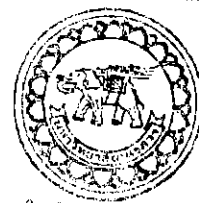


อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรื่อง"เด็กชายลำดวน"



ณภัชนันท์ สุขจิตร

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์  
วันลงทะเบียน..... ๒๕..... ๒๕๕๗  
เลขทะเบียน.....  
เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

**Biography short film design for inspiration.**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
Of the Requirements for Bachelor of fine and Applied Arts**

**Innovative Media design**

**May 2014**

**Copyright 2014 by Naresuan University**

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินิพนธ์ของ นางสาวณภัชนันท์ สุขจิตร "การออกแบบ  
ภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ"เด็กชายลำดวน"แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อนวัตกรรม  
ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2557

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ศุภรัถ สุวรรณวัฒน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

ชื่อเรื่อง	การออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เรื่อง"เด็กชายลำดวน"
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ณภัชนันท์ สุขจิตร
ที่ปรึกษา	อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557
คำสำคัญ	ภาพยนตร์สั้น แรงบันดาลใจ วิถีชีวิต

### บทคัดย่อ

โครงการการออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรื่อง เด็กชายลำดวนมีวัตถุประสงค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวจาก"เรื่องหนึ่งจนถึงเส้นชัยด้วยแรงบันดาลใจเพียงปากกา ด้ามเดียว" นิยามเรื่องราวจากชีวิตจริงของครูลำดวน สุขจิตรที่อธิบายและถ่ายทอดความเป็นมาของแรงบันดาลใจที่เกิดในช่วงชีวิตวัยเด็กจนถึงการบรรลุเป้าหมายในชีวิต

จากการทำวิจัยพบว่าแรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่มาลักษณะพิเศษอย่างไม่จำกัดบุคคล และการสร้างแรงบันดาลใจที่เกิดจากการมองผ่านมุมมองของชีวิตจริงทำให้รับรู้และสัมผัสความรู้สึกของความสุขตามอัตภาพในวิถีชีวิตเด็กบ้านนอกและนั่นยังทำให้เกิดภาพความคิดในเบื้องลึกในความเชื่อและความศรัทธาด้วยใจจริงจนเป็นเสมือนแรงผลักดันที่อยู่ภายใต้ความคิดนั้นเป็นดังการขับเคลื่อนผลักดันให้ชีวิตก้าวไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ฉะนั้นการสร้างแรงบันดาลใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินชีวิตทำให้มนุษย์เริ่มตั้งทัศนคติและเป้าหมาย

โดยการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานเป็น 3 ขั้นตอน อันประกอบด้วย ขั้นตอนแรก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอาทิเช่น ทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งกับข้อมูลชีวประวัติครูลำดวน สุขจิตร หนังสือ บทความ และเมื่อเก็บข้อมูลขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาทำการย่อยข้อมูลและออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยมีการคิดเนื้อเรื่องให้กระชับที่สามารถเข้าใจง่ายจนถึงวิธีคิดขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ส่วนขั้นตอนการทำงานสุดท้ายคือการสร้างสรรค์ผลงานออกมา โดยตลอดระยะเวลาการทำงานผู้วิจัยได้พยายามคิดและพัฒนาปรับแก้ผลงานให้ออกมาสมบูรณ์มากขึ้น



## กิจกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ครูลำดวน สุขจิตร พ่อ แม่ ที่เคารพรักและเพื่อนๆทุกท่าน ที่มอบความรัก กำลังใจ คำแนะนำที่ดีและการสนับสนุนในการศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์จุมพล เพิ่มสุวรรณ ที่ปรึกษาภาคินพนธ์ ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำคำปรึกษา และสร้างมุมมองใหม่ในการทำงานให้เกิดแนวคิดที่ดีตลอดจนการให้ความรู้ และตรวจสอบข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง จนเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนimd06พี่น้องๆทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุข ให้การช่วยเหลือ ให้กำลังใจซึ่งกันและกันเสมอมาจนสำเร็จไปด้วยดีและบุคคลที่ข้าพเจ้า มิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งคุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

นางสาวณภัชนันท์ สุขจิตร

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1.บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
ระยะเวลาการทำงาน	2
ข้อตกลงเบื้องต้น	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1.เอกสารเกี่ยวข้องกับข้อมูลออกแบบ	5
1.1 ความหมายของการออกแบบ	6
1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ	7
2.เอกสารที่เกี่ยวข้องประวัติศาสตร์โลก/ประวัติศาสตร์ไทย	21
2.1 ยุคบุกเบิก (ค.ศ. 1815 – 1907)	22
2.2 ยุคหนึ่งเจียม (ค.ศ. 1908 – 1928)	23
2.3 ยุคหนึ่งเสียง (ค.ศ.1928-1945)	24
2.4 ภาพยนตร์ในปัจจุบัน (ค.ศ. 1965 – ปัจจุบัน)	25
3.ประวัติศาสตร์ไทย	26
3.1 ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน	31
4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการทำภาพยนตร์	32
5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชีวประวัติครูลำดวน สุขจิตร	88
6.เอกสารที่เกี่ยวข้องกรณีศึกษาภาพยนตร์	91
3.วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	96
3.2การเก็บรวบรวมข้อมูล	96

3.3การวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหา	97
3.4เครื่องมือและการพัฒนา	97

### สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4.ผลการวิจัย	
4.1การสรุปการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์ชีวิตประวัติ	98
4.2แนวความคิดในการออกแบบ	99
4.3ขั้นตอนการร่าง	103
4.4การพัฒนาและสร้างสรรค์	108
4.5ผลงานที่สร้างสรรค์	109
5.บทสรุป	
5.1สรุปผลการวิจัย	110
5.2ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน	110
5.3ข้อเสนอแนะ	111
ภาคผนวก	
บรรณานุกรม	
ประวัติผู้วิจัย	

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 จุด	8
2 ลักษณะเส้นต่างๆ	10
2 รูปร่าง	11
4 รูปทรง	11
5 แม่สีจิตวิทยา	13
6 แม่สีวิทยาศาสตร์	14
7 แม่สีศิลปะ	14
8 วงจรสี	15
9 สีตรงข้าม	16
10 สีกลาง	16
11 สีต่างวรรณะ	17
12 การใช้สีที่ตรงข้ามกัน	18
13 น้ำหนักของสีหลายสี	18
14 น้ำหนักของสีเพียงสีเดียว	19
15 Magic lanterns	21
16 สิ่งประดิษฐ์ของพี่น้องลูมิแอร์	22
17 สี แชลิน หรือ แมรี พิคฟอร์ด	23
18 "The Jazz Singer"	24
19 Star war	25
20 ภาพยนตร์เรื่องนางสุวรรณ	26
21 ภาพยนตร์เรื่องโชคสองชั้น	27
22 บริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง	28
23 ภาพยนตร์ซึมน้อยหน่อยกะล่อนมากหน่อย, ปลื้ม	29
24 ภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง	31
25 ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท (2544)	31
26 Sequence	33
27 Fade in or out	36

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
28 ตัวอย่างมุกกล้องแบบต่างๆ	41
29 Raging Bull(1980)	78
30 ครูลำดวน สุขจิตร	88
31 ครูลำดวน สุขจิตรและศิษย์	89
32 อำนวยการครูลำดวน สุขจิตร	89
33 ครอบครัวสุขจิตร	90
34 ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก Eternity	91
35 ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก Eternity	92
36 ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก Eternity	93
37 ทฤษฎี เลข เชื่อเสมอว่า "การให้"	93
38 ทฤษฎี เลข เชื่อเสมอว่า "การให้"	94
39 ทฤษฎี เลข เชื่อเสมอว่า "การให้"	95
40 การCasting	101
41 การCasting	101
42 การCasting	102
43 Location	102
44 โทนสีของงาน	103
45 การBlockshot	103
46 การBlockshot	103
47 การBlockshot	104
48 Storyboard	104
49 Storyboard	105
50 Storyboard	105
51 Storyboard	106
52 Storyboard	106
53 Storyboard	107
54 Storyboard	107

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
55 ออกกองเด็กชายลำดวน	108
56 การตัดต่อ	109
57 การย่อมนสีภาพยนตร์	109
58 การใส่ Subtitle	109
59 การติดตั้งงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า	ภาคผนวก
60 ครอบครัวและครูลำดวน สุขจิตธรรมผลงาน	ภาคผนวก
61 ผู้เข้าชมผลงาน	ภาคผนวก
62 ผู้เข้าชมผลงาน	ภาคผนวก
63 ผู้เข้าชมผลงาน	ภาคผนวก
64 การฉายหนังให้เด็กนักเรียนนักแสดงชม	ภาคผนวก
65 การฉายหนังให้เด็กนักเรียนนักแสดงชม	ภาคผนวก

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์ทุกคนล้วนมีศักยภาพในตนเองและมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆของแต่ละบุคคลแต่เป้าหมายที่แท้จริงของมนุษย์อาจไม่แตกต่างกันนั้นก็คือชีวิตที่มีความเจริญงอกงามและมีความสุขจะต่างก็เพียงแต่วิธีการหรือวิถีการดำเนินชีวิตซึ่งแต่ละบุคคลเลือกที่จะเดินทางไปสู่เป้าหมายของตนเอง การดำเนินชีวิตหรือวิถีชีวิตของแต่ละบุคคลย่อมเป็นผลมาจากแนวคิดหรือประสบการณ์การเรียนรู้ของบุคคลนั้นและเชื่อว่ามนุษย์ดำเนินชีวิตโดยมีแรงบันดาลใจเพื่อให้เป็นแรงขับเคลื่อนให้ชีวิตสมบูรณ์และประสบความสำเร็จบรรลุตามเป้าหมายมีความสมหวังของชีวิตหน้าที่การงานด้วยแรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญทำให้เรามีขุมพลังทั้งในการจุดประกายความคิด ความตั้งใจและยังคงเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงระดับประคองให้เราทำสิ่งนั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้โดยมีสุภาสิตโบราณบทหนึ่งได้กล่าวว่า“เขาจะบินขึ้นด้วยปีกเหมือนนกอินทรี เขาจะวิ่งและไม่เหน็ดเหนื่อย เขาจะเดินและไม่อ่อนเปลี้ย” ทำไมเขาจึงเป็นเช่นนั้นและอะไรที่เป็นแรงขับเคลื่อนนั้นก็คือ“แรงบันดาลใจ”

เมื่อเขาผู้นั้นได้พบกับบุคคลที่เป็นต้นแบบหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เป็นแรงบันดาลใจที่หนุนใจ เขาเขาก็จะมีกำลังขึ้นใหม่ที่ไปได้ไกลกว่าแรงปกติเพราะ “แรงบันดาลใจเป็นลมใต้ปีก ส่งให้ทะยานขึ้นไปสู่ปลายฟ้า”

สื่อภาพยนตร์สั้นชื่อประวัติภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมสูงที่เล่าเรื่องชีวิตของคนมักมีโครงสร้างที่ค่อนข้างตายตัว คือเล่าตั้งแต่เกิดจนตายโดยเน้นช่วงสำคัญในชีวิตคนแต่ละประเภทแตกต่างกัน หากเป็นศิลปิน อาจเล่าถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานหากเป็นกีฬา หนึ่งอาจถ่ายทอดความกดดันในเกมแข่งขัน หรือหากเป็นนักรบ หนึ่งก็อาจเล่าถึงช่วงเวลาที่ต้องเป็นความพ่ายแพ้ที่สุดในชีวิตเป็นขั้นตอนตามลำดับ หรือเพื่อจูงใจให้ผู้ฟังมีความเห็นคล้อยตามและตระหนักในเรื่องดังกล่าวทั้งนี้เรื่องที่น่ามาเสนอนั้นจะต้องเป็นเรื่องจริงหรือตั้งอยู่บนฐานของความจริงไม่ใช่เรื่องที่แต่งขึ้นเองและเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ดูผู้ฟัง ทั้งนี้เรื่องที่น่ามาเสนอนั้นจะต้องเป็นเรื่องจริงหรือตั้งอยู่บนฐานของความจริงผู้วิจัยจึงคิดและสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงชีวประวัติในมุมมองของความสุขที่เกิดขึ้นพร้อมแรงบันดาลใจให้แก่บัณฑิตนักศึกษเข้าใจถึงวิถีชีวิตและความสุขที่เกิดขึ้นพร้อมกับแรงบันดาลใจเพื่อจะสามารถปรับเปลี่ยนมุมมองการใช้ชีวิตให้เกิดความสุขโดยแรงขับเคลื่อนของแรงบันดาลใจ





## 5. ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยในเรื่องนี้เกี่ยวกับการออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เรื่อง เด็กชายลำดวน โดยมีความสนใจในการศึกษาในเรื่องดังต่อไปนี้

- 5.1. ศึกษาเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เรื่อง เด็กชายลำดวน
- 5.2. ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์สั้นที่สร้างจากเรื่องจริง ความรู้สึกที่ตัวละครสื่อ บท โทนี่ เสียงพากย์ประกอบให้มีความน่าสนใจ

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ เป็นศาสตร์ที่มนุษย์สร้างขึ้น ให้รู้จักการวางแผนขั้นตอน ทำสิ่งใหม่ๆ ริเริ่มความคิดสร้างสรรค์ หรือนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงให้มีความแปลกใหม่ยิ่งขึ้น เป็นเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบโดยรวมให้เหมาะสม ให้มีความสวยงามและยังต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอย ประโยชน์ที่จะได้รับที่เกิดจากการออกแบบ

ภาพยนตร์สั้น เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงแจกเช่นภาพยนตร์ความยาวปกติ เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของภาพยนตร์สั้น คือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 40 นาที

ชีวประวัติ การนำเสนอเรื่องราวชีวิตจริงของบุคคลในแง่มุมต่างไม่เพียงแต่กล่าวถึงวันเกิด อาชีพ การศึกษา แต่จะมีการถึงเรื่องราวของแต่ละช่วงชีวิต และเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น

แรงบันดาลใจ พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัยสิ่งจูงใจภายนอกก่อให้เกิด แรงจูงใจ ขึ้นภายในจิตใจเสียก่อน เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือน เช่นปกติวิสัยของมนุษย์ ส่วนใหญ่ ไม่ว่าสิ่งที่คุณกระทำนั้นจะยากสักเพียงใด ตนก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการ

วิถีชีวิต รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคลที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของบุคคลนั้นๆ สำหรับวิถีชีวิตเกษตรกรแบบผสมผสานหมายถึง รูปแบบและแนวทางการดำเนินชีวิตของเกษตรกรที่ทำการเกษตรแบบผสมผสาน

อัตภาพ ตัวตน, ร่างกาย, ชีวิต, รูปลักษณ์ะ เป็นคำบ่งบอกถึงอวัยวะต่างๆ ในร่างกายของคนตลอดถึงบุคลิกภาพและความเป็นอยู่แห่งชีวิตโดยภาพรวม มีความหมายเดียวกับคำว่า อัตตา ซึ่งแปลว่าตัวตนเหมือนกัน

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1. ได้ออกแบบภาพยนตร์สั้นเชิงชีวิตประวัตินี้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
- 7.2. พัฒนาการออกแบบภาพยนตร์สั้นเชิงชีวิตประวัตินี้
- 7.3. รับรู้ถึงเรื่องราวช่วงชีวิตที่เกิดแรงบันดาลใจและความสุข



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการศึกษาจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองถึงกระบวนการพัฒนาการออกแบบภาพยนตร์สั้นชีวประวัติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ แบ่งเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

- 1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการออกแบบ
- 2.เอกสารที่เกี่ยวข้องประวัติภาพยนตร์โลก / ประวัติภาพยนตร์ไทย
- 3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการทำภาพยนตร์
- 4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชีวประวัติ ครูลำดวน สุขจิตร
- 5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกรณีศึกษาภาพยนตร์

#### 1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการออกแบบ

การออกแบบ เป็นศาสตร์ที่มนุษย์สร้างขึ้น ให้รู้จักการวางแผนขั้นตอน ทำสิ่งใหม่ๆ ริเริ่มความคิดสร้างสรรค์ หรือนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงให้มีความแปลกใหม่ยิ่งขึ้น เป็นเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบโดยรวมให้เหมาะสม ให้มีความสวยงามและยังต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอย ประโยชน์ที่จะได้รับที่เกิดจากการออกแบบ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่จะศึกษามีดังนี้

- 1.1 ความหมายของการออกแบบ
- 1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ
  - 1.2.1 ทัศนธาตุ
  - 1.2.2 ทฤษฎีสี
  - 1.2.3 จิตวิทยาของสี

### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

โกลสไตน์ ( Golestein.1968 : 3 ) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin.1980:2) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธ์ (2527 : 8) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ให้ไว้ หมายถึงการ ปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527 :19) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

สิทธิศักดิ์ ธีรศิริสวัสดิ์กุล (2529:5) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ท้าทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ดันตลักษณ์ (2526 :293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความ ประสงค์ที่กำหนดไว้

การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่างๆเป็นแนวทางในการคิดสร้างสรรค์ โดยนักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอดกระบวนการสร้างสรรค์นั้น ผลงานออกแบบจะเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ให้มีความสะดวกสบายขึ้น หรือเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทางกายภาพ หรือเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้มีคุณภาพสูงขึ้นกว่าเดิม แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. **ความสวยงาม** เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. **มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี** เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว ไซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้ใช้ง่าย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. **มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี** เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งทีออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

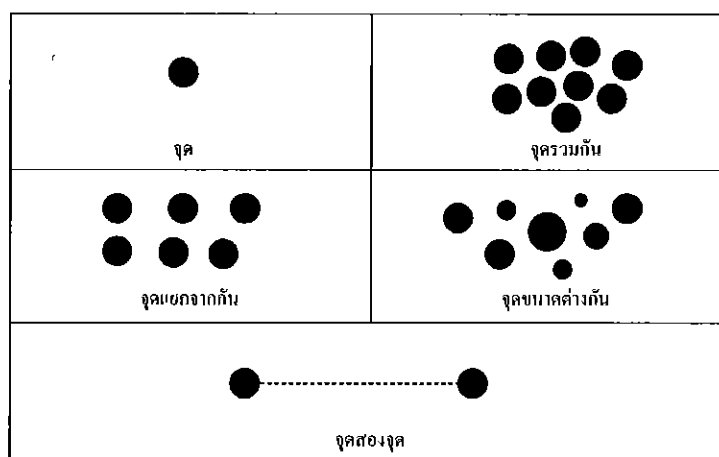
## 1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบคือ ทัศนธาตุ มีองค์ประกอบดังนี้

### 1. ทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง ทรง

#### - จุด (Dot)

จุดเป็นองค์ประกอบของการออกแบบอันดับแรกมีความหมายในตัวเองแสดงให้เห็นพลังขยายหรือรวมตัวได้ จุดมีขนาดแตกต่างกันและสามารถ ก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆได้ เช่น ถ้านำมาวางห่างกัน 2 จุดในพื้นที่หนึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกของทิศทาง และเมื่อนำมาวางรวมเป็นกลุ่มก็จะสามารถสร้างความรู้สึกของพลังที่รวมกันเป็นเอกภาพและถ้าเพิ่มขนาดจุดให้แตกต่างกันบ้าง ก็จะทำให้มีความรู้สึกหลากหลายมากขึ้น ช่วยให้เกิดความรู้สึกไร้สายตาและตื่นเต้น และประการสุดท้าย ถ้านำจุดมาวางเรียงเป็นแถว จะเกิดเป็นเส้นซึ่งเป็นองค์ประกอบอันดับต่อไป



ภาพ 1 จุด

ที่มา : ศิลปะการออกแบบ (2538)

## - เส้น (Line)

เส้น คือ จุดหลายจุดที่เรียงกันเป็นแถว และมีหลายแถวจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวไปมาทิศทางต่างๆ กัน สามารถแสดงให้เห็นถึงจุดเริ่มต้นและจุดสุดท้ายนับเป็นเครื่องมือชนิดแรกของมนุษย์ที่ใช้ สื่อความหมายในการแสดงออกทางภาษาเขียน และสร้างงานออกแบบ โดยปกติแล้วเส้นมีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง และอาจ รวมกันเกิดเป็นลักษณะที่ 3 คือ เส้นตรงผสมกับเส้นโค้ง

## - เส้นตรง

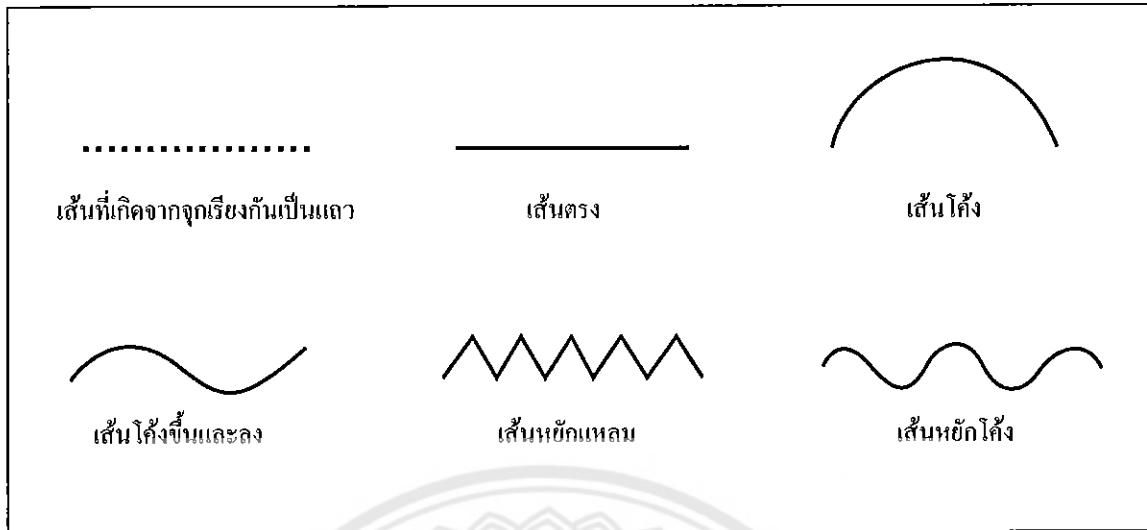
เส้นตรง คือ เส้นที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกันตลอด ทิศทางดังกล่าวนี้ อาจจะเป็นในแนวต่างๆกัน และมีชื่อเรียกตามทิศทางไปด้วย เช่น เส้นราบ เส้นตั้งเส้นทแยง นอกจากนี้แล้วถ้าเส้นเปลี่ยนทิศทางอย่างกะทันหันไม่ว่าจะเป็นบน ล่างซ้าย ขวา ก็จะมีลักษณะเป็นหยัก เรียกว่า เส้นหยัก

- ก) เส้นระดับหรือเส้นราบ เป็นเส้นที่มีทิศทางไปในแนวนอน มีความหมายและการแสดงออกถึงความสงบเยือกเย็น ความราบเรียบ ความกว้างใหญ่ไพศาล การพักผ่อน ความจัดซัด ขาดชีวิตชีวา

- ข) เส้นตั้งฉากหรือเส้นดิ่ง เป็นเส้นที่มีทิศทางไปในแนวตั้งฉาก 90 องศา กับเส้นราบ มีความหมายและการแสดงออกถึงความยุติธรรม ความมั่นคงแข็งแรง ความสง่า น่าเกรงขาม ความทะเยอทะยานในสิ่งที่สูงกว่า การทรงตัว การเชิดชู และความซื่อตรง
- ค) เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงเส้นตรงที่ลากในแนวเฉียง เส้นเฉียงให้ ความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่แน่นอน เคลื่อนไหวรวดเร็ว เปรียบเส้นเฉียงมีลักษณะเหมือนท่าคนวิ่งหรือคนล้ม ไม่มั่นคง
- ง) เส้นหยัก เป็นเส้นที่เปลี่ยนทิศทางอย่างกะทันหัน เส้นเฉียงที่ลากสลับกัน เส้นซิกแซกให้ความรู้สึก รุนแรง กระแทกเป็นห้วงๆ ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย ไม่แน่นอน ต่อสู้ ทำลาย ถ้าเราเขียนเส้นหยักในแนวเฉียง จะหมายถึงสายฟ้าหรือรอยแตก ให้ความรู้สึกไม่สงบ

#### - เส้นโค้ง

เส้นโค้ง คือเส้นที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกันแล้วค่อยๆเปลี่ยนทิศทางไป ซ้ำๆก็จะเป็นเส้นโค้งได้ เมื่อดูแล้วจะรู้สึกสบายตา เส้นโค้งนี้ได้ชื่อว่า "เส้นแห่งความงาม" มีความหมายแสดงออกถึงความอ่อนโยน ละมุนละไม เคลื่อนไหว และไม่หยุดนิ่ง คล้ายเกลียวคลื่น ดุสวยงามและมีชีวิตชีวา



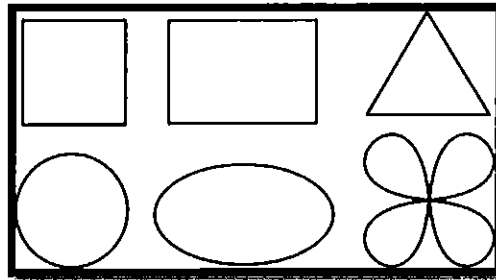
ภาพ 2 ลักษณะของเส้นต่างๆ  
ที่มา : ศิลปะการออกแบบ (2538)

### 1.3 รูปร่าง (Shape) : รูปสองมิติ

เป็นรูปร่างสองมิติ มีลักษณะแบนไม่มีความหนา เกิดจากทิศทางที่มีปลายทั้งสองมาบรรจบกันมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ วงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยมซึ่งเรียกว่าเป็นรูปร่างพื้นฐาน หรือรูปร่างเรขาคณิต รูปร่างเหล่านี้มีความหมายในตัวเองซึ่งจะสามารถรับรู้ได้ เช่น รูปสี่เหลี่ยมให้ความรู้สึกสงบ ตรงไปตรงมาและ ซื่อสัตย์ รูปสามเหลี่ยมมีพลังให้ความรู้สึกโต้แย้งและตึงเครียด ส่วนวงกลมนั้น ให้ความรู้สึกอบอุ่น มีความปลอดภัย และเป็นอมตะ ไม่มีสิ้นสุด

นอกจากรูปร่างพื้นฐาน ซึ่งเป็นรูปเรขาคณิตแล้ว ยังมีรูปร่างอีกชนิดหนึ่งคือรูปร่างอิสระ (Free shape) เกิดขึ้นตามความต้องการของนักออกแบบ รูปร่างอิสระให้ความรู้สึกเป็นเสรี





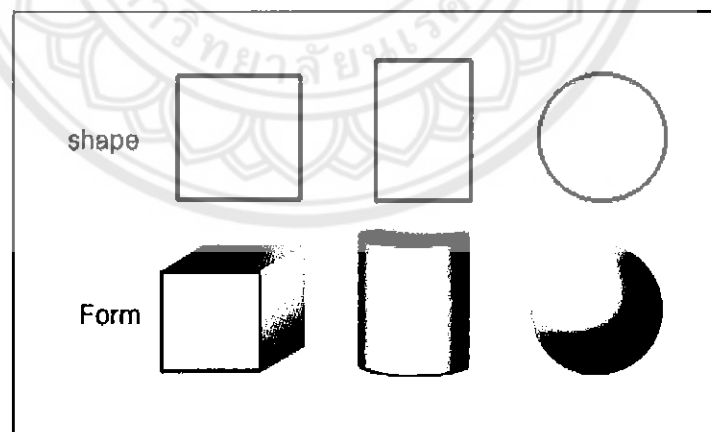
ภาพ 3 รูปร่าง

ที่มา : ศิลปะการออกแบบ (2538)

#### 1.4 รูปทรง (Form) : รูปสามมิติ

รูปทรงเกิดมาจากเส้นเช่นเดียวกับรูปร่าง แต่มีลักษณะแตกต่างกันคือ รูปทรงมีลักษณะเป็น 3 มิติ เป็นรูปร่างที่มีความหนา รูปทรงที่เป็นแท่งตัน ไม่โปร่ง เรียกว่า "มวล" ส่วนรูปทรงที่ภายในโปร่ง ไม่ทึบเป็นแท่งตัน เรียกว่า "ปริมาตร"

รูปทรงมีสองประเภทใหญ่ๆคือ รูปทรงเรขาคณิต ซึ่งมีลักษณะปกติ ได้แก่ รูปทรงลูกบาศก์ รูปทรงกลม รูปทรงกระบอก รูปทรงกรวย รูปทรงอีกประเภทหนึ่งคือ รูปทรงอิสระ ซึ่งมีลักษณะผิดไปจากรูปทรงปกติ คือเป็นรูปทรงที่มีลักษณะไม่จำกัด มีอิสระ



ภาพ 4 รูปทรง

ที่มา : ศิลปะการออกแบบ (2538)

## 2. สี (Color)

สีซึ่งเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของทัศนธาตุมีบทบาทสำคัญ มีพลัง สามารถสร้างปฏิกิริยาให้กับอารมณ์ได้อย่างมหาดล สีมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ในปัจจุบันวิทยาการเรื่องสีได้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ในวิชาการศึกษาศิลปะและการออกแบบจึงได้มีการจัดระเบียบความรู้เรื่องสีให้เป็นระบบ ซึ่งเรียกว่า "ทฤษฎีสี" เพื่อให้การใช้สีในการสร้างผลงานมีประสิทธิภาพ

### 2.1 คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

### 2.2 คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู

สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

### 2.3 ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ. 2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้นชดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัย และอยุธยา มีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สี

ขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้ เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจาก ตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หิน นำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วน ใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมี คติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สี ของรุ่งกีนน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนถึงของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การ จัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

#### 2.4 แม่สี

แม่สีจิตวิทยา กล่าวคือ สีที่เราพบเห็นจะสามารถโน้มน้าวชวนให้รู้สึก ตื่นเต้น โศกเศร้า โดยมากมักใช้ในการรักษาคนไข้ได้ เช่นโรคประสาท หรือโรคทางจิต แม่สี จิตวิทยาสี 4 สีประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง สีเขียว และสีน้ำเงิน



ภาพ 5 แม่สีจิตวิทยา

ที่มา : วรรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

**แม่สีวิทยาศาสตร์** แม่สีวิทยาศาสตร์เป็นสีที่เกิดจากการสร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เช่น สีของหลอดไฟ สีที่ผ่านแท่งแก้วปริซึม ที่เกิดจากการสะท้อนและการหักเหของแสง แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแดง สีเขียวมรกต และสีม่วง



ภาพ 6 แม่สีวิทยาศาสตร์

ที่มา : วรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

**แม่สีศิลปะ** แม่สีศิลปะหรือบางครั้งเรียกว่า แม่สีวัตถุธาตุ หมายถึงสีที่ใช้ในการวาดภาพ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะต่างๆ ไปซึ่งเมื่อนำมาผสมกันในปริมาณต่างๆ ที่ต่างอัตราส่วนกันจะเกิดสีอื่นต่างๆมากมายให้เราได้เลือกหรือนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานที่สวยงามได้ แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน



ภาพ 7 แม่สีศิลปะ

ที่มา : วรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

**แม่สี Primary Colour** คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวกับสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่าง

กว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

แม่สีวัดคุณภาพ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัดคุณภาพ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ใน

### 2.5 วงจรสี ( Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้ เกิดสี

ใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก

6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



ภาพ 8 วงจรสี

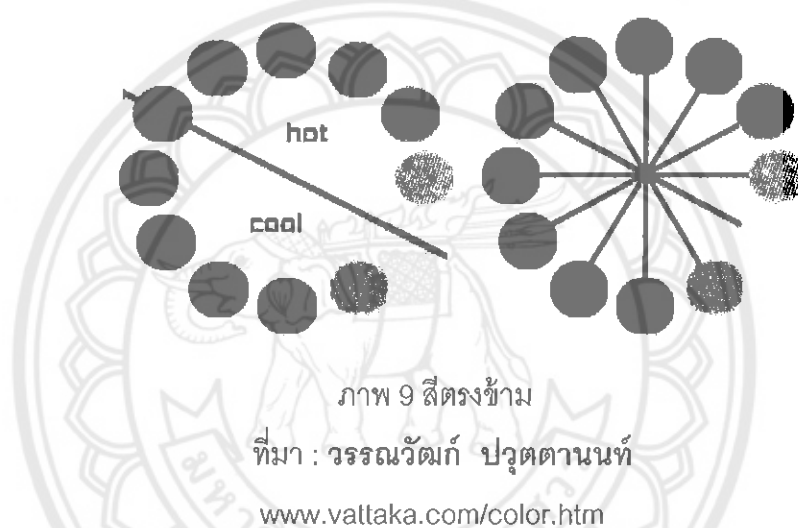
ที่มา : วรรณวัฒน์ ปุตุตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใส เท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี



สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทาสีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทาวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



ภาพ 10 สีกลาง

ที่มา : วรรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

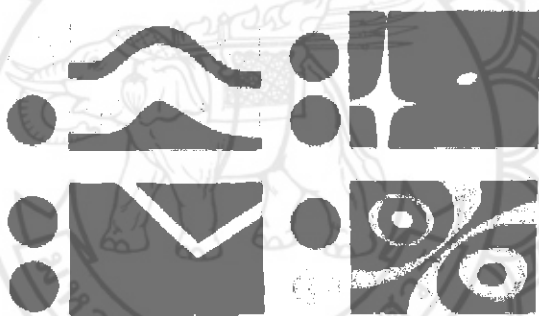
www.vattaka.com/color.htm

**การใช้สีวรรณะเดียว** ความหมายของสีวรรณะเดียว (tone) คือกลุ่มสีที่แบ่งออกเป็นวงล้อของสีเป็น 2 วรรณะ คือ

**วรรณะร้อน (warm tone)** ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพลต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน

**วรรณะเย็น (cool tone)** ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น (สีเหลืองกับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ) การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก

การใช้สีต่างวรรณะ หลักการทั่วไป ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีโดดเด่น ไม่น่าสนใจ



ภาพ 11 สีต่างวรรณะ

ที่มา : [www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538702105](http://www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538702105)

**การใช้สีตรงกันข้าม** สีตรงข้ามจะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออกจาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้มันลงไป

สีตรงข้ามมี 6 คู่ได้แก่

สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง

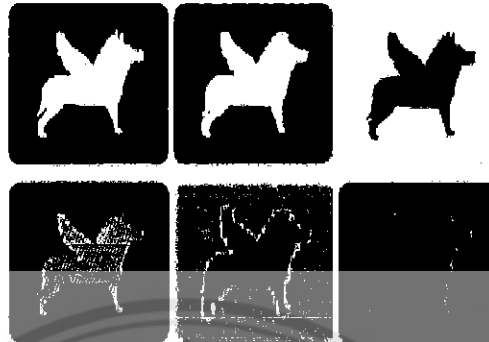
สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว

สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม

สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง

สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน

สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน



ภาพ 12 การใช้สีที่ตรงข้ามกัน

ที่มา : [www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&id=538702105](http://www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&id=538702105)

## 2.6 ประเภทสี

นอกจากการศึกษาเกี่ยวกับแม่สี วงจรสีและวรรณะของสีแล้ว นักเรียนควรได้รู้จักประเภทต่างๆของสีในงานศิลปะด้วย ทั้งนี้เพราะว่าถ้านักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องของสียิ่งมากขึ้นก็จะสามารถ นำความรู้ที่ได้ไปสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างถูกต้องตามโอกาส และความต้องการ ซึ่งผู้เรียนเองต้องอาศัยการฝึกฝนพอสมควร ในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ความรู้เรื่องสีประเภทต่างๆไปใช้ เพราะถ้าหากขาดการฝึกฝนที่ดีแล้วผลงานก็จะออกมาไม่น่ามอง ดังนั้นการศึกษาถึงประเภทต่างๆของสีจึงมีความจำเป็น ซึ่งจะกล่าวถึงในส่วนที่เป็นพื้นฐานความรู้เบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการ ศึกษาดังนี้

ค่าความเข้มหรือน้ำหนักของสี สีต่างๆที่เกิดขึ้นในวงจรสีหากเรานำมาเรียงน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีหลายสี เช่น ม่วง น้ำเงิน เขียวแกมม่วง เขียว และเหลืองแกมเขียว หรือ ม่วง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มแกม เหลือง และเหลืองหรือเรียกว่าค่าในน้ำหนักของสีหลายสี (Value of different color) ดังตัวอย่าง



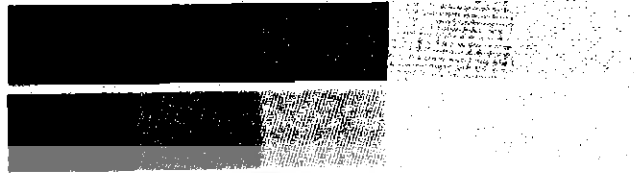
ภาพ 13 น้ำหนักของสีหลายสี

ที่มา : วรรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)



สำหรับ ค่าความเข้มอีกประเภทหนึ่งเกิดจากการนำสีใดสีหนึ่งเพียงสีเดียวแล้วนำมาใส่น้ำหนักอ่อนแก่ในตัวเอง เราเรียกว่าค่าน้ำหนักสีเดียว (Value of single color) ซึ่งถ้าผู้เรียนฝึกฝนได้เป็นอย่างดีแล้ว สามารถนำความรู้จากการไล่ค่าน้ำหนักนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ มากในการสร้างงานจิตรกรรม ดังตัวอย่าง



ภาพ 14 น้ำหนักของสีเพียงสีเดียว

ที่มา : วรรณวัฒน์ ปรุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

ผู้ที่ศึกษาทางศิลปะบางคนชอบที่จะให้สีหลายๆสี โดยเข้าใจว่าจะทำให้ภาพสวยแต่ที่จริงแล้วเป็นความคิดที่ผิด กลับทำให้ภาพเขียน ที่ออกมาดูไม่สวยงาม เพราะการที่จะให้สีหลายๆสีให้ดูกลมกลืนกันนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก หากเราได้มีโอกาสได้สังเกตภาพเขียนที่สวยงามของศิลปินหลายๆท่านจะพบว่า ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้สีที่มากมายเลย ใช้อย่างมากสองถึงสี่สีเท่านั้นแต่ เราดูเหมือนว่าภาพนั้นมีหลากหลายสีทั้งนี้ก็เพราะว่าเขารู้จักใช้ค่าน้ำหนัก สีเดียวโดยการนำเอาสีอื่นเข้ามาผสมผสานบ้างเท่านั้น

### 3. จิตวิทยาของสี

สีเทา เพิ่มความรู้สึกปลอดภัย ให้ความรู้สึกเป็นมิตร ช่วยควบคุมอารมณ์ที่แปรปรวน

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เกร็งขริม เอาการเอางาน ละเอียด

รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีฟ้า ให้ความรู้สึกสุขุมเยือกเย็น กระตุ้นความสดชื่นเบิกบาน ลดความตึงเครียด ช่วยให้

นอนหลับสนิทสบาย

สีเขียว ให้ความสมดุลมั่นคง เพิ่มความสงบเยือกเย็น เพิ่มพลังแห่งชีวิตชีวา ช่วยลดความ

