

การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DECONSTRUCTION OF ART FILM: MY CHILDHOOD MEMORY



Mr. Panu Saeng-xuto

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts  
Faculty of Fine and Applied Arts  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2018  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉันทน์
โดย	นายภาณุ แสง-ชูโต
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยามบุตร

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร ปิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยามบุตร)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวกิจกรกรม)	

ภาณุ แสง-ชูโต: การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน.

(DECONSTRUCTION OF ART FILM: MY CHILDHOOD MEMORY) อ.ที่ปรึกษาหลัก:

รศ.อารยะ ศรีกัลยานบุตร

โครงการวิจัยเรื่อง “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” เป็นการวิจัยในเชิงการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) 2. เพื่อหารายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ และ 3. เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาเป็นกรอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านชุดเครื่องมือวิจัย คือ 1. ศึกษาวิจัยผ่านผลงานภาพยนตร์ศิลปะของผู้กำกับไทย จำนวนรวมทั้งหมด 10 เรื่อง ที่ได้รับการสร้างสรรค์ในระหว่างปี พ.ศ. 2553 - 2560 2. การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง คือ ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิตสร้างภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศไทย จำนวน 30 ท่าน และ 3. การจัดสัมมนาวิชาการ จำนวน 8 ครั้ง ที่มีลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย

ผลการวิจัยพบว่า คำตอบวัตถุประสงค์ที่ 1 ได้ 10 กระบวนการ (ขั้นตอน) ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 1. การหา (Idea) แนวความคิด 2. การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective) 3. การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective / Story) 4. การกำหนดองค์ประกอบของโครงเรื่อง 5. การขยายรายละเอียดที่จับต้องได้ (Tangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline) 6. การขยายรายละเอียดที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline) 7. การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ ครั้งแรก 8. การตรวจสอบ – การตอบโต้โดยผู้เชี่ยวชาญ 9. การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ อีกครั้ง (รื้อโครงสร้าง ทบทวน และปรับปรุง) 10. การประเมินผลก่อนการสร้างภาพยนตร์ด้วย 2C1N: Concept (ประเด็น) Content (เนื้อหา) Narrative (การนำเสนอ) คำตอบวัตถุประสงค์ที่ 2 ได้ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง เป็นรายละเอียดที่พบบ่อยในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางและทางเลือก ในการกำหนดแนวความคิด (Idea) องค์ประกอบ (Element) การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการประเมินผล

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5686811835 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD: ART FILM, DECONSTRUCTION, CHILDHOOD MEMORY

PANU SAENG-XUTO: DECONSTRUCTION OF ART FILM: MY CHILDHOOD MEMORY.

ADVISOR: ASSOC. PROF. ARAYA SRIKANLAYANABUTH

Research of “Deconstruction of Art Film: My Childhood Memory” is the creative arts research with 3 objectives: 1) to seek the ideas and procedures to create art films that use the deconstruction concept 2) to seek details of each art films concepts and 3) to redeem the result as a framework to create an art film with the title of “My Childhood Memory” by using quantitative methods through research instruments which as follows; 1) Study and research through 10 art films that were made between the years 2010 – 2018 from Thai film directors, 2) Insightful interviews with representatives such as film directors, film critics, teachers, artists, museum curators, producers and 30 specialists who relate to every parts of an art film production line or independent films in Thailand and 3) Finally hold 8 academic seminars about art film concepts and the processes of art or independent films creation.

The research results found 10 answers for objective 1 on the process of art films creation: 1) Ideas exploration 2) Selection of ideas (Idea/Subjective) 3) Allocation of objectives (Objective/ Story) 4) Composition of outlines allocation 5) Tangible detail element enlargement 6) Enlargement of intangible detail element outline 7) The first time of film structure allocations 8) Audit – problem solving by specialists 9) Film structures allocation again (outline revive, review and adjust) 10) Evaluation before creating the film by 2C1N: Concept, Content, Narrative.

The set of answers for objective 2 comes from the analysis of 10 art film samples. They are common details of each art film’s creation procedures which are able to be used as methods and choices to allocate ideas, elements, storytelling and evaluation.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2018

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

ดุष्ฎิณีพนธ์ เรื่อง “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปี 2559 จากสถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ และวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยเพราะการได้รับความอนุเคราะห์ ความกรุณา ความช่วยเหลือ ความร่วมมือ และการเอาใจใส่อย่างดียิ่งจากบุคคลหลากหลายท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องช่วยกันประกอบสร้างทำให้เกิดผลความสำเร็จ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตรอาจารย์เป็นผู้มอบโอกาสทางการศึกษา ให้ความกรุณาอบรมสอนสั่ง ให้ความรู้ ให้มุมมอง ให้คำปรึกษาแนะนำในแนวทางการทำงานวิจัยและการออกแบบ ให้ความช่วยเหลือตรวจสอบแก้ไขในข้อบกพร่องต่าง ๆ รวมทั้งสิ่งที่สำคัญที่อาจารย์มอบให้นั้น คือความรัก ความเมตตา และกำลังใจ ด้วยความปรารถนาดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.พิชชา อุทิสวรรณกุล, อาจารย์ ดร.เพ็ญศักดิ์ สุวรรณทัต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล วจิตธรรม คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่เปิดโอกาส ให้ความกรุณา และได้สละเวลา อบรมสอนสั่ง ให้คำแนะนำในแนวทางการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้สมบูรณ์ประสบผลสำเร็จ

ขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณสูงสุดคือ ภณิดา และ วิษณุ แสง - ชูโต (คุณพ่อและคุณแม่) ที่คอยดูแลสนับสนุน ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจและสำคัญที่สุดคือ ให้ความรัก ความอบอุ่น เพาะบ่มเลี้ยงดู สอนและสร้างให้เรามีอนาคต มีความสำเร็จ มีในทุกวันนี้ได้ รวมถึงครอบครัว แสง - ชูโต, รัตนาปนนท์, ตาตะนันท์

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บินทสันต์ คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ ผศ.ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์ เจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรฯ เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน เกื้อกูล แบ่งปันในองค์ความรู้และประสบการณ์การทำงาน ขอขอบพระคุณ รศ.นันทริกา คุ่มโพธิ์จัน ศ.ดร.วิบูลย์ รัตนาปนนท์ กิติภูมิ สุวรรณทีป เอนก สวัสดิโยดม ผศ.ดร.เดือนฤดี รักใหม่ อ.รวีศักดิ์ รักใหม่ อ.มาดสัมฤทธิ์ พสุภา ปริญ รุ่งภัทรธำกุล ศิริวิมล จ้าวทอง นิสสรณ์ แสง-ชูโต ปณิสญา อธิคมบัณฑิตกุล ธนัพร อนุภาพประเสริฐ ชลิตา เอื้อบำรุงจิต อ.ประวิทย์ แต่งอักษร สันท์ชัย โชติรสเศรณี ดร.บุญชู บุญเลิศศิริ ดร.ชนะชัย กอผจญดร.วิศิษฐ์ ศุภางคะรัตน์ ผศ.บุญเลี้ยง แก้วนาพันธ์ มีเดียอาร์ทส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มูลนิธิหนังไทย ซิเนม่าไอเอส และคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่สอนประสิทธิ์ประสาทวิชา มาตั้งแต่เล็กจนโต

คุณค่าและประโยชน์ อันพึงมีจากการผลิตผลงาน และวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ ผู้วิจัยมีความประสงค์และความตั้งใจที่ดี นำเอาองค์ความรู้ที่ได้มาจากการประสบการณ์การทำงานและการศึกษา ส่งมอบถ่ายทอดต่อ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ สร้างคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ และขอบอภุติศแต่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน

ภาณุ แสง-ชูโต

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ญ	ญ
สารบัญภาพ.....ฎ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย..... 1	1
1.2 ปัญหาของงานวิจัย..... 10	10
1.3 คำถามนำวิจัย..... 11	11
1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 11	11
1.5 ขอบเขตของการวิจัย..... 11	11
1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย..... 12	12
1.7 นิยามศัพท์..... 13	13
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 14	14
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 15	15
2.1 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการรื้อสร้าง (Deconstruction)..... 16	16
2.2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)..... 24	24
2.2.1 ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)..... 24	24
2.2.2 วิวัฒนาการของภาพยนตร์ (The Evolution of the Film: Film Movement)..... 30	30
2.2.3 ศิลปะภาพยนตร์ (Film Art)..... 33	33

2.2.4 การสื่อสาร (Communication: The Art of Storytelling).....	36
2.2.5 กระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Film Production Process) .....	37
2.2.6 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film).....	40
2.2.7 Mise en Scene: Visual Language .....	47
2.2.8 ทฤษฎี และการวิจารณ์ภาพยนตร์ (Film Theory and Criticism).....	48
2.3 ผลงานภาพยนตร์ศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	50
2.3.1 “แต่เพียงผู้เดียว” กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี พ.ศ. 2554 (100 นาที).....	51
2.3.2 “ที่รัก” กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2553 (100 นาที).....	52
2.3.3 “หมอนรถไฟ” กำกับโดย สมพจน์ ชิตเกษรพงศ์ พ.ศ. 2559 (100 นาที).....	53
2.3.4 “Forget me not” กำกับโดย จุฬญาณนนท์ ศิริผล พ.ศ. 2560 (90 นาที).....	54
2.3.5 “36” กำกับโดย นวพล อารังรัตนฤทธิ์ พ.ศ. 2555 (90 นาที).....	55
2.3.6 “นิรันดร์ราตรี” กำกับโดย วรจธณภูมิ ปลายสุวรรณชัย พ.ศ. 2560 (60 นาที).....	56
2.3.7 “ตลอดไป” Endlessly กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2556 (30 นาที).....	57
2.3.8 “Endless Nameless” กำกับโดย ปฐมพล เทศประทีป พ.ศ. 2557 (22 นาที).....	58
2.3.9 “Homemade” กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2558 (20 นาที).....	59
2.3.10 “83 ศูนย์วิจัย 14” กำกับโดย ธีรชัย ใต้ฟ้ายงวิจิตร พ.ศ. 2559 (20 นาที).....	60
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	61
3.1 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	63
3.1.1 การศึกษาแนวคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction).....	63
3.1.2 การศึกษาแนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film).....	63
3.1.3 นำข้อมูล (ข้อ3.1.1 และ3.1.2) ทั้งหมด ที่ได้มาจากการศึกษา และการเก็บรวบรวม ข้อมูลในแบบทฤษฎี (ทบทวนวรรณกรรม) มาวิเคราะห์.....	64
3.2 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 กระบวนการรื้อโครงสร้าง (ภาพยนตร์ศิลปะ) ให้กลายเป็นหลักการ .....	65



3.2.1 การกำหนดเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	65
3.2.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์.....	66
3.2.3 การสร้างเครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัด กิจกรรมสัมมนา.....	74
3.3 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 3 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ด้วยชุด คำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรีอโครงสร้าง.....	90
3.3.1 สรุปชุดคำตอบที่ได้จากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 2.....	90
3.3.2 เกณฑ์การวิเคราะห์.....	90
3.3.3 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ.....	91
3.4 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ.....	91
3.4.1 เตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production).....	91
3.4.2 ผลิตภาพยนตร์ (Production).....	92
3.4.3 หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production).....	93
3.5 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 5 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย.....	93
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	94
4.1 ผลการวิจัยส่วนที่ 1 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1).....	97
4.1.1 ผลการวิจัยจากการศึกษาแนวคิดการรีอสร้าง (Deconstruction).....	97
4.1.2 ผลการวิจัยจากการศึกษาแนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film).....	99
4.1.3 ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1.....	100
4.2 ผลการวิจัยส่วนที่ 2 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 และ 3).....	104
4.2.1 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรม เสวนา.....	104
4.2.2 ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัด โครงการกิจกรรมเสวนา (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1).....	139

4.2.3 ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง โดยใช้แนวคิดการสร้างภาพยนตร์ศิลปะ (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2) .....	149
4.3 ผลการวิจัยส่วนที่ 3 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 และ 5) .....	184
4.3.1 เตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production) .....	184
4.3.2 ผลิตภาพยนตร์ (Production) .....	187
4.3.3 หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production) .....	187
4.3.4 การนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย (Warp up) .....	187
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบ .....	195
5.1 ภาพยนตร์ศิลปะ REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY] .....	196
5.2 งานแสดงนิทรรศการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิต .....	198
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	210
6.1 สรุปผลการวิจัย .....	210
6.1.1 คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 .....	210
6.1.2 คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 .....	211
6.1.3 คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 .....	211
6.2 อภิปรายผล .....	213
6.3 ข้อเสนอแนะ .....	214
บรรณานุกรม .....	217
ประวัติผู้เขียน .....	220

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1 ประเด็น (Concept) ในส่วนของความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement)	149
ตารางที่ 4.2 ประเด็น (Concept) ในส่วนของสุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics).....	150
ตารางที่ 4.3 ประเด็น (Concept) ในส่วนของหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function).....	151
ตารางที่ 4.4 ประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของการทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production) .....	152
ตารางที่ 4.5 ประเด็น (Concept) ในส่วนของทฤษฎีและแนวความคิด (Theory) .....	153
ตารางที่ 4.6 แนวความคิด (Idea) ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) .....	154
ตารางที่ 4.7 แนวความคิด (Idea) ในส่วนของประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue).....	156
ตารางที่ 4.8 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) ตัวละคร (Character).....	157
ตารางที่ 4.9 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) สถานที่ .....	158
ตารางที่ 4.10 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) .....	161
ตารางที่ 4.11 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับการกระทำ (Action).....	163
ตารางที่ 4.12 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) .....	165
ตารางที่ 4.13 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) .....	167
ตารางที่ 4.14 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนขององค์โครงสร้าง (Sequence).....	169

ตารางที่ 4.15 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนของฉาก (Scene) ..... 172

ตารางที่ 4.16 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative/Storytelling)ในส่วนของเรื่องของภาพ (Shot) ..... 173

ตารางที่ 4.17 บทภาพยนตร์ศิลปะ เรื่อง REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY] ..... 189



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) .....	15
ภาพที่ 2.2 ภาพจากภาพยนตร์ “แต่เพียงผู้เดียว” .....	51
ภาพที่ 2.3 ภาพจากภาพยนตร์ “ที่รัก” .....	52
ภาพที่ 2.4 ภาพจากภาพยนตร์ “หมอนรถไฟ” .....	53
ภาพที่ 2.5 ภาพจากภาพยนตร์ “Forget me not” .....	54
ภาพที่ 2.6 ภาพจากภาพยนตร์ “36” .....	55
ภาพที่ 2.7 ภาพจากภาพยนตร์ “นิรันดร์ราตรี” .....	56
ภาพที่ 2.8 ภาพจากภาพยนตร์ “ตลอดไป Endlessly” .....	57
ภาพที่ 2.9 ภาพจากภาพยนตร์ “Endless Nameless” .....	58
ภาพที่ 2.10 ภาพจากภาพยนตร์ “Homemade” .....	59
ภาพที่ 2.11 ภาพจากภาพยนตร์ “83 ศูนย์วิจัย 14” .....	60
ภาพที่ 3.1 แผนผังกระบวนการดำเนินการวิจัย .....	62
ภาพที่ 3.2 กลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 30 ท่าน .....	69
ภาพที่ 3.3 โครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จัดกิจกรรมจำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง .....	71
ภาพที่ 3.4 ภาพยนตร์ศิลปะ โดยทำการคัดเลือกเป็นจำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง .....	73
ภาพที่ 3.5 การลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง 30 คน .....	77
ภาพที่ 4.1 แผนผังแสดงชุดคำตอบจากผลการวิจัย .....	95
ภาพที่ 4.2 กรอบแนวคิดผลการวิจัย .....	96
ภาพที่ 4.3 กลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา .....	103
ภาพที่ 4.4 คำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 .....	141
ภาพที่ 4.5 แผนผังชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 10 กระบวนการภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร ...	142

ภาพที่ 4.6 กระบวนการที่ 1 และ 2 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	143
ภาพที่ 4.7 กระบวนการที่ 3 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	144
ภาพที่ 4.8 กระบวนการที่ 4 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	145
ภาพที่ 4.9 กระบวนการที่ 5 และ 6 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	146
ภาพที่ 4.10 กระบวนการที่ 7 8 และ 9 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	147
ภาพที่ 4.11 กระบวนการที่ 10 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร.....	148
ภาพที่ 4.12 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 ที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงาน ภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง.....	174
ภาพที่ 4.13 ภาพยนตร์ศิลปะ จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง.....	175
ภาพที่ 4.14 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (1).....	176
ภาพที่ 4.15 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (2).....	177
ภาพที่ 4.16 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (3).....	178
ภาพที่ 4.17 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (4).....	179
ภาพที่ 4.18 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (5).....	180
ภาพที่ 4.19 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (6).....	181
ภาพที่ 4.20 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (7).....	182
ภาพที่ 4.21 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (8).....	183
ภาพที่ 4.22 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 3.....	188
ภาพที่ 4.23 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 1.....	190
ภาพที่ 4.24 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 2.....	191
ภาพที่ 4.25 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 3 4 5 และ 6.....	192
ภาพที่ 4.26 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 7 และ 8.....	193
ภาพที่ 4.27 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 9 และ 10.....	194
ภาพที่ 5.1 แผนผังแสดงชุดคำตอบจากผลการวิจัย.....	195

ภาพที่ 5.2 ภาพจากภาพยนตร์ศิลปะ “REPAST [ MY CHILDHOOD MEMORY ]” .....	197
ภาพที่ 5.3 โพรเตอร์ประชาสัมพันธ์นิตรรศการและการจัดฉายภาพยนตร์ .....	198
ภาพที่ 5.4 บอร์ดนิตรรศการหน้าโรงภาพยนตร์.....	199
ภาพที่ 5.5 บรรยากาศสถานที่จัดงาน Cinema Oasis .....	200
ภาพที่ 5.6 รายละเอียดสูจิบัตรนิตรรศการ แผ่นที่ 1.....	201
ภาพที่ 5.7 รายละเอียดสูจิบัตรนิตรรศการ แผ่นที่ 2.....	202
ภาพที่ 5.8 การนำเสนอผลงานวิจัย1 “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ:หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” .....	203
ภาพที่ 5.9 การนำเสนอผลงานวิจัย 2 “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ:หน่วยความทรงจำวัยเด็กของ ฉัน” .....	204
ภาพที่ 5.10 ภาพบรรยากาศในงานนิตรรศการและการฉายภาพยนตร์ 1 .....	205
ภาพที่ 5.11 ภาพบรรยากาศในงานนิตรรศการและการฉายภาพยนตร์ 2 .....	206
ภาพที่ 5.12 ภาพบรรยากาศในงานนิตรรศการและการฉายภาพยนตร์ 3 .....	207
ภาพที่ 5.13 ภาพบรรยากาศในงานนิตรรศการและการฉายภาพยนตร์ 4 .....	208
ภาพที่ 5.14 ภาพบรรยากาศในงานนิตรรศการและการฉายภาพยนตร์ 5 .....	209

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ภาพยนตร์ศิลปะ เป็นหนึ่งของผลลัพธ์และผลผลิตจากวิวัฒนาการของยุคสมัย ร่วมกับทิศทางความเคลื่อนไหวในวงการภาพยนตร์ (Film Movement) ที่มีองค์ประกอบคือผู้ผลิตและผู้ชมปรับเปลี่ยนแปรผันไปตามความต้องการ และตามบริบทของยุคสมัยภายใต้เงื่อนไขปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ประกอบกับความต้องการนำเสนอภาพยนตร์ทางเลือกที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก ขับเคลื่อนตามธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์เอง จึงทำให้ภาพยนตร์ไม่สามารถที่จะหยุดพัฒนาสร้างและผลิตซ้ำในรูปแบบที่สามารถตอบสนองความต้องการให้กับคนดู หรือตอบสนองให้กับคนผลิตที่ต้องออกแบบตอบสนองให้ตรงกับโจทย์ของงานสร้างให้ได้ ซึ่งเป็นความพยายามที่จะปลดแอกจากการผลิตภาพยนตร์เพื่อเป็นสินค้าและพัฒนาให้ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ

ภาพยนตร์ถูกมองว่าเป็นสื่อสารมวลชนที่เสนอความบันเทิงเป็นหลัก จึงเป็นที่นิยมของคนทั่วไป ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นสื่อที่ประกอบด้วยภาพและเสียง สามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัยทุกชาติ ทุกภาษา แม้แต่คนที่อ่านหนังสือไม่ออก หรือไม่เข้าใจภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์ก็สามารถติดตามภาพและเรื่องราวที่นำมาร้อยเรียงได้โดยไม่ยากมากนัก เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ไม่สำคัญจะเป็นเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบยังช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเรื่องราวตอนนั้นได้เป็นอย่างดี เพราะภาษาภาพยนตร์เป็นภาษาสากล ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพล (สื่อสารมวลชนเบื้องต้น, 2550)

ภาพยนตร์ในยุคแรกจึงได้รับการมองว่า ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ (Art Form) ต่อมาเมื่อรูปแบบที่ชัดเจนขึ้น ภาพยนตร์ถูกมองว่าเป็นพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) ที่รวมเอาศิลปะและการค้าเข้าด้วยกัน มองภาพยนตร์เป็นสินค้าที่มีเรื่องของกำไรและขาดทุน ทำให้สถานภาพของภาพยนตร์เริ่มแตกต่างไปจากศิลปะทั่วไปที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) แต่ภาพยนตร์เป็นศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของนายทุนและผู้บริโภคหรือผู้ชมภาพยนตร์ ต่อมาเมื่อมีการผลิตมากขึ้นจนเป็นระบบ สถานภาพของภาพยนตร์จึงได้แปรเปลี่ยนมาเป็นอุตสาหกรรมอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นย่อมทำให้ผลงานที่ออกมา มีความห่างไกลจากความเป็นศิลปะมากยิ่งขึ้น นั้นนำไปสู่การแบ่งแยกออกเป็นภาพยนตร์ที่เป็นงานพาณิชย์กับภาพยนตร์ที่เรียกว่า ภาพยนตร์ศิลปะ



บทบาทของภาพยนตร์ในความเข้าใจของคนส่วนใหญ่จึงถูกจำกัดอยู่เพียงว่าเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงเท่านั้น ทั้งที่ในความเป็นจริงภาพยนตร์สามารถทำหน้าที่อื่น ๆ ได้เช่นกัน คือการให้ข้อมูล ข่าวสาร การโน้มน้าวชักจูงจิตใจ การสร้างทัศนคติและค่านิยมใหม่ การตอกย้ำ สนับสนุนหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติความคิด ความเชื่อเดิม และพฤติกรรมเดิม จึงเป็นเรื่องที่น่าเสียดายที่หน้าที่เหล่านี้มักจะถูกลืมหรือมองข้ามไป เพราะภาพยนตร์มีรูปแบบความบันเทิงที่คนทั้งโลกอาศัยเป็นหนทางในการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นสื่อภาษาที่ผู้ชมทุกชนชาติทุกภาษาสามารถเข้าใจได้คล้ายคลึงกัน เป็นสื่อสารมวลชนที่สามารถหล่อหลอมและกลมเกลียวทัศนคติของผู้ชม ไปจนถึงเป็นอีกแขนงหนึ่งของศิลปะที่ส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดสติปัญญา (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2560)

จากสมัยอดีตภาพยนตร์เป็นประดิษฐกรรมของมนุษย์ในยุคอุตสาหกรรม แต่ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว จากสิ่งประดิษฐ์ของเล่น กลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่โต และเป็นสื่อสารหรือสื่อภาษาอีกอย่างของมนุษย์ ที่สามารถทำให้มนุษย์ทั่วโลกสื่อสารกันอย่างใกล้ชิด เป็นโลกาภิวัตน์อีกครั้งหนึ่งในประวัติศาสตร์มนุษยชาติ ก่อนที่โลกจะมีโทรทัศน์ โรงภาพยนตร์อยู่กระจายอยู่ทั่วทุกมุมโลก เป็นแหล่งที่ที่ชาวโลกพากันไปหาความบันเทิง ข่าวสาร และการเรียนรู้ การไปดูภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวโลกในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ปัจจุบันในโลกยุคดิจิทัล มนุษย์โลกสื่อสารกันด้วยด้วยสื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ แต่ข้อเท็จจริงปรากฏว่าสื่อสารที่มนุษย์ใช้มากที่สุดในสังคมออนไลน์ก็คือภาพเคลื่อนไหวซึ่งก็คือสื่อภาพยนตร์อีกเช่นกัน (หอภาพยนตร์, 2560)

ภูมิทัศน์ของโลกภาพยนตร์ไม่เคยหยุดนิ่งอยู่กับที่ ภาพยนตร์วิวัฒน์ห่างไกลไปจากสิ่งที่เคยเป็น คนทำหน้าที่ต่างกระตือรือร้นที่จะหาเรื่องราวใหม่ ๆ เสียงใหม่ ๆ หรือภาษาใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่อง ในขณะที่วัฒนธรรมการดูหนังก็พลัดเปลี่ยนไปตามยุคสมัยคนดูต่างกระหายเรื่องราวที่แปลกใหม่อย่างต่อเนื่องเช่นกัน จากสตรีมมิ่งเซอร์วิส ความจริงเสมือนไปยันปัญญาประดิษฐ์ เป็นที่น่าจับตาทำนายกันว่า จะกลายเป็นนิยามในอนาคตของคำว่าภาพยนตร์ คือนวัตกรรมการรับชม พัฒนาของการเล่าเรื่อง หรือเทคโนโลยีการสร้าง (ดาวุธ ศาสนพิทักษ์, 2560)

จึงนิยามได้ว่าภาพยนตร์ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะที่ร่วมสมัย เพราะภาพยนตร์มีสถานะอันหลากหลาย แต่ละสถานะล้วนแล้วส่งผลกระทบต่อชีวิต ความนึกคิดและพฤติกรรมของผู้คน ซึ่งภาพยนตร์ศิลปะมีเนื้อหาและประเด็นในผลงานที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิด และความรู้ในด้านประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ ปรัชญา จิตวิทยา บริบททางสังคม และวัฒนธรรม อีกทั้งยังสามารถสะท้อนและเชื่อมโยงสิ่งที่ปรากฏเข้าหากับแรงบันดาลใจตามความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ที่ต้องการสื่อผ่านผลงานศิลปะและสะท้อนออกมาในรูปแบบการเล่าที่น่าสนใจมีชั้นเชิง สร้างความแตกต่างของผลงานทั่วไปได้ ความเป็นศิลปะในภาพยนตร์จึงไม่ได้อยู่แต่แค่ในตัวเนื้อหาและเทคนิค

ของภาพยนตร์นั้น ๆ แต่ยังคงอยู่ที่กรอบคิดในการจัดระเบียบทางศิลปะอีกด้วย (ธนา วงศ์ญาณณาเวช, 2551) เทคโนโลยีทำให้โลกของศิลปะแตกแขนงไปมากมายหลายทาง ค่านิยมและคุณค่าความงามทางศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไป ตามทัศนคติของสังคมในโลกสมัยใหม่อย่างมากมาย ทำให้คนทำงานศิลปะหรือด้านครีเอทีฟจำเป็นต้องหุดากว้างไกลกว่าที่เป็น (ประภิต กอบกิจวัฒนา, 2560)

เพราะประโยชน์สูงสุดของภาพยนตร์คือการเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ หนังสือเป็นการเรียนรู้ที่วิเศษที่สุดของมนุษย์ และการเรียนรู้นั้น ไม่มีอะไรเหนือกว่าการได้หรือความรู้ที่เป็นปัญญา คือความรู้ที่เป็นสัจธรรม โดนเฉพาะสัจธรรมของชีวิต (โดม สุขวงศ์, 2556) ดังนั้นภาพยนตร์ ก็มีสถานะของการเป็นศิลปะโดยสมบูรณ์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มนุษย์ “สร้างสรรค์” ขึ้น จุดประสงค์ของการสร้างก็มักจะเป็นไปเพื่อ “การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และหรือความงาม” อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งหมดทุกประการ ภาพยนตร์เป็นศิลปะ และผู้สร้างภาพยนตร์เป็นศิลปิน (กฤษดา เกิดดี, 2547)

ด้วยความร่วมสมัยของงานศิลปะ ศิลปินใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่สะท้อนความคิด ทัศนคติ มากกว่าแค่ที่จะสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจหรือตอบตามวัตถุประสงค์ใช้สอย มิติของภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์ทางเลือก จึงสามารถวิเคราะห์ห้มองได้ผ่านทั้งผู้สร้างสรรค์และคนเสพ ผู้สร้างสรรค์หรือศิลปิน ในเชิงผลประโยชน์จะมองว่าภาพยนตร์คือสินค้า แต่ถ้ามองในเชิงของอุดมการณ์จะมองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อศิลปะ ส่วนของตัวผู้เสพจะมองวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงผลประโยชน์จะเลือกมองว่าภาพยนตร์คือมหรสพความบันเทิง แต่ถ้าวิเคราะห์ห้มองในเชิงอุดมการณ์จะมองภาพยนตร์ทางเลือกคือสื่อสารมวลชน

ภาพยนตร์ศิลปะในประเทศไทย มีชื่อเรียกอีกหนึ่งชื่อว่าภาพยนตร์นอกกระแส ซึ่งจัดอยู่ในคำจำกัดความร่วมกันอยู่ในกลุ่มประเภทเดียวกับภาพยนตร์ทางเลือก ได้แก่ ภาพยนตร์ศิลปะ ภาพยนตร์อินดี้ ภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์กลุ่มก้าวหน้า และภาพยนตร์ส่วนตัว สาเหตุของการนิยามเรียกชื่อและจัดประเภทภาพยนตร์แบบนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการแบ่งตามระบบการสร้าง เป็นเพราะการแบ่งโดยใช้แนวคิดที่ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีขั้นตอนการสร้างไม่แตกต่างกันมากนัก แต่รูปแบบการสร้างแตกต่างกันอย่างมาก มีตั้งแต่แบบง่าย ๆ ที่ใช้เพียงคนเดียวไปจนถึงรูปแบบที่ซับซ้อนมากใช้คนและทีมงานเป็นร้อยเป็นพัน เกณฑ์การแบ่งภาพยนตร์ประเภททางเลือกนี้ขึ้นอยู่กับสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ และระบบการลงทุนและเทคโนโลยีการผลิต หรือในบางแหล่งข้อมูลการแบ่งภาพยนตร์ จะยึดถือสัดส่วนของงานเป็นเกณฑ์ดังนี้ คือ การสร้างภาพยนตร์ระบบอิสระ และการสร้างภาพยนตร์ระบบสตูดิโอ

การสร้างภาพยนตร์ระบบสตูดิโอเป็นรูปแบบการผลิตขนาดใหญ่ เนื้อหาเป็นไปตามความต้องการของตลาด นายทุน หรือตามนโยบายของสตูดิโอ นั้น บุคคลที่ร่วมในงานสร้างระบบนี้ไม่ได้เป็น

เจ้าของ หรือไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต ถูกดำเนินงานโดยการจ้างมา เพราะเป็นผู้ที่มีความสามารถเฉพาะด้านที่ตรงตามสาย จึงได้มีการแบ่งสายงานที่ชัดเจน ซึ่งต่างจากการสร้างภาพยนตร์ระบบอิสระ ที่สร้างโดยผู้สร้างอิสระไม่มีสังกัด ใช้งบประมาณค่อนข้างต่ำ และที่สำคัญไม่ค่อยเป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ในวงกว้างทั่วไป เพื่อลดต้นทุนการผลิตเนื้อหาของภาพยนตร์จึงไม่ได้เอาใจตลาด แต่เป็นการสะท้อนแนวความคิด ตัวตนของผู้กำกับ หรือปรัชญาที่ยากแก่ความเข้าใจของผู้ชมทั่วไป ผ่านรูปแบบการนำเสนอที่แปลกแหวกแนว รสชาติที่แปลกใหม่ แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักเป็นอย่างมาก ข้อมูลเหล่านี้อาจเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาในการที่ภาพยนตร์ศิลปะอาจไม่ได้รับความสนใจมากนักจากตลาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ทำให้มีความจำเป็นต้องจะวิจัยเพื่อทำการวิเคราะห์เพื่อเข้าใจปัญหาในประเด็นนี้

แต่ในส่วนของผู้อำนวยการสร้างหรือโปรดิวเซอร์กลับมองว่า หนังสอิสระหรือหนังนอกกระแสคือภาพยนตร์แบบไหนก็ได้ ที่สร้างทางเลือกใหม่ ๆ ให้กับคนดู เพื่อให้เกิดความหลากหลาย แต่คำว่าแบบไหน กับมาสร้างปัญหาและคำถามกลับไปยังตัวโปรดิวเซอร์เองว่า สรุปแล้วหนังสอิสระคือหนังแบบไหนกันแน่ เพราะไม่มีแนวทางที่ชัดเจน เพราะถ้ามองในมุมมองของผู้บริโภค ตัวเลือกยิ่งมากย่อมเป็นเรื่องดี แต่พอหันหลังกลับมามองในฝั่งของผู้ผลิตภาพยนตร์อิสระ ยังไม่เป็นที่นิยมในวงกว้าง การจะต้องดำรงชีวิตทุกวันให้ได้ตามบทบาทโปรดิวเซอร์ย่อมไม่ใช่เรื่องง่ายสักเท่าไร พอชีวิตมันยาก จึงเกิดความคิดว่าทำไมไม่ไปทำหนังที่รู้ว่าได้เงินแน่ ไปให้จบ สุดท้ายจะกลับมาตรงที่ มันจะไม่มีหนังทดลองเกิดขึ้นเลย การหันไปทำหนังที่รู้แน่ว่าคนจะสนใจและได้กำไร ย่อมจะดีกว่าตัวเรา เพียงแต่มันไม่ตอบโจทย์กับทางที่เราเลือกเดินเสมอมา (โสฬส สุขุม, 2561)

จึงได้เกิดมีข้อเสนอเรียกร้องจากเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพภาพยนตร์ไทย ที่มีความประสงค์อยากที่จะกำหนดกลไกเพื่อสร้างวัฒนธรรมการผลิตและการชมภาพยนตร์ เป็นเพราะจากจำนวนหนังไทยที่เข้าฉายในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งได้อ้างอิงมาจากแถลงการณ์ขอเรียกร้องจากกลุ่มเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพภาพยนตร์ ได้มีความถดถอยลงในทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ ทำให้มีการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องปัญหาของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น นับจากเรื่องที่หนังนอกกระแสหรืออิสระฟอร์มเล็กมีโอกาสเพียงน้อยนิดที่ได้รับการจัดฉายในโรงมัลติเพล็กซ์ซึ่งไม่มีที่รายเปิดพื้นที่ให้กับหนังในกระแสแบบฮอลลีวูดเข้าฉายจนทำให้ความหลากหลายของหนังลดน้อยลง รวมทั้งการที่คนดูเกิดความรู้สึกว่าภาพยนตร์มีความซ้ำซากและวนเวียนในประเภทเดิม ๆ อยู่เพียงไม่กี่รูปแบบ ทำให้พบประเด็นปัญหาว่าจริง ๆ ภายในวงการหนังไทย คือการที่กลไกทั้งหมดไปไม่พร้อมกัน จึงเป็นเหตุสำคัญที่ควรสร้างและกำหนดกลไกที่มีวิสัยทัศน์ชัดเจนคือควรจัดทำอย่างเป็นระบบด้วยการจัดตั้งกองทุนสนับสนุนผู้สร้างหนังไทย โดยไม่ใช่เป็นการให้ทุนสร้างหนังที่เป็นเรื่อง ๆ อย่างที่ผ่านมา แต่ยังคงต้องมีกองทุนในการสร้างองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ อาจเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของการมีทุนให้วิจัยค้นคว้า การอบรมสร้างผู้ผลิตที่มีคุณภาพ โดยที่

ให้ทุกคนสามารถอยู่รอดกันไปให้ได้ ในส่วนคนดูหนังก็ต้องพัฒนาควบคู่โดยสร้างพื้นที่ที่สามารถจัดฉายได้ทั่วประเทศ เช่นโรงหนังอิสระในชุมชนที่ราคาไม่แพง หรือการกลับมาของโรงหนังสแตนดาร์ดโกลด์ หรือการจัดฉายหนังในรั้วการศึกษาเพื่อเยาวชนจะได้รับรู้และซึมซับว่า นอกจากภาพยนตร์จะให้ความบันเทิง ยังเป็นสื่อที่มีอิทธิพลในการให้ความรู้อย่างทรงพลังที่สุดอีกสื่อหนึ่งด้วย จึงเป็นข้อเรียกร้องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้หากคาดหวังจะให้หนังไทยมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของตลาด จึงจำเป็นต้องคู่ขนานไปกับการเกิดของผู้ชมกลุ่มใหม่ ๆ ที่มีรสนิยมหลากหลาย (หนังสือนิตยสาร Bioscope, กุมภาพันธ์ - มีนาคม 2560)

ในส่วนผู้กำกับ (นवल อารังรัตนฤทธิ์, 2561) เริ่มดูหนังศิลปะรู้สึกว่าคุณภาพดี ภาพยนตร์นอกกระแสมีวงการเป็นของตัวเอง เส้นทางเดินของเขาในเวลาถัดมา ว่าทำงานแบบนี้ก็เป็นมิตรกับคนได้ ไม่จำเป็นว่าถ้าจะพัฒนาก็ต้องทำงานแบบนี้เท่านั้น ไม่อย่างนั้นก็จะมีคลาสแบ่งไปเรื่อย ๆ ไม่จบสักที รู้สึกว่ามีคลาสแบ่งทั้งฝั่งคนดูและคนทำ ฝั่งคนดูคิดว่าหนังเรื่องนี้ดูไม่ได้หรือเราโง่ เป็นการแบ่งคลาสแบบหนึ่ง ผู้กำกับรู้สึกว่าเป็นเรื่องชอบไม่ชอบหรือเปล่า กับงานศิลปะมันพันไปหมด ถ้าคุณไม่เปิดก่อนคนดูก็จะเป็นแบบนี้ตลอดไป จะคิดว่าเขาดูไม่ได้หรือ หรือดูแล้วไม่กล้าวิจารณ์เดี่ยวโง่อีก การทำงานศิลปะจะเป็นพื้นที่เล็กไปตลอดชีวิต เพราะไม่สามารถสื่อสารกับใครได้เลย ไม่เปิดให้ใครเข้ามาด้วย ดังนั้นถ้าจะพัฒนาหรือให้ทุกคนรอดกันหมด ก็ต้องพัฒนาไปพร้อมกัน ต้องตอบคำถามคนที่ไม่เข้าใจ ก็เป็นหน้าที่ที่ต้องค่อย ๆ อธิบายเขา มันถึงจะดีขึ้น เราพยายามเปิดพื้นที่ให้กว้างและเป็นมิตรที่สุด เพราะคนทำหนังก็อยากให้คนมาดูเยอะ ๆ อยู่แล้วไม่ใช่หรือ ซึ่งมันคือการเรียนรู้เรื่องการสื่อสาร

การที่มนุษย์จะใช้ประโยชน์สูงสุดจากภาพยนตร์ได้ ก็ต่อเมื่อเราได้เรียนรู้จักภาพยนตร์อย่างถูกต้องและสมควร เพราะภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของมนุษย์ แต่น่าแปลกใจไหมสำหรับภาษาภาพยนตร์ ซึ่งมนุษย์ทั่วโลกใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันไม่น้อยไปกว่าภาษาพูดเขียน แต่กลับมีการเรียนการสอนในโรงเรียนประเทศไทยน้อยมาก โดยเฉพาะในระดับประถม มัธยม จนกล่าวได้ว่าไม่มีเลยก็ได้ เพราะคนส่วนใหญ่คิดว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษา หรือไม่ก็เป็นภาษาที่ไม่จำเป็นต้องเรียนต้องสอนกันในโรงเรียน เพราะทุกคนเกิดมาก็ดูภาพยนตร์เป็นตั้งแต่เกิด แต่การที่เราดูภาพยนตร์เป็นตั้งแต่เกิดก็เพราะเราเรียนรู้ด้วยตัวเอง ลองคิดว่า การปล่อยให้เรียนรู้ภาษาเอาเองเช่นนี้จะเกิดผลอย่างไร ภาษาภาพยนตร์จะรู้ก็ต้องเรียนต้องสอนและการสอนอย่างเป็นทางการย่อมดีกว่าการเรียนรู้แบบคลำทางเอาเองเพราะอาจจะวนอยู่กับที่หรือไม่ก็หลงทางไปเลย การศึกษาเล่าเรียนวิชาทางด้านภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อว่าผู้เรียนจะได้มีหลักการและองค์ความรู้เพียงพอในการทำ ความเข้าใจว่า ภาพยนตร์สื่อสารอย่างไร ผู้สร้างกำลังสื่อสารอะไร ผู้สร้างมีจุดประสงค์หรือวาระที่แอบแฝงอะไร สามารถแยะแยะได้ว่าสิ่งใดที่เป็นประโยชน์สิ่งใดที่เป็นโทษ สิ่งใดที่มุ่งให้เกิดสติปัญญา สิ่งใด

เป็นเพียงการชวนเชื่อ หรือสรุปได้ว่าเพื่อให้ผู้เรียนรู้เท่าทันเจตนาารมณ์ของผู้สร้าง (ร่างเสนอวิชา ภาพยนตร์เป็นวิชาเลือกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หอภาพยนตร์, 2560)

ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์หรือศิลปะที่ผู้ชมอาจมองไม่เห็นดูไม่ออกหรือไม่สามารถเข้าใจอย่างลึกซึ้ง หากไม่เคยเรียนรู้และฝึกฝนการดูการอ่านภาษาภาพยนตร์ เพราะหลักการของภาพยนตร์ทางเลือก คือมุ่งตอบสนองความคิดของผู้สร้างสรรคงานมากกว่าตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มใหญ่ จึงทำให้เกิดเป็นปัญหาของการผลิตสร้างสรรค์งานมาแล้ว ผู้ชมจะตอบว่าคุณไม่รู้เรื่อง หรือไม่เข้าใจ เพราะการสื่อสารที่ไม่เป็นตามองค์ประกอบของการสื่อสาร คนดูดูไม่เข้าใจในสิ่งที่ศิลปินที่จะสื่อมันเลยเป็นปัญหาสำคัญ ของวัฒนธรรมคนดูของคนไทย ที่อยากจะรับของแปลกใหม่ แต่ก็ไม่เข้าใจในสิ่งใหม่ ต่างเสพงานศิลปะด้วยการใช้หลัก ตรรกะ หาเหตุผล การเชื่อมโยงเพื่อความเข้าใจ แต่ด้วยคนไทยไม่ชอบอะไรที่ยาก ๆ ทำให้ส่งผลต่อการสื่อสารของศิลปิน ทำให้สารที่จะส่งไปไม่ถึงคนดูงาน เลยเป็นที่มาและปัญหา

จึงได้มีแนวทางในการวิจารณ์ภาพยนตร์ทางเลือกว่า (กัลปพฤกษ์, 2560) จงแยกแยะเจตนาของผู้สร้างก่อนว่า ผู้สร้างต้องการเล่าหรือไม่เล่า และต้องการเล่าให้รู้เรื่องหรือไม่ การเลือกเล่าหรือไม่เล่า และเล่าให้รู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่อง สัมฤทธิ์ผลหรือไม่ ในกรณีการเล่าเรื่อง ผู้วิจารณ์อาจเรียงลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดใหม่ตามลำดับเวลา แล้วพิจารณาว่าโครงสร้างการเล่าที่ผู้สร้างเลือกเหมาะสมกับสาระสำคัญหรืออารมณ์เรื่องที่ต้องการหรือไม่ จากหลักการดังกล่าวทำให้สะท้อนในบริบทวัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ของไทย ที่ยังไม่มีชุดประสบการณ์เพียงพอในการสำรวจหรือค้นพบในสิ่งที่ปรากฏสร้างขึ้นในตัวตน ต่างประกอบไปด้วยคำถามด้วยความสงสัย ก่อนที่จะหันเหไปเลือกชมภาพยนตร์ในกระแสที่สามารถรับรู้ เข้าใจ และที่สำคัญสามารถตอบความบันเทิงมากกว่าที่จะมารับชมภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกกระแส

ส่วนในระบบของของการศึกษาและตัวผู้เรียน ได้มีผลจากงานวิจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโอของนักศึกษาปริญญาตรี (อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์, 2554) พบว่า ควรมีการศึกษาคุณลักษณะเฉพาะรูปแบบของสื่อสมัยใหม่ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการประเมินการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ชนิดอื่น ๆ และวิธีการประเมินจากการวิจัยควรนำไปใช้ในการทดลองจริง ๆ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยหลังได้พบทวนวรรณกรรมทำให้เกิดคำถามตั้งข้อประเด็นว่า งานวิจัยชิ้นนี้มองในมุมมองของผู้ตรวจหรือในฐานะของอาจารย์ที่ประเมินผลงานเป็นสำคัญ มากกว่าผู้เรียนเป็นตัวแปรต้น เพราะนักศึกษายังไม่มีความรู้ชุดประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ จึงสะท้อนในผลวิจัยว่า เป็นศิลปะที่สามารถเข้าใจได้ยาก มีข้อจำกัด การนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนทำให้ยากแก่ความเข้าใจ วิธีการนำเสนอที่รวบรัด ดูง่ายจนเกินไปทำให้เกิดข้อสงสัยว่าเป็นงานศิลปะหรือไม่

และนักศึกษาคงต้องมีความสงสัยในวิธีการขั้นตอนแน่ ๆ ว่า “ทำอย่างไร” เพราะในงานวิจัยกล่าวถึงวิธีการจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นให้นักศึกษาทดลองผลิตสร้างสรรค์ขึ้นเอง ใช้วิธีการสืบค้นด้วยตนเอง แล้วนำงานมาส่งตามแต่ในละสัปดาห์ ตามรูปแบบหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนศิลปะของไทย แต่ตัวผู้สอนไม่ได้บอกกล่าววิธีหรือขั้นตอนหรือแนวความคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะในรูปแบบนี้ มาแค่วิจารณ์และตรวจผลงาน ต่างมองเรื่องของเทคนิคเป็นตัวตั้ง มากกว่าแนวความคิดที่สำคัญมากในการสร้างงานศิลปะ และกลุ่มอาจารย์ในผลวิจัยต่างให้ความเห็นว่าแนวโน้มในอนาคตคือจะได้รับการยอมรับมากขึ้นหากมีการพัฒนาตามสื่อที่เปลี่ยนไป จึงเป็นข้อน่าสังเกตอย่างยิ่งว่าอาจารย์ผู้สอนไม่มีประสบการณ์หรือชุดความคิดว่าสื่อใหม่รูปแบบนี้มีหน้าที่และมีพลังของความเป็นศิลปะที่ร่วมสมัยได้อย่างไร ต่างกับทางสากลให้ความสำคัญกับชุดวิชาการนี้มาก เห็นได้จากเทศกาลภาพยนตร์ที่เลือกและสนใจภาพยนตร์ทางเลือกมากขึ้นทุกปี ซึ่งในงานวิจัยยังได้อธิบายถึงลักษณะของการตรวจที่ผู้ประเมินเองยังไม่คนที่ตรงสายทางภาพยนตร์มาโดยตรง ความรู้ของผู้สอน คือควรมีพื้นฐานทางศิลปะทั่วไป ความเข้าใจในเทคนิคการลำดับภาพเคลื่อนไหว และประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่หรือร่วมสมัยด้วย ซึ่งต่างใช้ความรู้สึกในการตรวจและประเมินคุณค่าของผลงานอย่างไม่มีหลักการหรือมีเกณฑ์ในการตรวจ อีกทั้งงานวิจัยยังสะท้อนเรื่องแนวความคิดกับวิธีการ ที่สามารถใช้พิจารณาจากสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายที่เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจในงานศิลปะในรูปแบบนี้อย่างมาก เป็นการสะท้อนให้เห็นพื้นฐานด้านศิลปะของคนทำผู้ชม และทัศนคติการเปิดใจยอมรับอีกด้วย ประกอบกับนักศึกษาวิชาภาพยนตร์ในปัจจุบัน พยายามหาทางออกในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นไปตามขนบของภาพยนตร์แบบเดิม การเล่าในแบบศิลปะจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะสามารถช่วยให้พวกเขาสามารถอธิบายเนื้อหา สื่อสารในวิธีการเล่าให้ดูน่าสนใจ จึงเป็นเหตุผลที่ว่า นักศึกษาไม่รู้วิธีการ ตอบอธิบายไม่ได้ การรื้อโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะอาจเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเป็นเครื่องมือ ของผู้กำกับที่จะสามารถทำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานได้

ทฤษฎีภาพยนตร์ในระยะแรกจะเป็นการส่องจากตัวภาพยนตร์ที่เรียกว่า Text ทั้งในส่วนที่เป็นรูปแบบและเนื้อหา จนเกิดทฤษฎีสำคัญในยุคนี้ที่เรียกว่า ทฤษฎีรูปแบบนิยม ก่อนจะพัฒนามามองที่ตัวผลิต จนเกิดทฤษฎีประพันธ์กรรม และล่าสุดมามองที่ตัวผู้ชม จนเกิดทฤษฎีผู้ชมนิยมและทฤษฎีการตอบรับ (อัญชลี ชัยวรพร, 2557) ทำให้ (กฤษดา เกิดดี, 2558) ได้สำรวจหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่จนถึง พ.ศ. 2550 พบว่าส่วนใหญ่หรือเกือบทั้งหมดเป็นหนังสือรวมบทวิจารณ์ที่มุ่งเน้นผลการวิเคราะห์ โดยไม่ได้เน้นที่การตัดสินคุณค่าภาพยนตร์ รวมถึงแบบอย่างของการตัดสินคุณค่า ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการวิจารณ์ภาพยนตร์ แม้ในการวิเคราะห์วิจารณ์ก็ยังขาดการนำกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจารณ์ จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นปัญหาได้เลยว่าผู้วิจารณ์ไม่ได้

เข้าใจหัวใจความหมายที่ต้องการที่จะสื่อของผู้สร้างสรรค์ในเนื้อแท้จริง ต่างประเมินไปด้วยเทคนิคมากกว่าให้ความสำคัญกับแนวคิด นัยยะ สัญญะ ของสิ่งที่ผู้สร้างประกอบสร้างขึ้นนั้น

และ (กฤษฎา เกิดดี, 2557) ยังตั้งข้อสังเกตว่ากรณีตัวอย่างทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการนำทฤษฎีภาพยนตร์ไปใช้เพื่อการศึกษาภาพยนตร์ นั้นแทบไม่มีการศึกษาในขอบเขตของวิชา นิเทศศาสตร์ หรือถ้ามีก็นับว่าน้อยมาก กรณีที่มีการศึกษาประเด็นดังกล่าวอาจถูกตั้งข้อสงสัยว่าไม่ใช่การศึกษาของนิเทศศาสตร์หรือถึงขั้นถูกพิพากษาว่าอยู่นอกสนามหรือตกสนาม โดยลักษณะของประเด็นที่ยกมาเป็นตัวอย่างมีแนวโน้มว่าจะถูกมองว่าเป็นการศึกษาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ มากกว่านิเทศศาสตร์ เป็นไปได้หรือไม่ว่าการที่มีการศึกษาโดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์ค่อนข้างน้อย เป็นเพราะว่าผู้ศึกษาเองไม่เคยเรียน หรือถูกชี้แนะให้เข้าสู่พื้นที่ทางภาพยนตร์ แม้แต่นักศึกษาเอกภาพยนตร์เอง ก็ไม่แน่ว่าจะมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกและกว้างพอ ผู้วิจัยหลังจากได้ทบทวนวรรณกรรม จึงมีการตั้งข้อสงสัยว่าประเด็นปัญหาเหล่านี้ผู้เขียนต้องการที่จะสื่อสารบอกอะไร เพราะความที่ช่องว่างของแนวความคิดในภาพยนตร์ทางเลือกที่ยังมีน้อยหรือยังไม่เข้าใจ หรือตัดสินประเมินคุณค่าในเชิงเทคนิคมากกว่าการวิเคราะห์เนื้อหาศึกษามุ่งเน้นที่ตัวสาร จึงเป็นเรื่องที่น่าจะนำมาวิจัยให้สอดคล้องกับข้อมูลในเบื้องต้นว่า ต้องการตัดสินคุณค่าภาพยนตร์มากกว่าแค่วิจารณ์

