการศึกษาทางด้านใด..... <i>๙</i>	///		///
1.2 ท่านมีประสบการณ์ทำงานด้านใดก่อนการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์.....	///		///
1.3 ท่านมีผลงานการสร้างภาพยนตร์เรื่องใดบ้าง.....	///		///
1.4 ผลงานภาพยนตร์ใดของท่านที่มีความภาคภูมิใจที่สุดและเพราะเหตุใด.....	///		///
1.5 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในภาพยนตร์นอกกระแสและเพราะเหตุใดท่านจึงทำงานในแนวทางของภาพยนตร์นอกกระแส.....	///		///

ทำมา 10 ปี ๒ ปี

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส

	-1	0	1
2.1 ท่านได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร.....	///		///
2.2 ท่านต้องการนำเสนอแนวความคิดใดในภาพยนตร์และต้องการสะท้อนปัญหาสังคมหรือไม่และเพราะเหตุใด.....	///		///
2.3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีประสบการณ์ชีวิต หรือความทรงจำของท่านปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร.....	///		///
2.4 ในผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงถึงสไตล์การทำงานของท่านอย่างไร เช่น การเขียนบท การกำกับการแสดง การดำเนินเรื่อง องค์ประกอบภาพ.....	///		///
2.5 ท่านคิดว่าท่านเป็นผู้กำกับแนวออเธอร์หรือไม่ ซึ่งสังเกตได้จากสิ่งใด.....			///
2.6 ในผลงานภาพยนตร์มีสัญลักษณ์ใดที่ซ่อนอยู่ ซึ่งท่านต้องการจะสื่อความหมายใด.....			///

แบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ความสอดคล้อง (IOC)		ปัจจัยการบริหารแต่ละด้าน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับงานวิจัย

ตอนที่ 1 ประวัติชีวิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

	-1	0	1
ชื่อ-นามสกุล..... <u>ดร. อภิชาติ คุระเดโช</u>			
อาชีพ..... <u>อาจารย์</u>			
ตำแหน่ง.....			
สถานที่ทำงาน..... <u>มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์</u>			
วันเดือนปีที่สัมภาษณ์.....			

1.1 ท่านเกิดและเติบโตที่ใด และจบการศึกษาทางด้านใด			1
1.2 ท่านมีประสบการณ์ทำงานด้านใดก่อนการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์.....			1
1.3 ท่านมีผลงานการสร้างภาพยนตร์เรื่องใดบ้าง.....			1
1.4 ผลงานภาพยนตร์ใดของท่านที่มีความภาคภูมิใจที่สุดและเพราะเหตุใด.....			1
1.5 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในภาพยนตร์นอกกระแสและเพราะเหตุใดท่านจึงทำงานในแนวทางของภาพยนตร์นอกกระแส			1

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส

	-1	0	1
2.1 ท่านได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร			1
2.2 ท่านต้องการนำเสนอแนวความคิดใดในภาพยนตร์และต้องการสะท้อนปัญหาสังคมหรือไม่และเพราะเหตุใด.....			1
2.3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีประสบการณ์ชีวิต หรือความทรงจำของท่านปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้หรือไม่		0	
2.4 ในผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงถึงสไตล์การทำงานของท่านอย่างไร เช่น การเขียนบท การกำกับการแสดง การดำเนินเรื่อง องค์ประกอบภาพ.....			1
2.5 ท่านคิดว่าท่านเป็นผู้กำกับแนวออเธอร์หรือไม่ ซึ่งสังเกตได้จากสิ่งใด.....			1
2.6 ในผลงานภาพยนตร์มีสัญลักษณ์ใดที่ซ่อนอยู่ ซึ่งท่านต้องการจะสื่อความหมายใด			1

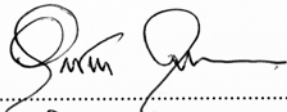
ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกกระแส

- 3.1 ในผลงานภาพยนตร์เรื่องนี้ ท่านได้รับอิทธิพลจากศิลปะหรือภาพยนตร์เรื่องใด และอย่างไร
- 3.2 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ท่านมีวิธีการเตรียมงาน (Pre-Production) อย่างไร
- 3.3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ท่านมีวิธีการถ่ายทำ (Production) อย่างไร
- 3.4 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ท่านมีวิธีหลังการถ่ายทำ (Post-Production)อย่างไร.....

-1	0	1
		1
		1
		1
		1

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลเพิ่มเติม

- ① ข้อที่ 2.2 90% 11 คน 1 เป็น 2 โย เพราะไม่เล่นตลก
- ② เพิ่มคำถามข้อต่อท้ายข้อที่ 4 ได้แก่ "ทำไมจึงรักศิลปะมากกว่าภาพยนตร์"


 (..... อธิระชา อรท=158)

วันที่ 28 เดือน 5.1 พ.ศ. 2557

แบบตรวจสอบ IOC
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส
ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคม

ผู้ให้ข้อมูล	ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์
คำชี้แจง	แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์จากองค์ความรู้งานวิจัย ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เขมพัทธ์ พัชรวิชัย
นักศึกษาปริญญาเอก คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ความสอดคล้อง (IOC)		ปัจจัยการบริหารแต่ละด้าน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับงานวิจัย

ตอนที่ 1 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์จากองค์ความรู้งานวิจัย