หดหู่สิ้นหวัง

สีเหลือง ให้ความสดใสเบิกบาน ลดความเครียดกังวล เพิ่มความมั่นคงให้จิตใจ กระตุ้นให้

มีพลังความคิด

**สีส้ม** กระตุ้นให้มีความร่าเริงสดใส ผ่อนคลายความเหนื่อยล้า เพิ่มความคิดริเริ่ม  
สร้างสรรค์ เพิ่มความกระชุ่มกระชวย

**สีแดง** กระตุ้นให้เกิดความมั่นใจ เพิ่มความกล้าหาญให้แก่จิตใจ เพิ่มความอบอุ่น มี  
ชีวิตชีวา เพิ่มพลังใจ ลดความหดหู่หม่นหมอง

**สีม่วง** ช่วยให้เกิดความสงบ เพิ่มความสมดุลให้แก่จิตใจ แก้ไขความคิดสับสนฟุ้งซ่าน ช่วย  
เสริมแรงบันดาลใจ ช่วยให้มีความมั่นใจ

**สีชมพู** กระตุ้นความอ่อนโยนในจิตใจ ช่วยให้คลายเครียดคลายกังวล

**สีขาว** ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก  
ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

**สีดำ** ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว ความลับ  
ทารุณ โหดร้าย ความเศร้าหนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง

**สีทอง** ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง  
ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

### 3.1 อิทธิพลและอำนาจทางจิตวิทยาของสี

#### สีชมพู

อิทธิพลในทางบวก : เป็นผู้หญิง อ่อนโยน ใกล้เคียงง่าย ไม่ระรานข่มขู่

อิทธิพลในทางลบ : จ้อง ไม่สำคัญ ปลอดภัย ขาดความเชื่อมั่น

#### สีน้ำเงิน

อิทธิพลในทางบวก : สงบเยียบ เชื่อถือได้ สม่ำเสมอ เป็นระเบียบ

อิทธิพลในทางลบ : "ข้านี้แหละ ธรรมะธัมมเมตถึ" นำราคาญ เคาได้ง่าย หัวโบราณ

#### สีเทา

อิทธิพลในทางบวก : น่านับถือ เป็นกลาง สมดุล

อิทธิพลในทางลบ : ความคิดอ่านไม่ชัดเจน หลอกลวง ไม่แน่นอน ปลอดภัย

#### สีน้ำตาล

อิทธิพลในทางบวก : จริงใจ ไม่เสแสร้ง ขอบสังคม

อิทธิพลในทางลบ : ปลอดภัย นำเบื่อ ไม่เก๋

#### สีเขียว

อิทธิพลในทางบวก : ฟุ้งตัวเองได้ เป็นที่ฟังของคนอื่นได้ มีความยึดมั่น อุ่มชูหล่อเลี้ยง

อิทธิพลในทางลบ : นำเบื่อ ดี้อัน หนีความเสี่ยง เคาได้ง่าย

**สีเหลือง**

อิทธิพลในทางบวก : สำเร็จ เต็มไปด้วยความหวัง แคล้วคล่อง ไม่นับถือกฎเกณฑ์

อิทธิพลในทางลบ : หุนหันพลันแล่น น่ารำคาญ โหด

**สีส้ม**

อิทธิพลในทางบวก : มีชีวิตชีวา สนุกสนาน กระตือรือร้น เข้าสังคมเก่ง ไม่สนใจกฎเกณฑ์

อิทธิพลในทางลบ : ผิดเพี้ยน สามัญ บ้าตามสมัยนิยม ไม่สำรวจ

**สีม่วง**

อิทธิพลในทางบวก : มีจินตนาการ ความรู้สึกอ่อนไหว มีความคิดริเริ่ม ไม่เจาะใจไม่เห็นแก่

ตัว อิทธิพลในทางลบ : ประหลาด ผันเฟื่อง ไม่เป็นผู้ใหญ่

**สีขาว**

อิทธิพลในทางบวก : บริสุทธิ์ สะอาด สดชื่น สื่อถึงอนาคต

อิทธิพลในทางลบ : ดูอนามัยจัด ไร้สี เย็นชืด เป็นกลาง

**สีดำ**

อิทธิพลในทางบวก : เป็นทางการ เก๋ ลึกลับ แข็งแรง

อิทธิพลในทางลบ : เศร้าหมอง ไม่เป็นกันเอง ไม่รับแขก ไม่มีชีวิตชีวา

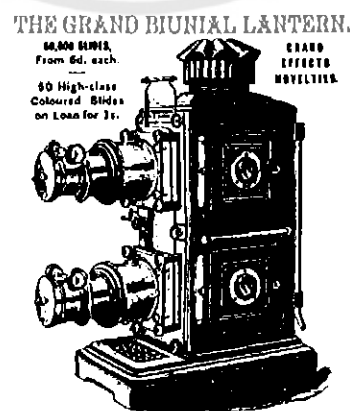
**สีแดง**

อิทธิพลในทางบวก : สำเร็จ ชัดพล่านด้วยความหวัง มั่นใจ เชื่อมมั่นในตัวเอง นำตื่นเต้น

อิทธิพลในทางลบ : ก้าวร้าว ระราน ใช้อำนาจ ข่มขู่

**2.เอกสารที่เกี่ยวข้องประวัติภาพยนตร์โลก**

ประวัติย่อของภาพยนตร์ ช่วงก่อนปี 1920



ภาพ 15 Magic lanterns

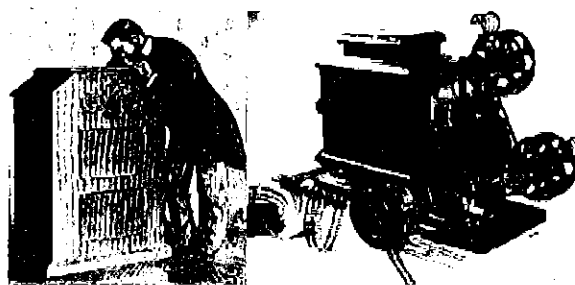
ที่มา <http://www.toytheatre.info/Magic/Biunial3.JPG>

ของเล่นที่ต้องใช้ตาส่องดูภาพภายใน (Optical toys), การเล่นเงา รวมถึง magic lanterns นั้นมีมานานเป็นพันปีแล้ว และเหล่านักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ทั้งหลายก็ได้พยายามศึกษาถึงการนำภาพนิ่งต่อ เนื่องหลายๆภาพมาเปลี่ยนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวโดยใช้หลักการของ “ภาพติดตา” (Persistence of vision) ซึ่งบรรดาสิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหวนั้นถูกพัฒนาขึ้นในราวต้นศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั่นเอง และเหล่านี้คือสิ่งประดิษฐ์ชิ้นแรกๆที่มีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์ลืมตาขึ้นมาดูโลกได้ - Magic lanterns รุ่นแรกๆถูกประดิษฐ์ขึ้นที่กรุงโรมในช่วงศตวรรษที่ 17 โดย Athanasius Kircher โดยจะใช้เลนส์เป็นตัวนำภาพให้ปรากฏบนฉาก โดยใช้แหล่งกำเนิดแสงแบบง่าย ๆ เช่นเทียน - 1842 มีการประดิษฐ์ Thaumatrope ซึ่งเป็นการนำหลักการของภาพติดตามาใช้ โดย Dr. John Ayrton

1831 Michael Faraday นักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ ค้นพบหลักการของไฟฟ้าแม่เหล็ก (law of electromagnetic induction) ซึ่งต่อมาถูกนำไปใช้สร้าง มอเตอร์ เครื่องจักรต่างๆ รวมถึงอุปกรณ์ถ่ายภาพยนตร์ด้วย - 1832 มีการประดิษฐ์ Fantascope โดยนักประดิษฐ์นาม Joseph Plateau ซึ่งใช้หลักการจำลองการเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งหลายๆภาพซึ่งแสดงภาพต่อเนื่องของกิจกรรมต่างๆ เช่นการวิ่ง หรือการเต้นรำ โดยจะนำรูปเหล่านี้มาติดไว้ใน perimeter หรือติดไว้กับขอบของ สล๊อตดิสก์ จากนั้นก็จะนำดิสก์นั้นมาวางไว้หน้ากระจกและหมุนดิสก์ก็จะสามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเคลื่อนไหวได้จากการมองผ่านช่องสล๊อต - 1834 มีการประดิษฐ์ Daedalus โดยนักประดิษฐ์ชาวอังกฤษ William George Horner

## 2.1 ยุคบุกเบิก (ค.ศ. 1815 – 1907)

เอ็ดสันและดิกสันได้มาทำงานทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์ในราวปี ค.ศ. 1888 จนสามารถประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกได้สำเร็จ ในปี ค.ศ. 1889 เรียกชื่อว่า Kinetograph นอกจากนี้ ยังได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า Kinetoscope ขึ้นด้วย แต่เป็นเครื่องฉายในลักษณะ “ถ้ำมอง” (Peep-Show) ที่ดูได้คราวละหนึ่งคน



ภาพ 16 สิ่งประดิษฐ์ของพี่น้องลูมิแอร์

เนื่องจากว่าเอดิสันได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์เครื่องฉายและกล้องถ่ายภาพยนตร์ของเขาแต่เฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกาบรรดานักประดิษฐ์ชาวยุโรปชาติต่างๆ ที่สนใจและค้นคว้าในเรื่องนี้ อยู่แล้วเมื่อได้มาชมนิทรรศการประดิษฐ์กรรมของเอดิสันจึงสามารถลอกแบบและนำไปปรับปรุงให้ ดีกว่าได้นักประดิษฐ์คนหนึ่งที่น่าจะมีบทบาทสำคัญมากก็คือ พี่น้องลูมิเออร์ อันได้แก่ Auguste และ Louise Lumiere ซึ่งได้ทดลองออกแบบกล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้น โดยให้ชื่อประดิษฐ์กรรมนี้ว่า Cinematography ซึ่งมีชื่อดีกว่ากล้องของเอดิสัน คือ เป็นทั้งเครื่องถ่ายและเครื่องฉายได้ในตัว เดียว และมีน้ำหนักเบากว่า จึงสามารถนำออกไปถ่ายทำหนังนอกสถานที่ได้ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ พี่น้องลูมิเออร์ถ่ายทำขึ้นก็คือ La Sortie des ouvriers de l' usine Lumiere (คนงานออกจาก โรงงานลูมิเออร์) แสดงให้เห็นภาพชีวิตประจำวันของคนงานที่ออกจากโรงงาน การจัดฉาย ภาพยนตร์ของลูมิเออร์ให้สาธารณชนชมเป็นครั้งแรกทำกันที่ห้องใต้ดินของร้าน Grand Cafe ในกรุง ปารีส เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 1895 (และถือว่าวันนี้เป็นวันเริ่มต้นของภาพยนตร์ในเชิงธุรกิจ) ซึ่งก็ ก่อให้เกิดความโกลาหลขึ้นพอสมควรเนื่องจากเมื่อหนังฉายภาพรถไฟที่พุ่งตรงเข้ามาหาคนดูทำให้ คนดูหลายคน

ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่นี้ตกใจและวิ่งหนีเพราะคิดว่าเป็นเรื่องจริง

## 2.2 ยุคหนังเงียบ (ค.ศ. 1908 – 1928)



ภาพ 17 ลี แชปลิน หรือ แมรี พิคฟอร์ด

ที่มา <http://www.bloggang.com/data/filmlover/picture/1195751558.jpg>

ยุคหนังเงียบ เป็นยุคที่สหรัฐฯ ได้พัฒนาศิลปะการสร้างภาพยนตร์ขึ้นอย่างมาก พอดีกับที่ สงครามโลกครั้งแรกได้เกิดขึ้นในยุคนี้ด้วย เป็นผลให้พัฒนาการทางภาพยนตร์ของประเทศต่างๆ ในยุโรปที่เข้าสงครามต้องสะดุดชะงัก สมัยของกริฟฟิธการค้นพบศิลปะภาพยนตร์อย่างแท้จริง เริ่มต้นด้วยงานของกริฟฟิธ โดยได้ค้นพบพื้นฐานที่สำคัญสองประการ คือ ผลของการจัด

องค์ประกอบภาพและการตัดต่อ เขาได้ค้นพบว่า การจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงขนาดของภาพตามบทบาทของผู้แสดงจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูมากกว่าการบันทึกภาพในลักษณะเดียวกับการแสดงละครบนเวทีเกี่ยวกับจังหวะของการตัดต่อภาพแต่ละช็อตให้ต่อเนื่องกัน กริฟฟิธพบว่า การตัดภาพอย่างเฉื่อยช้าจะให้ความรู้สึกเงิบ สงบ และเรียบเรื่อย ขณะที่การตัดภาพอย่างกระทันหันรวดเร็วจะสร้างความรู้สึกตึงเครียดเร้าใจ เพิ่มความรู้สึกรวดเร็ว อีกทั้งเสนอภาพในลักษณะแทนตาตัวละคร ซึ่งจะเป็นการเล่าความนึกคิดความสนใจของตัวละครนั้นๆ ได้ด้วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐฯเติบโตเต็มที่ยุคนี้ นับเป็นยุคแรกที่น่าระบบดารายอดนิยมมาจับความประทับใจของสาธารณชน ทำให้ดาราดังๆ มีค่าตัวสูงมาก อย่างเช่น ชาลี แชปลิน หรือ แมรี พิคฟอร์ด ที่เซ็นต์สัญญารับค่าตัวปีละล้านเหรียญและในทศวรรษนี้เองที่ฮอลลีวูดก็ได้กลายมาเป็นเมืองศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เมื่อนายทุนหลายคนได้ประสบความสำเร็จเป็นเศรษฐีเงินล้าน และได้มีการจัดระบบโรงถ่ายในฮอลลีวูดให้เป็นมาตรฐานโดยมีการกำหนดตารางการถ่ายทำ คำนวณงบประมาณรวมทั้งสิ้นกรองรับรอบถ่ายทำก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงาน และมีการก่อตั้งสตูดิโอถ่ายหนังขึ้นจำนวนมาก เช่น Paramount Pictures, Goldwin Pictures Corporation, Universal Pictures Company เป็นต้น

### 2.3 ยุคหนังเสียง (ค.ศ. 1928-1945)



ภาพที่ 18 "The Jazz Singer"

ที่มา <http://www.bloggang.com/data/filmlover/picture/1195751735.gif>

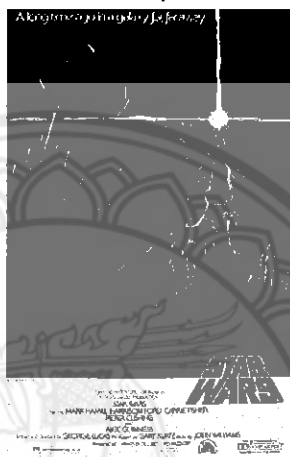
ความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นมานานควบคู่กับการคิดสร้างภาพยนตร์นั่นเอง และตลอดยุคหนังเงียบ จนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ก็ได้มีการค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพและเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงมาโดยตลอดหนังเสียงในยุคแรกเริ่มจึงมีลักษณะของภาพนิ่งๆ ผสมผสานกับเสียงสนทนา ไม่มีการ



สำนักหอสมุด

เคลื่อนไหวในภาพยนตร์อีกต่อไป ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง "The Jazz Singer" ในซีคอนซ์ที่มีเสียงนั้น กล้องแช่แข็งภาพนิ่งของ อัล จอลสัน ที่กำลังร้องเพลงโดยมีการตัดภาพเพียงน้อยนิด หากจะมีการขยับเคลื่อนไหวบ้างก็เป็นการเคลื่อนไหวของผู้แสดงไม่ใช่ตัวกล้อง โดยในช่วงแรกๆ ผู้สร้างหนังบางคนใช้วิธีจ้างคนงาน 20 กว่าคนมาช่วยกันระบายสีลงในฟิล์มหนังที่ละเฟรมด้วยมือ

## 2.4 ภาพยนตร์ในปัจจุบัน (ค.ศ. 1965-ปัจจุบัน)



ภาพ 19 Star war

ที่มา <http://www.thaicine.com/main/images/Docs/Doc-01/383px-starwarsmovieposter1977.jpg>

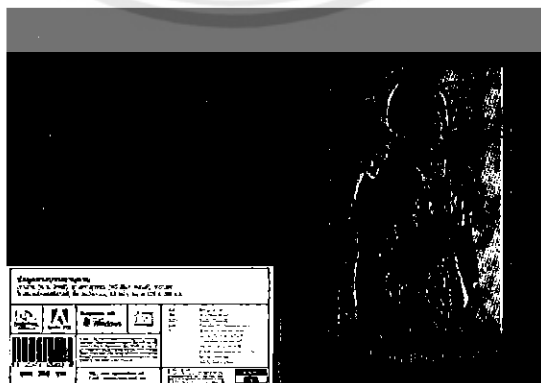
ในระยะ 2 ทศวรรษหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ปรากฏว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีแนวโน้มไปในเรื่องของชาตินิยมเป็นสำคัญ ทว่าหลังจาก ค.ศ.1965 เป็นต้นมาก็ได้เปลี่ยนแนวไปเป็นสากลนิยมมากขึ้น ทั้งนี้ ไม่เพียงแต่จะเนื่องด้วยการจัดจำหน่ายที่เผยแพร่ไปทั่วโลกเท่านั้น หากแต่ในด้านการผลิตก็มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ผู้กำกับอิตาเลียนอาจใช้ตัวแสดงที่เป็นอังกฤษ อิตาลี เยอรมัน ร่วมแสดงในภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องของชาวเยอรมันก็เป็นได้ สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายกำแพงแห่งเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่เคยเป็นเครื่องกีดขวางอยู่แต่เดิมในทศวรรษ 1980 และ 1990 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีอายุต่ำลงเรื่อยๆ ผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ประสบความสำเร็จมหาศาลก็เป็นคนหนุ่มรุ่นใหม่เช่นกัน ลักษณะของหนังส่วนใหญ่ในสองทศวรรษนี้มีพัฒนาขึ้นอย่างมากในด้านการเล่นเทคนิคพิเศษต่างๆ ในหนังทั้งหนังประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี หรือแม้จะเป็นหนังชีวิตหนังผจญภัยลักษณะที่สมจริงมีเหตุผลถูกกลดลงเป็นด้านรอง โดยมุ่งให้ความสนุกสนานตื่นเต้นตามจินตนาการของผู้สร้างที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่

### 3. ประวัติภาพยนตร์ไทย

#### ประวัติยุคเริ่มต้น

ชาวสยามได้รู้จักและชื่นชมซีเนมาโตกราฟ ประดิษฐ์กรรมภาพยนตร์ของตระกูลลูมิแอร์แห่งฝรั่งเศส โดยนักฉายภาพยนตร์เร่คนหนึ่ง นาม เอส. จี. มาร์คอฟสกี เข้ามาจัดฉายเก็บค่าดูจากสาธารณชนเป็นครั้งแรก เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2440 ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ กรุงเทพฯ ชาวสยามเรียกมหรสพนี้ว่า หนังฝรั่ง เป็นมหรสพฉายแสงเล่นเงาบนจอผ้าขาว ทำนองเดียวกับ หนังสั้วใหญ่ หนังสั้วตลุง มหรสพดั้งเดิมที่ชาวสยามรู้จักกันคืออยู่แล้ว ปี พ.ศ. 2447 คณะฉายภาพยนตร์แบบหนังเร่ชาวญี่ปุ่นนำหนังเข้ามาฉาย โดยเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์การสู้รบระหว่าง ญี่ปุ่นกับรัสเซีย เมื่อเห็นว่าการฉายหนังครั้งแรกได้ผลดี จึงกลับมาฉายหนังเร่ในเมืองไทยอีกครั้ง และครั้งนี้ได้สร้างโรงภาพยนตร์ชั่วคราวขึ้น จนในที่สุดตั้งโรงฉายหนังฝรั่งเป็นโรงถาวรแรกของสยาม เปิดฉายหนังประจำ บริเวณหลังวัดตึก ถนนเจริญกรุง ชาวสยามจึงได้ดูหนังฝรั่งกันทุกคืน จึงค่อย ๆ เปลี่ยนมาเรียกมหรสพชนิดนี้ว่า หนังสั้วญี่ปุ่น แทนคำว่าหนังฝรั่ง

พ.ศ. 2465 ในสมัยรัชกาลที่ 6 ได้มีกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันจากบริษัทยูนิเวอร์ซัล ได้มาถ่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยเรื่อง นางสาวสุวรรณ โดยได้รับความช่วยเหลือ จากกรมมหรสพหลวงและกรมรถไฟหลวง โดยใช้นักแสดงไทยทั้งหมด ซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของเมืองไทย โดยมีนายเฮนรี แมคเคย์ กำกับการแสดง นายเดล คลองสั้น ถ่ายภาพ นำแสดงโดย ขุนรามภรตศาสตร์ นางสาวเสงี่ยม นาวีเสถียร และหลวงภรตกรรมโกศล ซึ่งถือได้ว่าทั้งสามได้เล่นเป็นพระเอก นางเอกและผู้ร้าย คนแรกของเมืองไทย ภาพยนตร์เรื่อง นางสาวสุวรรณ ออกฉายในกรุงเทพฯ เป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน พ.ศ. 2466 ท่ามกลางความตื่นเต็นของประชาชน



ภาพ 20 ภาพยนตร์เรื่อง "นางสุวรรณ"

ที่มา [http://www.digitalrarebook.com/images/catalog\\_images/1308108869.jpg](http://www.digitalrarebook.com/images/catalog_images/1308108869.jpg)



ต่อมาในปี พ.ศ. 2468 คณะสร้างภาพยนตร์จากฮอลลีวูดอีกคณะ เดินทางเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง "ซ้าง" โดยใช้ผู้แสดงเป็นชาวสยามทั้งหมดเช่นกัน ในเวลาที่ภาพยนตร์เรื่อง ซ้าง ออกฉายในประเทศสยามนั้น คนไทยได้สร้างหนังบันเทิงและนำออกฉายแล้วหลายเรื่อง ผู้คนจึงไม่ค่อยตื่นตื่นกับภาพยนตร์เรื่อง ซ้าง กันมากเท่าที่ควรความรุ่งโรจน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยุคบุกเบิก (2470 - 2489)

บริษัทกรุงเทพภาพยนตร์สร้างหนังเรื่องแรกเสร็จ ให้ชื่อเรื่องว่า โชคสองชั้น เนื้อเรื่องแต่งโดยหลวงบุญยฆานพพานิช (อรุณ บุญยฆานพ) กำกับการแสดงโดย หลวงอนุรักษรถการ (เปล่ง สุขวิริยะ) ถ่ายภาพโดยหลวงกลการเจนจิต ผู้แสดงเป็นพระเอกคือ มานพ ประภารักษ์ ซึ่งคัดมาจากผู้สมัครทางหน้าหนังสือพิมพ์ ม.ล. สูดจิตรี อิศรางกูร นางเอกละครร้องและละครรำมีชื่ออยู่ในขณะนั้น หลวงภทรกรรมโกศล ตัวโกงจากเรื่อง นางสาวสุวรรณ แสดงเป็นผู้ร้าย ภาพยนตร์ออกฉายเป็นครั้งแรกที่โรงภาพยนตร์พัฒนากร เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2470 ได้รับการตอบรับจากประชาชนจำนวนมาก อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน นับว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ที่มีมหาชนไปดูกันมากที่สุด ได้การยอมรับให้เป็นภาพยนตร์ประเภทเรื่องแสดงเพื่อการค้าเรื่องแรกที่สร้างโดยคนไทย อีกเดือนเศษต่อมา บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทย จึงสร้างหนังของตนเรื่อง ไม่คิดเลย สำเร็จออกฉายในเดือนกันยายนปีนั้น



ภาพ 21 ภาพยนตร์เรื่องโชคสองชั้น

ที่มา [http://www.saisawankhayanying.com/wp-content/uploads/2013/02/reply238391\\_a4-236x300.jpg](http://www.saisawankhayanying.com/wp-content/uploads/2013/02/reply238391_a4-236x300.jpg)

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องต่างเป็นภาพยนตร์เงียบที่ประสบความสำเร็จ หลังจากนั้น ทั้งสองบริษัทได้พยายามสร้างภาพยนตร์เรื่องต่อ ๆ มา และมีผู้สร้างภาพยนตร์รายใหม่ ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา ปี พ.ศ. 2470 เป็นปีที่เริ่มยุคหนังเสียง ที่เรียกว่า ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (sound on

film) หรือ ภาพยนตร์พูดได้ (talkie) ของฮอลลีวูด ปี พ.ศ. 2471 ก็เริ่มมีผู้นำอุปกรณ์และภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเข้ามาฉายในกรุงเทพ

ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก โดยพี่น้องวสุวัต ประเดิมถ่ายทำได้แก่ภาพยนตร์ข่าว สมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และ สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีเสด็จนิวัต พระนคร เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2474 ต่อมา ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ออกฉาย สูสาธารณะที่ โรงภาพยนตร์พัฒนากร ในวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2474 ได้รับความชื่นชม ต่อมา พี่น้องวสุวัต ซึ่งขณะนั้นเรียกชื่อ กิจการสร้างภาพยนตร์ของพวกเขาเป็นทางการว่า 'บริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง'



ภาพ 22 บริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง

ที่มา

[http://www.thaifilm.com/imgUpload/forum60241\\_%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%96%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%87.jpg](http://www.thaifilm.com/imgUpload/forum60241_%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%96%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%87.jpg)

ภาพยนตร์เสียงเรื่อง หลงทาง ถือเป็นภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก ฉายในช่วงวันขึ้นปีใหม่ เดือนเมษายน พ.ศ. 2475 ซึ่งพิเศษกว่าทุกปีเพราะเป็นปีที่รัฐบาลจัดงานเฉลิมฉลองสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ 150 ปี ประชาชนจากทั่วทุกสารทิศจะเดินทางเข้ามาในเมืองหลวงมากกว่าปกติ ภาพยนตร์เสียงเรื่อง หลงทาง จึงประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง

ยุคนี้จัดว่าเป็นยุคทองยุคหนึ่งของวงการหนังไทย เพราะบริษัทเสียงศรีกรุงสร้างหนังตามทีเห็นว่าเหมาะสม และยังได้พัฒนาการสร้างหนังอยู่ตลอดเวลา หนังของบริษัทนี้ได้รับการต้อนรับในทุกแห่ง ยังเป็นที่กำเนิดของดาราคู่แรกของ วงการภาพยนตร์ไทย คือ จำรัส สุวคนธ์ และ มานี สุมนนัญ และยังเกิดบริษัทคู่แข่งอย่าง 'บริษัทไทยฟิล์ม'

ภาพยนตร์เงียบค่อย ๆ เสื่อมความนิยมลงไปและถูกแทนที่โดยภาพยนตร์เสียง ภาพยนตร์นำเข้าหลายเรื่องไม่มีบรรยายไทยจึงจำเป็นต้องพากย์เสียงบรรยาย นักพากย์ที่มีชื่อเสียง คือ ทิดเชี้ยว (สิน สีนุกูญเรื่อง)

ต่อมาทิดเชี้ยวก็ได้ผันตัวเองไปเป็นนักพากย์หนังพูดด้วย โดยภาพยนตร์เรื่องแรกที่ทิดเชี้ยวทดลองพากย์เป็นภาพยนตร์อินเดีย เรื่อง อาบุนะฮัน ด้วยความคิดคึกคักของกิจการภาพยนตร์ต่างประเทศพากย์ไทย ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยบางรายซึ่งไม่มีทุนรอนมากนักเริ่มมองเห็นทางที่จะสร้างภาพยนตร์ให้ประสบความสำเร็จโดยไม่ต้องลงทุนมากมายวิธีดังกล่าวคือ ลงมือถ่ายทำโดยไม่บันทึกเสียงเช่นเดียวกับภาพยนตร์เงียบ หลังจากนั้น จึงเชิญนักพากย์ฝีมือดีมาบรรเลงเพลงพากย์ในภายหลัง ผู้ที่เริ่มบุกเบิกวิธีดังกล่าว คือ บริษัทสร้างภาพยนตร์ 2 ราย ได้แก่ บริษัทบูรพาภาพยนตร์ และบริษัทหัตถ์ดิษฐ์ภาพยนตร์ ซึ่งได้ทดลองสร้างหนังเรื่อง อำนาจความรัก และ สาวเครือฟ้า ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้ชมอย่างยิ่ง จึงทำให้เกิดผู้สร้างรายเล็กรายใหญ่ตามมาในช่วงปี พ.ศ. 2483 เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ในยุโรป ได้ทำให้เกิดภาวะขาดแคลนฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ขนาด 35 มม. ผู้สร้างหนังในประเทศไทยจึงหันมาใช้ฟิล์มขนาด 16 มม. แทนฟิล์มขนาด 35 มม. กิจการหนังพากย์สามารถยืนหยัดจนผ่านพ้นวิกฤตการณ์ไปได้ด้วยการหันมาใช้ฟิล์ม 16 มม. ซึ่งยังพอหาได้จากท้องตลาด ดังนั้น ตลอดเวลาที่เกิดสงครามจึงมีหนังพากย์ 16 มม. ออกฉายโดยตลอดแม้จะไม่ต่อเนื่องก็ตาม

## 2.1 ภาพยนตร์ไทยในทศวรรษ (2530 - 2539)



<http://www.oknation.net/blog/kilroy>

ชิมน้อยพอบอก  
กะล่อนพอบอก



ภาพ 23 ภาพยนตร์ ชิมน้อยพอบอกกะล่อนพอบอกน้อย, ปลี้ม  
ที่มา

[http://www.oknation.net/blog/home/blog\\_data/261/3261/images/film\\_blog\\_merge.jpg](http://www.oknation.net/blog/home/blog_data/261/3261/images/film_blog_merge.jpg)

ในช่วงต้นทศวรรษ ๖๐ วิทยุเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ของคนทำหนังไทยตั้งแต่ราวปี พ.ศ. 2531-2532 หลังความสำเร็จของ ชีมน้อยน้อยกะล่อนมากน้อย, ปลื้ม ,จลย และบุญชูผู้น่ารัก (พ.ศ. 2531) เรื่องหลังเป็นงานที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงของบัณฑิต ฤทธิ์ถกล ผู้กำกับรุ่นเดียวกับยุทธนา มุกดาสนิท ซึ่งหลังจากหนังเรื่องนี้ บัณฑิตก็กลายเป็นคนทำหนังร่วมสมัยที่มีหนังทำเงินและหนังคุณภาพมากที่สุด ระหว่างปี 2531-2538 บัณฑิตทำหนังชุดบุญชูถึง 6 เรื่อง ในปี พ.ศ. 2534 ไทเอนเตอร์เทนเมนท์ ประสบความสำเร็จกับภาพยนตร์เรื่อง กลิ้งไว้ก่อนพ่อสอนไว้

นอกจากหนังประเภทวิทยุแล้ว หนังผี และหนังบู๊ รวมทั้งหนังโป๊ (เป็นแนวพิเศษที่แยกออกมาจากหนังชีวิต นิยมสร้างกันในช่วงปี พ.ศ. 2532-2535 โดยมีตลาดวิดีโอเป็นเป้าหมายหลัก) ส่วนใหญ่เป็นหนังเกรดบี หรือ หนังลงทุนต่ำของผู้สร้างรายเล็ก ๆ หนังที่โดดเด่นในบรรดาหนังเกรดบี คือ หนังผีในชุดบ้านผีปอบ ซึ่งสร้างติดต่อกันมากกว่า 10 ภาคในระหว่างปี พ.ศ. 2532-2537 เหตุเพราะเป็นหนังลงทุนต่ำที่ทำกำไรดี โดยเฉพาะในตลาดต่างจังหวัด

ในช่วงปลายทศวรรษ คนทำหนังไทยได้ปรับปรุงคุณภาพของงานสร้าง จนกระทั่งหนังไทยชั้นดีมีรูปลักษณะไม่ห่างจากหนังระดับมาตรฐานของฮ่องกง หรือ ฮอลลีวูดแต่จำนวนการสร้างหนังก็ลดลง จากที่เคยออกฉายมากกว่า 100 เรื่อง ในปี พ.ศ. 2533 ลดลงเหลือเพียงราว 30 เรื่องในปี พ.ศ. 2539 ทางด้านรายได้ จากเพดานรายได้ จากระดับ 20-30 ล้านบาท (ต่อเรื่อง) ในระหว่างปี 2531-2534 สู่อันดับ 50- 70 ล้านบาท ในระหว่างปี 2537-2540 แต่ยังห่างจากความสำเร็จของหนังฮอลลีวูดที่พุ่งผ่าน 100 ล้านบาทเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2539

การเปลี่ยนแปลงของวงการภาพยนตร์ไทยนั้น มีผลจากการเติบโตของตลาดวิดีโอ และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของหนังฮอลลีวูดและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโรงหนังในกรุงเทพฯ สู่อะบบมัลติเพล็กซ์ ซึ่งเริ่มต้นในปี พ.ศ. 2537 โรงหนังขนาดย่อยในห้างที่มีระบบเสียงและระบบการฉายทันสมัยเหล่านี้ นอกจากจะถูกสร้างให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบใหม่ของคนเมืองแล้ว ยังมุ่งรองรับหนังฮอลลีวูดเป็นหลัก ทำให้หนังไทยถูกลดจำนวนลงไปเรื่อย ๆ

### 3.1 ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน



ภาพ 24 ภาพยนตร์ 2499 อังธพาลครองเมือง

ที่มา <http://board.postjung.com/data/570/570512-topic-ix-0.jpg>

เมื่อเริ่มต้นทศวรรษใหม่ในปีพ.ศ. 2540 ก็มีปรากฏการณ์ที่สร้างความตื่นตัวให้แก่วงการหนังไทยอีกครั้ง นั่นคือความสำเร็จชนิดทำลายสถิติหนังไทยทุกเรื่อง ด้วยรายได้มากกว่า 70 ล้านบาท จากหนังของไทเซ็นเตอร์เทนเมนท์ เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540-2548 ทางด้านการทำรายได้มีการสร้างสถิติอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล 20 อันดับแรกล้วนอยู่ในช่วง ปี 2540 – 2548 มีภาพยนตร์ไทย 9 เรื่อง



ภาพ 25 ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท (2544)

ที่มา <http://www.weloveshopping.com/shop/let/extra/1844343.jpg>

สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท โดยภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท (2544) รายได้ภายในประเทศ กว่า 700 ล้านบาท เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด นางนาก ที่ออกฉายต้นปี 2542 กวาดรายได้ไปถึง 150 ล้านบาท บางระจัน ของ ธนิต จิตต์นุกูล กวาดรายได้ 150.4 ล้าน มือปืน/โลก/พระ/จัน ของผู้กำกับฯ ยุทธเลิศ สิปปภาค 120 ล้านและ สตรีเหล็ก ของ ยงยุทธ ทองกองทุน 99 ล้าน ในปี 2544 ถือเป็นปีทองที่น่าจดจำของวงการภาพยนตร์ไทย

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกำลังเข้าไปสู่ยุคการแข่งขันที่รุนแรงอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน นั่นเป็นเพราะกระแสโลกที่เป็นตัวกำหนดตรรกะนิยมของการดูภาพยนตร์ของคนไทยเริ่มเปลี่ยนไปพร้อม ๆ กับการเข้ามาของกลุ่มผู้กำกับฯ คลื่นลูกใหม่ ที่มีศิลปะในการจัดการทางด้านธุรกิจ การใช้สื่อโฆษณาทุกรูปแบบกระตุ้นผู้บริโภค

แนวภาพยนตร์ มีทั้งแนวอิงประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์ที่สร้างให้เกิดกระแสสังคม ภาพยนตร์ที่สะท้อนอุดมคติของความเป็นไทย ภาพยนตร์หลังการล่มสลายทางเศรษฐกิจ ผู้คนเริ่มหันกลับมาค้นหาคุณค่าของความเป็นไทยด้วยความรู้สึกชาตินิยมจึงถูกปลุกขึ้นมาในช่วงนี้

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ไทยยังได้รับการยอมรับในต่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้ง หรือ The Protector ถือเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่สามารถขึ้นไปอยู่บนตารางบ็อกซ์ออฟฟิส ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้ตีตลาดต่างประเทศ อย่างภาพยนตร์เรื่อง โกลด์คลับ, สุริโยไท, จัน ดารา, บางระจัน, ขวัญเรียม, นางนาก, สตรีเหล็ก, ฟ้าทะลายใจ, บางกอกแดนเจอร์ส และ 14 ตุลาฯ และมีภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่เป็นที่ยอมรับในเทศกาลภาพยนตร์อย่าง บางกอกแดนเจอร์ส (2543) ไปเปิดตัวที่งานเทศกาลหนังที่โทรอนโต หรือ เรื่องรักน้อยนิดมหาดาล ของเป็นเอก รัตนเรืองและในปี 2550 ภาพยนตร์ ในรูปแบบชายรักชายเรื่อง เพื่อน...กูรักมึงวะ โดยผู้กำกับ พจน์ อานนท์ คว่ำรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากการประกวดในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่ประเทศเบลเยียมมาได้

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการทำภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในยุคแรกๆ เป็นภาพยนตร์เงียบที่สื่อความหมายด้วยฉากและท่าทางของผู้แสดงซึ่งก็สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและสนใจชมอย่างตื่นเต้นโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายแม้ในปัจจุบันที่ภาพยนตร์ได้รับการพัฒนาไปมากแล้วทั้งด้านภาพและเสียงแต่เมื่อนำภาพยนตร์เงียบในอดีตกลับมาฉายดูอีกก็ยังคงน่าสนใจชวนติดตามชมอยู่เสมอนับว่าผู้สร้างภาพยนตร์เงียบในอดีตสมควรได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้มีศิลป์และความสามารถในการสร้างภาพยนตร์อย่างแท้จริง

ภาพยนตร์ในปัจจุบันนอกจากจะได้รับการพัฒนาทางด้านภาพแล้วทางด้านเสียงซึ่งได้แก่ เสียงพูดของผู้แสดง (Dialog) เสียงบรรยาย (Narration) เสียงดนตรี (Music) และเสียงประกอบ (Sound Effect) ก็ได้รับการพัฒนาไปพร้อมกันทำให้ภาพยนตร์สามารถแสดงเรื่องราวต่างๆให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้กว้างขวางและลึกซึ้งมากขึ้นอย่างไรก็ตามองค์ประกอบทางด้านภาพนับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด

การสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์ในอันที่จะสามารถก่อให้เกิดอารมณ์เกิดความเข้าใจหรือความทราบซึ่งได้นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบของการสร้างภาพซึ่งถือว่าเป็นภาษาสื่อความหมายของภาพยนตร์เช่นเรื่องมุมกล้องขนาดภาพการเคลื่อนไหวบทบาทของผู้ชมและการลำดับหรือเชื่อมต่อภาพผู้ชมที่เข้าใจหลักการสื่อความหมายของภาพยนตร์จะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ชมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (สุทัศน์บุรีภักดี 2528 : 263-313)

#### - ภาพ (Image)

ภาษาภาพยนตร์ ประกอบด้วยภาพนิ่ง (frame) 1 ภาพ เมื่อนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ซึ่งเป็นเหตุการณ์เดียวกันมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันไปให้มีความหมายเป็นที่เข้าใจได้ก็กลายเป็นช็อต (shot) เมื่อนำช็อตที่มีเหตุการณ์สัมพันธ์กันมาเรียงต่อกันเข้าอย่างสมเหตุสมผลก็จะกลายเป็นฉาก (scene) และเมื่อนำฉากที่เกี่ยวข้องมาต่อรวมกันก็จะกลายเป็นตอน (sequence)