ซึ่งในทฤษฎีการวิจารณ์ทางภาพยนตร์ (Film Theory and Criticism) มีประเด็นความสอดคล้องกับแนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) เพราะต่างมีจุดร่วมทั้งในแง่ของวิธีคิด หลักการ ประวัติศาสตร์ และกระบวนการการวิเคราะห์ตามกรอบการศึกษาทางวิชาการ แม้จะไม่เรียกชื่อรูปแบบที่เหมือนกัน แต่ก็มีลักษณะที่สอดคล้องกัน สร้างระบบเพื่อที่จะพยายามทำความเข้าใจ ค้นหาคุณค่า และอธิบายในสิ่งที่ปรากฏ ที่เผยแสดงออกมา เพราะการศึกษาตามกรอบของการรื้อสร้าง เป็นการรื้อเพื่อวิเคราะห์กระบวนการ และย้ำให้เห็นว่าการก่อสร้างยังคงดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งคุณค่าสามารถที่จะถูกสร้างขึ้นใหม่อย่างไม่รู้จบ (Reproductive) พร้อมทั้งอาจมองเห็นได้ถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการปรับเปลี่ยนที่ไปพร้อม ๆ กัน เป็นไปตามแนวทางการศึกษาแนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Post Modern Theory) สาขาวิชาชีพนภาพยนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับการรื้อสร้าง เพราะการมองเห็น การสัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของแนวทางการรื้อสร้างในปัจจุบัน เป็นการนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ ที่สับสน คือเนื้อเรื่องที่สับสน การจับท่อนเรื่องให้สลับไปมา การคิดลำดับเรื่องเอาเอง สร้างปมเรื่องให้ยุ่ง แต่ก็ต้องสร้างเพื่อค้นหาแบบฉบับใหม่ แต่ติดปัญหาอยู่ตรงที่จะทำอย่างไรให้ความสับสนน้อยลง (รศ.พรพรรณ ชินณพงษ์, 2556) การรื้อสร้าง (Deconstruction) พัฒนาขึ้นมาจากสองแนวทาง คือพัฒนาจากแนวคิดทางปรัชญาของฌาคส์ แดร์ริดา ถูกนำไปใช้ในการศึกษาวรรณคดีวิจารณ์ ต่อจากนั้นแนวคิดได้ก้าวข้ามการศึกษาหลากหลายสาขาวิชา จึงได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษาสังคมศาสตร์ ต่อมาแนวคิดการรื้อสร้างไม่ได้มีหลักการที่ตายตัวชัดเจน หากแต่

เป็นกลุ่มความคิดที่ผสมผสานแนวความคิดของนักคิดหลังโครงสร้างนิยม (Post structuralism) หลาย ๆ คนมาพัฒนาต่อ เช่น มิเชล ฟูโกต์, โรลองด์ บาร์ธ และฌาคส์ ลากอง ทั้งสามต่างนำเสนอให้เห็นถึงการที่โครงสร้างต่าง ๆ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาในแง่มุมต่าง ๆ กัน แนวคิดการรื้อสร้างเป็นการรื้อและพิจารณาการประกอบขึ้นมาของโครงสร้างมากกว่าที่จะเป็นการทบทวนทำลายโครงสร้าง (ยุคติมูกดาวิจิตร, 2555)

แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) จึงมีความเหมาะสมและมีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของงานวิจัย จึงได้เลือกเพื่อนำมาใช้วิเคราะห์หรือโครงสร้างให้กลายเป็นหลักการ ค้นหาชุดคำตอบองค์ความรู้ แนวคิด ขั้นตอน ในแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ เป็นกระบวนการวิเคราะห์จากผลลัพธ์ไปหาสาเหตุ เพราะจากการสร้าง (Construction) มีความจำเป็นที่จะต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับ การทำลาย (Destruction) จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ การทำลาย (Destruction) ด้วยการรื้อโครงสร้าง (Deconstruction) เป็นการตั้งคำถาม และตอบคำถามต่อสิ่งนั้นด้วยวิธีการอย่างไร มีความเกี่ยวข้องกันและกันอย่างไร เพื่อเป้าประสงค์ในการหา “เหตุผล” เพราะทุกสิ่งที้นำมาผูกเชื่อมโยงร้อยเรียงล้วนมีรหัสลับ (Language code) ซุกซ่อนและแฝงอยู่โดยทั้งเจตนาและโดยไร้สำนึก

ดังนั้นแนวคิดการรื้อสร้าง ในการวิจารณ์และการวิเคราะห์ทางภาพยนตร์ ต่างมีจุดเชื่อมโยงมีความมุ่งหมายที่จะพยายามทำความเข้าใจ ค้นหาถึงที่มา ถามหาเหตุผล ในความจริง ความรู้ ความเป็นตัวแทน เจตนา ทศนคติ หรือเอกลักษณ์ตัวตน เพื่อบ่งบอกถึงสิ่งที่รับรู้ แต่รับรู้ไม่หมด หรือสิ่งที่ไม่สามารถเป็นตัวแทน หรือพูดถึงได้ ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์พยายามรื้อโครงสร้าง เพื่อแสดงให้เห็นในการถามหาบริบทแวดล้อมในสิ่งต่าง ๆ ที่กำลังสะท้อนผ่านภาพและเสียงที่กำลังเคลื่อนไหวนั้น ผ่านการกระทำของตัวละคร ผ่านสถานการณ์ เหตุการณ์ ผ่านกลวิธีในการเล่าเรื่อง ผ่านการแสดงออกในเรื่องความต้องการ อารมณ์ ความรู้สึก นำมาร้อยเรียง ประดับตกแต่ง จัดฉาก สร้างความเชื่อ สร้างความน่าสนใจ สร้างการรับรู้ การคล้อยตาม ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ ของการประกอบสร้างนี้ อาจเพิ่มเติมไปด้วยนัยยะและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้น แนวคิดของการรื้อสร้างที่จะนำมาทำการศึกษาภาพยนตร์ในแนวหลังโครงสร้างนิยม จึงจะเป็นตัวช่วยในการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลในเรื่องรูปแบบ เนื้อหา บริบท ที่ว่าด้วยการตามหาความหมายและการตั้งคำถามว่าเพราะ “ทำไม” และว่าด้วยเพราะ “อย่างไร” เพื่อหาคำตอบในสิ่งที่มองเห็นในภาพยนตร์ หรือสามารถมองเห็นโลกที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อเรื่องหรือเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ ภาพยนตร์จึงมีความหมายมากกว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครและเรื่องราว

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นกลุ่มประชากรผู้ซึ่งมีความเกี่ยวข้องในปัญหาวิจัยเหล่านี้ คือ ผู้ผลิตสร้างสรรค์หรือผู้กำกับศิลปิน ผู้ชมคนดู นักวิจารณ์ โปรดิเวเซอร์



อาจารย์ นักศึกษา และระบบการศึกษาวิชาภาพยนตร์ของไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีจุดประสงค์ในการศึกษาและวิจัยเพื่อแสวงหาแนวทางการรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ อันจะนำมาซึ่งแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ เพื่อประโยชน์ที่ได้จะสามารถช่วยให้องค์ความรู้หรือหลักการทางวิชาการที่เกิดในเรื่องภาพยนตร์ศิลปะ จะสามารถเป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจ ดูแล้วรู้เรื่อง ตีความ เชื่อมต่อ ประเมินคุณค่า อธิบาย สร้างสรรค์ และถ่ายทอดได้ จึงเหมาะสมอย่างมากที่จะให้ช่องว่างของรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะนี้ สร้างแนวทางและรูปแบบที่ชัดเจนมากขึ้นในประเทศไทย เกิดทางเลือกบนความหลากหลายวัฒนธรรมในการสร้างและรับชม เพราะภาพยนตร์ยังให้เกิดปัญญา

## 1.2 ปัญหาของงานวิจัย

1.2.1 ผู้สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ผู้กำกับภาพยนตร์ไทย / ศิลปิน (นอกกระแส) คือ ไม่มีใครสามารถอธิบายหาเหตุผลของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ที่เป็นกระบวนการขั้นตอนที่ชัดเจนในแนวทางวิชาการได้ ทุกท่านต่างใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการคิด และสร้างสรรค์ผลงาน ต่างคนต่างมีวิธีการที่ไม่เหมือนกัน จับต้องไม่ได้ ในการที่จะสามารถทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีแนวคิดที่เป็นกระบวนการ เพราะรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะยังไม่มีมีความชัดเจน กรอบทฤษฎีและแนวคิดใหม่ในปัจจุบัน ต่างมาจากการผสมผสานและเป็นการพัฒนาของรูปแบบนิยมกับประเพณีในการนำมาปรุงแต่งใหม่ และตีความใหม่ คือแนวความคิดใหม่ในรูปแบบนิยม (Rethinking Formalism)

1.2.2 ผู้ชมคนดู (วัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ศิลปะของคนไทย) คือ ผู้ชมคนไทยมีความไม่เข้าใจในสังคมและวัฒนธรรมการดูการชมศิลปะที่เป็นภาพยนตร์ เพราะรสนิยมการเลือกรับชมประเภทภาพยนตร์ที่ไม่หลากหลาย เพราะดูแล้วเกิดความไม่เข้าใจ หรือดูแล้วไม่รู้เรื่อง ในสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์ศิลปะกำลังที่จะสื่อสาร และที่สำคัญผู้ชมคนดูวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่ผู้สร้างผลงานกำลังจะสื่อสารนำเสนอ วัตถุประสงค์และประเมินผลด้วยการใช้ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ มากกว่าที่จะดูแล้วเพื่อการวิเคราะห์ในเนื้อหาหรือบริบท จึงทำให้ควรมีเครื่องมือที่คนดูหรือผู้ชม สามารถที่จะใช้ถอดหรือรู้โครงสร้างได้จากผลลัพธ์ไปหาถึงเหตุผลของการสร้างนี้ เพื่อสามารถเข้าใจและสะท้อนกลับในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์จะถ่ายทอดความหมายนัยยะและสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารผ่านผลงาน เพื่อเกิดวัฒนธรรมการรับชมและการตีความหมายของคนดูและคนทำไทยได้ (ตัวอย่างจากโครงการนำวิชาภาพยนตร์กลับสู่โรงเรียน: หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน, 2561)

1.2.3 นักศึกษาภาพยนตร์ไทย และในระบบการศึกษาวิชาภาพยนตร์ คือ ผู้เรียนไม่สามารถอธิบาย และไม่มีกรอบ หรือรูปแบบวิธีคิด ที่จะสามารถช่วยเป็นตัวโครงสร้างสำหรับการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอธิบายได้ รวมถึงรูปแบบและเนื้อหาในวิธีการจัดการเรียนการสอน ที่ไม่มีความชัดเจน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองได้เรียนรู้และได้สร้างสรรค์ขึ้น สะท้อนผ่านจาก

ปัญหาคำปรึกษาที่ผู้เรียนไม่สามารถทราบถึงบริบทในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ประเภท คุณค่า หน้าที่ การเล่าเรื่อง วิธีการนำเสนอ อีกทั้งการวิพากษ์วิจารณ์งานไม่ได้ ทั้งของตัวเอง และของผู้อื่น ถึงแก่นประเด็นของใจความที่แท้จริง จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่ไม่สามารถตรวจวัด ประเมินผลได้ เพราะไม่เห็นถึงรูปธรรมของกระบวนการและชุดความคิด ในสิ่งที่นักศึกษาทำงาน สร้างสรรค์ผลออกมา นั่นคือการไม่มีแนวความคิดเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบริบท การอ้างอิงข้อมูลเพื่อ ประกอบสร้างและขั้นตอนกระบวนการทำงานที่ชัดเจน (สะท้อนได้จากผลงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษา แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษาปริญญาตรี, อรุณโรจน์ เกียรติจินดา รัตน์, 2554)

### 1.3 คำถามนำวิจัย

ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการ สร้างสรรค์อย่างไร (Process)

### 1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.4.1 เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction)

1.4.2 เพื่อหารายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ

1.4.3 เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน

### 1.5 ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัย “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” เป็นวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ที่ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นแนวความคิดหลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) โดยพยายามทำการถอดรื้อเพื่อวิเคราะห์ พิเคราะห์ ตีความ และนำเสนอแสดงให้เห็นถึงเหตุผล สร้างความเข้าใจของที่มาในโครงสร้างต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เห็นแง่มุม เห็นคุณค่า และเห็นรายละเอียดในลักษณะที่ต่าง ๆ กัน เกิดหนทางใหม่ ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ มากกว่าที่จะเป็นการทำลายโครงสร้างเดิม แล้วเปลี่ยนแปลงจากสิ่งนั้นไป โดยไม่เข้าใจในแก่นแท้ แนวความคิดการรื้อสร้างสามารถเป็นกระบวนการที่ใช้อธิบายจากผลลัพธ์ไปหาสาเหตุ สร้างเป็นระบบ ประกอบกับแนวคิดมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการวิจารณ์ทางภาพยนตร์ จึงได้เลือกแนวความคิดการรื้อสร้าง

เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์หาค่าความรู้แนวคิด ขั้นตอน ในแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ และ นำผลที่ได้จากการวิจัย นำมาเป็นกรอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ โดยดำเนินการวิจัยศึกษา และเก็บข้อมูล ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านชุดเครื่องมือวิจัย คือ 1.ศึกษาวิจัยผ่านผลงาน ภาพยนตร์ศิลปะของผู้กำกับไทย จำนวนรวมทั้งหมด 10 เรื่อง ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ที่มี ระยะเวลาเรื่องขนาดยาว จำนวน 5 เรื่อง และภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดสั้น อีกจำนวน 5 เรื่อง ที่ได้รับการสร้างสรรค์ในระหว่างปี พ.ศ. 2553 - 2560 โดยทำการคัดเลือก และได้รับคำแนะนำ จากผู้เชี่ยวชาญพิเศษในวงการภาพยนตร์ศิลปะของไทย 2.การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากร ตัวอย่าง คือ ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วน ระบบสายงานของกระบวนการผลิตสร้างภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศ ไทยเท่านั้น จำนวน 30 ท่าน และ 3.การจัดสัมมนาวิชาการ จำนวน 8 ครั้ง ที่มีลักษณะเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์ นอกกระแสของไทย

## 1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.6.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล (แนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ และแนวคิดการก่อสร้าง) จาก หนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารบทความต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย นำข้อมูลมา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อออกแบบการวิจัย กำหนดกลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.6.2 กระบวนการรื้อโครงสร้าง (ภาพยนตร์ศิลปะ) ให้กลายเป็นหลักการ โดยใช้ระเบียบ วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านชุดเครื่องมือการวิจัย คือ 1.ศึกษาวิจัยผ่านผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 2.การ สัมภาษณ์เชิงลึก และ 3.การจัดสัมมนาวิชาการ โดยศึกษาและเก็บข้อมูลผ่านกลุ่มประชากรตัวอย่างที่ ใช้การวิจัย ประกอบด้วย ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้อง ในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิต ก่อนสร้างและหลังสร้างภาพยนตร์ศิลปะหรือ ภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศไทยเท่านั้น มีการบันทึกวิดีโอเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่าง กระบวนการวิจัย เพื่อนำผลของข้อมูลจากกระบวนการนี้ นำมาคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อค้นหา ชุดคำตอบเป็นองค์ความรู้แนวคิด และขั้นตอนของกระบวนการ

1.6.3 ได้ชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง จากในข้อ 1.6.2 ทั้งองค์ความรู้แนวคิด และขั้นตอนกระบวนการ โดยนำรายละเอียดของหลักการคำตอบที่ได้ นำไป ทดลองใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการถอดโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะตัวอย่าง ที่ได้รับการคัดเลือกพิเศษ จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์ ซึ่งทำการตรวจสอบให้ตรงกับแนวทางการวิจัย นำมาถอด

โครงสร้าง ประกอบกับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อให้ได้เป็นคำตอบในรายละเอียดของผลลัพธ์จากการถอดโครงสร้างนี้ ที่สามารถนำผลมาใช้เป็นกรอบแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ได้

1.6.4 สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ โดยประยุกต์คำตอบที่ได้จากรายละเอียดการถอดและรีอโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะในข้อ 1.6.3 ร่วมกับกรณีตัวอย่าง เพื่อนำมารวมออกแบบสร้างสรรค์เป็นตัวอย่างผลงานที่ได้จากชุดคำตอบของงานวิจัยนี้

1.6.5 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย

## 1.7 นิยามศัพท์

**ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)** หมายถึง ภาพยนตร์นอกกระแสหลัก ภาพยนตร์อิสระ ภาพยนตร์ทางเลือก หรือภาพยนตร์ทดลอง โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นแฝงไปด้วยประเด็นหรือนัยยะทางแนวความคิด มากกว่าเทคนิคหรือรูปแบบสไตล์ที่ใช้ในการผลิตสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ศิลปะจึงเน้นในคุณภาพ และให้ความสำคัญในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก ถ่ายทอดชุดความคิดที่อยากสื่อสารหรือสะท้อนถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อเครื่องมือคือภาพเคลื่อนไหว หรือในบางเรื่องอาจมีเนื้อหาที่มีมุมมองเป็นลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับ รวมถึงผู้กำกับสามารถควบคุมกระบวนการของภาพยนตร์ได้ด้วยตนเองทั้งหมด จึงทำให้คนดูหรือผู้ชมรู้สึกสำคัญเหมือนเป็นงานส่วนตัว จึงทำให้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวกระแสหลักของอุตสาหกรรมภาพยนตร์โดยทั่วไป โดยมีเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ หรือศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ ที่เป็นช่องทางในการจัดฉายหรือเป็นเวทีสำคัญในการแลกเปลี่ยนหลังการรับชม

**การรื้อสร้าง (Deconstruction)** หมายถึง เป็นเรื่องของ การตีความหมายโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ และเป็นวิธีการอ่านตีความจากตัวบท (Text) มากกว่าการแสวงหาความจริงจากตัวบท การรื้อทำให้เห็นความหมายที่ถูกซ่อนไว้ ทำให้ค้นพบความหมายอื่น ๆ เพื่อจะแสวงหารายละเอียด หรือเป็นการหาความหมายของความหมาย เผยให้เห็นความย้อนแย้งหรือข้อขัดแย้งและความไม่สอดคล้องกันในตัวบทของโครงสร้างเดิม เป็นการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์วิจารณ์ จากผลลัพธ์ไปหาต้นของเหตุผล เป็นเพียงวิธีการรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ที่พยายามสร้างระบบ ไม่มีรูปแบบกฎเกณฑ์ตายตัว ซึ่งเป็นวิธีการของแนวความคิดแนวหลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) ใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่เป็นรากต้นฉบับ หรือแรกเริ่ม เพื่อต้องการเปิดเผยความหมาย ที่มีลักษณะกระจัดกระจายเป็นชิ้นส่วน และกำกวม รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์หรือรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ได้ทราบถึงแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction)

1.8.2 ได้ทราบถึงรายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ

1.8.3 ได้นำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน

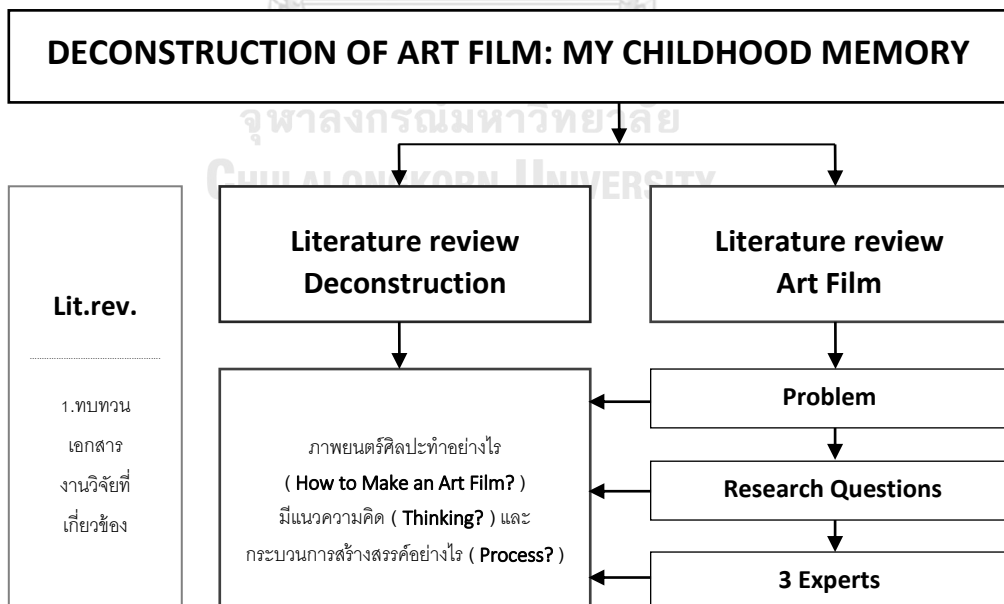


## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน เป็นการวิจัยในเชิงการสร้างสรรคทางศิลปกรรม โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรคภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) เพื่อนำมาวิเคราะห์หาคำตอบที่เกี่ยวกับแนวคิด (Thinking) ขั้นตอน (Process) และนำผลที่ได้จากการวิจัย นำมาประกอบในการสร้างสรรคภาพยนตร์ศิลปะ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ซึ่งแนวคิดและหลักการที่จะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ สู่การออกแบบการวิจัย กำหนดกลุ่มตัวอย่าง และการสร้างชุดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา งานวิจัย เอกสารบทความต่าง ๆ และผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

- 2.1 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการรื้อสร้าง (Deconstruction)
- 2.2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)
- 2.3 ผลงานภาพยนตร์ศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย



ภาพที่ 2.1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

## 2.1 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการรื้อสร้าง (Deconstruction)

แนวคิดเรื่องการรื้อสร้าง (Deconstruction) พัฒนารูปร่างขึ้นจากสองแนวทาง แนวทางแรกคือพัฒนาการที่ต่อเนื่องจากแนวคิดทางปรัชญาของฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) ซึ่งแรกทีเดียวถูกนำไปใช้ในการศึกษาวรรณคดีวิจารณ์ ต่อจากนั้น แนวคิดของแดร์ริดาซึ่งก้าวข้ามการศึกษาหลากหลายสาขาวิชาจึงได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษาทางสังคมศาสตร์ แนวทางที่สองแนวคิดรื้อสร้างไม่ได้มีหลักการที่ตายตัวชัดเจน หากแต่เป็นกลุ่มความคิดที่ผสมผสานแนวคิดของนัก “หลังโครงสร้างนิยม” (Post Structuralism) หลาย ๆ คนมาพัฒนาต่อ เช่น ผลงานของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) โรลองด์ บาร์ส (Roland Barthes) และ ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) ทั้งสามต่างนำเสนอให้เห็นถึงการที่โครงสร้างต่าง ๆ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากแง่มุมต่าง ๆ กัน แนวคิดการรื้อสร้างเป็นการการถอดรื้อและพิจารณาการประกอบขึ้นมาของโครงสร้าง มากกว่าที่จะเป็นการทบทวนทำลายโครงสร้างเดิม (ยุคติ มุกดาวิจิตร, 2555)

การรื้อสร้างมีรากมาจากแนวทางด้านการเขียนหนังสือ เป็นการมองหาแนวทางที่ไม่ใช่แบบเดิม โดยเป็นการมองถึงรากของมันไม่ใช่แค่การปฏิเสธสิ่งที่เป็นอยู่ในวันนี้ แต่การย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นแล้วลองเริ่มเดินกันใหม่ โดยเชื่อว่าไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามที่เป็นอยู่ ณ วันนี้เช่นกัน เป็นการพยายามตีความการแสวงหาเป็นการทดลองในสิ่งที่แตกต่าง โดยยังรักษารากและร่องรอยเดิมผสมผสานกับความใหม่ เป็นการศึกษาวันนี้ว่าเป็นเช่นไร และมองไปถึงรากของมัน แล้วทดลองแสวงหาทางเลือกอื่น ๆ ตามมา ไม่ใช่เป็นการปฏิเสธในสิ่งที่เป็นอยู่เท่านั้น ทำการแย้งกฎระเบียบและวิธีการทำแบบเดิมให้แตกต่าง รื้อทิ้งแล้วจัดแจงใหม่ ดังนั้นคือแนวคิดแบบใหม่ เทคนิคคือการฉีกหรือรูปทรงของสิ่งใด ๆ รวมถึงรูปทรงทางความคิดและภาษา ออกมาดูกันใหม่ จะได้รูปทรงใหม่ที่มีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แปลกกว่าเดิม (y.na Nagara, 2550)

การรื้อสร้าง (Deconstruction) คือ วิธีการอ่านตัวบท (Text) ที่ทำให้ค้นพบความหมายอื่น ๆ ที่ตัวบทกดทับเอาไว้ เป็นการหาความหมายของความหมายหรือความหมายอื่น ๆ (Polysemy) ความหมายอื่น ๆ หมายถึง ความคลุมเครือของคำหรือวลี ที่มีความหมายมากกว่าสองอย่างขึ้นไปเมื่อใช้ในบริบทที่ต่างกัน วิธีการรื้อถอน จะแสวงหารายละเอียดว่าตัวบทได้บดบังเงื่อนไขอะไรบ้างที่เป็นพื้นฐานของตัวมันเองเอาไว้โดยไม่รู้ตัว เงื่อนไขเหล่านี้แย้งกับตรรกะที่ตัวบทนั้นเสนอออกมา การวิเคราะห์หาจุดที่ระบบกดทับไว้พบแล้วดึงออกมาให้เห็นจะเป็นการรื้อสร้างของตัวบทนั้น ๆ เผยให้เห็นความย้อนแย้งในโครงสร้างเดิม วิธีการรื้อสร้างคือ การรื้อให้เห็นความหมายที่ถูกกดทับไว้ (ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์, วารสารภาษา, 2551)

การรื้อสร้าง Deconstruction เป็นวิธีการของแนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Post Modern Theory) ซึ่งเป็นโครงสร้างใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์ สิ่งที่เราเรียกว่าเป็นคำหรือตำรา (Text) ซึ่งเป็นศัพท์ของนักปรัชญาฝรั่งเศสชื่อ Jacques Derrida คือนักคิดแนวถอนรื้อสร้าง ให้มีความหมายว่า เป็นเรื่องอะไรก็ได้ที่สามารถวิเคราะห์เชิงวิพากษ์วิจารณ์ รากศัพท์มีความหมายว่า ดึงแยกออกจากกัน (Taking it apart) ซึ่งหมายความว่าดึงส่วนประกอบที่ สมมติว่าเป็นเส้นด้าย ออกไปให้หมดเพื่อบ่งชี้ว่าแยกกัน มีความหมายต่าง ๆ กัน ศัพท์รื้อถอนแล้วสร้าง Deconstruction ดังกล่าวยังมีความหมายว่าเป็นการยกเลิก (Undoing) สิ่งที่เป็นความคิดหลัก (Constructs) ของอุดมการณ์หรือสิ่งที่เป็น ขนบปฏิบัติ (Convention) ซึ่งได้กำหนดความหมาย (Meaning) ดังนั้น การรื้อถอนจึงต้องเป็นการจู่ใจ และเปิดให้เห็นข้อขัดแย้ง และความไม่สอดคล้องกัน ดังนั้นย่อมไม่อาจบ่งชี้สัจธรรมเที่ยงแท้ถาวร (Absolute Truth) นักรื้อถอนสร้างเห็นว่าภาษา ความจริงและความหมาย เป็นสิ่งที่ลื่นไหลจับไม่ได้ (Elusive) มีความหมายอย่าง น้อย 2 อย่าง (Equivocal) และมีลักษณะที่เรียกว่าสัมพัทธ์ภาพ (Relative) แม้เมื่อผู้ที่กำหนดหรือผู้ที่แต่งตำราหรือได้สูญหายหรือเปลี่ยนไปแล้ว รวมทั้งสภาวะแวดล้อมที่ตำรานั้นได้ถูกสร้างขึ้นมาได้ผ่านพ้นไปแล้ว แต่ความหมายของตำรานั้น ยังไปได้ไกลเกินกว่าสิ่งที่ตั้งใจไว้ในความหมายนี้ ผู้อ่านจึงกลายเป็นผู้ที่นำหลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาสู่ผลงานของผู้แต่งหรือคนทำเรื่องราวแต่ดั้งเดิม การรื้อถอนเป็นการทำตามวิทยาการแห่ง Hermeneutics ซึ่งใช้วิธีการสำรวจตรวจสอบตำรา แต่วัตถุประสงค์แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะ Hermeneutics มุ่งค้นหาความหมายพื้นฐานในบริบทใดบริบทหนึ่งแต่ฝ่ายรื้อถอนต้องการเปิดเผยว่า ความหมายมีลักษณะกระจัด กระจายเป็นชิ้นส่วนและกำกวม (จิรัชค วิระสย, 2555)

Jacques Derrida (1960) พบว่าข้อบกพร่องของแนวโครงสร้างนิยม คือ วิธีการตีความหมายโดยเน้นที่ตัวอักษร และคิดว่าภาษาอาจสื่อความหมายไม่ได้ทั้งหมด การตีความจึงไม่อาจเชื่อได้ แนวคิดหลังโครงสร้างนิยม Poststructuralism จึงเกิดขึ้น โดย Jacques Derrida ได้ให้ความหมายที่เกี่ยวกับหลังสมัยใหม่ว่า เป็นการรื้อสร้าง (Deconstruction) คือการเปิดเผยให้เห็นเงื่อนไขของตัวบท (Text) เพื่อเผยการจัดลำดับความสำคัญภายในตัวบทที่ไม่มีข้อมูล การเผยให้เห็นถึงสันนิษฐานที่ตั้งไว้ล่วงหน้า (Presupposition) รวมถึงโครงสร้างเชิงอภิปรัชญาที่ซ่อนอยู่ และเพื่อชี้ให้เห็นถึงแนวคิดแบบ Logocentric การไม่ยึดถือภาษาว่าเป็นรากฐานการแสดงออกของความจริง ซึ่งวิธีการรื้อสร้าง หรือการเขียนขึ้นใหม่นั้น มีขั้นตอนอยู่ 3 ขั้นตอนคือ การลดทอน การสร้าง และการทำลาย โดยกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอน มีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกันจาก การสร้าง (Construction) มีความจำเป็นที่จะต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับ การทำลาย (Destruction) จากนั้นจึงวิเคราะห์ การทำลาย (Destruction) ด้วย การรื้อโครงสร้าง (Deconstruction) สิ่งใด ๆ ที่ปรากฏและไม่ปรากฏที่ตัวบท (Text) นั้น สร้างขึ้นเพื่อควบคุมสมาชิก ซึ่งเป็นแนวคิดที่นักคิดหลังสมัยใหม่นิยม ได้มองและให้



ข้อพิจารณาในเชิงวิพากษ์วิธี ซึ่งนำมาให้เกิดกระแสแนวคิดอื่น ๆ ที่ตามมา อย่างประเด็นของการศึกษาในการพัฒนา ว่าระเบียบวิธีหลังยุคสมัยใหม่ อาจมองได้เป็น 2 นัยยะ คือ post-positivist และ anti-positivist ซึ่งในแต่ละวิธีการนำไปสู่การตั้งคำถามและตอบคำถามต่อสิ่งนั้นด้วยวิธีการอย่างไร เพื่ออะไร ใครเป็นผู้กำหนด ใครเป็นผู้ตอบ ใครได้ประโยชน์ และใครเป็นผู้เสียประโยชน์ ภายใต้การถูกผลิตสร้างขึ้นในสิ่งนั้น โดยผ่านวาทกรรมและการปฏิบัติการ (พรสมชัย, 2560)

Jacques Derrida จึงเสนอว่า การรื้อสร้าง คือ การวิเคราะห์กระบวนการที่สิ่งหนึ่งซึ่งเคยนิยามตนเองด้วยการขจัดสิ่งอื่นที่มีใช้ตนเองออกไป กลับถูกรุกกล้าโดยสิ่งอื่นซึ่งถูกปฏิเสธไปในตอนแรก เพราะหลังยุคสมัยใหม่ เป็นแนวโน้มทางกระแสวิทยาการที่มีลักษณะ วิพากษ์วิจารณ์ หรือค่านิยมเดิม ๆ เรียกว่า Critical theory หรือเป็นการวิเคราะห์ภาษาเชิงวิพากษ์แนวใหม่ และจะปรากฏมากในวงการศิลปะ จะถูกสะท้อนภาพหรือการแสดงออกในหลากหลายรูปแบบ และมีทฤษฎีที่หลากหลายในเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่าเน้นความเป็นตัวของตัวเองในการสร้างสรรค์ (Creation) และในการแสดงออกนำเสนอ (Presentation) มีหลายมุมมอง (Perspectives) อาจเกิดจาก เจตคติหรือทัศนคติที่ว่า สังคมร่วมสมัย เกิดขึ้นจากวัฒนธรรม คือปรากฏการณ์ทางสังคม ซึ่งภายหลังสมัยใหม่ คือการเปลี่ยนแปลงจากสังคมที่มีการผลิตหรือเน้นการผลิต (Productive) มาเป็นการสร้างขึ้นใหม่หรือผลิตขึ้นใหม่ (Reproductive) โดยการสร้างเลียนแบบ (Simulations) เป็น เครื่องหมาย หรือตัวชี้ (Signs) ซึ่งทำให้สิ่งที่ปรากฏ แสดงออกต่อสายตาหรือต่อหูหรือต่อประสาทสัมผัสใด ๆ ก็ตาม (Appearance) และในความเป็นจริง (Real) ได้เลือนหายไป หลังยุคสมัยใหม่จึงถือว่าสิ่งต่าง ๆ มีธรรมชาติแห่งการแตกแยกเป็นส่วน ๆ (Fragmented) มีลักษณะที่หลากหลาย (Multifaceted) รวมทั้งการขัดกันเอง (Contradictory) ซึ่งนำไปสู่แนวคิด Deconstruction (ถอนรื้อสร้าง) ความหมายคือสิ่งที่ปรากฏใน Text ซึ่งภาษาไทยมักแปลว่าตำรา หรือตำหรับ โดยถือว่ามีความหมายเดียว แต่ในการวิเคราะห์เชิงสร้างถอนรื้อ Deconstruction ถือว่าประกอบไปด้วยความหมายต่าง ๆ นานาประการ

Martin Heidegger ได้เสนอคำบรรยาย ในหัวข้อที่ว่า Basic Problems of Phonology คือ ปัญหาต่าง ๆ เกี่ยวกับปรากฏการณ์วิทยา วิธีการทางปรัชญา ที่ให้ความสนใจในการศึกษาเกี่ยวกับความสำนึกและวัตถุต่าง ๆ จากประสบการณ์ตรง เขากล่าวถึง การลดทอน การสร้าง และการทำลาย มีความเกี่ยวข้องกันและกัน โดนเฉพาะการทำลาย ด้วยการรื้อโครงสร้าง หมายถึงการทำลายทางปรัชญา คือการถอดสิ่งต่าง ๆ ออก ที่เรียกว่า “เหตุผล” ซึ่งเรานำมาใช้โดยไม่คำนึงถึงภาษา เวลา สถานการณ์ สภาพแวดล้อมของเรา หรือความสนใจต่าง ๆ เพื่อวิจารณ์ความคิดต่าง ๆ ซึ่งดูเหมือนว่าเราจะไม่สามารถเริ่มต้นได้จากศูนย์หรือจากจุดตั้งต้นของเหตุผลอันนั้น หรือเป็นอิสระจากแนวความคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้ว ศัพท์ต่าง ๆ หรือวิธีการเข้าถึงทั้งหลาย มันจะปรากฏออกมาว่า เราได้

ถูกบีบบังคับให้ทำซ้ำอดีตและความผิดพลาดของมัน Deconstruction คือแนวคิดแบบใหม่ เทคนิคคือการฉีกหรือรูปทรงของสิ่งใด ๆ รวมถึงรูปทรงทางความคิดและการสื่อสาร ออกมาดูกันใหม่ (Displace) คือการเคลื่อนที่ หรือย้ายตำแหน่ง ขยับใหม่ ซึ่งเป็นการทำลายหรือฝ่าฝืนกฎเกณฑ์การออกแบบเดิม ๆ ผลลัพธ์คือ จะได้รูปทรงใหม่ ที่มีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แปลกใหม่กว่าเดิม คือจะเป็นเรื่องของการเสพปัญญาและอารมณ์ มากกว่าจะเน้นทางประโยชน์ใช้สอย ที่เป็นไปตามรูปแบบเดิม ๆ เพื่อความเป็นอิสระต่อความคิด ควรคำนึงการ Deprogram or Cross program รื้อเนื้อหาใหม่ นำมาแยก แล้วจึงนำกลับไปประกอบกันใหม่ เพราะทุกสิ่งที่นำมาผูกเชื่อมโยงเรียงร้อยเป็นประโยค ข้อความ เป็นย่อหน้า เป็นเรื่อง เป็นเรื่องราว ในบริบทหนึ่ง ล้วนมี รหัสสั้น (Language code) ซุกซ่อนและแฝงอยู่ โดยทั้งเจตนาและโดยไร้สำนึก Deconstruction จึงเป็นฐานคิดเชิงทฤษฎีขั้นพื้นฐานที่สุดที่ผู้ใช้ภาษาเริ่มต้นและใส่ใจจดหรือกลองของภาษาหรือการเป็น มายาคติ นั้นเอง (ชลธิรา สัตยวัฒน์: ศิลปศาสตร์สำนึก, 2556)

Deconstruction ในทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ ปรัชญา และอักษรศาสตร์ หมายถึงการเปิดเผยจุดค้นและเสนอข้อสันนิษฐานต่าง ๆ ทางอภิปรัชญา ที่เกี่ยวข้องกับความพยายามอย่างมีระบบ เพื่อจะกำหนดมูลฐานของความรู้ โดยเฉพาะวินัยทางวิชาการ เช่น ศึกษาเรื่องของโครงสร้าง (Structuralism) และสัญญาน-สัญลักษณ์ (Sign symbol as semiotics) ในทางภาษาศาสตร์ คำว่า Deconstruction เกี่ยวข้องกับปรัชญาของความหมาย ที่สร้างขึ้นโดยนักเขียน นักแต่งตำราและนักอ่าน ในการขยายผลทางปรัชญาและทฤษฎีทางอักษรศาสตร์ เทคนิควิธีและกระบวนการทัศน์ของ Deconstruction ได้การยอมรับจากนักวิชาการในแขนงวิชาประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา ทฤษฎีการศึกษา ภาษาศาสตร์ ศิลปศาสตร์ และสถาปัตยกรรมศาสตร์

ทฤษฎีรื้อสร้าง (Deconstruction) เป็นทฤษฎีการวิเคราะห์ภาษาที่มุ่งพินิจความซับซ้อนของการตีความหมาย ซึ่งนอกจากจะต้องมีการศึกษาความหมายในตัวอักษรที่ปรากฏให้เห็นอยู่แล้ว ก็ยังจะต้องมีการศึกษาถึงความหมายของสิ่งที่ถูกมองข้ามไป หรือละไว้ในฐานที่เข้าใจกันอีกด้วย ชาร์คแตร์ดาร์ (Jacques Derrida) (Peck and Coyle, 2002, pp. 145-150) ผู้ตั้งชื่อทฤษฎีนี้ที่ศวรรษที่ 1960 อธิบายย้อนแย้งความคิดของนักทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ที่เชื่อว่าภาษาของมนุษย์ประกอบไปด้วยคำที่มีความหมายตรงกันข้ามกันอยู่เสมอ แตร์ดาร์ตั้งข้อสังเกตไว้ในบทความชื่อ Of Grammatology (Derrida, 1986, pp. 94-119) ว่าการตีความคำคู่ตรงกันข้ามแต่ละคู่ตามความคิดแบบโครงสร้างนิยมนั้น เรามักจะตีความคำหนึ่งให้ “เหนือ” กว่าอีกคำหนึ่งเสมอ เช่น เราให้ความสำคัญของ “คำพูด” (Speech) มากกว่า “ข้อเขียน” (Writing) “ความเหมือน” (Identity) มากกว่า “ความแตกต่าง” (Difference) “การมีอยู่” (Presence) มากกว่า “การหายไป”

(Absence) “การควบคุม” (Mastery) มากกว่า “การยอมจำนน” (Submission) “ชีวิต” (Life) มากกว่า “ความตาย” (Death) (อุษา พัดเกตุ, 2550)

ความสำคัญของคำที่ถูกให้ค่าไม่เท่ากันนี้ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้น ระหว่างคำในภาษาซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความไม่สมดุลของอำนาจที่สืบทอดผ่านทางประวัติศาสตร์ (Historical power imbalances) ในรูปแบบภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อ หรือกล่าวอย่างง่าย ๆ ได้ว่า หลาย ๆ สิ่งในสังคมถูกมองว่ามีความสำคัญและมีอำนาจไม่ใช่เพราะว่าสิ่งเหล่านั้น มีคุณสมบัติที่ดีเหนือสิ่งอื่น ๆ แต่เป็นเพราะว่าคนในสังคมมักจะจับคู่ความคิดที่แตกต่างเข้าไว้ด้วยกัน และพิพากษาว่าคู่ตรงข้ามเหล่านี้มีชั่ว บวกและลบ หากชั่ว บวกเป็นขาว สิ่งที่มีสีดำทั้งหมดก็จะกลายเป็นชั่วลบลบไปโดยอัตโนมัติความคิด เช่นนี้เป็นกรณีการเสริมแรงให้สิ่งที่ถูกมองว่าเป็นชั่ว บวกมีอำนาจและอภิสิทธิ์ไม่เฉพาะเพียงแต่ในด้านการใช้ถ้อยคำภาษาเท่านั้น แต่ยังมีขอบเขตถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ของสังคมด้วย ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม ศาสนา การศึกษา และการเมืองการปกครอง

จากภาษา สู่วัฒนธรรมและการเมือง แม้นักวิจารณ์บางคนจะวิจารณ์งานของแดร์ริดาว่าเป็นงานความคิดที่ “เลื่อนเปื้อน” ของคนค่อนข้างพิลึกพิลั่น ถึงขั้น “Absurd” แต่ในภาพรวมผู้คนในวงการ ภาษา วรรณคดี ปรัชญา และมานุษยวิทยาต่างยอมรับว่าผลงานความคิดของแดร์ริดาได้ประกาศศักดิ์ในตัวเองว่าเป็นข้อหักล้างที่ “ไม่อาจมีใครโต้แย้งได้” แดร์ริดาเสนอแนวความคิด “ร้อยสร้าง” และเสนอวาทกรรมดังกล่าวต่อสาธารณชนในช่วงเวลาและบรรยากาศที่ปัญญาชนฝรั่งเศสกำลังวิสาสะถกเถียงกันอย่างเอาเป็นเอาตายเรื่องแนวทางการศึกษาแบบปรากฏการณ์นิยมกับแบบโครงสร้างนิยมว่าของใคร “สุดยอด” กว่ากันในอันที่จะทำความเข้าใจการดำรงชีวิตแบบปัจเจกชนนิยมกับวิถีดำเนินชีวิตแบบสังคมนิยม ผู้ที่โน้มเอียงไปในทาง ปัจเจกชน(เสรี)นิยม มีเป้าหมายที่จะเข้าใจประสบการณ์ชีวิตและอธิบายถึงที่มาที่ไปของกำเนิดชีวิต รวมถึงกระบวนการก่อรูปขยายตัวจากจุดกำเนิดหรือเหตุการณ์เรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเข้าใจความเป็นมาของมัน ส่วนนักโครงสร้างนิยมเห็นว่าเป็นการมองปัญหาประสบการณ์อย่างผิดเพี้ยนและเบี่ยงเบนจากความเป็นจริง เพราะ ความลึกซึ้งของประสบการณ์นั้น แท้ที่จริงเป็นได้อย่างมากที่สุดก็แต่เพียง เป็นผลกระทบที่เกิดจากโครงสร้าง โดยที่ตัวโครงสร้างนั่นเองก็ไม่อาจมีประสบการณ์ตรงด้วยตัวของโครงสร้างเอง

ในท่ามกลางบรรยากาศดังกล่าวนี้เองที่แดร์ริดาได้เริ่มตั้งคำถามสู่สังคมและวงการนักคิด เริ่มจากปีค.ศ. 1959 ว่า ก็แล้วโครงสร้างมิได้มีต้นตอกำเนิดหรืออย่างไร ส่วนตัวต้นตอกำเนิดเล่า มิได้ถูกกำกับควบคุมควบคุมโดยโครงสร้าง กระนั้นหรือ ในอันที่จะเป็นจุดแรกเริ่มของสิ่ง นั้นก็หมายความว่าตามแนวทางวาทกรรม “ร้อยสร้าง” ของแดร์ริดา ทุกปรากฏการณ์เชิงโครงสร้าง หรือส่วนเสี้ยวของปรากฏการณ์หนึ่ง ๆ ย่อมมีประวัติความเป็นมา ที่มาที่ไปของมัน การทำความเข้าใจโครงสร้างหนึ่ง ๆ

จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงได้เลยที่จะต้องไปทำความเข้าใจเรื่องราว ความเป็นมา หรือสืบสาวหาต้นตอของจุดกำเนิด โดยการ “ชี้ทาง” ให้เห็นประจักษ์ถึงรหัสสันยทางภาษาและความหมายที่แฝงเร้นอย่าง สลับซับซ้อนของความคิดเชิงวาทกรรมระดับต่าง ๆ ในสังคมรวมถึงผลกระทบของมัน แตรริตามุ่งหมายที่จะชี้ให้เห็นว่า การทำงานขับเคลื่อนหนทางอันยากที่จะบรรลุถึงได้ เพราะความซับซ้อนอันยากที่จะสาวหาต้นตอ (ซึ่งอาจนิยามได้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่อาจทำให้เห็นอย่างโจ่งแจ้งได้) นั้น มีการขับเคลื่อนทั้งในเชิงโครงสร้าง และในเชิงรื้อถอนโครงสร้างไปในตัวด้วย ซึ่งคือวาทกรรมเชิงซ้อนที่มีความขัดแย้งในตัวเองนี้ เมื่อมี “การผลิตซ้ำ”(Reproduction) ในเงื่อนไขและบริบททางสังคม การเมืองและประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน

ดังนั้นการศึกษาตามกรอบของ การรื้อสร้าง มักถูกวิจารณ์ว่ามีส่วนทำลายสำนักทางอัตลักษณ์ เป็นการรื้อถอนอัตลักษณ์ หากแต่เป็นการรื้อเพื่อพิเคราะห์กระบวนการการก่อสร้างอัตลักษณ์ และย้ำให้เห็นว่าการก่อสร้างยังคงดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ไม่หยุดหย่อน แนวคิดแบบรื้อสร้างสามารถมองเห็นความไม่ตายตัวของอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และระบบคุณค่าต่าง ๆ พร้อมทั้งมองเห็นความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ชี้ออกาสของการสร้างตัวตนใหม่ตลอดเวลาที่มากกว่า รื้อสร้าง ดูเหมือนจะเป็นการทำลายระบบคุณค่าของสังคม แต่แล้วแท้ที่จริงแนวทางนี้แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์คุณค่าทางสังคมใหม่ ๆ เพื่อสนองต่อกระบวนการก่อสร้างตัวตนและกลุ่มสังคมอย่างไม่รู้จบ การรื้อสร้างจึงเลยนำเสนอทิศทางใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากการศึกษาวัฒนธรรมในแนวทางเดิม การเข้าใจสังคม หรือในแง่ของการกรอบการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (วิธีวิทยาการรื้อสร้างอัตลักษณ์, 2555)

หลักการสำคัญของการรื้อสร้าง คือ การวิเคราะห์การทำงานของคู่ตรงข้าม (binary opposition) ในโครงสร้างลึกของความคิดและวัฒนธรรมตามทฤษฎีโครงสร้างนิยม Jacques Derrida เชื่อว่าในการวิเคราะห์การทำงานของคู่ตรงข้าม เช่น ธรรมชาติ-วัฒนธรรม ชีวิต-ความตาย ดี-เลว สว่าง-มืด ฯลฯ เราจะสามารถเน้นย้ำ (Highlight) และวิพากษ์พลังตรงข้ามของวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) กับวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ความเป็นคู่ตรงข้ามของสองแนวคิดนี้ วัฒนธรรมมวลชน คือ "ส่วนอื่นที่น่ารังเกียจ" ของวัฒนธรรมชั้นสูง ดังนั้นความเป็น "ชั้นสูง" ก็ปฏิเสธความเป็น "มวลชน" โดยถือว่าเป็นสิ่งแปลกปลอม แต่ก็จำเป็นต้องมีไว้เพื่อให้สร้างลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์ของความเป็น "ชั้นสูง" ได้ การให้นิยามคำว่าชั้นสูงจำต้องนิยามโดยอ้างไปถึงคำว่ามวลชนตามแนวความคิด ดิฟเฟอเรนซ์ หรือการอ้างต่อไปเป็นทอด ๆ ค่าคุณศัพท์ที่อธิบายโดยการอ้างถึงลักษณะของวัฒนธรรมชั้นสูง เช่น active ก็จะถูกอธิบายโดยการอ้างถึงลักษณะของวัฒนธรรมมวลชนว่า passive จากการรื้อสร้างตัวบทเช่นนี้ Jacques Derrida เชื่อว่าเราจะได้พบสิ่งที่ตัวบท "เสแสร้งว่าไม่จำเป็นต้องมี แต่จริง ๆ แล้วกลับจำเป็นหรือขาดไม่ได้" เขาเรียกสภาวะที่พบจากการรื้อสร้างว่าสิ่งที่หายไปที่ดำรงอยู่ (The present absences) หรือความเจียบที่กำลังผลิตอยู่ (Productive

silences) บางครั้งเชิงอรรถของบทความบางบทจึงสำคัญมากกว่าตัวเนื้อเรื่อง เพราะมันบอกสิ่งที่เป็นรายละเอียดเพิ่มเติมหรือข้อมูลเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ผู้เขียนไม่ต้องการนำมาไว้ในตัวเนื้อเรื่อง เพราะมันขัดแย้งกับตัวเรื่อง การรื้อสร้างเป็นเรื่องของการตีความตัวบทมากกว่าการแสวงหาความจริงจากตัวบท (สุภางค์ จันทวานิช, 2551)

สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจในการรื้อสร้าง ก็คือลักษณะที่ปรากฏ (Appearance) หรือเรื่องของบริบท (Context) หรือสภาพแวดล้อม เป็นรูปแบบที่พยายามนำเสนอสิ่งใหม่เข้าไปแทนที่สิ่งเก่าให้เกิดเป็นเรื่องราวใหม่ แต่ก็ถูกการตั้งคำถามในสิ่งที่คลุมเครือขึ้น จึงเป็นประเด็นในการวิพากษ์วิจารณ์ เพราะสามารถถูกการตีความได้หลายทาง ขึ้นอยู่กับจะแปลความหมายและคิดเห็นกับสิ่งเหล่านั้นอย่างไร การรื้อสร้างไม่ใช่เรื่องของการใช้เหตุผล การที่ใครจะพยายามค้นหาเหตุผลว่าเหตุใดจึงคิดเช่นนี้ เหตุใดจึงออกมาในรูปแบบนี้ กระบวนการคิดเป็นอย่างไร มีสูตรสำเร็จไหม คนผู้นั้นคงต้องพบกับความผิดหวัง เหตุผลไม่ใช่เรื่องที่เป็นประเด็น แต่การรื้อสร้างเป็นเพียงวิธีการรูปแบบหนึ่งเท่านั้นที่จะพยายามสร้างระบบ ซึ่งไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างผลงานในรูปแบบการรื้อสร้าง ก็คือการทำงานข้ามสาขาวิชาชีพที่กำลังกัน ภาพยนตร์จึงเป็นสาขาวิชาชีพหนึ่งที่รูปแบบการรื้อสร้าง มีส่วนเกี่ยวข้อง แม้จะไม่เรียกชื่อรูปแบบเหมือนกันแต่ก็มีลักษณะสอดคล้องกันอย่างยิ่ง (20 แนวความคิดทางสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20 เล่มที่ 1, 2556)