	-1	0	1
1.1 ผลงานภาพยนตร์สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ไทยนอกกระแสได้หรือไม่และอย่างไร			✓
1.2 ผลงานภาพยนตร์สามารถสะท้อนแนวความคิดประเด็นปัญหาสังคมไทยได้หรือไม่และอย่างไร			✓
1.3 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและรูปแบบที่เกิดจากองค์ความรู้ จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในช่วงปีพ.ศ.2547-2557 ได้หรือไม่อย่างไร			✓
1.4 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยได้หรือไม่และอย่างไร			✓

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ชื่อ-นามสกุล)

วันที่.....เดือน.....ปี.....พ.ศ. ๒๕๕๗

แบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ความสอดคล้อง (IOC)		ปัจจัยการบริหารแต่ละด้าน
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับงานวิจัย
1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับงานวิจัย

ตอนที่ 1 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์จากองค์ความรู้งานวิจัย

- 1.1 ผลงานภาพยนตร์สามารถแสดงแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์ไทยนอก
กระแสได้หรือไม่และอย่างไร
- 1.2 ผลงานภาพยนตร์สามารถสะท้อนแนวความคิดประเด็นปัญหาสังคมไทยได้
หรือไม่และอย่างไร
- 1.3 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและรูปแบบที่เกิดจากองค์ความรู้ จาก
การศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในช่วงปี.ศ.2547-2557 ได้หรือไม่
อย่างไร
- 1.4 ภาพยนตร์สามารถนำเสนอแนวคิดและรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยได้หรือไม่
และอย่างไร

-1	0	1
		1
		1
		1
		1

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....
 (.....)
 วันที่ 28 เดือน พ.ศ. 2558



ที่ ๒๗/๒๕๕๓

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้พิจารณาเค้าโครงวิทยานิพนธ์

เรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนประเด็นปัญหาสังคม

หัวหน้าโครงการวิจัย นายเชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

หลักสูตร/สาขาวิชา ปรัชญาดุชะฎิบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า เค้าโครงวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นตามหลักการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัย เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดภัยอันตรายแก่ ตัวอย่างการวิจัยกลุ่มตัวอย่าง และผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงร่างวิทยานิพนธ์ที่เสนอได้ ตั้งแต่วันที่ออก เอกสารรับรองผลการพิจารณาการวิจัยในมนุษย์ฉบับนี้จนถึงวันที่ ๑๙ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

ออกให้ ณ วันที่ ๑๙ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๗

ลงนาม

(ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/ ศษ๓๗

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน คุณอภิชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุล

ด้วย นายเชมพัทธ์ พัชรวิทย์ และคณะนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เพื่อขอข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า โดยนิสิตจะขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์ ในวันที่ ๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ตั้งแต่เวลา ๑๓:๐๐-๑๕:๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

กมลพร นันทกุล

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน ปฏิบัติการแทน
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐-๒๕๑๙

โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐



ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/ ๕๖๖๖

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน คุณเป็นเอก รัตนเรือง

ด้วย นายเชมพัทธ์ พัชรวิชัย และคณะนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เพื่อขอข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า โดย นิสิตจะขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์ ในวันที่ ๑๓ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ตั้งแต่เวลา ๑๓:๐๐-๑๕:๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ สนิทวงศ์เทพ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)
รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน ปฏิบัติการแทน
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐-๒๕๑๙

โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ นิสิต ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐



ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/๙๕๑

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๕๗/ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขออนุมัติขอความช่วยเหลือข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน คุณอาทิตย์ อัสสรรัตน์

ด้วย นายเข้มพัต พชรวิฑูญ และคณะนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขออนุมัติขอความช่วยเหลือจากท่าน เพื่อขอข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า โดย นิสิตจะขอความช่วยเหลือข้อมูลและสัมภาษณ์ ในวันที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ตั้งแต่เวลา ๑๓:๐๐-๑๕:๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ สันยาภิรมย์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสกสรรค์ สันยาภิรมย์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐-๒๕๑๙

โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ นิสิต ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐

ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/ ๕๒๗



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๒๗/ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอมอบอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน คุณนवल อารังรัตนฤทธิ์

ด้วย นายเชมพัทธ์ พชรวิฑูญ และคณะนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำคุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขอมอบอนุเคราะห์จากท่าน เพื่อขอข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า โดยนิสิตจะขอมอบอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์ ในวันที่ ๒๗ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ตั้งแต่เวลา ๑๓:๐๐-๑๕:๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับขอมอบอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ สันหาภิณณ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐-๒๕๑๙

โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือนิติ ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

ที่ ศธ ๖๖๒๐.๑/๘๕๒

๒๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี

ด้วย นายเชมพัทธ์ พิชรวิฑูญ และคณะนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ในความควบคุมดูแลของ ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เพื่อขอข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า โดย นิสิตจะขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์ ในวันที่ ๓๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๘ ตั้งแต่เวลา ๑๓:๐๐-๑๕:๐๐ น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

เสกสรรค์ สภพภักดิ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน ปฏิบัติการแทน
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐-๓๘๑๐-๒๕๑๙

โทรสาร ๐-๓๘๓๙-๑๐๔๒

มือถือ นิสิต ๐๘๑-๙๑๕-๒๑๑๐

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พชรวิชญ์
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 19 เดือน มกราคม พ.ศ. 2558

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งสิ้นเพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย


ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม..... .....ผู้ยินยอม

(.....อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล.....)

ลงนาม..... .....พยาน

(.....อภิญญา พชรวิชญ์.....)