ภาพ 26 sequence

ที่มา <http://www.sea-way.org/blog/sequenceBIG.jpg>

ภาพยนตร์จะประกอบด้วยภาพนับร้อย นับพัน นับหมื่น และเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ภาพที่เสนอตั้งแต่ต้นจนจบ ภาพยนตร์ จึงสื่อภาษาด้วยภาพที่ไม่ซ้ำกัน โดยปกตินับตั้งแต่เริ่มเรื่องผู้ชมจะเห็นภาพถ่ายไกล มองเห็นทัศนียภาพในมุมกว้าง เพื่อปูพื้นความเข้าใจเกี่ยวกับภาพที่จะปรากฏตามมา เรียกกันว่าภาพเริ่มเรื่อง ถัดมาจากภาพเริ่มเรื่อง ภาพที่ปรากฏต่อมามากเห็นได้ในระยะจากใกล้ไปจนไกลสลับกัน หากเรียงลำดับจะเป็น

ระยะภาพ	คำเต็ม	คำย่อ
ใกล้มาก	Tight or Big Close-up	BCU
ใกล้	Close-up	CU
ใกล้ปานกลาง	Medium Close-up	MCU
ปานกลาง	Medium Shot	MS
ไกลปานกลาง	Medium Long Shot	MLS
ไกล	Long Shot	LS
ไกลมาก	Extreme Long Shot	EXLS or ELS

หากเมื่อใดกล้องเน้นให้เห็นร่างกายของบุคคลที่ถ่าย (บุคคลที่เห็นในจอ) เฉพาะส่วน ก็จะเรียกภาพนั้นตามส่วนของร่างกายตั้งแต่ศีรษะลงมา

นอกจากภาพที่มีระยะหรือขนาดต่าง ๆ กันแล้ว ผู้ชมยังมีโอกาสเห็นภาพที่มุมกล้องต่างกันอีกด้วย เช่น ภาพระดับตา (Eye-level) เมื่อตั้งกล้องกับสิ่งที่ถ่ายระดับเดียวกัน ภาพมุมต่ำ (Low-angle Shot) เมื่อต้องเงยกล้องให้เห็นสิ่งที่ถ่ายภาพมุมสูง (High-angle Shot) เมื่อตั้งกล้องสูงกว่าสิ่งที่ถ่ายตลอดจนภาพมุมแปลกตา เช่น ภาพมุมเหนือศีรษะ (Overhead Shot) ภาพจากกระจก (Mirror Shot) เห็นผู้แสดงสนทนาหรือแสดงอาการปฏิกิริยาอยู่หน้ากระจกเงา ซึ่งจัดไว้ในฉาก ภาพมุมเอียง (Canted Shot) ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ตื่นเต้นและตึงเครียด ภาพข้ามไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งแล้วเห็นผู้แสดงอีกคนหนึ่งหันหน้าเข้าหากกล้อง (Over-the shoulder Shot) แล้วตัดกลับมาให้เห็นใบหน้าผู้แสดงซึ่งเมื่อแรกกล้องจับภาพข้ามไหล่เห็นเพียงด้านหลัง (Reverse-angle Shot) ภาพที่เน้นให้ผู้ชมเห็นสีหน้าผู้แสดงหรือท่าทางผู้แสดงขณะมีอารมณ์โต้ตอบ (Reaction Shot)

#### - การเคลื่อนไหว (Movement)

ภาพทุกภาพไม่ว่าจะเป็นภาพชนิดใด จะเกิดจากการแปลความคิดและถ้อยคำ ให้เกิดเป็นภาพโดยการประกอบภาพแล้วจึงลำดับภาพแต่ละภาพให้ต่อเนื่องและมีความหมาย แม้ว่าภาพเหล่านั้นจะเป็นภาพนิ่ง แต่ภาพทุกภาพก็ดูเหมือนภาพวิ่งหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เพราะประสาทตาของคนเรามีคุณสมบัติอาการค้าง กล่าวคือ ขณะดูภาพนิ่งอยู่แล้วนำภาพนั้นออกไปทันที ประสาทตาจะรู้สึกภาพนั้นยังคงอยู่เดิมเป็นเวลา 1/16 วินาที เมื่อภาพเก่ายังติดตาอยู่แล้วภาพใหม่เข้ามาแทนที่ ภาพนิ่งจึงดูราวกับภาพเคลื่อนไหวในที่นี้จะเน้นการเคลื่อนไหวที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมายการเคลื่อนไหวของกล้องซึ่งติดตั้งบนฐานกล้อง ได้แก่



1. แพน (pan) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนกล้องในลักษณะแนวนอนจากขวามาซ้าย หรือซ้ายมาขวา เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางกว้างได้มากขึ้น

2. ทิลท์ (Tilt) (ขึ้น/ลง) คือ เหยหรือก้มกล้องในลักษณะแนวตั้ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางสูงได้มากขึ้น

3. พีเดสตัล (Pedestal) คือ เลื่อนกล้องขึ้น-ลง บนฐานกล้อง

4. ทงค์ (Tongue) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนฐานของบันจันซึ่งมีกล้องและผู้ควบคุม อยู่บนบันจัน ไปทางซ้ายหรือทางขวา โดยระดับสูงต่ำของกล้องยังอยู่ในระดับเดิม เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพในทางกว้างมากขึ้น

5. บูม (Boom) (ขึ้น/ลง) คือ การเคลื่อนกล้องบนฐานกล้องแบบบันจันขึ้น-ลง ใช้เมื่อต้องการเปลี่ยนมุมกล้องให้สูงหรือต่ำ

6. ซูม (Zoom) (เข้า/ออก) คือ เปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้ยาวขึ้น เพื่อถ่ายภาพให้ได้ภาพโตขึ้นตามลำดับ (Zoom in) หรือเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้สั้นเข้า เพื่อให้ได้ภาพเล็กลงตามลำดับ (Zoom out)

7. ดอลลี่ (Dolly) (เข้า/ออก) คือ เดินหน้าเข้าใกล้สิ่งที่ถ่ายซึ่งอยู่กับที่เพื่อให้ได้ภาพโตขึ้นหรือถอยหลังให้ห่างจากสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ได้ภาพเล็กลง

8. ทรัค (Truck) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปทางซ้ายหรือขวา

9. อาร์ค (Arc) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปในแนวโค้ง  
- การเคลื่อนไหวอันเกิดจากการตัดต่อลำดับภาพ

สำหรับภาพยนตร์จะใช้เครื่องตัดต่อแล้วใช้เทคนิคพิเศษ พิมพ์ภาพให้พลิกแปลงไปจากภาพธรรมดา ต่อเนื่องเป็นเรื่องราวเดียวกัน เทคนิคซึ่งภาพยนตร์ใช้ติดต่อลำดับภาพให้ต่อเนื่องกันมีมากมายหลายแบบที่สำคัญ คือ

คัท (Cut) คือ การตัดภาพจากกล้องหนึ่งไปยังอีกกล้องหนึ่ง เพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ต้องการจะเห็น เป็นวิธีการลำดับภาพที่รวดเร็วที่สุด ง่ายที่สุด และใช้กันบ่อยที่สุด มักใช้เพื่อ

1. สร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพจากระยะไกลมาใกล้ หรือจากภาพขนาดใหญ่
2. สร้างความรวดเร็วของภาพโดยการตัดภาพเร็ว ๆ หลาย ๆ ครั้งต่อเนื่องกัน
3. สร้างความสอดคล้องกับดนตรี การแสดงเด่นว่า โดยการตัดภาพให้เข้ากับ

จังหวะ

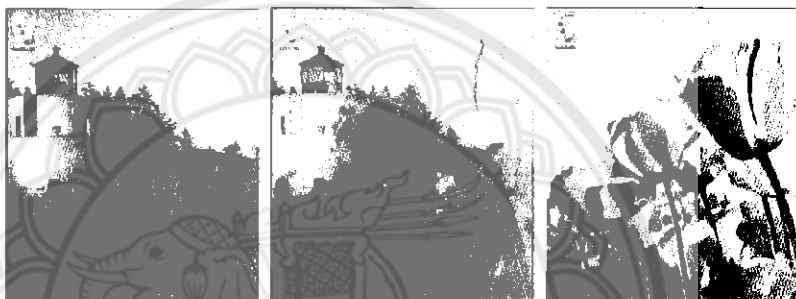
4. สร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพขณะผู้แสดงกำลังแสดงอากัปกริยา

5.เปิดเรื่อง โดยการตัดภาพจากจั่วว่างสู่เรื่องเป็นการเรียกกรองความสนใจจากผู้ชม

เฟด (เข้าหรือออก) (Fade in or out) หมายถึง การทำภาพจางซึ่งทำได้ 2 วิธีคือ

1.เฟดอิน (Fade in) เพิ่มระดับความชัดเจนของภาพทีละน้อยจากเลือนจนชัด มักใช้เมื่อเริ่มเรื่องหรือเปิดฉากการแสดง

2.เฟดเอาต์ (Fade out) ตรงกันข้ามกับ Fade in คือ ทำให้ภาพค่อย ๆ จางหายไปจากชัดเจนเลือนหายไปจากจอ มักใช้เสมอในการเปลี่ยนฉาก แสดงถึงสถานการณ์ เวลาที่แตกต่างกันไปจากภาพแรก



ภาพ 27 Fade in or out

ที่มา [http://storage.uxguide.net/wiki-imgs/Aa511285\\_Animations41\(en-us,MSDN\\_10\).png](http://storage.uxguide.net/wiki-imgs/Aa511285_Animations41(en-us,MSDN_10).png)

ดิสโซลฟหรือมิกซ์ (Dissolve or Mix) หมายถึง การทำภาพผสมให้เป็นภาพจางซ้อน โดย Fade out ภาพจากกล้องหนึ่งแล้ว Fade in ภาพจากอีกกล้องหนึ่งพร้อม ๆ กัน เช่น การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ตอนนางเบญจกายแปลงเป็นนางสีดา สามารถทำภาพจากซ้อนได้โดย Fade out – ภาพผู้แสดงเป็นนางเบญจกายจากกล้อง 1 แล้ว Fade in ผู้แสดงเป็นนางสีดา จากกล้อง 2 ขณะที่ภาพนางเบญจกายยังไม่เลือนหายไปจากกล้อง 1 จึงเห็นเป็นภาพผู้แสดง 2 คนซ้อนกันในภาพเดียวกัน

แมทซ์ดิสโซลฟ (Matched Dissolve) เป็นการนำภาพจากซ้อนกันอย่างสมดุลง เช่นเดียวกับ Dissolve หรือ Mix แต่ผิดกันตรงที่ Matched Dissolve สิ่งที่ถ่ายจะมีความคล้ายคลึงกัน เช่น Fade out ภาพเครื่องบินจำลอง แล้ว Fade in ภาพเครื่องบินจริง การลำดับภาพแบบจางซ้อนอย่างสมดุลงนี้เป็นวิธีการลำดับภาพที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งสำหรับการแสดง

ดีโฟกัส ทูรีโฟกัส (Defocus to refocus) เป็นการลำดับภาพจางซ้อนที่ใช้กันหลายกรณี เช่น แสดงความฝัน บุคคลที่กำลังจะหมดความรู้สึก สร้างบรรยากาศขมุกขมัว ทำได้โดยวิธีการตั้ง

ระยะชัดที่เลนส์กล้องที่ 1 ให้ผิด เมื่อเกิดภาพพร่าหรือไม่ชัด (Defocus) และจะซ้อนภาพจากกล้องที่ 2 ซึ่งค่อย ๆ คมชัดขึ้น แล้วคงภาพคมชัดนี้ไว้เพื่อต่อกับภาพอื่นที่จะตามมาต่างกับภาพจากซ้อนที่เรียกว่า Refocus หรือ Mix ตรงที่ Dissolve หรือ Mix บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะไม่เป็นบุคคลเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แต่ Defocus to Refocus บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะเป็นบุคคลเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน

ซูเปอร์อิมโพลีชัน (Superimposition) หรือ Superimpose คือ การใช้ภาพหนึ่งซ้อนกับอีกภาพหนึ่งเพื่อแสดงอาการคิดคำนึง เช่น ภาพผู้แสดงคนหนึ่งนอนหลับฝันเห็นภาพผู้แสดงอีกคนหนึ่งลอยอยู่ในห้วงภวังค์หรือความฝันนั้น ภาพคู่สนทนาทางโทรศัพท์ หรือ การใช้ตัวอักษรรวมกันเป็นข้อความซ้อนทับบนภาพอีกภาพหนึ่ง

ไวพ์ (Wipe) คือ การกวาดภาพเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งแทนการตัดภาพอย่างธรรมดา ซึ่งการกวาดภาพนี้จะใช้ภาพใหม่กวาดภาพเก่าออกไป จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย จากมุมล่างไปมุมบน หรือมุมบนลงมามุมล่าง หรือจากกึ่งกลางภาพแล้วขยายภาพใหม่ลบภาพเก่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการ

รีเวอร์สแอคชัน (Reverse Action) เป็นเทคนิคฉายภาพย้อนหลังซึ่งนิยมใช้กันเพื่อแสดงภาพอภิหาร การทำภาพย้อนหลังนี้ ทำได้โดยให้ผู้แสดง แสดงกลับกันกับที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ผู้แสดงกระโดดจากหลังคามาที่พื้นดิน เมื่อพิมพ์ภาพย้อนหลังก็จะเป็นผู้แสดงยืนบนพื้นดินแล้วกระโดดขึ้นบนหลังคา

ฟาสต์โมชัน (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของการบันทึกภาพ เร็วกว่าสายตาของมนุษย์ที่เห็นได้ปกติธรรมดา เทคนิคภาพเร็วนี้จึงมีชื่อ เฉพาะได้อีกชื่อหนึ่งว่า "Time Lapse" ตัวอย่างภาพเร็ว คือ ดอกไม้ตูมแล้วคลี่กลีบบานออก ซึ่งเห็นบ่อยในโฆษณาทางวิทยุโทรทัศน์

สโลว์โมชัน (Slow Motion) เป็นเทคนิคภาพช้าที่ตรงกันข้ามกับเทคนิคภาพเร็วที่ได้อธิบายมาแล้ว ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของกล้องขณะบันทึกภาพให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของเครื่องฉาย

ฟรียูเฟรม (Freeze Frame) เป็นเทคนิคหยุดภาพหรือแช่ภาพไว้ให้ผู้ชมจำติดตาไว้นานกว่าภาพอื่น ๆ และเพื่อให้ผู้ชมสามารถพิจารณารายละเอียดที่สำคัญของภาพนั้นได้ เช่น ภาพเหตุการณ์การแข่งขันฟุตบอล ผู้เล่นยิงบอลเข้าประตู ก็หยุดภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถนัดถึงลักษณะที่ลูกบอลเข้าประตูไป

สปลิตสกรีน (Split Screen) คือ การแบ่งกรอบภาพ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อบันทึกภาพหลาย ๆ ภาพลงบนกรอบภาพเดียวกัน ไม่ว่าภาพนั้นจะเหมือนหรือต่างกัน การแบ่งกรอบภาพนี้จะแบ่งเป็นกี่ส่วนขึ้นอยู่กับผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการต้องการ แต่มักนิยมแบ่งเป็นเลขคู่ เช่น 4 ส่วน 6 ส่วน

โครมาคีย์ (Chroma Key) เป็นเทคนิคการซ้อนภาพที่แตกต่างจากภาพจากซ้อน (Dissolve) ทำได้โดยใช้กล้อง 2 กล้องหนึ่งจับภาพบุคคลหรือวัตถุที่ถ่ายซึ่งอยู่หน้าฉากมีฉากหลังเป็นสีฟ้า อีกกล้องหนึ่งจับภาพฉากหลังอีกฉากหนึ่งแล้วใช้แมงตัดต่อลำดับภาพลบภาพฉากหลังสีฟ้าให้หมดและผสมภาพนั้นซ้อนกับฉากหลังอีกฉากหนึ่ง ภาพที่ได้จะมีความคมชัดของสิ่งที่ถ่าย 2 อย่าง

#### - สี (Color)

สื่อภาพยนตร์ให้กำเนิดภาษาสีขาว-ดำก่อนภาษาสีที่เห็นในปัจจุบันภาพชีวิตในโลกสีเทาหรือภาพ ขาว-ดำ จึงเปลี่ยนฐานะเป็นสื่อภาษาในอดีต เงามเข้มอันเกิดจากสีดำจัดและขาวจางตัดกันส่งผลให้ภาพชีวิตนั้นดูจริงจัง ลึกลับ และน่าสะพรึงกลัว

เมื่อขาว-ดำ เป็นภาษาสีที่ให้อารมณ์จริงจังเรื่องราวของชีวิตในอดีต ผู้สร้างจึงมักเล็งมาใช้สีน้ำตาลอ่อน ที่เรียกเป็นภาษาเฉพาะว่า ซีเปีย (Sepia) เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมให้นึกถึงภาพของความหลัง

โลกปัจจุบันเป็นโลกของสี ซึ่งนอกจากบอกรูปร่างต่าง ๆ รอบตัวเราแล้วยังมีอิทธิพลต่อจิตใจความรู้สึกของเราด้วย แม้สีจะไม่ทำให้เกิดการตัดกันของเงาเข้มดังเช่น ขาว-ดำ สีก็สามารถนรมิตให้ทุกสิ่งสวยได้ จึงไม่น่าแปลกใจว่าผู้สร้างภาพยนตร์จึงเลือกใช้สีมากกว่าสีขาว-ดำ การเลือกใช้สีต้องอาศัยทั้งศาสตร์คือทฤษฎีของสีและศิลปะคือ อิทธิพลของสีประกอบกันเพื่อสื่อความหมายให้สมจริงสมจังทุกบททุกตอน ไม่ว่าจะอยู่ในวอร์ณะสีร้อน (Hot Tone) หรือวอร์ณะสีเย็น (Cool Tone) เช่น

แดง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เพิ่มพลัง กระตุ้นลมหายใจและแรงดันโลหิตมักใช้เป็นสีแห่งเลือด อันตราย ไฟ ความแฉะร้อน ความหยาบ ความตื่นเต้น และความแข็งแกร่ง

เหลือง เป็นสีสว่าง เปล่งปลั่งแทนแสงอาทิตย์ในทิศตะวันออก สัญลักษณ์ของมนุษย์ยุคป่าเถื่อน มักใช้โน้มน้าวใจให้ผู้ชมมีความสุขและผจญภัย บางครั้งใช้เป็นสีแทนความฉลาดกลัว

น้ำเงิน เป็นสีบอกเวลากลางคืนซึ่งมนุษย์กลับคืนสู่เหย้าอย่างปลอดภัยลดความเครียดของร่างกาย เป็นสีแห่งความจงรักภักดี เชื่อกันว่าเป็นสีที่แทนความรู้สึกนึกคิดได้ดีที่สุด

เขียว เป็นสีเย็นแทนใบไม้ผลิ ป่า แทนความคงทนต่อการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ขณะเดียวกันก็เป็นสีแห่งความวิเศษ อมโรคไม่แข็งแรงและขาดประสบการณ์

ม่วง เป็นสีผสมระหว่างสีแดงอันเป็นสีร้อนและสีน้ำเงินอันเป็นสีเย็น จึงเป็นสีที่บ่งบอกถึงความมีเสน่ห์อย่างลึกซึ้ง

ดำ เป็นสีแห่งความตาย ความโศกเศร้า ความหมอดหวัง และการกระทำที่ซ่อนเงื่อน

ขาว เป็นสีแทนความบอบบาง บริสุทธิ์ เยือกเย็น สงบ สะอาด สง่างาม

- เสียง (Sound)

ในที่นี้จะกล่าวถึงดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบ

1. ดนตรี (Music) เป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่คนทั่วโลกสามารถเรียนรู้กันได้ และเกือบเป็นสื่อสากลเพราะไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด ภาษาใด เมื่อฟังเพลงแล้วมักเกิดความรู้สึก รู้ถึงความนึกคิด และจินตนาการไปถึงเครื่องแต่งการประจำชาติได้

จะเห็นได้ว่า ดนตรี เป็นอวัจนภาษาที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้ฟังทั้งภาพยนตร์ซึ่งสามารถสื่อทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกันจึงใช้ดนตรีเพิ่มความหมายแก่ภาพและเสียงพูดหรืออวัจนภาษาอื่น ๆ ได้แก่

1. ใช้ดนตรีให้สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของเรื่องหรือรายการ
2. ใช้ดนตรีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานการณ์ของเรื่อง
3. ใช้ดนตรีสร้างหรือเสริมจังหวะและการเคลื่อนไหวของภาพ
4. ใช้ดนตรีบ่งบอกคุณลักษณะของผู้แสดงแต่ละคน
5. ใช้ดนตรีทำนายให้ผู้ชมทราบล่วงหน้าว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้น
6. ใช้ดนตรีส่งเสริมศิลปะการแสดง
7. ใช้ดนตรีสร้างอารมณ์ ตริงอารมณ์และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชม

2. เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่ใช่ถ้อยคำนำเอามาประกอบภาพเพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามและเชื่อถือภาพที่ได้เห็น

การใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงนั้นมีหลายลักษณะ เช่น

1. ใช้ระบู่หรือเสริมความสมจริงของฉากหรือสถานที่ เช่น ฉากทะเลกำลังมีพายุ เสียงประกอบที่ได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงลมพัดอื้ออึงและเสียงพายุคลื่นในท้องทะเล
2. ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงสตาร์ทเครื่องยนต์ รถแล่น รถจอด แม้ผู้ชมไม่เห็นภาพทั้งหมดก็จะสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ผู้แสดงกำลังขับรถไปยังที่ใดที่หนึ่ง
3. ใช้บอกเวลา เช่น เสียงไก่ขัน นาฬิกาตีบอกเวลา สุนัขเหอน

4. ใช้เสริมอารมณ์ตามบท เป็นการใช้เสียงกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้คล้ายตามภาพที่เห็น เช่น ภาพผู้แสดงกำลังวิ่งหนีผู้ร้าย ก็จะได้ยินเสียงหอบ ภาพตำรวจกำลังหาวัตถุระเบิด ก็จะได้ยินเสียงเข็มนาฬิกา จะช่วยทำให้ตื่นเต้นขึ้น

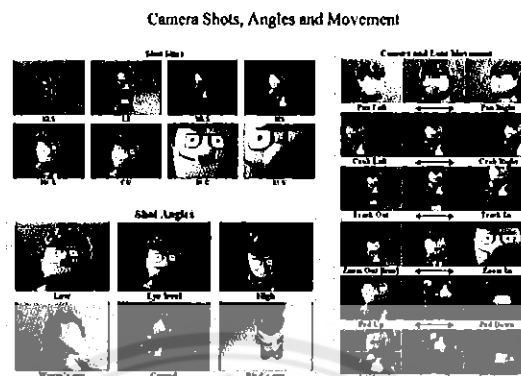
5. ใช้ประกอบฉาก ในกรณีที่ไม่ประสงค์ใช้เสียงประกอบเน้นความจริงของฉากหรือสถานที่ดำเนินเรื่อง บอกเวลา หรือเสริมอารมณ์ตามบท ก็สามารถใส่เสียงประกอบเพื่อต้องการประกอบฉากเท่านั้น เช่น เสียง โทรศัพท์ เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น

เสียงประกอบก็จะได้ยินทั้งเสียงในฉากและนอกฉาก เสียงประกอบในฉาก หมายถึงเสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพคนพิมพ์ดีด ก็จะได้ยินเสียงการพิมพ์ปรากฏในฉากด้วย เสียงประกอบนอกฉาก หมายถึง เสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงมิได้ปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพโบสถ์ระยະไกล เสียงประกอบก็จะเป็นเสียงระฆังตี เสียงสวดมนต์ หมู่สงฆ์สวดมนต์ที่มีได้ปรากฏบนภาพ

เมื่อเทียบดนตรี เสียงประกอบก็ไม่ต่างกันในด้านสื่อความจริง แต่เสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติมากกว่า เพราะดนตรีเป็นเพียงเสียงเลียนเสียงธรรมชาติเท่านั้น ถึงแม้ว่าเสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติแต่ก็ใช่ว่าจะเป็นเสียงธรรมชาติทุกเสียง เนื่องจากมนุษย์มีวิวัฒนาการสามารถคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สร้างไม่จำเป็นต้องบันทึกเสียงจริงจากเหตุการณ์แต่อาจใช้เสียงประกอบซึ่งบันทึกไว้ล่วงหน้าในรูปแบบแผ่นเสียง เทปคลาสเซ็ท หรือทำเสียงประกอบขึ้นเฉพาะฉากนั้น เสียงประกอบจึงเป็นภาษาที่มนุษย์คิดสัญลักษณ์ไว้สื่อความหมายเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

3. ความเงียบ (Silence) การนำความเงียบมาใช้นั้นส่วนมากใช้เฉพาะเมื่อต้องการสะกดอารมณ์ หรือปลุกเร้าใจผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอ และมักใช้เฉพาะกับภาพที่ให้อารมณ์ตึงเครียด นำประหวัดพรั่นพรึง และตกอยู่ในภยันตราย เช่น ภาพผู้ก่อการร้ายนำตาตุ้ม ความเงียบจะช่วยสะกดอารมณ์ผู้ชมให้หยุดอยู่ชั่วขณะ และรอดูว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไร เมื่อผู้ก่อการร้ายวางอาวุธความตึงเครียดก็หายไปและเสียงอื่นจะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศต่อไป

## - มุมกล้อง (Camera Angle)



ภาพ 28 ตัวอย่างมุมกล้องแบบต่างๆ

ที่มา <http://www.thaiart.in.th/index.php?action=dlattach;topic=47.0;attach=47;image>

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญ เพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอ็คชั่นของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

ขนาดภาพหากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั่งอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพได้หลายหลาก เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น การกำหนดขนาดภาพในแต่ละช็อตเหล่านี้ไม่ใช่เป็นเรื่องง่าย ซึ่งต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ

แต่อย่างไรก็ตาม ความหมายของภาพระยะใกล้และระยะไกลของผู้กำกับคนหนึ่ง อาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้ การใช้ภาพต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดีแม้แต่ภาพยนตร์กับโทรทัศน์ยังมีความแตกต่างกันอีกด้วย โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัวในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาดคือขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นขนาดเรียกกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่ง ใช้รูปร่าง

ของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีก และมีชื่อเรียกชัดเจนขึ้นดังนี้

### 1.ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด(ExtremeLongShot/ELS)

ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง หรือแสดงแสนยานุภาพของตัวละครในหนังประเภทสงครามหรือหนังประวัติศาสตร์ ส่วนช็อตที่ใช้ตามหลังมักเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่ในภาพยนตร์หลายเรื่องใช้ภาพระยะใกล้ (CU) เปิดฉากก่อนเพื่อเป็นการเน้นเรียก จุดสนใจหรือบีบบอารมณ์คนดูให้สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด

### 2.ภาพระยะไกล(LongShot/LS)

เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้าง แต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัวภาพระยะไกล(LS)บางครั้งนำไปใช้เปรียบเทียบเหมือนกับขนาดภาพระหว่างหนังกับละครที่คนดูมองเป็นเท่ากันคือสามารถเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกริยาของผู้แสดงเต็มตัวและชัดเจนพอ

ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าหนังของชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) มักใช้ขนาดภาพนี้กับภาพปานกลาง (MS) ถ่ายทอดอารมณ์ตลกประสบความสำเร็จในหนังเงียบของเขา

### 3.ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS)

เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

### 4.ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS)

ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)



### 5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU)

เป็นภาพแคบ ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

### 6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU)

เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น รั้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แหวงตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

### 7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU)

เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น ในช็อตของหญิงสาวเดินทางกลับบ้านคนเดียวในยามวิกาลบนถนน เราอาจใช้ภาพ ECU ด้านหลังที่หูของเธอเพื่อเป็นการบอกว่าเธอได้ยินเสียงฝีเท้าแผ่วๆที่กำลังติดตามเธอจากนั้นอาจใช้ภาพระยะนี้ที่ตาของเธอเพื่อแสดงความหวาดกลัว เป็นช็อตที่เราคุ้นเคยกัน แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถใช้ได้ในความหมายอื่นๆโดยอาศัยแสงและมุมมองเพื่อหารูปแบบการใช้ให้หลากหลายออกไป

นอกจากนี้ยังมีช็อตอื่น ๆ ที่เรียกโดยใช้จำนวนของผู้แสดงเป็นหลัก เช่น Two Shot คือ มีผู้แสดง 2 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน ในยุโรปบางแห่งเรียก American Shot เพราะสมัยก่อนนิยมใช้กันมากในฮอลลีวูด Three Shot คือ มีผู้แสดง 3 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน และถ้าหากผู้แสดงมีมากกว่าจำนวนนี้ขึ้นเรียกว่า Group Shot ขนาดที่ใช้มักเป็นภาพปานกลาง ในช็อตที่เรียกโดยหน้าที่ของมันที่ใช้ขนาดภาพปานกลาง เช่น Re-establishing Shot เป็นช็อตที่ใช้เตือนคนดูว่ายังไม่ได้เปลี่ยนพื้นที่ (Space) หรือสถานที่ของฉากนั้นยังคงอยู่ในฉากเดียวกันมักเป็นภาพที่ใช้ตามหลังภาพระยะใกล้ก่อนหน้า ช็อต นี้ ส่วนภาพผ่านไหล่ หรือ Over-the-Shoulder เป็นภาพที่บอกหน้าที่ของมันอยู่ในตัวแล้ว คือใช้ถ่ายผ่านไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งเป็นพื้นหน้าไปรับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลัง ใช้ตัดสลับไปมาเมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนาพร้อมกันในฉากเดียวกันในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไร ก็ยิ่งสะดุดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อให้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ

มุมมองเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน จึงแบ่งมุมมองได้ 5 ระดับ คือ

-มุมมองสายตานก(Bird's-eyeview)

มุมมองนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลก แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจ มองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่มความน่าหวาดเสียวมากขึ้น มุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นข้อดีเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

-มุมมองสูง (High-angle shot)

คือมุมมองกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายกตมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)

-มุมมองระดับสายตา(Eye-level shot)

เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมมองระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดารารายวันให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life

ในความหมายอื่นของมุมมองระดับสายตาในหนังคาบอย (Western) หมายถึง เป็นมุมของลูกผู้ชาย (standing male adults) จึงวางตำแหน่งของผู้แสดงที่ดูสง่างาม แต่ผู้กำกับหญิงชาวฝรั่งเศสชื่อ Chantal Akerman เป็นคนรูปร่างค่อนข้างเตี้ย ใช้มุมมองระดับสายตาเดียวกับเธอ แทนความเป็น "ผู้หญิง" ในมุมมองของกล้องถ่ายทำหนังส่วนใหญ่ของเธอ ในขณะที่ Yasujiro Ozu ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ปฏิเสธที่จะใช้กล้องทำมุมกับผู้แสดง แต่ใช้กล้องระดับสายตามีความสูงประมาณ 3-4 ฟุต สูงจากพื้นเป็นระดับเดียวกับรูปแบบการนั่งแบบญี่ปุ่นในบ้านของตัวละคร Ozu

ให้เหตุผลว่า "เขาต้องการให้ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกัน เป็นแค่คนธรรมดาคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคนดีหรือเลว โดยจะให้ตัวละครเปิดเผยตัวเอง ไม่ใช่มุมมองอธิบายให้รู้สึกอย่างไรก็ตาม โดยเป็นตัวละคร ไม่ใช่มีอคติ เท่ากับเป็นการให้คนดูได้ตัดสินใจเอาเองว่าตัวละครนั้นเป็นคนอย่างไรในหนัง"

#### -มุมมองต่ำ(Low-angle shot)

คือมุมมองที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละครแล้วเงยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความรู้สึกของซับเจ็คหรือตัวละครมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นใจ น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซ็อดของคิงคอง ยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ประหลาดพระเอก เป็นต้น

#### -มุมมองสายตาดูหนอน(Worm's-eye view)

คือมุมมองที่ตรงข้ามกับมุมมองสายตาดูนก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งจาก 90 องศากับตัวละครหรือซับเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่นเป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวันอีกมุมหนึ่ง ลักษณะของมุมนี้เมื่อใช้กับซับเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดินเคลื่อนบังเฟรมอาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉากการ เฟดมีด (Fade out)

#### -มุมมองเอียง(Oblique angle shot)

เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากซูลมุนโกลาหล แผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาตัวละครหมายถึงคนที่มาเหล่านักล้มล้างสนให้ความรู้สึกที่ตึงเครียด ส่วนใหญ่ใช้ตามความหมายที่อธิบายในภาพยนตร์และมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Dutch angle, Tilted shot หรือ Canted shot เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีมุมมองอื่นที่สำคัญควรทราบดังนี้

#### -มุมมองเฝ้ามอง(Objective Camera Angle)

คือ มุมเฝ้ามองหรือเฝ้ามองตัวละคร แอ็คชั่นและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนัง เป็นมุมเดียวกับกล้องแต่ไม่เห็นคนดูซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยผ่านสายตาของตากกล้องหรือบางทีเป็นการถ่ายโดยคนแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

#### -มุมมองแทนสายตา(Subjective Camera Angle)

เป็นมุมมองส่วนตัว หรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น ผู้แสดงมองมาที่กล้อง ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับกล้อง เช่น การอ่าน

ข่าว การรายงานข่าวในทีวี เป็นต้น ลักษณะของมุมมองชนิดนี้ เป็นความสัมพันธ์กันระหว่าง สายตาต่อสายตา(eye-to-eyerelationship)มุมมองสายตาแบ่งเป็น

- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น คนดูถูกพาให้เข้าชมโบราณสถาน พาเที่ยว คนดูจะได้เห็นเหตุการณ์ของแต่ละฉาก หรือกล้องอาจ ถูกหิ้วมาจากที่สูง แทนสายตามาจากที่สูง แทนคนดูตกลงมาจากที่สูง ภาพแทนสายตาของนักบิน รถแข่งพายเรือดำนํ้าสกีรถไฟเหาะตีลังกา

- กล้องแทนสายตาตัวละคร เป็นการเปลี่ยนสายตาของคนดูจากการเฝ้าแอบมอง มาเป็นแทนสายตาในทันที ซึ่งคนดูก็ได้เห็นร่วมกันกับตัวละครหรือผู้แสดง เช่น ตัวละครมองออกไป นอกกรอบภาพ จากนั้นภาพตัดไปเป็นมุมมองสายตาของตัวละคร การแพนช็อตหรือ traveling shot ในภาพยนตร์สารคดีส่วนใหญ่ กล้องมักทำหน้าที่แทนสายตาของคนดู

- มุมมองใกล้ชิด(Point-of-viewCameraAngles)

มุมมองใกล้ชิดนี้มักเรียกง่าย ๆ ว่า มุมพีโอวี (POV) เป็นมุมมองระหว่าง มุม objective และมุม subjective แต่อย่างไรก็ตาม เราก็ถือว่าเป็นมุมมอง objective หรือมุมมองและส่วนใหญ่ขนาด ภาพที่ใช้มักเป็นภาพระยะใกล้กับระยะปานกลางเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพแสดงออกของ ใบหน้าตัวละครเห็นรายละเอียด

การใช้มุมมองพีโอวีนี้อาจใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนดูเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย นอกจากนี้การใช้มุมมองพีโอวี ยังมักตามหลังช็อตผ่านไหล่ หรือ over-the-shoulder (OS) คือเมื่อผู้แสดงคนหนึ่งจะเห็นด้านหลังเป็นพื้นหน้า และใบหน้าที่ของผู้แสดงอีกคนหนึ่งอยู่พื้นหลังหรืออาจใช้ ก่อนมุมมองสายตาของนักแสดงเป็นต้น การใช้มุมมองต้องคำนึงถึงพื้นที่(space)และมุมมอง (viewpoint) ซึ่งตำแหน่งของกล้องเป็นตัว กำหนดพื้นที่ว่าจะมีขอบเขตเพียงใดจากที่ซึ่งคนดูมองเห็น เหตุการณ์ ซึ่งต้องสัมพันธ์กันทั้งหมด ทั้งขนาดภาพ มุมมอง และความสูงของกล้อง

### 3.6 การเคลื่อนกล้อง

ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพนิ่ง 2 ประการ คือ นอกจากสามารถถ่ายภาพ เคลื่อนไหวได้แล้ว ยังสามารถเคลื่อนที่ไปได้ด้วยการเคลื่อนกล้องในขณะที่ถ่ายทำ แม้มีความยุ่งยาก ซับซ้อนและเสียเวลามาก กว่าที่ตั้งกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (Static Shot) แต่ทำให้หนังมีความโดดเด่น ทางด้านอารมณ์สูง จุดประสงค์หลักของการเคลื่อนกล้อง คือ ติดตามผู้แสดง เป็นการเชื่อมกัน ระหว่างสองความคิด และยังเป็นการสร้างอารมณ์ที่ทรงพลัง ถ้าหากใช้การเคลื่อนไหวกล้องแทน มุมมองของผู้แสดง

การเคลื่อนไหวกล้อง มี 4 ลักษณะ คือ

### 1. การแพน (Panning)

การแพนเป็นการเคลื่อนไหวกล้องที่ง่ายที่สุด คือ เฉพาะที่ตัวกล้อง จำกัดอยู่บนขาตั้งที่อยู่กับที่ กล้องมิได้เคลื่อนย้ายออกไปจากตำแหน่งเดิม ซึ่งแตกต่างไปจากการเคลื่อนกล้องในลักษณะอื่น และไม่ต้องเตรียมการมาก หรือต้องใช้อุปกรณ์ที่มีน้ำหนักเหมือนกับการแทรก (Tracking) หรือการทรัก (trucking) และ การเครน (Craning)

การแพนเป็นการเคลื่อนกล้องในแนวนอนจากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้ายได้มากถึง 360 องศา และเช่นเดียวกัน กล้องอาจแพนในแนวตั้งหรือที่เรียกว่า การทิลท์ (Tilting) กล้องจะทำมุมสูงและมุมต่ำกับซันเจ็คได้ 45 องศา หรือเียงสูงได้ถึง 90 องศา การแพนกล้อง ครอบคลุมบริเวณพื้นที่โล่งกว้าง มักใช้กับช็อตเปิดเรื่องหรือ Establishing shot เป็นลักษณะการแพนช้า ๆ ครอบคลุมพื้นที่ เช่น ทิวทัศน์ ทุ่งหญ้า ทะเลทราย ซึ่งแสดงถึงความกว้างใหญ่ไพศาลของอาณาบริเวณของพื้นที่ที่ใหญ่เกินกว่าเฟรมจะครอบคลุม ส่วนการแพนในแนวตั้งหรือการทิลท์ (Tilting) ทำมุมต่ำ (tilt down) หรือทำมุมสูง (tilt up) ให้ความรู้สึกของความสูง เช่น การทิลท์ขึ้นไปที่อาคาร หรือตึกระฟ้าที่สูง ให้ความรู้สึกสูงตระหง่านของตัวอาคาร หากทิลท์ลงมากก็อาจให้ความรู้สึกหวาดเสียวในความสูงได้ โดยทั่วไปการแพนกล้องเพื่อให้ติดตามแอ็คชั่นได้ทั้งในบริเวณที่คับแคบจำกัด หรือบริเวณที่กว้างใหญ่กว่าเฟรมจะครอบคลุมได้ เพื่อเป็นการรักษาซันเจ็คให้อยู่ในกรอบภาพที่เหมาะสมและสมดุล เช่น ในฉากที่ตัวแสดงเคลื่อนที่ไปมา ซึ่งยังคงอยู่ในกรอบภาพ ไปหลุดไปจากกรอบ