ภาพยนตร์ในมือของนักทฤษฎีแนวหลังโครงสร้างนิยมอย่างเช่นของ ไมเคิล เจ.ชาปิโร (Michael J. Shapiro) นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกัน เขาใช้ประโยชน์จากจารีตวิธีคิดและทฤษฎีที่ทั้งแตกต่างและหลากหลายมาก เช่นปรัชญาการเมือง ทฤษฎีวิพากษ์ ทฤษฎีภาพยนตร์ การเมืองการเปรียบเทียบ สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ จิตวิเคราะห์ การศึกษารูปแบบการเขียนดนตรีสุนทรียศาสตร์ ความรอบรู้ที่หลากหลายและข้ามสาขาวิชาการต่าง ๆ นำไปสู่การผลิตงานวิชาการที่ลึก แหลหมคม และท้าทาย เป็นคุณสมบัติของการทำหน้าที่บทบาทของผู้แต่งที่ตัดข้ามวาทกรรมชุดต่าง ๆ (trans discursive) เป็นการทำให้หรือสร้างเส้นของการตัดข้าม สิ่งที่ชาปิโรสนใจในงานชิ้นต่าง ๆ ของเขาวนอยู่กับวิธีการที่เรียกว่า “การตีความแนวพิพากษ์” (Critical Interpretation) เป็นความพยายามที่จะเผยให้เห็นถึงการทำงานของอำนาจในที่ที่เราไม่คิดว่าจะเป็นที่ของอำนาจ เพราะถูกทำให้ดูเป็นกลางหรือเป็นธรรมชาติผ่านวาทกรรมชุดต่าง ๆ ที่คุ้นชิน เมื่อเป็นเช่นนี้ ภาพยนตร์ ดนตรี จึงมักต่อกัยำโครงสร้างอำนาจที่ดำรงอยู่ด้วยการผลิตซ้ำความเชื่อในหน้าที่ที่ดำรงอยู่ของสรรพสิ่ง แทนที่จะตั้งเป็นคำถามกับหน้าที่นั้น พื้นที่ต่าง ๆ ที่ห้อมล้อมเราอยู่ในสังคม เพราะต่างคุ้นชินจนมองไม่เห็นอำนาจที่ดำรงอยู่ในพื้นที่เหล่านั้น ภาพยนตร์จึงเป็นสถานที่ที่เขาไม่คิดสงสัยว่าจะเป็นที่สถิตของอำนาจ แต่ภาพยนตร์ในมือของทฤษฎีแนวหลังโครงสร้างนิยมอย่างชาปิโรถูกทำให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่แค่ความบันเทิงล้วน ๆ แต่ภาพยนตร์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเมืองโลกให้แก่ผู้ชม โดยผ่านการ

ตอกย้ำโครงสร้างอำนาจและระบบการแบ่งแยกการรับรู้ทางการเมืองในระดับโลก ชาปิโรเรียกการแบ่งแยกการรับรู้นี้ว่า การเขียนแผนที่ที่ใช้ความรุนแรง (Violent cartography)

การเมืองของสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์เป็นการศึกษาเพื่อดูวิธีการที่ภาพยนตร์ทำให้คนดูคิดเกี่ยวกับโลกสมัยใหม่ ส่วนการคิดที่ชาปิโรใช้ ไม่ใช่การคิดอย่างเป็นระบบเพื่อนำเสนอประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต แต่การคิดในแบบการเมืองของสุนทรียศาสตร์คือการต่อต้าน ตั้งคำถาม กับวิธีการนำเสนอหลักเกี่ยวกับโลก ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอจากความเคยชินหรือมีการจัดทำอย่างเป็นระบบ ชาปิโรเห็นว่าภาพยนตร์ที่ได้ผู้กำกับที่ดี สามารถทำหน้าที่ตรงนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นคือทำให้คนดู “คิด” คือเกิดการรับรู้แบบใหม่ หรือที่เดอเลซเรียกว่า “ภาพลักษณ์ของความคิด” (The Image of thought) ภาพยนตร์เปิดโอกาสให้คนดูมีบทบาทในฐานะผู้วิจารณ์

การศึกษาภาพยนตร์ในแนวหลังโครงสร้างนิยมให้ความสนใจกับด้านที่เป็นสุนทรียศาสตร์ของอัตบุคคล (An Aesthetic Subject) มากกว่าด้านจิตวิทยาของอัตบุคคล (Psychological Subject) ทำให้ความสนใจของการวิเคราะห์ย้ายไปอยู่ที่ภาพลักษณ์ (Image) หรือภาพที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์มากกว่าเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่อง หรือตัวแสดงในภาพยนตร์ เป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวหลังโครงสร้างนิยมหนีห่างไปจากชีวิตของตัวละครในภาพยนตร์ สู่การเปลี่ยนผ่านทั้งด้านการเมืองและประวัติศาสตร์ที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นเกิดขึ้น

ในความเห็นของชาปิโร มองว่าภาพยนตร์เป็นยอดตัวอย่างของการเมืองของสุนทรียศาสตร์ นัยของภาพยนตร์เกิดจาก “วิธีการ” ที่ภาพลักษณ์ในภาพยนตร์ถูกผลิตและระดมมาใช้ เรื่องราวในภาพยนตร์ทำหน้าที่ ดึงให้คนดูเข้าไปรับรู้เรื่องราวของตัวละคร ส่วนการดำเนินเรื่องด้วยการจัดฉาก (Mise en scene) และการตัดต่อภาพ (Montage) มีผลทำให้คนดูเกิดการคิด ที่ไม่ถูกตีกรอบโดยเรื่องเรื่องราวของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนววิพากษ์ (Critical Film) ผนวกรวมโลกเข้าไว้ในภาพยนตร์ แทนที่จะมีแต่เรื่องราวของภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ยังมีภาษาภาพ (The Visual language) ยังมีแสง สี เสียง และมุกกล้อง (The Visual rhythms) มีการแสดงออกเชิงพื้นที่ (Spatial expression) สิ่งเหล่านี้ทำให้คนดูสามารถมองโลกที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อเรื่อง หรือเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนั้น การดำเนินเรื่องด้วยภาพต่าง ๆ ในภาพยนตร์ (The cinematic visual language) รวมถึงเทคนิคการถ่ายทำอย่างการใช้กล้องขยายไปที่ใดที่หนึ่ง (Close up) ที่หน้าคน ดวงตา หรือสถานที่ต่าง ๆ สื่อให้เห็นถึงความสลับซับซ้อนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากนัยนี้

ภาพยนตร์จึงมีมากกว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครและเรื่องราว การดู การอ่านภาพยนตร์แบบหลังโครงสร้างนิยมจึงเป็นการสลาย สั่นคลอน เอกลักษณ์ ตัวจน และการรับรู้ของคนดูภาพยนตร์ เพื่อนำไปสู่ความสามารถในการคิดแบบอื่นที่ไกลกว่าในแบบที่ดำรงอยู่ ภาพยนตร์สำหรับนักทฤษฎี

แนวหลังโครงสร้างนิยม สิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์มีฐานะเป็น สัญญะ (Sign) ที่บังคับให้เราต้องคิดต่อไปจากสิ่งที่เห็น และนี่ก็คือสิ่งที่เรียกว่า “ภาพลักษณ์ของความคิด” (The Image of thought) บังคับให้เราต้องคิดถึงตีความในการแสดงออกต่าง ๆ เสียงที่ได้ยินบังคับให้เราต้องหันไปมองเพียงแต่สิ่งที่บังคับให้เราคิดคือ สัญญะ สัญญะคือสิ่งที่เราต้องเผชิญหน้าด้วย การเผชิญหน้าเป็นหลักประกันที่ทำให้คนคิดไม่ใช่ สัญญะ การคิดไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่ต้องสร้างให้เกิดขึ้น (Creation) ดังนั้นการสร้าง คือจุดเริ่มต้นของการคิดภายในตัวความคิด (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554)

ภาพยนตร์จึงเป็นสาขาวิชาชีพหนึ่งที่มีรูปแบบการก่อสร้างมีส่วนเกี่ยวข้อง คือ เนื้อเรื่องที่สับสน การจับท่อนเรื่องให้สลับไปมา สร้างปมเรื่องให้คนดูงง แล้วให้คิดลำดับเรื่องเอาเอง สร้างความตึงเครียด เป็นมูมมอมที่แตกต่างจากทั่วไปนั้นเหมือนกับสภาวะที่เรากำลังเผชิญกับรูปแบบ ดิคอนสตรัคชั่น ภาพยนตร์ยังมุ่งแนะให้คิดอีกกว่าแก่นแท้ของเรื่อง และจุดประสงค์ในการนำเสนอ ภาพยนตร์เรื่องนี้เพื่ออะไร ประชญาอะไร อำนาจ หรือวิถีชีวิตอย่างไร คงจะได้สัมผัสถึงอารมณ์ ความรู้สึกของแนวทาง ดิคอนสตรัคชั่น หรือการก่อสร้าง ในการนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ ที่สับสนเพื่อหาหนทางใหม่ ๆ นั่นก็ดี แต่ก็คงจะดีกว่าถ้าทำให้สับสนน้อยลง (รศ.พรพรรณ ชินฉงษ์, 2556)

## 2.2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)

### 2.2.1 ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)

ภาพยนตร์ศิลปะ เป็นคำหนึ่งที่ยากต่อการนิยาม คล้ายกับภาพยนตร์ทดลองเพราะการที่จะตั้งบรรทัดฐานว่าอะไรคือศิลปะนั้น เป็นเรื่องส่วนบุคคล แต่ก็มีกระแสรับรู้ว่าเป็นผลงานที่ผู้กำกับสามารถควบคุมกระบวนการของภาพยนตร์ได้ด้วยตนเองทั้งหมด จึงมองว่าเป็นลักษณะประเภทงาน ภาพยนตร์ส่วนตัว ลักษณะงานประเภทนี้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์จากยุโรป ตั้งแต่ปี 1950 จนเป็นที่รู้จักในนาม European Art Cinema เพราะอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในยุโรปให้อิสระเสรีกับผู้กำกับในการสร้างรูปแบบงานมากกว่า และจะปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ศิลปะมักจะเป็นปัญหาในชีวิตประจำวันของตัวละคร อาจเป็นผู้ที่รู้สึกแปลกแยกต่อสังคมหรือขาดการสื่อสาร เน้นความเหมือนจริงในการถ่ายทอดอารมณ์และความประหลาดของตัวละคร ใช้มุมกล้องที่อาจทำให้ผู้ชมต้องใช้สมาธิในการรับชม และมีการตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อ และภาพยนตร์ประเภทนี้จะผ่านกระบวนการฉายและจัดจำหน่ายที่ไม่ใช่ระบบกระแสหลักอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศนั้น แต่จะเป็นการผ่านตามงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ หรือศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ เป็นเวทีที่แสดงจัดฉายที่สำคัญ (อัญชลี ชัยวรพร, 2557)

ภาพยนตร์ศิลปะ พัฒนามาจากภาพยนตร์สไตล์สร้างสรรค์จินตนาการ (Formalistic) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ David Bordwell กล่าวว่า ภาพยนตร์ศิลปะเป็นประเภทหนึ่งของ ภาพยนตร์ที่มีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปจากรูปแบบเดิม (Conventions) ภาพยนตร์ศิลปะส่วนมาก เป็นภาพยนตร์แนวอิสระ (Independently Made Film) หรือกลุ่มภาพยนตร์แนว Avant-garde หรือ หนังสือาร์ต ภาษาอังกฤษเรียกว่า “Art Film” หรือ “Art Movie” หรือ “Art House Film” หรือ “Art Cinema” นอกจากนี้ยังมีคำอื่นที่ใช้เรียกภาพยนตร์ประเภทนี้ เช่น ภาพยนตร์อิสระ ภาพยนตร์ทางเลือก (Alternative Cinema) ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) มักเป็น ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาจริงจังไม่มุ่งหวังเชิงพาณิชย์ เป็นภาพยนตร์อิสระมีจุดมุ่งหมายกับคนดูกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่ากลุ่มใหญ่ ๆ นักวิจารณ์และนักวิชาการภาพยนตร์ให้คำจำกัดความ ภาพยนตร์ศิลปะ คือ ภาพยนตร์ที่สร้างโดยแฟงนัยซ่อนเร้น (Canon of Film) เน้นคุณภาพทำให้มีความแตกต่างจาก ภาพยนตร์แนวกระแสหลักของฮอลลีวูด (Mainstream Hollywood Film) ซึ่งรวมถึงปัจจัยอื่น ๆ เช่น รูปแบบของสังคมแนวสังคมนิยมที่เน้นการถ่ายทอดเชิงนักประพันธ์วรรณกรรมของผู้กำกับ (Auteur) และความคิด ความฝันของตัวละครมากกว่า การนำเสนอเรื่องราวที่ชัดเจนหรือเรื่องราวที่ เน้นเป้าหมาย (การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง, 2558)

ผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนได้ปรับข้อจำกัดเหล่านี้โดยการสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างออกไป โดยเน้นที่การพัฒนาด้านความคิดหรือแสวงหาเทคนิคการเล่าเรื่องหรือสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ นักวิจารณ์และนักวิชาการภาพยนตร์ให้คำจำกัดความภาพยนตร์ศิลปะ คือ ภาพยนตร์ที่สร้างโดยแฟงนัยซ่อนเร้น เน้นคุณภาพ ทำให้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวกระแสหลักทั่วไปที่รวมถึงปัจจัยอื่น เช่น รูปแบบของสังคมแนวสังคมนิยมเน้นที่การถ่ายทอดเชิงความคิดรวบยอดของผู้กำกับและความฝันของตัวละครมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวที่ชัดเจนหรือเรื่องราวที่เน้นเป้าหมายของเรื่อง

ภาพยนตร์ศิลปะส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์แนวอิสระ (Independently Made Film) ไม่หวัง ผลกำไร มีตลาดผู้ชมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่าเป็นกลุ่มคนดูขนาดใหญ่ เช่น Hollywood ที่มีการใช้เงินลงทุนสูงในการถ่ายทำ การทำภาพเทคนิคพิเศษ การใช้ดาราที่มีชื่อเสียงและนำออกฉายทั่วโลก การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ศิลปะเริ่มตั้งแต่ยุคแรกในทศวรรษ 1920-1940 ในฝรั่งเศส ทศวรรษที่ 1950 ในญี่ปุ่นและอินเดีย ทศวรรษ 1960 กลับมาโดดเด่นในยุโรปและตั้งแต่ทศวรรษ 1970-2000 แพร่หลายในสหรัฐอเมริกาและยุโรปจนกระทั่งปัจจุบันได้กระจายไปทั่วโลก การศึกษาค้นคว้า ภาพยนตร์ศิลปะ จะช่วยทำให้ทราบพัฒนาการของความคิดในแต่ละยุคสมัยของภาพยนตร์ในแต่ละ พื้นที่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงาน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2555)



ภาพยนตร์ศิลปะมักจะฉายตามโรงภาพยนตร์ที่เฉพาะ (Repertory Cinemas) ในสหรัฐเรียกว่า “Art House Cinemas” และฉายตาม “Film Festival” คำว่า “Art Film” มีการใช้อย่างกว้างขวางในสหรัฐมากกว่าในยุโรปซึ่งมีความสัมพันธ์กับแนวคิดนักประพันธ์วรรณกรรม (Auteur) ในภาพยนตร์และ “National Cinema” (เช่น German National Cinema) ภาพยนตร์ศิลปะมีจุดมุ่งหมายที่ตลาดคนดูกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่ไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนด้านการเงินก้อนใหญ่ หรือการใช้ภาพพิเศษ (Special Effects) ที่ยิ่งใหญ่ การไม่ใช้ดาราที่มีชื่อเสียงที่มีค่าตัวแพงหรือไม่รณรงค์โฆษณาภาพยนตร์ที่ใช้เงินทุนมากมายเหมือนกับภาพยนตร์กระแสหลักที่ออกฉายทั่วไป ผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนได้ปรุงแต่งข้อจำกัดเหล่านี้โดยการสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างออกไป ซึ่งมักใช้นักแสดงภาพยนตร์ที่มีคนรู้จักน้อยหรืออาจเป็นนักแสดงสมัครเล่นและการสร้างฉากที่ลงทุนต่ำ เพื่อให้ภาพยนตร์นั้นเน้นที่การพัฒนาด้านความคิดหรือแสวงหาการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องหรือรูปแบบการสร้างภาพยนตร์ใหม่ ๆ

นอกจากนี้คนดูต้องมีความรู้และประสบการณ์ในการเข้าใจและเข้าถึงในภาพยนตร์เหล่านี้ ในปลายทศวรรษที่ 1990 ภาพยนตร์ศิลปะเคยถูกเรียกว่า “Largely a Cerebral Experience” หรือการชมต้องใช้ความคิดซึ่งมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวกระแสหลัก (Mainstream) หรือแนว “Blockbuster” ซึ่งเน้นความเพื่อความบันเทิง หนีหวน (Escapism) และความบันเทิงล้วน ๆ สำหรับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หนังสือต้องอาศัยนักวิจารณ์ การสนทนา การพูดคุยกับนักเขียนคอลัมน์ ศิลปะเกี่ยวกับภาพยนตร์ คนวิจารณ์ พวก Bloggers และการบอกปากต่อปากโดยคนดูเนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะมีการลงทุนน้อย ดังนั้นคนทำหน้าที่จึงต้องการคนดูเพียงส่วนน้อยจากจำนวนคนดูหนึ่งแนวกระแสหลักในการสร้างรายได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงาน

หนังนอกกระแส (ภาพยนตร์ทดลอง) ปฏิเสธต่อสูตรหรือกฎเกณฑ์ที่ค่อนข้างตายตัวของภาพยนตร์บันเทิงธุรกิจ นักสร้างภาพยนตร์ใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกส่วนตัว หรือแสดงอัตตาของพวกเขาตัวเอง โดยใช้รูปแบบและกลวิธีในการเล่าเรื่องตามแบบฉบับของตนแทนโครงสร้างและวิธีการของภาพยนตร์ทั่วไป และมักจะใช้ประโยชน์จากวิธีการผลิตที่ประหยัดกว่า และง่ายกว่า

เสน่ห์หนังนอกกระแส คือ ความเป็นอิสระในการนำเสนอ ต่างกับหนังกระแสหลักจะมีรูปแบบ พอดูบ่อย ๆ จะเดาออกว่าเรื่องนี้ดำเนินต่อไปอย่างไร เพราะการเล่าเรื่องมีหลายอย่างที่ไม่คาดคิด และมีประเด็นที่หลากหลาย หากมีความคิดความรู้สึกบางอย่างที่ยากแบ่งปัน ต้องอย่าริรอที่จะลุกขึ้นมาหยิบกล้องเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว

นิยามของหนังนอกกระแส 1.ผลิตนอกระบบฮอลลีวูด 2.เล่าเรื่องสังคม การเมือง หรือพื้นที่ฉายหนังในกลุ่มจำกัด 3.ส่วนใหญ่พึ่งพิงเงินลงทุนต่างประเทศ และออกฉายต่างประเทศ 4.ทั้งหนังใน

ระบบและนอกระบบ หันมาใช้ดิจิทัลเหมือนกันหมดเพื่อลดต้นทุน 5.เงินทุนที่ได้สร้างจะมาจากต่างประเทศ และมีเทคนิคการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากหนึ่งในกระแส 6.พื้นที่ในการฉายที่ไม่แพร่หลายเหมือนหนึ่งในกระแส 7.แต่ในปัจจุบันคำว่าอินดี้ ถูกนำไปใช้เชิงการตลาด และผูกโยงไปถึงเรื่องไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิต

การพิจารณาภาพยนตร์ในแง่ 10 ข้อห้ามหากอยากให้อยู่ในกระแส (จะทำให้ให้หนังเรา Mass) ถ้าอยากให้อาจารย์ของคุณได้รับความนิยมนอกจากมวลชนหมู่มาก เพื่อชื่อเสียงและรายได้ จงอย่าทำ 10 ข้อต่อไปนี้ เพราะอาจทำให้ภาพยนตร์กระเด็นไปเป็น “หนังนอกกระแส” ได้ (Read Me 19 :นิตยสารออนไลน์สไตล์ TK park, 2556)

1. อย่าเล่นกับพล็อตตายาค คือภาพยนตร์จะปลอดภัยเสมอหากเล่าประเด็นที่เข้าใจง่าย ด้วยวิธีการง่าย ๆ เพราะคนส่วนใหญ่นิยมดูเพื่อความบันเทิง (ตลาด) รัก / ผี ตลก เพียงเพราะมันไม่ตรงจริตกับคนหมู่มาก ภาพยนตร์ยังเป็นเครื่องมือรับใช้ในประเด็นต่าง ๆ ที่คนผลิตอยากเล่าได้อีกมากมาย

2. อย่าปฏิเสธนายทุน เพราะในการหาทุนให้ภาพยนตร์ คือ หน้าทีของ โปรดิวเซอร์ (Producer) คือเป็นผู้ใช้เงินเป็น มีความรู้ในการผลิตหนัง เข้าใจเรื่องกฎหมาย รวมถึงวิธีการสื่อสารกับผู้คน เพราะไม่มีโครงการหนังไหนเลยที่คนถือความฝันอย่างผู้กำกับจะพอใจในงบประมาณ นายทุนคือผู้มอบเงิน ให้คนทำหนังแต่เขาก็หวังเงินที่ก้อนใหญ่มากกว่ากลับมาเช่นกัน ดังนั้น ถ้านำหนังนอกกระแสไปเสนอ ก็ต้องรับมือกับการขาย หรือการปรับแนวประเภทหนัง แต่ทางออกของคนทำภาพยนตร์คือการ โกอินเตอร์ไปขอทุนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่มีพื้นฐานทางศิลปะ แข็งแรง มักจะสนับสนุนเงินโดยไม่เน้นผลตอบแทนทางธุรกิจ แต่จะมีเงื่อนไข คือผู้ต้องส่งโครงเรื่องและบท ไปให้คณะกรรมการพิจารณาทุน แต่หากการขอทุนล้มเหลว ยังมีอีกหนทางคือการหาผู้ร่วมทุนสร้าง

3. อย่าใช้ดาราดอร์มเล็ก (การสร้างจุดขาย) หากความสำเร็จของภาพยนตร์ประเมินจากวัดจากคนดู ดังนั้นนักแสดง หรือ ดารา ก็ถือเป็นผู้กุมตราแห่งความสำเร็จของหนังแต่ละเรื่องด้วย ถ้าหากเงินถึงและเส้นใหญ่พอ ลองให้เขานักแสดงมาแสดงหนังนอกกระแสดูบ้าง อาจจะประสบความสำเร็จในเรื่องการจัดฉาย ได้ผลจากออร่าของเหล่าดาราชั้นแนวหน้าก็ได้

4. อย่าทำตัวอย่างเยี่ยงลุงบุญ หากจะว่ากันเรื่องหนังนอกกระแส ลุงบุญมีระลึกชาติ (2010) กำกับโดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นชื่อลำดับต้น ๆ ที่รู้จักได้รับดีกรีปาล์มทองคำจากเทศกาลหนังเมืองคานส์ที่ช่วยตอกย้ำความเป็นหนังนอกกระแส เพราะมีความแปลกแยกแตกต่างจากหนึ่งในกระแสหลักด้วยความธรรมดาจนเหนือธรรมดา ตั้งแต่นักแสดงหน้าตาแบบชาวบ้านที่ไม่หล่อสวยตาม

สูตร พฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครที่ดูเหมือนจะปกติตามวิถีชีวิตธรรมดา แต่กลับแฝงไปด้วย ความผิดปกติจนถึงขีดสุด ความซับซ้อนจากมิติของตัวละครที่ไม่แสดงให้เห็นถึงความคิดความรู้สึก อย่างโจ่งแจ้ง แต่กลับแสดงให้เห็นแง่มุมที่เรียกร่องให้ผู้ชมใช้ความคิดจนนำไปสู่การตีความ ความดี ความเลว ของตัวละครยากที่จะแยกแยะและชี้ชัด รวมทั้งภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูสมจริงจากเสื้อผ้า หน้าผมที่ดูเป็นธรรมชาติไร้การตัดจริตของตัวละคร ซึ่งตัวละครที่ปรากฏอยู่ในหนัง มักมีเรื่องราวและความทรงจำจากชีวิตจริงของนักแสดงผสมเข้ากับเรื่องราวในตัวบท ทำให้ตัวละครในหนังมีความ สมจริงและมีมิติที่ซับซ้อน ทุกองค์ประกอบของการเล่าเรื่องสื่อความหมาย

5. อย่าพูดเพื่อเจ้อ เพราะภาพยนตร์นอกกระแสมักชอบพูดสิ่งที่เพี้ยน พูดแบบนี้มันใช้ ธรรมชาติปกติ หรือแสดงในสิ่งที่ไม่ค่อยได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน หรือตัวละครบางตัวอาจเกิด อาการติสต์แตก ปล่อยให้ผู้ชมล่องลอยในความเงิบ ซึ่งทฤษฎีเล่นกับความเงิบ ปล่อยให้ได้อะลือก การสนทนาที่ว่างเปล่า แล้วไปเน้นกับอารมณ์ของภาพหรือตัวละครแทน เป็นวิธีที่พวกหนังนอก กระแสนิยมใช้กัน แต่ไม่ได้แปลว่าหนังใบ้ทุกเรื่องจะเท่ากับหนังนอกกระแส มีเพียงเส้นบาง ๆ คั่นอยู่ ระหว่างเจ้ง กับเจ้ง เพราะฉะนั้นต้องการให้หนังโป๊ป ก็ไม่ต้องมานั่งกังวล คือ อย่าพูดเยิ่นเย้อ อย่าพูด ไม่รู้เรื่อง อย่างพูดจากภาษาเขียน และอย่าไม่พูด

6. อย่าออกแบบฉากอย่างนี้ เดียวจะไม่เกิด คือ อย่าแอบถ่ายแบบกองโจร ควรที่จะเข้า สถานที่ทำให้เป็นกิจจะลักษณะ อย่าออกแบบสีของฉากให้ดูฉูดหรือดำมืดเกินไป ควรจะจัดแสงให้สวย สใสมหาแก่้วยของคนดู และอย่าแซ่ฉากนาน ๆ จะพาให้คนดูง่วง ควรจะตัดสลับฉากในเรื่องให้คนดู แลกตาแปลกใจบ้าง

7. อย่าใช้เพลงไม่ดังฟังแล้วจะแน่นอก คือคำอิตของเพลงจะช่วยทำให้งานเป็นที่รู้จักมากขึ้น แต่ถ้าใช้เพลงบรรเลงไม่มีเนื้อร้อง ความหมายซับซ้อนยากต่อการเข้าใจก็สามารถช่วยได้ การใช้เพลง ไม่ดังในช่วงแรก อาจจะทำให้เกิดความน่ารำคาญ แต่สักพักก็จะชินและกลืนเข้าสู่ความไม่ แมส Mass ไปเองได้โดยธรรมชาติหรือถ้าจะสนใจและคนรอบข้างมาก ก็ควรหันกลับไปใช้เพลงฮิตเหล่านั้น เช่น หนังส 36 ใช้เพลงประกอบที่เป็นเพลงบรรเลงเกือบทั้งหมด ซึ่งมีเพลงร้องที่เป็นเพลงประกอบอยู่แค่ เพลงเดียว ส่วนหนังเรื่องแต่เพียงผู้เดียว ก็ใช้เพลงบรรเลง หรืออาจเป็นธรรมเนียมของเพลงประกอบ หนังสนอกกระแสไปแล้วก็เป็นได้

8. อย่าตัดต่อจนต่อไม่ติด คือ ภาพยนตร์พาผู้ชมหมุนไปโลกที่สลับเรื่องจริงกับจินตนาการ สลับอดีตกับปัจจุบัน เพื่อสำรวจทั้งตัวละครและภาพรวมไปพร้อม ๆ กัน โดยอิงจากแนวคิดเรื่อง กระแสสำนึก ของคนเรา ที่มักครุ่นคิดอะไรหลาย ๆ อย่างในคราวเดียว และพยายามปะติดปะต่อมัน เข้าด้วยกัน การตัดต่อในหลายช่วงจึงไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องของเรื่องราวมากนัก หนังสทำทนายคนดู

ด้วยการทลายเวลา ปล่อยตะกอนให้ชวนสงสัยในสิ่งที่ทิ้งเอาไว้ แล้วก็ข้ามไปเล่าอย่างอื่น บางช่วงหนึ่งดำเนินไปอย่างเชื่องช้า อ้อยอิ่ง และบางฉากก็หยุดเล่าไปเช่นนั้น คอหนังกลุ่มสายกระแสหลักบางคนอาจดูไม่เข้าใจ ด้วยความที่เพราะดูไม่รู้เรื่อง เพราะหนังไม่ได้เล่าตามลำดับ 1 2 3 ฉากไหนเล่าถึงอดีตก็ทำเป็นสีขาวดำให้ชัดเจน ตามแบบฉบับที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคย ถ้าเป็นคนทำหน้าที่อยากเอาใจคนดูหมุ่มมาก อย่าตัดโดยไม่เข้าใจบนพื้นฐาน คือให้พวกเขาดูหนังอย่างเพลินตาเพลินใจ ลูกโป่งที่โตกลับเข้ามาอย่างต่อเนื่องเรื่องราวได้ เพราะหนังมีความเป็น Time and Space ถ้าอยากให้เป็นหนังนอกกระแส ก็โปรดหลีกเลี่ยงสารพัดเทคนิคในการตัดต่อแบบนี้ดังกล่าวมา

9.อย่างบุงบีอาร์ (ประชาสัมพันธ์) เหมือนกลัวคนรู้จัก คือ หน้าหลักทำสิ่งที่ดีอยู่แล้วดี ยิ่งขึ้น หรือสองทำการบดบังส่วนที่ชี้เร่ของหนัง อย่างเช่น 36 ของนวล เปิดเพจ Facebook ขึ้นมาตั้งแต่หนังยังอยู่ในกระบวนการการผลิต และอัปเดตเรื่องราวการทำหนัง เช่นการหาโลเคชันให้คนที่ติดตามได้รับรู้กระบวนการไปพร้อม ๆ กันซึ่งนอกจากจะน่าสนใจแล้ว ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี ถือเป็น การประชาสัมพันธ์ ที่เสียค่าลงทุนเพียงไม่กี่ร้อยบาท แต่ได้ผลเกินคาด และยังได้เปรียบตรงที่ผู้กำกับ คนเข้าใจภาพยนตร์มากที่สุด โดดลงมาทำการประชาสัมพันธ์เองเต็มตัว จึงสามารถดึงดูดที่ที่น่าสนใจของภาพยนตร์ออกมาได้ตรงจุดประสงค์ ด้วยการศึกษ Visual Culture อย่างจริงจังว่าภาพ สี ฟอนต์ และการจัดวางในแต่ละแบบ ทำอะไรกับความรู้สึกผู้รับสารได้บ้าง

10.อย่าฉายหนังอยู่ตามซอกหลืบ คือ โดยทั่วไปเจ้าของหนังกับโรงฉายจะแบ่งรายได้จากค่าตัวกันคนละครึ่ง นั่นแปลว่า ถ้าหนังเรื่องไหนเห็นแววทำเงินน้อยมาแต่ไกล โรงหนังตั้งขึ้นห้างทั้งหลายก็จะขอยกเลิกในการจัดฉายตั้งแต่แรก เพราะรับมาฉายมีแต่จะขาดทุนไม่คุ้มกับค่าแอร์ ถ้าหนังนอกกระแสอยากฉายในโรงเด่นห้างดัง จึงต้องทำให้โรงหนังพร้อมที่จะซื้อถือ เช่น เป็นภาพยนตร์ที่ผ่านเทศกาลในต่างประเทศมาก่อน หนังนอกกระแสจึงต้องค้นหาทางออก และทางรอด โดยที่พึ่งหลัก ๆ จะอยู่ตามเทศกาลหนัง หรือจัดกิจกรรมฉายตามห้องสมุด ร้านกาแฟ หอศิลป์ แม้กลุ่มคนดูจะยังจำกัดอยู่ในวงแคบ แต่อนาคตมันคงต้องพัฒนาขึ้นบ้าง หากยุคสมัยไม่หยุดนิ่งที่จะริเริ่มทดลอง ภาพยนตร์นอกกระแสก็สามารถทำเงิน ทำรายได้ได้ อย่างเช่นทางออกคือ การลองขายบัตรก่อนล่วงหน้า เพื่อเอายอดไปการันตีกับโรงฉาย หรือขายหนังผ่านอินเทอร์เน็ต และอื่น ๆ อีกหลายช่องทางที่คนทำภาพยนตร์ต้องสวมบทบาทเป็นพ่อค้าและแม่ค้า ถ้าไม่อย่างได้เงินมาปั่นในเรื่องต่อไป “จงพาหนังไปหาคนดู เงินจะได้กลับมาเข้ากระเป๋าคนทำ”

## 2.2.2 วิวัฒนาการของภาพยนตร์ (The Evolution of the Film: Film Movement)

การวิเคราะห์ภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าใจลักษณะหรือธรรมชาติของภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์คืออะไร นักวิชาการด้านภาพยนตร์พยายามอธิบายให้เห็นสรุปได้อย่างน้อย 4 ด้าน คือ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม ศิลปะ และปฏิบัติการ สังคมและวัฒนธรรม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2553)

ในด้านแรกเทคโนโลยี จะมองภาพยนตร์เป็นเสมือนกับประดิษฐ์กรรมชิ้นใหม่ ของโลกในช่วงปลายศตวรรษที่19 ที่คิดค้นขึ้นมาเพื่อบันทึกและฉายภาพที่เคลื่อนไหว ตั้งชื่อว่า “ภาพยนตร์” หรือภาพที่เคลื่อนไหว ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษที่ใช้คำว่า Cinematography ซึ่งรากศัพท์มาจากคำว่า kinema รวมกับคำว่า graphy ซึ่งหมายถึงเคลื่อนไหวและการเขียนตามลำดับ ในยุคแรกการบันทึกภาพที่เคลื่อนไหวและนำออกมาฉายนั้น มักจะเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น มีเนื้อหาที่เรียบง่าย เน้นความสมจริง และไร้ซึ่งเสียง เช่น ภาพรถไฟแล่นเข้ามาสู่สถานี ภาพคนกำลังจาม เป็นต้น ภาพยนตร์ยุคแรกไม่ค่อยมีเทคโนโลยีเท่าไรนัก แต่ต่อมาด้วยพัฒนาการของกล้องและเทคโนโลยีก็ทำให้ภาพยนตร์เริ่มใช้ภาษาหนัง/ภาษาภาพยนตร์ เริ่มมีเรื่องราว มีสี มีเสียง และกลายเป็นภาพยนตร์ดังที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน

ในด้านที่สอง อุตสาหกรรม เป็นการพิจารณาภาพยนตร์ถึงมิติด้านกำไรที่ได้รับเมื่อย้อนกลับไปในยุคแรกของการถือกำเนิดภาพยนตร์พบว่า ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นในช่วงของสังคมอุตสาหกรรมที่ประชาชนเข้ามาทำงานในเมือง ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสื่อบันเทิงที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและให้หลุดพ้นจากโลกความจริงหรือที่เรียกว่า Escapism นอกจากนั้นยังได้รับอานิสงส์ คือ ผลกำไรจากการเข้าชมด้วย ต่อมาไม่นานนัก ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา ก็กลายเป็นอุตสาหกรรม ขนาดใหญ่ที่ทำรายได้อย่างสูงทั้งในประเทศและต่างประเทศจวบจนปัจจุบัน

ในด้านที่สาม ศิลปะ ในขณะที่ยุคแรกของการถือกำเนิดภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถูกมองว่า เป็นเทคโนโลยีชนิดหนึ่งที่ยังไม่เป็นศิลปะเนื่องจากใช้กล้องบันทึกภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น ไม่มีศิลปะของการถ่ายทำแต่อย่างใด แต่เมื่อเวลาผ่านไปไม่นานนักผู้ผลิตภาพยนตร์ และนักวิชาการสาขาภาพยนตร์ ก็พยายามต่อสู้ เพื่อยกระดับให้ภาพยนตร์เป็นศิลปะ และข้อค้นพบที่สำคัญ ก็คือ การพัฒนาเทคนิคที่เรียกว่า Soviet montage ในทศวรรษที่ 1910 ซึ่งให้ความสนใจการตัดต่อภาพที่กระจัดกระจายจากพื้นที่และเวลาต่าง ๆ แต่กลับมารวมกัน ให้มีความหมายและกลายเป็นเรื่องราวได้ หลังจากนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ก็ยังพัฒนาภาษาหนังเพิ่มเติม เช่น การใช้ภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี การจัดองค์ประกอบของภาพ (Mise-en-scene) จนทำให้ภาพยนตร์มีศิลปะด้วยตัวของมันเอง ดังงานเขียนเรื่อง The Art of the Moving Picture ของ Vachel Lindsay (1915) (Turner1999: 35) และต่อมาก็ยกย่องผู้กำกับในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์ในช่วงทศวรรษ ที่ 1960

ในด้านที่สี่ ภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคม และวัฒนธรรม ความหมายนี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรกภาพยนตร์ ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (reflectionism) ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่ สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกัน ด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบ สร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปตามสำนักมาร์กซิสม์ และวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งมองว่า แม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบ สร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ตามแต่ใครจะเป็นผู้กำหนด เช่น ภาพยนตร์จะสร้างภาพของประเทศเพื่อนบ้าน ผู้หญิง ผู้ชาย เพศที่สาม ให้กับผู้ชม เป็นต้น แนวทางดัง กล่าวมองว่าผู้ชมจะถูกครอบงำ ความหมายจากภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัวและหากเป็นสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็จะขยายความต่อว่า แม้จะถูกครอบงำความหมายก็ตามแต่ผู้ชมก็สามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์ของตน ซึ่งถือได้ว่า เป็นวิธีคิดชุดใหม่ล่าสุดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์

“ภาพยนตร์สั้น” คือ ภาพยนตร์ที่ความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหรือสไตล์ที่หลากหลาย ใช้การแสดงสดหรืออนิเมชันก็ได้ ภาพยนตร์สั้นอาจมีองค์ประกอบอื่น ๆ คือ มีตัวละคร มีเหตุการณ์ และมีประเด็นของเรื่องที่จำกัด สาเหตุที่ต้องกำหนดความยาว เพราะว่าภาพยนตร์ที่ยาวเกิน 30 นาทีขึ้นไป จะมีรูปแบบการซึบซับตัวละครและโครงเรื่องแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องยาวไม่เกิน 30 นาที ภาพยนตร์ที่มีขนาดระยะเวลาที่ยาวตั้งแต่ 30 – 60 นาทีขึ้นไป จะมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนกว่า และสามารถกำกับอารมณ์ของคนดูได้ว่าตอนไหนควรรีบเร่งและตอนไหนควรที่จะทิ้งหรือถ่วงเวลาเพื่อให้คนดูสนุกสนาน ส่วนภาพยนตร์สั้น จะมีเวลาที่จำกัดไม่สามารถทอดอารมณ์หรือเล่นกับอารมณ์คนดูได้มากนัก จึงต้องให้ผู้ชมซึบซับตัวละครอย่างรวดเร็ว และทำให้โครงเรื่องง่ายและไม่ซับซ้อน ดูแล้วเข้าใจเรื่องได้ในเวลาอันจำกัด

“ภาพยนตร์สั้น” พัฒนามาตั้งแต่กำเนิดของภาพยนตร์ ในช่วงแรกมีความยาวประมาณ 50 ฟุต ต่อมาได้พัฒนาการเล่าเรื่องเป็นศิลปะ และกลายเป็นธุรกิจที่เฟื่องฟู ต่อมามีการสร้างภาพยนตร์ให้มีความยาวมากขึ้นเพื่อความบันเทิง แต่ก็ยังมีผู้ผลิตภาพยนตร์สั้นอย่างต่อเนื่อง ในรูปแบบของภาพยนตร์ทดลอง เนื่องจากเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบันทำให้การผลิตภาพยนตร์สั้นง่ายขึ้น และนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก แม้กระทั่งผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายคนของฮอลลีวูดยังต้องเริ่มต้นจากการผลิตภาพยนตร์สั้นแทบทั้งสิ้น

การสร้างภาพยนตร์ในยุคแรก เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ได้แก่ภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ และเมื่อภาพยนตร์มีการพัฒนาการเล่าเรื่องเป็นศิลปะมากขึ้น ใช้เทคนิคพิเศษทางด้านภาพ เช่น A trip to the moon มีการถ่ายด้วยช็อตภาพนิ่ง ๆ ต่างสถานที่กัน แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน (ฟิล์มสตริป)

ในปี 1913 นักแสดงชาวอังกฤษ ชาร์ลี แชปลิน ได้ร่วมกันบริษัทของเซเนต สร้างภาพยนตร์ตลก ของเขาอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการวิพากษ์สังคมโดยผ่านตัวละครที่โง่เขลา จนในที่สุดกลายเป็นแบบอย่างให้กับนักแสดงตลกในยุคต่อ ๆ มา

เหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 1 และการปฏิวัติในรัสเซีย ล้วนมีอิทธิพลต่อสื่อแทบทุกชนิด และภาพยนตร์หันมาสนใจแนวเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ หรือแนวโซเวียตมองทาง กลายเป็นภาพยนตร์แนวทดลองใหม่ ๆ เพื่อการแสดงออกของแนวคิดใหม่ ๆ

พัฒนาการภาพยนตร์สั้นในรูปแบบอื่น ๆ ในอังกฤษ เช่น ภาพยนตร์สารคดี เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการเดินทาง ซึ่งเป็นสารคดีรูปแบบใหม่ คือ Nanook of the north นับเป็นผู้ที่วางรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีขึ้นมาใหม่ จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจ มองจากประเด็นของชีวิตจริงในภาพยนตร์เหล่านั้น จนถูกเรียกว่าเป็นภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ

ผลงานของ วอลท์ ดิสนีย์ ในระยะแรกมีลักษณะเป็นการตูนสั้น ผลิตขึ้นเพื่อฉายควบคู่กับภาพยนตร์บันเทิงในโรงภาพยนตร์ ความยาวประมาณ 5-8 นาที ตัวการ์ตูนส่วนใหญ่ออกแบบมาจากสัตว์ต่าง ๆ เช่น แมว นก กระต่าย ซึ่งมีลักษณะที่เด่นคือ เข้าถึงกลุ่มคนดูที่เป็นเด็กได้ง่าย ส่วนเรื่องเป็นมักเกี่ยวกับการเอาชนะอุปสรรคของตัวละคร หรือสถานการณ์โดยมีตัวผู้ร้ายคอยเป็นอุปสรรคขัดขวาง อันเป็นเป้าหมายของรูปแบบในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน นอกจากนี้เนื้อเรื่องยังเน้นที่ตลก ขบขันสนุกสนาน หรือเสียงหัวเราะมากกว่าจะเน้นที่ความน่าสงสารของตัวละคร จนเกิดเป็นแนวในแง่ความบันเทิงและการทดลองเชิงทัศนศิลป์ โดยภาพยนตร์ได้นำเสนอความเหนือจริง มักได้แรงบันดาลใจจากจิตวิทยา ภาพเขียน

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีกลุ่มคลื่นลูกใหม่เกิดขึ้นในฝรั่งเศสเพราะเนื่องจากรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีที่แรง เป็นเหตุหลักที่ผลักดันให้กลุ่มคนแสดงรูปแบบภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้น สารคดีแนวใหม่ออกมา มีความสดใหม่ในเชิงศิลปะ เช่น ใช้สถานที่การถ่ายทำ การใช้มือถือถ่ายแทนขาตั้งกล้อง และยุโรปในยุค 60 ที่สังคมและวัฒนธรรมได้เปลี่ยนไป รวมทั้งวิวัฒนาการเทคโนโลยีจากฟิล์มไปสู่กล้องวิดีโอ

แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์เป็นผลผลิตของความเคลื่อนไหว Film Movement (ภายใต้เงื่อนไขปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง) ประกอบกับความต้องการนำเสนอภาพยนตร์ทางเลือก Alternative cinema ที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก Mainstream cinema หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั่นเองมองว่า ภาพยนตร์เป็นวัฒนธรรมของสาธารณะ มากกว่าเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจ จึงต่อต้านการสร้างภาพยนตร์แบบฮอลลีวูด และใช้ประสบการณ์ของตนเองเป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวกับสำนึกที่มีต่อสังคมและความรู้สึกแท้จริงของตนในแง่ประเด็น

ความพยายามที่จะปลดแอกจากการผลิตภาพยนตร์เพื่อเป็นสินค้า และพัฒนาให้ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะเพื่อแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ เพื่อไม่เป็นการทำตามแบบของสตูดิโอหรือความต้องการของนายทุนอย่างในระบบอุตสาหกรรมฮอลลีวูด การทำภาพยนตร์โดยสะท้อนเรื่องราวที่เป็นจริงในสังคมและการเมืองจากความหลากหลายของการจัดประเภทภาพยนตร์ เป็นเครื่องพิสูจน์ว่า ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่บันเทิง บทบาทดังกล่าวถูกเข้าใจในปัจจัยที่เกี่ยวข้องด้วยหลายประการ คือเป็นความต้องการของผู้ชม แรงสนองตอบของผู้สร้าง ตลอดจนธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์เอง

ดังนั้น ความเข้าใจเบื้องต้นที่ว่า ภาพยนตร์มีสถานภาพของ “สินค้าที่เสนอความบันเทิง” มากกว่าการเป็นสื่อสารมวลชน จึงเป็นความจริงที่ไม่อาจปฏิเสธได้ มิติของภาพยนตร์เชิงผลประโยชน์ผู้สร้างจะมองภาพยนตร์เป็นสินค้า แต่ถ้าเชิงอุดมการณ์ผู้สร้างมองภาพยนตร์เป็นสื่อศิลปะ ถ้าเชิงผลประโยชน์ผู้เสพจะมองภาพยนตร์เป็นมหรสพบันเทิง แต่ถ้าเชิงอุดมการณ์ผู้เสพจะมองภาพยนตร์เป็นสื่อสารมวลชน

### 2.2.3 ศิลปะภาพยนตร์ (Film Art)

ภาพยนตร์ได้ชื่อว่าเป็นงานศิลปะที่จะต้องมีทั้งความงามในรูปแบบการนำเสนอ เช่นเดียวกับศิลปะทั้งหลายที่มีเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษยชาติ เพื่อมุ่งหมายที่จะพัฒนาระบบชีวิตในสังคมไปสู่ความถูกต้องดีงาม โดยผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องมีความสามารถเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีความถูกต้อง มีความรู้สึกทางสุนทรียภาพมีความปรารถนาที่จะช่วยเหลือสังคม แล้วถ่ายทอดอารมณ์และความนึกคตินั้นลงภาพยนตร์ที่สร้างให้ผู้ชมทั่วไปได้เห็นและคล้อยตามอารมณ์นั้น

ศิลปะภาพยนตร์ถือกำเนิดได้เนื่องจากภาพยนตร์ไม่สามารถถ่ายทอดภาพได้เหมือนกับความเป็นจริงที่เรามองเห็นในทุกวัน ผู้สร้างภาพยนตร์จึงอาศัยข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ เช่นภาพที่เป็นสองมิติ มีกรอบภาพ และการจัดการกับความต่อเนื่องด้านเวลาและสถานที่ ด้วยการสร้างภาษาหนังเพื่อสร้างโลกจำเพาะที่คล้ายคลึงกับโลกความเป็นจริง สำหรับในที่นี้ ภาษาหนัง สามารถจำแนกโดยสังเขป คือ ขนาดภาพ มุมกล้อง แสงเงา สี กรอบภาพ และการเคลื่อนกล้อง ดังนั้นภาษาหนังจึงทำให้ภาพยนตร์ไม่ใช่แค่เป็นเพียงการถ่ายทำสิ่งที่เห็นเท่านั้นแต่เป็นการแปลงสิ่งที่เห็นด้วยศิลปะของภาพยนตร์ และกลายเป็นภาพเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกตามจินตนาการของผู้ผลิตภาพยนตร์ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551)

การสร้างภาพยนตร์อย่างมีศิลปะ ทำให้ก่อเกิดการพิจารณาถึงแนวทางการสร้างภาพยนตร์ แล้วพัฒนาไปเป็นทฤษฎีภาพยนตร์ ที่แบ่งออกเป็น ทฤษฎีในแนวของความเหมือนจริง และทฤษฎีในแนวการแสดงออก โดยทฤษฎีในแนวเหมือนจริงนั้น เน้นการเสนอเรื่องตามที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ



หรือบันทึกเหตุการณ์จากชีวิตจริงที่เป็นอยู่ ส่วนทฤษฎีในแนวทางการแสดงออกจะให้ความสำคัญต่อวิธีการเสนอเรื่องราวผ่านกระบวนการทางเทคนิคภาพยนตร์ต่าง ๆ ในการแสดงความคิดและอารมณ์

ผู้สร้างภาพยนตร์เป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้ภาพยนตร์ที่เขาสร้างมีลักษณะของงานศิลปะเพียงไร โดยทั่วไปก็ต้องดูผลงานการสร้างภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่องจึงจะสามารถตัดสินได้ เพราะในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีผู้ร่วมงานอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้สร้างจะเลือกใช้วิธีการผลิตอย่างไรนั้น เช่นการตัดต่อเพื่อต้องการให้ดูสมจริงหรือเพื่อต้องการเร้าใจให้ตื่นเต้น พร้อมต้องคำนึงถึงการใช้มุมกล้อง การจัดแสง คือการสื่อความหมายให้เป็นที่เข้าใจได้ด้วย

ศิลปะภาพยนตร์ (Film Art) คือเน้นองค์ความงามและการแสดงออกของศิลปิน โดยผู้สร้างมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่จะนำเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งจินตนาการของตนเอง ที่ตนมีความรู้สึกสะเทือนใจ ถ่ายทอดออกมายังบทภาพยนตร์ ภาพ ฉาก เสียงดนตรี แสง สี ถ้อยคำ และการแสดงอย่างมีความงามและความคิดที่ประสานกันกลมกลืน

การสร้างงานศิลปะภาพยนตร์ ควรมีเนื้อหาที่เป็นความคิดใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์ มีความง่ายที่ผู้ชมทุกคนชมเข้าใจ มีวิธีการสื่อสารความหมายตามแบบของสื่อภาพยนตร์ เนื้อหาและรูปแบบงดงามและสอดคล้องกัน มีรสนิยมดีในการเสนอเรื่อง และผู้สร้างมีความปรารถนาจะแสดงออกความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในสังคมออกมา การสร้างสรรค์งานศิลปะภาพยนตร์ที่มีคุณค่าต่อผู้สร้างและผู้ชมกล่าวคือ ผู้สร้างย่อมเกิดสุนทรียภาพอันเบิกบานใจก่อนสร้างผลงานให้เป็นที่ประจักษ์ ทำให้ผู้ชมมีความสุขได้ และยังได้ผลตอบแทนทางธุรกิจในที่สุด ส่วนผู้ชมก็จะได้ความบันเทิงผ่อนคลายความตึงเครียดเมื่อได้ชื่นชมความงามของภาพยนตร์ ทั้งยังจะได้แง่คิดทางสังคมและวัฒนธรรมหรืออื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อันเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตด้วย

งานศิลปะ >> ศิลปะและศิลปิน >> ความงาม beauty >> สุนทรียภาพ aesthetic >> การแสดงออก expression

ทฤษฎีศิลปะ 1.ศิลปะคือการลอกแบบธรรมชาติ art as representation 2.ศิลปะคือรูปทรง art as pure form 3.ศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ art as expression

เงื่อนไขทางศิลปะของภาพยนตร์ 1.ความคิดใหม่ที่เป็นประโยชน์ 2.ความมีเอกลักษณ์ 3.ความงามของเนื้อหาและรูปแบบ 4.ความมีรสนิยมดี 5.ความเข้าใจง่าย 6.เป้าหมายในการสร้าง

คุณค่าของงานศิลปะ 1.คุณค่าทางรูปทรง คือคุณค่าของความงามหรือความสมดุลระหว่างรูปแบบและความหมาย 2.คุณค่าทางความสัมพันธ์ คือคุณค่าที่มีจุดประสงค์ทางสังคมเกี่ยวข้องกับ

ชีวิตมนุษย์วัฒนธรรม ความเป็นจริง 3.คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย คือคุณค่าที่เกิดจากการมองศิลปะ ในแง่ให้หรือไม่ให้ประโยชน์ใช้สอยเพียงใด

คุณค่าของการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพยนตร์ จะประกอบด้วย

1.มีความงามของภาพ สี แสง ฉาก การแสดง ความไพเราะของเสียง ความงามของสิ่งเหล่านี้ ประสมกันได้อย่างเหมาะสมและมีความหมายทางภาพยนตร์ Cinematic จัดได้ว่าเป็นคุณค่าทาง รูปแบบ

2.ความงามของรูปแบบและความหมายย่อมเป็นสุนทรียภาพที่สร้างความเพลิดเพลินบันเทิงใจให้แก่ผู้ชม ชาบซึ่ง อ่อนไหว นับว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นของชีวิตที่ทำให้ชีวิตมีพลังที่จะดำเนินชีวิต และ ยังให้ความรู้ความเข้าใจเป็นประสบการณ์ชีวิตแก่ผู้ชม และยังสามารถส่งผลกระทบต่อทางธุรกิจ เศรษฐกิจ Economical value