ลงนาม..... .....ผู้ทำวิจัย

(.....เขมพัทธ์ พชรวิชญ์.....)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 30 เดือน มกราคม พ.ศ. 2558

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(.....)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เชมพัทธ์ พชรวิชญ์
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 19 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งสิ้นเพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....จากครอบครัว.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....วิมลรัตน์ พชรวิชญ์.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(.....เชมพัทธ์ พชรวิชญ์.....)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 25 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึง วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น จนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณ และจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บ ข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมด หลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบ ยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผล กระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(นवल อารงรัตน์ฤทธิ์)

ลงนาม.....พยาน

(.....วิภากรดี พัทธวิชัย.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและ ความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 15 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2558

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึง วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น จนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณ และจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บ ข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมด หลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(เป็นเอก สัตนเรื่อง)

ลงนาม.....พยาน

(.....อ.กมลศักดิ์ พัทธวิชัย.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและ ความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ งานบริการวิชาการและวิจัย โทร. ๓๕๕๑
 ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๓/- วันที่ ๒๗ พฤศจิกายน ๒๕๕๘
 เรื่อง แจ้งผลการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการฯ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เข้มพัทธ์ พัชรวิชัย

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม (Thai Non-mainstream Film and Mirror Image of Social Issues) เพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. นั้น บัดนี้ บทความของท่านได้ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการวารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว และจะตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. ฉบับที่ ๒๑ ปีที่ ๑๗ พ.ศ. ๒๕๕๘ (ISSN: ๐๑๒๕-๕๑๓๔) ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)
 คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
Thai Non-mainstream Film and Mirror Image of Social Issues

เชมพัทธ์ พันธ์วิชญ์¹

นิสิตปริญญาเอก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส 2) เพื่อค้นหาว่าแสวงหาแนวคิดและสไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสอันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ 3) ค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในปัจจุบัน 4) สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นอกกระแสจากการศึกษา ค้นหา งานวิจัยเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้วางขอบเขตการศึกษาภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2557 เป็นจำนวน 10 เรื่อง มีระเบียบวิธีวิจัย โดยการวิเคราะห์ผลงานด้วยทฤษฎีภาพยนตร์และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 5 ท่าน จากการวิจัยพบว่าแรงบันดาลใจการสร้างภาพยนตร์ไทยนอกกระแสมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีส่วนเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาสังคมซึ่งแฝงด้วยแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ โดยใช้ทัศนคติส่วนตัวตีแผ่มายาคติของสังคมไทย สไตล์ของภาพยนตร์อยู่ในแนวทางสังคมนิยมใหม่อันเกิดจากรสนิยมของผู้กำกับซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์นอกกระแสในต่างประเทศ อุดมการณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้สร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวโดยไม่มุ่งหวังผลกำไร ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในแนวทางของตนเอง

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ไทยนอกกระแส ประเด็นปัญหาสังคม ผู้กำกับภาพยนตร์ มายาคติ

Abstract

The purposes of this research are to; 1. Analyze concept of social problem issues and mythologies in Thai non-mainstream films 2. Study and survey concepts and styles from Thai non-mainstream film directors that lead to body of knowledge 3. Search for the real ideologies of directors creating films at present period 4. Create non-mainstream film based on the result of this research to reflect issues in Thai society. This research has a scope of work to study best picture awards from 2004-2014 includes 10 Thai films. Two methodologies have been used for studying, analyze films by using film theories and in-depth interview 5 film directors. From this research we found that the inspiration to create films came from personal experience of directors themselves which are related to social issues obscured with Marxist theory. The directors use their own views to unfold Thai social mythologies. Styles of film represent Neo-realism where came from directors' taste influenced from foreign non-mainstream films. With the ideologies of these directors films have been created to communicate his thoughts and emotion with no money oriented because all movies makers received non-profits funding which cannot obligate the director's idea. As a result, the researcher has accumulated all findings to create the film.

Keyword: Thai Non-mainstream Film Social Issues Film Director Mythology

¹ นิสิตปริญญาเอก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ที่ ศธ 6620.1/ ๖๘๑

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี 20131

15 กรกฎาคม พ.ศ. 2558

เรื่อง อนุมัติหัวข้อและโครงร่างวิทยานิพนธ์

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้ประกาศรับโครงการวิจัยที่เสนอขอรับ
ทุนอุดหนุนการวิจัย ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2559 ไปแล้ว นั้น

มหาวิทยาลัยบูรพาขอแจ้งว่า นายเชมพัทธ์ พัชรวิชัย รหัสประจำตัว 55810055 หมายเลข
โทรศัพท์(บ้าน) 02-9486386 มือถือ 081-9152110 เป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ปริญญาเอก ภาค
การศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2558 สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้สอบผ่านหัวข้อ
และโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม” เมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม
พ.ศ. 2557 ซึ่งคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ ได้อนุมัติให้นักศึกษา
ดังกล่าวจัดทำวิทยานิพนธ์ได้ต่อไป

ทั้งนี้ คณะกรรมการวิทยานิพนธ์ มีดังนี้

๑. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง
๒. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ 0-3810-2510 - 11

โทรสาร 0-3839-1042



สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ เพื่อแสดงว่า

นายเขมพัทธ์ พัทธวิจิษฐ์

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปี ๒๕๕๙

ระดับปริญญาเอก

เรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๔ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๙



(นางสาวสุกัญญา อีระกูรณ์เลิศ)

เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เชมพัทธ์ พชรวิชญ์
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 28 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เชมพัทธ์ พชรวิชญ์)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 28 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

ลงนาม.....พยาน

(อ.ทงต๋อ พัทธวิชัย)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 28 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (.....)