การแพนแม้จะไม่ทำให้เปอร์สเปคตีฟของภาพเปลี่ยนไปเหมือนการแทรก การเครน หรือการใช้ hand-held ก็ตาม แต่การแพนก็สามารถครอบคลุมพื้นที่ได้รวดเร็วกว่าการเคลื่อนกล้องลักษณะอื่น เช่น การแทรกและการเครน ซึ่งทั้งสองประการหลังนี้กล้องต้องเคลื่อนออกจากตำแหน่งเดิมและต้องใช้คนช่วย เช่น การแพนจากซันเจ็คหนึ่งไปยังอีกซันเจ็คหนึ่ง ซึ่งอยู่ห่างกันหลายสิบเมตร การแพนอาจใช้เวลาเพียงไม่กี่วินาที ในขณะที่การแทรกต้องใช้เวลานานกว่าจึงสามารถครอบคลุมพื้นที่ได้เท่ากัน และยังต้องใช้คนและอุปกรณ์ต่าง ๆ อีกมากมายในการทำงาน การแพนและการทิลท์จึงใช้ในกรณี

1. เพื่อครอบคลุมพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ไม่สามารถมองเห็นได้ทั่วในเฟรมเดียว หรือ fixed frame
2. ใช้ติดตามแอ็คชั่นของผู้แสดง

### 3. ให้เชื่อมจุดสนใจของภาพ

#### 4. ให้ความหมายของการเชื่อมระหว่างจุดสนใจของภาพตั้งแต่ 2 จุดขึ้นไป

ความสำคัญของการแพนกล้องไม่ได้ขึ้นอยู่กับพื้นที่และความเร็วของการแพนเท่านั้นหากแต่ต้องอาศัยเลนส์ในการรับภาพเพื่อให้เกิดความรู้สึกพลังของการเคลื่อนไหวอีกด้วย การเลือกใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสยาวจะช่วยเพิ่มการรับความรู้สึกที่รวดเร็วของซบเจ็คที่พุ่งผ่านบริเวณหน้าจอร์ับภาพ เพราะเลนส์ที่มีความยาวโฟกัสยาวรับภาพได้เพียงบางส่วนของภาพที่รับด้วยเลนส์มุมกว้าง ดังนั้นการแพนกล้องระยะสั้น จึงสามารถให้ความรู้สึกเหมือนว่าแพนกล้องได้ไกลมากกว่าใช้เลนส์มุมกว้างแพนเป็นต้น

ผู้กำกับอย่างเช่น Akira Kurosawa ใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสยาวในภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่อง เนื่องจากการใช้เลนส์ชนิดนี้จับแอ็คชั่น ทำให้บริเวณตั้งแต่พื้นหน้า (Foreground) พื้นกลาง (Middle Ground) และพื้นหลัง (Background) มีความแตกต่างกันของการเคลื่อนไหวและความลึกของภาพ เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสยาว เช่น เทเลโฟโต้ จะแยกซบเจ็คและเพิ่มความรู้สึกรวดเร็ว เช่น ในฉากที่พวกนักรบหรือซามูไรวิ่งหรือควมม้าผ่านต้นไม้ในป่าก็จะทำให้ส่วนที่เป็นพื้นหลังมีแสงพร่ามัวและเข้ม ขณะที่พื้นหน้า เช่น ต้นไม้ บังหน้าเฟรม ทำให้ภาพกระพริบเป็นจังหวะขณะแพนกล้องซึ่งเน้นให้เห็นการเคลื่อนไหวที่ทรงพลัง

การใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสยาวสำหรับการถ่ายในลักษณะที่มีการแพนกล้องเช่นนี้ ต้องอาศัยคนที่มีความชำนาญในการใช้กล้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแพนอย่างรวดเร็วในสภาวะแสงที่ต่ำ ซึ่งทำยากการแพนเป็นการนำสายตาคาดจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง หรือเป็นการเปลี่ยนจุดสนใจ โดยอาศัยการแพนกล้องและทิศทางของการเคลื่อนไหวของซบเจ็คเป็นหลัก เช่น ในฉากบาร์ กล้องเปิดช็อตที่บริการชายถือถาดเครื่องดื่มจากเคาน์เตอร์บาร์ กล้องแพนตามจากชายมาขวาแล้วหยุดที่นางเอกนั่งอยู่โดดเดี่ยวเป็นภาพปานกลาง ส่วนบริการเดินหลุดเฟรมออกไป และอีกตัวอย่างหนึ่งเป็นการย้ายจากจุดสนใจหนึ่งมาสู่อีกจุดหนึ่ง โดยอาศัยการเคลื่อนไหวของกล้องและซบเจ็คเป็นหลัก เช่น ในตัวอย่างเดียวกัน เมื่อกล้องแพนตามบริการชายถือถาดจากเคาน์เตอร์บาร์มารับที่ใบหน้าของพระเอกที่เดินสวนมาจากทิศทางตรงข้ามของกล้องปล่อยให้บริการชายเดินหลุดเฟรมไปเช่นเดียวกัน แล้วแพนต่อเนื่องติดตามแอ็คชั่นของพระเอกจนถึงโต๊ะที่ว่างซึ่งบริการชายเป็นเพียงซบเจ็คตัวนำจุดสนใจเกี่ยวกับ แอ็คชั่นใด ๆ ของท้องเรื่องหรือในฉากเดินรำในห้องโถง กล้องอาจแพนจับคู่เดินรำจากคู่หนึ่งไปอีกคู่หนึ่ง เป็นจังหวะทำให้ได้อารมณ์ของความรื่นเริง

ซึ่งการแพนกล้องนอกจากจะสามารถอธิบายสถานการณ์ของฉากและเรื่องได้หน้าที่คล้ายกับตัวละครตัวหนึ่งอีกด้วย อัตราความเร็วของการแพนกล้องให้ความหมายและความรู้สึกได้ เช่น

การแพนอย่างช้า ๆ (slow panning) ให้ความรู้สึกสบาย ๆ เชื่องช้าหรือเหนื่อยหน่ายได้ ส่วนการแพนอย่างรวดเร็ว (swish pan) ทำให้ภาพพร่ามัวไม่คมชัด ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของกาลเวลาหรือการกลายร่าง เป็นต้น

## 2. การแทรค(Tracking)

การแทรคเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งใช้ในการติดตามผู้แสดงหรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ (space) ในเนื้อเรื่องหรืออาจเป็นช็อตที่มีซับเจ็คเดียวหรือซีเควนส์ช็อตที่มีความซับซ้อนที่ต้องการบอกเรื่องราวมากมายพร้อมกับต้องเปลี่ยนสถานที่และองค์ประกอบของภาพที่อยู่ในช็อตที่มีการเคลื่อนไหวไปพร้อมกันในเวลาเดียวกัน

การแทรคมักติดตั้งกล้องที่ยานพาหนะ เช่น รถยนต์ ใช้ในการติดตามผู้แสดง เช่น ในฉากไล่ล่ากัน (chase sequence) หรือใช้ติดตั้งบนดอลลี่ทั้งประเภทล้อและราง ส่วนการเคลื่อนกล้องเข้าหาผู้แสดงหรือออกจากผู้แสดง เรียกว่าการดอลลี่ คือ dolly in และ dolly out แต่ในปัจจุบันความหมายระหว่าง dolly กับ track นั้นใช้ปะปนกัน ดังเช่นผู้กำกับบางคนเรียกการเคลื่อนกล้องที่ใช้ยานพาหนะพาไป เช่น รถยนต์ รถจักรยาน เป็นดอลลี่ช็อต หรือแทรคกิ้งช็อต (tracking shot หรือ traveling shot) ทั้งสิ้นทั้งนี้เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจของทีมงาน

แทรคกิ้งช็อต เป็นการเคลื่อนกล้องที่มีลักษณะพิเศษ ได้เปรียบกว่าการเคลื่อนกล้องที่อยู่กับที่ กล่าวคือ เราสามารถถ่ายแอ็คชั่นและพื้นที่ของฉากให้เห็นรายละเอียดได้มากกว่า และยังเป็นที่รักษาอารมณ์ของคนดูได้ยาวนานอีกด้วย เช่น ในฉากตลาดที่ที่คนเดินซื้อของมากมาย หากใช้กล้องอยู่ในตำแหน่งท่ามกลางผู้คนเป็นการเข้าไปอยู่ในแอ็คชั่น (in the action) กล้องทำหน้าที่คล้ายเป็นส่วนหนึ่งของแอ็คชั่น แต่ถ้าตั้งกล้องอยู่ด้านนอกตลาดเห็นเดินไปมา เป็นการเฝ้าสังเกตแอ็คชั่นโดยรวม ดังนั้น ข้อได้เปรียบของการแทรคกิ้งช็อต คือ ทำให้เราสามารถพากล้องไหลเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์และออกมานอกเหตุการณ์หรือแอ็คชั่นได้ในขณะเดียวกันอันเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดภาพใช้เป็นโครงสร้างของเนื้อเรื่องได้หลากหลายมากขึ้นและนอกจากนี้แทรคกิ้งช็อตยังเป็นตัวดึงเวลาของช็อตให้ยาวนานขึ้น เป็นการรักษารมณ์ของคนดูให้ต่อเนื่องทำให้เราสามารถเน้นหรือเปลี่ยนอารมณ์คนดูได้ภายในช็อตเดียวกัน ต่างจากการตั้งกล้องอยู่กับที่โดยใช้การแพน หรือการเปลี่ยนภาพจากขนาดใกล้เป็นไกล หรือจากไกลเป็นใกล้ ซึ่งเป็นเพียงการเพิ่มหรือลดความสำคัญของซับเจ็คในช็อตเท่านั้น และยังไม่สามารถดึงเวลาของช็อตให้ยาวนานขึ้นพร้อมกับรักษารูปร่างของภาพไปในขณะเดียวกันด้วยการแทรคกล้องต้องมีการวางแผนการทำงาน ซึ่งอาศัยหลักสองประการคือ หนึ่ง ความสัมพันธ์ของกล้องที่เคลื่อนกับแอ็คชั่น และสอง คือ ระยะห่างระหว่างกล้องกับซับเจ็ค ทั้งสองประการนี้ เป็นหนึ่งในหลายวิธีการของการ "แตก" ช็อต

ตของแต่ละชิ้นในบทบาทยนตร์ กล่าวคือ การกำหนดชื่อของแต่ละฉากที่มีการเคลื่อนไหวนั้น ต้องถามตัวเองอยู่เสมอว่า ฉากนั้นมีมุมมองอย่างไร และอารมณ์ที่เหมาะสมระหว่างคนดูกับผู้แสดงว่าจะอยู่ห่างกันเท่าไรซึ่งเราพอจะมีภาพเคลื่อนไหวอยู่ในหัวบ้างแล้วหลังจากได้อ่านบทครั้งแรก

ดังนั้น การวางแผนนี้ จะช่วยให้เราสามารถเน้นสิ่งสำคัญที่ต้องการนำเสนอในช็อตนั้นได้ดังที่เราจินตนาการไว้ นอกจากนี้ยังช่วยให้เราสามารถถ่ายครอบคลุมฉากที่มีบทสนทนา และแอ็คชั่นที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้นการแทรกคกล้องเป็นการเผยให้เห็นซับเจ็คหรือแอ็คชั่นและสถานที่อย่างช้าๆ โดยเน้นเฉพาะจุดสนใจในฉากนั้น ๆ และนอกจากนี้ภายในช็อตเดียวกันกล้องยังสามารถเปลี่ยนขนาดภาพจากใกล้ (close-up) เปิดให้เห็นมุมมองกว้างขึ้น หรือขณะเดียวกัน จากภาพขนาดใหญ่ กล้องค่อย ๆ เน้นให้เห็นรายละเอียดใกล้ขึ้น แต่ในทางปฏิบัติกล้องสามารถแทรกได้อย่างอิสระไม่ว่าทางตรง แนวโค้ง เลี้ยวทำมุมเป็นวงกลม เดินหน้า และถอยหลัง ผ่านประตูหน้าต่าง ตลอดจนเปลี่ยนความเร็วของแทรคภายในช็อตก็ย่อมทำได้เช่นเดียวกัน

#### 1. การแทรกคกล้องให้มีความเร็วเท่ากับการเคลื่อนที่ของซับเจ็ค

การแทรกคกล้องวิธีนี้นิยมใช้กัน เรามักเห็นและคุ้นเคยในหนังส่วนใหญ่ที่ใช้ติดตามผู้แสดงหลักประมาณ 2-3 คน ด้วยความเร็วเท่ากัน โดยรักษาระยะห่างระหว่างกล้องและซับเจ็คเท่ากัน ส่วนตำแหน่งกล้องสามารถวางไว้ด้านหน้า ด้านหลัง หรือคู่ขนานเยื้องด้านหน้าหรือด้านหลังก็ได้โดยใช้ขนาดภาพเต็มตัวปานกลาง หรือภาพใกล้ตามความเหมาะสม เช่น ในฉากที่ใช้กันบ่อย ๆ คือฉากสนทนากันในรถ ในเรือ บนหลังม้า หรือในยานพาหนะอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากแอ็คชั่น หรือ chase sequence จะได้ผลมากเมื่อติดตั้งกล้องไว้ที่กระโปรงรถหรือด้านข้างประตูรถให้เคลื่อนพร้อมกับซับเจ็คที่วิ่งเคลื่อนไปอย่างรวดเร็ว

#### 2. การแทรกคกล้องให้มีความเร็วไวหรือช้ากว่าการเคลื่อนที่ของซับเจ็ค

การแทรกคกล้องลักษณะนี้คล้ายกับประการแรก แต่มีข้อแตกต่างอยู่ที่กล้องมีความเร็วไม่เท่ากับซับเจ็ค โดยซับเจ็คเคลื่อนที่เข้าหากกล้องหรือซับเจ็คถูกปล่อยให้ด้านหลังขณะที่กล้องแทรกเลยหน้าไป วิธีนี้จะช่วยให้ตากล้องสามารถปล่อยให้ซับเจ็คเข้าออกเฟรมได้ในขณะที่กล้องกำลังแทรกอยู่ เช่น ในฉากวิ่งแข่ง เราสามารถแทรกคกล้องให้เร็วกว่านักวิ่ง แล้วผ่านเลยขึ้นไปโดยที่ไม่ตัด ถ้าหากใช้ในฉากแอ็คชั่นจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าการแทรครธรรมดาที่คู่ขนานกับซับเจ็ค เพราะภาพจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด เวลาภายในช็อตเดียวกันตั้งแต่แอ็คชั่นของซับเจ็ค ระยะเวลาของเปอร์สเปคตีฟทั้งหมดจะมีพลังความเคลื่อนไหวที่กำลังผ่านเฟรมของกล้องไป เท่ากับเป็นการสร้างความเร็วใจของคนดูมากกว่าการแทรกที่มีความเร็วเท่ากับการเคลื่อนที่ของซับเจ็ค



3. การแทรกเข้าหาหรือออกจากซับเจ็ค นอกจากการแทรกกล้องที่มีการเคลื่อนที่ของซับเจ็คด้วยแล้ว ยังมีการแทรกเข้าหาหรือออกจากซับเจ็คด้วย การแทรกกล้องชนิดนี้มักเรียกว่า การดอลลี่เข้า (dolly in) และดอลลี่ออก (dolly out) ผลจากการเคลื่อนกล้องลักษณะนี้ทำให้เกิดการเน้นและการลดความสำคัญของซับเจ็คในภาพ เช่น การดอลลี่เข้าไปที่ใบหน้าของดั่งแสดง ใช้สำหรับเน้นความรู้สึกบางอย่างของตัวละครในช่วงขณะ หนึ่ง เช่น ในฉากหนึ่งที่พระเอกแอบรักหลงไหลในนางเอกในห้องเรียน กล้องค่อย ๆ ดอลลี่เข้าหาพระเอกเป็นภาพขนาดใหญ่ที่กำลังแอบมองนางเอกอยู่อย่างเงิบ ๆ เป็นต้น

ในทางตรงกันข้าม การดอลลี่ออกจากซับเจ็ค นอกจากหมายถึงลดความสำคัญของซับเจ็คแล้ว ยังหมายถึงการจากไปหรือการทิ้งให้อยู่ข้างหลังอย่างโดดเดี่ยวได้อีกด้วย เราพบเห็นตัวอย่างในหนึ่งบ่อยมากในฉากชานชาลา สถานีรถไฟที่คู่รักต้องพลัดพรากจากกัน หรือแม่ต้องพลัดพรากจากลูก โดยให้กล้องติดอยู่บนรถไฟ ค่อย ๆ แล่นออกไป ตัวละครที่อยู่บนชานชาลาต้องถูกทิ้งให้โดดเดี่ยวอยู่ตามลำพัง

#### 4. การแทรกกล้องหมุนรอบซับเจ็ค

การแทรกกล้องลักษณะนี้อาจเรียกว่าการดอลลี่รอบตัวซับเจ็คซึ่งต้องอาศัยรางดอลลี่โค้งเป็วงกลมโดยมีผู้แสดงอยู่ตรงกลาง ตัวอย่างจากที่พบมาได้แก่ ฉากเดินรำ โต๊ะสนุ๊ก และโต๊ะประชุมที่มีคนนั่งรอบ ๆ เป็นต้นซึ่งเมื่อกำลังดอลลี่เข้า ๆ ของโต๊ะประชุมในฉากอาจช่วยเผยให้เห็นใบหน้าของตัวละคร น่าสนใจในภาพยนตร์ได้มาก

#### 3. การเครน (Craning)

การเครน คือ การถ่ายภาพที่กล้องตั้งอยู่บนแขนของดอลลี่ขนาดใหญ่ เรียกว่า cherry picker หรือ crane truck สามารถเคลื่อนที่ได้หลายทิศทาง ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง โดยเคลื่อนกล้องให้สูงขึ้นเห็นเป็นภาพมุมกว้างต่อเนื่องกันหรือลดให้กล้องต่ำลงรับแอ็คชั่น ในภาพยนตร์ Epic ของฮอลลีวูด มักใช้เป็น establishing shot เป็นการเปิดฉากแรกเริ่มเพื่อเน้นความรู้สึกยิ่งใหญ่ที่อยู่เบื้องหน้าและแสดงลักษณะแวดล้อมของภูมิทัศน์ไปในเวลาเดียวกัน และถ้าหากเคลื่อนกล้องผ่านเข้าไปในพื้นที่ (space) ยิ่งทำให้เกิดความรู้สึกทะลุมิติของความลึกอีกด้วย

การใช้เครนช็อตมักเสียเวลาในการถ่ายทำ ดังนั้นควรมีการวางแผนและเตรียมการอย่างระมัดระวัง บางครั้งต้องมีการใช้หุ่นจำลองของฉากเพื่อวางแผนการเครนและการเคลื่อนที่ของกล้องปัจจุบันมีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบฉากสามารถหมุนและมองเห็นได้ทุกมุมทั้งสูงและต่ำ ช่วยเป็นแนวทางให้มองเห็นภาพการเครนก่อนลงมือถ่ายทำได้เป็นอย่างดี

#### 4.การถือกล้องถ่าย(HandheldCamera)

การถือกล้องถ่ายภาพเป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลาลักษณะเป็นการถ่าย ภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคุณอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน จุกจิก รวดเร็ว ของแอ็คชั่น แต่อย่างไรก็ตาม การถือกล้องถ่ายภาพหากใช้ไม่ถูกกาลเทศะ อาจเป็นตัวทำลาย ภาพยนตร์ได้

##### - ขอบเขตของภาพ (Image Size)

หมายถึงการกำหนดขอบเขตของภาพให้กว้างหรือแคบโดยใช้เลนส์ที่มีมุมรับภาพ ขนาดต่างๆซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะไกลหรือใกล้ระหว่างสิ่งที่ถูกถ่ายกับกล้องด้วยการถ่ายภาพมุม กว้างหรือแคบต่างกันสามารถสร้างความรู้สึกและทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ เปลี่ยนแปลงไปด้วยแต่ทั้งนี้จะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆด้วยเช่น

1.ภาพระยะไกล (Long shot) ถ่ายด้วยเลนส์มองกว้างแสดงให้เห็นภาพครอบคลุมสิ่ง ต่างๆเป็นบริเวณกว้างทำให้เกิดความรู้สึกอ้างว้างไร้ทิศทางมักใช้เป็นภาพแรกของการเปิดฉากเพื่อ ต้องการบอกสภาพของสถานที่และบรรยากาศทั่วไปก่อนที่จะเข้าไปสู่ส่วนละเอียดปลีกย่อยการ กำหนดระยะอาจกำหนดเป็นระยะไกลระยะไกลหรือระยะไกลมากก็ได้

2.ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เป็นการบอกผู้ชมให้ทราบถึงรายละเอียด ต่างๆที่ชัดเจนยิ่งขึ้นเช่นเห็นกิริยาอาการอารมณ์ทิศทางเคลื่อนไหวได้พอประมาณใน ขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นสภาพทั่วไปของฉากหรือสถานที่ด้วย

3.ภาพระยะใกล้ (Close up) แสดงจุดเน้นให้เห็นรายละเอียดชัดเจนผู้ชมสามารถ หรือเข้าใจอารมณ์ของผู้แสดงทั้งสีหน้าแวตาด้าเป็นวัตถุก็แสดงให้เห็นพื้นผิวหรือรายละเอียดอื่น อย่างเต็มที่อาจกำหนดให้เห็นได้หลายระยะหรือบางกรณีอาจขยายให้เห็นภาพที่มีขนาดโตกว่า ปกติ

##### - การเคลื่อนไหว (Movement)

ความรู้สึกต่อการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อาจเกิดขึ้นได้จากการกระทำหลาย อย่างเช่นการเคลื่อนของกล้องการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือผู้แสดงรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงมุมรับ ภาพของเลนส์ (Zooning) แต่ที่สำคัญการถ่ายทำภาพยนตร์มักเป็นเรื่องของการเคลื่อนไหวกล้อง ลักษณะต่างๆซึ่งจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกและเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้นหากการเคลื่อนไหวนั้นทำได้ อย่างเหมาะสม

- การกำหนดบทบาทของผู้ชม (audience Role)

ความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อภาพแต่ละฉากแต่ละตอนหากพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าสถานภาพของผู้ชมเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาบางครั้งผู้ชมรู้สึกเหมือนว่าเป็นผู้แอบดูหรือเห็นเหตุการณ์อยู่ห่างๆแต่บางครั้งก็รู้สึกเหมือนกับเป็นกับเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์อย่างใกล้ชิดได้ประสบชะตากรรมในเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นด้วยตนเองพร้อมกับตัวละครในภาพยนตร์ความรู้สึกเหล่านี้ไม่ใช่เกิดขึ้นโดยบังเอิญแต่เป็นความตั้งใจของผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในภาพยนตร์ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคศิลปะและความสามารถอย่างสูงของผู้สร้างภาพยนตร์รูปแบบการกำหนดบทบาทของผู้ชมอาจทำได้ 3 ลักษณะคือ

1. การเสนอภาพแทนการได้เห็น (Objective shot) เป็นรูปแบบการถ่ายภาพบันทึกเหตุการณ์ต่างๆไปไม่นำผู้ชมเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมักใช้การถ่ายภาพระยะไกลและระยะปานกลางแต่บางครั้งอาจใช้วิธีการถ่ายใกล้ให้เข้าใจเรื่องราวยิ่งขึ้นในบางตอนการเสนอภาพลักษณะนี้จะต้องระมัดระวังไม่ให้ผู้ชมแสดงอาการงอแงซึ่งส่วนใหญ่ใช้สำหรับภาพยนตร์สารคดีต่างๆ

2. การเสนอภาพแบบให้ผู้ชมร่วมในเหตุการณ์ (Subjective Shot) ภาพประเภทนี้จะต้องอาศัยตำแหน่งมุมกล้องและการเคลื่อนไหวที่ใกล้ชิดในลักษณะเผชิญหน้ากับเหตุการณ์หรือตัวละครโดยเฉพาะการเปลี่ยนมุมกล้องและตำแหน่งกล้องให้แทนสายตาของตัวละครเสมือนว่าตัวละครได้พูดหรือแสดงอารมณ์กับผู้ชมโดยตรง

3. การเสนอภาพแบบรับรู้ใกล้ชิด (Point of view shot) รูปแบบนี้ลักษณะอยู่กึ่งกลางระหว่าง Objective shot กับ Subjective shot ให้ผู้ชมรู้สึกเข้าไปอยู่ใกล้ในเหตุการณ์แต่ไม่ถึงกับมีส่วนร่วมหรือรับผลกระทบจากเหตุการณ์ตัวอย่างเช่นการถ่ายภาพผ่านหัวอะไหล่ของตัวละครคนหนึ่งไปยังตัวละครอีกคนหนึ่งที่กำลังสนทนา

- การเชื่อมต่อภาพ (Scene matching)

เรื่องราวของภาพยนตร์เกิดขึ้นจากการถ่ายภาพช่วงสั้นๆหลายครั้งแล้วนำมาเชื่อมต่อกันอย่างมีเหตุผลการชมภาพยนตร์เฉพาะช่วงใดช่วงหนึ่งจึงไม่อาจทำให้เข้าใจเรื่องราวโดยสมบูรณ์ภาพที่บันทึกไว้แต่ละครั้งแม้จะได้พิถีพิถันให้สื่อความหมายของภาพได้ถูกต้องเพียงใดก็ตามแต่ถ้าหากมาเชื่อมต่อกันไม่ดีจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนไม่เข้าใจและเบื่อหน่ายที่จะชมภาพยนตร์นั้นวิธีเชื่อมต่อภาพมีหลักเกณฑ์พื้นฐาน 3 ประการคือ

- ตำแหน่งของตัวแสดงเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงขนาดภาพจะต้องให้ตัวแสดงอยู่ในตำแหน่งใกล้เคียงกับตำแหน่งที่ผู้ชมได้รับรู้มาก่อนหน้านั้นหากทำให้ตัวแสดงย้ายไปอยู่ทางด้านซ้ายที่หนึ่งขวาที่หนึ่งย่อมทำให้ผู้ชมสับสนได้

- ทิศทางการเคลื่อนไหวจะต้องให้อยู่ในทิศเดิมตลอดไป
- ทิศทางการมองตัวแสดงจะต้องมองไปในทิศทางเดิมเสมอ

#### - การลำดับเรื่องราวในการสร้างภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆภารกิจที่สำคัญของงานสร้างภาพยนตร์คือการถ่ายภาพให้ได้ตามกำหนดไว้เป็นลำดับซึ่งในการถ่ายภาพยนตร์นั้นไม่ได้ถ่ายภาพตามลำดับในเรื่องของภาพยนตร์แต่จะจัดถ่ายภาพตามความพร้อมและความสะดวกก่อนหลังภาพที่อยู่ตอนท้ายของเรื่องอาจถ่ายทำเสร็จไปก่อนหรือถ่ายทำพร้อมกับภาพที่อยู่ตอนต้นของเรื่องได้เมื่อถ่ายทำภาพได้เสร็จสมบูรณ์ทุกตอนแล้วจึงนำภาพของแต่ละตอนเหล่านั้นมาจัดลำดับให้ได้เรื่องราวตามที่ต้องการลำดับการสร้างภาพของภาพยนตร์ประกอบไปด้วยช็อตซีนและซีควนซ์

การถ่ายภาพยนตร์จะถ่ายครั้งละสั้นๆใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีซึ่งการถ่ายภาพยนตร์ครั้งหนึ่งๆที่ถ่ายต่อเนื่องกันโดยไม่หยุดการทำงานของกล้องเรียกว่าช็อต (Shot) หรือเทค (Take) หากช็อตหรือเทคใดเกิดความผิดพลาดทำให้ไม่ได้ภาพตามต้องการจำเป็นต้องถ่ายใหม่จะเรียกว่าถ่ายซ้ำว่ารีเทค (Re -Take) ลักษณะภาพของแต่ละช็อตจะใช้มุมกล้องขนาดภาพและองค์ประกอบอื่นๆแตกต่างกันตามความเหมาะสม (สุทัศน์บุรีภักดิ์ 2528 : 17-29)

ซีน (Scene) ในทางภาพยนตร์หมายถึงสถานที่หรือฉากที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงหรือเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในแต่ละเหตุการณ์เช่นฉากบริเวณสถานีรถไฟฉากบนห้องโดยสารในรถไฟฉากห้องอาหารซีนหนึ่งๆอาจมีความจำเป็นต้องถ่ายหลายช็อตหรือถ่ายเพียงช็อตเดียวก็ได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมว่าจะต้องให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้เพียงพอหรือยังไม่มีข้อกำหนดว่าแต่ละซีนจะต้องมีกี่ช็อต

ซีควนซ์ (sequence) คือช่วงเหตุการณ์หนึ่งๆของภาพยนตร์เป็นการนำซีนหลายๆซีนที่มีความสัมพันธ์กันมาจัดลำดับต่อเนื่องกันทำให้เกิดความสมบูรณ์ของเนื้อหาเป็นช่วงๆซีควนซ์หนึ่งๆของภาพยนตร์อาจประกอบด้วยซีนหลายซีนหรืออาจมีซีนเดียวก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องราวในตอนหรือซีควนซ์นั้นๆ

เมื่อนำซีควนซ์หรือตอนต่างๆมาจัดลำดับตามเรื่องราวที่กำหนดไว้ก็จะได้เป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่องดังนั้นภาพยนตร์แต่ละเรื่องจึงประกอบด้วยหลายซีควนซ์หากนับจำนวนซีนก็จะได้หลายสิบหลายร้อยซีนนับจำนวนช็อตก็มีจำนวนหลายร้อยหลายพันช็อต

#### - แสงที่ใช้ในภาพยนตร์

1. แสง (Light) ภาพที่ผู้ชมมองเห็นมักมาจากแหล่งกำเนิดแสง 2 แหล่ง แสงแรกเป็นแสงจากธรรมชาติ คือ ดวงอาทิตย์ สำหรับเหตุการณ์นอกสถานที่ (Out Door) แหล่งที่ 2 เป็นแสงประดิษฐ์คือหลอดไฟ สำหรับถ่ายเหตุการณ์ภายในโรงถ่ายภาพยนตร์หรือห้องส่งใน

สถานีโทรทัศน์ (in door) ซึ่งแสงภายในโรงถ่ายจะมีความหมายแก่ภาพแต่ละภาพแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับ

2. ความเข้มของแสง ภาพยนตร์มีภาษาสำหรับเรียกความเข้มของแสง 2 ระดับ คือ (High Key) และ (Low Key)

- (High Key) หมายถึง การให้แสงที่ให้ความสว่างแก่บุคคลและสิ่งที่อยู่ในฉากสว่างทั้งหมด ทำให้เกิดเงาน้อย มุ่งให้เกิดความรื่นเริง ตื่นเต้น สนุกสนาน

- (Low Key) หมายถึง การให้แสงเฉพาะที่ เน้นบางส่วนของฉากให้มีความสว่าง ส่วนที่เหลือของฉากจะเป็นเงาเข้ม มุ่งให้เกิดความอึมครึม เศร้า น่ากลัว

ส่วนวิทยุโทรทัศน์เรียกความเข้มของแสง 2 ระดับเช่นกัน คือ (Hard Light) และ (Soft Light)

- (Hard Light) หมายถึง แสงจ้าที่ส่องตรงไปยังบุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ทำให้เกิดเงาคมชัด เห็นรายละเอียดของความหยาบ-ละเอียดของสิ่งที่ถ่ายเด่นชัด

- (Soft Light) หมายถึง แสงอ่อนที่ให้ความสว่างแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายในลักษณะแผ่กระจายไม่ทำให้เกิดเงาคมชัด บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายมักดูแบนเรียบ

3. ทิศทางของแสง การให้แสงสามารถทำได้หลายลักษณะ ที่สำคัญได้แก่

แสงพื้น (Base Light) เป็นการให้แสงสว่างจากดวงไฟ และโคมไฟหลายดวงในห้องส่ง เพื่อให้กล้องสามารถทำงานได้ ปกติมักสว่างกว่าห้องธรรมดา

- แสงหลัก (Key Light) เป็นการให้แสงครั้งแรกแก่ฉาก โดยให้แสงตรงเกิดเงาคมชัด ที่ด้านหน้าของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ห่างจากด้านข้างของกล้อง 30-40 องศา เน้นให้เห็นรูปร่าง มิติ ความลึกของบุคคล หรือสิ่งที่ถ่าย

- แสงเติม (Fill Light) เป็นการให้แสงพรับเพื่อลบเงาซึ่งเกิดจากการให้แสงหลักโดยใช้ดวงไฟหรือโคมไฟวางตำแหน่งด้านข้างกล้องตรงข้ามกับแสงหลัก

- แสงพื้นหลังหรือแสงฉาก (Background or Set Light) เป็นการให้แสงสว่างที่เน้นฉากหรือพื้นหลัง

- แสงข้าง (Side Light) เป็นการให้แสงด้านข้างวัตถุที่ถ่าย 90 องศา ทางด้านข้างของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย เพื่อเติมแสงเน้นให้เห็นสิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้นโดยเฉพาะร่างกาย (ยกเว้นใบหน้า)

- แสงเติมด้านข้างและด้านหลัง (Kicker or Side Back Light) เป็นการให้แสงระหว่างด้านข้างและด้านหลังสิ่งที่ถ่าย โดยใช้ดวงไฟเน้นส่วนศีรษะและผมให้เด่นขึ้น ช่วยสร้างภาพให้น่าดูหรือน่าชมยิ่งขึ้น

- แสงจากกล้อง (Camera Light or Inky-dinky Light) เป็นการให้แสงโดยใช้ดวงไฟ ซึ่งมีกำลังสว่าง 75-100 วัตต์ ติดบนกล้องเพื่อเติมแสงเมื่อจำเป็น เช่น จับภาพแผ่นอักษรนำเรื่อง หรือนำรายการเน้นให้เห็นประกายตา เสื้อผ้าของบุคคลที่ถ่าย ลบเงาคิ้วซึ่งตกบนเปลือกตา

คุณลักษณะของแสง หมายถึง คุณลักษณะของแสงที่เกิดจากดวงไฟหรือโคมไฟซึ่งให้แสงแตกต่างกัน คือ ดวงไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้แสงเข้ม แสงตรง สว่างเงาเข้มแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ส่วนโคมไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้ลำแสงอ่อน พยายามทำให้บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายดูนุ่มนวล ไม่กระด้าง

- วัจนภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์

### 1. คำสนทนา (Dialogue)

เป็นรูปแบบหนึ่งของวัจนภาษาซึ่งผู้ชมคุ้นหูมากที่สุดในบรรดาเสียงจากธรรมชาติสำหรับสื่อภาพยนตร์และวิทยุโทรทัศน์ส่วนใหญ่ มักสื่อความหมายโดยใช้คำสนทนาควบคู่หรือผสมไปกับภาพเสมอ แม้ว่าบางฉาก บางตอน จะสามารถใช้กริยา ท่าทาง และสีหน้าผู้แสดงเพียงอย่างเดียวก็สื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ แต่ก็ยังคงมีหลาย ๆ ฉาก หลาย ๆ ตอนที่ต้องอาศัยคำสนทนาเข้าช่วยเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจ

คำสนทนาที่ได้ยินในภาพยนตร์นั้น ผู้สร้างหรือผู้ผลิตไม่ได้ใช้เพื่อให้มีเสียงควบคู่ไปกับภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่ใช้เพื่อให้มีความหมายแก่ภาพในหลายลักษณะ ที่สำคัญมี 4 ลักษณะ คือ

1.1 เพื่อให้ข้อมูลและรายละเอียด

1.2 เพื่อบอกบุคลิกลักษณะของผู้แสดง ว่าผู้แสดงเป็นเพศชายหรือหญิง มีอายุ

เท่าไร สถานะอย่างไร

1.3 เพื่อดำเนินเรื่องหรือเพื่อเชื่อมฉากสองฉากเข้าด้วยกัน

1.4 เพื่อแสดงอารมณ์ให้สอดคล้องกับภาพ

### 2. คำบรรยาย (Narrative or Comentary)

ในการสื่อความหมายด้วยวัจนภาษาจะมีเสียงสนทนาเป็นภาษาหลัก คำบรรยายและคำอ่านเป็นภาษารองที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชมในเมื่อดูภาพอย่างเดียวแล้วไม่สามารถเข้าใจได้

ภาพยนตร์ใช้คำบรรยายในรูปลักษณะ 2 ลักษณะ คือ 1) ตัวอักษรและ 2) เสียงบรรยาย และเนื่องจากการใช้ตัวอักษรกับเสียงบรรยายมีข้อแตกต่างกัน จึงขึ้นอยู่กับผู้สร้างภาพยนตร์จะเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องนั้น ๆ

การใช้ตัวอักษรบรรยายมักใช้ในกรณีที่มีมุ่งให้ภาพยนตร์หรือรายการนั้นดูเป็นจริงเป็นจิงน่าเชื่อถือ แม้การใช้ตัวอักษรอาจขัดจังหวะอารมณ์และอาจบังรายละเอียดของภาพที่ปรากฏไปบ้าง

เนื่องจากการใช้ตัวอักษรมีข้อเสีย จึงอาจเลือกใช้เสียงบรรยายแทน ซึ่งการใช้เสียงบรรยายนี้มีข้อดีหลายประการ คือ เหมาะสำหรับกลุ่มผู้ชมซึ่งอ่านหนังสือไม่ออก ไม่อยากอ่านสายตาไม่ดี อ่านหนังสือได้ช้า นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเสียงบรรยายเป็นชาย หญิง และวิธีบรรยายให้ได้อารมณ์ต่าง ๆ การใช้เสียงบรรยายจึงบรรเทาความจริงจัง และความเครียดลงไปได้บ้าง

#### - จังหวะและลีลาการใช้ภาษาในภาพยนตร์

จังหวะและลีลานี้สะท้อนให้เห็นโครงสร้างของภาษา ซึ่งเปรียบเทียบระหว่างภาษาหนังสือกับภาษาภาพยนตร์ ได้ดังนี้

ภาษาหนังสือ มีโครงสร้างประกอบด้วย

- อักษรวิธี ได้แก่ วิธีกำหนดพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้เป็นตัวอักษรอันเป็นสัญลักษณ์แทนเสียง

- วลีวิภาค ได้แก่ การรวมตัวอักษรให้เป็นคำแล้วจำแนกคำแต่ละคำให้มีความหมายในตัวเอง

- วากยสัมพันธ์ ได้แก่ วิธีผสมคำให้เป็นวลี ประโยค แล้วผูกวลีและประโยคให้เป็นข้อความ