3.เนื้อหาของเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคม หรือวัฒนธรรมความเป็นอยู่ associational value คือศิลปะพยายามสะท้อนมุมมอง ความเป็นจริง และยิ่งมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ และสังคมโดยให้เห็นถึงส่วนรวมเพียงใด ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็ย่อมมีคุณค่าแก่การชมมากขึ้น เพราะ ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมตระหนักถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ เพราะวิธีการสร้างเพื่อแสดงโลกทัศน์และดึง อารมณ์ที่แฝงเร้นในตัวมนุษย์ออกมาพร้อมเสนอแนวทางที่จะทำให้สิ่งบกพร่องเหล่านั้นมีสภาพให้ดีขึ้น เป็นการที่จะเข้าใจโลกแล้วแก้สถานการณ์ได้อย่างดีที่สุดเท่าที่เงื่อนไขต่าง ๆ จะอำนวย

ดังนั้นศิลปะภาพยนตร์ (Film Art) ภาพยนตร์เป็นผลผลิตของมนุษย์ที่บอกถึงความพยายาม ทางเอาชนะธรรมชาติ ในเรื่องเวลาและความเร็ว เพราะในอดีตมนุษย์ไม่มีเครื่องมือใดที่จะมี ประสิทธิภาพพอที่จะบันทึกเหตุการณ์ที่เป็นความเร็วได้และไม่สามารถบันทึก สิ่งที่ล่องผ่านไปตาม กาลเวลา แม้ภาพจิตรกรรมก็ไม่สามารถกระตุ้น ให้เกิดจินตนาการ และความรู้สึกที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่ นำมาถ่ายทอดได้ จนการพัฒนาการของเทคโนโลยี เกิดเครื่องบันทึกภาพที่เรียกว่ากล้องถ่ายรูป ซึ่ง สามารถบันทึกสิ่งต่าง ๆ ได้ใกล้เคียงกับความจริงตามธรรมชาติได้มากที่สุดสามารถที่จะหยุดกาลเวลา ในช่วงใดช่วงหนึ่งมาเก็บไว้ในภาพถ่ายได้ แต่ก็ยังพบว่าความสามารถมีขีดจำกัดคือบันทึกภาพได้ที่ละ ช่วง ไม่สามารถบันทึกภาพได้อย่างต่อเนื่อง จนในที่สุดจากการพัฒนาก็สามารถบันทึกภาพต่อเนื่องจน ได้ การปรากฏของภาพเคลื่อนไหว สุนทรียภาพจะเกิดขึ้นในมโนภาพของผู้ดู โดยอาศัยเงื่อนไข ประกอบเป็นตัวกระตุ้นเร้า เช่น เนื้อเรื่อง สี แสง ผู้สร้างหรือศิลปินมีหน้าที่ที่จะประมวลเนื้อหา เรื่องราวจินตนาการและอารมณ์สะเทือนใจ ของตนออกมาให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะเทือนใจด้วย โดย การถ่ายทอดผ่านงานเทคนิคทางด้าน บทประพันธ์ ดนตรี ภาพ ฉาก แสง สี ถ้อยคำ และการแสดงซึ่ง ในแต่ละส่วนจะต้องมีความงามและความคิดประสานกันอย่างกลมกลืนด้วย

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานศิลปะที่มีทั้งความสวยงามของเทคนิคและความหมายของเนื้อหา ที่ประทับใจนำไปสู่ความคิดที่จะสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ต่อสังคม ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ในแนวลอกแบบธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์สารคดี หรือภาพยนตร์ที่แสดงออก เช่น ภาพยนตร์บันเทิงก็ตาม

#### 2.2.4 การสื่อสาร (Communication: The Art of Storytelling)

การสื่อสารเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ เพราะในทุก ๆ สังคม และทุกยุคทุกสมัย “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม” การอยู่รวมกลุ่มกันเป็นชุมชน และสังคม มนุษย์ทุกคนย่อมที่จะสื่อสาร การสื่อสารจะช่วยให้สังคมดีขึ้นในสังคม คือ พยายามลดความแตกต่างทางความคิดเพื่อให้สังคมเป็นหนึ่งเดียวกัน การสื่อสาร ด้วย ภาษา [Language] หรือ ระบบสัญลักษณ์ [Symbolic system] (สัญลักษณ์แห่งเครื่องหมาย - สัญลักษณ์แห่งความหมาย) เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ (สภาพแวดล้อม [surroundings] + วิถีชีวิต โลกทางสังคม และบริบท [contexts]) จึงกลายเป็น “วัฒนธรรมพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์” การสื่อสารของมนุษย์เป็นทั้งศาสตร์ [science] และศิลป์ [art] เป็นกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ ภูมิปัญญา ค่านิยมความเชื่อ มรดกทางวัฒนธรรม หรือเรียกรวม ๆ ว่า เป็นการถ่ายทอดสารจากฝ่ายหนึ่งไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง เพื่อวัตถุประสงค์ในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์กัน ทำงานร่วมกัน กระชับมิตรไมตรีระหว่างกัน ถ่ายทอดความบันเทิง การสร้างสรรค์สุนทรียะรส หรือเพื่อประโยชน์ด้านธุรกิจการค้า

ทฤษฎีโครงสร้างและหน้าที่ของสื่อสารมวลชน คือ การให้ข้อมูลข่าวสาร การประสานส่วนต่าง ๆ ของสังคมเข้าด้วยกัน การสร้างความต่อเนื่องทางสังคม การให้ความเพลิดเพลินแก่สมาชิกสังคม การรณรงค์ทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ

ทำไมเราต้องสื่อสาร และมันสำคัญอย่างไร คือ “อย่าลืมว่าเป็นสื่อ ประเภทหนึ่ง” แม้ว่าจะผลิตออกมาเป็นผลงานที่ดีขนาดไหน แต่หากไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการใช้งาน หรือส่งสารได้ เป็นเรื่องที่น่าเสียดายทั้งเวลา แรงงาน เงินทุนที่ทุ่มเท และยิ่งอาจถูกวิจารณ์ในเชิงตำหนิ หรือกลายเป็นงานไม่ดีในทัศนะของผู้ดู ถือว่า การสื่อสารล้มเหลว [ ผู้สื่อสาร - สาร - สื่อ - สภาพแวดล้อม ปราบกฎการณ ] การถ่ายโอนความหมาย (Meaning transfer) ระหว่างผู้สื่อสาร (Communicants) ซึ่งผู้สื่อสารหมายถึง ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ว่าจำนวนเท่าใด เพื่อพยายามทำให้พวกเขาเข้าใจในความหมายเดียวกัน [ ทักษะคิด + ประสบการณ์ + เข้าใจ + ความหมาย ] ความหมายที่แคบ คือการนำสารออกไปจากคนใดคนหนึ่ง ส่วนความหมายในวงกว้าง คือครอบคลุมกระบวนการตั้งแต่แหล่งสาร ผู้กระจายสารหรือผู้ถอดรหัส ซึ่งอาจทำให้สารที่ส่งออกไปบิดเบือนผู้รับสารอาจแปลความที่ผิดพลาดได้

The art of storytelling ความหมาย และบทบาทของการสื่อสารการเล่าเรื่อง มนุษย์มักจะใช้ภาษาเพื่อแสดงความคิดของตน เราจะสามารถรู้ความคิดของผู้อื่นได้ก็ต่อเมื่อเขาแสดงออกมาเป็นภาษา (ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบหรือสัญลักษณ์ใดก็ตาม) เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้แสดงความรู้สึก ความคิดของตนต่อผู้อื่น โดยในทางกลับกัน เราก็มักใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจความรู้สึก ความคิดของผู้อื่นเช่นเดียวกัน

การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจว่ามนุษย์ใช้ภาษาอย่างไร จะทำให้เราสามารถรับรู้และเข้าใจความคิดของมนุษย์ได้อย่างถูกต้อง และที่สำคัญจะทำให้เราสามารถที่จะสื่อสารหรือสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น เพราะเราสามารถที่จะเข้าใจความคิดที่เขาแสดงออกมา ใคร [who] พูดอะไร [says what] ผ่านช่องทางอะไร [in which channel] พูดกับใคร [to whom] ได้ผลว่าอย่างไร [with what effect?] กำลังที่จะสื่อสารอะไร / เราเล่าให้ใครฟัง / message ที่จะบอก จะบอกใคร ประเด็น [Subject] >> โครงสร้าง [Structure]

### 2.2.5 กระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Film Production Process)

จะเป็นกิจกรรมที่มีการปฏิบัติมากมาย ขึ้นอยู่กับประเภทของภาพยนตร์ ขนาดของงานการผลิตภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจัยเกื้อหนุนและแวดล้อมอื่น ๆ ของภาพยนตร์ที่จะผลิตซึ่งกระบวนการผลิตภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2532) ได้แก่

#### 1. ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production)

การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เปรียบได้เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายทั้งหมด การถ่ายทำภาพยนตร์จะดำเนินการไปด้วยดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมงานเป็นสำคัญ ดังนั้นการเตรียมการที่ละเอียดรอบคอบและรัดกุมจะช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ดำเนินไปได้อย่างเรียบร้อยและราบรื่น ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ที่สำคัญ ดังนี้

1.1 การจัดหาบทภาพยนตร์ เป็นการนำเอาเนื้อหาที่ได้จากผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนบทที่มีแนวคิดน่าสนใจมาผูกเป็นเรื่องราวแล้วพัฒนาจนเป็นบทภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องถือเป็นแนวปฏิบัติ

1.2 การคัดเลือกนักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะพิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมโดยเฉพาะการคัดเลือกดารานำเพราะเป็นบุคคลสำคัญของเรื่องในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทำเรื่องราวเป็นไปอย่างมีอารมณ์รสและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์

1.3 การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการแบ่งปริมาณงานในการถ่ายทำตามสภาพงานที่ได้มาจากใบแยกบทภาพยนตร์เพื่อให้การเตรียมงานของฝ่ายต่าง ๆ ประสานสัมพันธ์กัน โดยถือเป็นแผนผังเวลาของการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย

1.4 การจัดหาสถานที่ เป็นการตระเตรียมบรรยากาศ สภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นไปด้วยความราบรื่นตามสภาพที่สมควร

1.5 การออกแบบและการสร้างฉากภาพยนตร์ เป็นการตัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้พร้อมที่จะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์โดยให้มีบรรยากาศตามบทภาพยนตร์ที่กำหนดไว้ รวมทั้งการเตรียมเครื่องแต่งกายและการตกแต่งอื่น ๆ ที่ได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหา

1.6 การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ เป็นการเลือกและตระเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมสรรพทั้งส่วนที่เป็นฟิล์ม อุปกรณ์การถ่ายทำอุปกรณ์ประกอบกล้อง อุปกรณ์รองรับกล้อง อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง และอื่น ๆ

1.7 การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานแต่ละฝ่ายที่มีความสามารถและเหมาะสมกับภาพยนตร์ที่จะถ่ายทำ โดยทีมงานจะต้องสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์ และผสมผสานกลมกลืนกัน

1.8 การกำหนดวงเงินงบประมาณ เป็นการประมาณการวงเงินที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อให้การบริหารงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและราบรื่น

## 2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

งานในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องบริหารงานในการถ่ายทำให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุด โดยมีความงดงามทางศิลปะและการสื่อสารที่ดีที่สุดจากความร่วมมือของทุกฝ่าย งานที่สำคัญในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ มีดังนี้

2.1 การประชุมทีมงาน เป็นการซักซ้อมความเข้าใจและตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงาน โดยการประสานงานและอำนวยความสะดวกให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้

2.2 การยกกองถ่าย เป็นการเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ โดยการนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำและบุคคลากรไปยังที่นัดหมายล่วงหน้า อันจะเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทำที่ไม่ต้องสูญเสียเวลาและค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น

2.3 การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การ  
อำนวยการของผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อให้ได้ภาพและเสียงเกิดขึ้นบนฟิล์มภาพยนตร์

### 3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production)

ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามกำหนดการที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนที่จะนำออกฉายให้กับ  
ผู้ดูจะต้องมีงานหลังการถ่ายทำ แต่ในระหว่างการถ่ายทำก็อาจจะมีขั้นตอนหลังการถ่ายทำควบคู่ไป  
กับการถ่ายทำก็ด้

3.1 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง เป็นการนำฟุตเทจที่ผ่านการตรวจสอบความ  
สมบูรณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์แล้วส่งไปให้ผู้ตัดต่อภาพยนตร์ดำเนินการคัดเลือกช็อต (Shot) เพื่อนำ  
มาจัดวางให้อยู่ในช่วงของ คัท (Cut) หรือ ซีเน (Scene) ที่ถูกต้องด้วยการกำหนดความยาวของแต่ละ  
ช็อตให้เหมาะสม

3.2 การเผยแพร่และการจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว  
ออกฉายให้ผู้ดูได้รับสารโดยผ่านสื่อภาพยนตร์ซึ่งมีคนกลางเป็นผู้ทำหน้าที่ในการเผยแพร่หรือจัด  
จำหน่าย

การเตรียมการเพื่อการเขียนบทภาพยนตร์ การที่ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จได้ สองสิ่ง  
ที่เป็นปัจจัยคือเนื้อหา และการนำเสนอที่เหมาะสมและประเด็น คือสิ่งที่ต้องเตรียมและคำนึงถึง

1. วัตถุประสงค์ของกลุ่มผู้ชม – (ความคิดหลัก + วัตถุประสงค์ + กลุ่มผู้ชม + ลูกคำ) จะต้อง  
รู้ว่าภาพยนตร์เกี่ยวกับอะไร มีขอบเขตและมีรายละเอียดมากมายแค่ไหน คือการกำหนดความคิด  
หลัก และต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนของภาพยนตร์ เพื่อที่จะได้สร้างบทให้ตรงตาม  
วัตถุประสงค์ และใครบ้างเป็นกลุ่มผู้ชมที่กำหนดไว้ เพื่อที่จะได้เลือกตัวอย่าง ตลอดจนการใช้ภาษาให้  
เหมาะสมกับผู้ชม

2. การศึกษาค้นคว้า – การได้ค้นคว้ายิ่งละเอียดยิ่งรอบคอบเพียงไร ย่อมสร้างความถูกต้อง  
และความน่าเชื่อถือ ชวนให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ เพราะคุณค่าและประสิทธิภาพนั้นสามารถวัดได้  
จากความละเอียดถี่ถ้วนในการค้นคว้าของผู้เขียนบท อาจทำได้ด้วยการอ่าน การไปสังเกตการณ์ การรับ  
ฟังข้อมูล การพูดคุยสัมภาษณ์ เพราะเราอาจได้เห็นบรรยากาศ และแง่มุมในการดำเนินชีวิต ซึ่งจะ  
สามารถนำมาเสริมแต่งในบทให้น่าสนใจยิ่งขึ้นได้ด้วย

3. การจัดลำดับข้อมูลหรือเนื้อหา – จะต้องสามารถเรียงลำดับข้อมูลก่อนหลังได้อย่าง  
น่าสนใจ คือมีหน้าที่จัดปรุงข้อมูลจัดการเนื้อหาให้มีความเป็นเอกภาพ การเปิดรับข้อมูล การสร้าง  
ความเข้าใจ การดึงความสนใจของผู้ชมให้คงอยู่ และจะใช้อะไรผูกมัดให้ผู้ชมประทับใจ แต่ระวังการ

ยึดเหนี่ยวเนื้อหาสาระจำนวนมากลงไปในการภาพยนตร์เรื่องเดียว จะทำให้ผู้ชมสามารถรับอะไรเป็นเป็นอันได้เลย

4. ความยาว – โดยบทถ่ายทำภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะมีความยาวเฉลี่ยราว 2 ชั่วโมงถึง 2 ชั่วโมงครึ่ง จะมีราว ๆ 150 หน้าโดยประมาณ แต่ภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ มักจะมีความยาวไม่เกิน 30 นาที หรือน้อยกว่านั้น

แต่สิ่งที่สำคัญที่ควรคำนึงคือ “งบประมาณ” เพราะคือตัวแปรต่าง ๆ ในการเขียนบท คือข้อคำนึงอันทรงอิทธิพลในการปฏิบัติงานจริงของนักเขียน แต่อย่างไรก็ตาม แม้งบประมาณจำนวนมากอาจจะเอื้อต่อการเขียนบทเพื่อสร้างภาพยนตร์ให้ยิ่งใหญ่และประสิทธิภาพสูงได้ก็จริงอยู่ แต่เงินทุนก็ไม่สามารถซื้อขาดได้ในทุก ๆ เรื่องเสมอไป ความสำคัญอยู่ที่ “คน” ต่างหาก และคนที่จะต้องแสดงฝีมือเป็นคนแรกในการผลิตภาพยนตร์ในวงเงินจำกัดอย่างมีคุณภาพ ก็คือ “ผู้เขียนบท” นั่นเอง

## 2.2.6 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

หลักการเล่าภาพยนตร์ทางเลือกจะมุ่งตอบสนองความคิดของผู้สร้างงานมากกว่าตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มใหญ่ ดังนั้นความสำคัญจึงตกอยู่ที่ว่า “บทภาพยนตร์” เป็นสิ่งที่สำคัญต่อภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์ทางเลือก ดังนั้นการเล่าเรื่องจะมีความเกี่ยวข้องกับ Story คือ ชุดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันเป็นลำดับหรือเส้นเรื่อง Plot คือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ร้อยเรียงขึ้นเป็นโครงสร้างเพื่อให้เกิดพลังในการเล่า และ Narrative คือวิธีการในการนำเสนอ Plot ในเรื่องทั้งหมด รวมทั้งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะมีเน้นการเล่าเรื่อง (Narrative) และไม่เน้นการเล่าเรื่องด้วย (Non Narrative)

ทำไมต้องเขียนบท การสื่อสารจุดแรกของการเขียน คือต้องเข้าใจของการถ่ายทอด การเขียนบทภาพยนตร์เป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ ที่ต้องอาศัยความลุ่มลึก และความรู้ความเข้าใจที่มีต่อสังคม ธรรมชาติ โลก และมนุษย์ เพราะเรื่องที่ดีต้องผสมผสานทั้งจินตนาการ และความคิดเชิงวิเคราะห์ที่มีพลัง เพื่อจะทำหน้าที่ได้พร้อมทั้งในการสร้างความบันเทิงใจ ให้แรงบันดาลใจ ให้ความรู้ ให้มุมมอง และให้ทางออกบางอย่างสำหรับชีวิตจริงของคนดู เพราะหนังที่คนดูจะชื่นชมและจดจำ คือหนังภาพยนตร์ที่ไม่เพียงสัมผัสสติปัญญา หากแต่ยังต้องสัมผัสหัวใจของพวกเขาให้ได้ด้วย บทหนังไม่ได้เป็นเพียงผลผลิตของการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้กลไกบางอย่าง หรือที่เรียกว่าสูตรสำเร็จ แต่สิ่งที่สำคัญคือคนเขียนบท จะต้องสร้างมันด้วยความรู้สึกนึกคิดและความพยายามอันไม่ธรรมดา

งานชิ้นแรกของการผลิตภาพยนตร์ก็คือ การเตรียมหรือเขียนบทภาพยนตร์ เพื่อให้ภาพยนตร์ที่จะได้รับการผลิต สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรลุจุดหมายที่ผู้สร้างตั้งใจไว้ได้ “ผู้เขียนบทจำเป็นต้องวิเคราะห์ และกำหนดวัตถุประสงค์ ของการผลิตภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ให้ชัดเจนก่อนที่จะลงมือเขียนบท” การมีบทภาพยนตร์ที่ดี มาทำการผลิต เท่ากับเป็นการประกันความสำเร็จของงานไปแล้วครึ่งหนึ่ง

การเขียนบท คือ การถ่ายทอดจากนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรม จากจินตนาการ ผ่านชุดประสบการณ์ การลอกเลียนแบบ ถูกการถ่ายทอดบนชุดของความเชื่อ ตามสัญชาตญาณ อารมณ์ความรู้สึก ให้เห็นเป็นรูปธรรม ที่มีความเป็นไปได้ที่มีเทคนิคเป็นเครื่องมือ ผ่านว่าเราอยาก พูดอะไร และควร พูดอย่างไร จนมีเสน่ห์พอจะจับความสนใจของคนดูได้อยู่หมัด...บนศิลปะของการเล่าเรื่องที่ซึ้งลึกและตลกขบขันทางความคิดกับประสบการณ์เหล่านั้นอย่างแท้จริง

ดังนั้น เรื่องที่ดี ไม่ได้เป็นการแค่การหยิบจับเอาสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ๆ มากองรวมกันไว้ และไม่ได้เป็นเพียงผลผลิตของการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้กลไกบางอย่าง แต่คือ จะต้องสร้างมันด้วยเรื่องที่ถูกเล่าผ่านความคิดและความรู้สึกของคนเขียนบท ต่างหาก และเราควรตอบคำถามที่ว่า

ตัวละครเป็นใครบ้าง  
 พวกเขาต้องการอะไร  
 ทำไมพวกเขาต้องการสิ่งนั้น  
 พวกเขาจำทำอย่างไรเพื่อให้ได้มันมา  
 แล้วอะไรหยุดยั้งพวกเขาไว้  
 มันมีผลให้เกิดเหตุการณ์อะไรอีกตามมาอีก

ศิลปะองค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่อง

1. เรื่องของคุณควรเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดในชีวิตของตัวละครเอก
2. สิ่งที่ตัวเองของคุณต้องการยิ่งกว่าสิ่งใดคือการบรรลุจุดหมายที่เขาตั้งไว้และเข้าต้องมุ่งมั่นที่จะนำทุกอย่างเพื่อให้ถึงจุดหมายนั้น
3. จุดสำคัญของเรื่องควรอยู่ที่ว่าตัวละครเอกเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างไร และเขารับมือกับปัญหาเหล่านั้นได้หรือไม่
4. อำนาจชั่วร้ายจากภายนอกและอำนาจชั่วร้ายจากภายใน



บทมีหลายประเภท มีรูปแบบการเขียนที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสมกับงานหรือรายการ ไม่มีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานตายตัว แต่ต้องใช้สื่อให้ทีมงานสามารถเข้าใจตรงกัน แต่มีนิยมเลือกนำมาใช้โดยทั่ว ๆ ไปมี 3 ประเภท

1. บทร่างหรือบทเค้าโครง เป็นบทที่ร่างแบบคร่าว ๆ ไม่มีกำหนดรายละเอียด แต่กำหนดเฉพาะหัวข้อที่สำคัญ

2. บทกึ่งสมบูรณ์ จะมีรายละเอียดมากกว่า แบบ Outline แต่ก็ยังไม่ถึงขั้นที่สมบูรณ์ จะกำหนดไว้อย่างกว้าง ๆ

3. บทสมบูรณ์ เป็นบทที่กำหนดรายละเอียดทั้งหมด ทั้งด้านภาพและเสียง ลักษณะ ขนาด และองค์ประกอบของภาพ มุมกล้องเป็นอย่างไร บทสนทนาเน้นจังหวะอารมณ์แบบไหน คำบรรยายสภาพฉากเป็นอย่างไร

ผู้เขียนบทภาพยนตร์ เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ คิดค้นหาไอเดียแปลก ๆ ใหม่ ๆ น่าสนใจสำหรับจะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ บางคนจัดอยู่ในกลุ่มของนักคิดสถานการณ์ Situation men ซึ่งรับจ้างทำหน้าที่อ่านบทที่มีคนเขียนเข้ามาเสนอขาย แล้วแก้ไขฉาก เปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ในเรื่องเพื่อสร้างแอ็กชัน และบทเจรจาที่สนุกสนานมีชีวิตชีวามากขึ้น ยังมีหลายคนอยู่ในกลุ่มนักคิดมุขตลก gag men ซึ่งทำหน้าที่คิดหามุขตลกหรือบทเจรจาที่ขำขันและคมคายเพื่อสอดใส่หรือแต่งเติมลงในบทภาพยนตร์ รวมทั้งกลุ่มคนที่มีความสามารถทางการใช้ภาษาหรือการเขียนจริง ๆ ที่จะรับหน้าที่ขั้นสุดท้ายของการเขียนบทคือ ผู้ขัดเกลาข้อมูลทั้งหมดให้เป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบ ทั้งการกำหนดฉาก บทเจรจา อาจตัดทอนบางส่วนหรือบางฉากออกไป หรือเพิ่มรายละเอียดให้รัดกุม มีเหตุผล ต่อเนื่องรับกันแน่น แอ็กชันให้น่าตื่นเต้น และจัดจังหวะของการลำดับเรื่องราวให้เหมาะสม ส่วนใหญ่แล้วจะเขียนบทประเภทบทแสดงหรือสกรีนเพลย์ ไม่ได้กำหนดมุมกล้องหรือขนาดภาพ

สำหรับนักเขียนภาพยนตร์ มีทั้งที่เขียนกันเป็นทีม และเขียนร่วมระหว่างผู้กำกับกับนักเขียนบท และเขียนเดี่ยว ซึ่งนักเขียนก็ควรจะมีความสามารถ และคุณสมบัติ ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียน เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือจินตนาการของเขาออกมาเป็นภาษาเขียนบรรยายที่ชัดเจน เข้าใจ และเกิดภาพลักษณ์ได้

2. ความคิดสร้างสรรค์ คือต้องคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือมองดูสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่คนอื่นอาจมองไม่เห็นหรือไม่ได้คิดถึง แล้วเลือกนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเขียนบท

3. เป็นนักเล่าเรื่องที่ดี รู้จักใช้เทคนิคในการเล่าเรื่อง สามารถสร้างพล็อตที่ก่อให้เกิดการพัฒนาของเรื่องราวต่อไปได้จนจบเรื่องราวได้อย่างประทับใจ

4. เป็นนักสังเกตที่ดี มีความสามารถในการมองเห็น ว่าบุคลิกของตัวละครสถานการณ์แบบ ไหนที่จะส่งผลให้เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ดำเนินไปในทิศทางใด ที่สำคัญควรเป็นคนที่สามารถตีความหมาย หรือมีความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้คนในระดับและฐานะต่าง ๆ บอกได้ว่าเมื่อตัวละครเกิดอารมณ์ความรู้สึกภายในใจขึ้นเขาจะแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างไร เพื่อที่จะเขียนบรรยาย แอ็กชันของตัวละครได้อย่างสมจริง เป็นที่ยอมรับได้ทั้งทางจิตวิทยาและตรรกวิทยา

5. ควรมีนัยน์ตาแบบช่างภาพ และหูแบบช่างเสียง เพื่อที่จะสามารถ คิดเป็นภาพได้ในขณะที่ลงมือเขียน และได้ยินเสียง เจรจากตอบโต้ของตัวละครในความคิดใกล้เคียงกับภาพและเสียงที่ปรากฏ ในจอภาพยนตร์

6. มีความรู้เรื่องของการใช้เสียงประกอบช่วยสร้างอารมณ์ร่วม หรือเร้าอารมณ์ความรู้สึกในเข้มข้นขึ้น ใช้เสียงช่วยเปลี่ยนอารมณ์ของเรื่องเมื่อขึ้นฉากใหม่

7. มีความรู้ในเรื่องการผลิตหรือเทคนิคการถ่ายทำบ้าง เพื่อที่จะได้รู้ว่าบทที่เขียนมีความเหมาะสมและสะดวกแก่การปฏิบัติงานของช่างภาพหรือไม่ ความรู้เกี่ยวกับการกำหนดขนาดภาพ มุมกล้อง ตลอดจนการเชื่อมต่อภาพ จะช่วยในการ คิดเป็นภาพ และสื่อความหมายในการทำงานร่วมกัน ในหน่วยงานเล็กได้สะดวก

นักเขียนบทควรคำนึงไว้ด้วยว่า เขาทำงานกับสิ่งที่ “เคลื่อนไหว” ดังนั้นเรื่องราวของภาพยนตร์ที่เขาเขียนจึงต้องมีการเคลื่อนไหวส่วนที่จะดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เร่งเร้า หรือช้า ค่อยเป็น ค่อยไป ขึ้นอยู่กับธรรมชาติหรือลักษณะเฉพาะของเรื่องนั้น ๆ บทเจรจาก็ต้องเคลื่อนไหวต่อเนื่องไป เช่นเดียวกับตัวละคร ซึ่งบุคลิกภาพหรือบทบาทของเขาค่อย ๆ พัฒนาไปและส่งผลต่อการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ด้วย

การเป็นนักเขียนบทที่ดี = ดู + ฟัง คิด + ประยุกต์ + สิ่งใหม่ + ไม่คัดลอก

นอกจากจะต้องรู้จัก “เขียน” และรู้จักทฤษฎีการเขียนบทต่าง ๆ ยังต้องการอ่าน การดูและการจินตนาการและเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครผู้เขียนบทรู้จักอ่านบทของคนอื่น และชมโปรดักชันละครต่าง ๆ

ผู้เขียนก็ย่อมที่จะได้ซึมซับและรู้จักวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการเขียนบทของนักเขียนแต่ละคน เพื่อนำมาเป็นแนวทางประยุกต์กับงานของตน

การบอกให้อ่านและดูงานของคนอื่น ๆ เยอะ ๆ นั้นไม่ได้หมายความว่าให้ไปคัดลอกความคิดหรือลอกเลียนแบบวิธีมา หากแต่สิ่งสำคัญคือการเปิดโลกทัศน์ของตัวเองให้ดูว่ากลวิธีและศิลปะในการสื่อสารของบทนั้นมีมากมาย มีทั้งแบบที่ได้ผลและไม่ได้ผล จึงจำเป็นต้อง “เปิดตา” ดูงานต่าง ๆ ให้

เห็นข้อดีข้อเสียของวิธีการต่าง ๆ รวมทั้งวิเคราะห์ให้ดีกว่าหากต้องนำมาประยุกต์หรือปรับใช้นั้น จำเป็นต้องมีปัจจัยหรือต้องแก้ไขจุดใด

การที่เรามีจินตนาการจะทำให้การคิดบทและการเขียนบทของเราอ่านแล้วรู้สึกน่าติดตามมากขึ้น แต่ถ้าเราไม่มีความจินตนาการในการคิดบทมีการลอกเลียนแบบทำให้ผู้ที่อ่านบท เราหรือผู้ที่กำลังจะมีความสนใจติดตามอาจจะเกิดความน่าเบื่อ เพราะอาจจะเหมือนเรื่องอื่น ๆ ที่เคยอ่านมาก ฉะนั้นหลักสำคัญที่สุดของการเขียนบทคือการทำให้เกิดจินตนาการในเรื่องที่ อยากรจะเขียน

และที่สำคัญต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์ เรื่อง นั้น ๆ ได้ถูกต้องด้วย ในการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของการผลิตจะนำไปสู่การกำหนดวิธีการนำเสนอ หรือกำหนดประเภทของภาพยนตร์นั่นเอง (ภาพยนตร์ที่ให้ข้อเท็จจริง / ภาพยนตร์ที่ใช้โน้มน้าวใจ / ภาพยนตร์ทดลอง)

องค์ประกอบสำคัญสำหรับการเขียนเรื่องที่ทรงพลัง

นั่นคือ จินตนาการอันสดใสเจิดจ้า และสายตาที่อ่อนไหวต่อรายละเอียดในชีวิตจริงจึงจะเป็น “เรื่องที่ดี” ซึ่ง เป็นเรื่องที่มีค่าพอให้เล่า ถ่ายทอดความจริงของชีวิตอย่างทั้งทรงพลังและแปลกใหม่ มีมุมมองสดใสในเรื่องมนุษย์และสังคม ผสมด้วยความรู้ฉลาด ๆ เกี่ยวกับตัวละคร ดึงคนดูให้ดื่มด่ำ ฝ้าติดตามและรู้สึกเต็มอิมเมจเมื่อดูจบ มิได้แค่ความอิมเมจสุขใจ ผ่านการคิดและทำงานหนักด้วยความรัก เต็มเปี่ยมของคนเขียน

ความสำคัญของบทภาพยนตร์ภาพยนต์จำเป็นต้องมีบทก่อนเสมอใช่หรือไม่ คำตอบ คือ ทั้งใช่และไม่ใช่ เพราะภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้หลายได้หลายประเภทด้วยกัน บางประเภทอาจไม่ต้องมีบทก็ได้ ทั้งโดยลักษณะของภาพยนตร์นั้น ๆ หรือด้วยความตั้งใจของผู้ผลิตก็ตาม เช่น ภาพยนตร์ข่าว ย่อมไม่มีบทล่วงหน้า แต่จะเขียนบทบรรยายข่าวภายหลัง หรือภาพยนตร์ที่บันทึกการทดลองต่าง ๆ ตลอดจนภาพยนตร์สารคดีบางชนิด และภาพยนตร์ทดลอง หรือภาพยนตร์ศิลปะ

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

1. โครงเรื่อง (Plot) คือ เหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยบม ขัดแย้ง การ

เริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้วเงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict) คือ เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรีภัยต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ปรัชญา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของฝ่ายทหารสองฝ่าย หรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำกรอย่างทีคิดไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนักรับผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ ทางสังคม

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผลมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้น ๆ ก็จะดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ

3. ตัวละคร (Character) คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

4. แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่องเพื่อให้มีความเข้าใจถึงแนวคิดหลักของผู้เล่า ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในเรื่อง อาจเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม, เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์, เรื่องอำนาจ เป็นต้น

5. ฉาก (Setting) ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท เนื่องจากการเล่าเรื่องคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และเพราะเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ที่ใช้ในการสื่อความหมายนั้นประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

6.1 สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์ หรือบุคคลก็ได้สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

6.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้อารมณ์ร่วมกับตัวละครและเรื่องราวของภาพยนตร์การศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทั้งภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ ประกอบการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนัก ว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างไรก็เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

ดังนั้นภาพยนตร์นอกกระแส จึงมีการดำเนินเรื่องไม่ได้เป็นไปอย่างเดียวกับภาพยนตร์กระแสหลัก โดยเฉพาะตอนจบเรื่อง มักจะมีลักษณะแบบ เปิด/ไม่ได้แก้ปัญหา (open / unresolved) ซึ่งจะ

พบได้มากในภาพยนตร์ศิลปะ (Art film) จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ ที่มีการปรับตัวในเชิงสติปัญญามากกว่าภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ ภาพยนตร์ศิลปะ มักจะเสนอความท้าทายต่อผู้ชม และต่อระเบียบกฎเกณฑ์ มีเป้าประสงค์ที่จะพูดบางสิ่งบางอย่างซึ่งมีความหมายออกมา และใช้วิธีการทางศิลปะอย่างมีสำนึกมากกว่า ในตอนจบเรื่องต่าง ๆ ของภาพยนตร์ประเภทนี้ อาจมีลักษณะคลุมเครือโดยเจตนา ซึ่งเชื่อเชิญให้ผู้ชมทั้งหลายได้คิดอย่างไตร่ตรองเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาได้ดูมา และคิดแก้ปัญหาความหมายต่าง ๆ (เขมิกา จินดาวงศ์, 2551)

### 2.2.7 Mise en Scene: Visual Language

(กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล, 2542) กล่าวถึงลักษณะของภาพยนตร์ไว้ว่า ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคด้านภาพ ด้านเสียง และการตัดต่อ เพื่อการทำหน้าที่ทั้งหมด 4 ประการ คือ

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) ภาพยนตร์มีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้ผู้รับชมได้รับรู้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้รับชมเข้าใจ ผู้ทำภาพยนตร์ที่ดีควรจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกระดับ

2. หน้าที่ในการสื่อทางอารมณ์ (Emotional Function) ภาพยนตร์ต้องสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียว ความสยดสยองโดยใช้วิธีการต่าง ๆ กันไป เช่น การใช้เสียงตัดต่อหรือใช้เสียงประกอบ

3. หน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด (Intellectual Function) หน้าที่ของภาพยนตร์ในการสื่อสารทางความคิดมีอยู่สองลักษณะ ลักษณะหนึ่งคือ ผู้ทำภาพยนตร์อาจจะแทรกความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญา หรือข้อคิด หรือแง่คิดดี ๆ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่องและอีกลักษณะคือการกระตุ้นผู้รับชมให้ใช้ความคิดของตนเองโดยคนทำภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตนเองไปให้ทั้งสองลักษณะล้วนกระตุ้นให้ผู้รับชมคิดไม่ไข้แค่รับชมเพียงเพื่อความบันเทิง

4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) ซึ่งไม่จำเป็นว่าหน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจนั้นจะต้องเกิดจากภาพเท่านั้น แต่องค์ประกอบจากเสียงดนตรีก็มีส่วนเช่นกัน

จากลักษณะหน้าที่ในภาพยนตร์ดังกล่าว ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อศิลปะที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องประเภทหนึ่ง ทั้งทางด้านเทคนิคและสัญลักษณ์ เพื่อทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องราว ซึ่งประกอบด้วยลักษณะการเล่าเรื่อง คือ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) ประกอบกับขนาดภาพและมุมกล้อง จะเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์ ในการ

ทำความเข้าใจกับสิ่งที่ต้องการสื่อความหมายผ่านมุมกล้อง ผ่านสายตาของตัวผู้กำกับ (เขมิกา จินดา วงศ์, 2551)

### 2.2.8 ทฤษฎี และการวิจารณ์ภาพยนตร์ (Film Theory and Criticism)

การวิจารณ์ (Criticism) มีความหมายว่าเป็น การตัดสิน และ ประเมินคุณค่า ส่วนการวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือ Film Criticism คือการวิเคราะห์และตัดสินภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ หรือหลายเรื่องรวมกัน เป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์อย่างละเอียด หรือ การวิจารณ์ภาพยนตร์ คือ การแสดงความคิดเห็น การประเมินผล และการวิเคราะห์ในหลายแง่มุม

การวิจารณ์ภาพยนตร์เปรียบเสมือนงานศิลปะที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถเกี่ยวกับธรรมชาติและหน้าที่ของภาพยนตร์ ผสมผสานเข้ากับประสบการณ์ทางสุนทรียะ ซึ่งจะเป็นกรอบทางปัญญาที่สอดคล้องอย่างเป็นระบบในการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์ รวมไปถึงการให้คุณค่าหรือการแสดงความคิดเห็นต่อภาพยนตร์ การวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. มองภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ในเชิงประวัติศาสตร์ของการพัฒนาและเชื่อมโยงกับบริบทดั้งเดิม
2. แสดงความสำคัญและความหมายของภาพยนตร์เรื่องนั้นในเชิงคุณค่าและประสบการณ์จากการพัฒนาผ่านประเด็นหลักของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครและแก่นเรื่อง
3. แสดงการเชื่อมโยงกับองค์ประกอบของภาพยนตร์
4. เชื่อมโยงสังคมและวัฒนธรรม บางครั้งก็เน้นผลกระทบทางจิตวิทยาและความรู้สึกต่อผู้ชม บางครั้งก็แสดงการเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรม

เงื่อนไขการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎี การวิเคราะห์ภาพยนตร์เป็นการนำทฤษฎีมาใช้เพื่อทำความเข้าใจภาพยนตร์ สามารถจำแนกได้เป็นการวิเคราะห์ตัวบท บริบท และผู้รับสาร แต่อย่างไรที่พึงตระหนัก ประกอบไปด้วย คือ

ประการแรก การใช้ทฤษฎีที่ส่องให้เห็นความจริงในภาพยนตร์อาจยังไม่สามารถ ส่องให้เห็นความจริงได้ครบถ้วน ทฤษฎีบางอันจะเน้นบางจุดหรือส่องให้เห็นเพียงบางแง่มุมเท่านั้น

ประการที่สอง การใช้ทฤษฎีอาจมีลักษณะผสมผสานกันก็ได้ เช่น การใช้ทฤษฎีวิเคราะห์ตัวบทคู่กับบริบท ดังเช่น ทฤษฎี Genre และ Auteur เป็นต้น รวมถึงอาจผสมกับการวิเคราะห์ผู้รับสารได้ด้วย โดยเฉพาะการศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ที่ด้านหนึ่งจะศึกษาอุดมการณ์ที่กำหนดความหมายก่อน และหลังจากนั้นจึงศึกษาการตีความหมายของกลุ่มผู้รับสาร นอกจากนั้นทฤษฎีสำนึก

มาร์กซิสม์ก็สามารถผสมผสานกับสำนักจิตวิเคราะห์ เพื่ออธิบายให้เห็นกลไกการครอบงำความหมายที่เจาะลึกลงไปในระดับจิตใต้สำนึก

ประการสุดท้าย เนื่องจากทฤษฎีด้านภาพยนตร์มีลักษณะวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลาทั้งในหมู่ของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ตลอดจนนักวิชาการด้านอื่น ๆ ที่สนใจใช้ภาพยนตร์เป็นวัตถุศึกษาแห่งการศึกษา และแม้กระทั่งผลกระทบจากสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนไป การศึกษาภาพยนตร์จึงยังรุดหน้าไปอีก เช่น ภาพยนตร์กับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี การศึกษาเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ การแสดงเรือนร่าง (body) เสียช าก การใช้สำนัก Post Modernism, Post Colonialism ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ กฎหมาย และการควบคุมเป็นต้น (กำจร หลุยยะพงศ์, 2553)

ในโลกวิชาการภาพยนตร์จะใช้ทฤษฎีที่หลากหลายในการนำมาวิเคราะห์ภาพยนตร์ สำหรับการจัดกลุ่มทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ออกเป็นสามกลุ่มหลัก กลุ่มแรก คือกลุ่มทฤษฎีตัวบท หรือการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Criticism) จะสนใจการศึกษาตัวบทหรือการวิเคราะห์เฉพาะเนื้อหาและรูปแบบภายในภาพยนตร์เท่านั้น และจะมองภาพยนตร์ในฐานะศิลปะกลุ่มที่สองคือกลุ่มทฤษฎีบริบท หรือการวิเคราะห์บริบท (Contextual Criticism) จะให้ความสนใจบริบทที่แวดล้อมภาพยนตร์ โดยขยายจากการมองแต่ด้านตัวบทสู่บริบท ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการมองแบบคู่ขนานคือการศึกษาตัวบทและบริบทคู่กัน ดังสำนัก Genre (ประเภทภาพยนตร์) และ Auteur (ประพันธ์กร) และกลุ่มที่สาม คือกลุ่มทฤษฎีผู้รับสาร หรือการวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience Criticism) จะให้ความสนใจผู้รับสารในการรับชมภาพยนตร์ ในการจำแนกกลุ่มทฤษฎีออกมาเป็นสามกลุ่มนี้เป็นการจำแนกตามแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่นิยมและการพัฒนาของทฤษฎี แต่ในโลกของความเป็นจริงการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไม่อาจแยกใช้ทฤษฎีแต่ละอันโดยเด็ดขาด ต่างต้องผสมผสานกัน

ดังนั้นแนวทางการวิจารณ์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือ แยกแยะเจตนาของผู้สร้างก่อนว่าต้องการเล่าเรื่องหรือไม่เล่าเรื่อง และต้องการเล่าเรื่องให้รู้เรื่องหรือไม่ ในกรณีมีการเล่าเรื่อง ควรแยกแยะ Story กับ Narrative ให้ได้ การเลือกเล่าหรือไม่เล่า และเล่าเรื่องให้รู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่อง สัมฤทธิ์ผลหรือไม่ ในกรณีมีการเล่าเรื่อง ผู้วิจารณ์อาจเรียงลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดใหม่ตามลำดับเวลา แล้วพิจารณาว่าโครงสร้างการเล่าที่ผู้สร้างเลือกเหมาะสมกับสาระสำคัญหรืออารมณ์เรื่องที่ต้องการหรือไม่ และอาจพยายามลองหาวิธีการเล่าแบบอื่น ๆ ของหนังเรื่องหนึ่งแล้วลองเปรียบเทียบดูว่าการเล่าชุดเหตุการณ์เดียวกันที่ต่างกันให้ผลเป็นอย่างไร

ข้อเสนอแนะในการเขียนวิจารณ์ภาพยนตร์ คืองานเขียนสามารถบอกความคิดและตัวตนของผู้เขียนได้มากกว่าที่คิด ควรเขียนอย่างซื่อสัตย์จริงใจ ไม่สร้างภาพ โดยเฉพาะอย่าพยายามทำให้



ตัวเองดูดี หากมีโอกาสเลือกภาพยนตร์ที่จะเขียนวิจารณ์ ควรเลือกรื่องที่ผู้วิจารณ์มีปฏิกิริยาหรือความรู้สึกร่วมด้วยมากที่สุด สามารถศึกษางานวิจารณ์ของผู้อื่นก่อนได้ แต่ห้ามลอกเลียนแบบความคิดเห็นโดยเด็ดขาด ระวังระมัดระวังในการอ้างอิงถึงศัพท์เฉพาะ ควรรู้ความหมายจริง ๆ ก่อนนำมาใช้ในการวิจารณ์ ควรศึกษางานต้นฉบับ อย่างเช่น วรรณกรรมบทละคร ที่นำมาดัดแปลงนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์หากมีโอกาส การเขียนวิจารณ์เชิงลบ ควรมีสำนึกให้เกียรติผู้สร้างงานเสมอ ไม่ควรเขียนเชิงเหยียดหยามในลักษณะจงเกลียดจงชัง หากแต่ควรวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ด้วยการชี้แจงว่าควรปรับปรุงในจุดใดให้ผลงานดีขึ้น และควรยึดมั่นในจริยธรรมการวิจารณ์ ไม่วิจารณ์งานเพื่อผลประโยชน์ตอบแทน (กัลปพฤกษ์, 2560)

### 2.3 ผลงานภาพยนตร์ศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ภาพยนตร์ศิลปะจำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง มีความเกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัย คือ ภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดยาว จำนวน 5 เรื่อง และภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดสั้นอีกจำนวน 5 เรื่อง เพื่อที่จะได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่างประเภทภาพยนตร์ศิลปะ ประกอบกับการรื้อ (โครง) สร้าง มีดังต่อไปนี้

- 2.3.1 แต่เพียงผู้เดียว กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี พ.ศ. 2554 (100 นาที)
- 2.3.2 ที่รัก กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2553 (100 นาที)
- 2.3.3 หมอนรถไฟ กำกับโดย สมพจน์ ชิตเกษตรพงศ์ พ.ศ. 2559 (100 นาที)
- 2.3.4 Forget me not กำกับโดย จุฬญาณนนท์ ศิริผล พ.ศ. 2560 (90 นาที)
- 2.3.5 36 กำกับโดย นวพล อารังรัตนฤทธิ์ พ.ศ. 2555 (90 นาที)
- 2.3.6 นรินทร์ราตรี กำกับโดย วรรณจธณภูมิ ลายสุวรรณชัย พ.ศ. 2560 (60 นาที)
- 2.3.7 ตลอดไป Endlessly กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2556 (30 นาที)
- 2.3.8 Endless Nameless กำกับโดย ปฐมพล เทศประทีป พ.ศ. 2557 (22 นาที)
- 2.3.9 Homemade กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2558 (20 นาที)
- 2.3.10 83 ศูนย์วิจัย 14 กำกับโดย ธีร์ธชัย ใต้พ้ายงวิจิตร พ.ศ. 2559 (20 นาที)

### 2.3.1 “แต่เพียงผู้เดียว” กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี พ.ศ. 2554 (100 นาที)

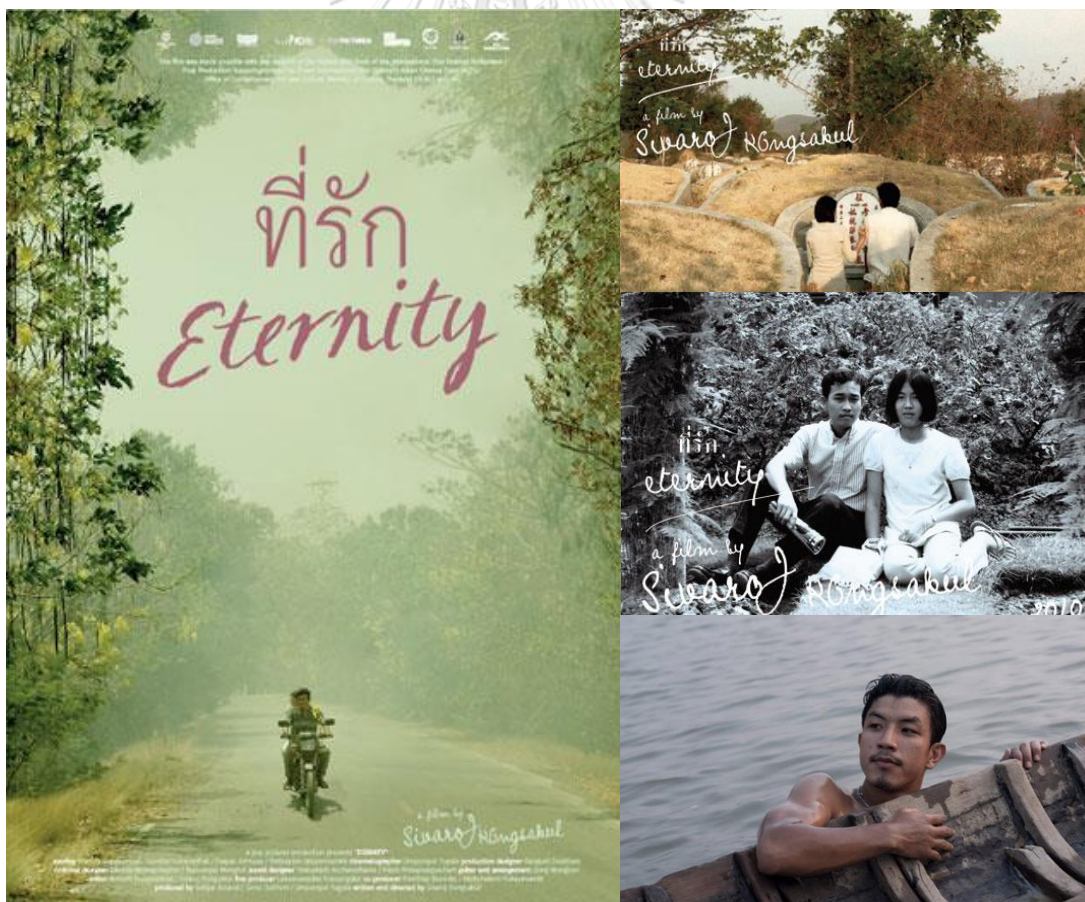
เรื่องย่อ Synopsis: เล็ก หนุ่มช่างทำกุญแจ ที่ไม่เคยใส่ใจกับการใช้ชีวิตและยังไม่เคยมีความรัก ก้อง หนุ่มร้านขายหนังสือแผงลอยที่กำลังจะถูกไล่ออกจากงาน มีความหลังกับเพลงที่เกิดขึ้นจากรักแรกในรั้วมหาวิทยาลัย เล็กและก้อง ตัดสินใจเปิดประตูเข้าไปในห้องของคนอื่น ๆ ขณะที่เจ้าของห้องออกไปทำงาน พวกเขาหรือข้าวหรือของ คั่นชีวิตและความลับ จนมาพบกับห้องหนึ่ง ...ที่ซ่อนความรักที่ไม่อาจเปิดเผยได้ เล็ก รู้สึกตัวอีกครั้งภายในโรงพยาบาลที่ทุกคนต่างเรียกเขาว่า ก้อง เขากำลังพักผ่อน บ่อยครั้งที่แอบไปสูบบุหรี่บนดาดฟ้า ที่นั่น เขาเจอเพื่อนใหม่ชื่อ อ้อย หญิงสาวผู้ซบซอมดมกระปรองเพลึก ที่จะนำเธอย้อนกลับไปสู่ความรู้สึกเก่า ๆ ทั้งคู่อยู่บนดาดฟ้า พุดคุยมอมนกยูงในวันสุดท้ายก่อนที่เล็กจะออกจากโรงพยาบาล เล็ก รอจนไม่มีใครอยู่ เขาเริ่มพฤติกรรมคั่นห้องของผู้คนอื่นอีกครั้ง หนนี้ เป็นห้องของก้อง ไปเจอของที่ ก้อง หยิบมาจากห้องต่าง ๆ เวลาผ่านไปหลายปี เล็กได้ดูหนังของ เพชรา ซึ่งเกิดจากการบอกเล่าของอ้อย เพื่อนใหม่ และทำให้เขาได้พบกับ หญิงสาวठीอร์มสีขาวยุติสนิมพู่ เหมือนกับที่ ก้องเคยบอกเล่าความรู้สึกในบทเพลง