ลงนาม.....พยาน
 (.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ ๒๘ เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งสิ้นเพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม
 ผู้วิจัย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 28 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึง วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น จนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณ และจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บ ข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมด หลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบ ยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผล กระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....วิกรม เอนณรงค์.....ผู้ยินยอม

(.....วิกรม เอนณรงค์.....)

ลงนาม.....วิชัย.....พยาน

(.....เขมพัทธ์ พัทธวิชัย.....)

ลงนาม.....เขมพัทธ์.....ผู้ทำวิจัย

(เขมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและ ความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

ภาคผนวก ข

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิษญ์	SEQUENCE :	G	DATE :	16พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
G ภายนอก ป่า เย็น	29	109 ถึง 110	Green Screen	นักท่องเที่ยวยชาย นักท่องเที่ยวยหญิง นักเรียนมัธยม ผู้ชายนั่งส้วม พระ ผู้หญิงแก่ นักฟุตบอล ผู้หญิงออกกำลังกาย ผู้หญิง Selfie ทหาร		เสื้อยืด กางเกงขาสั้น เสื้อกล้าม กางเกงขาสั้น ชุดนักเรียน เสื้อขาวผูกเนคไท จีวร เสื้อยืด ผ้าถุง ชุดกีฬา เสื้อยืด กางเกงขาสั้น เสื้อยืด กางเกงขายาว ชุดทหาร
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
เป้สะพายหลัง / ชักโครก ดาบขามูไร / ลูกบอล ไฟ / โต๊ะเล่นไฟ แก้ว / ปืน โทรศัพท์มือถือ						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
นักท่องเที่ยวยชาย / นักท่องเที่ยวยหญิง / นักเรียน มัธยม / ผู้ชายนั่งส้วม / นักฟุตบอล / ผู้หญิง ออกกำลังกาย / ผู้หญิง Selfie / ทหาร :ทรงผม ตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ พระ :หัวโล้น ไม่แต่งหน้า ผู้หญิงแก่ :มัดผม แต่งหน้าธรรมชาติ						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พชรวิชัย	SEQUENCE :	H	DATE :	18 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
H1 ภายใน ร้านเกม กลางคืน	29	111 ถึง 115	ยิงนั่งเล่นเกม ที่ร้านเกมจน ใกล้เช้า	ยิง คนนั่งเล่นเกม คนคุมร้านเกม		เสื้อเชิ้ต กางเกงขาวาว รองเท้าหนัง เสื้อยืด กางเกงขาสั้น เสื้อยืด กางเกงขาวาว
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
กระเป๋าสตางค์ โปสเตอร์เกม เงินทอน ถ้วยมา่า						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ คนเล่นเกม: ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้า ธรรมชาติ คนคุมร้านเกม: ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้า ธรรมชาติ						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	H	DATE :	18 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
H2 ภายนอก แพลตฟอร์ม เข้าประตู	29 ถึง 30	116 ถึง 125	ยิงเดินกลับบ้าน ด้วยท่าทางสลึม สลือ เมื่อเดินเข้า บ้านแล้วล้มตัวลง นอน ในขณะที่ ลูกร้องไห้อยู่	ยิง ภรรยา ลูก		เสื้อเชิ้ต กางเกงขาสั้น รองเท้าหนัง เสื้อยืด กางเกงขาสั้น เสื้อเด็กก่อนแขนยาว
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
กระเป๋าสาน กล่องสินค้า Go Life ของเล่นเด็ก อุปกรณ์เด็กก่อน ที่นอน หมอน โทรทัศน์						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง: ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ ภรรยา: ปลอยผมยาว แต่งหน้าธรรมชาติ ลูก: ทรงผมตามธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION			TITLE :	แม่ทัพที่หายไป
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พิศรวิชัย	SEQUENCE :	B	DATE :	18 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
B1-B2 ภายนอก ห้อง สัมภาษณ์ เวลาสาย	16 ถึง 19	21 ถึง 29	ยิงเข้าสัมภาษณ์ การตลาดขาย ตรงของGoLife	ยิง พิธีกรชาย พี่ป๋ม	 คนเข้าร่วม สัมภาษณ์	เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง ป้ายห้อยคอ ชุดสูทดำ กางเกงขายาว รองเท้าหนัง เสื้อผ้าซีฟองขาว กางเกงขายาว รองเท้า ส้นเตี้ย สร้อยคอ ชุดทำงานออฟฟิศและ ป้ายห้อยคอ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
กระเป๋าเอกสาร กล้องสินค้า GoLife โปสเตอร์GoLife ป้ายโฆษณา GoLife ไมโครโฟน / โทรศัพท์มือถือ						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง :ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ พิธีกรชาย:ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้า ธรรมชาติ พี่ป๋ม:ทรงผมเซทสวยงาม แต่งหน้าเข้ม คนร่วมสัมภาษณ์ :ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้า ธรรมชาติ						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION			TITLE :	แม่ทัพที่หายไป
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พชรวิชญ์	SEQUENCE :	D	DATE :	29 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
D1 ภายใน ร้าน อาหาร กลางวัน	21 ถึง 23	50 ถึง 59	ยิงนัดพบอ่องที่ ร้านอาหารเพื่อ ชักชวนให้มาทำ Go Lifeด้วยกัน	ยิง อ่อง	 ป้าชายข้าว พนักงาน ออฟฟิศ	เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้านั่ง ป้ายห้อย คอ เสื้อยืดแขนยาว กางเกงยีน รองเท้า ผ้าใบ ป้ายห้อยคอ เสื้อยืด กางเกงขายาว ผ้ากันเปื้อน รองเท้า แตะ ชุดทำงานออฟฟิศ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
กระเป๋าสตางค์เอกสาร โทรศัพท์มือถือ แผ่นซีดี						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ อ่อง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ ป้าชายข้าว : มัดผม ไม่แต่งหน้า พนักงานออฟฟิศ : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION			TITLE :	แม่ทัพที่หายไป
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	E	DATE :	29 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
E ภายนอก ป่าใน ร่มไม้ เวลาบ่าย	24	60 ถึง 68	ผู้หญิงเปลือยทำ ท่ายั่ววนบน เตียงนอน มีชาย 2คนยืนมองอยู่ แล้วยิ่งก็เดินเข้า มายืนมองด้วย จนเห็นกันต์เดิน ถือดาบ เลยกออก วิ่งตามกันต์ไป	ยิ่ง กันต์ ชายมีอายุคนที่ 1 ชายหนุ่มคนที่ 2 ผู้หญิงเปลือย		เสื้อเชิ้ต กางเกงขาสั้น รองเท้าหนัง เสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ เสื้อยืด กางเกงขาสั้น แว่นตา รองเท้าแตะ เสื้อเชิ้ตเก่า กางเกงขา ยาว รองเท้าแตะ ชุดชั้นในสีขาว
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
ดาบยาว มีดสั้น เตียงนอน ที่นอน ผ้าห่ม						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิ่ง : ทรงผมตามธรรมชาติ หน้าเนียนเลือด กันต์: ทรงผมตามธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า ชายมีอายุคนที่ 1: ทรงผมธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า ชายหนุ่มคนที่ 2: ทรงผมธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า ผู้หญิงเปลือย : ทรงผมจัดสวย แต่งหน้าเข้มจัด						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พิศริวิชญ์	SEQUENCE :	F	DATE :	29 พฤศจิกายน 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
F ภายนอก บ้าน เวลาเย็น	25 ถึง 27	80 ถึง 95	ยิงมาพบน้ำสาว เพื่อขายของ แต่ เจอกันต์และสามี ของน้ำสาวแทน เลยถูกไล่ให้กลับ บ้านไป	ยิง กันต์ ชายมีอายุคนที่ 1 (สามีของน้ำสาว)		เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง ป้ายห้อย คอ เสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ เสื้อยืด กางเกงขาสั้น แว่นตา รองเท้าแตะ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
กระเป๋าสตางค์เอกสาร โทรศัพท์มือถือ						รถแท็กซี่
MAKE UP / HAIR						
ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าธรรมชาติ กันต์ : ทรงผมตามธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า ชายมีอายุคนที่ 1 : ทรงผมธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	C	DATE :	21 ธันวาคม 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
C1 ภายนอก ป่าใน ร่มไม้ เที่ยง	19 ถึง 21	30 ถึง 49	ยิงอยู่ในป่ากำลัง ตัดฟัน เจอกันต์ เข้ามาทำร้ายเพื่อ ที่จะแย่งดาบไป	ยิง กันต์		เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง เสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
			มีดสั้น ดาบยาว หินปกลม			ปลาตุ๊ก
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
			ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้ามอมแมม และเปื้อนเลือด กันต์: ทรงผมตามธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า		เลือดปลอม	