ภาษาภาพยนตร์ มีโครงสร้างเช่นเดียวกับภาษาหนังสือ คือ มีอักษรวิธีเป็นภาพ มีวลีวิภาคเป็นข้อต่อ มีวากยสัมพันธ์เป็นข้อต่อต่อข้อต่อ จากต่อจาก ตอนต่อตอน และด้วยวิธีการตัดต่อทำให้เป็นภาพและเสียงทั้งเรื่องอย่างมีหลักเกณฑ์

ด้วยโครงสร้างดังกล่าวที่สร้างให้ภาพยนตร์มีจังหวะและลีลาเฉพาะตัวจนมีผู้กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่บิดเบือนนับตั้งแต่การถ่ายภาพจนถึงตัดต่อลำดับภาพให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน

ภาษาภาพยนตร์เป็นภาษาที่มีจังหวะลีลาเฉพาะตัว ภายในกรอบมีขอบเขตจำกัดเวลา จังหวะและลีลาเฉพาะตัวได้จาก

1. คุณลักษณะเด่นของเนื้อหาที่น่าสนใจ
2. การใช้เทคนิคเฉพาะเรื่อง

3. ความผสมผสานกลมกลืนขององค์ประกอบด้านศิลปะทั้งหมด นับตั้งแต่ มุมกล้อง การให้แสงสี การประกอบภาพ การลำดับภาพด้วยเทคนิคและอุปกรณ์สร้างภาพ ตลอดจนเสียง

ความผสมผสานกลมกลืนขององค์ประกอบด้านศิลปะทั้งหมดนับตั้งแต่มุมกล้อง การให้แสง สี การประกอบภาพ การลำดับภาพ การลำดับภาพด้วยเทคนิคและอุปกรณ์สร้างภาพ ตลอดจนเสียงทำให้จังหวะและลีลาของภาษาภาพยนตร์เต็มไปด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ เป็นภาษาหลากหลายที่จะตรึงสายตาของผู้ชมให้จ้องจับอยู่กับความเคลื่อนไหวบนจอภาพที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาโดยเฉพาะภาพยนตร์

#### - การเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์

เราต้องมีเป้าหมายหลักหรือเนื้อหาเป็นจุดเริ่มต้นการเขียน เราเรียกว่าประเด็น (Subject) ของเรื่อง ที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละครและแอ็คชั่น ดังนั้น นักเขียนควรเริ่มต้นจากจุดนี้พร้อมด้วยโครงสร้าง (Structure) ของบทภาพยนตร์

ประเด็นอาจเป็นสิ่งที่ง่าย ๆ เช่น มนุษย์ต่างดาวเข้ามาเยือนโลกแล้วพลัดพลาดจากยานอวกาศของตน ไม่สามารถกลับดวงดาวของตัวเองได้ จนกระทั่งมีเด็ก ๆ ไปพบเข้าจึงกลายเป็นเพื่อนรักกัน และช่วยพาหลบหนีจากอันตรายกลับไปยังยานของตนได้ นี่คือนิยายเรื่อง E.T. – The Extra-Terrestrial (1982) หรือประเด็นเป็นเรื่องของนักมวยแชมป์โลกรุ่นเฮฟวี่เวทที่สูญเสียตำแหน่งและต้องการเอากลับคืนมา คือนิยายเรื่อง Rocky III หรือนักโบราณคดีค้นพบโบราณวัตถุสำคัญที่หายไปหลายศตวรรษ คือนิยายเรื่อง Raider of the Lost Ark (1981) เป็นต้น

การคิดประเด็นของเรื่องในบทภาพยนตร์ของเราคืออะไร ให้กรองแนวความคิดจนเหลือจุดที่สำคัญมุ่งไปที่ตัวละครและแอ็คชั่น แล้วเขียนให้ได้สัก 2-3 ประโยค ไม่ควรมากกว่านี้ และที่สำคัญไม่ควรกังวลในจุดนี้ว่าจะต้องทำให้บทภาพยนตร์ของเราถูกต้องในแง่ของเรื่องราว แต่ควรให้มันพัฒนาไปตามแนวทางของขั้นตอนการเขียนจะดีกว่า

สิ่งแรกที่เราควรฝึกเขียนคือต้องบอกให้ได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เช่น เรื่องเกี่ยวกับความดีและความชั่วร้าย หรือเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาวกรุงกับหญิงบ้านนอก ความพยายามของปีศาจสาวที่ถูกฆาตกรรม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเพียงแค่ว่าความคิดที่ยังขาดแง่มุมของการเขียนว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป จึงต้องชัดเจนมากกว่านี้ โดยเริ่มที่ตัวละครหลักและแอ็คชั่น ดังนั้นประเด็นของเรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญของจุดเริ่มต้นการเขียนบทภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม การเขียนบทภาพยนตร์สำหรับนักเขียนหน้าใหม่ ควรค้นหาสิ่งที่น่าสนใจจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวของนักเขียนเอง เขียนเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองรู้ ทำให้ได้รายละเอียดในเชิง



ลึกของเนื้อหา เกิดความจริง สร้างความตื่นตะลึงได้ เช่นเรื่องในครอบครัว เรื่องของเพื่อนบ้าน เรื่องในที่ทำงาน ของตนเอง เรื่องในหนังสือพิมพ์รายวัน เป็นต้นดังนั้นขั้นตอนสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์สามารถสรุปได้คือ

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2. การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า "เกิดอะไรขึ้นถ้า..." (what if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ&จูเลียตเกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิลล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ &จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิค คือเรื่อง Titanic เป็นต้น

3. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)

4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นของบประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

5. บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ซีควนส์หลัก (master scene/sequence)หรือ ซีนา리오 (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควนส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่ที่กลางหน้ากระดาษฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับช็อต และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

6. บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การ

เชื่อมข้อต่อ เช่น คัท (cut) การเลื่อนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางข้อต่อภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับข้อต่อกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ข้อต่อแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

7. บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของข้อต่อตลอดทั้งซีคอนส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสืจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับข้อต่อกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย

#### - Pre - Production (การเตรียมงานถ่าย)

Pre - Production (การเตรียมงานถ่าย) ต้องผ่านกระบวนการนี้นั่นก็คือการเขียนบท การเขียนบทนั้นก็จะมีขั้นตอนในการเขียนดังนี้ Theme>Plot>Outline>Treatment>Screenplay Theme คือ แก่นของเรื่อง เรื่องเล่าถูกกำหนดให้มองผ่าน ธีม (theme) เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางที่ชัดเจนของเรื่อง และส่งผลต่อการพัฒนาเรื่องเป็นบทภาพยนตร์ต่อไป Plot คือ โครงเรื่อง หมายถึง การกำหนดผ่านรายละเอียดสำคัญ (ตัวละครหลัก , ปมขัดแย้งสำคัญ) หรือเข้าใจง่าย ๆ คือ การเขียนเรียงความนั่นเอง Plot จะมีโครงสร้างง่าย ๆ คือ หลัก 3 องศ์ องศ์ที่ 1 = เปิดเรื่อง สร้างโลก ปูพื้น และ ปมปัญหา องศ์ที่ 2 = ดำเนินเรื่องการเผชิญหน้า และทางออก ของปมปัญหา องศ์ที่ 3 = climax การแก้ปมปัญหา และบทสรุป

#### - การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต (pre-production) และฝึกซ้อมนักแสดงโดยเฉพาะ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรม

ตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทบาทย่นตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เพื่อโน้มน้าวจินตนาการของผู้ชม "หากวางโครงสร้างของบทบาทย่นตร์ไม่ดีพอ...ย่อมไม่มีทางทำให้บทบาทย่นตร์เรื่องนั้นออกมาดีได้"

องค์ประกอบของการเขียนบทบาทย่นตร์

1. เรื่อง (STORY) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ(Infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง(Conflict)ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

2. แนวความคิด (CONCEPT) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด(Idea)อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้

3. แก่นเรื่อง (THEME) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก(Main theme)ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ(Sub theme)อีกก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

4. เรื่องย่อ (PLOT) เป็นจุดเริ่มต้นของบทบาทย่นตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากบทบาทย่นตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น(What...if...?)กับเรื่องที่เกิดขึ้นมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

5. โครงเรื่อง (TREATMENT) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก(Main plot)และเหตุการณ์รอง (Sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

6. ตัวละคร (CHARACTER) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวละครสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7.บทสนทนา (DIALOGUE) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

### 3.18 การเขียนบทภาพยนตร์ชีวประวัติ

งานร้อยแก้วที่เขียนจากเรื่องจริง สารคดีนั้นจะต้องอาศัยความคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีแนวคิดที่เจาะจงเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอให้เด่นเพียงแนวเดียว เช่นแนวคิดในเรื่องการอนุรักษ์น้ำ แนวคิดเกี่ยวกับสถานที่ วัตถุ หรือเจาะลึกชีวประวัติบุคคล โดยอาจให้ความบันเทิงควบคู่ไปกับการให้ข้อเท็จจริงด้วย ดังนั้นการเขียนสารคดีจึงต้องคำนึงถึงกลวิธีทางภาษาในแง่ของการอ่านง่าย ความดึงดูดใจ และสร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ ได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับสารคดีไว้ว่า เจตนาให้ผู้อ่านใช้สติปัญญา มิใช่มุ่งแต่ให้ใช้อารมณ์ และ "งานเขียนที่เพ่งเล็งเชิงความรู้ จะสอนโดยไม่คำนึงถึงอารมณ์ก็ไม่ถือเป็นสารคดี...งานที่ผู้เขียนเจตนาให้ความรู้แต่บังคับให้เกิดรส กระทบอารมณ์ผู้อ่านด้วย งานเขียนเรื่องนั้น ข้าพเจ้าถือว่า เป็นวรรณกรรมประเภทสารคดีได้"

การเขียนนำเสนอเรื่องราวชีวิตของบุคคลในแง่มุมต่างๆไม่ว่าจะเป็นบุคลิกภาพความรู้ความคิดเห็นตลอดจนผลงานที่น่าสนใจ

1. ความหมายและลักษณะของสารคดีชีวประวัติการเขียนสารคดีชีวประวัติคือการเขียนนำเสนอเรื่องราวชีวิตของบุคคลในแง่มุมต่างๆนักวิชาการได้อธิบายความหมายและลักษณะของสารคดีชีวประวัติไว้ต่างกัันดังนี้

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546, หน้า 366) ได้ให้ความหมายของคำว่าชีวประวัติไว้ว่า"ชีวประวัติ.ประวัติบุคคล"วนิดาบำรุงไทย(2545,หน้า102)อธิบายว่า"ชีวประวัติคือเรื่องราวชีวิตของบุคคลที่ผู้อื่นเป็นผู้เรียบเรียงขึ้น"

ชลล รอดลอย (2551, หน้า 52) กล่าวว่า "สารคดีชีวประวัติ (biography) เป็นงานประพันธ์ที่มีรูปแบบของประวัติศาสตร์ประยุกต์ แต่ไม่เกี่ยวข้องกับเผ่าพันธุ์ของมนุษย์ กล่าวถึงเฉพาะบุคคลหนึ่งเมื่อบุคคลเขียนถึงตนเองผลงานที่เขียนเรียกว่าอัตชีวประวัติ"

ธัญญา สังขพันธ์านนท์ (2548, หน้า124) กล่าวว่า "สารคดีแบบชีวประวัติ เป็นเรื่องที่ถูกแต่งเขียนถึงประวัติของบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่เห็นว่ามีน่าสนใจ"

ปราณี สุรสิทธิ์ (2541, หน้า 343) อธิบายว่า "สารคดีบุคคล คือเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่น่าสนใจ ถ้าผู้เขียน เขียนถึงประวัติของตนเองเรียกว่า อัตชีวประวัติ ถ้าเขียนถึงประวัติของผู้อื่น

เรียกว่า ชีวประวัติ ซึ่งอาจเป็นจุดเด่นของบุคคลนั้น หรือทักษะในการดำรงชีวิต หรืออุดมการณ์ในการทำงาน"

จากคำจำกัดความข้างต้นสามารถสรุปความหมายและลักษณะของสารคดีชีวประวัติได้ว่าสารคดีชีวประวัติ(biography)คือการเขียนนำเสนอประวัติของบุคคลซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมความรู้ ความคิดเห็นผลงานหรือเรื่องราวต่างๆที่น่าสนใจเพื่อนำมาศึกษาในแง่มุมต่างๆโดยสารคดีชีวประวัตินั้นมีลักษณะเด่นคือเป็นการเขียนประวัติโดยที่เจ้าของประวัตินั้นไม่ได้เป็นผู้เขียนขึ้นเอง แต่มีผู้อื่นเป็นคนเขียนขึ้น 2.ประเภทของสารคดีชีวประวัตินั้นแบ่งออกเป็น3ประเภท (สารคดี, 2553, ย่อหน้า 6) ดังนี้

1.ชีวประวัติแบบจำลองลักษณะ (portrait) เป็นการเขียนแบบถ่ายภาพให้เหมือนตัวจริงของเจ้าของประวัติ การเขียนจึงเป็นการอธิบายรูปร่าง ความคิด รสนิยม และอุปนิสัยอย่างตรงไปตรงมา

2.ชีวประวัติแบบสดุดีหรือชื่นชม (appreciation) มุ่งเน้นการเขียนชีวประวัติบุคคลแบบสรรเสริญ จึงเน้นด้านความสำเร็จ

3.ชีวประวัติแบบรอบวง (profile) เป็นการเขียนโดยให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของชีวประวัติเพียงด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ3กลวิธีและแนวทางการเขียนสารคดีชีวประวัติการเขียนสารคดีชีวประวัติให้ได้ดีนั้นมีกลวิธี และแนวทางการเขียน (ชลอ รอดลอย, 2551, หน้า 57; ธีญา สังขพันธานนท์, 2548, หน้า 126) ดังนี้

1.การเขียนสารคดีชีวประวัติต้องกำหนดแนวคิดให้ชัดเจนว่าบุคคลที่เลือกเขียนนั้นมีความน่าสนใจด้านใด เช่น บุคคลที่เป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตทั้งที่เป็นแบบอย่างที่ดีและไม่ดี

2.การเขียนสารคดีชีวประวัตินั้นต้องกำหนดจุดเน้นว่าต้องการเน้น หรือนำเสนอในเรื่องใด ไม่มุ่งที่จะบอกเพียงแต่ว่าเขาเป็นใคร แต่มุ่งชี้ให้เห็นว่าเขาเป็นอย่างไร และทำไมถึงเป็นอย่างนั้น

3.การเขียนสารคดีนั้นต้องเขียนเฉพาะเรื่องของบุคคลจริง ไม่ใช่เรื่องสมมุติ

4.การเก็บข้อมูลต้องเก็บข้อมูลให้ละเอียดรอบด้าน ทั้งการสัมภาษณ์ และเอกสาร

5.การเขียนสารคดีชีวประวัตินั้นต้องเขียนด้วยความบริสุทธิ์ใจ ไม่อคติ และไม่ปรุงแต่งสำนวน เนื้อหาให้วิเศษเกินจริงหรือเกินงาม การเขียนสารคดีชีวประวัติให้ดีนั้น ควรศึกษารูปแบบของสารคดี แนวทางในการเขียน และกลวิธีในการเขียนให้ชัดเจน

## - โครงสร้างการเขียนบท

- โครงสร้าง (structure) หมายถึงเหตุการณ์สำคัญที่ถูกเลือกมาจากชีวิตตัวละคร แล้วนำมาเรียงร้อยต่อกันเป็นซีควเอนซ์ (ลำดับของชุดเหตุการณ์) ที่กระตุ้นความรู้สึกพิเศษบางอย่าง หรือถ่ายทอดมุมมองต่อชีวิตที่ไม่ธรรมดา

- เหตุการณ์สำคัญ (event) คนเราดูหนังด้วยความคาดหวังจะให้เห็นว่า 'เกิดอะไรขึ้นบ้าง' จึงเป็นหน้าที่ของคนเขียนบทที่จะสร้าง 'อะไร' ให้ดึงดูดความสนใจของคนดูไว้ตลอด เราเรียก 'อะไร' ที่ว่านั่นว่า 'เหตุการณ์' หรือก็คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น นั่นเอง เช่น คุณมองหน้าวอลท์บนเฟสบุ๊คของคุณในนาที่หนึ่ง มันเรียบร้อยไร้สิ่งใดแต่นาทีต่อมามันปรากฏคำแจ้งเตือนใหม่ตรงรายการ 'คำร้องขอเป็นเพื่อน' ซึ่งคุณยอมตั้งสันนิษฐาน ได้โดยง่ายว่า ได้เกิด 'เหตุการณ์สำคัญ' ขึ้นแล้วในช่วงนาที่นั้นนั่นคือ 'มีใครบางคนอยากเป็นเพื่อนกับคุณ' แต่หากเป็นหนัง เหตุการณ์เพียงเท่านั้นคงไม่น่าสนใจ วิธีช่วยให้เหตุการณ์เพียงเท่านั้นคงไม่น่าสนใจ วิธีช่วยให้เหตุการณ์น่าสนใจขึ้นก็คือ ดึงตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น หากคนที่ขอแอดเฟรนด์มาดันเป็นคนที่คุณเกลียดชังหน้าคุณมานานชาติล่ะ? คุณคงเกิดข้อสันนิษฐานอีกมากมายที่น่าสนใจว่าการเห็นแค่ว่ามีคนขอเป็นเพื่อนเน่ๆ เหตุการณ์ที่ดี ต้องทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญต่อความหมาย (Value) ในชีวิตของตัวละคร

- ความหมาย (Value) หมายถึง คุณลักษณะบางอย่างของชีวิตมนุษย์ที่มีความเป็นสากลและสามารถเปลี่ยนแปลงจากด้านบวกเป็นลบ หรือลบเป็นบวกได้ (เช่น รัก-เกลียด, อิสระภาพ-ความเป็นทาส ซื่อตรง-น่าเบื่อ, ฯลฯ) ซึ่งเมื่อใส่เข้าไปรองรับเรื่องแล้ว จะทำให้อุณหภูมิของเรื่องนั้นสื่อสารกับคนดูได้อย่างเป็นสากลชวนให้อารมณ์ร่วมและทำให้คนดูรู้สึกว่ากำลังดูชีวิตที่ไม่ธรรมดา แต่เป็นตัวแทนของนัยบางอย่างซึ่งสอดคล้องกับความคิดในชีวิตจริงของเขา Value เป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง เช่น เมื่อใครคนหนึ่งส่งคำขอเป็นเพื่อนทางเฟสบุ๊คไปยังเพื่อนเก่าแก่ที่เคยหมิ่นชู้หน้ากัน คำขอนี้ย่อมมีความหมายพิเศษขึ้นมาทันที เพราะมันอาจหมายถึงโอกาสที่ทั้งคู่จะได้ปรับความเข้าใจกัน (value เปลี่ยนจากด้านลบคือ 'หมิ่นหน้ากัน' มาเป็นบวกคือ 'เป็นเพื่อน' หรือไม่ก็อาจเป็นโอกาสให้ทั้งคู่หวนกลับมาห้ำหั่นกันรุนแรงขึ้นอีก (value เปลี่ยนแปลงจากด้านลบคือ 'แค้นหมิ่นหน้ากัน' เป็นด้านลบยิ่งขึ้นคือ 'เป็นศัตรูกัน' อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์ด้านบนนี้ก็ยังไม่ดีพอ การที่คนซึ่งชังหน้ากันมานานหลายปีมาขอแอดเฟรนด์อย่างไม่มีการขอร้องหรือขอร้องอย่างไม่มีปี่มีขลุ่ยอาจดูเป็นความบังเอิญเหลือเชื่อเกินไปและบทหนังที่ดีย่อมไม่ได้เกิดจากความบังเอิญอันไร้เหตุผล เหตุการณ์ที่ดี จึงคือ เหตุการณ์ที่ต้องทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญต่อความหมาย (Value) ในชีวิตของตัวละคร

และต้องเกิดขึ้นโดยผ่านภาวะของความขัดแย้ง อธิบายง่าย ๆ ได้ว่า เมื่อตัวละครเผชิญกับความขัดแย้ง ทั้งตัวเขาและสิ่งต่างๆรอบตัวเขาย่อมเกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น และเมื่อเขาลงมือทำอะไรก็ตาม เพื่อช่วยให้ตัวเองผ่านพ้นความขัดแย้งนั้น สิ่งต่างๆ ก็ยิ่งเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จนทั้งตัวเขาและโลกของเขาในตอนท้ายเรื่องอาจต่างจากตอนเริ่มเรื่องอย่างเห็นได้ชัด

- ฉาก (Scene) ตามปกติ หนึ่งหนึ่งเรื่องประกอบด้วย 40-60 เหตุการณ์หรือที่เรียกอีกอย่างว่าฉาก อันหมายถึง การกระทำชุดหนึ่งของตัวละครในเวลาและสถานที่ต่อเนื่องกันซึ่งต้องผ่านพบความขัดแย้งต่างๆ ที่ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้าน value ในชีวิตพวกเขา หรืออีกนัยหนึ่ง หนึ่งฉากก็คือหนึ่งเหตุการณ์ นั่นเอง (ประโยคนี้สำคัญอย่างไรเราคงเคยเจอบางฉากในหนังบางเรื่องที่จับตัวละครมาพูดและทำในสิ่งต่างๆ หรือให้ข้อมูลมากมายเกี่ยวกับตัวละครโดยที่ไม่มี 'เหตุการณ์' อะไรเลยซึ่งหากคุณพบฉากลักษณะนี้ในบทหนังควรตัดมันทิ้งและโยกย้ายข้อมูลที่ คุณคิดว่าสำคัญเหล่านั้นไปใส่ไว้ให้แนบเนียนในฉากอื่นเสียดีกว่า) วิธีที่จะตัดสินใจได้ว่า ฉากไหนควรอยู่ ฉากไหนควรไป คือ พิจารณาแต่ละฉากอย่างละเอียดว่า ในตอนเริ่มต้นฉากดังกล่าว ชีวิตตัวละครกำลังมี Value ไດเป็นด้านบวกหรือลบ ( เช่น กำลังรู้สึกล้มเหลว , กำลังมองโลกในแง่ดี , ฯลฯ ) จากนั้นดูตอนจบของฉากว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนั้นทั้งหมดทำให้ value ดังกล่าวของตัวละครเปลี่ยนไปไหม (เปลี่ยนจากบวกเป็นลบหรือลบเป็นบวกหรือไม่) หากเทียบแล้วพบว่า จุดเริ่มและจุดจบของฉากไม่จำเป็นต้องอยู่ในหนึ่ง ตัวอย่าง : พระเอกนางเอกน่ารักมาก แต่เช้าวันหนึ่งทั้งคู่ตื่นมาแล้วผัดใจกันด้วยเรื่องเล็กๆ จากนั้นก็เริ่มเถียงกันเสียงดังขึ้นในห้องครัว, หนักขึ้นในโรงรถ, ทะเลาะกันอย่างดุเดือดในทางด่วน จนในที่สุด เขาก็ทนไม่ไหวจึงจอดรถแล้วเปิดประตูหนีลงไปพร้อมประกาศแยกทางกับเธอ เรามีเหตุการณ์อะไรในฉากนี้? มันเริ่มด้วยเรื่องของหนุ่มสาวที่รักกันแต่ลงเอยด้วยการทะเลาะกันและเลิกกันเกิดการเปลี่ยนแปลงของ value จากรักเป็นเกลียด จากบวกเป็นลบขึ้นแล้ว ดังนั้นในขั้นตอนแรกนี้ถือว่าเรามีเหตุการณ์ที่ใช้ได้ ซึ่งเมื่อเขียนฉาก (แม้เรื่องราวจะกระจายไปเกิดในถึง 4 สถานที่ แต่ทั้งหมดก็คือว่าเป็นฉากเดียวกันเพราะเล่าเหตุการณ์เดียว) ก็น่าจะเป็นฉากที่ใช้ได้เช่นกัน

- การกระทำและปฏิกริยาตอบโต้ (Beat) ปกติเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในฉาก หมายถึง การกระทำโต้ตอบกันระหว่างตัวละคร (หรือระหว่างตัวละครกับสิ่งอื่นๆ) ซึ่งนำไปสู่จุดเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ ความเข้าใจเรื่องปัดช่วยให้อูรู้ว่า เราจะเขียนรายละเอียดของฉากนั้นๆอย่างไรเพื่อให้มันเดินไปสู่บทสรุปที่เราต้องการได้อย่างลงตัว กลับไปดูตัว- อย่าง เดิมอีกครั้ง : เช้าวันใหม่ เสียงนาฬิกาปลุก เธอตื่นขึ้นหยอกล้อเขา เขาหยอกล้อกลับจากนั้นทั้งคู่ลุกขึ้นแต่งตัว การหยอกล้อเริ่มกลายเป็นการสร้างควมรำคาญและหงุดหงิดใส่กัน เมื่อเข้าห้องครัว เธอเริ่มหมั่น

‘ไส้จึงแตกตันเขาว่าถ้าเธอทิ้งเขาไปละก็ เขาต้องเสียใจแน่ เขาจึงตอกกลับทันควันว่าชีวิตเขาจะดีขึ้น สิไม่ว่า พอเดินเข้าโรงรถ เธอนึกเสียใจที่พูดอะไรแยๆออกไปจึงพยายามง้อเขา แต่เขากลับหัวเราะเยาะใส่เพราะยังไม่หายโกรธ ระหว่างที่รถกำลังแล่นบนทางด่วน เธอชักทนไม่ไหวที่เขาเล่นตัวนัก ก็เลยชวนทะเลาะอย่างแรงและอารมณ์ไม่ไหวยื่นมือไปกระชากพวงมาลัยหนึ่งครั้ง เล่นเอาเขาโกรธจนสติขาด เบนรถออกไหล่ทางแล้วเปิดประตูกลางตะโกนว่า "พอกันทีโว้ย" และหนีไป ทิ้งให้เธอนั่งซ็อกตะลึงอยู่ในนั้น จากนั้นประกับด้วย 6 ปีต ( 6พฤติกรรมที่ต่างกัน และ6ปฏิกิริยาตอบโต้ตอบที่ค่อยๆเปลี่ยนไป )ได้แก่

- 1) หยกก้อกัน ( บนเตียง )
- 2) หงุดหงิดใส่กัน ( หลังลุกจากเตียง )
- 3) แดกดันกัน ( ในครัว )
- 4) งอนง้อ-หัวเราะเยาะใส่กัน ( โรงรถ )
- 5) ใส่อารมณ์กันอย่างรุนแรง ( ในรถ บนทางด่วน )
- 6) ตัดสินใจเลิกกัน ( ในรถ บนทางด่วน )

ปีตสุดท้ายคือจุดหักเหอย่างสิ้นเชิงของเหตุการณ์ (Turning Point เราจะกลับมาพูดถึงคำนี้กันอย่างละเอียดในภายหลัง) และทำให้ฉากนี้เปลี่ยนจาก Value ด้านบวกตอนต้น ( รักกัน ) กลายเป็นลบในตอนท้าย(เกลียดกัน) นั่นเอง

### 3.19วิธีการดำเนินเรื่อง

#### มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ในหนังสือลักษณะการเล่าเรื่อง 4 แบบ

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง
2. มุมมองบุคคลที่ 3 ผู้เล่าอยู่ในเหตุการณ์ด้วย
3. มุมมองบุคคลที่ 3 ผู้เล่าไม่อยู่ในเหตุการณ์
4. มุมมองบุคคลที่ 3 ผู้เล่าไม่อยู่ในเหตุการณ์ และเป็นผู้รู้รอบด้าน สามารถเข้าถึง

ความนึกคิดของตัวละครได้ทุกตัว

เช่น ในหนังสือฆาตกรรมการเลือกให้มุมมองการเล่าเรื่องต่างกันทำให้อารมณ์ต่างกันไป หากเลือกให้มุมมองบุคคลที่ 1 (เหยื่อ หรือฆาตกร) คนดูจะรู้สึกตื่นเต้น อยากรู้ อยากเห็น หากใช้มุมมองของบุคคลที่ 3 แบบผู้รอบรู้ คนดู จะรู้สึกว่าได้เฝ้ามองฆาตกรรมของมนุษย์

#### ลำดับเวลาของเรื่อง (Order of time)

หนังสือส่วนใหญ่ จะใช้วิธีเล่าเรื่องที่เรียงลำดับเวลา ตามเหตุการณ์ที่เกิดจากเหตุไปหาผล แต่บางเรื่องก็ใช้เทคนิคตัดสลับเวลา เช่น



-การใช้ Flashback นำเหตุการณ์ในอดีตมาแทรก  
 -การใช้ Flashshadowing หรือ Flashforward โดยนำเหตุการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง หรือเหตุการณ์ในอนาคตมาแทรกในเรื่อง ทดลองวิเคราะห์การลำดับเวลาของเรื่อง เช่น เรื่องใหม่  
 โรง เรื่อง 5x2

### ความถี่ของการเล่าเรื่อง (Frequency of time)

- การเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พบได้ในหนังทั่วไป
- การเล่าเหตุการณ์เดียวกันซ้ำหลายครั้ง เช่น ราชมอน สีไร
- การเล่าเหตุการณ์ที่เกิดหลายครั้ง แต่สรุปให้เห็นเพียงครั้งเดียว

### 3.20 3 ACT formula

โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องศ์ หนึ่งส่วนใหญถูกแบ่งเป็น 3 ส่วน (1:2:1)

- 1.Set-Up เกริ่นเรื่อง(25 %)
- 2.Confrontation ช่วงหักเห ช่วงเผชิญ หน้าตัวละคร ชะตากรรมต่างๆ (50%)
- 3.Resolution คลี่คลาย ทาบทสรุป จุด Climax ของเรื่อง ตอบโจทย์ที่มีมาตอน  
 ต้นเรื่อง (25%) จุดหลักสำคัญ มี 2 ประการคือ

1. ให้เกิดการนำติดตาม
2. นำไปสู่จุดเหตุการณ์ของเรื่องที่เราต้องการ นั่นคือไคลแมกซ์

การเขียนเรื่องหนึ่ง ทำไม่ต้องนึกถึงจุดไคลแมกซ์ ทำไม่ต้องกำหนดจุดไคลแมกซ์ไว้ว่าจะ  
 ให้อยู่บทไหน พอพูดกันถึงตรงนี้ ก็ทำให้เกิดข้อคิดว่า.. เราแบ่งตอนในการเขียนจุดประสงค์หรือ  
 เหตุผลการแบ่งตอนของเราเวลาเขียนมี 4 ลักษณะ

1. แบ่งตามความยาว.. คือพอเขียนไปสักช่วงหนึ่ง จนรู้สึกว่ามันเยอะ ก็หยุดเพื่อ  
 ขึ้นตอนใหม่.. ลักษณะนี้ มักเป็นสำหรับคนที่เขียนเรื่องไปเรื่อย ไม่ได้กำหนดพล็อตกะเกณฑ์ไว้  
 อย่างตายตัว แต่มีพล็อตลอยๆอยู่ในใจ

2. แบ่งตามจังหวะเหตุการณ์ของท้องเรื่องตั้งใจให้จบลงตรงจุดที่น่าสนใจลักษณะ  
 นี้ผู้เขียนมักมีพล็อตวางไว้ค่อนข้างชัดเจน..บางคนก็วางกำหนดแต่ละบทไว้เลยว่าจะให้มีเหตุการณ์  
 อะไรบ้าง..การเขียนแบบนี้มักค่อนข้างกดดันคนเขียน เพราะต้องเขียนให้อยู่ในวงกำหนดที่ตนวาง  
 ไว้ แต่มีข้อดีคือ.. แต่ละบทแต่ละตอน จะมีความน่าสนใจ

3. ใช้ทั้ง ข้อ 1 + 2 ผสมกัน คือวางพล็อตไว้แบบคร่าวๆ แล้วพอเขียนไปสักช่วง  
 รู้สึกว่ามันเนื้อเรื่องมันยาวแล้วจึงตัดบททิ้งท้ายโดยเลือกไว้สักจุดที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้เกิดความ  
 นำติดตามตอนต่อไป ..

4. ไม่มีกำหนดกฎเกณฑ์..ซึ่งก็มีหลายคนที่ใช้ในบอร์ดนิยายของเราโดยเฉพาะ นิยายแบบตอนสั้นๆ แค่ 1-2 ฉาก หรือ สิบกว่าบรรทัดก็จบบทแล้ว (วิธีนี้ขออนุญาตให้ใช้ได้แค่การเขียนเรื่องแรกๆ ที่ทดลองเขียนนะคะ แต่อย่าให้ต่อไปเรื่อยๆ ไม่อย่างนั้นจะไม่เกิดการพัฒนาในการเขียน)

ในการเขียนในส่วนของกาเดินเรื่องนั้น ว่าไปแล้วก็อาจแบ่งออกได้ตามจุดประสงค์หลัก 3 ชนิด

1. การเปิด... ได้แก่ การเปิดเรื่อง การเปิดเหตุการณ์ เปิดปม.. การเปิดตัวละคร... หัวใจหลักสำคัญในการเปิดก็อยู่ที่จุดประสงค์ของคนเขียนต่อตัวละคร หรือปมนั้นๆของเรื่อง นั่นคือ ...

- เปิดให้น่าสนใจ.. คนอ่านพออ่านบ๊อบก็บอกกับตนเอง.. ตัวละครตัวนี้คงสำคัญแน่ๆ.. ตรงนี้ต้องเป็นปมอะไรสักอย่างของเรื่องเป็นต้น

- เปิดให้ประทับใจ.. คือคนอ่านแล้วพอเจอตัวละครตัวนี้ ก็บึ้งขึ้นมา หรือสะดุดใจกับปมที่เราเปิดขึ้น

- เปิดให้ชวนติดตาม.. เมื่อเกิดความสนใจ คนอ่านก็จะคอยติดตาม ว่าตัวละครตัวนี้เป็นอย่างไร เหตุการณ์ตรงนี้จะดำเนินอย่างไร

- เปิดเพื่อเสริม.. คือ เปิดเพื่อให้เข้ามาเสริมคำอธิบาย หรือความเป็นเหตุเป็นผลของเนื้อเรื่อง

2. การปู... ได้แก่ ปูความเป็นมาของตัวละครการขยายความถึงปมที่เราเปิดไว้ เช่น.. ตัวละครตัวหนึ่งโกรธแค้นตัวละครอีกตัวตรงนี้จะเป็นการอธิบายเหตุผล สร้างฐานของเหตุการณ์ให้มันแน่นขึ้น ว่าทำไมถึงจึงเกิดปมนั้นขึ้นมาได้ ในการปูเราอาจจะมีการเปิดเหตุการณ์รอง หรือเปิดตัวละครที่อื่นเข้ามา เพื่อให้สิ่งที่เรานำเสนอ มันอ่านแล้วสมจริงสมจัง หนักแน่น.. น่าเชื่อถือ ในนิยายแต่ละเรื่อง..มักมีเหตุการณ์การหลายเหตุการณ์ มีปมหลายปม ที่มาเกี่ยวพันกันเหมือนลูกโซ่ที่คล้องกัน ไปโยงไปสู่อีกจุดของเหตุการณ์ที่เป็นจุดหลักของเรื่อง

3. การปิด... เมื่อเราเปิดเราก็ต้องมีการปิด.. นั่นคือการสรุปของปม ของเหตุการณ์ หรือของตัวละครนั้นๆ การปิดในบางครั้ง ก็อาจเป็นการเปิดไปสู่อีกเรื่องราว อีกปม อีกเหตุการณ์ของในเรื่องนั้นๆก็ได้สำหรับการปิด.. เราไม่จำเป็นต้องนำทุกอย่างไปปิดในตอนท้ายของเรื่อง แต่เราอาจจะทยอยปิดเป็นช่วงๆ โดยใช้เทคนิค ปิดเหตุการณ์หนึ่ง เพื่อนำไปสู่การเปิดของอีกอย่าง.. การทำแบบนี้จะทำให้เรื่องดำเนินไปชวนน่าติดตาม กระตุ้นความสนใจของคนอ่านในแต่ละฉากแต่ละตอนที่เรเขียนขึ้น

ดังนั้นเทคนิคการดำเนินเรื่องโดยการใช้การเปิดปูและปิด..ไปทุกบทที่เราเขียนขึ้น กล่าวคือให้เราวางพล็อตกว้างๆของเรื่องเอาไว้ จากนั้น ก็กำหนดพล็อตคร่าวๆของแต่ละบทเอาไว้เลย ว่าเราจะจบบทนั้นอย่างไร (โดยอาจไม่ต้อง กำหนดไว้ล่วงหน้าทุกบทก่อน แต่ปล่อยให้ไปตามเหตุการณ์ เพื่อที่จะไม่กดดันเวลาเราเขียน และทำให้คนเขียนรู้สึกตื่นเต้น และสนุกไปกับการเขียน

### 3.21 ลำดับของชุดเหตุการณ์ (Sequence)

ปิดทำให้เกิดฉาก และหลายๆฉากรวมกันกลายเป็นชุดเหตุการณ์ใหญ่ที่เรียกว่าซีควเอนซ์โดยปกติหนึ่งซีควเอนซ์อาจประกอบด้วย 2-5 ฉากซึ่งเมื่อแต่ละฉากต่างก็เปลี่ยนแปลงในเชิงความหมายอะไรสักอย่างให้แก่ชีวิตตัวละครพอจับมันมารวมกันก็ย่อมจะก่อให้เกิดเปลี่ยนแปลงในเชิงความหมายอะไรสักอย่างให้แก่ชีวิตตัวละครพอจับมันมารวมกันก็ย่อมจะก่อให้เกิดเปลี่ยนแปลง

ฉาก 1 : ในห้องพักที่โรงแรม

นางเอกของเรายุ่งเหยิงกับการเตรียมตัวไปปาร์ตี้คืนนี้ (เราเริ่มที่ฉาก Value ด้านลบ ว่าด้วยความไม่มั่นใจในตัวเองของเธอ) แต่เสื้อผ้าที่เตรียมมามีแต่ชุดเซ็กซี่เธอนั่งคอตกตกลิ้นหวังทันใดนั้น พี่สาวตัวแสบก็โทรมาแสดงความเป็นห่วง แต่จริงๆแล้วน้ำเสียงเต็มไปด้วยการเยาะเย้ยดูถูก เธอจึงเกิดแรงฮึด คคว้าชุดเซ็กซี่ของเธอขึ้นมาลองแต่งใหม่แล้วบอกว่าตัวเองมันให้มั่นใจ แวดตาเธอเริ่มส่องประกายด้วยลูกฮึด (จบฉากด้วยการที่ Value เปลี่ยนเป็นด้านบวก )

ฉาก 2 : หน้าโรงแรม

ฝนตกหนัก เธอยืนรอแท็กซี่หน้าพาร์ตี้มันต์ในซอยแต่ไม่มีคันไหนยอมจอดรับสักที เวลาที่กระชั้นชิดเข้ามาทำให้เธอตัดสินใจอย่างบูมบูมว่าจะวิ่งตากฝนไปเรียกรถที่ถนนใหญ่ตอนค่าๆ อย่างนี้เลยดีกว่า จะเปียจะละแคะไหนก็ดีกว่าไปสาย (เริ่มฉากด้วย Value ด้านลบ) เธอยกกระเป๋าคลุมหัว วิ่งฝ่าสายฝนไปตามข้างถนนในซอย โชคร้าย มีมอเตอร์ไซด์คันหนึ่งวิ่งเข้าใกล้แล้วปาดหน้าจอดเพื่อแย่งชิงกระเป๋า แต่เธอไม่ใช่สาวเหาะเหาะปกเปียกจึงยกกระเป๋าฟาดใส่จนคนขับหัวคะมำรถล้มกลิ้ง แล้วเธอก็วิ่งหนีเอาตัวรอดไปได้แบบหวุดหวิด (ลงเอยฉากนี้ด้วย Value ด้านบวก)