ภาพที่ 2.2 ภาพจากภาพยนตร์ “แต่เพียงผู้เดียว”

### 2.3.2 “ที่รัก” กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2553 (100 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ที่รัก เป็นเรื่องราวความรักของชายหนุ่มวัยกลางคนในสามช่วงชีวิตของเขา โดยภาพยนตร์จะแบ่งเป็นสามช่วงซึ่งช่วงแรกจะเป็นเรื่องราวหลังจากเขาเสียชีวิตและวิญญาณของเขาหวนคืนกลับสู่บ้านเกิดซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีความสุขที่สุดในชีวิตที่ผ่านมาของเขา ช่วงที่สองเป็นเรื่องราวความรักระหว่างเขากับแฟนสาว ที่เขาพาเธอไปเยี่ยมบ้านและบ่มเพาะความรักของคนทั้งคู่ ก่อนที่ทั้งคู่จะตัดสินใจแต่งงานใช้ชีวิตร่วมกัน ช่วงที่สามเป็นเรื่องราวของครอบครัวของชายคนนี้ โดยภาพยนตร์จะเล่าเรื่องผ่านครอบครัวของเขาหลังจากที่เขาเสียชีวิตไป ว่าครอบครัวของ ภรรยา ลูก ๆ จะเป็นอย่างไรและดำเนินชีวิตต่อไปได้หรือไม่ ภาพยนตร์เรื่อง ที่รัก เป็นภาพยนตร์แนว รัก โรแมนติก นี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความคิดถึง จากภรรยาและลูก ๆ ต่อวิญญาณของชายผู้เป็นที่รัก ผ่านมุมมองความเชื่อในแบบพุทธศาสนา และแบบไทยที่เชื่อว่าวิญญาณของคนที่เรารักจะวนเวียนอยู่รอบตัวเราเสมอ ไม่ว่าจะมาปรากฏให้เราเห็นทางปราสาทสัมผัสทางตา หรือให้สัมผัสได้ทางความรู้สึกก็ตาม



ภาพที่ 2.3 ภาพจากภาพยนตร์ “ที่รัก”

### 2.3.3 “หมอนรถไฟ” กำกับโดย สมพงษ์ ชิตเกอร์พงศ์ พ.ศ. 2559 (100 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: Railway Sleepers (หมอนรถไฟ) สารคดีไทยที่ใช้เวลาในการถ่ายทำยาวนานถึง 8 ปีบนรถไฟไทยตลอดทั้งเรื่อง บันทึกภาพชีวิตประจำวันของผู้โดยสาร พนักงาน และวิวัตทัศน์ตามเส้นทางรถไฟทั่วประเทศ โดยพาผู้ชมเดินทางคล้อยผ่านเวลา 2 วัน 2 คืน พร้อมกับทบทวนประวัติศาสตร์รถไฟไทย นำเสนอภาพซ้อนทับเชื่อมโยงกับสังคมในปัจจุบันได้อย่างน่าประหลาด ผ่านการจับจ้องถึงสังคมภายในรถไฟ สถานที่ที่มีมนต์ขลังบางอย่าง “แรกในประเทศไทย รู้จักรถไฟ มันคือสัญลักษณ์ของความเป็นสมัยใหม่ กระนั้นนับจากยุคอาณานิคมเป็นต้นมา การรถไฟไทยได้พัฒนาไปอย่างเชื่องช้าเสมือนยานพาหนะที่ถูกแช่แข็งไว้กับกาลเวลา สำหรับผม รถไฟเป็นหนึ่งในรูปแบบการเดินทางที่ผมชอบมันเป็นภาพจำลองของชีวิต เป็นที่ที่คนแปลกหน้ามาพบเจอกัน เส้นทางของเรามาซ้อนทับกันเมื่อเรามุ่งหน้าไปในทิศทางเดียวกันแต่ต่างจุดหมาย นอกจากนั้น รถไฟยังมีความเกี่ยวพันแนบแน่นกับประวัติศาสตร์ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาของประเทศ และ “หมอนรถไฟ” คือหนังที่เชื่อเชิญผู้ชมให้มาร่วมเดินทางบนเส้นทางแห่งทั้งความเป็นสมัยใหม่และการทวนรำลึกอดีตนี้ไปด้วยกัน



ภาพที่ 2.4 ภาพจากภาพยนตร์ “หมอนรถไฟ”

### 2.3.4 “Forget me not” กำกับโดย จุฬญาณนนท์ ศิริผล พ.ศ. 2560 (90 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ใน Forget Me Not นิยาย ช่างหลังภาพ ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน ครึ่งแรกนั้นดำเนินรอยตามนิยายช่างหลังภาพแทบทั้งหมด สร้างความประดักประเดิด ด้วยการที่เรื่องเดินไปในยุคสมัยปัจจุบัน โดยไม่ตัดแปลงสิ่งใดให้เข้ายุค และประดักประเดิดยิ่งขึ้นเมื่อจุฬญาณนนท์รับบททั้งนพพรและกิริติด้วยตนเองจนแทบจะกลายเป็นหนังที่ เล่นอยู่คนเดียวในขณะที่ครึ่งหลัง เดินเรื่องหลังความตายของกิริติ (ลูกสาวของพ่อที่ละม้ายคล้ายจอมพลฟ้าขาวม้าแดง) นพพรแต่งงานกับปรีดีลูกสาวของพ่อปรีดี ทุกอย่างดูรื่นรมย์สมสุข พรืดเวดด้งที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย แลเมเดินเที่ยวงานฉลองรัฐ หากผิความทรงจำของกิริติยังคงกลับมาหลอกหลอนนพพรไม่รู้สร้าง รักที่ลอยลับกลับเรือเรื่องมากกว่าชีวิตตรงหน้า จนเมื่อปรีดีล้าเส้น นพพรก็หมดความอดทน หวนกลับไปสู่การหลงรักภาพที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ของกิริติ กลายเป็นส่วนหนึ่งของกิริติ ครึ่งหลังจึงเป็น ‘การกลับไปหากิริติ’ และการเปลี่ยนภาพของกิริติจากภาพที่มีแต่เฉพาะนพพรที่เข้าใจ ให้เป็นภาพที่มีทุกหนแห่ง เมื่อภาพเปลี่ยน ‘ช่างหลังของภาพ’ ก็เปลี่ยนไปด้วย



ภาพที่ 2.5 ภาพจากภาพยนตร์ “Forget me not”

### 2.3.5 “36” กำกับโดย นวพล ธำรงรัตนฤทธิ์ พ.ศ. 2555 (90 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ทรายเป็นคนหาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ อู๋มเป็นฝ่ายกำกับศิลป์ ดูแลฉากในกองถ่าย ทั้งสองคนทำงานที่บริษัทเดียวกัน ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง สองปีต่อมา ทรายยังเป็นคนหาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เช่นเดิม สิ่งที่ต่างไปคืออู๋ม และไฟล์ต่าง ๆ ในฮาร์ดดิสก์ของทราย คนบางคนผ่านเข้ามาในชีวิตเราแค่ช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ถ้าเราไม่มีสิ่งเตือนความจำ เราจะยังจำเขาคอนนั้นได้หรือเปล่า ถ้าเราไม่เห็น



ภาพที่ 2.6 ภาพจากภาพยนตร์ “36”

### 2.3.6 “นิรันดร์ราตรี” กำกับโดย วรจรรย์ภูมิ ลายสุวรรณชัย พ.ศ. 2560 (60 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องของสัมฤทธิ์ ชายผู้ใช้เวลา 25 ปีทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการฉายภาพยนตร์ประจำโรงภาพยนตร์ธนบุรีรามมา ซึ่งเป็นโรงภาพยนตร์สแตนดาร์ดโอลอนแห่งสุดท้ายของกรุงเทพมหานครฯ เมื่อโรงภาพยนตร์แห่งนี้ปิดตัวลง เขาได้ผันตัวไปเป็นผู้ดูแลอาคารของโรงภาพยนตร์ร้างและใช้เวลาว่างไปกับหนังสือธรรมะ ก่อนที่เขาจะตัดสินใจเดินทางกลับบ้านเพื่อไปช่วยทำสวนยางร่วมกับครอบครัว และพบว่าความเชี่ยวชาญด้านการฉายภาพยนตร์ที่สั่งสมมา แทบไม่มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตรูปแบบอื่นเลย นิรันดร์ราตรี (อังกฤษ: Phantom of Illumination) คือ ภาพยนตร์สารคดีเชิงทดลองปี พ.ศ. 2560 กำกับโดยวรจรรย์ภูมิ ลายสุวรรณชัย เล่าเรื่องของสัมฤทธิ์ ชายผู้ทำหน้าที่ควบคุมการฉายภาพยนตร์ประจำโรงภาพยนตร์สแตนดาร์ดโอลอนแห่งสุดท้ายในกรุงเทพฯ ที่ต้องเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงและความสิ้นหวังในการดำเนินชีวิตหลังจากที่โรงภาพยนตร์ดังกล่าวปิดตัวลง ที่มาของภาพยนตร์เรื่องนี้มาจากความผูกพันและความทรงจำที่ตัววรจรรย์ภูมิมีต่อประสบการณ์การชมภาพยนตร์ในวัยเด็กและพื้นที่โรงภาพยนตร์เก่า รวมถึงความต้องการที่จะบันทึกภาพโรงภาพยนตร์สแตนดาร์ดโอลอนในประเทศไทยเพื่อเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สำหรับคนรุ่นต่อไป โดยในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาได้ใช้เวลา 3 ปีในการติดตามชีวิตของสัมฤทธิ์และอีก 1 ปีในการตัดต่อภาพยนตร์



ภาพที่ 2.7 ภาพจากภาพยนตร์ “นิรันดร์ราตรี”

### 2.3.7 “ตลอดไป” Endlessly กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2556 (30 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ในอดีต หญิงชราคนหนึ่ง ได้ครองคู่กับชายที่เธอรักมาอย่างสุดหัวใจ แต่ความเป็นจริงของชีวิตก็พรากเขาไปจากเธอ เหลือเพียงเงาในอดีต และความทรงจำอันแผ่วบางที่เธอมีถึงเขา “เด็กหญิงเซียง เซียง” หลานที่น่ารักของหญิงชรา ได้มีโอกาสมาใช้เวลากับเธอช่วงสั้น ๆ ระหว่างการเตรียมตัวซ่อมบทรเพื่อโอกาสจะได้แสดงละครจากบทประพันธ์อมตะ และในช่วงสั้น ๆ นั้นเอง ที่เด็กหญิงตัวน้อยได้เรียนรู้ความหมายที่แท้จริงของความผูกพัน จากการได้สัมผัสและใกล้ชิดกับคุณยายที่แสนดีของเธอ และค้นพบความว่า “รัก” ไม่ได้เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของตัวอักษรที่เธอหัดท่องจำ จากบทที่ใช้ซ้อม โลกอาจจะหมุน สิ่งต่าง ๆ อาจจะเปลี่ยนแปลง คนเราอาจจะสูญเปล่า เจ็บป่วย และอ่อนล้า แต่บางสิ่งบางอย่าง อย่าง เฉากเช่น “ความรัก” “ตลอดไป” โดยไม่มีสิ่งใดมาลบล้าง



ภาพที่ 2.8 ภาพจากภาพยนตร์ “ตลอดไป Endlessly”



### 2.3.8 “Endless Nameless” กำกับโดย ปฐมพล เทศประทีป พ.ศ. 2557 (22 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ลอกเลียนแบบการบันทึกความทรงจำ การรับรู้ ของผู้สังเกตการณ์ที่ถูกสมมุติขึ้นมา ผ่านการพยายามค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทหารที่ถูกเกณฑ์เข้ามากับสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตภายในสวนส่วนตัวแห่งหนึ่ง ระหว่างพื้นที่ที่มีอยู่จริงกับพื้นที่ที่ถูกจำลองขึ้น โครงสร้างที่แน่นอนกับโครงสร้างที่สะเปะสะปะ การถูกควบคุมและการถูกเพิกเฉย การทำภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเครื่องมือเพื่อการย้อนกลับไปค้นหาตำแหน่งที่ตั้งในการมีชีวิตอยู่ การเติบโต รวมถึงการทำลายเขตแดนระหว่างตนเองกับความกลัวและสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกกดทับไว้



ภาพที่ 2.9 ภาพจากภาพยนตร์ “Endless Nameless”

### 2.3.9 “Homemade” กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล พ.ศ. 2558 (20 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ภาพยนตร์สารคดีเล่าเรื่องของครูประถมซึ่งใช้เงินสะสมตลอด 36 ปีของการทำงานเพื่อความฝันที่จะมีบ้านของตนเอง แต่กลับถูกโกงโดยบริษัทบ้านจัดสรร



ภาพที่ 2.10 ภาพจากภาพยนตร์ “Homemade”

### 2.3.10 “83 ศูนย์วิจัย 14” กำกับโดย ชีร์ชัย ใต้ฟ้าองวิจิตร พ.ศ. 2559 (20 นาที)

เรื่องย่อ Synopsis: ความพยายามของปู่ที่จะสร้างภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นความทรงจำดี ๆ ในสมัยก่อน ให้คู่ชีวิตที่กำลังป่วยหนักได้ดู



ภาพที่ 2.11 ภาพจากภาพยนตร์ “83 ศูนย์วิจัย 14”

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” เป็น การวิจัยในเชิงการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ผลวิจัย ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1.เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) 2.เพื่อหา รายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ และ 3.เพื่อนำผลที่ได้ จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน ซึ่งสามารถแบ่ง วิธีดำเนินการวิจัยได้ออกเป็น 5 ขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อตอบคำถามนำวิจัยให้ได้ว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำ อย่างไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process) ได้ ดังต่อไปนี้

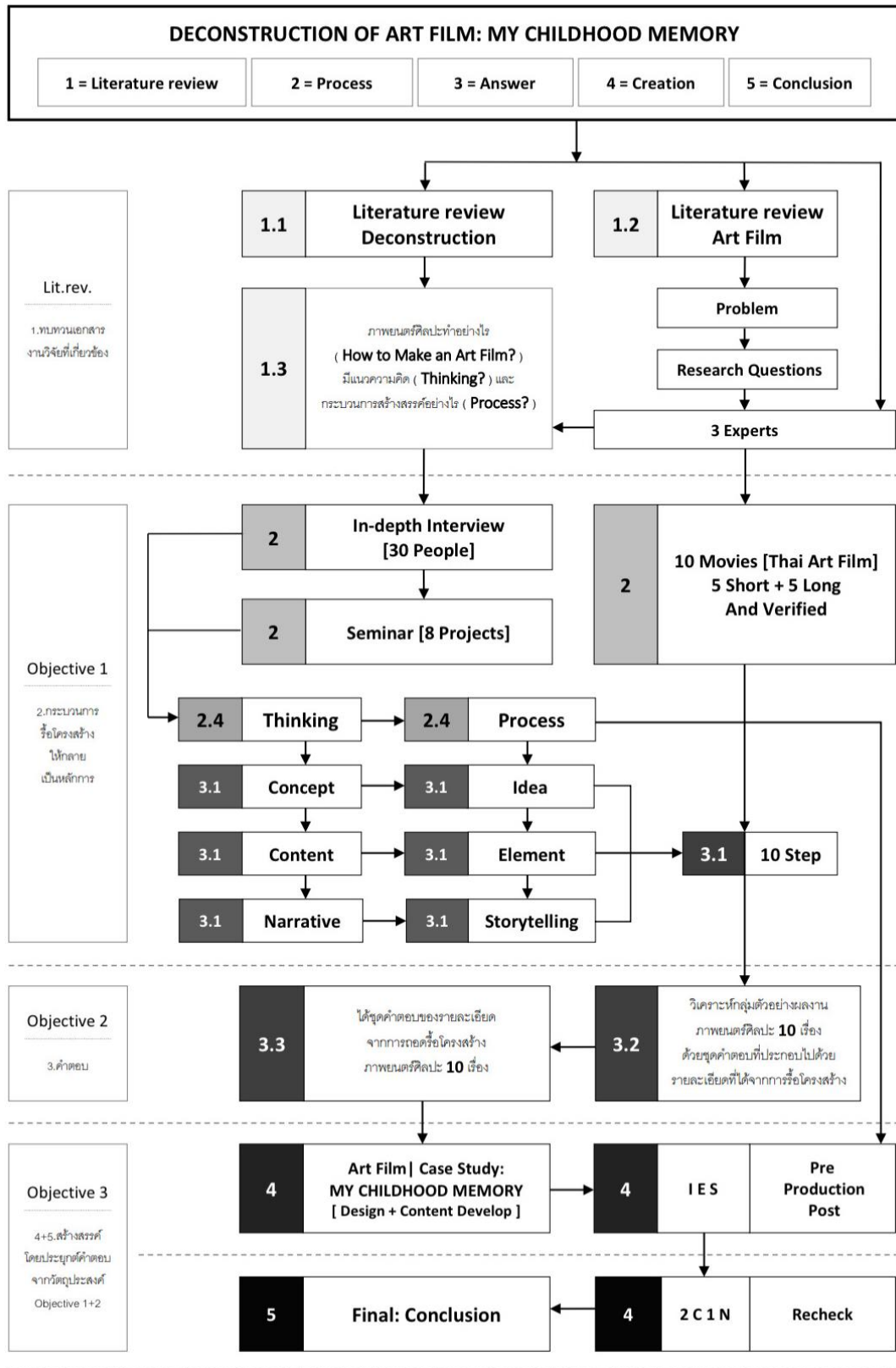
กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

กระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 กระบวนการรื้อโครงสร้าง(ภาพยนตร์ศิลปะ)ให้กลายเป็นหลักการ

กระบวนการวิจัยช่วงที่ 3 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะด้วยชุด คำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง

กระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ

กระบวนการวิจัยช่วงที่ 5 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย



ภาพที่ 3.1 แผนผังกระบวนการดำเนินการวิจัย

### 3.1 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

**3.1.1 การศึกษาแนวคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction)** โดยทำการศึกษาถึงแนวความคิด ทฤษฎี และบริบทของเนื้อหาในมิติต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการ วิเคราะห์ เพื่อหาขั้นตอน กำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ในแบบหตุติยภูมิ จากหนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารบทความต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ งานวิจัย ในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม (ดร.ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554)
2. วิธีวิทยาการรื้อสร้างอัตลักษณ์ (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, 2555)
3. 20 แนวความคิดทางสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20 (นพดล ลีมวัฒนะกูร, 2556)
4. ความหมายของการก่อสร้าง Ontology of Construction (เกฟอ์ค ฮาร์ทูเนียน, 2559)
5. โครงสร้างนิยมกับไวยากรณ์ของเรื่องเล่า (ทฤษฎีกับการวิจารณ์ศิลปะทัศนะของ นักวิชาการไทย, 2560)

**3.1.2 การศึกษาแนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)** โดยทำการศึกษาแนวทางการ สร้างสรรค์และบริบทของเนื้อหาในมิติต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำองค์ความรู้จากใน กระบวนการ และแนวความคิด ว่าภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร กำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการ วิจัย โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบหตุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสาร บทความต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2544)
2. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545)
3. มาทำหนังกันเถอะ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556)
4. เขียนบทหนังชุดคนดูให้อยู่หมัด (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2556)
5. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2557)
6. ภาพยนตร์: ทฤษฎี วิจัย และวิจารณ์ (กฤษดา เกิดดี, 2558)
7. การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)
8. ภาพยนตร์ในชีวิตไทย มุมมองของภาพยนตร์ศึกษา (อัญชลี ชัยวรพร, 2559)

9. วิชาภาพยนตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (หอภาพยนตร์, 2560)
10. มุมมองของผู้ชมภาพยนตร์: การวิจารณ์ในบริบทไทย (ทฤษฎีกับการวิจารณ์ศิลปะทัศนะของนักวิชาการไทย, 2560)
11. การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี (อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์, 2554)
12. การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลระหว่าง พ.ศ. 2543-2555 (อุสุมา สุขสวัสดิ์, 2559)

**3.1.3 นำข้อมูล (ข้อ3.1.1 และ3.1.2) ทั้งหมด ที่ได้มาจากการศึกษา และการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบทฤษฎี (ทบทวนวรรณกรรม) มาวิเคราะห์** ด้วยแนวความคิดของการรื้อสร้าง เพื่อสังเคราะห์ให้ได้ออกมาเป็นกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย คือผู้วิจัยได้พบกับ ปัญหานำวิจัย และคำถามนำวิจัย ที่จะใช้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้

โดยหลังจากดำเนินการกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 นี้แล้ว ได้นำผลจากกระบวนการ มาทำการตรวจสอบและยืนยันกรอบแนวคิด กับผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน ซึ่งมีเกณฑ์คุณสมบัติ คือเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านภาพยนตร์ ทั้งในกระแสและนอกกระแสของไทย เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับของคนในวงการทั้งไทยและต่างประเทศ และมีประสบการณ์การทำงานในสายภาพยนตร์ทั้งในด้านวิชาการและด้านปฏิบัติ ไม่น้อยกว่า 10 ปี มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประวิทย์ แต่งอักษร (อาจารย์ / นักวิจารณ์ / คอลัมนิสต์ภาพยนตร์)
2. ชลิตา เอื้อบำรุงจิต (ผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน / ภัณฑารักษ์)
3. เอนก สวัสดิ์โยดม (โปรดิวเซอร์ ThaiPBS / ผู้กำกับ / นักเขียนบท / ภัณฑารักษ์)

เพื่อตรวจสอบและยืนยันผล ที่ได้จากกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 1 เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้ พัฒนานำไปสู่กระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 คือ การออกแบบการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วยการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ออกแบบเพื่อให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งได้รับคำแนะนำในการออกแบบการวางกรอบการเก็บข้อมูล มาจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ทั้ง 3 ท่านข้างต้น

### 3.2 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 กระบวนการรื้อโครงสร้าง (ภาพยนตร์ศิลปะ) ให้กลายเป็นหลักการ

โดยภาพรวมของกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 2 นี้ คือการศึกษาและวิเคราะห์ ผ่านตามกรอบการเก็บข้อมูลในแบบปฐมภูมิ ที่ได้รับผลแนวทางมาจากกรอบปัญหาคำวิจัย และกรอบคำถามนำวิจัย มาสู่การออกแบบแนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงลึก จนไปถึงการวิเคราะห์เพื่อรื้อโครงสร้าง เพื่อค้นหาชุดคำตอบ และสังเคราะห์ข้อมูลให้กลายเป็นองค์ความรู้ เป็นหลักการ

โดยได้รับคำแนะนำทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือที่ใช้ มาจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ทั้ง 3 ท่าน (จากข้อ 3.1.3) โดยผ่านชุดเครื่องมือ 3 อย่าง คือ 1.การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง 2.การจัดสัมมนาทางวิชาการ และ 3.ตัวอย่างผลงานภาพยนตร์ศิลปะที่จะนำมาเป็นตัวอย่างในการรื้อสร้างใช้ประกอบการวิเคราะห์ โดยมีการบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอตามเก็บเพื่อรวบรวมข้อมูลในระหว่างกระบวนการ ตามรายละเอียดขั้นตอนของกระบวนการดังต่อไปนี้ คือ

#### 3.2.1 การกำหนดเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

สร้างเกณฑ์ขึ้นเพื่อที่จะกำหนดเป็นกรอบและขอบเขตของการศึกษาวิจัย และเป็นตัวแปรต้นของแนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงลึกแบบปฐมภูมิ ซึ่งมีความสอดคล้องกับปัญหาคำวิจัย และคำถามนำวิจัย ที่ได้ทำการศึกษาและผ่านการวิเคราะห์ในกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 (ข้อ 3.1.3) โดยจะสร้างและกำหนดเกณฑ์ให้ครอบคลุม ผ่านกลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ดังต่อไปนี้

3.2.1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง มีเกณฑ์ในการพิจารณาและคัดเลือก คือ 1.เป็นผู้ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ทั้งในกระแสและนอกกระแสของไทย ในทุกกระบวนการสร้างสรรค์ (ก่อนผลิตสร้างสรรค์ และหลังผลิตสร้างสรรค์) 2.เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับของคนในวงการภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ 3.มีประสบการณ์การทำงานในสายภาพยนตร์ทั้งในด้านวิชาการและด้านการปฏิบัติ ไม่น้อยกว่า 10 ปี 4.ผลิตสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ที่ได้รับรางวัลทั้งในและต่างประเทศ และ 5.เป็นผู้ซึ่งได้รับความสนใจอยู่ในกระแสความนิยมในยุคปัจจุบัน ทางด้านวิชาการ และทางด้านปฏิบัติงาน ของภาพยนตร์ไทยในและนอกกระแส ในระหว่าง พ.ศ. 2556-2561

3.2.1.2 การจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) มีเกณฑ์ในการพิจารณาและคัดเลือก คือ 1. มีลักษณะเนื้อหาและบริบท ที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย 2. ต้องสอดคล้องกับตัวแปรต้นของแนวทางการศึกษาและการรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย จากข้อ 3.1 (ทบทวนวรรณกรรม) 3. วิทยากรและผู้เชี่ยวชาญจะต้องเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับของคนใน



วงการภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ 4.วิทยากรและผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีประสบการณ์การทำงานในสายภาพยนตร์ทั้งในด้านวิชาการและด้านการปฏิบัติงาน ระยะเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี และ 5.วิทยากรและผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ซึ่งได้รับความสนใจอยู่ในกระแสความนิยมในยุคปัจจุบัน ทางด้านวิชาการ และทางด้านการปฏิบัติงาน หรือเป็นบุคคลที่น่าจับตามองผ่านชิ้นผลงานการสร้างสรรค์ (ภาพยนตร์) เป็นที่ยอมรับของผู้ชม และคนในวงการภาพยนตร์ไทย ทั้งในและนอกกระแส ในระหว่าง พ.ศ. 2556-2561

3.2.1.3 เกณฑ์การคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ศิลปะ มีเกณฑ์ในการพิจารณาและคัดเลือก คือ 1.จะต้องเป็นผลงานภาพยนตร์ศิลปะที่ได้รับการสร้างสรรค์จากผู้กำกับไทยเท่านั้น 2.ที่ได้รับการสร้างสรรค์ในระหว่างปี พ.ศ. 2553 - 2560 3.ภาพยนตร์ศิลปะที่จะนำมาวิเคราะห์เพื่อศึกษา จะต้องมียุทธศาสตร์เรื่องขนาดยาว ไม่น้อยกว่า 60 นาที และภาพยนตร์ศิลปะที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดสั้น จะต้องไม่เกิน 30 นาที และ 4.การคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ศิลปะจะต้องสอดคล้องกับตัวแปรต้นหรือเป็นคำสำคัญ ของแนวทางการศึกษาและการรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย (จากข้อ 3.1) คือ จะต้องเป็นผลงานในรูปแบบประเภทภาพยนตร์ศิลปะ มีแนวความคิดของการรื้อสร้างในแง่บริบทเนื้อหาหรือในรูปแบบเทคนิควิธีการนำเสนอ และภาพยนตร์ตัวอย่าง จะต้องมีเนื้อหาหรือสะท้อนมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชุดความสัมพันธ์ของความทรงจำ และหรือที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก

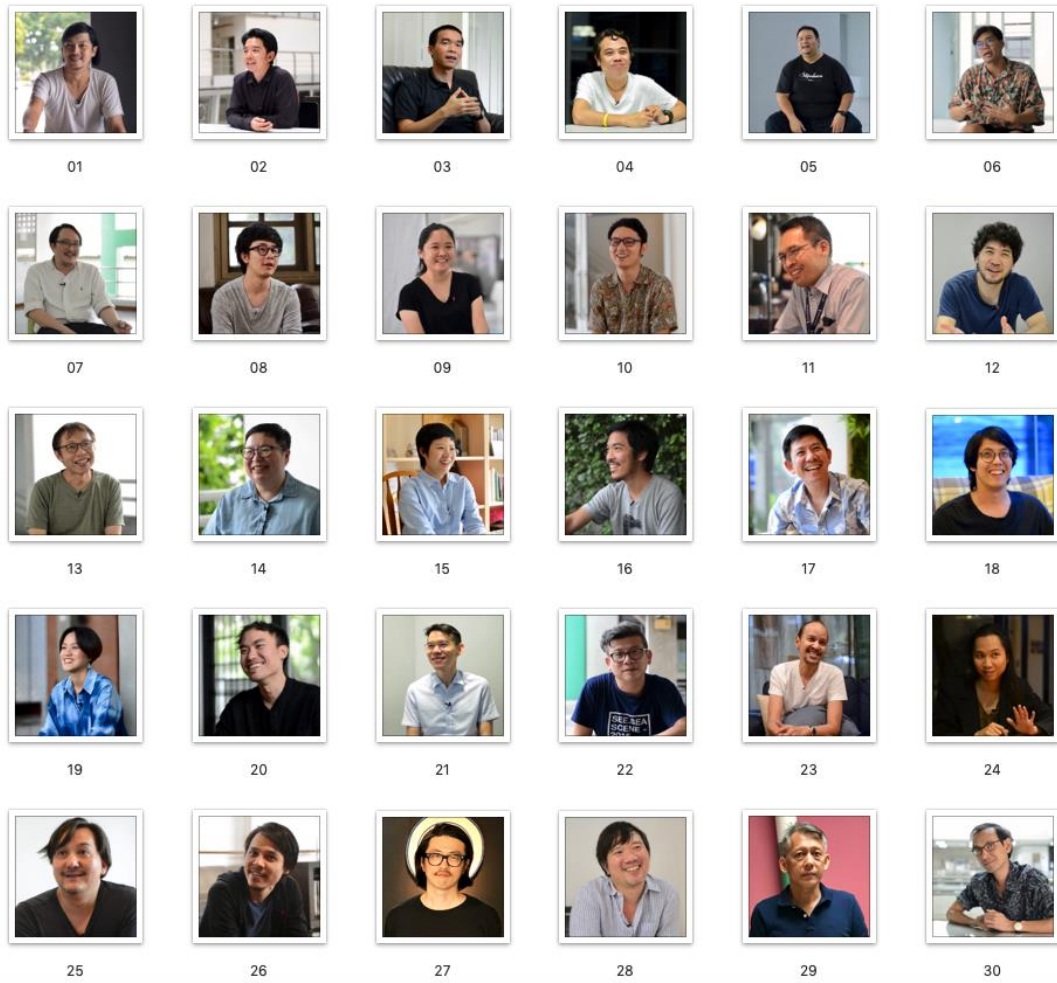
### 3.2.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์

การคัดเลือกและการคัดสรรกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการวิเคราะห์พิจารณาตามกรอบกำหนดของเกณฑ์ จากข้อ 3.2.1 ดำเนินการไปเพื่อจะได้ผลลัพธ์เป็นตัวแปรตามและตัวแปรควบคุมของแนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงลึกแบบปฐมภูมิ ที่มีเหมาะสมกับวิธีการวิจัย สร้างความน่าเชื่อถือ มีความถูกต้อง มีความร่วมสมัยของข้อมูลใหม่ ทั้งในแง่ประโยชน์ทางวิชาการและการปฏิบัติสร้างสรรค์ และยังจะได้ค้นพบข้อมูลในประเด็นเชิงลึก ที่เห็นมิติบริบทแวดล้อมรอบด้าน ของแนวทางการผลิตสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย ว่ามีกระบวนการและแนวคิดเป็นอย่างไร ซึ่งเหมาะสมอย่างมากกับการที่จะนำข้อมูลมาศึกษาและวิเคราะห์จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ เพื่อจะได้เห็นประเด็นที่มีความสอดคล้องกัน เกิดคุณค่าในสิ่งใหม่ ของข้อมูลที่จะสามารถเชื่อมโยงเข้าหากันของค้ำ นำมาสู่เป็นชุดคำตอบของหลักการที่จะได้จากงานวิจัย โดยทำการคัดเลือกจากมุมมองและจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญพิเศษทั้ง 3 ท่าน (จากข้อ 3.1.3) ประกอบกับผู้วิจัยก็ได้เป็นผู้ทำการวิเคราะห์ คัดเลือกและคัดสรร ให้สอดคล้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ (รายละเอียดในข้อ 3.2.1.1) โดยสรุปการคัดเลือกผ่านกลุ่มตัวอย่าง ได้ดังต่อไปนี้

3.2.2.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง ทำการคัดเลือก จำนวนรวมทั้งหมด 30 ท่าน ที่ประกอบด้วย ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิต ก่อนสร้างและหลังสร้างภาพยนตร์ ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศไทยเท่านั้น ดังมีรายชื่อ และมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 1. พัฒนะ จีรวงศ์           | ผู้กำกับ / นักเขียนบท / อาจารย์พิเศษ / วิทยากร<br>ผู้เชี่ยวชาญทางภาพยนตร์ |
| 2. นนทวัฒน์ นำเบญจพล       | ผู้กำกับ / ศิลปิน / วิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางภาพยนตร์                        |
| 3. อรุพงษ์ รักษาสัตย์      | อาจารย์สอนวิชาภาพยนตร์ (ธรรมศาสตร์) / ผู้กำกับ                            |
| 4. เอนก สวัสดิ์โยดม        | โปรดิวเซอร์ ThaiPBS / ผู้กำกับ / นักเขียนบทภาพยนตร์                       |
| 5. ศาสวัต บุญศรี           | อาจารย์สอนวิชาภาพยนตร์ (ICT ศิลปากร) / นักวิจารณ์                         |
| 6. รัชฎ์ภูมิ บุญบัญชาโชค   | อาจารย์พิเศษ / นักวิจารณ์   |
| 7. ศิวโรจน์ คงสกุล         | ผู้กำกับ / ศิลปิน / ผู้ช่วยผู้กำกับ                                       |
| 8. วรจรณภูมิ ลายสุวรรณชัย  | ผู้กำกับ / ศิลปิน / วิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางภาพยนตร์                        |
| 9. ไสริยา นาคะสุวรรณ       | ผู้กำกับ / อาจารย์ (มจร.) / โปรดิวเซอร์                                   |
| 10. มนศักดิ์ คล่องชัยนันต์ | ผู้กำกับ / ศิลปิน   |
| 11. ภาณุ อารี              | อาจารย์พิเศษ / ผู้กำกับ / ผู้อำนวยการฝ่ายจัดซื้อ<br>ภาพยนตร์ต่างประเทศ    |
| 12. ปฐมพล เทศประทีป        | ผู้กำกับ / ศิลปิน   |
| 13. ประวิทย์ แต่งอักษร     | อาจารย์ / นักวิจารณ์ / คอลัมนิสต์ภาพยนตร์                                 |
| 14. ชลิตา เอื้อบำรุงจิต    | ผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน                                       |
| 15. อโนชา สุวิชากรพงศ์     | ผู้กำกับ / ศิลปิน / อาจารย์ (มหิดล)                                       |
| 16. ณัฐพล บุญประกอบ        | ผู้กำกับ / วิทยากรทางภาพยนตร์   |
| 17. สมพจน์ ชิตเกษรพงศ์     | ผู้กำกับ / ศิลปิน / ผู้ช่วยผู้กำกับ                                       |
| 18. จุฬญาณนนท์ ศิริผล      | ผู้กำกับ / ศิลปิน   |

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 19. วรรณแวว หงษ์วิวัฒน์  | ผู้กำกับ / โปรดิวเซอร์ / นักเขียนบท                   |
| 20. ปฏิภาณ บุนนทริก      | ผู้กำกับ / ศิลปิน / ผู้ช่วยผู้กำกับ                   |
| 21. สันห์ชัย โชติรสเศรณี | รองผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน                |
| 22. คงเดช จาตุรันต์รัศมี | ผู้กำกับ / โปรดิวเซอร์ / นักเขียนบทภาพยนตร์           |
| 23. โสฬส สุขุม           | โปรดิวเซอร์ (ภาพยนตร์นอกกระแส)                        |
| 24. อนุชา บุญยวรรธนะ     | ผู้กำกับ / โปรดิวเซอร์ / นักเขียนบท                   |
| 25. ลี ชาตะเมธิกุล       | ผู้กำกับ / นักตัดต่อ / วิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางภาพยนตร์ |
| 26. มานุสส วรสิงห์       | ผู้กำกับ / นักตัดต่อ / วิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางภาพยนตร์ |
| 27. ไทกิ ศักดิ์พิสิษฐ์   | ผู้กำกับ / ศิลปิน / อาจารย์พิเศษ                      |
| 28. อาทิตย์ อัสสรัตน์    | ผู้กำกับ / โปรดิวเซอร์ / อาจารย์พิเศษ (มหิดล)         |
| 29. รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี   | อาจารย์สอนวิชาภาพยนตร์ (รังสิต) / วิจารณ์ภาพยนตร์     |
| 30. ก้อง ฤทธิดี          | นักเขียน / วิจารณ์ภาพยนตร์ / คอลัมนิสต์ภาพยนตร์       |



ภาพที่ 3.2 กลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 30 ท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2.2.2 การจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จัดกิจกรรมจำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง โดยมีลักษณะเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย จัดโครงการกิจกรรมเพื่อต้องการที่จะทราบว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำกันอย่างไร ประกอบไปด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง ดังมีรายชื่อผู้เป็นวิทยากร เสวนา และมีรายละเอียดชื่อหัวข้อกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. สันห์ชัย โชติรสเศรณี (รองผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์กรมหาชน) ในหัวข้อ “สิ่งหนึ่งที่หนังสือของนักศึกษาภาพยนตร์ไม่มี? กับทิศทางภาพยนตร์สิ้นใน ความร่วมสมัย”

2. นวพล อารังรัตนฤทธิ (ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “ภาพยนตร์กับความเป็นศิลปะ...มันทำอย่างไรให้คนดูประทับใจ?”

3. บรรจง ปิสิญชนะกุล (ผู้กำกับภาพยนตร์ GDH) ในหัวข้อ "Perfectionist จงเจริญ" ความ เป็น Perfectionist ในงานภาพยนตร์

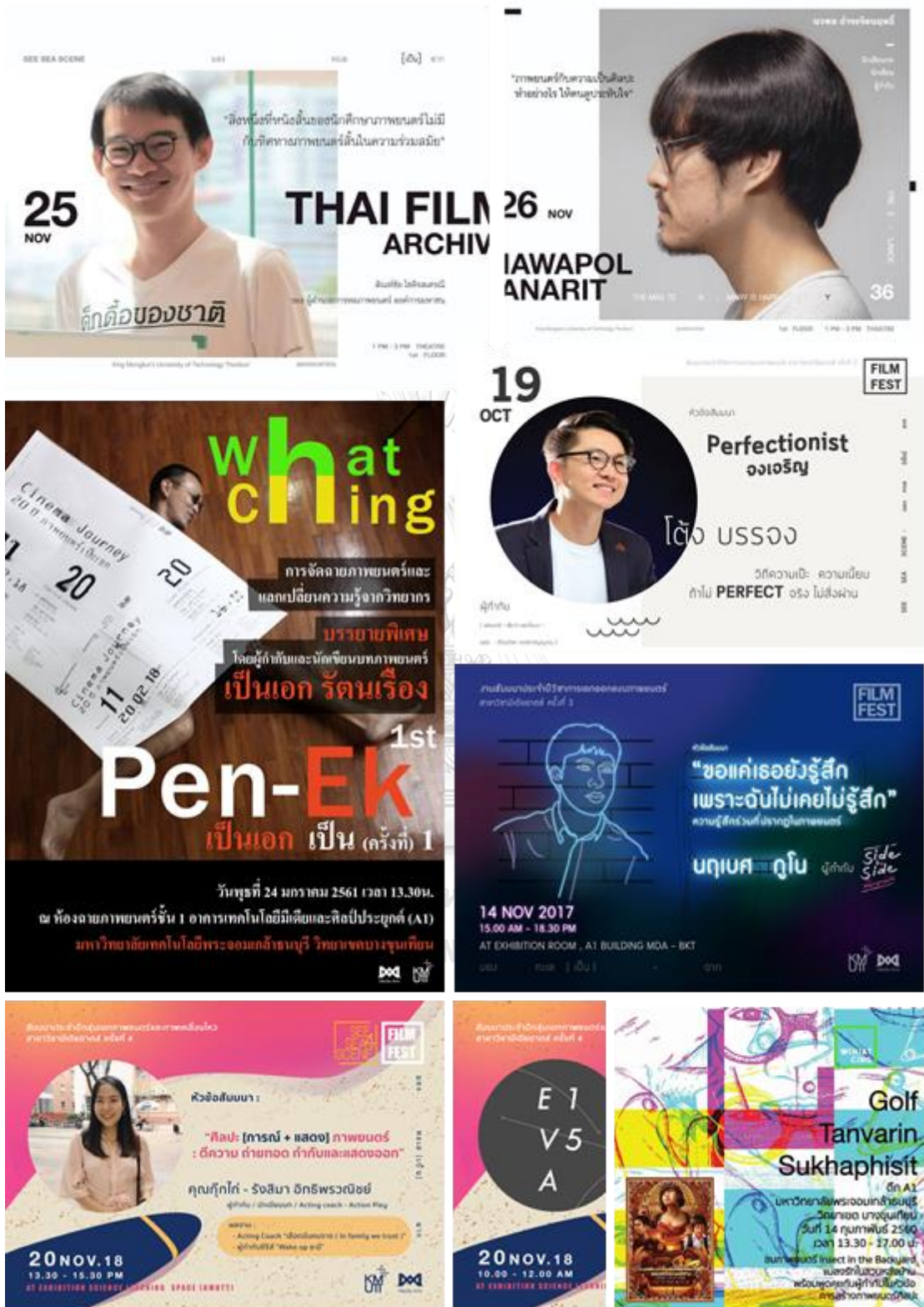
4. นฤเบศ ภูโน (ผู้กำกับภาพยนตร์ นาดาว บางกอก: GDH 559) ในหัวข้อ “ขอแค่เธอยังรู้สึก เพราะฉันไม่เคยไม่รู้สึกร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์”

5. เป็นเอก รัตนเรือง (ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “ร้อยโครงสร้าง - หนังสือส่วนตัวของเป็นเอก”

6. ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ (ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “การตีความ-การถอดความจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์”

7. รังสิมา อิทธิพรวิชัย (ผู้กำกับ นักเขียนบท และนักกำกับการแสดง) ในหัวข้อ “ศิลปะ [การณ์ + แสดง] ภาพยนตร์: ตีความ ถ่ายทอด กำกับ และแสดงออก”

8. ผ.ศ.คมสัน หนูเขียว (ภัณฑารักษ์ และอาจารย์สอนวิชาศิลปะวิดีโอ) ในหัวข้อ “มาทำความรู้จักวิดีโอยุโรปกันหน่อย EVA15: Experimental Video Art, Thai European friendship 2018




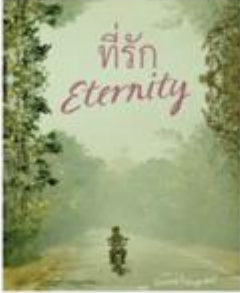
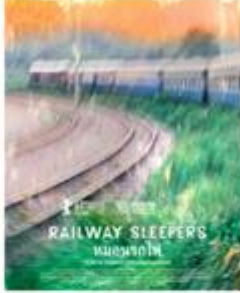







ภาพที่ 3.3 โครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จัดกิจกรรมจำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง

3.2.2.3 การคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ศิลปะ โดยทำการคัดเลือกเป็นจำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง คือภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดยาว จำนวน 5 เรื่อง และภาพยนตร์ที่มีระยะเวลาเรื่องขนาดสั้น อีกจำนวน 5 เรื่อง เพื่อที่จะได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ประกอบกับทำการรื้อ(โครงสร้าง) เพื่อการสังเคราะห์พร้อมกับชุดคำตอบที่ได้มาเป็นหลักการ จากกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 3 (ข้อ 3.3) จะได้นำผลที่ได้ นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการ สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะต่อไปในกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 4 ซึ่งผลลัพธ์จากคัดเลือกจะ ประกอบไปด้วย ดังต่อไปนี้

- |                      |            |   |
|----------------------|------------|---|
| 1. แต่เพียงผู้เดียว  | (100 นาที) | พ.ศ. 2554 กำกับโดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี     |
| 2. ที่รัก            | (100 นาที) | พ.ศ. 2553 กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล          |
| 3. หมอนรถไฟ          | (100 นาที) | พ.ศ. 2559 กำกับโดย สมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์       |
| 4. Forget me not     | (90 นาที)  | พ.ศ. 2560 กำกับโดย จุฬญาณนนท์ ศิริผล        |
| 5. 36                | (90 นาที)  | พ.ศ. 2555 กำกับโดย นวพล อารังรัตนฤทธิ์      |
| 6. นรินทร์ราตรี      | (60 นาที)  | พ.ศ. 2560 กำกับโดย วรรณจณภูมิ ปลายสุวรรณชัย |
| 7. ตลอดไป Endlessly  | (30 นาที)  | พ.ศ. 2556 กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล          |
| 8. Endless Nameless  | (22 นาที)  | พ.ศ. 2557 กำกับโดย ปฐมพล เทศประทีป          |
| 9. Homemade          | (20 นาที)  | พ.ศ. 2558 กำกับโดย ศิวโรจน์ คงสกุล          |
| 10. 83 ศูนย์วิจัย 14 | (20 นาที)  | พ.ศ. 2559 กำกับโดย ธีรรัชชัย ใต้ฟ้ายงวิจิตร |

ซึ่งการคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ศิลปะทั้งหมด ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน (จากรายละเอียดในข้อ 3.1.3) ทำการคัดเลือกภาพยนตร์จากมุมมองและประสบการณ์ในความเชี่ยวชาญพิเศษ และทั้ง 3 ท่านจะเป็นผู้ทำการตรวจสอบและยืนยันการคัดสรร โดยเลือกให้สอดคล้อง ตรงไปตามเกณฑ์ของแนวทางการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ด้วย

**10 Movies [Thai Art Film]**

<p>แต่เพียงผู้เดียว คงเดช จาตุรันต์รัศมี</p> 	<p>ที่รัก ศิวัโรจน์ คงสกุล</p> 	<p>หมอนรถไฟ สมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์</p> 	<p>Forget me not จุฬญาณนนท์ ศิริผล</p> 
<p>36 นवल ชำรงรัตนฤทธิ์</p> 	<p>นิรันดร์ราตรี วรรณชนกมิ ปลายสุวรรณชัย</p> 	<p>ตลอดไป Endlessly ศิวัโรจน์ คงสกุล</p> 	<p>Endless Nameless ปฐมพล เทศประทีป</p> 
<p>Home made ศิวัโรจน์ คงสกุล</p> 	<p>83 ศูนย์วิจัย 14 ธีรวัช ใต้พิมายวิจิตร</p> 		

ภาพที่ 3.4 ภาพยนตร์ศิลปะ โดยทำการคัดเลือกเป็นจำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง



### 3.2.3 การสร้างเครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดกิจกรรมสัมมนา

ผู้วิจัยได้มีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สำคัญในรูปแบบปฐมภูมิ ซึ่งเห็นว่ามีคุณภาพและมีความเหมาะสมของเครื่องมือกับวิธีการดำเนินวิจัย ในลักษณะเนื้อหาของการวิจัยเชิงคุณภาพนี้ โดยได้รับคำแนะนำ และทำการตรวจสอบคุณภาพ ในมุมมองและแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน (รายละเอียดในข้อ 3.1.3) โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นตรงกับผู้วิจัยว่า ควรที่จะเลือกใช้และสร้างเครื่องมือในลักษณะรูปแบบการสัมภาษณ์ โดยมีชุดคำถามสอบถามกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง รวมทั้งกับโครงการกิจกรรมเสวนาที่จะเกิดขึ้น ที่ควรจะใช้เครื่องมือในรูปแบบการสัมภาษณ์ในเชิงลึกเช่นเดียวกันทั้งหมด เพื่อที่จะทำให้ผู้วิจัยสามารถได้ค้นพบกับข้อมูลคำตอบในเชิงลึก และสามารถนำข้อมูลมารวบรวม แล้วนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อธิบายให้เห็นถึงปัญหาของงานวิจัย ตอบคำถามนำวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งการสร้างเครื่องมือจะนำพาได้ชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยองค์ความรู้ของหลักการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกที่จะสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์โดยมีชุดคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการทราบแบบกึ่งโครงสร้าง คือมีการกำหนดคำถามไว้บางส่วน โดยบางหัวข้อไม่มีคำถามที่แน่นอน ซึ่งสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ตามบริบทตามสถานการณ์ หรือเลือกปรับให้เหมาะสมกับผู้ถูกสัมภาษณ์ในแต่ละคน โดยจะมีส่วนประกอบ คือข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสัมภาษณ์ ข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์ และชุดคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการจะทราบ ส่วนรายละเอียดของประเด็นคำถาม ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรม (รายละเอียดในข้อ 3.1) และได้ทำการตรวจสอบและยืนยันกับผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน ก่อนที่จะนำไปสู่การลงสัมภาษณ์เชิงลึก

ประกอบกับวิธีและลักษณะการเก็บรวบรวมข้อมูล (ปฐมภูมิ) ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกแนวทางในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสอบถามจากตัวบุคคลที่มีเกณฑ์ในการพิจารณาการคัดเลือกเพื่อให้ข้อมูล (รายละเอียดในข้อ 3.2.1 และ 3.2.2) ในรูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก ในแบบกึ่งมีโครงสร้าง โดยมีชุดคำถาม สอบถามกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง ไปพร้อมกับการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา คือทำไป จัดไป ทบทวน ปรับปรุง และพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้ผู้วิจัยจะได้เรียนรู้ เข้าใจ และจะได้เห็นรายละเอียดของเรื่องที่ทำการศึกษาในแบบรอบด้าน ประกอบกับจะได้ค้นพบกับข้อมูลที่ทันสมัยและร่วมสมัยกว่าการทบทวนวรรณกรรมแค่เพียงแหล่งข้อมูลด้านเดียว เพราะไม่มีแหล่งตำราใดอ้างอิงหรือเขียนถึงในบริบทภาพยนตร์ศิลปะในแง่ของการผลิตสร้างสรรค์ และยังเป็นเอกลักษณ์จุดแข็งของงานวิจัยนี้ ที่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มประชากรตัวอย่างที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและยังเป็นผู้กำหนดทิศทางของวงการภาพยนตร์นอกกระแสของไทย คือทุกบุคคลที่ทำการเลือกและสัมภาษณ์ จะมีความเกี่ยวข้อง (ก่อนการผลิตและหลังการผลิต) ทั้งหมดของสายงานระบบการผลิตสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ โดยระหว่างช่วงในการเก็บข้อมูลในแบบการสัมภาษณ์ของแต่ละ