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	E	DATE :	21 ธันวาคม 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
E ภายนอก ป่าใน ร่มไม้ เวลาบ่าย	24 ถึง 25	69 ถึง 79	ยิงวิ่งไล่ตามกันต์ ที่ทำร้ายและแย่ง ดาบไป	ยิง กันต์		เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง เสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
มีดสั้น ดาบยาว						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้ามอมแมม กันต์: ทรงผมตามธรรมชาติ ไม่แต่งหน้า				เลือดปลอม		เสื้อยืดเลอะเลือด ดาบเลอะเลือด

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	A	DATE :	22 ธันวาคม 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
A1 ภายนอก ป่า เวลาสาย	14 ถึง 16	1 ถึง 20	ยิงเดินอยู่ในทุ่ง กลางป่า เหลือบ มองเห็นดาบปัก อยู่จึงเดินเข้าไป หยิบ แล้วจึงเออ กับอ่อง	ยิง อ่อง		เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง เสื้อยืดแขนยาว กางเกงยีน รองเท้า ผ้าใบ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
มีดสั้น ดาบยาว ขวาน						
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง :ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้ามอมแมม อ่อง:ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้ามอมแมม						

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

PRODUCTION :	ROCKET ME PRODUCTION		TITLE :	แม่ทัพที่หายไป	
DIRECTOR :	เชมพัทธ์ พัชรวิชัย	SEQUENCE :	G	DATE :	22 ธันวาคม 58