ฉาก 3 : ณ ตึกจัดงานปาร์ตี้

เธอเปียกมะลอมะแลง เสื้อผ้ายับเยินดูไม่ได้ พนักงานระดับสูงพากันเดินผ่านเธอไปด้วยสายตาเหยียดหยาม เล่นเอาเธอหดหู่สูญเสียความมั่นใจในตัวเองอีกครั้ง ( value ด้านลบ ) แต่แล้วเพื่อนพนักงานคนหนึ่งเห็นเธอเดินเข้าและรู้สึกสงสารจึงพาเธอไปเช็ดตัว เปลี่ยนเสื้อผ้าเป็นชุดใหม่เรียบๆ เธอมองตัวเองในกระจกและตระหนักว่า สภาพเรียบเป็นแสนจะไร้จุดเด่นแบบนี้แหละก็คือตัวตนที่แท้จริงของเธอ เธอจึงรู้สึกผ่อนคลายและหายกดดัน ( Value ด้านบวก )

เธอก้าวเข้างานปาร์ตี้อย่างสบายใจ ความเป็นตัวของตัวเองและจริงใจกลับหลายเป็นเสน่ห์ที่ทำให้เธอแตกต่างจากคนอื่น ๆ เธอเล่าให้ทุกคนฟังถึงเรื่องบ้าบอที่เพิ่งเจอมาอย่างมีอารมณ์ขัน จนบรรดาผู้บริหารแอบประทับใจที่เธอสามารถรับมือกับสถานการณ์เลวร้ายได้อย่างเข้มแข็งเช่นนี้ และพวกเขาก็ตัดสินใจได้ทันทีว่า เธอี่แหละคือเจ้าของตำแหน่งงานคนใหม่ที่พวกเขาต้องการ (value ด้านบวกขึ้นไปอีก)

แต่ละฉากข้างต้นนี้มีความเปลี่ยนแปลงด้านvalue เป็นของตนเองทุกฉาก

: ฉากแรกว่าด้วยความไม่เชื่อมั่น-ความเชื่อมั่นในตัวเอง, ฉากสองว่าด้วยความเสี่ยงตาย-การรอดชีวิต ฉากสามว่าด้วยความไม่เชื่อมั่น-ความเชื่อมั่นในตัวเอง และความล้มเหลว-ความสำเร็จทางสังคม ครั้นนำทั้ง 3 ฉากมารวมกันเป็นซีควนซ์ เราก็จะได้ value ที่ยิ่งใหญ่และสำคัญขึ้นไปอีกนั่นคือ ' การได้งาน ' ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากต้องเริ่มต้นซีควนซ์ที่เธอ 'ยังไม่ได้งาน' โดยฉากที่สามนี้ได้กลายเป็นจุดไคลแม็กซ์ (Climax) ของซีควนซ์ด้วย เพราะความสำเร็จทางสังคมทำให้เธอได้งาน และในมุมมองของตัวละครแล้ว การได้งานก็เป็น value ที่มีความหมายที่สุดขั้นที่เธอยอมเสี่ยงชีวิตเพื่อมัน

การตั้งชื่อให้ซีควนซ์ก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้คนเขียนบทตอบตัวเองได้ชัดเจนขึ้นว่า ทำไมจึงต้องใส่มันไว้ในหนัง เช่น เราอาจตั้งชื่อซีควนซ์นี้ว่า 'นางเอกได้งาน' เพราะจุดประสงค์ของมันก็คือ เล่าเรื่องของตัวละครที่เปลี่ยนจากสภาพ 'ยังไม่ได้งาน' เป็น 'ได้งาน'

อันที่จริงเราจะเขียนแค่ฉากเดียวให้เธอเข้าไปนั่งอธิบายตัวเองแล้วผู้บริหารก็รับเธอเข้าทำงานเลยก็ได้เหมือนกัน แต่ 3 ฉากข้างต้นนี้ไม่ได้ให้ข้อมูลเราแค่นั้นมันยังทำให้เราเห็นนิสัยใจคอของเธอ, เห็นความสัมพันธ์ต่างๆ ของเธอกับพี่สาวจอมดูถูก (ซึ่งนั่นแหละคือ) เหตุผลที่เธอต้องการงานนี้, ความน่ากลัวของเมืองใหญ่, ความมีน้ำใจของเพื่อนใหม่บางคน และลักษณะขององค์กรแห่งนี้เป็นไปด้วยพร้อมๆ กัน

#### - องก์ (Act)

ฉากสร้างเปลี่ยนแปลงเล็กๆ ที่เมื่อรวมกันเป็นซีควนซ์ก็จะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบมากขึ้น และหากเรานำหลายๆ ซีควนซ์มารวมกันก็จะกลายเป็น 'องก์ (Act)' ซึ่งทำให้เกิดความพลิกผันใน value ของชีวิตตัวละครอย่างใหญ่หลวง

#### - เรื่อง (Story)

และแล้ว เมื่อเรามีหลายๆ องก์มารวมเข้าด้วยกัน มันก็จะกลายเป็นโครงสร้างใหญ่ที่สุดนั่นคือ 'เรื่อง (Story)' ซึ่งหมายถึงหนึ่งเหตุการณ์ที่ใหญ่มากและสำคัญอย่างยิ่งยวด โดยหากเปรียบเทียบ value ของชีวิตตัวละครในตอนเริ่มกับตอนจบเรื่อง เราก็จะเห็น 'เส้นทางอันหักเหพลิกผัน' เพราะในเรื่องที่เข้มข้นนั้นจุดเริ่มต้นและจุดจบของตัวละครจะ 'หักเหเปลี่ยนแปลงไปสิ้นเชิง

ชนิดที่ไม่มีวันกลับไปเหมือนเดิมได้อีก'(อาจหมายถึงในระดับความรู้สึกนึกคิดของเขาความสัมพันธ์กับคนรอบตัว, ความสัมพันธ์กับสังคม หรือทุกอย่างรวมกัน)

เราขอขยายความคำว่า 'เปลี่ยนแปลงโดยไม่มีวันกลับไปเหมือนเดิมได้อีก'นี้สักนิด ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละจากนั้นอาจจะเปลี่ยนกลับไปเหมือนเดิมได้ (เช่น พระเอกนางเอกที่เลิกกันตอนต้นจากอาจกลับมารักกันได้ใหม่ตอนจบฉาก), ความเปลี่ยนแปลงในซีควนซ์ก็อาจกลับไปเป็นเหมือนเดิมได้(เช่น นางเอกที่แต่งงานตอนต้นซีควนซ์อาจพบว่าเจ้านายห่วยแตกจนเธออยากลาออกในตอนจบซีควนซ์และแม้แต่ความเปลี่ยนแปลงในองก์ก็กลับไปเหมือนเดิมได้ (เช่น ตัวละครตายตอนจบองก์สองแล้วฟื้นคืนชีพในองก์สาม) แต่การ 'กลับมาเหมือนเดิม' เช่นนี้จะต้องไม่เกิดขึ้นกับ 'ไคลแม็กซ์ขององก์สุดท้าย'

หรือกล่าวอีกอย่าง ผลจากความเปลี่ยนแปลงในทุกองก์ก่อนหน้าจะนำมาสู่องก์สุดท้ายและจุดไคลแม็กซ์ขององก์สุดท้ายจะทำให้เรื่องเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ไม่มีวันกลับไปเป็นเหมือนเดิมจุดเริ่มต้นได้อีก

ตัวอย่าง story ต่อไปนี้ซึ่งประกอบด้วย 3 องก์

องก์ 1 : ซีควนซ์นางเอกแต่งงานให้อาจใช้เป็นซีควนซ์เริ่มต้นขององก์แรก โดยมีอีก 2-3 ซีควนซ์ตามมาที่แสดงให้เห็นการไต่เต้าสู่ความสำเร็จอย่างรวดเร็วของเธอ จากนั้น องก์นี้ก็ลงท้ายด้วยไคลแม็กซ์ว่า ในที่สุดเธอก็ก้าวขึ้นเป็นผู้จัดการของแผนกใหญ่ในบริษัทได้สำเร็จ

องก์ 2 : เมื่อเป็นผู้จัดการ เธอเริ่มรับรู้ความสกปรกโสมมของวงการธุรกิจที่เธอเกี่ยวข้อง ซ้ำร้ายการลวงรุกรังส่งผลให้เธอถูกคนใหญ่คนโตในวงการกลั่นแกล้งไคลแม็กซ์ขององก์นี้คือ เธอถูกใส่ร้ายจนมีคดีความติดตัว

องก์ 3 : ด้วยความแค้น เธอตัดสินใจนำความลับของวงการออกมาเปิดเผยจนเหล่าผู้มีอำนาจต้องรับโทษกันถ้วนหน้า ส่วนเธอนั้นพ้นผิดและอำลางวงการ ละทิ้งความฝันเดิมแล้วกลับไปเริ่มต้นชีวิตใหม่ของตัวเองอย่างเงียบๆ

จะเห็นได้ว่า เส้นทางของหนังเปลี่ยนแปลงตัวละครจากนางเอกสารชื่อผู้มีฝันและมองโลกในแง่ดี มาเป็นผู้หญิงคนใหม่ที่เข้าใจความเลวร้ายของโลกธุรกิจและไม่ลังเลที่จะใช้เล่ห์กลกับมันบ้าง เธอไม่ใช่หญิงสาวไร้เดียงสาอีกต่อไป ซึ่งนี่คือความเปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงของตัวละครและอย่างที่ไม่มีวันกลับไปเหมือนเดิมได้อีกแล้ว

ในเรื่องที่เข้มข้นและน่าสนใจนั้น  
จุดเริ่มและจบของตัวละครจะต้อง  
หักเหเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง  
ชนิดที่ไม่มีวันกลับไปเหมือนเดิมได้อีก'

- **พล็อต (Plot)**

เป็นคำที่สำคัญมากสำหรับคนเขียนบท มันคือการเดินผจญภัยไปในเขตแดนสุดแสนอันตรายของเรื่องราว (story) โดยทุกครั้งที่เจอทางแยก คุณจะต้องเลือกเส้นทางที่ถูกต้องเพื่อเดินต่อไป อะไรควรเก็บไว้ อันไหนน่าตัดทิ้ง เอาอันไหนมาก่อนอันไหนไว้หลังดี ? คนเขียนบทอาจจะเลือกได้เยี่ยมยอดหรือห่วยไร้สติก็ได้ เราจะทำอะไรลงไป ผลที่ได้ก็คือ 'พล็อต'

กล่าวอีกอย่าง พล็อตก็คือเหตุการณ์และวิธีออกแบบเรื่องราวที่คนเขียนบทเลือกนั่นเอง

นั่นย่อมแสดงว่า คนเขียนบทสามารถสร้างพล็อตได้อย่างหลากหลาย ทั้งในด้านขอบเขตของเรื่องราวที่หยิบจับและสไตล์ในการเล่า ซึ่งอาจเป็นแนวใดแนวหนึ่งหรือผสมผสานกันก็ได้  
ระหว่าง :

- **พล็อตตามสูตรมาตรฐาน ( Archplot )**

พบเห็นได้ในหนังสือลึกลับทั่วไป หมายถึงพล็อตซึ่งเล่าเรื่องราวไม่ธรรมดาที่เกิดขึ้นกับตัวละครผู้ต้องต่อสู้กับอุปสรรคภายนอกที่ขัดขวางความปรารถนาของเขาหรือเธอ ในช่วงเวลาที่ต่อเนื่องกันไปเป็นลำดับ ในเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงเป็นเหตุผลสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน จนถึงตอนจบที่ชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากตอนต้นอย่างสิ้นเชิง โดยหนังมักมาพร้อมบทสรุปแบบ 'ปิด' ที่คลี่คลายเรื่องโดยไม่ทิ้งอะไรค้างคาไว้ให้คนดูสืบสวน

- **พล็อตเรียบน้อย (Miniplot)**

คนเขียนบทเริ่มจากการวางองค์ประกอบตามวิธีของพล็อตมาตรฐานแล้ว จึงตัดทอนบางอย่างลงให้บทเรียบง่ายใช้องค์ประกอบอย่างประหยัดแต่ยังคงสะท้อนธีมเกี่ยวกับมนุษย์อย่างมีความหมาย, ใช้ตัวละครเพียงน้อยตัวซึ่งดำเนินเรื่องราวภายในจิตใจของตัวละคร (การต่อสู้กับความคิด, อารมณ์, จิตสำนึกหรือจิตใต้สำนึกของตัวเองเขาเอง) และมักจบแบบ 'เปิด' ด้วยการทิ้งคำถามบางประการให้คนดูขบคิดต่อหลังหนังจบ

- **พล็อตต่อต้านสูตร (Antiplot)** เกิดจากการจบองค์ประกอบของพล็อตสูตรมาตรฐานมาทำใหม่ให้เป็นตรงข้าม แหกคอกจากรูปแบบตามขนบธรรมเนียมหรืออาจจะถึงขั้นล้อเลียน บทหนังกลุ่มนี้จึงมักมีท่าทีโฉบเฉี่ยวดูฉลาดเพื่อแสดงความเป็นขบถของคนเขียน ไม่สนใจการเล่าเรื่องตามเวลา ทว่ากระจายเรื่องออกแล้วเล่ากลับไปตามเพื่อไม่给人ดูจับต้นชนปลายได้ว่าอะไรเกิดก่อนหลัง (สมดังที่ ฌ็อง-ลุก โกตาร์ด เคยกล่าวว่า "หนังต้องมีจุดเริ่มต้น มีกลางเรื่อง และมีจุดจบ

แต่ไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเสมอไป")การกระทำทั้งหลายในเรื่องไม่มีความคงเส้นคงวาใดๆ เหมือนไม่เป็นเหตุเป็นผลกันเลย ทว่าแท้จริงแล้วมันบ่งบอกธีมอะไรบางอย่างร่วมกันอยู่อย่าง หลวมๆ

ตัวอย่างชิ้นหนึ่งของพล็อตกลุ่มนี้ก็เช่น Persona (1966, อองมาร์ เบิร์กแมน), Weekend (1967, ฌ็อง-ลูค โกดาร์ด), Monty Python and the Holy Grail (1975, กลุ่มมอนตีไพธอน), That Obscure of Desire (1977, หลุยส์ บุนเยล), Stranger Than Paradise (1984, จิม จาร์มูช), Chungking Express (1994, ห่วงกาไว) เป็นต้น

แนวคิดในการล้มล้างขนบของพล็อตสูตรมาตรฐานนั้นเกิดขึ้นชัดเจนในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 จากฝีมือของเหล่านักเขียนอย่าง เวอร์จิเนีย วูล์ฟ, เจมส์ จอยส์ แซมวอล เบ็คเก็ตต์ และ วิลเลียม เอส เบอร์โรส ซึ่งต้องการแยกขาดนักเขียนออกจากความเป็นจริงภายนอกและความรู้สึกผูกพันของคนอ่าน ลัทธิศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์, ดาดาอิสม์, เซอร์เรียลลิสม์, แอบเสร์ริต และหนังแนวทำลายโครงสร้าง (antistructure) ล้วนเกิดขึ้นด้วยจุดประสงค์เดียวกันคือ ส้ารวจสภาพภายในของตัวผู้สร้างงาน ดังนั้น ตัวงานจึงเต็มไปด้วยเหตุเป็นผล ไม่เป็นกลุ่มก้อน ไม่ต่อเนื่อง และตัวละครก็ไม่ใช่คนธรรมดาที่เราหาเหตุผลทางจิตวิทยาอธิบายได้ เพราะจริงๆ แล้วเขากำลังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของอะไรบางอย่างอยู่ หนังกลุ่มนี้ไม่ใช่ภาพแทนของ 'ชีวิตจริง' เหมือนหนังทั่วไป แต่เป็น 'ชีวิตในความคิด' ของคนทำหนัง ซึ่งในอันที่จะทำให้คนดูเข้าใจปรัชญาของเขาได้ก็จำเป็นที่เขาจะต้องควบคุมสารพัดความวุ่นวายในหนังให้มีความเป็นเอกภาพได้ปรัชญาเดียวกันนั้นด้วย ถ้าเขาทำได้จริง แม้หนังขวองงป่านไหน หนังดูจบแล้ว เราก็ยังพอจะเข้าใจได้ถึงสิ่งที่เขาอยากพูด แม้เราจะไม่เข้าใจรายละเอียดแต่ละฉากเลยก็ตามที (หนังของ หลุยส์ บุนเยล แทบทุกเรื่องเป็นตัวอย่างได้ดีของกรณีนี้)

#### ตัวอย่างการเขียน Plot

"ชายหญิงสองคน กำลังเข้านอนแต่สายตาของ ชายได้เห็นเงาดำๆ ผ่านหน้าต่างไป ชายหนุ่มได้บอกกับแฟนสาวแต่เธอดูจะไม่สนใจ แล้วก็บอกให้ชายหนุ่มเข้านอน ทั้งคู่หลับไปเงาดำนั้นก็ผ่านมาอีกแต่ครั้งนี้ดูใกล้กว่าเดิม ชายหนุ่มสะกิดแฟนสาวแต่เธอก็ไม่สนใจ เพราะอยากจะนอนแล้ว ชายหนุ่มเผลอหลับไป เงาดำนั้นก็เข้ามาใกล้ห้องแท้จริงแล้วเงาดำนั้นคือใจที่ย่องมาจะขโมยของในห้อง หญิงสาวลุกออกไปเข้าห้องน้ำ ใจอาศัยมูมมีดพลางตัวทำให้เธอไม่ทันสังเกต ใจย่องไปเข้าห้อง ชายหนุ่มรู้สึกว่ามีอะไรบางอย่างเข้ามา ลุกขึ้นมามองทั่วๆ แล้วหันไปสะกิดแฟนสาวแต่เธอไม่อยู่ ชายหนุ่มคิดแต่ว่าเค้าต้องโดนผีหลอกแน่แล้ว รีบเปิดไฟแต่ตรงสวิทไฟ เป็นใจอยู่พอดี ใจรีบดับไฟ ชายหนุ่มยิ่งคิดว่าเป็นผี แฟนสาวกลับเข้ามาเห็นชายหนุ่ม ตกใจจึงเปิดไฟ เห็นใจอยู่ตรงหน้าทั้ง3ตกใจใจใจไหวตัวทันวิ่งหนีออกไป"

Outlineเป็นขั้นตอนต่อเนื่องของการพัฒนาภาพยนตร์จากโครงเรื่อง(Plot)มาเป็น Outline ใช้วิธีการเขียนที่เน้นบอกเรื่องราวผ่านตัวละครและเหตุการณ์สำคัญในแต่ละฉากโดยเรียงลำดับฉากแรกจนถึงฉากสุดท้าย

#### ตัวอย่างการเขียนOutline

1. ชายหนุ่มกำลังเดินไปหาแฟนสาวของเขาแต่สายตาของเขานั้นได้เลือบไปเห็นเงาดำๆ แต่แฟนสาวไม่สนใจ

2. เมื่อทั้งคู่กำลังจะนอนชายหนุ่มก็เห็นเงาดำนั้นอีกแต่แฟนสาวของเขาก็ยังไม่เชื่อที่ชายหนุ่มบอก

คำถามเดียวที่คนเขียนบทควรมีในการเลือกแนวทาง ของพล็อตที่จะเขียน จึงมิใช่ "ฉันจะเขียนอะไร ที่แตกต่างอย่างเก๋ๆ จากหนังสือของคนอื่นดิเนะ" ซึ่งย่อมทำให้ผลงานสื่อแวเสแล้งตื่นเงินทันทีที่เริ่ม แต่คือ "ชีวิตแบบไหนกันที่ฉันเชื่ออย่างสุดใจ"

ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปว่าเราควรเลือกเขียนพล็อตแนวไหนดี แต่กระนั้นสิ่งที่พึงระลึกเสมอก็คือ พล็อตเรียบง่ายและพล็อตต่อต้านสูตรมิได้เกิดขึ้นเองอย่างลอยๆ ทว่ามันเป็นการโต้ตอบพล็อตสูตรมาตรฐาน (ไม่ว่าจะด้วยการลดทอนหรือต่อต้านสุดขีด) ซึ่งก็แปลว่า เราจะไม่มีวันเขียนพล็อตสองแนวนั้นได้ดีกว่าไม่เข้าใจพล็อตสูตรมาตรฐานอย่างถ่องแท้เสียก่อน คนทำหนังยุโรปที่เชี่ยวชาญการเขียนพล็อตเข้าใจยากๆ นั้นเริ่มต้นจากการทำหนังด้วยพล็อตมาตรฐานมาแล้วเช่นกัน - เบิร์กแมนเขียนบทและกำกับหนังรักหนังดราม่ามาเกือบ 20ปีก่อนลองดีกับพล็อตเรียบๆ น้อยๆ ใน The Silence (1963) หรือพล็อตต่อต้านสูตรใน Persona เช่นเดียวกับ เฟเดริโก เฟลลินี ที่ทำหนังอย่าง *La Strada* (1954) ก่อนจะมาทำหนังพล็อตต่อต้านสูตรอย่าง *8 1/2* (1963) และพล็อตเรียบง่ายอย่าง *Amarcord* (1973) ส่วนโกดาร์ดก็แน่นอนว่าทำ *Breathless* (1960) ก่อนจะทำ *Weekend* (1967) ก่อนอื่น เรามารู้จักความหมายของ 'ตระกูลหนัง' ให้ชัดเจนขึ้นโดยในที่นี้จะใช้เกณฑ์อันเป็นที่ยอมรับในหมู่นักเขียนบทชาวตะวันตกซึ่งแบ่งหนังออกเป็นตระกูลหรือแนวทางต่างๆตามประเด็นของเรื่อง, เซ็ตติ้ง, ตัวละคร, เหตุการณ์ และ value โดยแต่ละแนวก็พัฒนาต่อเป็นแนวย่อย (Subgenre) ได้อีกหลากหลาย ดังนี้

1.หนังรัก (love story) แยกย่อยได้เป็นแนวคู่รักและแนวคู่หู (buddy-ความรักแบบมิตรภาพ)

2.สยองขวัญ (Horror) แบ่งได้เป็น 3 แนวย่อย



- Uncanny : หน้าที่พยายามอธิบายบ่อเกิดของความสยองอย่างมีเหตุผลเช่น เรื่องของเอเลี่ยนจากนอกโลก, สัตว์ประหลาดที่เป็นผลจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์อันผิดพลาด , เรื่องของคนที่ย่วยเป็นโรคจิต ฯลฯ

- Supernatural : ความสยองจากปรากฏการณ์ที่อธิบายไม่ได้ เช่น ผี

- Super-uncanny: หน้าที่ปล่อยให้คนดูเดาเอาเองว่าเป็นแบบไหนกันแน่ในระหว่างสองแบบแรก เช่น The Shining (1980), A tale of Two Sisters (ตู้ซอณี่, 2003)

3. เอพิคสมัยใหม่ (Modern Epic) ว่าด้วยการต่อสู้ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสถาบันเช่น Mr. Smith Goes to Washington (1939), Spartacus (1960) , The Hunger Game (2012)

4. ตะวันตก (Western) หรือ เรียกกันว่า หนัง คาวบอย

5. หนังสงคราม (War Genre) แม้สงครามจะถูกนำไปใช้เป็นเซตติ้งของหนังแนวอื่นได้ด้วย (เช่น หนังรัก) แต่โดยหลักๆแล้วมันหมายถึงหนังว่าด้วยการรบในสมรภูมิ ไม่ว่าจะนำเสนอด้วยท่าที่ยกย่องชัยชนะและความกล้าหาญ หรือเสนอเชิงต่อต้านก็ตาม

6. พล็อตว่าด้วยการเติบโตข้ามพ้นวัย (Maturation Plot หรือ comic-of-age-story)

เช่น Rebel Without a Cause (1955), Stand by Me (1986), Dead Poets Society (1989), The Perks of Being a Wallflower (2012)

7. พล็อตว่าด้วยการไถ่บาป (Redemption Plot) แสดงความเปลี่ยนแปลงเชิงจริยธรรมที่เกิดขึ้นกับตัวละคร จนเปลี่ยนจากคนเลวกลายเป็นคนดี เช่น Schindler's List (1993), American History X (1998)

8. พล็อตว่าด้วยการลงโทษคนผิด (Punitive Plot) เรื่องของคนดีที่กลายเป็นคนเลวและถูกลงโทษ เช่น The Treasure of the Sierra Madre (1948), Wall Street (1987)

9. พล็อตว่าด้วยการทดสอบพลังใจมนุษย์ผู้ไม่ยอมจำนน (Testing Plot) เช่น The Old Man and the Sea (1958), The Shawshank Redemption (1994), Django Unchained (2012)

10. พล็อตว่าด้วยการเรียนรู้ (Education Plot) ตัวละครได้รับประสบการณ์ที่ทำให้เขาได้เรียนรู้อะไรบางอย่างจนเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้งซึ่งด้านมุมมองต่อชีวิตและผู้คนรอบข้าง จากด้านลบ (เชื่อเกินไป, ไม่เชื่อใจคนอื่น, โทษสังคม, เกลียดตัวเอง) เป็นด้านบวก (ฉลาดขึ้น, รู้จักไว้ใจคน

อื่น,มองโลกในแง่ดี,นับถือตนเอง) เช่นIt's a Wonderful Life (1946),Silver Linings Playbook (2012)

11.พล็อตว่าด้วยมุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนจากด้านบวกไปเป็นลบเช่น Seven (1995), Mystic River (2003)

บางแนวเป็นแนวที่กว้างและซับซ้อน ประกอบด้วยแนวย่อยมากมาย ได้แก่

12.ตลก (Comedy) ครอบคลุมตั้งแต่แนวล้อเลียน (Parody เช่น Naked Gun, Scary Movie),เสียดสี (Satire), ตลกสถานการณ์ (Sitcom), รักปนตลก (Romantic Comedy) ฯลฯ ซึ่งต่างกันตรง 'เป้าหมาย'ที่โดนมุขตลกในหนังโจมตี (ล้อเลียนไฮโซ,อำวยรุ่น,เสียดสีนักการเมือง ฯลฯ) และ 'ระดับ' ของอารมณ์ขัน (หยอกเบาๆ,จิกให้เจ็บกักรุนแรง ฯลฯ)

13.อาชญากรรม(Crime)แยกย่อยได้หลายเช่นกันขึ้นอยู่กับว่าหนังกำหนดให้อาชญากรรมนั้นจากมุมมองไหน เช่น แนวคลี่คลายฆาตกรรม (= เล่าจากมุมมองของนักสืบ), แนวว่าด้วยกลวิธีประกอบอาชญากรรม (=เล่าจากมุมมองของอาชญากร),เขย่าวัวัญแก้แค้น (=เล่าจากมุมมองผู้เป็นเหยื่อ), การต่อสู้ในศาล (= เล่าจากมุมมองทนาย), ดราม่าคนคุก (= เล่าจากมุมมองคนคุก), หนังสือพิมพ์ (=เล่าจากมุมมองนักข่าว), การจารกรรม (=เล่าจากมุมมองสายลับ), หรือฟิล์มนัวร์ (= เล่าจากมุมมองตัวละครเอกซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งในแก๊งค์อาชญากรรม, นักสืบ, เหยื่อ, สาวร้าย)

14.ดราม่าสะท้อนปัญหาสังคม (Social Drama) นำเสนอและวิพากษ์วิจารณ์ความยากจน, ระบบการศึกษา, ปัญหาการสื่อสารระหว่างกันของมนุษย์, เล่าเรื่องขบถผู้ต่อต้านสังคม, ฯลฯ โดยโครงสร้างของเรื่องจะนำไปสู่การหาทางแก้ปัญหาเหล่านั้น ตัวอย่างแนวย่อยเช่น หนังว่าด้วยปัญหาในครอบครัว, ปัญหาของผู้หญิง,การคอร์รัปชัน,การเมือง,สิ่งแวดล้อม รวมไปถึงการต่อสู้กับความเจ็บปวดทางร่างกายและโรคทางจิตใจ

15.แอ็คชั่น-ผจญภัย (Action / Adventure) แนวนี้มักหยิบแนวอื่นมาใช้เป็นแรงผลักดันให้เกิดการแอ็คชั่นขึ้น (เช่น มีฉากสงคราม) หรือหากสิ่งที่เป็นตัวร้ายของเรื่องคือธรรมชาติ ก็จะถูกกลายเป็นแนวย่อยที่เรียกกันว่า หนังหายนะภัย (Disaster Films) เช่น Armageddon (1998), The Day After Tomorrow (2004)

ยังมีแนวที่กว้างกว่านั้นอีกซึ่งเกิดจากการแบ่งตามเซตติ้ง, สไตลิ่งการแสดงหรือเทคนิคการทำหนังได้แก่

16.ดราม่าอิงประวัติศาสตร์(HistoryDrama)ประวัติศาสตร์เป็นแหล่งวัตถุดิบชั้นยอดสำหรับการทำหนังได้ทุกชั้นแนวโดยสิ่งที่ต้องนึกไว้เสมอก็คือแม้จะเล่าเรื่องอดีตแต่คุณต้องเล่าให้คนปัจจุบันรับรู้ได้ซึ่งไม่ได้หมายความว่าให้บิดเบือนหรือนำค่านิยมร่วมสมัยไปตีความอดีตทว่า

หมายถึงการพยายามทำให้คนดูยอมรับเงื่อนไขและเหตุผลของสังคมอดีตให้ได้เสียก่อนเพื่อจะได้ติดตามเรื่องนั้นไปโดยไม่รู้สึกคัดค้านเช่นถ้าอยากทำหน้าที่ว่าด้วยวีรสตรีในอดีตก็ต้องทำให้คนดูเชื่อและเข้าใจก่อนว่าการที่ผู้หญิงสักคนในยุคดังกล่าวจะลุกขึ้นมาต่อต้านกฎเกณฑ์ของผู้ชายนั้นเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความกล้ามากแค่ไหนเพราะสภาพแวดล้อมในชีวิตของเธอไม่ได้ง่ายอย่างที่ผู้หญิงทุกวันนี้เป็นอยู่ เป็นต้น

17. หนังสืวประวัติ(Biography)เป็นพี่น้องกับหนังสือประวัติศาสตร์แต่นั่นที่ตัวบุคคลมากกว่ายุคสมัยโดยข้อควรคำนึงก็คือ แม้จะเป็นหนังสือประวัติ ผู้เขียนบทก็ไม่ได้มีหน้าที่ถ่ายทอด'ทุกสิ่ง' ในชีวิตของบุคคลนั้น แต่ต้อง 'ตีความ' เหตุการณ์โดยรวมของชีวิตเขาแล้วจึงจับเขาไปเป็นตัวละครเอกในพล็อตที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับการตความดังกล่าว นั่นจึงเป็นเหตุผลที่หนังแนวนี้มักถูกวิจารณ์ว่าปรุงแต่งให้ชีวิตคนกลายเป็นดราม่าเกินพอดีซึ่งบางทีก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยากเนื่องจากชีวิตจริงของคนนั้นยาวนานนัก ขณะที่หนังต้องสรุปตัวตนของเขาใส่ในความยาวแค่ไม่กี่ชั่วโมง)

18. หนังสืวประวัติกึ่งสารคดี(Docu-drama)เป็นพี่น้องของหนังประวัติศาสตร์เช่นเดียวกันแต่มิเน้นเหตุการณ์ยุคใกล้ๆมากกว่าย้อนไปถึงอดีตไกลโพ้นและใช้วิธีจำลองเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นขึ้นใหม่

19. หนังสืวเลียนสารคดี (Mockumentary) คือหนังที่สร้างขึ้นจากรื่องจริง แกรมยงเล่าด้วยวิธีแบบสารคดีแต่ที่จริงไม่ล้วนๆโดยมากมักทำขึ้นเพื่อเป็นหนังตลกล้อเลียนสถาบัน เช่น This Is Spinal Tap (1984) ล้อเลียนวงดนตรีร็อกแอนด์โรลล์, Roma ล้อเลียนศาสนาคริสต์คาทอลิก, Zelig (1983) ล้อเลียนวีรบุรุษ, Man Bites Dog (1992), เสียดสีวงการทีวี, Bob Roberts (1992) เสียดสีการเมือง, Death of a President (2006) ล้อแวงวงการเมืองและสังคมอเมริกันอันบ้าคลั่ง

20. หนังสืวเพลง (Musical) แรกหน่อมาจากการแสดงโอเปร่าโดยตัวละครจะร้องและเต้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของตน เป็นได้ทั้งหนังรัก เช่น Moulin Rouge!(2001)]อาชญากรรม Chicago (2002) , ดราม่าสะท้อนปัญหาสังคม Les Miserables (2012), หนังสืวประวัติ Evita (1996) ฯลฯ หรือว่ากันตามจริงแล้ว หนังสืวทุกแนวก็ทำเป็นหนังสืวเพลงได้ทั้งสิ้น

21. หนังสืววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) ผสมกับแนวอื่นได้อีกหลากหลาย เช่น ผสมกับเอพิคสมัยใหม่ว่าด้วยการต่อสู้ระหว่างคนกับรัฐ แล้วบวกแนวแอ็กชั่น-ผจญภัย ออกมาเป็น Star Wars กับ Total Recall หรือผสมกับแนวอื่นๆ เช่น Solaris (1972) ฉบับ อังเดรย์ ทารคอฟสกี นั้นใช้ความเป็นไซ-ไฟสื่อถึงความขัดแย้งภายในของตัวละครผู้เปลี่ยนมุมมองต่อโลกจากบวกเป็นลบ

22.หนังกีฬา (Sport Genre) มักถูกใช้เป็นแนวพื้นฐานสำหรับหนังอีกหลายแนว เช่น Raging Bull (1980)แนวเรียนรู้อีวีต, Chariots of Fire (1981) แนวทดสอบพลังใจ, White Men Can't Jump (1992) แนวคู่หู, The Wrestler (2008) แนวไต่บาป



ภาพ 29 Raging Bull (1980)

ที่มา <http://www.fmvmagazine.com/?p=16316>

23.หนังแฟนตาซี ( Fantasy) เป็นหนังที่เล่นกับเวลา, สถานที่ และผสมผสานระหว่างกฎธรรมชาติกับความเหนือธรรมชาติทั้งหลาย ซึ่งเพราะความเกินจริงนี้เองที่ทำให้คนทำหนังมักหยิบแฟนตาซีไปผสมกับหนังแอ็คชั่น (เช่น The Lord of the Rings, Pirates of the Caribbean ) นอกจากนี้ยังมีหนังรัก (Somewhere in Time, 1980),ดราม่าสะท้อนสังคม (V for Vendetta, 2005), การเติบโตข้ามพันวัย (Alice in Wonderland, Harry Potter) ฯลฯ

24.แอนิเมชัน (Animation) กฎง่าย ๆ ของหนังแนวนี้ก็คือ "อะไรก็เกิดขึ้นได้" อนิเมชันมีหลายแนวย่อยทั้งตลกเอะอะ,ผจญภัยและที่พบบ่อยมากคือหนังว่าด้วยเรื่องการข้าม(โดยเฉพาะแอนิเมชันสำหรับเด็ก)

และสุดท้าย สำหรับผู้ที่เชื่อว่า genre เป็นเรื่องของหนังตลาดอันน่ารังเกียจเราก็ขอแนะนำเพิ่มอีก 1 แนวคือ

25.หนังอาร์ต (Art Films) เป็นหนังกลุ่มที่มีคนทำมากมายจนนับได้เป็นอีกตระกูลหนึ่ง โดยแยกได้ 2 แนวย่อยคือ Minimalism และ Anti-structure ซึ่งต่างก็มีกฎเกณฑ์และโครงสร้างเป็นตัวของตัวเอง และเนื่องจากหนังอาร์ตเป็นแนวใหญ่มากจึงอาจถูกนำไปผสมกับหนังแนวอื่นได้หลากหลาย ทั้งหนังรัก หนังการเมือง

- ความสำคัญของการเขียนบทและประโยชน์ที่ได้รับ

1) เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ต้องการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนเองออกเสนอผู้อ่าน

2) เป็นการเก็บบันทึกรวบรวมข้อมูล ที่ตนได้มีประสบการณ์มาก่อน

3) เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่ง ในเรื่องที่คุณเขียนเกิดความรู้สึกประทับใจหรือมีประสบการณ์

4) เป็นเครื่องถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรม เช่น ถ่ายทอดสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง เป็นต้น

5) เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญา เนื่องจากการเรียนรู้ทุกอย่างต้องอาศัยการเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟังและได้อ่านและนำไปสู่การพัฒนาสืบไป

6) เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ตามจุดประสงค์ที่แต่ละคนปรารถนา เช่น เพื่อต้องการทำให้รู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธและสร้างหรือทำลายความสัมพันธ์ของคนในชาติ

7) เป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียน

8) เป็นอาชีพอย่างหนึ่ง

9) เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกภาพ ทำให้บุคคลมีความเชื่อมั่นในตัวเองในการแสดงความรู้สึกและแนวคิด

10) เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

- การเลือกหัวข้อเรื่อง

การเลือกหัวข้อเรื่องหมายถึงการพิจารณาเนื้อหาหรือสาระของเรื่อง ว่ามีความเหมาะสมที่จะนำมากล่าวหรือไม่ การเลือกหัวข้อเรื่องจึงมิได้หมายถึงการเลือกชื่อเรื่อง แต่ต้องคำนึงถึงเนื้อหาหรือสาระของเรื่องเป็นสำคัญ ดังนั้นขั้นตอนในการเลือกหัวข้อเรื่องบางครั้งต้องใช้เวลามากกว่าตอนที่ต้องพูด หรือเขียนเรื่องนั้นจริงๆ เพราะจะต้องประมวลความรู้ความคิดที่เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องนั้น ให้เห็นแจ่มชัดก่อน จึงจะลงมือเขียน หลักการเลือกหัวข้อเรื่อง มีข้อควรพิจารณาดังนี้

1) หัวข้อเรื่องนั้นสามารถจำกัดขอบข่ายได้หรือไม่ หัวข้อเรื่องที่ดีนั้นผู้เขียนต้องสามารถกำหนดเนื้อหาให้อยู่ในขอบข่ายที่จำกัดได้ คือสามารถควบคุมเนื้อหาของเรื่องให้พอเหมาะพอดีกับความยาวที่กำหนดให้ อุปมาเหมือนการเลือกดอกไม้ปักลงในแจกัน ถ้าดอกไม้มีปริมาณมากเกินไป แต่แจกันมีขนาดเล็กย่อมไม่สามารถบรรจุดอกไม้ทั้งหมดลงในแจกันได้ จึงจำเป็นต้องเลือกสรรดอกไม้ให้มีปริมาณและขนาดที่เหมาะสมกับแจกัน จึงจะปักลงในแจกันได้ อย่างเหมาะสมงามตา หัวข้อเรื่องก็มีลักษณะเช่นเดียวกับการเลือกกำหนดดอกไม้ที่ปักลงในแจกัน ถ้าหัวข้อเรื่องใดมีเนื้อหาหรือขอบข่ายกว้างเกินไปซึ่งไม่สามารถจำกัดขอบข่ายได้นั้นก็ไม่ควรที่จะเลือก