รายบุคคลจะมีการบันทึกภาพวิดีโอที่ค้น เพื่อบันทึกเก็บเป็นหลักฐานของที่มาของชุดข้อมูลไว้ เพื่อการรายงานผล และใช้วิเคราะห์เพื่อให้ได้ชุดคำตอบของหลักการ ดำเนินการวิจัยสืบเนื่องไปในกระบวนการวิจัยช่วงที่ 3 ถัดไป โดยมีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือ และการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นไปตามกำหนดของเกณฑ์วิเคราะห์กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.2.3.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง 30 คน โดยผู้วิจัยเริ่มจากศึกษา รายละเอียดของข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวกับแนวความคิด และกระบวนการในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ศิลปะ ในลักษณะการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งเป็นขั้นตอนในช่วงของกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 1 เพื่อผู้วิจัยจะนำข้อมูลเบื้องต้นที่ค้นคว้าได้มา นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างเครื่องมือ โดยอาศัยโครงสร้างของข้อมูล ออกแบบชุดคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก โดยมีเกณฑ์ของการสร้างชุดคำถามที่ว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำด้วยกระบวนการ และประกอบสร้างได้ด้วยวิธีแนวคิดอย่างไร ซึ่งเป็นกรอบแนวทางที่ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรม นำมาซึ่งการวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และสังเคราะห์สรุปได้ออกมาเป็นผลลัพธ์ของชุดคำถาม และผู้วิจัยได้นำรายละเอียดของประเด็นชุดคำถาม นำไปทำการตรวจสอบและยืนยันกับผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน (รายละเอียดในข้อ 3.1.3) ปรับปรุงก่อนที่จะลงพื้นที่ในการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยหลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำชุดคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการจะทราบ นำไปใช้สัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง 30 คน ผ่านตามเกณฑ์การคัดเลือก ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิตสร้างภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศไทยเท่านั้น โดยผู้วิจัยได้ทำการนัดเวลาล่วงหน้า ขออนุญาตความยินยอมก่อนเข้าไปทำการขอสัมภาษณ์ ตามในเวลาที่ทุกท่านทั้งหมดจะสะดวกและยินดีที่จะให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ทำการพูดคุยเกริ่นนำข้อมูลเบื้องต้นถึงเรื่องที่กำลังศึกษาวิจัยกับวัตถุประสงค์ และได้ส่งกรอบชุดคำถาม (รายละเอียดในข้อ 3.2.3.1) ที่ผู้วิจัยมีความประสงค์ต้องการจะทราบ ส่งไปให้ยังผู้ถูกสัมภาษณ์ได้เตรียมตัวก่อน ก่อนจะถึงวันและเวลาตามนัด เพื่อเข้าไปขอเก็บสัมภาษณ์ตามที่ได้ตกลงกันไว้ โดยมีขอบเขตการใช้เวลาในการขอสัมภาษณ์เก็บข้อมูลต่อ 1 บุคคล ไม่ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงเป็นอย่างน้อย เพื่อที่จะได้สอบถามถึงข้อมูล และความคิดเห็น ในรูปแบบที่มีโครงสร้างของชุดเครื่องมือคำถาม เพื่อสะท้อนผลคำตอบในสิ่งที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาและวิจัย ได้ข้อมูลที่หลากหลายในเชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่าง หรือได้พบเจอกับข้อมูลในสิ่งใหม่ ที่จะสามารถแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของข้อมูลกับสิ่งที่ได้ค้นพบสำรวจมา ที่ตอบในเรื่องคุณภาพและความเหมาะสมของการเลือกและสร้างเครื่องมือที่นำมาใช้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยได้ โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลอยู่ในระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 เดือน กับกลุ่มประชากรตัวอย่าง 30 คน โดยมีรายละเอียดของชุดคำถามเพื่อนำไปสอบถามดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์ศิลปะ คือ / ศิลปะภาพยนตร์ คือ / ความสำคัญของการที่มีภาพยนตร์ศิลปะ / หนังอาร์ตหรือภาพยนตร์ศิลปะจำเป็นต้องดูไม่รู้หรือเรื่องใหม่ / ปัญหาของภาพยนตร์นอกกระแสในปัจจุบันของไทย / ในปัจจุบันภาพยนตร์นอกกระแสเป็นอย่างไรบ้าง ทิศทางคนดู คนทำ และนักศึกษา / วิธีการทำภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร / บอกวิธีการของกระบวนการ (Process) กับ แนวความคิด (Thinking) ในบริบทภาพยนตร์ศิลปะ / ประเด็น (Concept) หรือแนวความคิด สำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์ศิลปะ ใช่หรือไม่ และทำไมแนวความคิดถึงสำคัญ / ความสำคัญ ของ 2C1N Concept Content Narrative ลองสอบถามดูว่า 3 ตัวแปรต้น มีความเกี่ยวข้องและสำคัญใช่หรือไม่กับแนวความคิดของการผลิตภาพยนตร์ศิลปะ / การใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือของการสื่อสาร / การรื้อสร้าง (ภาพยนตร์) คืออะไร / หน้าที่ของภาพยนตร์ ทำไมภาพยนตร์ถึงมีพลัง และสำคัญในยุคปัจจุบัน / ผู้ชม กับ วัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ / วิธีการถอดวิเคราะห์ หรือตีความภาพยนตร์ศิลปะอย่างไร / ความเข้มข้นของภาพยนตร์ศิลปะ กับบริบทความเป็นวัฒนธรรมไทย / ช่องว่างระหว่างคนทำ คนดู คนวิจารณ์ และคนให้ความรู้การศึกษา / ความเป็นภาพยนตร์ศิลปะของไทย กำลังสะท้อนอะไร เขาสื่อสารหรือพูดผ่านภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องและประเด็นอย่างไร / ผู้กำกับกำลังสื่อสารอะไร และคนดูกำลังทำอะไร / คนดูกำลังต้องการสิ่งใดจากการรับชม หรือตีความ / จะทำอย่างไรให้ภาพยนตร์ศิลปะเข้าถึงคนไทยได้ มีช่องทางใด / ถ้าให้พูดถึงภาพยนตร์นอกกระแส ในสิ่งที่ความต้องการที่อยากจะทำ อยากพูดอะไร / สิ่งที่ยากฝากถึง ทั้งคนทำ คนดู และคนคิด / ภาพยนตร์ศิลปะคิดว่ามันจะอยู่ยั่งยืนไหม กับบริบทความเป็นไทย / สิ่งที่คุณกำกับใช้ความเป็นส่วนตัวสะท้อนในภาพยนตร์ เห็นความเป็นตัวตน หรือกำลังจะสะท้อนบริบทสังคม / ภาพยนตร์ส่วนของผู้กำกับ / คนทำน้อยกว่าคนดูหรือไม่ / ระบบการศึกษาภาพยนตร์ของไทยเป็นอย่างไร / ทำไมผู้ที่ศึกษาหรือเด็กนักศึกษาถึงไม่เข้าใจในเรื่องประเด็นแนวความคิด / ทำไมคนดู ถึงดูไม่เข้าใจ / ภาพยนตร์ศิลปะในต่างประเทศเป็นอย่างไรบ้าง / วัฒนธรรมคนดูคืออะไร / คิดว่าคนทำได้แนวความคิดการสร้างงานจากแรงบันดาลใจและอิทธิพลจากใคร ยุคสมัยใด / การและความผลิตซ้ำ (Reproduction) / คนผลิตจะรู้ได้ไง ว่าผลงานของเราสื่อสารได้ไม่ได้อยู่กับผู้ชม (จริยธรรม) / คนทำและคนดูใช้หลักเกณฑ์อะไรในการวิจารณ์ และใช้เครื่องมือหรือแนวความคิดในการดู หรือสังเกต / ทำไมเราถึงต้องร่วมตีความในงานภาพยนตร์ / ทำไมเราต้องมารื้อสร้าง แล้วโครงสร้างแบบใดที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ / ภาษาภาพยนตร์ / เพราะชุดประสบการณ์ที่จะสามารถเชื่อมโยงให้เข้าใจ และเกิดอารมณ์ร่วมได้ มันคืออะไร เพราะเหตุใด / ในความทรงจำเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดสำหรับศิลปินของไทยใช้ไหม / และความทรงจำในวันเด็ก มันคือเรื่องของเมื่อก่อนหรือความเป็นอดีต มากกว่าเป็นเรื่องราวของช่วงวัยเด็กจริง ๆ ที่เอากลับมาทำ มานำเสนอใช่หรือไม่เพราะอย่างไร (การนิยาม การตีความ)



ภาพที่ 3.5 การลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง 30 คน  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2.3.2 การจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) กระบวนการของการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จะมีลักษณะแนวทางเช่นเดียวกับในข้อ 3.2.3.1 คือการใช้ลักษณะรูปแบบการสัมภาษณ์ผ่านชุดคำถามแบบกึ่งมีโครงสร้าง แต่จะมีวิธีการดำเนินการเพิ่มเติมตรงที่ โดยจะนำข้อมูลที่ได้รับก่อนการลงสัมภาษณ์ คือที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม และข้อมูลที่ได้รับในช่วงระหว่าง หรือหลังจากการลงสัมภาษณ์ (ข้อ 3.2.3.1) ของในแต่ละบุคคล จากจำนวนทั้งหมด 30 คน นั้น นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นประเด็นเนื้อหา เพื่อแสดงให้เห็นเป็นขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือชุดคำถามก่อนที่จะได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นองค์ความรู้ในแต่ละช่วงหลังจากการสัมภาษณ์ของแต่ละบุคคลเสร็จ ซึ่งผู้วิจัยอาจจะค้นพบและพบเจอกับข้อมูลหรือหลักการองค์ความรู้ที่เชิงลึก ซึ่งอาจมีความสอดคล้อง หรือมีความคิดเห็นที่แตกต่างจากงานวิจัยซึ่งอาจจะเป็นไปได้ มากกว่าแค่จะมาจากแนวทางการศึกษาทบทวนวรรณกรรมแค่แหล่งข้อมูลเพียงทางเดียว แล้วนำมาสร้างเป็นชุดคำถาม ที่ไม่มีรายละเอียดของบริบทความลึกพอ ดังนั้นการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา ในข้อ 3.2.3.2 นี้ จะมีแหล่งที่มาจาก 3 ส่วน คือจะนำข้อมูลก่อนช่วงกระบวนการ ระหว่าง และหลังในการสัมภาษณ์ในแต่ละบุคคลนั้น รวบรวมและนำเอาผลสรุปข้อมูลที่ได้ นำกลับมาทบทวนกับกรอบแนวความคิดของการวิจัย และนำกลับไปพัฒนาในชุดเครื่องมือออกแบบสร้างชุดคำถามต่อเป็นลำดับไป จนได้เป็นผลลัพธ์แนวทางของหัวข้อหลัก ที่จะสามารถนำไปใช้เป็นกรอบและขอบเขตของประเด็นเนื้อหา ในการออกแบบการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา ในจำนวนทั้งหมด 8 ครั้งได้ ซึ่งจะ สามารถช่วยพัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือในการสร้างชุดคำถาม ทำไปพร้อมกับการสัมภาษณ์กลุ่มประชากรตัวอย่าง สลับกันกับการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา และผู้มาร่วมรับฟังการเสวนา เห็นประเด็นคำถามหรือข้อสงสัยอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยอาจนึกไม่ถึง หรือวิเคราะห์ไม่เห็นในบริบทนั้น ๆ นำกลับมาพัฒนาแนวทางต่อ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถสะท้อนในเรื่องคุณภาพของกระบวนการสร้างเครื่องมือแบบกึ่งมีโครงสร้างได้

ซึ่งผู้วิจัยมีเหตุผลที่จัดกิจกรรมในรูปแบบลักษณะเสวนา (สัมมนาวิชาการ) โดยจัดขึ้นทั้งหมด ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี นี้ขึ้นมาให้กับนักศึกษา และผู้ที่สนใจมาเข้าร่วมงาน เพื่อที่จะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการศึกษาและได้รายละเอียดของในคำตอบ โดยทำไปพร้อมกับการรวบรวมการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบการสัมภาษณ์กับกลุ่มประชากรตัวอย่าง จัดโครงการกิจกรรมเสวนาเพื่อทำการเก็บและรวบรวมข้อมูลเป็นจำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง โดยลักษณะในการจัดปฏิบัติไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนด (รายละเอียดในข้อ 3.2.1.2) ที่มีลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทยเท่านั้น วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างคำถามและเพื่อหาคำตอบ โดยมีวิทยากรที่ร่วมเสวนาคัดเลือกมาจากเป็นบุคคลผู้เชี่ยวชาญที่อยู่ในกระแสความสนใจและเป็นนิมิตตรงตามความ

ต้องการทั้งในด้านวิชาการและด้านการปฏิบัติงานทางด้านภาพยนตร์ทั้งในและนอกกระแส (รายละเอียดในข้อ 3.2.2.2) โดยขอบเขตระยะเวลาของการจัดกิจกรรมเสวนา ประมาณ 2-3 ชั่วโมง โดยเปิดให้ผู้มีความสนใจ มาเข้าร่วมกิจกรรมในการรับฟังการเสวนา เปิดโอกาสในการซักถาม นอกเหนือจากชุดคำถามที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ โดยระยะเวลาของการเตรียมจัดงาน ไม่น้อยกว่า 1 เดือน คือทำตามกรอบของกระบวนการ PDCA (Plan Do Check Act) คือเริ่มจากการวางแผนจากการจัดกิจกรรม โดยมีประเด็นในหัวข้อที่ได้ทำการศึกษาและคำนึงถึงปัญหานำวิจัยมาสู่เป็นตัวแปรต้นของ แนวทางการจัดกิจกรรม ต่อด้วยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญหรือวิทยากรที่มีคุณสมบัติตรงกับเนื้อหาและ เรื่อง สามารถสื่อสารถ่ายทอดภายใต้หัวข้อที่เป็นตัวกำหนดทิศทางในการเสวนาได้ ผู้วิจัยทำการติดต่อ ประสานงานกับทุกฝ่ายเพื่อประกอบสร้างในการจัดดำเนินงานทั้งสถานที่ วิทยากร และการ ประชาสัมพันธ์ จนถึงวันจัดกิจกรรม ดำเนินการไปตามกรอบแนวชุดคำถามที่ตั้งไว้ เปิดโอกาสให้ผู้ มาร่วมงานมีส่วนร่วมในการซักถามตอบและแสดงความคิดเห็นร่วมกันภายใต้หัวข้อของการจัดงาน มี การบันทึกภาพวิดีโอทัศนในระหว่างกิจกรรม เพื่อจะได้เป็นการเก็บรวบรวมของแหล่งข้อมูลที่สามารถนำ กลับมาศึกษาและทบทวนซ้ำได้ จนนำไปสู่กระบวนการของการวิเคราะห์ชุดคำตอบที่เกิดขึ้นใน ระหว่างจัดกิจกรรม ก่อนสรุปผลที่ได้ และนำกลับไปพัฒนาเครื่องมือแบบชุดคำถาม และปรับปรุงใน การจัดกิจกรรมในครั้งต่อ ๆ ไป โดยมีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนมมาดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “สิ่งหนึ่งที่หนังสือของนักศึกษาภาพยนตร์ไม่มี กับทิศทาง ภาพยนตร์สั้นในความร่วมมือ” โดย สันต์ชัย โชติรสเศรณี จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนมมา ดังต่อไปนี้ จุดเริ่มต้นของความสนใจในงานภาพยนตร์ จากผู้เรียน ผู้คนปฏิบัติงานในสายวิชาชีพ / ภาพยนตร์ทำให้เปิดโลกทัศน์ / โลกของภาพยนตร์สั้น / ความแตกต่างภาพยนตร์สั้นและภาพยนตร์ ยาว/ การเข้ามาเป็นผู้จัดเทศกาลหนังของมูลนิธิหนังไทย จากปีแรกจนถึงปีที่ 20 / ผลงานหนังของ นักศึกษาที่มาเข้าร่วม การเห็นวิวัฒนาการของทุก ๆ ปีที่จัด / การเปลี่ยนไปของเครื่องมือเทคนิค จาก ม้วนฟิล์มไปสู่ม้วนเทป / ผู้ทำหน้าที่ใหม่ที่อายุน้อยลงไปเรื่อย ๆ / เกิดคำถามว่าเราเรียนภาพยนตร์ไป ทำไม ทำไมไม่เริ่มเลือกเรียนในมุมแง่อื่น ๆ / ภาพยนตร์จากศึกษามีลักษณะอย่างไรบ้าง / ทำไม นักศึกษาถึงเลือกสิ่งที่ใกล้ตัวมาแล้วเรื่อง และเป็นเรื่องของตัวเองหรือจากประสบการณ์ที่พบเจอมา นำมาแล้ว และสะท้อนนำเสนอถ่ายทอดออกมา / แนวภาพยนตร์ไหนที่ได้รับความนิยมนำมาผลิตมากที่สุด ในผลงานภาพยนตร์ของนักศึกษา / ทำไมหนังของห้วงกาไว ถึงได้สร้างปรากฏการณ์ มีอิทธิพล ต่อนักทำหนังอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์ของนักศึกษา / การรวบรวมแรงบันดาลใจหรือเทคนิค จากผู้กำกับต้นแบบ ศึกษาทดลองและค้นหาเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ / การที่ต้องหาอัต ลักษณ์ให้กับภาพยนตร์ของตนเองให้ได้ คือสิ่งสำคัญของคนทำภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันหรือใหม่ /

ความใหม่ในงานภาพยนตร์ / การผลิตซ้ำในงานภาพยนตร์ / ข้อจำกัดในภาพยนตร์ของนักศึกษา / การเข้าใจขอบเขตของเวลาตามเกณฑ์ที่กำหนดเป็นสิ่งที่สำคัญในการผลิต / ความกล้าหาญการแหวกกรอบ อาจจะช่วยให้อผลิตภาพยนตร์สั้นได้สำเร็จ / การผลิตภาพยนตร์ตามโจทย์ / การสร้างคำถามเพื่อการหาคำตอบสำคัญกับการหาแนวทางการผลิตสร้างภาพยนตร์ / การทำความเข้าใจในโลก การเปิดโลกทัศน์ ในตรรกะของสังคมจะช่วยให้ภาพยนตร์ มีความลึกซึ้ง / ทำไมถึงดูภาพยนตร์ศิลปะไม่รู้เรื่อง ไม่เข้าใจ เพราะทำไม / ทำไมต้องรับชมหรือดูภาพยนตร์ให้มาก / การฝึกตัวเองในการดูภาพยนตร์ที่หลากหลายประเภทช่วยให้เรียนรู้และทำความเข้าใจก่อเกิดเป็นประสบการณ์ในการรู้วาทนัยกำลังพูดอะไร / การจบแบบปลายเปิดคือการท้าทายคนดูกระตุ้นให้เกิดกระบวนการของการคิด / ภาพยนตร์ของนักศึกษากับความเป็นมืออาชีพ / ความสำคัญของภาพและเสียงในงานภาพยนตร์ / การเชื่อมโยงประเด็นของเนื้อหาในรอบด้านหลายมิติจะช่วยให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจหรือ / ภาพยนตร์ทดลอง ในการหาแนวทางสร้างในสิ่งใหม่ // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

2. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “ภาพยนตร์กับความเป็นศิลปะ... มันทำอะไรให้คุณดูประทับใจ?” โดย นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ ภาพยนตร์กับการเป็นศิลปะ มันเกี่ยวข้องกันยังไง / ทำไมถึงมาสนใจทางภาพยนตร์ / สิ่งตกพักหลัง ๆ ศิลปินหรือผู้กำกับหลัก ๆ มาจากสายอื่นหมดเลย ไม่ได้มาสาขานี้อย่างเดียว อย่างที่ศิลปินหลายท่านมาจากโครงการศิลปะ อย่างนวพลมาทางอักษรศาสตร์ ทำไมถึงมาเป็นแบบนี้ / ทำยังไงให้เกิดความแตกต่าง จะสร้างเอกลักษณ์ให้งานเราน่าสนใจยังไง ที่เทคโนโลยีมันง่ายไปหมดแล้วในสมัยนี้ / ทำไมงานพูดถึงโซเชียลเน็ตเวิร์คเยอะมาก / คิดยังไงกับวลีที่ว่า “ทำหนังสไตล์นวพล” พักหลัง ๆ เห็นเด็กเอา Mood & Tone หรือ Reference แบบหนังนวพล / แล้วจะแนะนำคนอื่น ในการเลือกพวกสิ่งเหล่านั้นมาได้ยังไง เพราะบางทีไปค้นหาแล้วมันหลากหลายมาก ประเด็นนี้ก็น่าใช้ อันนั้นก็น่าใช้ / การแบ่งน้ำหนักระหว่างหนังที่เป็นอาร์ต กับหนังที่เป็นแบบฟอร์มมีโครงสร้าง มีการแบ่งน้ำหนักรึยังบ้าง เพราะพี่ทำหนังอาร์ตที่ดูง่าย คิดเห็นอย่างไร / สุดท้ายก็คือวัดกันหรือพูดถึงเรื่อง Concept มากกว่าใช้ไหม / เวทีโลก กระแสเป็นยังไงบ้าง เขาสนใจตรงประเด็นไหน และได้ประสบการณ์อะไรบ้างที่กลับมาใช้ในงานตัวเอง / ในฐานะที่เราไม่ได้เรียนสายฟิล์มมาโดยตรง ในการติดต่อประสานงาน ในการทำภาพยนตร์ยากไหม / เห็นงานพี่แรก ๆ พี่ก็ใช้เป็นกล้อง Handycam แบบธรรมดาตามาก แล้วใช้รูปแบบอย่างไรในการจัดการ / จากประสบการณ์ที่ทำกองขนาดเล็ก ๆ จนถึงวันหนึ่งเปลี่ยนมาเป็นกองหนังใหญ่ มันเป็นอย่างไง กลัวไหมช่วงนั้น / เหมือนการทำงานแต่ละชิ้นของนวพลเป็นการทดลอง การเรียนรู้ไปเรื่อย ๆ ไม่มีช่วงดราม่าเลยหรือ หรือรู้สึกวากกลับไปเขียนหนังสือดีไหม

ไม่ทำหนังแล้ว มีถึงจุดนี้ใหม่ / คิดว่าทางภาพยนตร์ไทยจะเป็นยังไงหลังจากนี้ หลังจากที่ทำเรื่องสุดท้ายมา / แต่ปี 2558 กลับเป็นยุคของนवल / จำแนกประเภทได้ใหม่ว่าหนังที่อยู่ในกระแสหรือนอกกระแส แบ่งกันยังไง / แล้วหนังอาร์ตภาพยนตร์ศิลปะ ก็มีวิธีเล่าเรื่องของมันใช้ใหม่ โครงสร้างของมัน / ถ้าพูดถึงประเด็นการเล่าเรื่อง ที่จัดตามโครงสร้างเลยใหม่ / จากประเด็นที่พืพูด เรื่อง Concept, Content หรือ Dynamic ต่าง ๆ แต่มีสิ่งหนึ่งที่นำสำคัญที่สุดคือการประชาสัมพันธ์ หน้าที่ที่ได้ ทุกคนได้รู้จักหนังจากการ PR ที่ว่าไปกับประเด็นนี้บ้าง / แปลว่าตอนนี้หนังของคนไทยต้องการความหลากหลายมากขึ้น / พกนี้หนังมันดูซ้ำ ๆ หมดเลยใช้ใหม่ มีเทคนิคยังไงให้หนังมันดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น / แปลว่าเรื่องที่หยิบยกก็เป็นเรื่อง Personal ชะเยอะเหมือนกันนะ ก็คือผสมกัน / แปลว่าหนังที่ทำมาก็เหมือน Short Note เหมือนกัน ในแต่ละช่วงที่พบเจอมาเหมือนกัน / เคยเขียนบทไม่ออกบ้างไหม / หนังของพืก็มาจาก Based on ทั้งนั้นเลยที่ฟังมาจริงใหม่ / ภาพยนตร์ที่ดีกับภาพยนตร์ที่มีคนดู บางที่เราารู้สึกมันไม่ใช่เรื่องเดียวกัน ภาพยนตร์ดีหลาย ๆ เรื่องคนชอบไม่ดูกัน ในฐานะที่เป็น ผู้กำกับ รู้สึกยังไง ทำหนังดีคนถึงจะดู / พกหลัง ๆ ที่เริ่มจับเทรนด์เด็กรุ่นใหม่ชอบหนังแบบเล่าไม่รู้เรื่อง เล่าแบบตามใจฉัน มีครั้งที่ว่าอาจารย์ ประวิทย์ แต่งอักษร เป็นนักวิจารณ์ ว่าเด็กรุ่นใหม่ไม่ค่อยชอบคนใจในการเล่าเรื่อง ซึ่งจุดเหล่านั้นคือจุดเริ่มต้นใหม่ เริ่มทักษะตรงนั้นก่อนให้คนดูแล้วเกิดความเข้าใจ ก่อนที่จะมาทำเป็นหนังอาร์ต เป็นต้น / ผู้กำกับที่ดีควรเป็นยังไง แล้วก็เวลาออกกอง ผู้กำกับเห็นอะไรเป็นส่วนใหญ่ / คิดยังไงกับการวิจารณ์ ส่วนใหญ่นักวิจารณ์เป็นคนที่ชอบดูหนังแต่ไม่ได้ทำเกี่ยวกับวงการหนังเลย / สุดท้ายการทำหนังมันคือ การเก็บประสบการณ์แล้วเอามาเล่าอย่างหนังสือที่พืเขียนก็ยิ่งแสดงถึงการ เก็บข้อมูลหรือบันทึกประจำวัน // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

3. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ "Perfectionist จงเจริญ" ความเป็น Perfectionist ในงานภาพยนตร์ โดย บรรจง ปิสัญธนะกุล จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ สำหรับความเป็น Perfectionist ของโด้ง หมายความว่ายังไงบ้าง / เล่าถึง back ground ตอนสมัยเรียน เรียนอะไรมา ทำไมถึงมาทำในวงการนี้ / ทำไมถึงสนใจทางด้านนิเทศศาสตร์ / ความรู้สึกตอนแรกที่ได้กำกับซีตเตอร์ ตอนนั้น กลัว หรือกังวลอะไรไหม / แล้วหลังจากที่ซีตเตอร์ฉาย กระแสเป็นไปในช่วงนั้น / กลายเป็นปรากฏการณ์ของหนังไทยในยุคนี้เลย รู้สึกยังไงบ้าง มีความสุขไหม หรือว่ากดดันมากขึ้นกับงานชิ้นต่อไป / จากซีตเตอร์มาแฝด ระยะเวลาไม่นานใหม่ กว่าจะได้ทำ / จุดเด่นของงานพืโด้งเลย คือการเล่าเรื่องนะครับ ทั้งแฝดและซีตเตอร์โดนตอนนั้นเป็นปรากฏการณ์ของหนังไทย ที่ไม่เคยมีใครทำหนังแบบนี้ พืโด้งคิดว่ายังไงบ้าง / รู้สึกว่าการทำงานของพืซีเรียส ทั้ง ๆ ที่บุคลิกของพืดูจริงจัง / เป็นเพราะว่าประสบการณ์ใหม่ ที่ทำให้งานแต่ละชิ้นผ่านมาได้แบบนี้ / รู้สึกว่า การทำงาน



หรือการเขียนบทของพี่ จะเป็น realistic เอาเนื้อหาจากความเป็นจริงมาทำ เหมือนกับเรื่องใหม่ การวางตัวของเด่นชัย มีความเป็น realistic ยังไงบ้าง / แล้วไม่กลัวว่า content เหล่านี้จะไปขัดเหยียดให้คนดู ความธรรมชาติของมันจะหายไปไหม / ตอนช่วงทำพี่มากเป็นยังไงบ้าง ในการหาวิธีแนวทางใหม่ในการเล่าเรื่อง ยากไหม เพราะว่าแม่นาคเล่ามาทุกแบบแล้ว ทั้งภาพยนตร์ ละคร ละครเวที ทำไมคราวนี้ถึงหยิบเอาความเป็นแม่นาคมาใช้ / พอทำฉากนี้ออกมา กลัวไหมกับการที่เราออกแบบฉากแบบนี้ / อย่างเรื่องของภาพยนตร์ คือถ่ายตามคิว หรือเรียงตามเรื่อง หรือโดดไปโดดมา / แนวความคิดของพี่ มันมาจากที่ทำไมเราต้องจัดการเวลาและใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่าที่สุด / เพราะการที่เติบโตขึ้นหรือเปล่า เลยทำให้เข้าใจอะไรมากขึ้น / คิดว่าอนาคตของหนังไทยจะเป็นยังไงบ้าง จากตอนนี้ เพราะรู้สึกว่า content ก็ซ้ำ ๆ เหมือนเดิม วิธีการแตกต่าง มีวิธีอะไรยังไงบ้าง / ใช้วิธี research ยังไงบ้าง / เวลาทำหนังหรือติดต่อสักระยะหนึ่งมีการ recheck บ้างไหม ว่าเราก็ตกลงแล้วแต่คนอื่นจะตกลงกับเราไหม / งานโฆษณาจำเป็นต้อง recheck ไหม / ทำไมถึงให้เวลาความสำคัญในการติดต่อมาก อันนี้จะย้อนกลับมาในประเด็นที่ว่า "ถ้าไม่เป๊ะจริงพี่ไม่ให้ผ่าน" / สิ่งหนึ่งที่เป็นจุดเด่น คือเพลงประกอบ ตั้งแต่หนังพอมาก ได้ทำการคัดสรรเพลงยังไง อย่างแฟนเคย เนื้อหาเพลงมันก็ตรงกับผลงาน มีการคัดสรร มีการเลือกยังไงบ้าง / เพลงมันสามารถช่วยเรามีการโปรโมทให้หนังมีคนอินมาก / คิดว่าเป็นไปได้ไหมหนังที่คนไทยไม่ค่อยดู จะได้รับรางวัลจากต่างประเทศ / ผ่านมาคนดูตั้งแต่อดีตกับปัจจุบันต่างกันเยอะไหม ยิ่งทำสายโฆษณาจะเห็นกลุ่มเป้าหมายที่มันเปลี่ยนไปรูปแบบการใช้ชีวิต lifestyle ที่เปลี่ยนไป / รู้สึกว่าสมัยนี้ platform มันมากขึ้น อย่างของ GDH ก็นำไปสู่ Line TV เห็นว่ายังไงบ้างภาพยนตร์จะยังฉายในโรงภาพยนตร์อยู่ไหม หรือจะไปเอื้อตรงนั้นมากขึ้น / เวลาที่เรามีไอเดียเยอะ ๆ จะใช้เกณฑ์อะไรในการเลือกว่า อันไหนโดนไม่โดน / จำนวนคนเขียนบทเขียนมาก จะดีไหม / ถ้า 3 คนมันดีทั้ง 3 จะหยิบใช้ยังไง ยิ่งตอนนี้ข้อมูลมันหลากหลายมากขึ้น อันนี้ก็น่าสนใจ แต่จะหยิบออกมาใช้ได้อย่างไร / ความบาลานซ์ระหว่างภาพยนตร์อาร์ตกับแมส บาลานซ์ยังไง เพราะบางผู้กำกับก็จะเลือกทางใดทางหนึ่งเลย / เวลาคิดในบท จะมีภาพใหม่ ว่าอยากไปประมาณไหน อยากรู้ว่าสิ่งที่เอาออกมาคือคิดขึ้นมาเอง หรือว่ามีอยู่ในมุมมองอยู่แล้ว / เคยได้ยินว่าสมัยนี้จะสู้กันที่ความเก่ง อยากจะขอคำแนะนำว่าถ้ายังเป็นนักศึกษาอยู่ ควรโฟกัสจุดไหน เพื่อไปสู้กับคนอื่นในวันที่เรียนจบไป // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

4. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “ขอแค่เธอยังรู้สึก เพราะฉันไม่เคยไม่รู้สึกร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์” โดย นฤเบศ ภูโน จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ ทำไมเริ่มแรกแต่ต้น ถึงสนใจสาขาวิชานี้เท่าไร / จากวันนั้นถึงวันเรียนจบ เปลี่ยนแปลงไปเยอะไหมจากวันที่เราเป็นนักศึกษาทำงานแบบไรขอบเขต แต่พอจบมาทำงานจริงต่างกันมากไหม / เขียนตัวละครตัวไหนใน

เรื่องฮอริโมน / การพัฒนาการของตัวละครเป็นมาอย่างไรบ้าง / แล้วมีทางตันบ้างไหม คิดงานไม่ได้ / วิธีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทำกันอย่างไร พี่บอสมีวิธีการอย่างไรบ้าง เพราะบางทีเราหาหนังดู แต่เราขี้ขลาด / ประเด็นที่ว่านี่ คือการหาตัว subject หรือตัวเลือกที่เราสนใจ อย่างเช่น ออกัสติคอย่างนี้ หรือหรือหาอะไรที่เป็นออกัสติคตั้งแต่แรก หรือตั้งแต่โจทย์แรกที่ได้มาไม่ใช่ออกัสติคเป็นตัวตั้ง / เราทำได้ใจว่าอันนี้ มันต้องโดนใจคนดู / โจทย์แรกที่เราทำ Side By Side ได้ทุนมาก่อนไหม หรือว่าเราทำโปรเจ็ค Pre-Pro ก่อนแล้วค่อยไปหาทุน / Content เป็นสิ่งสำคัญ แต่ถามว่า เราทำสี่ปี Content แบบเดิม ๆ อย่างฮอริโมนก็วัยรุ่น hate love ก็วัยรุ่น มาเรื่องของ Side By Side ก็ยังเป็นวัยรุ่น ไม่กลัวเราไม่มีทางตันหรือหรืออย่างไร / Execution การกระทำตัวนั้นก็คือตัว Concept หรือ Message ที่เราอยากจะทำ คือสิ่งที่สร้างความแปลกใหม่ ใช้นิยาม / Cliché (ความซ้ำซากจำเจ) คืออะไร / ซึ่งสถานการณ์เดียวกันแต่ต่างมุมมองต่างตัวละคร / อยากให้เล่าให้ฟัง ทำไมถึงนึกไอเดียแบบนี้ขึ้นมา มีความแปลกใหม่ / ความเป็นอาร์ต ก็ต้องมีการ Communicate คิดเห็นอย่างไรบ้าง / โครงสร้างการเล่าเรื่อง คือวางสิ่งที่เราอยากจะทำ วางจุดเด่น หรือวางความขัด คือแบ่งตามโครงสร้าง / พูดถึงปัญหาหลักของการเขียนบท เราไม่แน่ใจว่าการเขียนบทเป็นองค์ ทำให้สิ่งที่เราเขียนส่งต่อผู้กำกับ หรือเรากำกับ ให้ได้ตามอย่างที่เราวางไว้ / เรื่องของ Emotion เรื่องอารมณ์ความรู้สึก อยากให้พูดความคิดเห็น มีประเด็นวางไว้ไหม แบบเปิดมาก็ร้องไห้เลย / สิ่งที่เกิดขึ้นจากงาน คือ ให้ภาพเล่าเรื่อง / แล้วมีการวางโครงเรื่องใหม่ ว่าตอนนี้เราจะปูเรื่องอะไร เข้าสู่ขั้นตอนของ Crisis Climax ใหม่ / การตีความในโจทย์เหล่านั้นได้ / คนที่ใช้ความรู้สึกในการทำงาน เหมือนที่พยายามพูดตลอดว่าถ้าเราเข้าใจ เราก็สามารถ Success หรือเข้าใจในงานได้ / การวาง Dialogue ทำอย่างไร / ว่าชอบเขียนบทคนเดียวหรือหลายคนมากกว่า / การเขียนบทให้หลายคนหรือหลายตัวละคร ซึ่งมันคงจะต้องมีสถานการณ์ที่แต่ละตัวละครอยากได้ บทคนละแบบกัน แล้วจะทำอย่างไร / เวลาทำงานเราทำงานร่วมกับคนอื่นแล้วเขาไม่เห็นภาพ คิดกลับมาแบบเดิม คือเค้าไม่อินไม่เข้าใจ แล้วเราต้องทำอย่างไร ในฐานะคนเขียนบทและผู้กำกับ / ไม่ว่าเราจะเป็นคนเขียนบทเอง หรือเป็นผู้กำกับ จะต้องมีการขัด เมื่อเกิดการเห็นภาพไม่ตรงกัน ดังนั้นเราต้องชัดเจน / ถ้าเกิดว่าภาพที่คิดมันยากที่จะเข้าใจมาก ทั้งคันค้ำแล้วก็ยากและไกลตัวรามา เราจะทำอย่างไร / ถ้าเกิดว่าเราทำไปแล้วไม่อินแล้วต้องทำอย่างไร / หน้าที่ดีในมุมมองคืออะไรครับ ทั้งในมุมมองคนดูและคนทำ // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

5. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “รู้โครงสร้าง-หนังสือส่วนตัวของเป็นเอก” โดย เป็นเอก รัตนเรือง จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ เป็นเพราะเหตุผลอะไรทำไมคนถึงชอบรสชาติอาหารจานใหม่ / หรือมันเป็นช่องทางทางหนึ่งที ผู้กำกับสามารถพูดอะไรผ่านหนังได้ / ย้อนกลับไปถามจุดเริ่มแรกของที่เป็นเอก เมื่อสิบกว่าปีที่แล้วทำไมถึงสนใจเรื่องของภาพยนตร์ / จากวันนั้นที่

เขียนบทเสร็จสู่การทำหนังเป็นอย่างไรบ้าง / แล้วไปสู่อะไรที่ 2 ได้ยังไง เราถอดใจไปก่อนไหม / หรือเป็นเพราะหนังเรื่องแรกมันเป็นส่วนตัวมากเกินไปรีเปล่า แต่พอมาเรื่องที่ 2 นี้ดูง่ายขึ้นมีความ Mass มากขึ้น / แต่สิ่งหนึ่งที่ดูหนังของพี่เป็นเอกจะมีการสะท้อนเรื่องของสังคม หรือสิ่งที่พี่กำลังวิพากษ์วิจารณ์ด้วยตัวภาพ อยากให้พี่พูดถึงประเด็นนี้ / เป็นเพราะว่าพี่ที่มีประสบการณ์จากการทำโฆษณาด้วย Concept เป็นสิ่งสำคัญไหม / เวลาที่ทำหนังแล้วตีเป็นภาพแล้วมันจะตรง Bullet ให้สิ่งที่เราสื่อสารหรืออยากจะทำดูชัดเจนนั่นชัดเจน / จากที่ได้ไปถอดเหตุและผลหนังของพี่เป็นเอก มีความเป็นมนุษย์สูง ซึ่งต่างจากหนังอื่น ๆ คือคนหรือมนุษย์จะมีทั้งบวกทั้งลบ คนอื่นก็จะเสนอแค่มุมมองเดียวไม่ลึกเท่า / แปลว่าหยิบเลือกวัตถุดิบมาจากคนรอบข้างใช่ไหม / ตอนไปเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ตอนนั้นเป็นไงบ้าง ปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงอะไรไปบ้างไหม / จากหนังทุกเรื่องที่ทำมาเหมือนเป็นประสบการณ์ของช่วงอายุนั้นหรือเปล่า / พอเท่าที่ดูเหมือนกับว่าเป็นลายเซ็นว่าเจอกับใครบ้างมีความทรงจำอะไรบ้าง / เห็นหลัง ๆ หนังนอกกระแส ชอบมี Agenda ทำเพื่อสะท้อนการเมือง / ผลงานของเป็นเอกรู้สึกว่าเป็นงานศิลปะชิ้นงานหนึ่ง เพื่อมาฉายดูกัน มาแชร์กัน แต่ผู้กำกับบางท่านได้วางมาแล้วว่ากลุ่มเป้าหมายจะเป็นแบบนี้ ความสุขที่แท้จริงของคนที่ทำหนังมันหาย / บาลานซ์จัดวางยังไงครับ ระหว่างในกระแสกับนอกกระแส รู้สึกว่าพี่ เดียวก็ไปทำโฆษณา ทำซีรี่ย์ แล้วก็กลับมาทำหนัง / ความผิดพลาดในหนัง มันคืออะไร / เป็นเพราะเรื่องส่วนตัวไหม / สมมติเราเขียนบทแล้วคิดบทต่อไปไม่ออก พี่มีไอเดีย หรือวิธีการแก้ปัญหาตรงนั้นยังไง / มีวิธีดึงเอาเสน่ห์ออกมาได้อย่างไร / ในยุคของพี่เป็นเอกสมัยก่อน จะศึกษาวิธีการทำหนังด้วยการดูหนัง พอมาเป็นยุคนี้พี่เป็นเอกเคยดูหนังทุกเรื่องทุกแนวหรือเปล่าในการทำหนัง / พอเป็นยุคนี้การดูหนังทุกเรื่องทุกแนวยังจำเป็นอยู่ไหม / มีวิธีรับมือกับเวลาที่รู้สึกว่าหนังพี่ไม่ดียังไง / การเขียนบท ได้วาง outline ก่อนไหม หรือว่าเขียนไปเลยตามอารมณ์ / แล้วมีวิธีจัดการกับโครงสร้างของเราอย่างไร / พี่เป็นเอกมีการแชร์บทให้อ่านก่อนไปผลิตสร้างไหม สมมติว่าทำเสร็จแล้วเรียกผู้กำกับ เรียกใครมาดู / ทางเทคนิคคิดว่ามันสำคัญไหม / ดูเราจะเน้นเรื่อง Concept กับ Content เป็นตัวการในการทำงาน / บางคนก็บอกถ้าเทคนิคไม่ดีก็ไม่มีใครอยากดู คิดว่ายังไงบ้าง / แล้วบทจากตอนแรกกับตอนสุดท้ายนี้เปลี่ยนไปเยอะไหม คือ ตั้งแต่บทจนมาเป็นหนัง / เราต้องคิดจากพล็อตเรื่อง หรือจากแก่นเรื่อง แต่ว่าของเป็นเอกจะอิงจากตัวละคร หรือสร้างเนื้อเรื่องจากตัวละคร จริง ๆ แล้ววิธีคิดต้องคิดยังไง เราควรจะมีดหลักยังไง / แล้วถ้าเกิดคิดในวิธีแบบของเป็นเอก พี่จะสามารถรวมเรื่องให้มันเข้ากัน แล้วแบบนี้ทำให้เรื่องมันจบได้ยังไง / การ Research เก็บข้อมูล หาข้อมูล หรือการอ่านหนังสือ มันยังจำเป็นอยู่ไหม สำหรับคนที่อยากจะทำหนัง อยากเขียนบท / ที่บอกว่าให้ทำตามตัวละคร แล้วเกิดได้นักแสดงที่ไม่เวิร์คพี่จะท่างไร // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

6. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “การตีความ-การถอดความจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์” โดย ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ ภาพยนตร์ศิลปะใน ความหมายของคืออะไร / จากประวัติของหนังเรื่องแมลงรักในสวนหลังบ้าน เมื่อย้อนไป 7 ปีก่อน ทำไมถึงมีการเซ็นเซอร์ ทำไมถึงเกิดปัญหาในช่วงนั้น / จากประเด็น 3 วินาที กลับกลายเป็นประเด็น ต่อยอดที่สะท้อนในเรื่องต่าง ๆ เช่น การตีความ มีการตีความที่ผิดประเด็นออกไป / รู้สึกเหมือนเป็น วัฏจักร คือทุกคนไม่เคยได้เห็นภาพยนตร์ศิลปะ เห็นแต่ภาพยนตร์ในกระแส แต่พอเริ่มลิ้มรส ภาพยนตร์ภาพยนตร์นอกกระแสหรือภาพยนตร์ศิลปะ ก็เริ่มไม่เข้าใจว่าสิ่งนี้คืออะไร / งานนอก กระแส / รู้สึกว่าภาพยนตร์คือศิลปะ ไม่ใช่แค่อุตสาหกรรมบันเทิงอย่างเดียว แต่สิ่งหนึ่งคือเราได้ เรียนรู้กับปรากฏการณ์ หรือทัศนคติ สิ่งที่คุณกำลังสื่อสารซึ่งกันและกันถูกไหม / การที่ถูกมองว่าหนัง อาร์ตดีเสียแล้ว / จากประเด็นที่เราโดนเซ็นเซอร์ คนที่เป็นผู้กำกับจะมีการเถียงว่า ฉากนี้ทำไม ก็เรา อยากรู้ ไม่จำเป็นต้องตัดภาพทิ้ง ผมกำลังสื่อความหมาย ดีความให้คุณ แต่คุณไม่พยายามรับรู้เลย คุณกอล์ฟแสดงความคิดเห็นกับสิ่งนี้ยังง / นักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ยังไม่มีประสบการณ์ ยังไม่รู้จัก ว่าตัวละครนี้เราจะตีแตกออกมา หรือวิเคราะห์อย่างไร มีวิธีการแนะนำอย่างไรบ้าง / คิดว่านักเรียนที่ เรียนภาพยนตร์ โดยตรงได้เปรียบไหมกับคนที่ไม่เคยเรียนมาเลย แลต้องขนขวายเอาเอง คิดเห็น อย่างไร / สิ่งที่น่าคิดจากประเด็นนี้คือเรื่องของแนวความคิด / แต่สิ่งที่มันยิ่งใหญ่คือ เรื่องของ Messageที่เราให้คนดู / ประเด็นที่กว้างมาก ๆ เราจะเชื่อมโยงอย่างไรให้ ดึงกลับมาเป็นเรื่องส่วนตัว ของเราได้ ในการที่เราอยากเล่าเรื่องนี้ / ความเป็น Personal / แล้วเข้าใจความรู้สึก อารมณ์ ของตัว ละครนั้นได้อย่างไร / สำหรับน้อง ๆ ที่ยังไม่ไปต่อไม่ได้ หรือเขาไม่เข้าใจตัวละคร ที่มีวิธีการแนะนำอย่างไร ใหม / รู้สึกว่าอันนี้คือศิลปะ คือความเป็นมนุษย์ สิ่งหนึ่งที่พีได้ใช้งานอยู่คือการทำ ความเข้าใจในความ เป็นมนุษย์ / สิ่งใดคือเอกลักษณ์ของธัญญ์วาริน / การที่ทำหลาย ๆ สิ่ง ทั้งหนัง ซีรีส์ พิธีสดจัดการ ยังไง แบ่งประเภทหรือ กลุ่มเป้าหมายยังง ที่จะทำให้สื่อสารถูก อยากให้แนะนำ / ตอนนี้ Content มันซ้ำกันไปหมด ช่วงปัจจุบันก็พูดถึงเรื่องเดิม ๆ วนไปวนมา เราจะทำยังง ที่จะเล่าเรื่องใหม่ซ้ำเดิม หรือแนะนำอย่างไรบ้าง / มีปัญหา กับคำว่า ประเด็น รู้สึกว่าเป็นนามธรรมมาก / อยากให้พออธิบาย ความหมาย และแนะนำหน่อยว่าคืออะไร ความหมายของคำว่าประเด็น คืออะไร // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

7. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “ศิลปะ [การณ + แสดง] ภาพยนตร์: ตีความ ถ่ายทอดกำกับ และแสดงออก” โดย รังสิมา อิทธิพรวณชัย จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ อะไรที่ทำให้ มาเป็น Acting coach ได้ / ทำไมวิชา Director กับ Acting ถึงอยู่รวมกัน มันเป็นวิชาทางเดียวกัน

หรือมันคนละส่วนหรือยัง / ในฐานะเป็นผู้กำกับแล้ว แล้วเจอปัญหา คือ วิธีการสื่อสารกับพวกนักแสดง ยิ่งกลับมาในบริบทของความเป็นไทย นักแสดงไม่ได้ถูกฝึกฝนมา เรามีวิธีการรับมือจัดการอย่างไรเพื่อให้เขาเล่น แสดง สื่อสารได้ / เรื่องการสื่อสารกับนักแสดง / ทำอย่างไรให้เข้าใจในสิ่งที่เราต้องการ / แปลว่าสิ่งสำคัญในการแสดงหรือการกำกับ คือการสื่อสารกับช่องทางการสื่อสารใช้ไหม / การคิดถึง output ของปลายทางชิ้นงาน / ทำไม่ถึงก้าวเข้ามาสู่เป็นผู้กำกับได้ / แล้วช่วงนั้นบรรยากาศเป็นยังไง และกระบวนการในการเตรียมงานยาวนานไหม / แปลว่าความสำคัญของหน้าที่ Acting coach ไม่ใช่แค่อยู่แค่หน้ากองใช้ไหม แปลว่าเราต้องวางแผนก่อนไหม ต้องทำการบ้าน ต้องเข้าใจอะไรบางอย่างก่อนไหม กว่าที่จะมาถึงหน้าเซตแล้วถึง บอกพี่เอาแบบนี้ หรือเปล่า / แล้วจากประสบการณ์ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงปัจจุบัน ได้ประสบการณ์อะไรบ้าง มันช่วยสนับสนุนหรือส่งเสริมให้เราเข้มข้นขึ้น หรือทำให้เราเข้าใจมากขึ้นอย่างไร / แล้วการกำกับแรก แตกต่างจากการเป็น Acting coach หรือไม่เพราะสายงานที่ทำ ไม่ได้กำกับมาแต่แรก ดังนั้นรายละเอียดอย่าง เป็นการกำกับการแสดงจะมีแนวทางเสนอให้ผู้กำกับเลือกว่าแบบนี้ แต่พออยู่ในสถานะผู้กำกับ คือต้องคำนึงถึงภาพรวมมากกว่าคือต้องถ่ายให้ทัน ใช้ไหม มากกว่าจะมาเก็บแค่ว่านักแสดงเล่นดีไม่ดี เข้าถึงไม่เข้าถึง / แปลว่าถ้ามีทักษะที่เรารู้กระบวนการของProduction ทั้งหมด มันจะช่วยสนับสนุนทำให้งานเราที่ผลิตสร้างแข็งแรงมากขึ้นถูกไหม / คือ ประสบการณ์ชีวิต เรายังโตเรายังจะรู้ เจอคนมากมาย เจอเหตุการณ์ต่าง ๆ มากมาย บางสถานการณ์เขาก็ยังไม่เจอ จะแนะนำอย่างไร มันต้องกลับไปจุดเริ่มต้นของการที่ ต้องเข้าใจตัวละครก่อน ตามไปถึงไปดูเรื่องส่วนตัวของเขา หรือมีวิธียังไงจะบอกได้ / ด้วยต้องทำงานกับนักแสดงมีอาชีพในบางคน ที่ผ่านการทำงานมีประสบการณ์มาเยอะ กับก๊วกไก่อที่ยังเด็กกว่า จะต้องกำกับหรือ Acting coach ละลายพฤติกรรมหรือร่วมทำงานสื่อสารไปได้ อย่งไร / แล้ววิธีการบริพของแต่ละผู้กำกับหรืออย่างพี่ยัง ทรงยศ ทำยังไงบ้าง / ในฐานะที่เราเป็น Acting coach ระหว่างที่เรียนละครเวทีพอมมา ทางโทรทัศน์ความแตกต่างวิธีการ experience แสดงออกมันต่างกันไหม บางที่ตอนนี้มีความแยกไม่ออกระหว่างทางโทรทัศน์กับทางภาพยนตร์ เวลาเราเล่าภาพยนตร์ ต้องนิ่ง ๆ ใหม มี eyes contact ใหม หรือทางโทรทัศน์ต้องพูดชัดเจนใหม่ มันกำลัง อธิบายได้ใหม่ / การแสดงเล่นให้มันชัดชัดในที่นี้คือยังง / แล้วอย่างนักแสดงเลือดข้นคนจาง นักแสดงเยอะมาก situation ทุกคนมีหมด ฐานะในการที่เรา Acting coach เราแบ่งประสาทสัมผัส ยังง เพราะตัวละครมาเยอะมากมีหลายตัว เราจะแบ่งภาวะ อารมณ์ตัวละครยังง มันยากมากเลย / รับผิดชอบทั้งหมดก่อนหรือไม่ หรือว่าพี่ยังงผู้กำกับค่อย ๆ บอก / ปัญหาอย่างหนึ่งของงานนักศึกษาคือเรื่อง ได้อาถอน วิธีการพูด สิ่งหนึ่งที่บอกว่า Situation หนึ่งหรือสถานการณ์หนึ่งตัวละครมันสามารถพูดได้หลายประโยค หลายแบบและมันสามารถขับเคลื่อนนำไปสู่การเล่าเรื่องได้หลาย ๆ แบบ / ความหมายศิลปะกับภาพยนตร์ของพี่ก๊วกไก่อคืออะไร / คำว่าอารมณ์ และความรู้สึก รู้สึกถึงอารมณ์ ดูเหมือนตอนแรกความหมายมันจะคล้ายกันของคำสองคำนี้ รู้สึกก็อีก ความหมาย อารมณ์ก็อีก