Scene No.	Script Page	Shot	Description	Cast	Extras Stunts	Wardrobe
G ภายนอก ป่า เวลาเย็น	27 ถึง 29	96 ถึง 110	ยิงเดินอยู่ในป่า เห็นอ่องผูกคอ ตายอยู่บนต้นไม้	ยิง อ่อง		เสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง เสื้อยืดแขนยาว กางเกงยีน รองเท้า ผ้าใบ
PROPS				SPECIAL EQUIPMENTS		VEHICLES / ANIMALS
มีดสั้น ดาบยาว				ไฟ KINO FLO		
MAKE UP / HAIR				SPECIAL EFFECTS		PRODUCTION NOTES
ยิง : ทรงผมตามธรรมชาติ หน้าเปื้อนเลือด อ่อง : ทรงผมตามธรรมชาติ แต่งหน้ามอมแมม				ชุดห้อยตัว ลาวดสลิง		เสื้อยืดและเสื้อ ดาบและเลือด

ภาคผนวก ค



ผู้นำที่หายไป

by KHEMMAPAT PACHARAWIT FILM

THE LOST LEADER

27 เมษายน 2559

ชั้น 5 ห้องออดิทอริยม หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ROCKETME PRODUCTION (สวทช.) "ผู้นำที่หายไป" หนังสือนวนิยายของ ชัยวัฒน์ ชัยมงคล ยมมอย ศุภณัฐ กิตติโยธม ณัฐกานต์ ไชย กิตติศักดิ์ ประสันนาการ ประวิมล เสืออินทร์ อนุชิตชัย ภาวิชัย ไพโรจน์จตุร เอกพล แสงเมืองคำ สดุดีนพพรวิมลกุล อธิศญา เขียวแจ้ง ณธวีประทีป ภาวิชัย ไพโรจน์จตุร สำลีตาภา กานต์ณัฐ ไพโรจน์สวัสดิ์ นกนทีชอุ่มพรชัย เขมพัทธ์ พิชัยชัย ใสภาส แสงชัย ทรายวัน จันทร์ฉาย สุทธิรัตน์ประยูรชญา อธิรัตน์ อาษาวัฒน์นาศรี สำนักพิมพ์ กิตติ ศรมณี สำนักพิมพ์ ราชนครินทร์ ตีพิมพ์โดย สวทช. กรุงเทพมหานคร แนวพล เจริญธรรมศึกษา ผู้ประพันธ์ บทภาพยนตร์ ครีเอทีฟ สำนักพิมพ์ของ เขมพัทธ์ พิชัยชัย

การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 10 เรื่อง* ตั้งแต่ปี พ.ศ.2547-2557

ภาพยนตร์	แนวความคิด	ภาษา	รูปแบบภาพยนตร์
สัตว์ประหลาด (2547)	ชายรักชายเพศ	ความเป็นชายชาติทหาร	สังคมนิยมจริง
แสงศรราง (2549)	กระแสโลกาภิวัตน์	โลกาภิวัตน์นำใจ ความสุขที่แท้จริง	สังคมนิยมจริง
อุกฤษฏ์เมธีภักดิ์ (2553)	ความไม่เท่าเทียมในสังคมไทย	ภักดิ์กับความเสมอภาคของชีวิต	สังคมนิยมจริง
พลอย (2550)	ความรักในคนต่างชนชั้น	เบื้องลึกคนจีนในไทย	สังคมนิยม
นางไม้ (2553)	มนุษย์ผู้ทำร้ายธรรมชาติ	ความเชื่อต่อการเคารพธรรมชาติ	สังคมนิยม
มันดะกันฟ้า (2554)	ผลงานของการทำตัว	การตอบรับของนักการเมือง	Classical Cinema
เมืองพรหมอนรัก (2553)	ความรักหลังสิ้นชีพ	การบูรณาการของเมือง	สังคมนิยม
36 (2555)	ความทรงจำกับเทคโนโลยี	เทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกมนุษย์	สังคมนิยม
Mary is Happy, Mary is Happy (2556)	วัยเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่น	วัยรุ่นกับการต่อสู้ในโลกสมัยใหม่	สังคมนิยมจริง
ตั้งวง (2556)	ความหลากหลายของวัฒนธรรมไทย	การแลกเปลี่ยนของวัฒนธรรม	สังคมนิยม

*ได้วิเคราะห์ตัวอย่างผลงานภาพยนตร์ที่ใช้ระบบวีซีดีและดีวีดีเป็นหลักเพียงบางส่วน

การวิเคราะห์แนวคิดและสไตล์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจำนวน 5 ท่าน

ผู้กำกับภาพยนตร์	แนวความคิด	วิธีการนำเสนอ	ได้รับอิทธิพลจาก
ศักดิ์ชัย วัฒนบุญญา	ชีวิตคนชายขอบ เหตุการณ์ต้นตอและนิสัย ป่าในฐานะพื้นที่ที่อยู่ สภาวะชายรักชาย	สังคมนิยมจริง การเล่าเรื่องย้อนเวลากลับ ถ่ายทำแบบ Long Take ผสมผสานรูปแบบละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทยยุคเก่า	ละครโทรทัศน์ไทย ภาพยนตร์ไทยยุคเก่า ผู้กำกับภาพยนตร์ Hou Hsiao Hsien
เนติกร วัฒนวงศ์	ความรักที่ไม่สมปรารถนา ตัวละครแปลกแยกจากสังคม การเสียชีวิต อารมณ์ตลกขบขัน	สังคมนิยม ถ่ายทำแบบ Long Take การใช้ตราหน้าที่มีชื่อเสียง	ผู้กำกับภาพยนตร์ Federico Fellini David Lynch Woody Allen
จันทน์ วัฒนวงศ์	ความขัดแย้งของคนต่างชนชั้น เรื่องราวที่เกิดจาก Location ตัวละครแปลกแยกจากสังคม	สังคมนิยม ถ่ายทำแบบ Long Take ฉากอาคารร้าง	ผู้กำกับภาพยนตร์ Paul Thomas Anderson David Fincher
เนท วัฒนวงศ์	สะท้อนชีวิตหนุ่มสาววัยรุ่น คนเมืองชนชั้นกลาง คนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ แนวคิดทันสมัยและสัจธรรม	สังคมนิยม การใช้ชีวิตจริงที่ความผสมผสาน การเล่าเรื่อง วิธีการเล่าเรื่องเชิงทดลอง	ผู้กำกับภาพยนตร์ อักษิณาศรี ธีระเศรษฐ์ Shunji Iwai
คณต วัฒนวงศ์	สะท้อนชีวิตหนุ่มสาววัยรุ่น การค้นหาคำตอบที่แท้จริง คนกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ อารมณ์ตลกขบขัน	สังคมนิยม ใช้ความสัจจริงกับบทมากกว่า เทคนิคการถ่ายทำ ใช้เพลงประกอบภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์ Woody Allen Joel David Coen Ethan Jesse Coen Chow Sing-Chi

