บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัย ศึกษาสภาพความเลื่อมล้ำในสังคมไทยเพื่อจัดทำบทภาพยนตร์สั้นเรื่อง..ลมพลัดถิ่น ได้นำแนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้มาศึกษาและสร้างเป็นภาพยนตร์สั้น 1 เรื่อง ดังต่อไปนี้

1) แนวคิดความเหลื่อมลำ้ในสังคมไทย

2) สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์

3) การสร้างภาพยนตร์

4) ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

2.1 แนวคิดความเหลื่อมลำ้ในสังคมไทย

หากจะค้นหาความหมายของคำว่า “ความเหลื่อมล้ำ” จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 จะไม่พบความหมายของคำว่า “ความเหลื่อมล้ำ” จะพบเพียงคำว่า “เหลื่อม” ซึ่งหมายถึง เลยไป ล้ำไป ล้ำกัน หรือไม่เสมอกัน เมื่อค้นหาต่อไปจะพบคำว่า “ความเหลื่อมล้ำต่ำสูง” ซึ่งหมายถึง ไม่เท่าเทียมกัน เช่น มีฐานะทางสังคมเหลื่อมล้ำต่ำสูงกว่ากัน ดังนั้นอาจพออนุมานได้ว่า “ความเหลื่อมล้ำ” คือความไม่เท่าเทียมกันของบางสิ่งบางอย่างนั่นเอง

ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในสังคมนั้นเกิดจากปัจจัยที่หลากหลาย เช่น ต้นทุนทางสังคม โอกาสการเข้าถึงการศึกษา การเข้าถึงการรักษาพยาบาล การเข้าถึงสวัสดิการต่าง ๆ ความเชื่อ เศรษฐกิจ ชนชั้นทางสังคม ฯลฯ เป็นต้น จะเห็นได้ว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาไม่เท่าเทียมกัน เกิดมาในชนชั้นที่ไม่เท่าเทียม ฐานะ เศรษฐกิจไม่เท่าเทียม การได้รับการศึกษา ปลูกฝังความคิดจิตใจก็ไม่เท่าเทียม บางคนอาจเกิดมาพิการนั่นก็เป็นความไม่เท่าเทียม ข้าพเจ้าเคยเห็นนักวิชาการบางท่านได้แสดงความคิดเห็นในเชิงรังเกียจคนจนไว้ว่าที่เขาจนไม่ใช่เพราะว่าเกิดมาจน แต่เป็นเพราะเขาไม่มีมานะ ไม่มีความเพียรในการขวนขวายศึกษาเรียนรู้ จึงไม่มีกำลังผลักดันชีวิตตนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ที่สามารถเข้าถึงสิ่งที่ดีกว่าได้ ข้าพเจ้าได้แต่คิดแย้งท่านในใจ ไม่กล้าที่จะบอกท่านไปว่า คนทุกคนไม่ได้เกิดมาเท่าเทียมกัน คนที่เกิดมามีพร้อมเช่นท่านคงไม่เข้าใจ ซึ่งตัวข้าพเจ้าเองก็เกิดมาเป็นชนชั้นกลางในสังคมข้าพเจ้ายังพอเข้าใจได้ว่า คนทุกคนมีต้นทุนที่ต่างกัน ซึ่งอาจเคยได้ยินประโยคที่ว่า “คนจนต้นทุนน้อย” เนื่องจากคนจน เกิดมาก็จน