ความหมาย อยากให้พี่ช่วยอธิบายความแตกต่างหรือความเหมือนกัน / การตีความหมาย ร่วมกัน ในช่วงทำบท อ่านด้วยกัน ดิอย่างไร / ศิลปะของการตีความหลาย ๆ คนร่วมของตัวละครมันถึงจะกลม หรือเปล่า / เรื่องของนัยยะการตีความ คือหัวใจหลักของการ Acting coach / เรื่องของตรรกะ และเหตุผล บางทีในการที่เราคุยบทหรือ กำกับ หรือคุยงานกับนักเรียน เราจะเจอปัญหาหนึ่ง คือว่า ตรรกะของเราไม่ตรงกัน เช่นตัวละครตัว เจอสถานการณ์แบบนี้ ถ้าในความหมายเรา เราว่าเขาจะทำ ผลลัพธ์ออกมาอีกแบบ แต่นักศึกษาจะมองอีกแบบ มีวิธีแนะนำอย่างไร ในตรรกะของเรามันไม่ตรงกัน / หรือเราลองให้อาประเด็นเหล่านี้ ลองไปถามทุกคนดูว่าถ้าเป็นคุณถ้าเจอสถานการณ์แบบนี้จะทำอย่างไร มันคือทางออกที่สามารถช่วยเราได้ใช่ไหม ในกระบวนการตีความ / ระหว่างสถานการณ์กับ เหตุการณ์ ความหมายมันแตกต่างกันไหม / ปืท หรือจ้งหวะ คืออะไรในความหมายของ Acting coach / คนดู จะมีการตัดสินว่า คนนี้เล่นดี คนนี้เล่นไม่ดี คิดเห็นยังไงบ้างกับประเด็นนี้ / งานของ นักศึกษาไม่ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดง / ความสำคัญของการซ้อมบทก่อนถ่ายทำจริง / แล้วเราจะรู้ได้ไงว่าคนนี้ใช่ ต้องเป็นคนนี้แสดง / ในบริบทของความเป็นคนไทย รู้สึกคนไทยเป็นคน Drama รีเปล่าไม่แน่ใจ / แล้วยิ่งต้องมา Acting coach จากที่เรียนการแสดงที่อังกฤษมา คีย์หัวใจ การแสดงก็คือแค่ รู้สึก ถูกไหม แต่เราต้องพยายามให้มัน Dramatic งานต่อไปมันต้อง Deep ลงลึกให้ มากขึ้นอีกหรือไหม / ในฐานะของคนทำงาน ถือว่าคนดูเจอประสบการณ์ชุดนี้แล้ว อารมณ์ชุดนั้นผ่าน มาแล้ว ชินและซา ไปแล้ว ปัญหาของคนทำสื่อในปัจจุบัน คือการหาสิ่งใหม่ ๆ ไม่อยากซ้ำอารมณ์ แบบเดิม คนดูจะเกิดการเปรียบเทียบ แบบเก่าดีกว่าหรือเปล่า / คนทำสื่อจะหนีไม่พ้นเรื่อง Concept Content ถูกไหมครับ และวิธีการนำเสนอ Narrative / ทุกภาพทุกเสียงที่เห็นอยู่ในงานล้วนแต่มีความหมายเพื่อการสื่อสาร มันปรากฏมา ไม่ใช่มาเล่น ๆ แต่มาเพื่อเล่าเรื่องอะไรบางอย่าง / มีวิธีพูด กับคนที่ไม่มีประสบการณ์ในการแสดงเลย ให้เขาเข้าใจในทิศทางเดียวกันกับเราได้ได้อย่างไร / เรื่องการ ที่เราเป็น Acting coach ทำไม่ถึงมีเรื่องการสัมผัสเรื่องกลืนด้วย คือกลืนอายุของบรรยากาศอะไร พวกนี้หรือไม่ / การทำความเข้าใจมนุษย์คือเทคนิค คือพยายามทำความเข้าใจให้รอบด้านใช่ไหม / ศิลปะมันต้องใช้ sense ใหม่ ในการทำไรซ์ก้อย่าง และรู้สึกกับมัน / กลัวไหมกับอารมณ์และความรู้สึกจะซ้ำจากเดิม ที่เราเคยชินไปแล้ว / การฝึกการสังเกตมนุษย์ / แต่สิ่งที่ผมกลัวคือว่า พวกเราคิดมาก หรือความ sensitive ในอารมณ์ / การแสดงลำดับของอารมณ์ / ทำไม่ถึงรัก Acting coach ในอาชีพนี้ // คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

8. กิจกรรมการเสวนาในหัวข้อ “มาทำความรู้จักวิดีโอยุโรปกันหน่อย EVA15: Experimental Video Art, Thai European friendship 2018 โดย ผ.ศ.คมสัน หนูเขียว จัดขึ้น ณ สาขาวิชา มีเดียอาตส์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีรายละเอียดของชุดคำถามและ ประเด็นในการสนทนา ดังต่อไปนี้ สิ่งหนึ่งที่เราเป็นศิลปิน เรากลับไปดูอะไรบ้าง วิธีการสร้างงาน และ

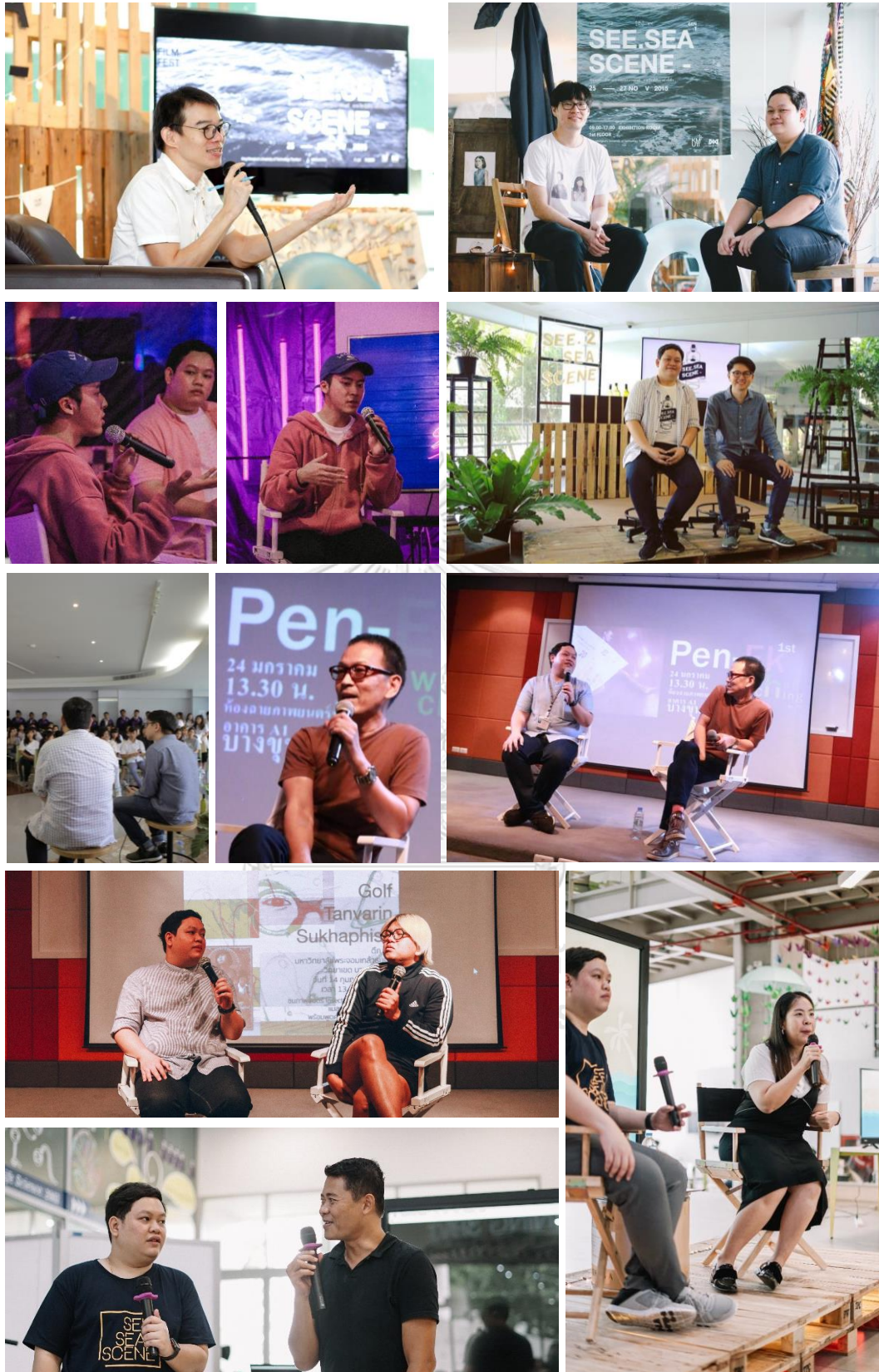
แนวความคิด / ความแตกต่างของการใช้ชีวิตศิลปิน ทำให้งานหลากหลาย / และสิ่งที่แสดงออกสามารถบอกถึงวัฒนธรรมของพื้นที่นั้นด้วย / เป็นเครื่องมือของการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม / การดูงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเข้าใจใช่ไหม หรือแค่รับรู้เพียงอย่างเดียวพอ / การตีความได้หลากหลายความหมาย / แต่ละคนก็จะมีความคิดเห็น มองเห็นภาพเดียวกัน แต่ตีความไปได้อีกร้อยแบบเลยทีเดียว / การปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร อธิบายได้ใหม่ในงานศิลปะ / การสื่อสารผ่าน ภาพและเสียง อยากให้คนดูได้สังเกต / เทคนิคเครื่องมือที่นำมาช่วยใช้ในการสร้างงาน / การเล่าเรื่องและสื่อสารของศิลปินยุโรปและของไทยเรา / ดึงความรู้สึกที่มีออกมาจากงาน / พื้นที่ การติดตั้ง และการรับรู้ของผู้ชม / หัวใจความเป็นวิดีโออาร์ตก็คือ Concept / คำถามจากผู้ฟัง (การเปิดพื้นที่ให้มีส่วนร่วมในการซักถาม)

### 3.2.4 วิเคราะห์เพื่อให้ได้ชุดคำตอบของหลักการจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดกิจกรรมสัมมนา

ในการวิเคราะห์ข้อมูล จะนำเอาข้อมูลที่ได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากกระบวนการใช้เครื่องมือในการออกแบบและการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบปฐมภูมิ (จากข้อ 3.2.4) คือผลของข้อมูลในเชิงลึกที่ได้จากการสัมภาษณ์กับกลุ่มประชากรตัวอย่างทั้ง 30 คน และผลของข้อมูลจากการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา ทั้งหมด 8 ครั้ง โดยนำข้อมูลทั้งหมดที่ทำการเก็บรวบรวม มาทำการวิเคราะห์ ด้วยตัวผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์ เชื่อมโยง และสังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อที่จะได้เป็นชุดคำตอบของหลักการองค์ความรู้แนวคิด และขั้นตอนการก่อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ ซึ่งผลลัพธ์จะตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยในข้อที่ 2 ที่จะเป็นตัวกำหนดเป็นกรอบในแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในกระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 ถัดไป โดยในรายละเอียดการวิเคราะห์ในข้อนี้ จะเป็นการนำเสนอและอธิบายผลของคำตอบ โดยเป็นในลักษณะรูปแบบ และขั้นตอนของชุดคำตอบจากหลักการ อธิบายเป็นความเรียงตามประเด็นหัวข้อต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ตามรายละเอียดต่อไปนี้

3.2.4.1 การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง (30 ท่าน) จะถูกการวิเคราะห์ เชื่อมโยง และสังเคราะห์ข้อมูลด้วยตัวแปรต้น เพื่อหาองค์ความรู้ที่ได้มาจากกรอบแนวความคิด (Thinking) สำหรับแต่ละขั้นตอน (Process) ที่สามารถกำหนดเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะว่าทำอย่างไร (How)

3.2.4.2 การจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จะถูกการวิเคราะห์ เชื่อมโยง และสังเคราะห์ข้อมูล ด้วยตัวแปรต้น เพื่อหาองค์ความรู้ที่ได้มาจากกรอบแนวความคิด (Thinking) สำหรับแต่ละขั้นตอน (Process) ที่สามารถกำหนดเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะว่าทำอย่างไร (How)



ภาพที่ 3.6 การจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) ทั้ง 8 โครงการ



### 3.3 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 3 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ด้วยชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง

วิธีดำเนินการวิจัยของในกระบวนการนี้ เป็นส่วนต่อเนื่องจากกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 2 คือ จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในข้อมูลเชิงลึก และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อหาขั้นตอนองค์ความรู้ จากกรอบแนวความคิด เป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น จะนำมาซึ่งการเข้าสู่กระบวนการวิจัยในช่วงที่ 3 ที่ผู้วิจัยจะได้ทราบถึงรายละเอียดของชุดคำตอบหลัก ที่เป็นผลลัพธ์ของงานวิจัย ตรงตามแนวทางของวัตถุประสงค์ คือ ผู้วิจัยจะต้ององค์ความรู้ที่ได้มาจากกรอบแนวความคิดหลัก สำหรับในแต่ละขั้นตอน ที่จะได้ตัวกำหนดเป็นแนวทางมาซึ่งการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ดังนั้นในกระบวนการวิจัยของช่วงที่ 3 ผู้วิจัยยังจะต้องนำเอาชุดคำตอบที่ได้ นำไปทดลองสังเคราะห์ ถอดรื้อโครงสร้างด้วยแนวทางและหลักการที่ได้มาจากการวิจัย นำมาทำการวิเคราะห์ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ จำนวน 10 เรื่อง ซึ่งจะดำเนินงานเป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ ของที่มาของกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ เพื่อที่จะได้นำเอาคำตอบทั้งหมดจาก 2 ส่วนหลักใหญ่ ในกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 3 นี้ นำไปประยุกต์เป็นแนวทางและใช้อ้างอิง กับกระบวนการผลิตสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป ของในช่วงกระบวนการวิจัยที่ 4 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

**3.3.1 สรุปชุดคำตอบที่ได้จากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 2** หรือจากข้อ 3.2 (3.2.4) ที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง ประกอบไปด้วยชุดคำตอบของ องค์ความรู้แนวคิด (Thinking) และขั้นตอนกระบวนการ (Process) ได้มาซึ่งเป็นขั้นตอนในแนวทางการปฏิบัติสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ว่าภาพยนตร์ศิลปะทำกันได้อย่างไร ซึ่งเป็นไปตามเป้าประสงค์ของคำถามนำวิจัย โดยผลลัพธ์ของชุดคำตอบที่ได้มา มาจากเกณฑ์การที่ผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ให้ออกมาเป็นผลคำตอบของในกระบวนการด้วยตัวผู้วิจัยเอง

**3.3.2 เกณฑ์การวิเคราะห์** คือจะนำรายละเอียดของหลักการองค์ความรู้คำตอบที่ได้จากรายละเอียดข้อ 3.2 นำมาเป็นตัวแปรต้นของเกณฑ์การนำไปวิเคราะห์ นำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการถอดรื้อโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 10 ผลงาน คือ แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554) ที่รัก (พ.ศ. 2553) หมอนรถไฟ (พ.ศ. 2559) Forget me not (พ.ศ. 2560) 36 (พ.ศ. 2555) นิรันดร์ราตรี (พ.ศ. 2560) ตลอดไป Endlessly (พ.ศ. 2556) Endless Nameless (พ.ศ. 2557) Homemade (พ.ศ. 2558) 83 ศูนย์วิจัย 14 (พ.ศ. 2559) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ศิลปะกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการแนะนำ คัดเลือกพิเศษจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญพิเศษทางด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน (ข้อ 3.1.3) ซึ่งจะต้องเป็นผู้ร่วมทำการตรวจสอบและยืนยันผล ให้สอดคล้องตรงกับแนวทางการวิจัย

**3.3.3 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ** จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง ใช้ชุดคำตอบ (จากข้อ 3.3.1) และเกณฑ์ (จากข้อ 3.3.2) โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้วิเคราะห์และสังเคราะห์ให้ออกมาเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการในช่วงที่ 3 นี้เอง โดยจะนำเอาหลักการและเกณฑ์นำมาถอดรื้อโครงสร้าง คือถอดเอาองค์ประกอบของ บริบท เนื้อหา และรูปแบบ (ภาษาทางภาพยนตร์) ค้นหาสำรวจและรวบรวมข้อมูลตามหลักการทฤษฎี เพื่อหาในสิ่งที่มีความซ้ำซ้อนกันหรือมีประเภทเดียวกัน มาประกอบกับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ในรูปแบบ Matrix Analysis เพื่อให้ได้เป็นคำตอบในรายละเอียดของผลลัพธ์จากการถอดรื้อโครงสร้างนี้ ที่จะสามารถนำผลลัพธ์มาใช้เป็นกรอบแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรคผลงาน เป็นไปตามในขั้นตอนของกระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 ถัดไปได้

### 3.4 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 สร้างสรรคผลงานภาพยนตร์ศิลปะ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบการสร้างสรรคผลงานภาพยนตร์ศิลปะ โดยประยุกต์คำตอบที่ได้จากรายละเอียดการถอดและการรื้อโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะ เป็นผลที่ได้จากกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 3 ร่วมกับกรณีตัวอย่าง เพื่อนำกระบวนการ แนวความคิด และเนื้อหา มาร่วมออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงานตัวอย่าง ที่ได้จากชุดคำตอบของงานวิจัย ซึ่งเป็นไปตามกรอบระเบียบ ขั้นตอนของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

#### 3.4.1 เตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production)

3.4.1.1 นำองค์ความรู้ชุดคำตอบที่ได้จาก ข้อ3.3 (3.3.1) ทางด้านแนวคิดที่ได้จากการวิจัยที่ว่าภาพยนตร์ศิลปะสร้างสรรค์อย่างไร (How) ทั้ง 10 กระบวนการ ตามคำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นำมาใช้เป็นตัวแปรต้นของวิธีการผลิตสร้างภาพยนตร์ และนำมาเป็นเครื่องมือที่ประเมินผลภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น เพื่อการอธิบาย หาความเชื่อมโยง สร้างคุณค่าใหม่ และบรรลุผลตามวัตถุประสงค์

3.4.1.2 เชื่อมโยงกระบวนการกับกรณีศึกษาคือ ผู้วิจัยได้นำเรื่องเนื้อหาความทรงจำในวัยเด็กมาเป็นกรอบในด้านเนื้อหาที่จะนำมาใช้นำเสนอเล่าเรื่องราวโดยตีความและถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวและร้อยเรียงเป็นเรื่องเล่าในภาพยนตร์

3.4.1.3 และนำองค์ประกอบจากการรื้อโครงสร้างจากภาพยนตร์ตัวอย่าง 10 ผลงาน (ผลคำตอบจากการดำเนินการ ในข้อ3.3 (3.3.3)) ตามชุดคำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางรูปแบบวิธีการนำเสนอ เทคนิคในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ

3.4.1.4 รวบรวมข้อมูลจากเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องผ่านความทรงจำในวัยเด็กของตัวผู้วิจัยเอง ผ่านชุดเครื่องมือคือ การสัมภาษณ์และสังเกต คนในครอบครัวข้อผู้วิจัย คือคุณพ่อคุณแม่ ดำเนินการเก็บรวบรวมและบันทึกข้อมูลเป็นภาพวิดีโอทัศน์ สัมภาษณ์จำนวนทั้งหมด 3 ครั้ง โดยผ่านชุดคำถาม ที่

ผู้วิจัยเป็นคนจัดตั้งคำถามขึ้นเอง มีประเด็นที่ผู้วิจัยเห็น รับรู้ และรู้สึก อยากที่จะใช้สื่อสาร คือ เรื่องของการเลี้ยงดู นำไปเป็นคำถามของตัวแปรต้นในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และนำผลที่ได้ นำกลับมาวิเคราะห์ เพื่อหาประเด็นใจความสำคัญที่แท้จริงเพื่อต้องการหาเรื่องราว (Story) หรือ ค้นหาไอเดียเพื่อการถ่ายทอด (Plot) ที่ประกอบไปด้วยตัวละคร ความต้องการ และความรู้สึก ก่อนจะนำไปพัฒนาปรับปรุงในแต่ละรอบของการลงสำรวจ ให้ครบตามจำนวนที่ได้กำหนดตามแผนงานที่วางไว้ เพื่อเป็นการเลือกแนวคิดและทดสอบเพื่อสร้างผลของการรับรู้ และผู้วิจัยยังได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากรูปถ่ายของภายในครอบครัวในอดีต ที่มีความสัมพันธ์ในชุดเรื่องของเนื้อหา เพื่อนำมาประกอบเป็นส่วนหนึ่ง ใช้ในการเป็นประเด็นในการอ้างอิงแหล่งที่มาของชุดความคิด และนำไปสู่การตั้งคำถาม ทำความเข้าใจในเนื้อหาหรือเนื้อเรื่อง

3.4.1.5 นำข้อมูลและสิ่งที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากข้อ 3.4.1.4 นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ และเลือกแนวความคิดให้ได้ออกมาเป็นแนวทางเพื่อนำไปลงรายละเอียดขององค์ประกอบเนื้อหาของการสร้างเรื่อง ซึ่งผลลัพธ์จากส่วนของรายละเอียดที่ได้ จะนำไปสู่การวางเป็นโครงของเรื่อง (Outline) ที่จะเล่า โดยออกแบบโครงเรื่อง เลือก และจัดวางเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่รู้สึกร่วมทางอารมณ์

3.4.1.6 พัฒนาระบวนการโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) โดยจะนำข้อมูลเหล่านั้นนำไปสื่อสารลงรายละเอียดในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง วิธีการ และรูปแบบการนำเสนอ ผ่านการถ่ายทอดความหมายสู่การแสดง และสู่การถ่ายภาพ โดยผู้วิจัยได้ทำกระบวนการ การทบทวนและประเมินคุณค่าในสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้น คือย้อนกลับไปทบทวนในกระบวนการของกระบวนการทัศน การตีความ และการสร้างภาพ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการพัฒนา ก่อนที่จะนำไปสร้างสรรค์จริง ที่สามารถตอบได้ครบทุกองค์ประกอบในแนวทางการสร้างสรรค์ ก่อนจัดทำสรุปเป็นบทภาพยนตร์ เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้เข้าสู่กระบวนการของการผลิตถ่ายทำภาพยนตร์ในลำดับต่อไป

### 3.4.2 ผลิตภาพยนตร์ (Production)

นำบทภาพยนตร์ที่ได้จากการดำเนินการ ตามกระบวนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) สู่การถ่ายทำบันทึกภาพจริง ตามเนื้อหาและโครงสร้างที่ได้รับการออกแบบไว้ ซึ่งในช่วงของกระบวนการผลิตอาจถูกปรับเปลี่ยนในรายละเอียด ปรับตามความเหมาะสมของการถ่ายทำในทางการถ่ายภาพ เพราะในบางครั้งบทภาพยนตร์ในการผลิตในช่วงแรกอาจมีความเป็นนามธรรมยากต่อการตีความ ถ่ายทอดเป็นภาพได้ จึงถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการทดลอง และพัฒนาในรูปแบบการสร้างผลงานทางศิลปกรรม

### 3.4.3 หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

นำข้อมูลภาพทั้งหมดที่ได้จากกระบวนการผลิตถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) นำชุดข้อมูลภาพและเสียงมาทำการตัดต่อและลำดับภาพ ตามบทภาพยนตร์ที่ได้รับออกแบบไว้ ซึ่งในกระบวนการนี้ถือได้ว่าเป็นกระบวนการทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ในบางครั้งข้อมูลภาพและเสียงที่ได้ อาจสามารถนำมาร้อยเรียงผสมผสานเติมรูปแบบหรือเทคนิคทางภาพที่จะสามารถช่วยการเล่าเรื่องราวให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้ แต่โดยเนื้อหาหลักหรือประเด็นใจความหลัก ยังคงคงใจความเดิมไม่ถูกการเปลี่ยนแปลง ของการสื่อสารในโจทย์ตั้งแต่ต้นจากในกระบวนการก่อนการผลิต ประกอบสร้างเพื่อให้เกิดความน่าสนใจทางมิติรูปแบบภาพยนตร์ (Cinematic) ในการเล่าเรื่องราว เพื่อประกอบสร้างให้คนที่กำลังจะดูสารนี้ เกิดการรับรู้และรู้สึก ซึ่งจะนำมาเป็นผลลัพธ์สะท้อนผ่านคำตอบในชุดวิจัยที่สามารถสรุป อภิปรายผล ปัญหาหาคำวิจัย และคำถามวิจัยได้

### 3.5 กระบวนการวิจัยช่วงที่ 5 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย

ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย ในรูปแบบการจัดนิทรรศการแสดงผลงานภาพยนตร์สู่สาธารณชนเสร็จสิ้น นำผลที่ได้วิจัยทั้งหมดในของทุกกระบวนการวิจัย มาสรุปอภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไปในรูปแบบการบรรยาย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

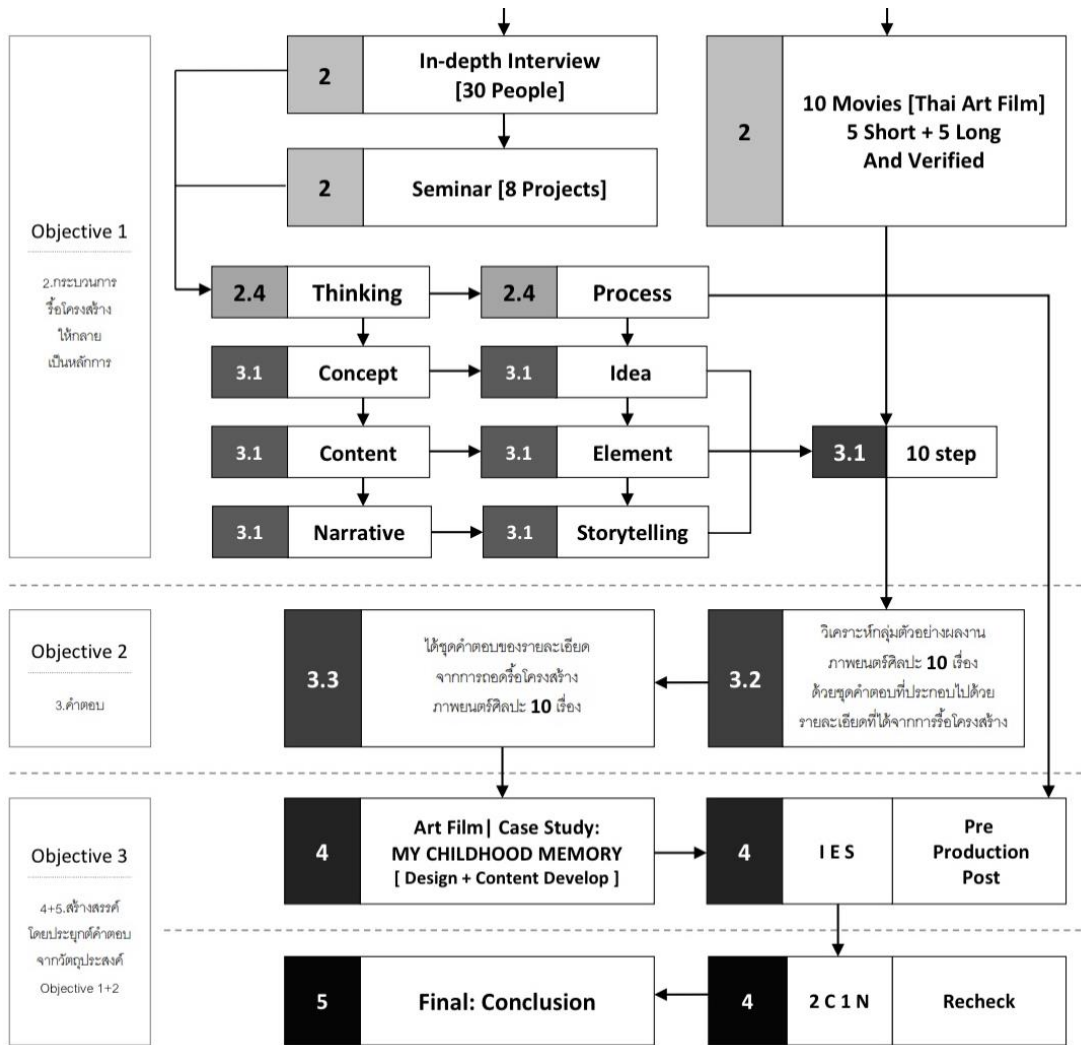
โครงการวิจัยในเชิงการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม เรื่อง “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1.เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) 2.เพื่อหารายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ และ 3.เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบ ทุตยภูมิ และปฐมภูมิ นำมาทำการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ เพื่อให้ได้เป็นผลลัพธ์จากการวิจัย ที่สามารถตอบคำถามนำวิจัยได้ว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process)

ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ เพื่อให้ได้ออกมาเป็นชุดคำตอบขององค์ความรู้ ที่สอดคล้องไปกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ที่จะประกอบไปด้วยชุดคำตอบหลักทั้งหมด 3 ส่วน โดยผู้วิจัยจะรายงานผลการวิจัย ตามรายละเอียดที่ได้จากวิธีดำเนินการวิจัยใน 5 ขั้นตอนต่าง ๆ (ตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1-5 จากในบทที่ 3) โดยสามารถแบ่งรายละเอียดของผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยส่วนที่ 1 คือผลการวิจัยจากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผลการวิจัยส่วนที่ 2 คือผลการวิจัยจากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 กระบวนการรื้อโครงสร้าง (ภาพยนตร์ศิลปะ) ให้กลายเป็นหลักการ และผลการวิจัยจากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 3 ชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง และการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ

ผลการวิจัยส่วนที่ 3 คือผลการวิจัยจากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ และผลการวิจัยจากกระบวนการวิจัยช่วงที่ 5 การนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย



ภาพที่ 4.1 แผนผังแสดงชุดคำตอบจากผลการวิจัย

ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How to Make an Art Film?) มีแนวความคิด (Thinking?) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process?)

[ Answer of Objective 1 ]

**10 STEP: How to Make an Art Film?**

[ Answer of Objective 2 ]

Set of answer from the analysis of  
**10 Art Films samples**

[ Answer of Objective 3 ]

**Art film creation on My Childhood Memory**

ภาพที่ 4.2 กรอบแนวคิดผลการวิจัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

#### 4.1 ผลการวิจัยส่วนที่ 1 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลในรูปแบบทฤษฎี ที่มี ความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ ตามแนวทางของกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 1 ที่มีจุดประสงค์เพื่อหาแนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) นั้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ผลอภิปรายผล และสรุปผลข้อมูล ได้ออกมาเป็นรายละเอียดของผลการวิจัยส่วนที่ 1 ที่มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

##### 4.1.1 ผลการวิจัยจากการศึกษาแนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction)

การศึกษาแนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) โดยทำการศึกษาถึงแนวความคิด ทฤษฎี และบริบทของเนื้อหาในมิติต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อหาขั้นตอน กำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ในแบบทฤษฎี จากหนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารบทความต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้พบว่า

แนวคิดของการรื้อสร้าง (Deconstruction) จะปรากฏขึ้นในแนวคิดทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Post Modern Theory) หรือหลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) เพราะมีการเริ่มต้นจากแนวโครงสร้างนิยม (Structuralism) หรือสมัยใหม่ (Modern) อันมีแนวความคิดคือ การตีความหมายโดยจะวิเคราะห์เน้นที่ตัวอักษรหรือความหมายของสิ่งที่ปรากฏขึ้นที่เรียกว่าบท (Text) ที่ถือว่ามีความหมายเดียว และคิดว่าภาษาในบท (Text) อาจสื่อความหมายไม่ได้ทั้งหมด ดังนั้นการตีความจึงไม่อาจเชื่อถือได้

ซึ่งภายหลังสมัยใหม่ (Post Modern) หรือหลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) มีแนวความคิดคือการเปลี่ยนแปลงจากสังคมที่มีการผลิตหรือเน้นที่การผลิต (Productive) มาเป็นการสร้างขึ้นมาใหม่ หรือผลิตขึ้นมาใหม่ (Reproductive) โดยมีการสร้างเลียนแบบ (Simulations) เป็นเครื่องหมายหรือตัวชี้ (Signs) ซึ่งทำให้สิ่งที่ปรากฏแสดงออกต่อสายตาหรือต่อหูหรือต่อประสาทสัมผัสใด ๆ ก็ตาม (Appearance) และในความเป็นจริง (Real) นั้นได้เลือนหายไป หลังยุคสมัยใหม่ (Post Modern) จึงถือว่าสิ่งต่าง ๆ มีธรรมชาติแห่งการแตกแยกเป็นส่วน ๆ (Fragmented) มีลักษณะที่หลากหลาย (Multifaceted) รวมทั้งการขัดกันเอง (Contradictory) ซึ่งนำไปสู่แนวคิดของการรื้อสร้าง (Deconstruction)



Jacques Derrida คือผู้เริ่มต้นกับการให้คำนิยาม และอธิบายถึงแนวคิดของการรื้อสร้างนี้ว่า การรื้อสร้าง (Deconstruction) จะเป็นแนวคิดสำหรับการใช้วิเคราะห์ เป็นวิธีการทำความเข้าใจในการอ่านพิจารณาตัวบทหรือบริบท (Text) เพราะสิ่งที่กำลังถอคือ อาจจะค้นพบความหมายที่ปรากฏมากกว่าสองแนวทางขึ้นไป หรืออาจมีความหมายนัยยะแฝงหรือมีสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสิ่งที่ถูกรื้อสร้างนั้นออกมาด้วย แนวคิดของการรื้อสร้างจึงมีความเหมาะสมสำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Theory)

ซึ่งวิธีการรื้อสร้าง มีขั้นตอนอยู่ 3 ขั้นตอนคือ การลดทอน การสร้าง และการทำลาย โดยกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอน มีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน จากการสร้าง (Construction) มีความจำเป็นที่จะต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับ การทำลาย (Destruction) จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ การทำลาย (Destruction) ด้วยการรื้อโครงสร้าง (Deconstruction) เป็นการตั้งคำถาม และตอบคำถามต่อสิ่งนั้นด้วยวิธีการอย่างไร มีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกันอย่างไร เพื่อเป้าประสงค์ในการหา “เหตุผล” เพราะทุกสิ่งที่น่าสนใจเชื่อมโยงร้อยเรียง ล้วนมีรหัสลับ (Language code) ซุกซ่อนและแฝงอยู่ โดยทั้งเจตนาและโดยไร้สำนึก

ในการวิเคราะห์เชิงการรื้อสร้าง (Deconstruction) ถือว่าจะประกอบและรวบรวมไปด้วยหลากหลายความหมายต่าง ๆ ที่ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงในประเด็นของโครงสร้าง (Construction) ในสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งที่ปรากฏ คือจากผลลัพธ์ไปสู่การหาเหตุ ของความหมายในการประกอบโครงสร้าง ในสิ่งใหม่ (Reconstruction) เหล่านั้น

แนวความคิดการรื้อสร้าง จะปรากฏมากในวงการศิลปะ คือจะถูกใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสำรวจ สังเกต และพิจารณา ในการทำความเข้าใจ และใช้ในการอธิบายสะท้อนภาพมุมมองของศิลปินหรือผู้ผลิตสร้างสรรค์ผลงาน ที่เน้นความเป็นตัวของตัวเองในการสร้างสรรค์ (Creation) มีการแสดงออกและนำเสนอหลากหลายรูปแบบ (Presentation) ด้วยทัศนะหลายมุมมอง (Perspectives) ของปรากฏการณ์ทางสังคมในเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ดังนั้นการรื้อสร้าง (Deconstruction) สามารถทำหน้าที่ตอบทั้งในเรื่องคุณค่าทางความงาม (Aesthetics) และประโยชน์ใช้สอยได้ (Function)

#### 4.1.2 ผลการวิจัยจากการศึกษาแนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)

การศึกษาแนวคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยทำการศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์และบริบทของเนื้อหาในมิติต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำองค์ความรู้จากในกระบวนการ และแนวความคิด ว่าภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร กำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบพหุติภูมิจากหนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารบทความต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยทำให้ผู้วิจัยพบว่า

ภาพยนตร์ในกระแสหลักส่วนมาก จะพยายามในการหลีกเลี่ยงในความซ้ำซากจำเจในรูปแบบเดิม ๆ นี้ ที่ผู้ชมจะสามารถเดาเรื่องราวหรือทิศทางวิธีการเล่าได้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และจบลงอย่างไร ต้องสร้างภาพและเสียงให้มีความชัดเจน สื่อสารบอกกันตรง ๆ ในความต้องการหรือแสดงความรู้สึกนั้น เพื่อต้องการได้ผลลัพธ์ของการดูภาพยนตร์แล้วดูรู้เรื่อง ดูแล้วเกิดความเข้าใจ คือดูเพื่อความบันเทิง มากกว่าทำให้ผู้รับสารเกิดแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมของการสื่อสาร เกิดกระบวนการทางความคิด เกิดการเรียนรู้ เกิดปัญญา และเกิดสิ่งที่ได้ที่ปรากฏขึ้นในใจหลังจากการรับชม ซึ่งภาพยนตร์ศิลปะเป็นทางเลือกหนึ่ง ของประเภทภาพยนตร์ที่จะพยายามพัฒนาและสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในรูปแบบใหม่ ๆ และยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสะท้อนภาพ ทำให้ทราบถึงพัฒนาการของความคิดในแต่ละยุคสมัยของภาพยนตร์ในแต่ละพื้นที่ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงานได้

ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) เป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการ การพัฒนาทางด้านเนื้อหา รูปแบบเทคนิค และวิธีการนำเสนอในการผลิตสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ ๆ จากการผลิตซ้ำ คือปรับเปลี่ยน เคลื่อนย้าย ไปตามเทคโนโลยีของเครื่องมือที่นำมาใช้ผลิต หรือปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของชุดประสบการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (Everyday Life) ของผู้คน มุมมองความคิด ทักษะคติ การใช้ชีวิต การพิพากษ์ และการแสดงออก หรืออาจเรียกได้ว่าภาพยนตร์ศิลปะคือหนังนอกกระแสหรือภาพยนตร์ทดลอง แบ่งตามประเภทหน้าที่ของการนำไปใช้งานหรือใช้ในการอธิบายความในบริบทที่แตกต่าง ๆ กัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลลัพธ์ของแนวความคิดหรือสร้าง (Deconstruction) ในยุคหลังสมัยใหม่ (Post Modern) ที่ภาพยนตร์ศิลปะพยายามแสดงให้เห็นและให้ความสำคัญถึงวิถีคิดหรือแนวความคิด มากกว่าเทคนิคหรือรูปแบบวิธีการนำเสนอ ตามการรับรู้ในรูปแบบขนบเดิม ๆ (Conventions)

โดยภาพยนตร์ศิลปะพยายามเป็นสื่อกลาง ที่นักสร้างภาพยนตร์ ศิลปิน หรือผู้กำกับ พยายามที่จะใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการแสดงออกความเป็นส่วนตัว หรือแสดงอัตตา หรือใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ สื่อสาร อารมณ์ความรู้สึก สะท้อนความคิด ผ่านภาพ (Visual) ให้

ปรากฏ เชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่จับต้องได้ เพื่อเกิดพฤติกรรมการสื่อสาร และการสร้างความจริง (Truth) ในการรับรู้ร่วมกัน อย่างเช่นบริบทเนื้อหาของเรื่องสังคม เศรษฐกิจ หรือการเมือง เพื่อให้เห็นเป็นรูปธรรมใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์ วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจในนัยยะหรือสัญลักษณ์ที่แฝงมาในกระบวนการทัศน์นั้น โดยใช้รูปแบบและกลวิธีในการเล่าเรื่องตามแบบฉบับของตน แทนโครงสร้างและวิธีการของภาพยนตร์ทั่วไปเพื่อก่อเกิดสร้างความเป็นเอกลักษณ์ได้

ดังนั้นภาพยนตร์ศิลปะกลับทำให้ผู้ชมพยายามที่จะสร้างคำถามเพื่อการค้นหาคำตอบ และยังมีสถานะหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อกลางของศิลปินสำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ สะท้อนในองค์ประกอบของเรื่องราวหรือประเด็นเนื้อหาในบริบทต่าง ๆ ที่ถูกการรวบรวม ตีความหมาย และถ่ายทอดความหมายเพื่อประกอบสร้างนำเสนอผ่านภาพและเสียงเป็นภาพยนตร์ที่ปรากฏขึ้น โดยภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) จะเป็นการนำเอาศิลปะภาพยนตร์ (Film Art) มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียงร้อยสิ่งต่าง ๆ รวบรวมเข้าหาและทำการจัดการ เพื่อทำหน้าที่สร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับคนดู โดยที่ผู้สร้างสรรค์อาจหรือมีความพยายามที่จะซ่อนความหมาย ในรูปแบบนัยยะหรือสัญลักษณ์ที่ถูกแฝงอยู่ในตัวผลงาน ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามแนวความคิดของการรื้อสร้าง (Deconstruction) ที่มุ่งเน้นในการทำความเข้าใจในตัวบทและหาเหตุผลในสิ่งที่ถ่ายทอดและวิธีการของการสร้างในสิ่งเหล่านั้น

#### 4.1.3 ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1

จากการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบทฤษฎี (ทบทวนวรรณกรรม) มาวิเคราะห์ด้วยแนวความคิดของการรื้อสร้าง เพื่อหาคำตอบที่ได้อ้างอิงเข้ากับประเด็นเนื้อหาและบริบทของแนวทางการสร้างภาพยนตร์ศิลปะในแต่ละขั้นตอน ทำให้ผู้วิจัยพบกับปัญหาน่าวิจัย คือ

1. ผู้สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ผู้กำกับภาพยนตร์ไทย / ศิลปิน (นอกกระแส) คือ ไม่มีใครสามารถอธิบายหาเหตุผลของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ที่เป็นกระบวนการขั้นตอนที่ชัดเจนในแนวทางวิชาการได้ ทุกท่านต่างใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการคิด และสร้างสรรค์ผลงาน ต่างคนต่างมีวิธีการที่ไม่เหมือนกัน จับต้องไม่ได้ ในการทำงานที่สามารถทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีแนวคิดที่เป็นกระบวนการ เพราะรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะยังไม่มีมาตรฐานชัดเจน กรอบทฤษฎีและแนวคิดใหม่ในปัจจุบัน ต่างมาจากการผสมผสานและเป็นการพัฒนาของรูปแบบนิยมกับประเพณีในการนำมาปรุงแต่งใหม่ และตีความใหม่ คือแนวความคิดใหม่ในรูปแบบนิยม (Rethinking Formalism)

2. ผู้ชมคนดู (วัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ศิลปะของคนไทย) คือ ผู้ชมคนไทยมีความไม่เข้าใจในสังคมและวัฒนธรรมการดูศิลปะที่เป็นภาพยนตร์ เพราะรสนิยมการเลือกรับชมประเภทภาพยนตร์ที่ไม่หลากหลาย เพราะดูแล้วเกิดความไม่เข้าใจ หรือดูแล้วไม่รู้เรื่อง ในสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์ศิลปะกำลังที่จะสื่อสาร และที่สำคัญผู้ชมคนดูวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์

ของการสื่อสารที่ผู้สร้างผลงานกำลังจะสื่อสารนำเสนอ วัตถุประสงค์และประเมินผลด้วยการใช้ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ มากกว่าที่จะดูแล้วเพื่อการวิเคราะห์ในเนื้อหาหรือบริบท จึงทำให้ควรมีเครื่องมือที่คนดูหรือผู้ชม สามารถที่จะใช้ถอดหรือถอดโครงสร้างได้จากผลลัพธ์ไปหาถึงเหตุผลของการสร้างนี้ เพื่อสามารถเข้าใจและสะท้อนกลับในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์จะถ่ายทอดความหมายนัยยะและสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารผ่านผลงาน เพื่อเกิดวัฒนธรรมการรับชมและการตีความหมายของคนดูและคนทำไทยได้ (ตัวอย่างจากโครงการนำวิชาภาพยนตร์กลับสู่โรงเรียน: หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน, 2561)

3. นักศึกษาภาพยนตร์ไทย และในระบบการศึกษาวิชาภาพยนตร์ คือ ผู้เรียนไม่สามารถอธิบาย และไม่มีกรอบ หรือรูปแบบวิธีคิด ที่จะสามารถช่วยเป็นตัวโครงสร้างสำหรับการวิเคราะห์สังเคราะห์ และอธิบายได้ รวมถึงรูปแบบและเนื้อหาในวิธีการจัดการเรียนการสอน ที่ไม่มีความชัดเจน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองได้เรียนรู้และได้สร้างสรรค์ขึ้น สะท้อนผ่านจากปัญหาคำปรึกษาที่ผู้เรียนไม่สามารถทราบถึงบริบทในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายประเภท คุณค่า หน้าที่ การเล่าเรื่อง วิธีการนำเสนอ อีกทั้งการวิพากษ์วิจารณ์งานไม่ได้ ทั้งของตัวเองและของผู้อื่น ถึงแก่นประเด็นของใจความที่แท้จริง จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่ไม่สามารถตรวจวัดประเมินผลได้ เพราะไม่เห็นถึงรูปธรรมของกระบวนการและชุดความคิด ในสิ่งที่นักศึกษาทำงานสร้างสรรค์ผลิตออกมา นั่นคือการไม่มีแนวความคิดเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบริบท การอ้างอิงข้อมูลเพื่อประกอบสร้างและขั้นตอนกระบวนการทำงานที่ชัดเจน (สะท้อนได้จากผลงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษาปริญญาตรี, อนุรักษ์ เกียรติจินดา รัตน์, 2554)

และผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากปัญญานำวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้ผลลัพธ์ซึ่งพบกับคำถามนำวิจัย ที่จะนำมากำหนดเป็นกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process)

โดยนำผลวิจัยจากการวิเคราะห์กระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 ที่ได้ มาทำการตรวจสอบและยืนยันผลกับผู้เชี่ยวชาญพิเศษ 3 ท่าน คือ 1.ประวิทย์ แต่งอักษร (อาจารย์ / นักวิจารณ์ / คอลัมน์นิสต์ภาพยนตร์) 2.ชลิดา เอื้อบำรุงจิต (ผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์การมหาชน / ภัณฑารักษ์) และ 3. เอนก สวัสดิ์ไยตม (โปรดิวเซอร์ ThaiPBS / ผู้กำกับ / นักเขียนบท / ภัณฑารักษ์) โดยผู้เชี่ยวชาญพิเศษทั้ง 3 ท่านมีความเห็นที่สอดคล้องตรงกันว่า แนวทางขั้นตอนและกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิจัยในแบบหัตถ์ภูมิ ผ่านชุดข้อมูล (ทบทวนวรรณกรรม) มาเบื้องต้น ทำให้ค้นพบกับประเด็นวิจัย ปรากฏการณ์ และความน่าสนใจ ที่มีเหตุผลตรรกะที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน นำมาถอดสรุปออกมาเห็นเป็นปัญญานำวิจัยและคำถามในงานวิจัย เห็นช่องว่างของ

ความรู้ในประเด็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ศิลปะ อันที่จะก่อประโยชน์เป็นองค์ความรู้ และหลักการนี้ได้

และผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ทั้ง 3 ท่านข้างต้น ได้ให้คำแนะนำสำหรับการออกแบบและการวาง กรอบการเก็บข้อมูล ผ่านมุมมองประสบการณ์ในความเชี่ยวชาญพิเศษ สำหรับการสร้างชุดเครื่องมือ และเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยแนะนำให้ใช้วิธีการการสัมภาษณ์เชิงลึกกับ กลุ่มประชากรตัวอย่างที่มีความสอดคล้องกับปัญหามาวิจัย ประกอบกับการจัดกิจกรรมเสวนา วิชาการให้ความรู้ เพื่อจะได้ข้อมูลที่เชิงลึก มาจากประสบการณ์การทำงานหรือที่มีความเกี่ยวข้องใน สายระบบของวงการภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย เป็นข้อมูลที่แท้จริงและ ทันสมัย ในรูปแบบการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบปฐมภูมิ รวมทั้งแนะนำในการสร้างเกณฑ์และคัดเลือก ภาพยนตร์ทั้งหมด 10 เรื่องที่มีความเหมาะสม สอดคล้องตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อนำมาใช้ในการ วิเคราะห์กับชุดคำตอบที่จะได้มาจากการวิจัย เป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ที่จะสามารถ วิจัยเพื่อให้บรรลุตอบในวัตถุประสงค์การวิจัยได้

## INSTRUMENT, EQUIPMENT

### In-depth Interview [30 People]



### Seminar [ 8 Projects ]



ภาพที่ 4.3 กลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา

## 4.2 ผลการวิจัยส่วนที่ 2 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 2 และ 3)

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยคือ 1.กระบวนการรื้อโครงสร้าง (ภาพยนตร์ศิลปะ) ให้กลายเป็นหลักการ โดยมีการกำหนดเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ และมีการสร้างเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบปฐมภูมิ 2.ชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง โดยมีการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ชุดคำตอบของหลักการ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการจัดกิจกรรมสัมมนา และ3.การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ด้วยชุดคำตอบที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง โดยใช้ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ ตามแนวทางของกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 2 และ 3 ที่มีจุดประสงค์เพื่อหาคำตอบที่ได้ออกมาจากรอบแนวความคิดสำหรับแต่ละขั้นตอนที่ได้กำหนดในแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ผล อภิปรายผล และสรุปผลข้อมูล ได้ออกมาเป็นรายละเอียดของผลการวิจัยส่วนที่ 2

เนื่องด้วยรายละเอียดของผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา ที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นพบมีข้อมูลเป็นจำนวนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจะขอทำการสรุปเป็นประเด็นไว้เป็นคร่าว ๆ ในบทที่ 4 นี้ ที่มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

### 4.2.1 ผลสรุปจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา

4.2.1.1 ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวนรวมทั้งหมด 30 ท่าน ที่ประกอบด้วย ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิต ก่อนสร้างและหลังสร้างภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของประเทศไทยเท่านั้น โดยมีผลการวิจัยที่สรุปเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

#### 4.2.1.1.1 ประเด็นคำถาม

ภาพยนตร์ศิลปะ คือ / ศิลปะภาพยนตร์ คือ / ความสำคัญของการที่มีภาพยนตร์ศิลปะ / หนังอาร์ตหรือภาพยนตร์ศิลปะจำเป็นต้องดูไม่รู้หรือเรื่องใหม่ / ปัญหาของภาพยนตร์นอกกระแสในปัจจุบันของไทย / ในปัจจุบันภาพยนตร์นอกกระแสเป็นอย่างไรบ้าง ทิศทางคนดู คนทำ และนักศึกษา / วิธีการทำภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร / บอกวิธีการของกระบวนการ (Process) กับ แนวความคิด (Thinking) ในบริบทภาพยนตร์ศิลปะ / ประเด็น (Concept) หรือแนวความคิด สำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์ศิลปะ ใช่หรือไม่ และทำไมแนวความคิดถึงสำคัญ / ความสำคัญ ของ 2C1N Concept

Content Narrative ลองสอบถามดูว่า 3 ตัวแปรต้น มีความเกี่ยวข้องและสำคัญใช้หรือไม่กับ แนวความคิดของการผลิตภาพยนตร์ศิลปะ / การใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือของการสื่อสาร / การรื้อสร้าง (ภาพยนตร์) คืออะไร / หน้าที่ของภาพยนตร์ ทำไมภาพยนตร์ถึงมีพลัง และสำคัญในยุคปัจจุบัน / ผู้ชม กับ วัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ / วิธีการถอดวิเคราะห์ หรือตีความภาพยนตร์ศิลปะอย่างไร / ความเข้มแข็งของภาพยนตร์ศิลปะ กับบริบทความเป็นวัฒนธรรมไทย / ช่องว่างระหว่างคนทำ คนดู คนวิจารณ์ และคนให้ความรู้การศึกษา / ความเป็นภาพยนตร์ศิลปะของไทย กำลังสะท้อนอะไร เขาสื่อสารหรือพูดผ่านภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องและประเด็นอย่างไร / ผู้กำกับกำลังสื่อสารอะไร และคนดูกำลังทำอะไร / คนดูกำลังต้องการสิ่งใดจากการรับชม หรือตีความ / จะทำอย่างไรให้ภาพยนตร์ศิลปะเข้าถึงคนไทยได้ มีช่องทางใด / ถ้าให้พูดถึงภาพยนตร์นอกกระแส ในสิ่งที่ความ ต้องการที่อยากจะทำ อยากพูดอะไร / สิ่งที่ยากฝากถึง ทุกคนทำ คนดู และคนคิด / ภาพยนตร์ศิลปะคิดว่ามันจะอยู่ยั่งยืนไหม กับบริบทความเป็นไทย / สิ่งที่คุณกำกับใช้ความเป็นส่วนตัวสะท้อนใน ภาพยนตร์ เห็นความเป็นตัวตน หรือกำลังสะท้อนบริบทสังคม / ภาพยนตร์ส่วนของผู้กำกับ / คน ทำน้อยกว่าคนดูหรือไม่ / ระบบการศึกษาภาพยนตร์ของไทยเป็นอย่างไร / ทำไมผู้ที่ศึกษาหรือเด็ก นักศึกษาถึงไม่เข้าใจในเรื่องประเด็นแนวความคิด / ทำไมคนดู ถึงดูไม่เข้าใจ / ภาพยนตร์ศิลปะใน ต่างประเทศเป็นอย่างไรบ้าง / วัฒนธรรมคนดูคืออะไร / คิดว่าคนทำได้แนวความคิดการสร้างงานจาก แรงบันดาลใจและอิทธิพลจากใคร ยุคสมัยใด / การและความคิดซ้ำ (Reproduction) / คนผลิตจะรู้ ได้ไง ว่าผลงานของเราสื่อสารได้ไม่ได้กับผู้ชม (จริยธรรม) / คนทำและคนดูใช้หลักเกณฑ์อะไรในการ วิจารณ์ และใช้เครื่องมือหรือแนวความคิดในการดู หรือสังเกต / ทำไมเราถึงต้องร่วมตีความในงาน ภาพยนตร์ / ทำไมเราต้องมารื้อสร้าง แล้วโครงสร้างแบบใดที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ / ภาษา ภาพยนตร์ / เพราะชุดประสบการณ์ที่จะสามารถเชื่อมให้เข้าใจ และเกิดอารมณ์ร่วมได้ มันคืออะไร เพราะเหตุใด / ในความทรงจำเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดสำหรับศิลปินของไทยใช้ไหม / และความทรงจำ ในวันเด็ก มันคือเรื่องของเมื่อวานหรือความเป็นอดีต มากกว่าเป็นเรื่องราวของช่วงวัยเด็กจริง ๆ ที่เอา กลับมาทำ มานำเสนอใช้หรือไม่เพราะอย่างไร (การนิยาม การตีความ)