แนวคิดและอุดมการณ์แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส

ผู้วิจัยได้รวบรวมการวิเคราะห์ผลงาน และการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อค้นหาอุดมการณ์ที่แท้จริงในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถสรุปเป็นข้อๆได้ 6 ข้อคือ 1) ความเป็นสากลจากประสบการณ์ส่วนตัว 2) ทักษะศิลปะในภาษาศิลปะของไทย 3) แนวคิดชีวิตวิเคราะห์ 4) แนวคิดมาร์กซิสต์ 5) อิทธิพลการทำงานจากภาพยนตร์นอกกระแส 6) สไตล์ภาพยนตร์สังคมนิยม



นอ้าวงความรู้สู่การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้ 6 ด้านเพื่อเป็นหลักในการสร้างสรรคภาพยนตร์ไทยนอกกระแสจากแรงบันดาลใจส่วนตัวซึ่งสร้างแรงบันดาลใจดังนี้



SCREENPLAY

จุดเริ่มต้นของบทภาพยนตร์มาจากงานนำเสนอการนำเสนอส่วนตัวที่ตั้งขึ้นเป็นประเด็นของภาพยนตร์จำนวนมากแรงบันดาลใจบางส่วนจากเรื่องสั้น "แม่ที่หายไป" ของ เจตน์ กัจจาย (นักเขียนซีไรต์ปี 2554) จากนั้นผู้วิจัยจึงค้นคว้าเอกสารงานวิจัย รูปภาพและวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับสังคมออนไลน์ และธุรกิจขายตรงอันเป็นอาชีพของตัวละครหลัก

ผู้วิจัยได้นำบทภาพยนตร์ที่ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยมใหม่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ แนวคิดทฤษฎีมาร์กซิสต์ ทฤษฎีโครงสร้างนิยม ทฤษฎีสัญญาวิทย์และทฤษฎีออโตรี ในการพัฒนาบทภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจขึ้น จากนั้นจึงออกหาข้อมูลภาคสนาม โดยไปสัมภาษณ์กับธุรกิจขายตรงและเข้าไปสังเกตการณ์ร้านแม่ท้อออนไลน์ เป็นการพัฒนาบทภาพยนตร์ในขั้นตอนสุดท้าย

แม่ที่หายไป

ประเด็น โลกเสมือนทำให้คนสับสนในบทบาทตนเองในโลกความเป็นจริง

โครงเรื่อง หลังจากความพ่ายแพ้ในสงครามที่ผ่านมา นักรบที่รอดชีวิตต่างแตกกระเจิงไปทั่วทุกสารทิศ ซึ่งหนึ่งในผู้รอดชีวิตออกเดินทางร่อนเร่เพียงผู้เดียว เขากับคนขายแม่ที่หายไปและเชื่อว่าแม่ที่หายไปยังมีชีวิตอยู่ ด้วยความบังเอิญเขาได้พบกับ อ่อง เพื่อนร่วมรบผู้ยอมแสร้งไม่เอาใจเข้ามาในสงครามนี้อีกต่อไป ซึ่ง อ่องต้องออกมาหาแม่ที่หายไปบ้าง ในโลกความเป็นจริง ซึ่งเป็นพนักงานบริษัทขายตรง ซึ่งต้องทำหน้าที่ดูแลค่าที่ส่งรางวัลกำไรให้กับตนเอง เปรียบเสมือนกับความพยายามในการหาหนทางเพื่อสร้างตนเองให้เป็นแม่ที่หายไปของโลกความเป็นจริง แต่ในการเดินทางเพื่อค้นหาแม่ที่หายไปในโลกเสมือนเขาก็กลับได้พบกับผู้คนและเหตุการณ์ประหลาด ซึ่งทำให้ความคิดของเขาสับสนระหว่างโลกเสมือนและโลกของความเป็นจริง ซึ่งหาวิธีไม่ให้เขาคือแม่ที่หายไปของหัวหน้าครอบครัว



ภาพจาก <http://www.kalaoon.net/>
ภาพจาก <http://celestial-beerstein.com/>
ภาพจาก www.facebook.com/kuwathai