2) หัวข้อเรื่องนั้นเหมาะกับผู้ฟังผู้อ่านหรือไม่ จุดประสงค์ที่สำคัญอย่างยิ่งข้อหนึ่งในการพูดหรือเขียน คือการสื่อความรู้และความคิดไปยังผู้อ่าน ให้ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าใจ ดังนั้นหัวข้อเรื่องที่เลือก ควรมีความสอดคล้องกับความสนใจ รสนิยม อารมณ์ และระดับสติปัญญาของผู้รับสารนั้นๆ การเลือกหัวข้อเรื่องที่มีเนื้อหาซึ่งผู้ฟังและผู้อ่านไม่เข้าใจ จะทำให้ผลของการสื่อสารย่อมจะได้ประโยชน์น้อยกว่าที่คาดคิดเอาไว้

3) หัวข้อเรื่องนั้นเหมาะกับความสามารถของผู้กล่าวผู้เขียนหรือไม่ หัวข้อเรื่องใดที่มีเนื้อหาตรงกับความรู้ สติปัญญา และความสนใจ หรือเป็นหัวข้อเรื่องที่มีความรู้ดีก็ควรเลือกเขียนเรื่องนั้น

4) หัวข้อเรื่องนั้นมีข้อมูลสนับสนุนเพียงพอหรือไม่ หัวข้อเรื่องที่จะเขียนให้เนื้อหาสมบูรณ์ได้นั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลหรือรายละเอียดที่สนับสนุนมากพอ กล่าวคือสามารถหารายละเอียดหรือข้อมูลที่จะประกอบเนื้อหา เพื่อให้มีหลักฐานและเหตุผลชัดเจนที่ผู้อ่านผู้ฟังจะเชื่อถือได้ โดยเฉพาะหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความจริงหรือเป็นวิชาการ จะกล่าวอะไรออกมาลอยๆ โดยไม่มีข้อมูลอย่างชัดเจนไม่ได้ ข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ที่นำมาประกอบนั้น นอกจากจะทำให้เนื้อหาสมบูรณ์แล้ว ยังช่วยให้ผู้ฟังผู้อ่านสามารถสืบค้นหาความจริงหรือพิสูจน์ข้อเท็จจริง และประเมินผลงานของเรื่องนั้นได้อีกด้วย ว่าผู้พูดผู้เขียนได้กล่าวอย่างมีน้ำหนักหรือยกเมฆเดาเอา

5) หัวข้อเรื่องนั้นมีเนื้อหาชัดเจนหรือไม่ หัวข้อเรื่องบางเรื่องอาจก่อให้เกิดปัญหาในการวินิจฉัยว่าจะตัดสินใจอย่างไร เช่น เป็นหัวข้อเรื่องซึ่งกำลังถกเถียงกันยังไม่ยุติคดี หรือเป็นหัวข้อเรื่องที่มีเนื้อหาคลุมเครือก็ดี หรือเป็นหัวข้อเรื่องที่ไม่สามารถที่จะตีประเด็นความให้แตกได้ดี หัวข้อเรื่องเหล่านี้ล้วนมีปัญหาไม่ควรจะเลือก เพราะทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์เรื่องนั้นได้อย่างทะลุปรุโปร่ง เหมือนกับการเดินทางที่ยังคาดคะเนไม่ได้ว่าจุดหมายปลายทางข้างหน้าเป็นอย่างไร ดังนั้นควรเลือกหัวข้อเรื่องที่มีประเด็นชัดเจน และเนื้อหานั้นลงตัวเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป

6) หัวข้อเรื่องนั้นทำท่ายและเป็นสิ่งใหม่หรือไม่ ความแปลกใหม่เป็นสิ่งที่คนทั่วไปสนใจ เพราะคนส่วนมากไม่ชอบฟังหรืออ่านเรื่องซ้ำๆ ดังนั้น ถ้ามีโอกาสเลือกหัวข้อเรื่องได้อย่างอิสระ ควรเลือกหัวข้อเรื่องที่สามารถนำเสนอความคิดเห็นแปลกๆ ใหม่ๆ ดีกว่าเลือกหัวข้อเรื่องที่มีผู้เคยเขียนไว้แล้ว เพราะหัวข้อเรื่องที่น่าเสนอความคิดเห็นใหม่ๆ ลงไปนั้น ย่อมทำท่ายผู้ฟังผู้อ่านมากกว่ากัน ทั้งยังสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วย

7) หัวข้อเรื่องนั้นมีจุดมุ่งหมายอย่างไร ตามปกติการพูดหรือเขียนเรื่องควรจะได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ล่วงหน้าก่อนว่าพูดหรือเขียนเรื่องนั้นไปทำไม แนวของเรื่องจะเป็นอย่างไร และจะใช้กลวิธีในการเดินเรื่องเพื่อให้ผู้ฟังผู้อ่านเข้าใจได้ตรงจุดมุ่งหมายอย่างไรเช่นใช้วิธียกตัวอย่าง

เปรียบเทียบ หรือวิเคราะห์ ทั้งนี้เพื่อให้เนื้อความทุกตอนของเรื่องกลมกลืนและประสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เรื่องมีเอกภาพและทรงไว้ซึ่งใจความสำคัญเพียงอย่างเดียว

#### 4.1.6 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1.แนะนำ (INTRODUCTION) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละครสิ่งแวดล้อม และเวลา

2.สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE) คือการกระตุ้นให้เนื้อที่เรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์

3.สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย

4.จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด

5.ผลสรุป(CONCLUSION)คือทางออกข้อสรุปทำให้เกิดความกระจ่างภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง

#### 3.22 Production (การถ่ายทำ)

เมื่อเราได้บทภาพยนตร์มาแล้วคราวนี้จะเป็นการเตรียมงานเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์จะต้องมีการประชุมงาน เพื่อแบ่งหน้าที่ต่างๆเช่น ผู้กำกับ ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับศิลป์ และฝ่ายต่างๆอีกมากมาย

##### -นัดประชุมที่ทีมงาน

ก่อนที่จะถ่ายทำภาพยนตร์จะต้องมีการประชุมเพื่อคุยรายละเอียดต่างๆ ผู้กำกับจะอธิบายบทให้ทีมงานเข้าใจ และอาจจะต้องมีการปรับเปลี่ยนอะไรก็ควรจะเสนอแนะกันในตอนประชุม เมื่อเสร็จสิ้นการประชุมทุกคนก็ต้องทำหน้าที่ต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย

##### -หาสถานที่ถ่ายทำ(Location)

เมื่อบทภาพยนตร์พร้อมถ่าย ผู้กำกับต้องการสถานที่แบบไหน ทีมงานก็ต้องหาสถานที่เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ เพื่อให้ดูสมจริง น่าเชื่อถือ และออกมาสวยงาม

##### - ความสำคัญของสถานที่และฉากภาพยนตร์

การดูภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นนอกจากผู้ดูจะได้รับรู้เรื่องราวตามเนื้อเรื่องแล้ว ผู้ดูยังเกิดการซึมซับรับเอาอารมณ์ของบรรยากาศที่เกิดจากภาพที่เห็นในภาพยนตร์อีกด้วยและสิ่งหนึ่งในภาพที่เห็นก็คือภาพสถานที่และฉากในภาพยนตร์ การใช้สถานที่และฉากในภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างก็ให้ความสนใจในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะสถานที่และฉากใน

ภาพยนตร์จะช่วยเสริมบรรยากาศให้ผู้ดูรู้ได้ว่า เรื่องที่ดูอยู่นั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เกิดในยุคใด เวลาใด มีลำดับเหตุการณ์อย่างไร เช่น ถ้าภาพยนตร์ปรากฏเป็นเพียงภาพที่เห็นผู้แสดงคุยกันบนโต๊ะอาหารเท่านั้นผู้ดูก็ไม่สามารถทราบได้ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวนี้เกิดขึ้นที่ไหน สภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร ผู้แสดงแต่ละคนอยู่ในบทบาทอะไร แต่ถ้าหากภาพดังกล่าว ถ่ายให้เห็นแวดล้อม พร้อมทั้งเห็นภูมิหลังผู้แสดงแต่ละคน จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจเรื่องราวดังกล่าวนี้ได้ยิ่งขึ้น ภาพยนตร์ที่เอาใจใส่ต่อการเลือกสถานที่และฉากภาพยนตร์ที่เหมาะสม โดยสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องราว จะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผู้ดู ให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีความเป็นจริง เช่นถ้าภาพยนตร์เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตนักเขียน เมื่อถ่ายทำบริเวณที่อาศัยของเขาแล้ว กลับพบว่า มิได้ มีสภาพบ้านอย่างชีวิตคนทั่วไปถึงแม้ผู้แสดงจะเล่นบทบาทเป็นนักเขียนได้เนบเนียนแต่ผู้ดูจะไม่มีความรู้สึกเห็นคล้อยในความจริงเท่าที่ควร หรือถ้าตัวเอกเป็นมหาเศรษฐีที่ใช้จ่ายอย่าง ร่ำรวยแต่สิ่งของที่ตกแต่งภายในฉาก ล้วนแล้วแต่ไม่มีคุณค่าเป็นของราคาถูกหาได้ทั่วไป ผู้ดูก็จะไม่เชื่อว่าเป็นเศรษฐีจริง นอกจากฉากภาพยนตร์จะช่วยสร้างบรรยากาศแล้วในบางฉากภาพยนตร์ยังช่วยให้ความรู้สึกลุ่มลึกของภาวะจิตใจของการแสดงด้วย เช่น ผู้แสดงที่มีอารมณ์ว่าเหว่สับสน เดินอยู่ในตลาดที่มีผู้คนมากมายใส่เสื้อหลากสีหรือกำลังอยู่ในภาวะเสี่ยงภัย ล่อแหลม ยืนอยู่ในห้องที่มีกระจกแวววาว มีผนังเหล็กแสดนเลส ซึ่งจะมีความรู้สึกบาดคม กระแทกแล้วแตกง่าย จะทำให้การแสดงนั้นมีบรรยากาศที่ว้าวเหว่ หรือล่อแหลมตรงตามเรื่องราวมากยิ่งขึ้น และส่งผลให้ความรู้สึกคล้อยตาม

-หานักแสดง(Casting)

การหานักแสดงต้องให้บุคลิกของตัวละครออกมาตามที่ผู้กำกับต้องการ

-เตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก

หน้าที่นี้จะเป็นของผู้กำกับศิลป์ที่จะต้องดูบทแล้วทำเข้าใจ ต้องดูว่าฉากไหนต้องมีอุปกรณ์แบบไหนอยู่ในฉากแล้วจัดเตรียมไว้สำหรับการถ่ายทำที่จะเกิดขึ้นและต้องเป็นไปตามที่ผู้กำกับต้องการ ในบางฉากอาจจะต้องเตรียมไว้สำรองเช่น หมวกที่จะต้องเลาะเลือด เพราะอาจจะเกิดการพลาดแล้วต้องถ่ายใหม่เพราะฉะนั้นจำเป็นที่จะต้องเตรียมอุปกรณ์ไว้สำรองเพื่อทดแทนกันได้

-การWorkshopที่ทีมงานนักแสดง

หากการถ่ายทำต้องมีเทคนิคพิเศษ เช่น ฉากแอ็คชั่นต้องมีระเบิด ฉากนักแสดงถูกรถชน ต้องมีการมาเตรียมก่อนว่าจะใช้เทคนิคอย่างไรทีมงานจะต้องรับผิดชอบในหน้าที่นี้เพื่อปลอดภัยของทุกคนส่วนนักแสดงก็ต้องมาพบปะพูดคุยกันเพราะส่วนใหญ่แล้วนักแสดงจะไม่รู้จักกันจะต้องมาพูดคุย ซ้อมบทคร่าวๆ เพื่อจะได้ไม่เขินอายในวันที่ถ่ายจริง



- กำหนดวันถ่ายทำภาพยนตร์

ผู้ช่วยผู้กำกับจะต้อง ดูว่าทุกฝ่ายว่างตรงกันเมื่อไร วันที่ถ่ายเหมาะสมกับสภาพ ลม ฟ้า อากาศ หรือไม่ เหมาะสมกับสถานที่ ที่จะไปถ่ายทำหรือไม่ เช่น ถ่ายฉากในโรงเรียน หากต้องการ ความสงบก็ควรจะถ่ายในวันเสาร์-อาทิตย์ แต่ถ้าต้องการให้เห็นบรรยากาศของนักเรียนก็ควรจะ ถ่ายวันจันทร์-ศุกร์

- Production (การถ่ายทำ)

เป็นขั้นตอนที่สองภายหลังจากที่ได้จัดเตรียมงานและวางแผนก่อนการลงมือการถ่ายทำ การถ่ายภาพยนตร์จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับเตรียมงานว่าพร้อมเพียงใดซึ่งใน การเตรียมงานนั้นก็ประกอบไปด้วยปัจจัยหลายอย่างเช่น บทภาพยนตร์ นักแสดง ทีมงาน อุปกรณ์ ที่ใช้ในการถ่ายทำ สถานที่ถ่ายทำ รวมไปถึงการวางแผนประชาสัมพันธ์ และการตลาดให้กับ ภาพยนตร์ที่จะผลิตออกมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทีมงานที่มีประสิทธิภาพในการทำงานจะมีส่วนช่วย อย่างมากให้งานสามารถเดินหน้าได้อย่างดีเยี่ยมและรวดเร็ว เพราะการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นงาน หนัก จะต้องมีการใช้แรงกายและสมองในการสร้างสรรค์จินตนาการต่างๆ

ผู้กำกับการแสดง มีหน้าที่รับผิดชอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เป็นผู้ควบคุมการทำงาน ตลอดจนการตัดสินใจขั้นสุดท้ายว่าสิ่งใดเหมาะสมหรือไม่กับภาพยนตร์นั้นๆ สำหรับผู้กำกับ ภาพยนตร์บางเรื่องอาจลงรายละเอียดกับทุกส่วนที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำภาพยนตร์ นั้นหมายถึง การที่ต้องตัดสินใจในทุกเรื่อง เริ่มตั้งแต่การตัดสินใจ

- ผู้กำกับภาพ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายบันทึกภาพและผู้กำกับภาพในเวลาเดียวกัน รวมถึงการต้องรับผิดชอบ วางองค์ประกอบ ฉากภาพรวม กำหนดทิศทางของแสง ทำให้ตัวละครโดดเด่นออกมา นักกำกับภาพที่มีความชำนาญอาจไม่ต้องเป็นผู้ถ่ายภาพเอง เพียงแต่ดูในภาพรวม โดย มีผู้ช่วยกล้องทำหน้าที่ถ่ายภาพแทน ตัวอย่างผู้กำกับภาพที่มีชื่อเสียงเช่น Conlad L.Hall , Rodrigo Prieto และ Christopher Doyle

- นักแสดง ตามความหมายในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์หมายถึง ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำ และผู้ซึ่งแสดงท่าทาง ร้อง กล่าว พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด แต่ถ้า เป็นภาพยนตร์นักแสดงคือผู้ที่ถ่ายทอดอารมณ์และแสดงบทบาทเป็นตัวละครที่ได้กำหนดไว้ในเรื่อง

นักแสดงนับได้ว่ามีส่วนสำคัญต่อหนังเรื่องนั้นๆ อย่างมาก เพราะถ้าได้นักแสดงที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก และเป็นนักแสดงคุณภาพที่ผู้ชมเคยรู้จักผลงานอยู่แล้ว ก็จะทำให้การทำการตลาดของ ภาพยนตร์นั้นง่ายขึ้น แต่ส่วนอื่นๆ ที่ผู้กำกับต้องตัดสินใจว่าควรหรือไม่ควรเลือกนักแสดงคนใด หรือบุคคลิกแบบใดนั้น ต้องประกอบกับส่วนอื่นๆ ด้วย เช่น ลักษณะทางกายภาพเป็นแบบใด เช่น

เตี้ย สูง ดำ ขาว ,เชื้อชาติ หน้าตา หรือ การพูดภาษาที่หนังเรื่องนั้นต้องการ แต่สำหรับนักแสดงอาชีพแล้วบางครั้งลักษณะทางกายภาพก็สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ ยกตัวอย่างเช่น ทอม แฮงค์ ที่ต้องเพิ่มน้ำหนักให้อ้วน และลดน้ำหนักให้ผอม เพื่อแสดงเรื่อง Cast Away หรือ เรอเน่ เซลวีเกอร์ ที่ต้องเพิ่มน้ำหนักให้อ้วนเพื่อแสดงในเรื่อง Bridget Jone's Diary

- ผู้จัดการฝ่ายธุรกิจ คือผู้ทำหน้าที่ด้านการติดต่อและประสานงานกองถ่าย รวมทั้งนัดหมายนักแสดง ที่มงาน ตามปกติจะมีผู้ร่วมงานด้วยหลายคน
- ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ทำหน้าที่ควบคุมเกี่ยวกับการจัดและตกแต่งฉากให้เหมาะสมกับเรื่องราวในภาพยนตร์ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ย้อนยุคต่างๆ องค์ประกอบของฉากที่ใช้ก็ควรจะเป็นของที่ใช้อยู่ในยุคสมัยนั้นๆ เพื่อความสมจริงของภาพยนตร์

จะเห็นได้ว่าหนังแต่ละเรื่อง ผู้กำกับมีส่วนสำคัญอย่างมากที่จะสามารถนำพาให้หนังเรื่องนั้นสื่อให้ถึงคนดูได้มากน้อยแค่ไหน และการตัดสินใจของผู้กำกับก็เป็นสิ่งสำคัญมากเช่นเดียวกัน เริ่มตั้งแต่ บทภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดง ไปจนถึงรายละเอียดของการถ่ายทำทั้งหมด ทำให้ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงหลายคนที่มีชื่อเสียงและมีแฟนภาพยนตร์ที่เหนียวแน่นนั้น ก็รอคอยติดตามผลงานใหม่ ๆ ของเขาเสมอ เพราะมั่นใจในผลงานที่ผ่านๆ มาว่าคงไม่ทำให้ผิดหวัง

### 3.23 Post - Production (ช่วงเก็บรายละเอียด - ตัดต่อ)

Post-Production เป็นขั้นตอนหลังจากขั้นตอน การเขียนบท, pre production และ production ตามลำดับ โดยขั้นตอน Post Production เป็นขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ ที่ได้ถ่ายทำมาแล้ว ขั้นตอนนี้จะทำเกี่ยวกับการตัดต่อภาพยนตร์ (editing) การใส่เอฟเฟ็คต่างๆ ที่ต้องการ รวมไปถึงการแปลงไฟล์ต่างๆ เพื่อนำลงสื่อที่เหมาะสม

1. การตัดต่อเสียง การใช้โปรแกรมที่ใช้ในงานด้านการตัดต่อเสียง เช่น โปรแกรม

Adobe Audition เป็นต้น ในการตัดต่อเสียงที่จะใช้ในการตัดต่อวิดีโอ

2. การตัดต่อวิดีโอ การใช้โปรแกรมที่ใช้ในงานด้านการตัดต่อวิดีโอ เช่น Sony vegas,

Adobe Premier Pro, Edius เป็นต้น

3. การใส่วิดีโอเอฟเฟ็ค การใช้โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเอฟเฟ็คในงานวิดีโอ เช่น

Adobe After Effect เป็นต้น

### 3.24 การตัดต่อ (EDIT)

- E : Elect : เลือก shot ที่ดีที่สุด  
 D : Decision : ตัดสินใจ อย่าเสียตาย shot  
 I : Integrate : นำ shot มาร้อยเรียง เชื่อมโยงผสมผสาน  
 T : Terminate : ทำให้สิ้นสุด จบลงด้วยดี

การตัดต่อ Editing การนำเสนอภาพหลายภาพมาประกอบกันให้เป็นเรื่องราว โดยการนำรายละเอียดของภาพและเหตุการณ์ที่สำคัญจากม้วนเทปที่ได้บันทึกไว้หลายๆม้วน มาทำการเลือกสรรภาพใหม่ เพื่อเรียงลำดับให้ได้เนื้อหาตามบทบาทแต่ภาพที่นำมาลำดับไม่จำเป็นต้องสำคัญเท่ากันทุกภาพ ความสำคัญอาจจะลดหลั่นลงไปตามเนื้อหาภาพบางภาพเป็นหัวใจของการเกิดของเหตุการณ์ แต่บางภาพอาจเป็นส่วนประกอบการตัดต่อภาพแต่ละครั้งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นความรู้สึกขึ้นครั้งหนึ่ง แล้วความรู้สึกนั้นค่อยๆ ลดลง จนกระทั่งมีการตัดภาพใหม่อีกครั้งหนึ่ง ถ้าความยาวของภาพพอเหมาะ อารมณ์ของผู้ชมจะถูกกระตุ้นตามจังหวะ ถ้าความยาวของภาพมากเกินไป อารมณ์ของผู้ชมจะราบเรียบไม่ตื่นเต้น

การตัดต่อ มี 4 วิธี คือ

#### 1. การเชื่อมภาพ (Combine)

เป็นการนำภาพที่ถ่ายไว้ทั้งหมดมาเรียงลำดับ โดยการเชื่อมภาพหรือ shot แต่ละ shot เข้าด้วยกันตามลำดับให้ถูกต้องตามบทโทรทัศน์ การเชื่อมภาพส่วนใหญ่จะใช้ในการผลิตนอกสถานที่ที่ใช้กล้องโทรทัศน์ตัวเดียว สำหรับงานที่ผลิตในสตูดิโอที่มีกล้องหลายตัว ส่วนใหญ่มักจะเชื่อมภาพระหว่างการทำ แต่ก็ยังมีบ้างที่มาเชื่อมหลังการถ่ายทำ

#### 2. การย่อภาพ (Condense)

เป็นการตัดต่อภาพเพื่อให้ได้เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารในเวลาจำกัด เช่น การตัดต่องานข่าว โฆษณา การตัดต่อเพื่อย่อภาพนี้ เนื้อหาของภาพจะต้องกระชับ และได้ใจความในเวลาจำกัด ฉะนั้นผู้ตัดต่อต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมากในการย่อภาพ เพื่อให้ได้ความหมายที่ชัดเจนที่สุดเพื่อเสนอต่อผู้ชม

#### 3. การแก้ไขภาพ (Correct)

เป็นการแก้ไขส่วนที่ผิดพลาดในการผลิต โดยการตัดภาพหรือเสียงที่ไม่ต้องการออกไป หรือแทรกภาพใหม่และเสียงใหม่เข้าไปแทนที่ภาพและเสียงเดิมได้ นอกจากนั้นความผิดพลาดที่เกิดจากสีและระดับเสียงที่เกิดจากการถ่ายแต่ละครั้ง (Take) แต่ละวันไม่เท่ากัน หรือ

ความไม่ต่อเนื่องของภาพ (Continuity) ทิศทางของภาพ (Directional) ไม่ถูกต้อง การตัดต่อสามารถแก้ไขได้

#### 4. การสร้างภาพ (Build)

เป็นการตัดต่อโดยใช้อุปกรณ์พิเศษของเครื่องตัดต่อ เช่น การทำภาพจาง (Fade) ภาพจางซ้อน (Dissolve) กวาดภาพ (Wipe) หรือเทคนิคอื่นๆ เข้าช่วย เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่า ฉากนี้ได้เปลี่ยนเวลา เปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนสถานการณ์แวดล้อม

ระบบการตัดต่อมี 2 แบบ คือ ระบบ Linear และ Non-Linear

Linear : ตัดต่อโดยใช้เครื่องเล่น (player) และบันทึกวีดิโอเทป (recorder)

: การลำดับภาพต้องทำไปตามลำดับก่อน-หลังของเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ

: ถ้าต้องการจะแก้ไขงานในจุดใดจุดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ความยาวของเทปเปลี่ยนไป ต้องลำดับภาพใหม่ตั้งแต่จุดนั้นไปจนถึงจุดสุดท้าย

: เป็นการลำดับภาพโดยใช้เทปเป็นหลัก

Non-Linear : ตัดต่อบนเครื่องคอมพิวเตอร์

: ลำดับภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ ภาพวีดิโอที่ถูกถ่ายมาจะต้องทำการแปลงสัญญาณภาพเป็นข้อมูลของคอมพิวเตอร์ก่อน แล้วโปรแกรมตัดต่อจะดึงเอาข้อมูลที่เก็บไว้ในฮาร์ดดิสก์ มาแสดงออกเป็นภาพอีกครั้ง การลำดับภาพโดยใช้ฮาร์ดดิสก์เป็นหลัก

- ขั้นตอนการตัดต่อด้วยระบบ Non-Linear

1. เลือกภาพที่ต้องการจะนำมาใช้

2. นำเอาภาพเข้าไปเก็บในฮาร์ดดิสก์ : capture หรือ digitise

3. ตัดต่อ

4. นำงานที่อยู่ในเครื่องตัดต่อลงเทป

- การจด Time code (TC)

เพราะเราไม่สามารถเห็นเฟรมต่างๆในวีดิโอเทปได้ เราจึงต้องใช้สัญญาณไฟฟ้าที่เรียกว่า "Time code" เพื่อจะได้รู้ว่าภาพที่เราเห็นอยู่นั้นอยู่ตรงไหน และมีความยาวเท่าไร โดยจะบอกตัวเลขเป็น ชั่วโมง : นาที : วินาที : เฟรม เช่น 01 : 10 : 15 : 25

- Transitions

Fade : ภาพจาง มี 2 แบบ คือ

Fade in การเชื่อมภาพที่เปลี่ยนจากจอมืดมาเป็นภาพ

Fade out การเปลี่ยนจากภาพมาเป็นจอมืด

มักใช้ตอนเริ่มต้นและตอนจบของรายการ

: บอกถึงการเปลี่ยนฉาก , เวลาผ่านไปแล้ว

Wipe : การกวาดภาพ

: การเชื่อมภาพ 2 ภาพบนหน้าจอ โดยภาพที่ 1 ถูกแทนที่ด้วยภาพที่ 2

: เลือกจาก Wipe Pattern ให้เลือกใช้ เช่น รูปแบบสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม

วงกลม ขั้วกลมตัด

Dissolve : ภาพจางซ้อน

: นำ 2 ภาพมาซ้อนกัน ภาพหนึ่งค่อยๆ จางออกไป ในขณะที่อีกภาพหนึ่งค่อยๆ จางเข้ามาแทนที่

: แสดงถึงกาลเวลาที่ผ่านไป

: mix / lap-dissolve

Cut : การนำภาพมาเรียงต่อกันอย่างรวดเร็ว

: เป็นการเชื่อมต่อภาพที่ใช้บ่อยมากที่สุด

- การตัดต่อแบบต่างๆ

Reaction Shot

: shot ที่แสดงให้เห็นอีกด้านหนึ่งของการกระทำ

: ได้จากการ insert ภาพ

Over Re-action

: แบบเกินจริง ตัดซ้ำๆ อย่างตั้งใจ

Quick Cut

: ตัดแบบเร็วๆ เพื่อดึงความสนใจและให้กระชับ

Cut on Action

: ตัดระหว่างเคลื่อนไหว

: การเปลี่ยน shot ขณะที่คนกำลังจะนั่งลงหรือกำลังจะลุกขึ้น แล้วตัดภาพไปรับที่ shot ใหม่อีกมุมหนึ่งในกิริยาที่ต่อเนื่องกัน

Split Edit

: ตัดโดยให้เสียงหรือภาพมาก่อน แทนที่จะให้เสียงและภาพเปิดขึ้นมาพร้อมกัน

- การเกิดภาพกระโดด (Jump Cut)

การที่มีบางภาพหายไปจากกลาง shot ที่ควรจะเชื่อมระหว่าง shot แรก กับ shot สุดท้ายทำให้ภาพดูไม่ต่อเนื่องกันการตัดภาพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมากบุคคลคนเดียวขนาดภาพเท่ากันการตัดภาพที่มีขนาดต่างกันมาก เช่น จากภาพ VLS เป็น CU

#### 5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชีวประวัติ ครูลำดวน สุขจิตร



ภาพ 30 ครูลำดวน สุขจิตร  
ที่มา ฅณภัชนันท์ สุขจิตร , 2557

ชีวประวัติ ครูลำดวน สุขจิตร เกิด 27 กันยายน 2476 บุตรของ นายซ้อม นางม้วย สุขจิตร มีอาชีพทำนาโดยมี ภูมิลำเนา อยู่ที่บ้านน้อย หมู่1ต.บ้านน้อย อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร มีพี่น้องทั้งหมด 7คน เป็นคนที่2 พอโตขึ้นได้เข้ารับการศึกษา ป.1-ป.4 ที่โรงเรียนบ้านน้อย จ.พิจิตร และได้เข้าไปต่อ ม.1-3 ที่ โรงเรียนบางมูลนาควิทยาลัย จังหวัดพิจิตร แล้วจึงอยากไปศึกษาต่อ ม.4 โรงเรียนภูมิพิทยาคม แต่ไม่ผ่านการสอบคัดเลือกจึงจำเป็นต้องเข้ามาศึกษาต่อในตัวเมืองพิษณุโลกโดยลำพังด้วยความยากจนจึงต้องอาศัยเป็นเด็กวัดที่วัดนางพญาและศึกษาเล่าเรียนม.4 ที่โรงเรียนผดุงราษฎร์ พอจบการศึกษาม.4จึงกลับมาต่อชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่5-6 ที่โรงเรียนภูมิพิทยาคม อ.บางมูลนาก จ.พิจิตร ในปี2496 ได้รับทุนพิเศษของหลวงจากโรงเรียนภูมิพิทยาคมไปศึกษาต่อที่โรงเรียนฝึกหัดครูอุตรดิตถ์จากนั้นได้จบการศึกษาจากโรงเรียนฝึกหัดครูอุตรดิตถ์



ภาพ 31 ครูลำดวน สุขจิตรและศิษย์

ที่มา ฌภัชนันท์ สุขจิตร , 2557

ในปี 2497 ได้รับการบรรจุครูครั้งแรกเมื่อ 12 สิงหาคม 2497 ณ โรงเรียนบ้านบึงข้างอ.บางกระทุ่มจ.พิษณุโลก ในระยะเวลาระยะเวลา 3 ปี ได้ขอย้ายโรงเรียนเพื่อมารับราชการที่โรงเรียนไกถ้อบ้านในปี 2500 ได้ย้ายประจำการมาที่โรงเรียนวัดกรุงศรีเจริญรับราชการต่ออีก 3 ปี หลังจากนั้นย้ายมาอยู่โรงเรียนตำบลเดียวกันที่โรงเรียนวัดราชฎ-สโมสรอีกประมาณ 7 ปี และได้มีทางผู้นำชุมชนของบ้านดงพยอมได้ขอทางราชการนำตัวครูลำดวนไปประจำตำแหน่งครูใหญ่ที่โรงเรียนบ้านดงพยอม เพราะโรงเรียนเพิ่งก่อตั้งขึ้นใหม่และในปีนั้นครูลำดวนต้องสอนเด็กระดับประถมศึกษา ป.1-ป.4 คนเดียวในระยะเวลา 1 ปี เพราะไม่มีครูและด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่รักและเคารพของชาวบ้านจนเกิดความรักความผูกพันกันมาโดยตลอดครูลำดวนได้เลื่อนขั้นในระยะเวลาไม่นานถึง 14 ครั้ง



ภาพ 32 อำนวยการลำดวน สุขจิตร

ที่มา ฌภัชนันท์ สุขจิตร , 2557

จนเมื่อ 30 ธันวาคม 2530 ครูลำดวนได้ลาออกจากราชการเพื่อมาดูแลกิจการค้าขายในปี 2533 ได้ยกกิจการร้านจิตรพานิชย์นั้นให้ลูกคนสุดท้องชื่อ นายสุรพันธ์ สุขจิตร สืบทอดเมื่อครูลำดวนอายุ 55 ปี ได้แต่งงานกับภรรยาใหม่ ชื่อ นางสุดใจ สุขจิตร มีทรัพย์สินติดตัวมาแค่ผ้า 1 ผืน



ภาพ 33 ครอบครัวสุขจิตร

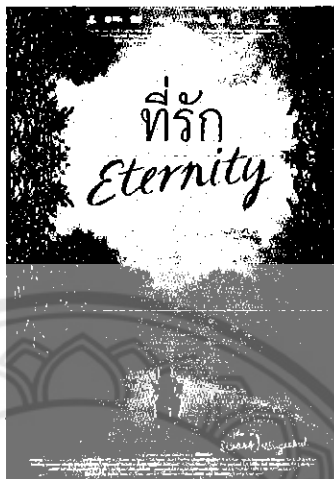
ที่มา ฦกษณันท์ สุขจิตร , 2557

ลำดวนอายุ55ปี ได้แต่งงานกับภรรยาใหม่ ชื่อนางสุดใจ สุขจิตร มีทรัพย์สินติดตัวมาแค่ผ้า 1ถุงข้าวสาร3ถัง เพราะตอนนั้นไม่รู้ไม่ริ้จะทำมาหากินอะไรต้องกินบ้านาญ8000บาทและอาศัยค่าเช่านากินเก็บเล็กผสมน้อยและออกเงินกู้จึงสร้างฐานะมาทุกวันนี้ ปัจจุบันครูลำดวน สุขจิตร ได้เกษียณอายุราชการรับข้าราชการมาเป็นเวลา33ปี ปัจจุบันอายุ81ปีอาศัยอยู่ที่35/2 หมู่4 ต.บางกระทุ่ม อ.บางกระทุ่ม จ.พิษณุโลก สุขภาพร่างกายแข็งแรง



## 6.เอกสารที่เกี่ยวข้องกรณีศึกษาภาพยนตร์

### กรณีศึกษา



ภาพ 34 ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก Eternity

ที่มา <http://f.ptcdn.info/921/009/000/1379569861-Eternity-o.jpg>

#### 1.ที่รัก Eternity (extravirginco)

ยาว : 105 นาที

กำกับ : ศิวโรจน์ คงสกุล

ท่ามกลางธรรมชาติ สายน้ำ ภูเขา ความรักของหนุ่มสาวก่อตัวขึ้นช้าๆ เพาะบ่มจนกลายเป็นความทรงจำที่ทั้งคู่มีอาจลึ้มเลือน

"ความรัก" เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่ "วิทย์" และ "ก้อย" จะจดจำไปตลอดกาล ด้วยฉากหลังที่เปี่ยมไปด้วยความรู้สึกในความทรงจำแสนสุข บรรยากาศนอกเมืองที่เงียบสงบ ธรรมชาติที่ไร้การปรุงแต่ง สายน้ำและภูเขาที่โอบล้อมวิถีชีวิตดั้งเดิมของผู้คน ณ ที่แห่งนี้ ความสุขได้เกิดขึ้นอย่างง่ายๆแต่จะซาบซึ้งอยู่ในหัวใจไปตลอดกาล

ที่รัก (Eternity) เป็นผลงานภาพยนตร์เรื่องยาวของ ศิวโรจน์ คงสกุล ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิตจริงของพ่อกับแม่เป็นความรักอันบริสุทธิ์ระหว่างหนุ่มลพบุรีกับสาวเมืองกรุงเรื่องราวของ ทั้งคู่บันทึกอยู่ในความทรงจำของผู้เป็นแม่ตลอดแม้พ่อจะล่วงลับไปนานแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายให้เห็นสภาพท้องถิ่น การดำเนินชีวิตของผู้คน รวมถึงค่านิยมของคนไทยเรื่องความมั่นคงในรักและความเชื่อทางพุทธศาสนา

แม้ท้ายที่สุดความรักของ "วิทย์" และ "ก้อย" จะลงเอยด้วยการลาจาก แต่สิ่งที่ยังเหลืออยู่คือสายสัมพันธ์แห่งความคิดถึง ที่จะทำให้ทุกท่านประทับใจ

## วิเคราะห์ภาพยนตร์

### เรื่อง ที่รัก Eternity (extravirginco)



- Plot เรื่องของภาพยนตร์ถูกถ่ายทอดออกมาในแบบฉบับของการเล่าย้อนกลับปัจจุบันมาอดีตแล้วค่อยนำเรื่องราวในอดีตมาเล่าไปปัจจุบันทำให้คนดูเข้าใจเหตุการณ์และลำดับความรู้สึกในอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี



ภาพ 35 ที่รัก Eternity

ที่มา [https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net/hphotos-ak-frc3/t1.0-](https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net/hphotos-ak-frc3/t1.0-9/296325_182078788529000_5180828_n.jpg)

[9/296325\\_182078788529000\\_5180828\\_n.jpg](https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net/hphotos-ak-frc3/t1.0-9/296325_182078788529000_5180828_n.jpg)

- Plot เรื่องสื่อถึงความรักที่ไม่อาจย้อนกลับมาได้ถึงแม้จะรักมากเพียงใดก็ตามผู้กำกับพยายามให้เห็นมุมมองความรักวัยหนุ่มสาวที่ถ่ายทอดออกมาละเอียดละไม่น่าสนใจ



ภาพ 36 ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก Eternity

ที่มา [https://scontent-a-sin.xx.fbcdn.net/hphotos-ash2/t1.0-9/262555\\_178314948905384\\_8235986\\_n.jpg](https://scontent-a-sin.xx.fbcdn.net/hphotos-ash2/t1.0-9/262555_178314948905384_8235986_n.jpg)

- โทนสีของภาพยนตร์สื่อให้รู้สึกได้ถึง การเล่าเรื่องราวความหลังในเวลาที่ผ่านไปแล้วและย้อนกลับมาในปัจจุบันยังทำให้สถานการณ์รู้สึกคล้ายตามตึงดูอารมณ์ผู้ชมได้เป็นอย่างดี



ภาพ 37 ทรมูฟ เอช เชื่อเสมอว่า "การให้"

ที่มา <http://www.appdisqus.com/wp-content/uploads/2013/09/21229-610x361.png>

2.ทรมูฟ เอช " การให้ คือการสื่อสารที่ดีที่สุด " TrueMove H : Giving

ความยาว : 3 นาที

กำกับ : ต๋อ ธนัญชัย ศรศรีวิชัย

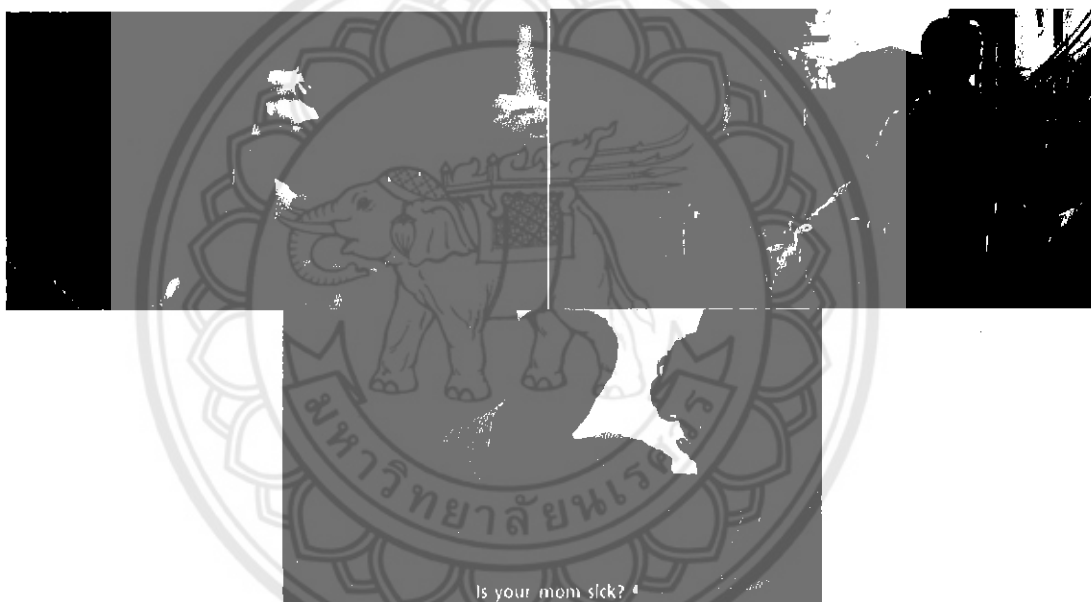
ทรมูฟ เอช เชื่อเสมอว่า "การให้ คือการสื่อสารที่ดีที่สุด" โดยเราสื่อสารผ่านภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ เรื่องราวในภาพยนตร์โฆษณาเรื่องนี้ สะท้อนแนวคิดของแบรนด์ ทรมูฟ เอช ที่เชื่อว่า...การให้โดยไม่หวังผลตอบแทนเป็นจุดเริ่มต้นของการให้ที่แท้จริง