ถูกคนด้วยกันเองนั่นแหละที่ดูถูกตีตราว่าเป็นคนจน กีดกันให้อยู่ในชั้นล่างของสังคม
ไม่ยอมให้เงยหน้าอ้าปากขึ้นมาได้ โอกาสในการได้รับการศึกษาเพื่อที่จะไปพัฒนาศักยภาพตนเองก็มีน้อย
หรือแทบจะไม่มีด้วยซ้ำไป แล้วทีนี้จะเอาอะไรไปขยับเขยื้อนเลื่อนฐานะในสังคมให้สูงกว่าเดิมได้
ทุกคนมีต้นทุนที่ต่างกัน ระดับความฉลาดต่างกัน ความถนัดต่างกัน ฐานะต่างกัน โอกาสก็ต่างกัน
ไม่ใช่เพียงว่าคนจนเป็นเพราะเขาไม่เพียร เป็นเพราะเขาเกียจคร้าน ไม่อยากผลักดันตนเองเสมอไป
บางคนหัวดี มีความเพียร อยากเรียนแทบตายแต่ติดที่ทางครอบครัวอาจยากจนไม่สามารถส่งเสียได้บ้าง
พ่อป่วยแม่ไม่สบาย ญาติพี่น้องพิการช่วยเหลือตนเองไม่ได้ต้องคอยดูแล บ้านไกลไม่มีเงินค่ารถไปเรียน
ไม่มีชุดนักเรียนหรือเงินไม่พอซื้ออุปกรณ์การเรียนบ้าง ความเจ็บป่วยทางร่างกายหรือจิตใจบ้าง
ความเชื่อของครอบครัวหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ไม่สนับสนุนการเรียนรู้บ้าง เหล่านี้หรือคือความผิดของคนจน
คนจนผิดที่เกิดมาจนด้วยหรือ ถ้าทุกคนเลือกเกิดได้คงไม่มีใครอยากเกิดมาจน
ทุกคนต่างอยากเกิดมามีพร้อมทุกอย่างทั้งฐานะ ชื่อเสียง ความรู้ ความสามารถ แต่ในเมื่อไม่มีโอกาส
หรือเกิดมามีต้นทุนต่ำย่อมก็ต้องต่อสู้ดิ้นรนกันไปวันต่อวัน คนจนหากท่านคิดว่าน่ารังเกียจแล้ว
หากยิ่งจนด้วยซ้ำยังพิการด้วยโอกาสในการพัฒนาตัวเองยิ่งลำบากกว่า
ข้าพเจ้าคิดว่าหากทุกคนเกิดมาทุกเท่าเทียมกัน
มีทุกอย่างเหมือนที่ทุกคนมีเหมือนกันท่านก็คงไม่คิดรังเกียจคนจนเช่นนี้
ข้าพเจ้าไม่ได้ตำหนิที่ท่านรังเกียจความจน แต่ที่ท่านรังเกียจคนจน
อยากให้ท่านลองนึกดูบ้างว่าหากท่านเกิดมาจน ขาดโอกาสต่าง ๆ
ในการถีบตัวเองให้สูงขึ้นและได้รับการรังเกียจ ดูถูกบ้าง ท่านจะยังรังเกียจและดูถูกตนเองบ้างหรือไม่
และหากมีคนมองและประพฤติต่อท่านในฐานะคนจนเช่นที่ท่านกำลังปฏิบัติแล้วท่านจะรู้สึกเช่นไร
ข้าพเจ้าคิดว่าเราไม่ควรประเมินค่าใครเพียงเพราะว่าเขาจน
แต่เราควรตั้งคำถามมากกว่าว่าที่เขาจนนั้นเป็นเพราะเหตุใด

2.2 สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์

ภาพยนตร์มีลักษณะเป็นสื่อผสม (Mixed Art) ได้รวมเอาลักษณะของศิลปะอื่นๆ อีกสามแขนง ประกอบด้วย ทรรศนศิลป์ (Visual Art) คือ การเสพภาพยนตร์ด้วย “ตา” เช่นเดียวกับการมองภาพวาด โสตศิลป์ (Auditory Art) คือ การ “ฟัง” เสียงในภาพยนตร์คล้ายกับการฟังดนตรี และ สัญลักษณ์ศิลป์ (Symbolic Art) คือ การตีความบทสนทนาหรือส่วนประกอบต่างๆในภาพยนตร์ เข้าไว้ด้วยกัน
การตีความในเชิงสุนทรียศาสตร์ ไม่ใช่การนำทฤษฎีมาตัดสินงานนั้นๆว่าดีหรือเลว
หากแต่เป็นการวิเคราะห์ให้เห็นถึงคุณค่าของความงามของงานนั้นๆ
ซึ่งอาจจะมีแง่มุมที่แฝงเร้นอยู่ในเนื้อหาในภาพหรือบทสนทนา
ซึ่งในที่นี้จะหยิบยกทฤษฎีการตีความสุนทรียศาสตร์ในเชิงทรรศนศิลป์เป็นสำคัญ เพราะ ภาพยนตร์ใช้ภาพในการสื่อความหมายเป็นหลัก คล้ายการเสพภาพวาดในกรอบภาพ

หากแต่ภาพยนตร์เป็นภาพที่เคลื่อนไหว
ซึ่งสามารถวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ด้วยลักษณะเฉพาะต่างๆได้ ดังต่อไปนี้

2.2.1 ขนาดภาพ คือ ขนาดของวัตถุที่ถูกถ่ายแล้วปรากฏในเฟรม
มีรูปแบบพื้นฐานที่นิยมใช้กัน ดังต่อไปนี้