POST-PRODUCTION

- 1 ROUGH CUT
- 2 COLOR CORRECTING 1
- 3 VISUAL EFFECTS

การตัดต่อในขั้นแรกเป็นการตัดตามฉากตามลำดับที่ถ่ายทำ โดยนักพากย์เสียงในฉากที่ถ่ายทำ Footage ในแบบ RAW ไฟล์ที่ถ่ายมาจำนวนมาก จากนั้นจึงตัดเสียงในฉากที่ถ่ายทำ ให้มีความละเอียดของเสียงและแสงตามแบบ Green Screen มาไว้ในภาพทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การตัดต่อในขั้นต่อมาคือการนำเอาฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น ซึ่งต้องมีการนำเอาฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น ซึ่งต้องมีการนำเอาฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น



- 4 COLOR CORRECTING 2
- 5 SOUND EDITING
- 6 FINAL MIX

เป็นการแก้ไขแสงและสีเพื่อลดความสว่างในฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อ จากนั้นทำการตัดต่อฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น ซึ่งต้องมีการนำเอาฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น ซึ่งต้องมีการนำเอาฉากที่ถ่ายทำมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น



แม่ที่หายไป

THE LOST LEADER

นิทรรศการคุณูปการ
เรื่อง : ภาพยนตร์ในมุมมองและบทบาทของหญิงหญิง
Thai Non-mainstream Film and Mirror Image of Social Issues
โดย **เบญจมาภรณ์ พิธีกร**

หลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาทัศนศึกษาและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
ห้องออดิทอเรียม ชั้น 5 วันที่ 27 เมษายน 2559

ขอขอบคุณ
ศาสตราจารย์สุชาติ เมฆทอง รองศาสตราจารย์ ดร.วิฑูรย์ วิวัฒน์ผินคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิภาดา ศรีธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิฑูรย์ เมธอินทร์ อาจารย์ ดร.นันทพร อาจารย์สุวรรณี สุระชูคุณสิน อาจารย์จรยา เทศอินสิน ทีมงาน Rocket Me Production สำนักวิชาศิลปกรรมการวิจัยแห่งชาติ ภูเก็ต ออโต้ซี คณะจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

PRODUCTION

Q1 ฉากที่ถ่ายทำในสนามในฤดูใบไม้ผลิ
ฉากที่ 1 Location ตั้งเวลา 04:00 เริ่มถ่ายทำฉากที่ 10:00 เปลี่ยนถ่ายฉากที่ 14:00 ฉากที่ 15:00 เริ่มถ่ายทำฉากที่ 16:00 จบถ่ายทำฉากที่ 17:00

Q2 ฉากที่ 3 Location ตั้งเวลา 04:00 เริ่มถ่ายทำฉากที่ 10:00 เปลี่ยนถ่ายฉากที่ 14:00 ฉากที่ 15:00 เริ่มถ่ายทำฉากที่ 16:00 จบถ่ายทำฉากที่ 17:00

Q3 ฉากที่ 3 Location ตั้งเวลา 07:00 เริ่มถ่ายทำฉากที่ 13:00 จบถ่ายทำฉากที่ 15:00 จบถ่ายทำฉากที่ 16:00

Q4 ฉากที่ 4 ฉากที่ 5 ฉากที่ 6 ฉากที่ 7 ฉากที่ 8 ฉากที่ 9 ฉากที่ 10 ฉากที่ 11 ฉากที่ 12 ฉากที่ 13 ฉากที่ 14 ฉากที่ 15 ฉากที่ 16 ฉากที่ 17 ฉากที่ 18 ฉากที่ 19 ฉากที่ 20 ฉากที่ 21 ฉากที่ 22 ฉากที่ 23 ฉากที่ 24 ฉากที่ 25 ฉากที่ 26 ฉากที่ 27 ฉากที่ 28 ฉากที่ 29 ฉากที่ 30 ฉากที่ 31 ฉากที่ 32 ฉากที่ 33 ฉากที่ 34 ฉากที่ 35 ฉากที่ 36 ฉากที่ 37 ฉากที่ 38 ฉากที่ 39 ฉากที่ 40 ฉากที่ 41 ฉากที่ 42 ฉากที่ 43 ฉากที่ 44 ฉากที่ 45 ฉากที่ 46 ฉากที่ 47 ฉากที่ 48 ฉากที่ 49 ฉากที่ 50

Q5 ฉากที่ 1 ฉากที่ 2 ฉากที่ 3 ฉากที่ 4 ฉากที่ 5 ฉากที่ 6 ฉากที่ 7 ฉากที่ 8 ฉากที่ 9 ฉากที่ 10 ฉากที่ 11 ฉากที่ 12 ฉากที่ 13 ฉากที่ 14 ฉากที่ 15 ฉากที่ 16 ฉากที่ 17 ฉากที่ 18 ฉากที่ 19 ฉากที่ 20 ฉากที่ 21 ฉากที่ 22 ฉากที่ 23 ฉากที่ 24 ฉากที่ 25 ฉากที่ 26 ฉากที่ 27 ฉากที่ 28 ฉากที่ 29 ฉากที่ 30 ฉากที่ 31 ฉากที่ 32 ฉากที่ 33 ฉากที่ 34 ฉากที่ 35 ฉากที่ 36 ฉากที่ 37 ฉากที่ 38 ฉากที่ 39 ฉากที่ 40 ฉากที่ 41 ฉากที่ 42 ฉากที่ 43 ฉากที่ 44 ฉากที่ 45 ฉากที่ 46 ฉากที่ 47 ฉากที่ 48 ฉากที่ 49 ฉากที่ 50