ทั้งนี้เค้าโครงเรื่องได้รับแรงบันดาลใจ มาจากเรื่องราวทางสื่อสังคมออนไลน์ เล่าถึง

เรื่องราวของการให้ที่ไม่หวังผลตอบแทน แต่ได้รับบางสิ่งตอบแทนราวปาฏิหาริย์เพราะการให้คือ การสื่อสารที่ดีที่สุด แม้ไม่มีคำพูดสักคำ แต่กลับเป็นการสื่อสารที่ทรงพลังที่สุด ทฤษฎี เอช เชื้อ ในพลังของการให้โดยไม่หวังผลตอบแทน และจึงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ ให้กับคนไทย เพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนไทย ให้ทุกๆ การสื่อสาร เชื่อมต่อถึงกัน อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

### วิเคราะห์โฆษณา

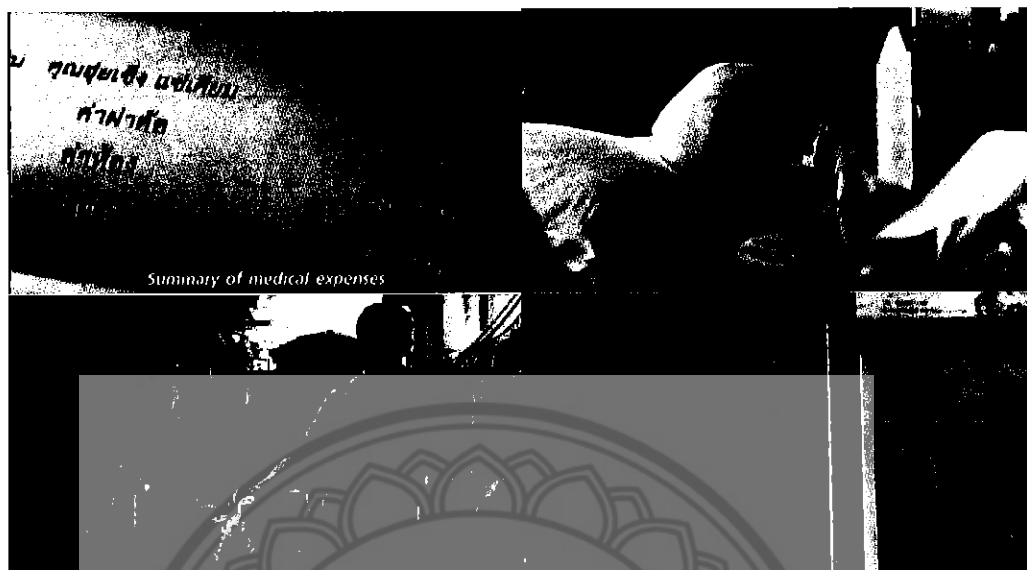
เรื่อง " การให้ คือการสื่อสารที่ดีที่สุด "



ภาพ 38 ทฤษฎี เอช เชื้อ เสมอว่า "การให้

ที่มา <http://www.appdisqus.com/wp-content/uploads/2013/09/21229-610x361.png>

- ความรู้สึกที่ตัวแสดงแสดงออกมาทำให้คนดูเชื่อว่านั่นคือคนที่ทุกข์จริงๆ ทำให้คนดูเชื่อ อารมณ์ที่นักแสดงเด็กที่ขโมยของทำให้คนดูคิดว่าทำไมเด็กถึงไม่เถียงที่แม่ค้าดูดา ทำไมพ่อค้าถึงไม่ด่ากับให้กับข้าว และสายตาที่ได้กมองตาขายกล้วยเตี๋ยวสื่อให้รู้ถึงว่าเขาจะต้องกลับมาอีกครั้ง



ภาพ 39 ทรัมพ์ เอช เชื่อเสมอว่า "การให้

ที่มา <http://www.appdisqus.com/wp-content/uploads/2013/09/21229-610x361.png>

- ในจากที่ผ่านไป 30 ปี ต่อมาพ่อค้าขายกล้วยเตี้ยรป่วยลง เธอต้องมีภาระจ่ายค่ารักษาพยาบาลมากมาย แต่เธอได้พบกับไนต์ในหอเอกสาร มีข้อความบอกว่า ค่าใช้จ่ายทั้งหมดได้เคยจ่ายไปแล้วเป็นค่ายา 3 ชุด และเกาเหลา ก่อนที่ภพยนตร์จะเฉลยว่า แพทย์ผู้นี้เป็นเด็กคนเดียวกันในอดีตเมื่อ 30 ปี ที่บิดาของเธอเคยช่วยเหลือไว้ตอนที่เขาได้ขโมยยาเพื่อนำไปให้แม่ที่ไม่สบาย และทิ้งท้ายว่า "การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด"

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ มีวัตถุประสงค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวจากชีวิตจริงของครูลำดวน สุขจิตร์ เพื่ออธิบายถึงความ เป็นมาทางด้านชีวิตและความหมายที่ชีวิตเกิดแรงบันดาลใจในตัวเองในช่วงชีวิตวัยเด็กจนในด้าน ของการบรรลุเป้าหมายในชีวิต สิ่งที่สำคัญที่ตามมาคือผู้ที่สนใจสามารถเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับ ตัวเองโดยจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้องานวิจัย ได้แก่

- ชื่อประวัติ ครูลำดวน สุขจิตร์
- ศึกษาวิธีการออกแบบภาพยนตร์สั้น

กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มวัยรุ่นทั่วไปทั้งชายและหญิงอายุตั้งแต่ 19-25 ปี

ขั้นตอนที่ 2. ศึกษาข้อมูลเชิงจิตวิทยาเรื่องแรงจูงใจและทัศนคติ

ขั้นตอนที่ 3. นำข้อมูลที่ได้มาคิดวิเคราะห์ให้ออกมาในรูปแบบโครงเรื่อง(Plot)

ขั้นตอนที่ 4. นำมา ขยายให้เป็นเรื่องย่อแบบลงรายละเอียดแบบแบ่งย่อยเป็นตอนๆ

ขั้นตอนที่ 5. นำข้อมูลที่ผ่านการคิดวิเคราะห์ทำให้อยู่ในรูปแบบStoryboard

ขั้นตอนที่ 6. หานักแสดงและcastingเพื่อทำการคัดเลือก

ขั้นตอนที่ 7. เริ่มสร้างสคริปต์และผลิตผลงานจากข้อมูลความยาว 13 นาที

#### 3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็นแหล่งข้อมูล 2 ประเภท

- แหล่งข้อมูลประเภทเอกสารเรื่องการทำภาพยนตร์สั้น ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าจาก หนังสือ บทวิเคราะห์ สิ่งตีพิมพ์และเว็บไซต์
- แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลเรื่องชื่อประวัติ ได้แก่ ครูลำดวน สุขจิตร์

#### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ข้อมูลประเภทเอกสารซึ่งจำทำการค้นคว้าจากหนังสือ บทวิเคราะห์ สิ่งตีพิมพ์ เว็บไซต์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานศึกษากาการวิจัยโดยที่ใช้เอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้
- ศึกษาการออกแบบภาพยนตร์สั้น

- ศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเชิงจิตวิทยาและทัศนคติของมนุษย์
- ข้อมูลประเภทบุคคล ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากชีวประวัติ ครูลำดวน สุขจิตร

### 3.3 การวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหา

- ออกแบบภาพยนตร์สั้น เวลา 13 นาที
- ศึกษาข้อมูลเรื่องแรงบันดาลใจ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปให้ชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย
- ศึกษาวิธีการออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ การจัดวางองค์ประกอบ สี รูปแบบสัญลักษณ์ เข้าใจ สามารถสื่อความหมาย ดึงดูด มีความน่าสนใจ

### 3.4 เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

ภาพยนตร์สั้นชีวประวัติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เรื่อง เด็กชายลำดวน สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากชีวิตจริงของครูลำดวน สุขจิตร ถึงความเป็นมาทางด้านชีวิตและความหมายที่ชีวิตเกิดแรงบันดาลใจจนบรรลุเป้าหมายในชีวิต สิ่งที่สำคัญที่ตามมาคือผู้ที่สนใจสามารถเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับตัวเองโดยจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมีเครื่องมือในการทำงานและพัฒนางานดังต่อไปนี้

- โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตงาน
  - Adobe Premiere Pro
  - Adobe Photoshop
  - Adobe Aftereffect
- สคริปต์บทพูดที่จะใช้ในการพากย์เสียงผลงาน
- การทำ Subtitle

## บทที่ 4 ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยนี้เป็นการออกแบบภาพยนตร์สั้นชีวิตประวัติเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เรื่อง เด็กชายลำดวน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากชีวิตจริงถึงชีวิตเกิดแรงบันดาลใจจนบรรลุเป้าหมายในชีวิต จึงได้ทำการศึกษาข้อมูลเนื้อหาที่วิจัยโดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ แล้วนำแนวคิดมาออกแบบให้สอดคล้องกับการวิจัย โดยแบ่งเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ส่วนที่ 1 การสรุปการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์ชีวิตประวัติ

ส่วนที่ 2 แนวความคิดในการออกแบบ

ส่วนที่ 3 ขั้นตอนการร่าง

ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์

ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

### ส่วนที่ 1 การสรุปการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์ชีวิตประวัติ

4.1 การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

- การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า "เกิดอะไรขึ้นถ้า..." (what if) ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบหนังฮอลลีวูด เช่น เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ&จูเลียตเกิดขึ้นในนิวยอร์ก คือ เรื่อง West Side Story, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก คือเรื่อง The Invasion of Mars, เกิดอะไรขึ้นถ้าก๊อตซิลล่าบุกนิวยอร์ก คือเรื่อง Godzilla, เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ต่างดาวบุกโลก คือเรื่อง The Independence Day, เกิดอะไรขึ้นถ้าเรื่องโรมิโอ &จูเลียตเกิดขึ้นบนเรือไททานิค คือเรื่อง Titanic เป็นต้น

- การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)



- การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นของบประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

- บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ซีควนซ์หลัก (master scene/sequence) หรือ ซีนาริโอ (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควนซ์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับข้อ และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

- บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมข้อต่อ เช่น คัท (cut) การเลือนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับข้อต่อกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ข้อต่อแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

- บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของข้อต่อตลอดทั้งซีควนซ์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ให้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสืจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับข้อต่อกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย

#### ส่วนที่ 4.2 แนวความคิดในการออกแบบ

##### แนวคิด

การเล่าเรื่องโดยเปิดเผยตัวตน ความคิด และอารมณ์ของตัวละครหลักโดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องปัจจุบันแล้วเชื่อมไปกับความคิดของตัวละครที่ทำให้นึกถึงเหตุการณ์ในอดีต พอเล่าจบแล้วก็ค่อยย้อนกลับมาในปัจจุบันพูดถึงบทสรุปในตอนจบทำให้ผู้ดูรู้สึกว่เรื่องราวยังคงดำเนินต่อไปหลังจากจบแล้ว การทำให้ผู้ดูรู้สึกว่อนาคตของตัวละครนั้นมีความน่าเชื่อ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์นั้นน่าจดจำ ผู้ดูจะยังคงมีคำถามในใจ และจะอยากกลับมาดูอีกในส่วนของบท

ภาพยนตร์เรามีเนื้อเรื่องปูมาจากเรื่องจริงที่อาจจะดูเชื่องช้าหรือไม่น่าสนใจเราจึงนำบทมาเพิ่มคำพูดและการกระทำหรือช่วงเวลาบางอย่างมาปรับให้เข้ากับยุคสมัยเพิ่มเสียงดนตรีประกอบให้มีจังหวะที่สนุกสนานสอดคล้องกับทำนองที่เป็นลูกทุ่งลูกกรุงส่วนที่สำคัญที่สุดในการคิดและเขียนบทภาพยนตร์เรื่องเด็กชายลำดวนนี้คือการใส่อารมณ์ของการสร้างแรงบันดาลใจเข้าไปในตัวละครจึงทำให้เนื้อเรื่องดูเหมือนการเล่าเรื่องที่ไม่มีอะไรมากนักแต่เราคิดและเขียนบทให้แฝงไปด้วยแรงจูงใจให้กับคนดูภาพยนตร์ให้เกิดแรงบันดาลใจและความเชื่อกับภาพยนตร์

### การดำเนินเรื่อง

การกำหนดเนื้อเรื่องช่วงแรกจะเป็นการบอกถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครอย่างเช่น การไปโรงเรียนการพบเจอเพื่อนเจอครูคนใหม่ที่เป็นประเด็นหลักของเรื่องที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจจุดกำเนิดของภาพยนตร์เพื่อการร้อยเรื่องให้เข้าใจมากยิ่งขึ้นจึงมีการเพิ่มเสียงพากย์ของตัวละครในยุคปัจจุบันให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงการกระทำนี้คือการเล่าความหลังที่ไม่ได้เกิดในปัจจุบันยกตัวอย่างเช่น บทสนทนา "ผมจำได้แค่ที่ผมกำปากกาต้านั้นไว้แน่น แน่นพอที่จะสัญญากับตัวเองว่า สักวันหนึ่งผมจะกลับมาเป็นครู" , "วันเวลามักพาเรื่องราวเข้ามาอย่างไม่ขาดสาย เหมือนเช่นวันนี้" ยิ่งทำให้ส่งอารมณ์และเข้าใจมากขึ้นและการใส่เสียงเพลงลูกทุ่งลูกกรุงเข้าไปในฉากบางฉากทำให้ความรู้สึกช่วงนั้นมีความเป็นชีวิตเด็กบ้านนอกกับวิถีชีวิตของตัวละครเด่นชัดขึ้น

จนถึงช่วงสุดท้ายจะมีการร้อยภาพคือนำเรื่องราวตอนแรกมาซ้ำเพื่อย้ำความรู้สึกให้กับคนดูอีกครั้งกับเพลง"แม่พิมพ์ของชาติ"เพื่อสะท้อนถึงมุมมองของผู้กำกับอยากสื่อถึงการสร้างเป้าหมายในชีวิตในแต่ละคนมักไม่เหมือนกันแต่มีสิ่งเดียวที่ทุกคนมีคือแรงบันดาลใจ

### กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นทั่วไปทั้งชายและหญิงอายุตั้งแต่ 19-25 ปี

### Casting

การคัดเลือกนักแสดงภาพยนตร์เรื่องเด็กชายลำดวนมีเกณฑ์ในการเลือกโดยต้องการให้คนที่บุคลิกตัวเหมือนละครที่บูไว้ในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นการ พุดจา ลักษณะการแสดงสีหน้าและความเป็นธรรมชาติเพราะถ้าหากเราเลือกนักแสดงที่ขัดกับบทอาจเกิดความผิดพลาดและเสียเวลาในการทำภาพยนตร์

Talent  
เด็กชายลำดวน  
วัยเด็ก



ภาพ 40 การCasting

Character : เด็กชายลำดวน (วัยเด็ก)

เป็นตัวละครที่มีลักษณะบุคลิกและพฤติกรรมของบุคคลของเด็กบ้านนอกตัวเล็กๆ หน้าตาที่อิมม้ายิ้มแจ่มใสตามประสาวัยเด็กและตัวละครนี้เป็นตัวละครหลักที่ต้องสื่อสารอารมณ์กับตัวละครครูสายัญที่ต้องอธิบายเหตุผล แรงจูงใจ ของการกระทำ การตัดสินใจและเป้าหมายที่ตัวละครต้องการ

Talent  
ครู ลำดวน  
ป่าจวบ



ภาพ 41 การCasting

Character : เด็กชายลำดวน (วัยชรา)

เป็นตัวละครที่ต้องล้าลึกถึงความหลังด้วยการแสดงสีหน้าและการกระทำโดยเป็นพฤติกรรมและกำลังสื่อการบอกเล่าแรงจูงใจเพื่อโยงเข้าเนื้อเรื่องได้อย่างนุ่มนวล

### Talent

ครู ศาสัยญ



ภาพ 42 การCasting

### Character : ครู ศาสัยญ

เป็นตัวละครที่มีลักษณะบุคลิกภายนอกดูน่ากลัวอ้วน ดูขึงขัง แต่เป็นส่วนหนึ่งของภายนอกที่  
 ฟูไว้เพราะจริงแล้วเป็นคนใจดีรักการสอนตั้งใจทำทุกอย่างจนพบกับเด็กชายล้าดวงที่ทำให้เกิด  
 เรื่องราวของการสร้างแรงบันดาลใจ

### Location



ภาพ 43 การLocation

Location เป็นสิ่งสำคัญของภาพยนตร์เรื่องเด็กชายล้าดวงเพราะการสร้างหนังย้อนยุค  
 ต้องมีการsetฉากมากกว่าหนังทั่วไปไม่ว่าจะเป็นห้องเรียนที่สมัยก่อนเป็นการเรียนที่วัดที่เป็นใต้ถุน  
 หรือการเดินทางไปโรงเรียนก็ต้องวิ่งรดคันนากการพบปะกับเพื่อนก็เป็นการเล่นน้ำคลองที่สมัยก่อน  
 เป็นเหมือนที่พบปะกันตามประสาเด็กบ้านนอก

## Mood &amp; Tone

โทนสีน้ำตาลอ่อนและการลดโทนสีลงทำให้เป็นหนังที่ให้อารมณ์ถึงวิถีชีวิตย้อนยุค



ภาพ 44 โทนสีของงาน

ส่วนที่ 4.3 ขั้นตอนการร่าง

ขั้นตอนแรก คือการBlockshotเพื่อการระบุตำแหน่งการวางมุมกล้อง



ภาพ 45 การBlockshot

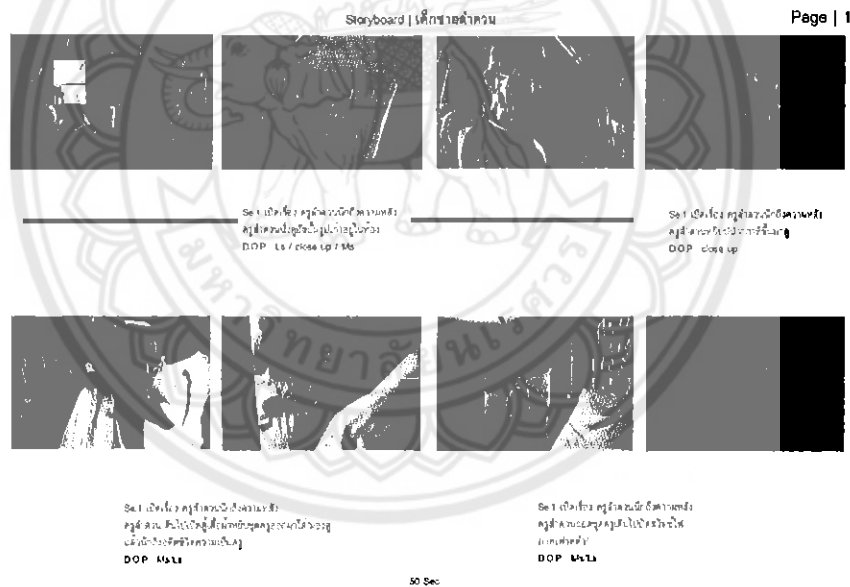


ภาพ 46 การBlockshot



ภาพ 47 การBlockshot

ขั้นตอนสอง นี้คือการนำแนวคิดที่จะออกแบบสร้างสรรค์มาวางออกมาในรูปแบบของStory Board ให้เกิดการร้อยเรียงเพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องรวมไปถึงการถ่ายต่อการการเล่าเรื่องว่าจะ เป็นไปในทางไหนก่อนที่จะนำไปสู่การแก้ไขต่อไป



ภาพ 48 Storyboard

Storyboard | เด็กชายดำคน

<p>Se 2 (เปิดฉาก) เปิดฉากกลาง เด็กชายดำคนวิ่งอยู่คนเดียวในคืนที่มืดมิด</p> <p>DOP Close up / Ms / Ls 10 Sec</p>		<p>Se 3 ไล่ 11 เปิดฉากกลางวิ่งไล่ในโรงเรียนตอนกลางคืน</p> <p>Super (เด็กชายดำคน) DOP Close up / Ms / Ls 20 Sec</p>	<p>Se 3 คุงมโน เปิดฉากกลางคืนในโรงเรียนตอนกลางคืน คุงมโน นอนในโรงเรียนเพราะมีคุงมโนนอน นอนท่ามกลางโรงเรียน คุงมโน นอนท่ามกลาง เตียง - คุงมโนนอน</p> <p>DOP Ms 20 Sec</p>
<p>Se 3 คุงมโน SN - เปิดฉากกลางคืนในโรงเรียนตอนกลางคืน คุงมโน นอนในโรงเรียนเพราะมีคุงมโนนอน นอนท่ามกลางโรงเรียน คุงมโน นอนท่ามกลาง เตียง - คุงมโนนอน</p> <p>DOP Cu / Ms 10 Sec</p>	<p>Se 3 คุงมโน คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน SN - คุงมโนนอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน</p> <p>DOP Cu / Ms 20 Sec</p>	<p>Se 4 ไล่ 11 เปิดฉากกลางคืนในโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms / Ls 10 Sec</p>	<p>Se 4 ไล่ 11 เปิดฉากกลางคืนในโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms / Ls 10 Sec</p>

ภาพ 49 Storyboard

Storyboard | เด็กชายดำคน

		<p>คุงมโนเดินเครื่องกลับบ้าน สนทนากับคุงมโนเรื่องอาการนอน</p>	
<p>Footage คุงมโน</p>	<p>Se 5 เปิดฉากกลางคืนในโรงเรียน</p> <p>DOP Cu / Ls</p>	<p>Se 5 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms / Ls 25 sec</p>	<p>Se 6 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms 20 Sec</p>
<p>Se 6 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียน</p> <p>DOP Ms 5 Sec</p>	<p>Se 7 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms / Ls 25-30 Sec</p>	<p>Se 8 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms 5 Sec</p>	<p>Se 8 คุงมโน นอนท่ามกลางโรงเรียนตอนกลางคืน ไล่ 11 นอนในโรงเรียนเพราะมีไล่ 11 นอน นอนท่ามกลางโรงเรียน ไล่ 11 นอนท่ามกลาง เตียง - ไล่ 11 นอน</p> <p>DOP Cu / Ms 5 Sec</p>

ภาพ 50 Storyboard

Storyboard | เด็กชายคำควน



Se 9  
ครูหญิง ครูชาย นักเรียนกำลังเขียนใบขึ้น  
เรียนขอศึกษาต่อที่วิทยาลัยอาชีวศึกษา  
แม่โจ้ (วิทยาลัยอาชีวศึกษาแม่โจ้) เชียง  
ใหม่  
DOP : Cu / Ms  
10 Sec



Se 10  
เขียนใบคำขอเรียนต่อแม่โจ้  
DOP : Cu / Ms  
10 Sec



Se 11  
เด็กชายมองใบเรียนต่อที่วิทยาลัยแม่โจ้  
DOP : Cu / Ms  
15 Sec



Se 12  
นักเรียนและเพื่อนคุยกันในคาบวิชา  
DOP : Cu / Ms  
20 Sec



Se 13  
ครูชายผู้สอนให้เรียนเรื่อง  
S.N. ขณะนั้นเป็นรายการข่าวภาคค่ำทางยูทูป ซึ่งเว็บไซต์ทางโรงเรียน  
ทุกคนสนใจชมจนพากันมีกระแสวิงไปทั่ว  
DOP : Cu / Ms / Ls  
60 Sec 1:00 นาที



Se 14  
เด็กชายค้นหาเว็บไซต์ที่ครู ส.ค.ม.มีใช้คือครู ส.ค.ม.  
เปิดเว็บไซต์ตามชื่อที่กล่าว ส.ค.ม.มีเว็บไซต์  
S.N. : เว็บไซต์ที่โรงเรียนแม่โจ้มีใช้  
ครูได้ใช้  
DOP : Cu / Ms / Ls  
30 Sec



ภาพ 51 Storyboard

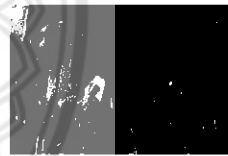
Storyboard | เด็กชายคำควน



Se 14  
นักเรียนกำลังหาเว็บไซต์ที่ครู ส.ค.ม.มีใช้คือครู ส.ค.ม.  
เปิดเว็บไซต์ตามชื่อที่กล่าว ส.ค.ม.มีเว็บไซต์  
S.N. : เว็บไซต์ที่โรงเรียนแม่โจ้มีใช้  
ครูได้ใช้  
DOP : Cu / Ms / Ls  
30 Sec



Se 15  
ครูชายผู้สอนกับนักเรียนกำลังสนทนาเรื่องเรียนต่อ  
S.N. และคำขอร้อง  
DOP : Cu / Ms / Ls  
5 Sec



Se 16  
นักเรียนกำลังหาเว็บไซต์ที่โรงเรียนแม่โจ้มีใช้คือครู  
S.N. : เว็บไซต์ที่โรงเรียนแม่โจ้มีใช้  
ครูได้ใช้  
DOP : Ms / Ls  
5 Sec



Se 17  
เด็กชายกำลังหาข้อมูล และใช้พบเว็บไซต์  
DOP : / Ms / Ls / Cu  
15 Sec



ภาพ 52 Storyboard



Storyboard | เด็กชายตัวควน

Page |



Se 18  
 เป็นชายตัวควนไปตลาดเพื่อซื้อปากกามาเขียนไดอารี่  
 แล้วนำปากกามาใช้  
 แล้ว อีกรุ่นแล้วนำปากกามาใช้ร่วมกับคนอื่น  
 นำปากกามาใช้เขียนไดอารี่ เขียนไดอารี่ (แต่ยังไม่ได้อ่าน)  
 (เสียงหัวเราะ) ไปไหนก็ได้  
 DOP / Ms / Ls  
 15 Sec

Se 19  
 ครูสอนให้เขียนไดอารี่  
 DOP / Ms / Ls  
 15-20 Sec



Se 20  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ให้เด็กชายตัวควน  
 ครูสอนเขียน ไดอารี่ / เด็กชายตัวควน / ครูสอนเขียนไดอารี่ (ครู)  
 เด็กชายไปโรงเรียนทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 S N : ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 เขียน ไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 DOP / Ms / Ls  
 40-50 Sec

Se 21  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ให้เด็กชายตัวควน  
 ครูสอนเขียน ไดอารี่ / เด็กชายตัวควน / ครูสอนเขียนไดอารี่ (ครู)  
 เด็กชายไปโรงเรียนทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 DOP / Ms / Ls  
 40-50 Sec

ภาพ 53 Storyboard

Storyboard | เด็กชายตัวควน

Page |



Se 22  
 ครูสอนเขียนไดอารี่  
 DOP / Ms / Ls  
 10 Sec

Se 23  
 เด็กชายตัวควน ไปโรงเรียนทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่  
 DOP / Ms / Ls  
 15 Sec



Se 24  
 เป็นชายตัวควน ครูสอนเขียนไดอารี่  
 ครูสอนเขียน ไดอารี่ / เด็กชายตัวควน / ครูสอนเขียนไดอารี่ (ครู)  
 เด็กชายไปโรงเรียนทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน ครูสอนเขียนไดอารี่ทุกวัน  
 DOP / Ms / Ls  
 15 Sec

Se 25  
 ครูสอนเขียนไดอารี่  
 DOP / Ms / Ls  
 15 Sec

ภาพ 54 Storyboard

#### ส่วนที่ 4.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์

มีการพัฒนา Story Board เนื้อเรื่องบางส่วนและทำการขยายข้อมูลเพื่อการถ่ายทำและปรับบทให้กระชับมากยิ่งขึ้น

- Pre-Production

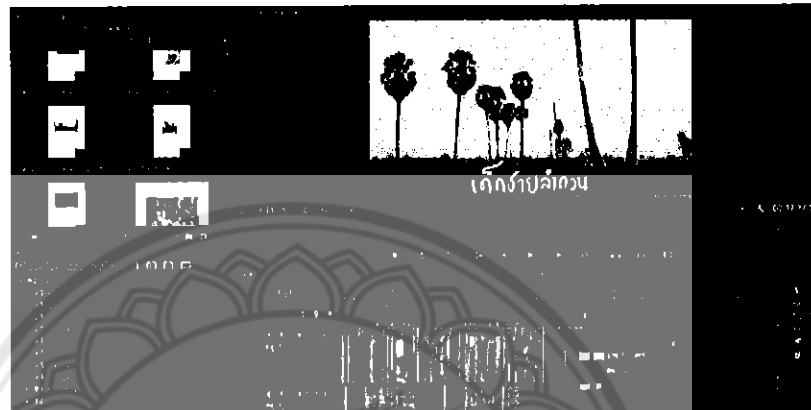


ภาพ 55 ออกกองเด็กชายลำดวน

## ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

Post-Production เทคนิคที่ใช้ในการสร้างผลงานคือ Adobe premiere pro ในการตัดต่อเพื่อทำการร้อยเรื่องราว ย้อมโทนสีภาพยนตร์ใส่Subtitle เครดิต เบื้องหลัง

- การตัดต่อโดยใช้ Adobe premiere pro



ภาพ 56 การตัดต่อ

- การย้อมโทนสีของภาพยนตร์โดยมีการเปรียบเทียบสีก่อน-หลัง



ภาพ 53 การย้อมสีภาพยนตร์

-การใส่ Subtitle เพื่อผู้พิการทางการได้ยินและเพื่ออ่านทำความเข้าใจในภาษา



ภาพ 57 การใส่ Subtitle

## บทที่ 5 บทสรุป

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบภาพยนตร์ชีวิตเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรื่องเด็กชาย  
ลำดวน โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้าและวิธีดำเนินการศึกษาตามหัวข้อดังนี้

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

โครงการออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรื่องเด็กชายลำดวนเกิดแนวคิดมา  
จากการดูหนังสั้นเรื่องหนึ่งของผู้กำกับ ศิวโรจน์ คงสกุล ซึ่งมุมมองและการคิดภาพยนตร์มีความ  
น่าสนใจจิตใจของคนดูไม่ว่าจะเป็นจากความรักชายที่มีต่อหญิงและความรักของแม่ที่มีต่อลูก  
รวมถึงฉากที่สะท้อนมุมมองของความเป็นวิถีชีวิตเรียบง่ายจึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดความคิดที่  
จะสร้างภาพยนตร์จากเรื่องจริงเพื่อการเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของเราให้กับผู้สนใจโดยมี  
วัตถุประสงค์การถ่ายทอดเรื่องจริงจาก"เรื่องหนึ่งจนถึงเส้นชัยด้วยแรงบันดาลใจเพียงปากกา  
เดียว" นิยามเรื่องราวจากชีวิตจริงของครูลำดวน สุขจิตรเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจกับผู้ชม  
ภาพยนตร์โดยการถ่ายทอดแรงบันดาลใจจนเกิดเป้าหมายในชีวิต

การตีเ็นภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรื่องเด็กชายลำดวนมีกระบวนการตั้งแต่  
การเขียนบทโดยออกแบบความคิดเบื้องต้นของตัวละครนำทฤษฎีของการเล่าปัจจุบันมาอดีตเพื่อ  
ความน่าสนใจและดูน่าสนใจและการย่อมหินสีภาพยนตร์ใช้โทนสีอบอุ่นอย่างเช่น สีน้ำตาล เขียว  
อ่อน และขาว เพื่อเพิ่มอารมณ์ของความเป็นหนึ่งอันยุค การใช้ภาพและดนตรีเข้ามามีส่วนให้  
ภาพยนตร์ดึงดูดสายตาและอารมณ์คนดูให้คล้อยตามและยังออกแบบให้การดำเนินเรื่องนำ  
เรื่องราวตอนแรกมาซ้ำเพื่อย้ำความรู้สึกให้กับคนดูและนำบทเพลง"แม่พิมพ์ของชาติ"มาใช้เพื่อ  
สะท้อนถึงมุมมองของผู้กำกับ

จากการทำงานตามระยะเวลาที่กำหนดจึงได้เกิดภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ  
เรื่องเด็กชายลำดวนขึ้น โดยภาพยนตร์มีระยะเวลา 13 นาทีมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแรงบันดาลใจ  
และให้ความรู้สึกประทับใจรำลึกถึงคุณครูจึงส่งผลให้การดูภาพยนตร์เรื่องเด็กชายลำดวนสื่อถึง  
การสร้างเป้าหมายในชีวิตคือแรงบันดาลใจจึงเกิดผลสัมฤทธิ์ตามหัวข้อและวัตถุประสงค์

### 5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

เนื่องจากเนื้อเรื่องที่นำมาเสนอหัวข้อนั้นเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในยุคปี พ.ศ. 2457 ต้องมี  
การหาLocationและจัดฉากรวมถึงเสื้อผ้านักแสดง เครื่องใช้ และโรงเรียนเยอะมากพอสมควร  
ทำให้เกิดปัญหาบ้างในบางครั้งและส่วนเนื้อเรื่องจริงถ้าเล่าอาจจะเข้าใจยากจึงต้องคิดและร้อย





ภาพ 59 การติดตั้งงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า  
วันที่ 16 พฤษภาคม 2557



ภาพ 60 ครอบครัวและครูลำดวน สุขจิตธรรมผลงาน

มหาวิทยาลัยนเรศวร

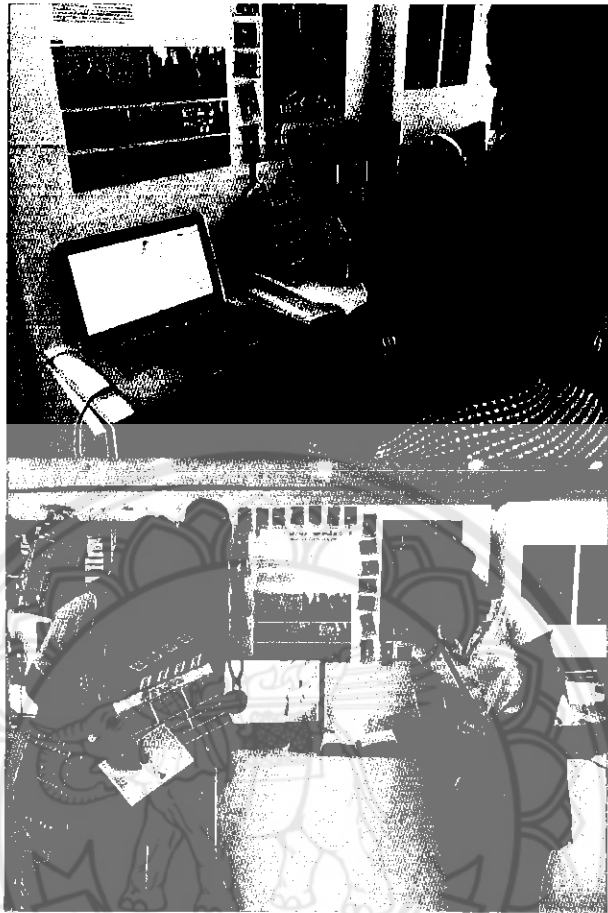


ภาพ 61 ผู้เข้าชมผลงาน





ภาพ 62 ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพ 63 ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพ 64 การฉายหนังให้เด็กนักเรียนนักแสดงชม



ภาพ 65 การฉายหนังให้เด็กนักเรียนนักแสดงชม

### บรรณานุกรม

ธิดา ผลิตการพิมพ์. เขียนบทหนังสือชุดคนดูให้อยู่หมัด. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส,  
2556

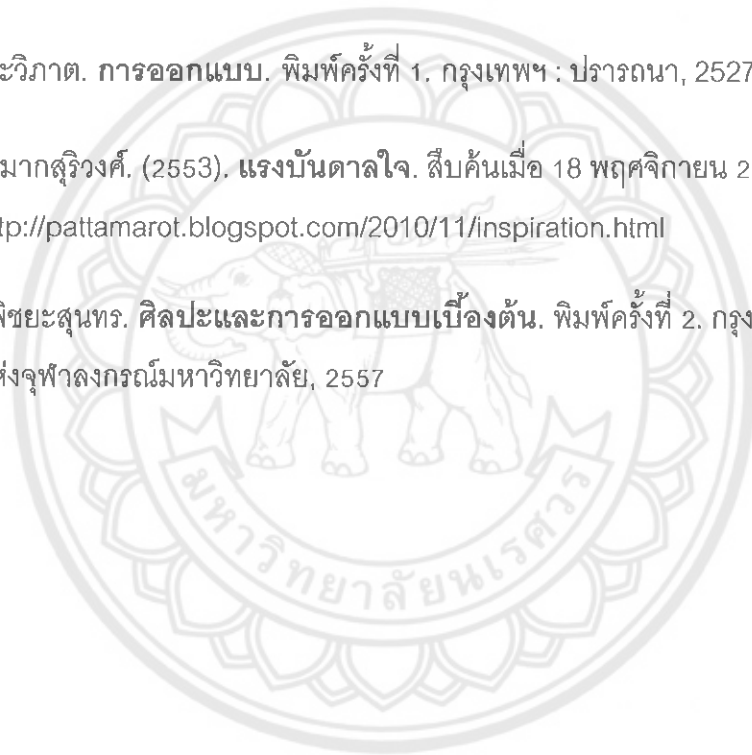
นพวรรณ หมั่นเจริญ. การออกแบบเบื้องต้น BASIC DESING. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :  
ไกลบอลวิชั่น,2539

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. คิดและเขียนให้เป็นภาพยนตร์. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : รุ่งกีนน้ำ,2556

วัฒน์ จุฑะวิภาต. การออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ปรรารถนา, 2527

ปัทมโรจน์ มากสุวิวงศ์. (2553). แรงบันดาลใจ. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2556, จาก  
<http://pattamarot.blogspot.com/2010/11/inspiration.html>

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวณภานันท์ สุขจิตร

ที่อยู่ 53/2 หมู่12 ต.นครป่าหมาก อ.บางกระทุ่ม จ.พิษณุโลก 65110

เบอร์โทรศัพท์ 091-838-3393

E-mail gwanging@gmail.com

ประวัติการศึกษา พ.ศ.2552 ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ  
พ.ศ.2557 ศิลปะกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