- Long Shot ขนาดภาพกว้าง แสดงให้เห็นพื้นที่ทั้งหมดของฉาก

- Full Shot ขนาดภาพเต็มตัว เห็นภาพของ subject เต็มตัว

- Medium Shot ภาพขนาดกลาง เห็นภาพของ subject ครึ่งตัว

- Close Up ภาพขนาดใกล้ เป็นภาพที่ใกล้ Subject
เห็นหน้าหรือส่วนสำคัญที่ต้องการสื่อความหมายและเรื่องราว

- ขนาดภาพที่แยกย่อยอื่นๆอีก เช่น Extreme Long Shot , Extreme Close Up
เป็นต้น

2.2.2 การเคลื่อนไหว(Movement)ของภาพในการเล่าเรื่องและเพื่อสื่อความหมาย

- การเคลื่อนไหวของ Subject

- การเคลื่อนของเลนส์ที่หน้ากล้องโดยกล้องไม่เคลื่อนที่ เช่น การซูมเข้าซูมออก

- การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ เช่น การหันกล้องในแนวระนาบ หรือ
การแพน,การเคลื่อนกล้องในแนวดิ่ง หรือ การทิลท์, การดอลลี่และแทร็ก คือ
การเคลื่อนกล้องด้วยรางหรือล้อเลื่อน และการใช้อุปกรณ์พิเศษอื่นๆ เป็นต้น

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angles) รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546)
แบ่งมุมกล้องพื้นฐานในงานภาพยนตร์เป็น 5 ระดับดังต่อไปนี้

- Bird’s eye view เป็นมุมที่ถ่ายเหนือศีรษะของวัตถุ โดยทำมุม 90 องศา
คล้ายการมองมาจากท้องฟ้าจากสายตานก

- High-angle Shot ลักษณะกล้องมุมสูง โดยทำมุมประมาณ 45 องศา วัตถุจะดู
ต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี

- Eye-level Shot หรือมุมระดับสายตา เป็นมุมที่อยู่ระดับสายตาของตัวละคร
เป็นมุมภาพที่เราสามารถของเห็นได้ในชีวิตประจำวัน

- Low-angle Shot ภาพจากที่ต่ำถ่ายเฉียงขึ้นไปทำมุมประมาณ 70 องศา
วัตถุที่ถูกถ่ายจะทำให้ดูยิ่งใหญ่น่าเกรงขาม

- Worm's eye View เป็นมุมที่ตรงข้ามกับ Bird's eye View เป็นมุมกล้องคล้ายการมองด้วยสายตาของหนอน เป็นมุมที่ตั้งฉากขึ้นด้านบน 90 องศา

2..2.4 การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) Maria Pramaggiore และ Tom Wallis (2005) อธิบายความหมายของ "Composition" ไว้ว่า เป็นความสัมพันธ์ของกรอบภาพและตัววัตถุ โดยการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมสามารถสร้างจุดเด่นและความงามของภาพได้ โดยแบ่งประเภทการจัดองค์ประกอบได้ 2 ประเภท คือ

1 การจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร คือ การจัดวางภาพให้เกิดความสมดุล เช่น ตัวละครอยู่ตรงกลางในภาพมีพื้นที่ทั้งสองข้างเท่ากัน หรือ ตัวละครหลายตัวถูกจัดวางไว้ทั้งสองข้างอย่างมีน้ำหนักเท่ากัน หรือ รวมกันไว้ตรงกลาง เป็นต้น

2 การจัดวางองค์ประกอบแบบอสมมาตร คือ การจัดวางภาพที่ไม่จำเป็นต้องสมดุลกัน ภาพจะมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติมากกว่า เป็นอิสระ สามารถเล่าเรื่องราวและสร้างความหมายได้มากกว่า

อีกส่วนที่สำคัญ คือ Perspective คือ ความสัมพันธ์ด้านขนาดและความลึกของวัตถุกับองค์ประกอบอื่นๆในกรอบภาพ เพื่อเป็นการสร้างภาพให้มีมิติมากขึ้น และเป็นการสร้างความหมายจากระยะชัด เบลอของวัตถุ

2..2.5 การจัดแสง (Lighting) แสงช่วยสร้างอารมณ์และสื่อความหมาย รวมไปถึงสะท้อนให้เห็นภาวะภายในบางอย่างของตัวละครได้เช่นกัน การจัดแสงนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือแนวของภาพยนตร์ด้วย โดยทั่วไปแล้ว ความหมายของแสงเกิดจากลักษณะที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- *คุณภาพของแสง (Quality)* หรือความเข้มของแสง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ "แสงแข็ง" (Hard light) หรือแสงกระด้าง เป็นแสงที่ทำให้เกิดเงาอย่างชัดเจน ให้ความรู้สึกที่รุนแรง อีกชนิด คือ "แสงนุ่ม" (Soft light) เป็นแสงที่ทำให้เกิดเงาอย่างเบาบาง ให้ความรู้สึกที่อ่อนโยนและอ่อนหวาน

- *ทิศทางของแสง (Direction)* แบ่งออกเป็น 5 ทิศทางที่สำคัญ คือ

1. แสงด้านหน้า (Front light) เป็นแสงที่จัดเพื่อลบเงาตกกระทบ ทำให้ภาพดูแบนไม่มีความลึก

2. แสงด้านข้าง (Side light) เป็นแสงที่แสดงให้เห็นความโค้งมนของโครงหน้าหรือวัตถุ

3. แสงด้านหลัง (Back light) เป็นแสงที่เน้นทำให้เกิดรูปทรงเป็นเงาของบุคคลหรือวัตถุ ถ้าใช้เพียงอย่างเดียวด้านหน้าจะไม่แสดงรายละเอียด

4. แสงด้านล่าง (Under light) เป็นแสงที่มักบิดเบือนโครงหน้าของตัวละคร

5. แสงด้านบน (Top light) เป็นแสงที่ทำให้ตัวละครเหมือนมีรัศมี ส่องสว่างสร้างจุดเด่นให้แก่ตัวละคร

2.2.4 .ลักษณะของเสียงในภาพยนตร์ แบ่งเป็น 5 แบบ

เสียงสนทนา (Dialogue) หรือเสียงพูดของตัวละคร และ เสียงบรรยาย (Narration)

เสียงบรรยากาศ (ambient) เสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นในฉากหรือทำพิเศษขึ้น รวมเสียงรบกวนประเภท Noise ด้วย

เสียงดนตรี เสียงที่มีผู้ประพันธ์เพลงประพันธ์เอาไว้เพื่อประกอบภาพยนตร์

เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่ โดยเป็นเสียงที่ไม่ได้มีอยู่ในโลกความเป็นจริง

ความเงียบ คือไม่มีเสียง เป็นการเว้นจังหวะหรือสร้างลักษณะพิเศษบางอย่างให้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

2.3. การสร้างภาพยนตร์

ขั้นตอนในการถ่ายภาพยนตร์สั้นแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้

2.3.1) ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำ (Pre Production)

2.3.2) ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

2.3.3) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production)

2.4. แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย

2.4.1.Plot โครงเรื่อง

โครงเรื่องจำเป็นต้องมี การกระทำของตัวละคร และต้องมีสิ่งที่มีความสำคัญต่อชีวิตตัวละครจริงๆเพื่อให้ตัวละครได้ดิ้นรนไปให้ถึงเป้าหมาย ในคริสต์ศตวรรษที่

19 นักปราชญ์ชาวเยอรมันนาม กุสตาฟ ฟรายธาก (Gustav Freytag) ได้สร้าง Classical Paradigm ของเรื่องบันเทิงคดีขึ้น(Fiction) โดยจะมีลักษณะตัววีหัวกลับ และจะมีลำดับเหตุการณ์แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- *การเปิดเรื่อง (Exposition)* คือ การปูพื้นและเผยเรื่องราวรายละเอียดของตัวละคร สถานที่หรือปมขัดแย้งที่เกิดขึ้น การเริ่มเรื่องจะทำให้คนดูติดตามเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป อย่างไรก็ตามการเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นตามลำดับเวลา จะเอาส่วนไหนมาขึ้นก่อนก็ได้
- *การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)* การสร้างความเข้มข้นของเรื่องราวด้วยการพัฒนาความขัดแย้งไปตามระยะเวลาที่เรื่องราวดำเนินอยู่ จะประกอบด้วยฉากย่อยๆหลายๆฉาก เพื่อพัฒนาให้เรื่องราวไปถึงจุดคลี่คลาย
- *ภาวะวิกฤต(Climax)* เป็นจุดสูงสุดของเรื่อง ตัวละครเอกต้องตัดสินใจครั้งสำคัญที่สุด หลังจากนี้เหตุการณ์จะเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงจากตอนเปิดเรื่อง และนำพาเรื่องราวไปสู่ภาวะคลี่คลาย
- *ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)* เป็นช่วงที่เพิ่งผ่านพ้นวิกฤต เรื่องราวกำลังคลี่คลาย ปมขัดแย้งทั้งหมดจะถูกเฉลยในส่วนนี้ แต่อาจมีภาพยนตร์บางเรื่องที่คลี่คลายไม่กระจ่าง เช่นงานส่วนใหญ่ของพี่น้องโคเฮน (Coen Brother)
- *การยุติเรื่องราว (Ending)* เป็นช่วงสรุปเรื่องราวทั้งหมด อาจเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy ending) หรือ โศกนาฏกรรม(Tragedy)
-

<u>2.4.2.ตัวละคร</u>

การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร

- Tragic Greatness โศกนาฏกรรม มักวางตัวละครให้ยิ่งใหญ่ เช่น มีความกล้าเป็นเลิศ มีความฉลาดเป็นเลิศ มีความยิ่งใหญ่ในสายเลือด เป็นต้น

- Tragic Flaw ข้อบกพร่องในลักษณะนิสัย เป็นข้อผิดพลาดที่บุคคลอื่นไม่สังเกตเห็น เช่น ไม่ยอมประนีประนอมกับความจริง เป็นต้น

Emile Zola นักวรรณกรรมแนวธรรมชาตินิยมคนสำคัญของฝรั่งเศส ผู้บุกเบิกละครเวทีแนวธรรมชาตินิยม (Le Naturalisme au theatre) กล่าวว่าธรรมชาติของตัวละครอยู่ในปัจจัย 3 ประการ

- Heredity พันธุกรรม หมายความว่า ลักษณะที่ติดตัวตัวละครมาตั้งแต่เกิด เป็นลักษณะทางกายภาพ โดยได้รับการสืบทอดมาจากพ่อแม่
- Environment สภาพแวดล้อม หมายความว่า ตัวละครได้รับอิทธิพลมาจากการเรียนรู้และสภาพสังคมที่หล่หลอม
- Circumstances เหตุการณ์เฉพาะหน้าเป็นตัวบังคับ หมายความว่า ตัวละครไปเจอกับเหตุการณ์ที่โดนบังคับให้ทำบางสิ่ง เพื่อผ่านพ้นเหตุการณ์เหล่านั้น

2.4.3.แก่นเรื่อง(Theme)

แก่นความคิด คือ ศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมด ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักยังเป็นตัวยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่อง ทุกส่วนองค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน (รักศานต์, 2546) แก่นความคิด หรือ แก่นของเรื่อง เป็นสิ่งที่คนดูได้เรียนรู้และตัวละครก็ได้เรียนรู้ด้วย แก่นความคิดต้องอยู่ในรูปประโยคที่สมบูรณ์ แก่นของเรื่องต้องมาจากโครงเรื่อง ในชื่อเรื่อง อยู่ในบทสนทนา อยู่ในคำคม เป็นต้น ในแก่นความคิดหลักอาจมีแนวคิดย่อยๆประกอบอยู่ด้วยก็ได้

2.4.4.บทสนทนา(Dialogue)

บทสนทนาเป็นปัจจัยสำคัญของตัวละครที่ช่วยเสริมการกระทำของตัวละคร แสดงลักษณะนิสัยของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น บทสนทนาของตัวละครจึงต้องไปด้วยกัน กลมกลืน ไม่ขัดแย้งกัน บทสนทนาจึงควรมีความน่าเชื่อถือตามลักษณะของตัวละคร

ซึ่งบทสนทนายังใช้บอกลักษณะตัวละครได้ เช่น ตัวละครที่มีความสุภาพอ่อนโยนหรือก้าวร้าว มักจะตอบสนองต่อสถานการณ์แตกต่างกัน ขณะเดียวกันบทสนทนายังทำให้รู้จักตัวละครมากขึ้น

บทสนทนาประกอบด้วย

- *คำ (Word)* มีลักษณะเป็นทางการ หรือไม่เป็นทางการ ขึ้นอยู่กับตัวละคร
- *ประโยค (Sentence)* รูปประโยคมีความสัมพันธ์กับตัวละคร ความซับซ้อนของประโยคขึ้นอยู่กับสภาวะจิตใจของตัวละคร ซึ่งมีความเป็นกวีนิพนธ์อยู่ด้วย กวีนิพนธ์อาจเป็นการพรรณนาภาพพจน์ที่แฝงอยู่ในนั้น (Figure of Speech)
- *ความหมายใต้คำพูด (Subtext)* เป็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในการกระทำหรือคำพูด เป็นสิ่งที่ไม่ได้สื่อออกมาตรงๆตามคำพูด เป็นบทสนทนาที่สามารถตีความลึกลงไปได้ เพื่อค้นพบความหมายที่แท้จริงที่ตัวละครหรือผู้สร้างต้องการจะสื่อ