#### 4.2.1.1.2 ประเด็นคำตอบ

ผมก็เคยเจอคำถามประเภทที่แบบเราจะดูหนังแบบนี้ไปทำไม จริง ๆ / มันอาจจะยากตั้งแต่ ไปนิยามว่าเรื่องไหนมันเป็นหนังอาร์ต / เราไม่ได้เรียกมันว่าหนังอาร์ตมานานแล้วนะ / เราก็จะมองว่า มันเป็นภาพยนตร์แบบหนึ่ง / อโนชา สุวิชากรพงศ์ – วิธีการเผยแพร่ผลงานของหนังมันคือMassมาก คือ ด้วยรูปแบบของภาพยนตร์ก็ต้องมีการเข้าโรง มีการโปรโมต อะไรทั้งหลายแหล่ ซึ่งตรงนี้มันอาจทำให้ ดูขาดความเป็นศิลปะไป / ลี ชาตะเมธีกุล – พอเราตัดสินใจที่จะทำภาพยนตร์ที่ใช้จอใหญ่ในโรง ภาพยนตร์ มันเข้าไปอยู่ในกลไกของการตลาดแล้ว ทีนี้ถ้าเราใส่ในแกลลอรีมันไม่เหมือนกัน แกลลอรี



คือโมเดลธุรกิจ มันคือขายของเหมือนกันแต่ขายน้อยชิ้น ราคาแพง แต่โรงหนังคือขายหลายชิ้นแต่ราคาถูก / ประวิทย์ แต่งอักษร - เปิดหนัง Commercial Film คือหนังที่คนดูเป็นคนสร้าง เพียงแต่คนทำเป็นคนที่ได้รับจ้างทำตามความคาดหวังของคนดู รู้ว่าเธอต้องการอะไร ส่วนอาร์ตฟิล์มก็ตรงกันข้ามทุกอย่าง / โสธยา นาคะสุวรรณ - มันเป็น Pre Concept อะไรบางอย่างมาแล้วว่าศิลปะคือสิ่งที่เสพยาหรือเข้าถึงยาก หรือทั้ง ๆ ที่จริง ๆ แล้วมันอาจจะไม่ใช่แบบนี้เสมอไป / ปฏิภาณ บุษกริก - หนังอาร์ตอาจจะดูรู้เรื่องก็ได้อะไรอย่างนี้ มันก็เหมือนอย่างบอกจะกลับไปสู่ว่าสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอคืออะไร / เอนก สวัสดิ์โยดม - เขาอาจจะต้องการสื่อสารกับคนที่มึนสนิยมใกล้ ๆ กับเขา หรือมีประสบการณ์บางอย่างใกล้ ๆ กับเขาก็ได้อะไรอย่างนี้ / วรณแวว หงส์วิวัฒน์ - หนังที่ต้องการการตีความมันแบบไม่ใช่ทุกคนจะเข้าใจ แต่คนที่มึนประสบการณ์ใกล้เคียงกัน จะเข้าใจ / ชลิตา เอื้อบำรุงจิต - เพราะฉะนั้นใครมาบอกว่าหนังอาร์ตดูไม่รู้เรื่องก็เออ ๆ หนังอาร์ตดูไม่รู้เรื่องก็จำไปว่าหนังอาร์ตดูไม่รู้เรื่อง เอาเรื่องนี้หนังอาร์ตหรืออันนี้ไม่รู้เรื่องอะไรอย่างนี้ ก็เลยงงว่านี่เป็นเรื่องในของทัศนคติไม่ใช่ความจริง มันเป็นเรื่องทัศนคติที่ทำให้เขาปิดกับสิ่งนั้น / มนศักดิ์ คล่องชัยนันต์ - เหมือนกับเราไปสถานที่ที่มันมีวัฒนธรรมที่มันไม่ได้คุ้นชินกับเรา มันก็จะกลายเป็น เราก็จะรู้สึกที่สถานะนั้นมันแปลกอะไรอย่างนี้ เออมันก็คล้าย ๆ กัน / พัฒนะ จิรวงศ์ - คือถ้าดูแล้วรู้สึกแบบให้เล่าเป็นเรื่องย่อแบบนี้เล่าไม่ได้ แต่เรารู้สึกกับมันแต่เราก็รู้สึกว่าแบบอันนี้ก็คือว่าเรารู้เรื่อง / สันต์ชัย โชติรสเสถณี - มันมีหลายแขนงแล้วมันก็มีหลากหลายรูปแบบ เพราะฉะนั้นศิลปะมันเป็น abstract มันก็มีนิยามของมันอยู่ / ภาณุ อารี - แต่ผมมีความรู้สึกว่าภาพยนตร์ศิลปะ มันไม่ควรจะมี narrative form มาก งานของคนส่วนใหญ่ผมเชื่อว่ามีความเป็น narrative form อยู่ มันยังไม่ใช่อาร์ตฟิล์มที่บริสุทธิ์ / สมพจน์ ชิตเกษรพงศ์ - คนที่ดูหนังที่เรียกว่าเป็นหนังอาร์ต แล้วไม่เข้าใจก็เป็นเพราะว่าเพียงแค่ว่าไม่เคยดูหนังประเภทนี้บ่อยนักแค่นั้นเอง / ศิวโรจน์ คงสกุล - แล้วเรารู้สึกว่าบางทีเราไม่ต้องเข้าใจทั้งหมดทุกหน้าที่ของภาพยนตร์เรื่องนั้น อาจจะมีแค่เสี้ยววิเสี้ยวนาที่ที่แบบชวนชนลุก รู้สึก Connect เลยมันก็พอแล้วอะไรอย่างนี้ / ปฐมพล เทศประทีป - มันเหมือนไม่จำเป็นต้องเข้าใจเพราะว่ามันก็เหมือนกับเรามองโลก เราไม่ได้เข้าใจอะไรทุกอย่างหรอก แต่เรารู้สึกกับมัน เรารู้ว่าภาพยนตร์หรือภาพเคลื่อนไหวมันก็คือประสบการณ์หนึ่งในกรอบสี่เหลี่ยมที่เราได้ดูในห้องมืด / อาทิตย์ อัสสรัตน์ - คนทำมันอาจจะมึนอย่างอื่นด้วยซ้ำที่อยู่ในหัว เขาอาจจะไม่ได้อยากจะเล่าให้สนุกด้วยซ้ำ เขามี concept อื่นที่มันรองรับและคำว่าอาร์ตของเขา ถ้าเกิดพูดอย่างนั้นกับเขา เขาจะไม่เข้าใจเหมือนกับเขาจะไม่เข้าใจว่าทำไมร้านนี้ถึงไม่อร่อย ถ้าเกิดพูดคร่าวออกมาแล้วบอกว่าผมไม่ได้พยายามจะทำให้มันอร่อย ผมอยากทำให้มันอาร์ตอะ ก็จะบอกว่าไอ้มันปัญญาอ่อน / ฐรรพษ์ รักษาสัตย์ - หลัก ๆ มันก็อยู่ที่ตีความสำหรับผมคืออาร์ตฟิล์มต้องสื่อสารอยู่นะครับ มีริม มีประเด็นอะไรอยู่ / ฐรรพพล บุญประกอบ - ไม่มีคนคิดคำว่าภาพยนตร์ศิลปะ แล้วจึงออกไปทำมา ผมคิดว่าไม่มีคนทำหนังที่อยากเล่าเรื่องประมาณนี้ ด้วยวิธีการที่มันอาจจะไม่ได้มีมีอยู่ทั่วไป หรือไม่ได้มีคนเคยทำมาก่อนก็ลอง ๆ ดูคิดขึ้นมาแล้วทำแล้วมันเกิดการ

นิยามไม่ได้ขึ้นมาในรูปแบบเก่า ๆ หรือในบริบทเก่า ๆ อะไรแบบนี้ / นนทวัฒน์ นำเบญจพล - เราไม่ควรจะไปจำกัดความผลงานสร้างสรรค์ด้านใดมากนัก เพราะว่ามันเป็นยุคของการเล่นแร่แปรธาตุจะการผสมผสานงานการข้าม genre การข้ามมีเดียอะไรกันหลาย ๆ อย่าง เพราะฉะนั้นการไปกำหนดมันหรือไปบังคับมาก เราก็เลยมองว่ามันมักจะทำให้เกิดปัญหาของการสกัดกั้นการพัฒนาในเรื่องของการสร้างสรรค์ได้อะไรอย่างนี้ / ก้อง ฤทธิ์ดี - สมมุติว่าถ้าเราไปเทศกาลหนัง experiment ที่เป็น experimen เลย คือเป็นหนัง non narrative ทั้งหมด อันนี้มันก็ยิ่งอาร์ตกว่าเมืองคานส์ แล้วอาร์ตมันอยู่ตรงไหน มันก็อยู่ที่ว่าเราถามใคร แล้วก็ไอ้การแบ่งแยกนี้มันแบ่งแยกเพื่ออะไร / คงเดช จาตุรันต์รัศมี - หนัง Spielberg มันก็อาร์ตฟิล์มมากเลย หมายความว่าเขาก็ใช้ศิลปะ ศิลปะแขนงต่าง ๆ มารับใช้ในการสร้างภาพยนตร์ของเขาได้อย่างสมบูรณ์แบบ นี่คือแอดติจูดของเขา เขาอยากทำหนังที่มันเอนเตอร์เทน แล้วเขาก็ทำมันจะได้สมบูรณ์แล้วอย่างนี้เราก็ถือว่ามันแบบมันก็ใช้ศิลปะมารับใช้อยู่นะ / อนุชา บุญยวรรธนนะ - คนทำหนังศิลปะ ไม่ได้หมายความว่าเขาไม่ต้องการจะสื่อสารกับคนดู เขาต้องการจะสื่อสารกับคนดูเป็นอย่างแน่นอน 100% แต่หนังศิลปะเรามีหน้าที่อีกอย่างหนึ่ง เราต้องการจะนำเสนอศิลปะใหม่ ๆ ออกสื่อแก่นตรงมันต้องยังอยู่ / โสฬส สุขุม - เรารู้สึกว่าอันหนึ่งที่มีมันมีผลเลย โอเคมันก็ทั้งคู่แหละก็คือระหว่างคนทำ และคนดูแหละ เพียงแต่ว่ามันมันมีอยู่ ไม่รู้มันยังมีอยู่ช่วงหนึ่งหรือปัจจุบันมันยังมีอยู่หรือเปล่า มันน่าจะจะมีอยู่แหละ มันถูกตั้งกำแพงไว้เลยว่าสิ่งเหล่านี้มันดูยาก / วรจจณภูมิ ลายสุวรรณชัย - มันมีฐานคนดูที่เหนียวแน่นในรูปแบบของมันเหมือนกัน แล้วก็รู้สึก เรา รู้สึกว่าการที่หนังสื่อเล่มนั้นบอกว่าทำยังไงให้อยู่ในกระแส แล้วห้ามทำหนังแบบอภิชาติพงศ์เขาก็ไม่ผิดนะ เพราะว่าทำแบบอภิชาติพงศ์มันไม่อยู่ในกระแสแน่นอน แต่ในกระแสในที่นี้เขาอาจจะ define ว่ามันเป็นกระแสแบบในไทยอะ แต่ว่าในต่างประเทศ ถามว่ามีไหม มันก็มีคนที่มันเป็นกระแสแบบอภิชาติพงศ์อยู่เหมือนกันเราก็เลยคิดว่ามันก็อยู่ที่ว่าคนทำ สุดท้ายก็กลับมาที่เรื่องคนทำ แหละว่าคนทำมีเป้าหมายสุดท้ายยังไง ถ้าสุดท้ายว่าอยากจะทดลองกับตัวเองมาก อยากจะพาให้หนังตัวเองไปไกลที่สุดเรื่องคนดูค่อยตามมา เขาก็ต้องรู้อยู่แล้วว่าจำกัดพื้นที่คนดู / มานูสส วรสิงห์ - แต่ก็ยังเชื่อว่าคนทำที่ สมมุติว่าคนที่ทำหน้าที่ดูยากมาก ๆ แบบที่เจี่ยอะไรแบบนี้ มันก็ไม่ใช่ว่าเขาจะไม่แคร์คนดู เพียงแต่ว่าเขาเชื่อในวิธีการสื่อสารแบบนี้ แล้วก็เขาอยากที่จะทำแบบนี้ แล้วก็เราจะทำแบบนี้รู้สึกว่าเขาให้อิสระคนดูในการตีความ แล้วเราก็ไม่ได้มองว่าการให้อิสระคนดูในการตีความมันคือการไม่แคร์ ที่จริงมันก็คือเขาอาจจะแคร์มากด้วยซ้ำ / จุฬญาณนท์ ศิริผล - โจทย์ในการสร้างงานของศิลปินลงช่วงหลังจะมีส่วนรวมสัก สมมติ 50% แล้วก็อีก 50% ที่เหลือก็คือสิ่งที่ศิลปินต้องการจะแสดงออก และอยากจะนำเสนอ แต่ว่าคนที่ทำงานเมส งานเป็นเมนสตรีมไปเลยเธอต้องคิดถึงคนดูตั้งแต่ร้อยเปอร์เซ็นต์เลยว่าจะต้องสื่อสารผลงานขึ้นนี้อย่างไรให้ทุกคนส่วนมากเข้าใจ / ศาสวัต บุญศรี - บางทีการพูดว่าคนดูไม่รู้ ว่าคนดูไม่เข้าใจ มันก็ไม่ใช่ความผิดของเขาเสมอไป เพราะว่าเขาเคยดูแต่หนังแบบนั้น ทำที่สุดทุกอย่างงานทุกชิ้นมันไม่ได้มีแค่มีโครงสร้างของมันจะแต่

เพียงมันไม่ใช่โครงสร้างแบบหนังสือสามองค์ ที่มีตอนกลางจบ มีการปูเรื่อง มีการเข้าสู่ความขัดแย้ง โคล แม้ก๊อโรยแบบนี้ คือมันมีโครงสร้างบางอย่าง ซึ่งอย่างหนึ่งทดลองเขาอาจจะไม่ได้สนใจการเล่าเรื่องให้ คนเข้าใจ แต่ต้องการสื่อสารด้านอารมณ์มากกว่า / รัชฎ์ภูมิ บุญบัญชาโชค - เหมือนกับบ๊อโร มันไม่มี สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมตัวไหนที่ไม่มีกระดูก แต่กระดูกมันไม่เหมือนกัน โครงสร้างกระดูกมันไม่เหมือนกัน แต่มันมี มันมีทุกอย่างเลย / คิดว่าในตอนนี้นั้นมันต่างคนต่างยึดตัวเองเป็นหลักไปหน่อย คนทำก็ทำ อย่างที่เขาแบบ เขาเรียกว่าอะไรแต่จริง ๆ มันก็เป็นศิลปะนะ มันก็ควรจะทำอย่างที่เขาคิดนั้นแหละ แต่เค้าก็ไม่ควรไปมองคนดูที่ความคิดเห็นหนึ่งเขาว่าเป็นคนจำพวกหนึ่งอะไรแบบนี้ / คือถ้าจะเอากลุ่ม ผู้ชมมากขึ้นคุณก็ต้องปรับลดความอาร์ต สำหรับอาร์ต ซึ่งแบบไม่รู้เรื่อง ไม่ได้เล่าเรื่อง คือคุณต้องเล่า ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่อง แต่ว่าสายศิลปะเข้าไปด้วย อันนี้ก็จะลดปัญหาลง ก็ยกตัวอย่างนะครึบอย่างหนึ่งของอะไรหนึ่งของเต๋อนวพลแล้วกันนะ สมมตินะ เอาฟรีแลนซ์เป็นหนังอาร์ตหรือเปล่า หนังอาร์ตหรือ ว่าหนังบันเทิง ผมว่ามันก็กำกวมกันนะ มันก็ยังมันแบบขนาดหนึ่งที่ว่าแบบมีความเป็นอาร์ตในตัวเขาเอง แต่ว่าเขาก็ยัง / คงปฏิเสธคนดูไม่ได้นะคือหมายถึงว่าในยุคนี้ ในยุคที่แบบมีการสื่อสาร ซึ่งคุณไม่ได้ทำ หนึ่งเพื่อที่จะดูคนเดียวหนังส่วนตัวอะไรอย่างนี้ใช้ไหม พอคุณเป็นคนกำกับภาพยนตร์คุณก็จะสื่อสาร ตัวตนของคุณ หรือว่าในเรื่องของคุณยังไง คุณก็ละทิ้งคนดูไม่ได้แน่นอน ดังนั้นมันก็เป็นเรื่องของ การที่คุณจะใช้วิธีนี้สื่อสารอะไรเพื่อที่จะแสดงความเป็นตัวคุณ คนทำหนังมันก็เหมือนกับดีไซน์เนอร์ที่จะต้อง เข้าใจ process ของการทำ การคิด การประกอบแล้วมันขึ้นมา แล้วก็ไปเป็นนักสื่อสารด้วย ดังนั้นเราก็ เลยมองว่าคนทำงานก็หนังในแง่ที่เป็นศิลปะ เราว่ามันก็เลยมีเส้นที่อยู่ตรงนี้ เพราะว่าเขาก็ยังแบบว่า อยู่ในความพยายามที่จะสร้างอะไรขึ้นมาตราบนานที่เขาทำก็ได้ / ไม่ว่าจะทำหนังอาร์ตหรือไม่อาร์ต คุณค่ามันอยู่ที่ว่ามองในเชิง รูปแบบนิยม มันก็ต้องมีฟอร์ม ไม่ว่าจะหนังที่ดูรู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่อง เรื่อง ฟอร์มมันคือตัวอธิบายความลงตัวของงานศิลปะใช้ไหมครับ ที่นี้ฟอร์มก็จะไปสู่ concept นี้ของ บอร์ดเวล แต่ส่วนของหนังเรื่องนั้น มันไม่ว่าจะเป็นหนังอาร์ต หรือหนัง commercial มัน function หรือเปล่า แล้วมีการทำซ้ำใหม่มีการเรียงลำดับยังไงอะไรแบบนี้ มันก็คือโครงสร้าง แต่ถ้าจะ เรียกว่าฟอร์มคือโครงสร้างมันจำเป็นจะต้องมี แล้วเราจะดูในฐานะนักวิจารณ์ ถ้าดูโครงสร้างของหนัง ในหนังอาร์ต เราก็คือดูที่ฟอร์ม วิธีการเล่า มีการแบ่งส่วนใหม่ ไม่ได้แปลว่ามีแล้วดีหรือไม่ดี มีการแบ่ง ส่วนใหม่ แต่ละส่วนทำงานยังไง มันซับซ้อนแค่ไหน ถ้าไม่ narrative มันซับซ้อนความหมายยังไง เพราะฉะนั้นมันก็ต้องมีหลักการในการทำความเข้าใจถ้าจะเรียกมันว่าโครงสร้างมันก็คือโครงสร้าง / คือเด็กเหมือนถูกสร้างมาคาดหวังกับการเรียนฟิล์มว่า เรียนฟิล์มออกมาแล้วต้องเป็นผู้กำกับ ดังนั้น พอเวลาเขาเข้าไปปุ๊บสิ่งแรกที่เขาเข้าไปส่งเขาจะไม่สนใจอย่างอื่นเลย ผมสังเกตนะว่าเป็นอย่างนั้น เพราะว่าเวลาที่ผมไปพูด ไปสอนวิชาที่เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์หรือตัวประวัติศาสตร์ภาพยนตร์เด็กคุย กันเยอะมากใช้ไหม คือเพราะเด็กเขามีความรู้สึกว่าเขาจะเรียนไปทำไมเพราะว่าจริง ๆ โกล์ของเขา คือ ต้องการเรียนเป็นผู้กำกับเรียนทำหนังอะไรอย่างนี้ / สังคมเรามันไม่ไปไหนก็เพราะว่าหลัก ๆ เลยก็คือ

เราอยู่ในสังคมแบบที่ผู้ใหญ่พยายามจะครอบเด็กและคิดแทนอะไรอย่างนี้ ในขณะที่กูแก่ขนาดนี้มันยังต้องมาครอบอีกหรือ หรือว่ากลัวคนดูไม่เข้าใจอะไรอย่างนี้ในขณะที่เรา Respect คนดู หมายความว่าเราไม่ใช่ตัวเองตัดสินนะครับ ถ้าพี่แก่แล้วพี่ไม่รู้เรื่อง แต่พี่ต้องถามคนอื่นว่าคนอื่นรู้เรื่องใหม่ ถ้าคนอื่นรู้เรื่องหมายความว่าพี่ต้องพิจารณาตัวเองอย่างนี้แหละ นึกออกไหมแต่ว่าเราอยู่ในสังคมที่แบบกูเป็นผู้ใหญ่ด้วยแล้วกูออกคอมเมนต์นี้ไปแล้วไม่มีอารมณ์นั้นด้วยนะ เพราะว่ารอบ ๆ ไม่มีปัญหาเลยแต่ที่ว่าตัวเขา พุดคอมเมนต์นี้ไปแล้วแต่ทุกคนเค้าเข้าใจกันแล้ว แต่ทำไมไม่รู้แหละเพราะว่าฉันเป็นผู้ใหญ่อะไรอย่างนี้ แต่นั่นแหละปัญหา มันคือปัญหาของประเทศไงเราอยู่ในแบบนี้ไง เราอยู่ในประเทศที่ผู้นำห้องโคลงประเภทหนึ่งแล้วบอกว่ามันเป็นคือโคลงอีกประเภทหนึ่งอยู่ มันก็ไม่ไปไหนหรอก เราต้องอยู่กันไปอีกนาน

4.2.1.2 ผลการวิจัยจากการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จัดกิจกรรมจำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง โดยมีลักษณะเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ หรือภาพยนตร์นอกกระแสของไทย จัดโครงการกิจกรรมเพื่อต้องการที่จะทราบว่าภาพยนตร์ศิลปะทำกันอย่างไร ประกอบไปด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. สัมภาษณ์ โชติรสเศรณี (รองผู้อำนวยการ หอภาพยนตร์ องค์กรมหาชน) ในหัวข้อ “สิ่งหนึ่งที่หนังสือของนักศึกษาภาพยนตร์ไม่มี? กับทิศทางภาพยนตร์สั้นในความร่วมมือ” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

หัวข้อ เรื่องสิ่งหนึ่งที่หนังสือของนักศึกษาภาพยนตร์ไม่มี กับทิศทางภาพยนตร์สั้นร่วมสมัย เป็นหัวข้อที่ทำทลายความคิดมากนะครับ อ.โอมต้องการที่จะให้นักศึกษาเห็นโรคได้กว้างมากขึ้น ผมเองก็เป็นนักศึกษาภาพยนตร์มาก่อน เราก็จะรู้สึกว่ามันเหมือนเข้ามามหาวิทยาลัยได้ มันเป็นที่สุดของชีวิต เราประสบความสำเร็จมาก เข้ามาหาสิ่งที่เรารู้จัก เราเรียนภาพยนตร์ เราดูหนัง มันเป็นเรื่องที่เราฝัน เรารู้สึกว่าฉันประสบความสำเร็จแล้ว แล้วเราก็จะปิดโลกเราด้วยความคิดแบบนั้นโดยไม่รู้ตัว ตอนสมัยผมไม่มียูทูบ ดูแก่มากครับ เราก็มีอินเตอร์เน็ตประเภทต่อโทรศัพท์บ้าน โลกสมัยนั้นเป็นยุคเปลี่ยนผ่านระหว่างโลกไซเบอร์กับโลกที่จับต้องได้ เวลาที่คุณจะดูหนังสักอย่างนี้ยาก แต่ว่าโชคดีที่ตอนผมเรียน ผมเรียนที่ธรรมศาสตร์นะครับ จะมีร้านวิดีโอที่เอาแผ่นผีมาให้เช่า เป็นวิดีโอ มันก็เป็น การเปิดโลกทัศน์ประมาณหนึ่ง แต่ว่าความที่เรา รู้สึกว่าเป็นนักศึกษาเข้ามาอยู่ในมหาลัยดี ก็รู้สึกว่าปิดโลกตัวเองไปแป๊บหนึ่งเหมือนกันนะครับ มันทำให้เราเป็นโลกเราน้อยลง แล้วมันก็เป็นปัญหา อ.โอมเองก็เห็นปัญหานะครับ เลยอยากให้ผมมาเล่าให้ฟังว่าจริง ๆ แล้ว เทศกาลหนังสือที่ผมจัดปีหน้าจะเป็นปีที่ 20 แล้ว เราจัดมา 20 ปีมันมีอะไรบ้าง อย่างน้อยน้อย ๆ ที่อยู่ใต้นี้ก็จะได้เห็นแล้วว่า โลกหนังสือนี้

มันใหญ่นะ เป็นโลกที่มีวิวัฒนาการยังไงบ้าง เพื่อจะพัฒนางานตัวเองต่อไปได้ ปัจจุบันเราทำเทศกาลหนังปีที่แล้วเราได้ผลงานจากคนไทยประมาณ 500 กว่าเรื่อง แปลว่าปีหนึ่ง มีหนังสั้นผลิตมาประมาณ 500 กว่าเรื่อง ในจำนวนทั้งหมดส่วนใหญ่มาจากนิสิต นักศึกษา จะเป็นทั้งสายที่เรียนภาพยนตร์โดยตรง คือปัจจุบันมีสอนภาพยนตร์มากขึ้นนะครับ สมัยผมมีแค่ 6 มหาลัยที่สอนภาพยนตร์ ที่เรียนเอกภาพยนตร์ ปัจจุบันนี้มีเยอะมาก รวมทั้งนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนภาพยนตร์โดยตรง เช่นเรียนสื่อสารมวลชน แต่ว่าก็ยังเป็นภาพยนตร์ เพราะฉะนั้นผลงานส่วนใหญ่จึงเป็นของนักศึกษา ทุกวันนี้มีเดย์มันเปลี่ยนไป จากฟิล์มก็กลายเป็นดิจิทัลมากขึ้น ตอนนี้ใคร ๆ ก็เข้าถึงกล้องดิจิทัลได้ กล้องหนึ่งบางตัวก็ถ่ายภาพเคลื่อนไหวได้ กล้องมือถือบางตัวก็ถ่ายได้แล้ว สมัยผมหลังจากไม่ถ่ายฟิล์มแล้วมาเป็นกล้องแบบนี้ยังเป็นมินิดีวีดีอยู่เลย ซึ่งคุณภาพไม่ได้คมชัด ไม่ได้ HD ขนาดนี้ แต่ก็ถูกกว่าฟิล์มแม้มันจะยังไม่มีคุณภาพดีมาก เรายังรู้สึกว่าการถ่ายฟิล์มมีความศักดิ์สิทธิ์ จำนวนหนัง 500 กว่าเรื่องจำนวนมากเป็นหนังเล่าเรื่อง ที่เราคุ่น ๆ กัน มีเรื่องราวเล่าเรื่อง มีจุดขัดแย้ง มีจุดคลี่คลายอะไรแบบนี้ เป็นจำนวนเยอะ เห็นอิทธิพลของหนังยาว หนังที่ประสบความสำเร็จ มาอยู่ในหนังสั้น เป็นสิ่งที่รู้กันว่าเกือบ 70% ของหนังสั้น เป็นหนังเล่าเรื่อง แต่ไม่ได้บอกว่าปีหนึ่งผลิตแค่ 500 กว่าเรื่องตามที่ส่งเข้าประกวดนะ มันมีอีกแต่ผมพูดในแง่ของคนทำหนังเทศกาลก่อน

ในหนังเล่ากว่า 70% ต้องมีตัวละคร มีเรื่องราว พระเอกนางเอก จะเป็นภาพกว้าง ๆ ของหนังสั้นที่เราได้เห็นกันในแต่ละปี มาสโคปที่หนังนักศึกษาบ้าง หนังศึกษามีลักษณะเป็นยังไง จำนวนมากส่วนใหญ่จะทำในเรื่องที่ใกล้ตัว ผมว่าก็น่าจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับทุกมหาลัย ตัวอาจารย์หรือเวลาทำหนัง ทุกคนก็จะบอกว่าเรื่องทำเรื่องใกล้ตัว เรื่องที่รู้ดีที่สุด คุณทำหนังคุณต้องเลือกทำเรื่องที่รู้ดีที่สุดถูกไหม ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเรื่องของตัวเอง คุณมีประสบการณ์เรื่องไหนบ้าง เรื่องความรัก ครอบครัว การเรียน เพื่อน ปัญหาของตัวเอง ปัญหาวัยรุ่น ปัญหาความรักน่าจะพิกสุด ส่วนมากน่าจะเป็นเรื่องโมน เรื่องตัวเองไม่ค่อยมีหรอก เอาเรื่องใกล้ตัวก่อน หนังส่วนมากก็จะพูดเรื่องนี้เรื่องเพื่อน เรื่องครอบครัว มองว่าชีวิตวัยรุ่นมีปัญหาอะไร ก็จะถูกนำมาเสนอเป็นส่วนใหญ่ แต่ที่เขาเทรนด์จริงของหนังจะเป็นเรื่องของความรัก

ความรักเป็นธีมใหญ่มากของหนังนักศึกษา ก็เข้าใจว่าด้วยวัยรุ่นเราคงสนใจเรื่องความรักเป็นหลัก โดยเฉพาะรักต่างเพศ หรือความรักเชิงชู้สาว ไม่เฉพาะพวกคุณ นักเรียนมัธยมก็ทำหนังรักเยอะเช่นกัน แอบรักเพื่อน เพื่อนไม่รัก รักอกหัก รักแล้วไม่มีใครรักตอบ รักซ้อน วนไปเถอะ 10 กว่าปีที่ผมดูหนังสั้นมาก็วนอ่างอยู่แบบนี้ น่าสนใจมาก มนุษย์เราสนใจเรื่องความรักมากเลยนะเอาจริง ๆ ดูทุกคนเหมือนฟังพี่อ้อย พี่ฉอดกันเยอะ แล้วพุ่มพ่ายกับความรักเยอะเหลือเกิน เลยได้ดูหนังความรักหลายแง่มุมมาก วัยรุ่นหลัง ๆ ก็มีความน่าสนใจเรื่องความรักเพศเดียวกันมากขึ้น ไม่แน่ว่าว่าการรักเพศเดียวกันของหนังสั้นเกิดมาจากความสำเร็จของ รักแห่งสยาม หรือเปล่า ก็ 7 8 ปีแล้ว หรือเพิ่งมาเกิด

จากฮอโรมัน พิโมมินอล หรือคู่จิ้นทั้งหลาย ทุกวันนี้มีหนังที่เป็นหนังรักเพศเดียวกันมากขึ้น ก็เปิดโลกให้กระบวนหนังรัก มีความหลากหลายมากขึ้น ก็เริ่มไปรักตุ๊ด รักเกย์ ดี ทอมกัน ก็น่าสนใจดี คนดูก็ตื่นเต้น เพราะว่าตอนที่ผมเริ่มทำงานที่เทศกาลหนังตอนนั้นมีหนังเกี่ยวกับเกย์น้อยมาก เราก็เลยเอาหนังต่างประเทศเกย์มาดู ก็เข้าใจว่าจริง ๆ หนังสั้นมันเล่าเรื่องได้หลากหลาย เปิดเขตแดนของหนังสั้นให้รู้สึกว่หนังสั้นมันสร้างอะไรได้เยอะมาก ทุกวันนี้ก็เห็นผลจริง ทุกคนพยายามทำหนังความรักที่หลากหลาย

อีกอันหนึ่งที่น่าสนใจมาก ผมพบว่าเป็นตั้งแต่เมื่อ 20 ปีที่แล้วที่ผมเคยดูตอนเป็นนักศึกษา จนตอนนี้ 20 ปี ผ่านไปก็ยังคงเห็นอยู่คือ ปราบกฏการณ์ ห่วงกาไว ถ้าดูหนังห่วง คุณก็จะติดอยู่ในวงรูปของห่วง เป็นผู้กำกับฟินอมินัล และมีอิทธิพลทั่วทั้งเอเชียและทั่วโลก เทคนิคของห่วงกาไว คือความเหงา ทั้งตัวละคร บรรยากาศ และการเล่าเรื่อง เฟรมกว้าง ๆ ตัวละครอยู่มุม ๆ ใส่สีแบบแฉด ๆ หนังสั้นที่ชนะเทศกาลเมื่อครั้งที่แล้ว เขาเล่าเรื่องคนชนบทที่มาทำงานกรุงเทพแล้วกำลังจะกลับบ้านเราไปที่หัวลำโพงก็จะเห็นมุกกล้องแบบหวืด ๆ เห็นแสงเห็นอะไร ก็จะมีความเป็นห่วงกาไวมาก ไม่น่าเชื่อว่า 20 ปีผ่านไปก็ยังคงเป็นแบบนี้อยู่ คนทำหนังสั้นชอบอยากทำตามหนังที่ประสบความสำเร็จเป็นจำนวนมาก ก็เป็นเรื่องปกติ แต่มันน่าสนใจที่ว่า เมื่อ 20 ปีผ่านไปก็ยังคงเหมือนเดิม เพียงแต่เปลี่ยนจากกล้องฟิล์มเป็นดิจิทัล แต่เนื้อหาก็คงเป็นห่วง กาไว เพราะเกิดความประทับใจและยังคงความเป็น ห่วงกาไว ไว้ในหนังสั้นจนถึงปัจจุบัน และยังมีผู้กำกับหลายคนที่มีอิทธิพลต่อวงการหนังสั้นอย่างมาก รวมทั้งคุณเต๋อ นวพล ที่ส่งผลงานหนังสั้นเข้าประกวดตั้งแต่ช่วงมัธยม เป็นงานที่รวมผลงานของผู้กำกับหลายคนไว้ด้วยกัน คนหนึ่งที่ตั้งมากคือผู้กำกับสวีเดน พี่เต๋อรับสไตล์คนนั้นมาเต็มๆ แล้วก็พยายามปรับเปลี่ยนฟอร์มนั้น ๆ ออกมาในรูปแบบของตนเอง และประสบความสำเร็จ คุณเอาฟอร์มเขามาใช้แล้วต้องเข้าใจ ปรับเปลี่ยนให้เป็นคามเข้าใจของตนเอง เป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมาก เพราะ ต้องหาอัตลักษณ์ให้กับหนังของตนเองให้ได้ และพี่เต๋อก็ทำได้ ไม่ใช่ว่าเขาดี เพราะเป็นคนไทย แต่หนังเขาออกไปฉายต่างประเทศ เพราะเขาสร้างอัตลักษณ์ สร้างลายเซ็นของเขาออกมาให้ได้ นี่เป็นสิ่งสำคัญและท้าทายคนทำหนังยุคปัจจุบัน

ภาพยนตร์เกิดขึ้นในปี 1895 เป็นเวลา 123 ปี ไม่มีอะไรใหม่เกิดขึ้นแล้ว สิ่งที่ทำหายของคนรุ่นหลังคือ ต้องทำงานอย่างหนัก เพื่อสร้างสิ่งใหม่ ๆ จากสไตล์ที่มีอยู่นั้น ๆ อย่างไม่ ต้องฝึกฝน และเข้าใจฟอร์มนั้น ๆ จะนำเสนอให้ท้าทาย แหกแนว แปลกใหม่ และให้คนดูรู้สึกว่หนังเรื่องนั้นควรค่าแก่การเสียเวลาดูมากแค่ไหน การค้นพบในสิ่งที่คนอื่นไม่รู้จักเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้น แต่ปัจจุบันทุกคนสามารถเข้าถึงสิ่งเหล่านั้นเท่าเทียมกัน จึงเป็นความท้าทายที่จะทำให้เกิดความน่าตื่นเต้นกับสิ่งที่พบเห็น หนังสั้นมีประโยชน์อย่างหนึ่งคือสามารถสร้างโดยหลุดข้อจำกัดของเงินทุน แต่ปัจจุบันยังมีหนังสั้นที่พูดถึงเรื่องการเมืองน้อย ทั้งที่เป็นผลงานที่น่าสนใจเนื่องจากหนัง ทวีริ โฆษณาเกี่ยวกับเรื่อง

การเมืองจะถูกเซ็นเซอร์ และถูกปิดกั้นจำนวนมาก จึงไม่มีใครกล้าเสี่ยงที่จะทำ หนังสือจึงหลุดออกมาจากรอบตรงนั้น และอีกเรื่องคือเรื่องของศาสนา ตัวอย่างเช่น เรื่องหลวงตา เป็นเรื่องที่น่าเสนอเกี่ยวกับพระพุทธรูปหนึ่งที่เป็นที่นับถือของทุกคน ทุกคนเชื่อและศรัทธา และในที่สุดมีคนเห็นพระลูกขึ้นเดินได้ หนังสือจึงสามารถถ่ายทอดมุมมืดของเรื่องราวประเภทนี้ได้ ไม่ถูกกีดกันเปิดโอกาสให้คนทำได้อย่างเต็มที่ แต่เมื่อคุณจะทำหนังสือประเภทนี้ ต้องเข้าใจแก่นเนื้อแท้ในสิ่งที่กำลังทำจริง ๆ สิ่งที่ทำหาย คือต้องฉลาดกว่าคนดูหนัง ต้องหาวิธีที่จะทำให้คนดูหนังอยู่กับเราได้ ต้องค้นหา และศึกษาสิ่งที่สนใจและถ่ายทอดออกมาให้เรื่องนี้น่าสนใจ

แต่อีกโจทย์ที่น่าสนใจคือ บางทีข้อจำกัดของหนังสือมันคือเวลา ผมไม่รู้หนังสือสั้นที่บังคับไม่เกินกี่นาทีนะ เทศกาลของผมบังคับไม่เกิน 30 นาที เวลาที่จำกัดคุณต้องเข้าใจเวลา ไม่ใช่เวลาไม่จำกัดชั้นจะสร้างเรื่องราวมากมายไม่ได้ 15 นาทีมันทำได้แค่พอร์ตเดียว ตัวละครได้เต็มที่ก็ไม่มีมิติ คุณจะทำอย่างไรในการถ่าย 15 นาที ในเวลาที่จำกัด หมายถึง คุณมีเวลาทำโปรเจกต์อยู่ 3 เดือน ทำหนังสือ 15 นาที คุณวางแผนยังไงถึงจะทำลงให้ได้ นั่นคือสิ่งที่ทำหาย สมัยนี้ยังดีนะที่ทุกคนมีเครื่องตัดต่อบ้าน สมัยผมเราไม่มี ต้องตัดต่อที่มหาลัย เรียกว่าเครื่องเอวิท เป็นเครื่อง professional มาก แล้วทุกคนก็ต้องมารอเข้าคิว จอเป็นชั่วโมงเพื่อจะใช้เครื่องตัดต่อของมหาลัย การทำเฟดอิน เฟดเอาท์ที่ใช้เวลาประมาณครึ่งวันเลวร้ายมาก เกลียดการเรนเดอร์มาก เสร็จดีหาส่งแปดโมงเช้า คือเป็นอะไรที่ควบคุมเวลาไม่ได้ แต่ทุกวันนี้คุณมีเครื่องมืออยู่แล้ว กล้องก็มีแล้วทุกอย่างไม่ต้องยืมของมหาลัยบริหารจัดการเวลาดี ๆ มันได้

อีกสิ่งหนึ่งที่จะทำให้หนังสือของคุณไม่ดี คือ คุณไม่กล้า บางทีหนังสือมันเป็นงานที่คุณจะพิสูจน์ตัวเอง โดนมีใครมาจำกัด เรื่องเงินอาจจะเป็นส่วนหนึ่ง แต่คุณไม่ต้องหวังผลตอบแทน หรือเรื่องการโดนเซ็นเซอร์ คุณต้องกล้าที่จะแหวกแนว กล้าที่จะออกนอกกรอบ กล้าที่จะไปให้ไกลกว่าสิ่งที่คุณคิด นี่เป็นสิ่งที่เป็ความท้าทายของคุณมาก อาจารย์ทุกคนชอบทาก ดิ้นเด่นมากที่นักศึกษามาพร้อมกับโปรเจกต์ที่มันช่างคิด คิดได้ยังไง การเริ่มต้นโปรเจกต์ที่น่าสนใจมันน่าดูหมด นี่คืสิ่งที่คุณต้องอาศัยความกล้า กล้าที่จะแหวกแนว กล้าที่จะแหวกกรอบ อีกมุมหนึ่ง 90% ของหนังสือที่ทำตามโจทย์ มักจะไม่ดี หมายความว่า ทุกวันนี้จากการประกวดหนังสือ จะมีการประกวดหนังสือส่งเสริม หรือรณรงค์ ต่าง ๆ หนังสือที่ทำตามโจทย์แบบนี้ผมรู้สึกว่ เวลาดูหรือตัดสิน จะเห็นเป็นรูปแบบเดียวกันเยอะ ๆ 90% มันจะออกมาเหมือน ๆ กัน เลยทำให้หนังสือไม่ดี จะมีอยู่ประมาณ 10% ที่จะฉีกกรอบออกมาได้ เลยทำให้หนังสือมันโดดเด่น แล้วมันดีจริง ๆ เต็ยรอบเย็นจะมีการฉายหนังสือเรื่องตลอดไป เป็นหนังสือเกี่ยวกับการเป็นอัลไซเมอร์ หนังสืออัลไซเมอร์ก็เป็นหนังสือที่แยหะครับ แต่ตลอดไปมันดีใจที่แยหะมาก มันทะเลลู่เรื่องอัลไซเมอร์เป็นเรื่องอื่นเลย แล้วมันน่าสนใจมาก

เวลาคุณทำหนังตามโจทย์ คุณต้องคิดให้เหนือกว่าโจทย์ ให้ทะลุโจทย์ขึ้นอีก แล้วมันจะดี มันจะแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร พยายามอย่าไว้ ย้ำว่าแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ดีโจทย์ให้แตก ผมย้ำอยู่แค่นี้แหละครับเป็นคีย์เวิร์ด เพราะนี่คือสิ่งที่หนังนักศึกษาชั้นนำขาดจริง ๆ อย่างที่บอก 500 กว่าเรื่องเป็นหนังรักหนังรักก็เป็นแบบเดิม ๆ อีกอันหนึ่งเป็นทุกมหาลัย คือ โลกทัศน์คนทำแคบ การดูหนังก็ด้วย คุณดูเสร็จแล้วตั้งคำถามกับมันหรือเปล่า หรือเสพงานไปเรื่อย ๆ คุณดูแล้วได้อะไรกับมันหรือเปล่า การเปิดโลกทัศน์สมัยนี้มันง่ายกับพวกคุณมากนะ แค่อีกสักนิ้ว ภูเก็ต วิกิพีเดีย การใช้เวลาว่างด้วยการพยายามที่จะเปิดโลกทัศน์ตัวเองเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ให้โลกทัศน์ของคุณกว้างมากขึ้น

ผมพบปัญหาว่าเด็กไม่ค่อยอ่านหนังสือ และที่อ่านก็ไม่ค่อยเข้ากับเด็กมากนัก ตอนที่ผมสอนวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มหาลัยแห่งหนึ่ง ผมสั่งงานเด็กอ่านบทความอาจารย์นิธิทุกอาทิตย์ อาทิตย์ละ 1 - 2 บทความ แล้วก็สอบ ผมตั้งโจทย์แบบนั้นเพราะว่า ภาพยนตร์และสื่อสารมวลชนไม่ได้เกิดขึ้นจากสิ่งสุญญากาศ มันเกิดขึ้นในสังคม และบริบทสังคมมันมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์และสื่อสารมวลชนทุกชนิด คุณจะสร้างสื่อ หรือ สาร ผ่านทางภาพยนตร์ได้ คุณต้องเข้าใจสังคม เข้าใจปัญหา เข้าใจโลก และตรรกะของสังคม แล้วหนังของคุณจะลึกซึ้ง ถ้าคุณปฏิเสธที่จะรับรู้อำนาจของสังคมแล้วปิดโลกอยู่แต่ในโลกทัศน์แคบ ๆ หนังของคุณไม่มีทางไปได้ไกลกว่าทะเลาะของคุณเอง อันนี้คือสิ่งใหม่ นอกจากคุณจะต้องทำหายตัวเอง คุณจะต้องเปิดโลกทัศน์ตัวเองให้กว้าง ๆ เข้าไว้ แล้วโลกใบนี้มันกว้างจริง ๆ

คุณเคยดูหนังพีเจีย อภิชาติพงษ์ ไหม ดูรู้เรื่องใหม่ (ไม่) ไม่ค่อยรู้เรื่องใช่ไหมครับ หนังอาร์ตพีเจีย คิดถึงตอนคุณเรียนมัธยมเช่น คณิต 101 201 301 401 แต่ละเลขมันจะยากขึ้นเรื่อย ๆ คุณคิดว่าวันหนึ่งคุณมาเรียนเลข 401 คุณจะเข้าใจไหม เหมือนหนังเลย หนังพีเจีย ไม่ใช่ภาพยนตร์ 101 ต้องเรียง 101 102 201 202 ไปเรื่อย ๆ ถึงจะเข้าใจอภิชาติพงษ์ คุณต้องฝึกดูหนังเยอะ ๆ และหลากหลาย แล้วคุณจะเข้าใจหนังในวันหนึ่ง แต่มันใช้เวลา ดังนั้นดูไม่เข้าใจอย่าท้อ ฉะนั้นเลยคิดว่าไม่เข้าใจ ก็จะไม่ดู ผมก็เคยเป็นแบบนั้นตอนเข้ามหาลัย ผมเรียน 2 มหาลัยนะ ตอนแรกที่เข้านี้รู้สึกตื่นเต้นมากที่สุดที่ศิลปากรมีหอสมุดที่มีภาพยนตร์ให้ยืมได้ หยิบเลยครับม้วนแรก ฟิฟตี้คอนเซ ในวัยที่เด็กม. 5 เพื่อจบมามหาลัยมีหนังให้ยืม เป็นหนังดี หนังยอดเยี่ยมของโลกหยิบมาดูเลย สุดท้ายหลับ แบบสนิท และเข้าใจด้วยว่าหนังพูดอะไร ไม่มีซับซ้อน แต่เราก็ไม่เข้าใจว่าหนังมันดีตรงไหน โทดา ใคร ๆ ก็พูดถึงโทดา หยิบมาดูจบมาจะดูรู้เรื่องได้ไง ก็ไม่รู้เรื่อง เด็กที่เพิ่งจบมาจะดูรู้เรื่องได้อย่างไร เพราะฉะนั้นมันใช้เวลาเยอะมากจนกระทั่งผมมาเรียนภาพยนตร์วิจารณ์แล้วอาจารย์มาโกตีให้ฟัง ว่ามีตรงนั้นตรงนี้ วิชานี้มันไม่ใช่ 101 ไง หนังมัน 302 แบบพีเจียเป็น 402 มันไต่ระดับยาก คุณต้องไต่ระดับตัวเอง จะไต่ระดับตัวเองได้ต้องดูหนังเยอะ ๆ แล้วก็ไต่ตัวเองขึ้นไป ฮอสลิวูดทุกเรื่องนี้ 101 Mockingjay The Lobster ประมาร 202 มันต้องไต่ระดับคุณถึงจะเข้าใจมากขึ้น ผมไปดูลือเตอร์มาเป็นความรู้สึกผิดมากไม่น่ารีบไปดูเลย เพราะว่าคนเต็มโรง ผมนั่งหน้าสุดข้าง ๆ เป็นคู่รักคู่หนึ่ง ผม



ก็อยากจะถามสหมงคลฟิล์มมากกว่าที่ไปโรมเที่ยงใจให้คุ้รักมาดูหนังเรื่องนี้ แล้วหนังเรื่องนี้เป็นปรากฏการณ์มาก ทำเงินให้สหมงคล จนค่ายเองยังแปลกใจ ตอนนี้กำลังขยายโรงฉายด้วยนะ จากเดิมลงฉายไม่กี่รอบ วันแรกวันเดียวกวาดไปได้ 2 แสน ทุกคนตกใจมาก ลีโต้เต็มตลอดรอบที่ฉายทั้งวันนั้น ทุกคนงงมากกว่าเกิดอะไรขึ้น แปลกมากที่ทุกคนก็ไปดูกันนะผมรู้สึกว่าคุณผู้ชายมันจะบอกกับผู้หญิงบางอย่างให้มาดูหนังเรื่องนี้ แบบเลิกกับกูเถอะ คือผู้หญิงน่าสงสารมาก จะมีเสียงอุทานตลอดเวลาดูหนังเราก็แบบเป็นอะไรมาหรือเปล่า คือหนังมันเจิบ ๆ ไม่ได้เข้าใจยากด้วย เข้าใจได้แต่ไม่ง่ายแบบสิ่งที่คุณเข้าใจ พอหนังจบลงผมมองไปที่คนที่ดู สังเกตเลย จะมีคนไม่เข้าใจเหมือนกัน แล้วกูกจะคุยกันอะไรหนังที่จบด้วยคำว่าอะไร ก็ required การดูหนังของพวกคุณเหมือนกัน

อีกอันที่เป็นปัญหาของหนังนักศึกษาแล้วผมคิดว่าทำให้หนังไม่มีความเป็นมืออาชีพ ก็คือเรื่องของ การแสดง ตกม้าตายกันหมด เราจะแคเพื่อนเรา บางคนพยายามแก้ไขปัญหาโดยการแคสให้เหมือนตัวละครมากที่สุด ภาพนิ่งโอเค แต่เอ่ยปากพูดปุ๊บจบเลย การแสดงในหนังสั้นยากมากครับ ต้องจับเคี้ยวตัวเองให้มาก ๆ พยายามศึกษาให้เยอะ ๆ ศาสตร์การแสดงมีหลายศาสตร์ ตั้งแต่เป็นธรรมชาติ หนังพีเจีย มีบทกำกับทุกอย่างนะต่อให้นักแสดงจะพูดเป็นธรรมชาติมาก ไม่ใช่ปล่อยนักแสดงเล่นเอง คุณรู้ใช่ไหมว่าบท ๆ หนึ่งมันมีความสำคัญและมีความหมาย บทที่ ๆ แบบไม่มีความหมาย การแสดงอย่างมองข้าม และเป็นสิ่งที่ทำให้งานคุณดี และทำให้งานของคุณแย่ได้เหมือนกัน เรื่องการแสดง เรื่องเทคนิคทุกวันนี้มันฝึกงาน แต่การแสดงคือสิ่งที่จะจุดรั้งคุณได้มากที่สุด พยายามดูเยอะ ๆ ดูว่าผู้กำกับเขากำกับนักแสดงยังไง เวลาเราแคสเราก็แคสเฉพาะคนใกล้ตัว เขาไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพก็ต้องมีตื่นเต้นกันมาก การแสดงจะทำให้หนังสั้นของคุณโดดเด่นแล้วส่วนใหญ่หนังสั้นที่การแสดงดี ๆ จะได้รับการตอบรับที่ อีกอันคือเรื่องภาพ ภาพหนึ่งภาพต้องสื่อความให้ได้จะสื่อออกมายังไง

แต่สิ่งที่ยากที่สุดแล้วถูกมองข้ามอีกอัน คือ เรื่องเสียง เสียงคือสิ่งที่สำคัญมาก เพื่อผมเป็นผู้กำกับหนังยาวบอกผมว่า เขาดูตัวอย่างหนังแล้วบอกว่าปัญหาของหนังเรื่องนี้คือเสียง เรื่องเสียงทำให้หนังไม่เป็น professional เลย เราลองเงียบกันเวลาเราเงียบในห้องจะมีเสียงไหม เวลาผมพูดในห้องนี้กับห้องอื่นเสียงไม่เหมือนกันจริงไหม อากาศในห้อง เสียงในห้อง บรรยากาศในห้อง เสียงทุกอย่างมันแตกต่างกันหมดเลย คุณต้องให้ความสำคัญกับเรื่องเสียงด้วยนะ ผมพูดย้ำอีกทีหนึ่ง การตัดต่อเสียง การ continue เสียงควรจะสำคัญ บทพูดเวลาพูดเสียงควรจะชัดเจน คุณต้องให้ความสำคัญเรื่องเสียงหนังจำนวนหนึ่งอัดเสียงมาไม่ดี ระบบพากย์เอา ก็ตาย หนังจำนวนหนึ่งชอบใส่ดนตรี กลัวหนังเงียบก็ประกอบดนตรีใส่ มันจิ้งจิ้ง ๆ มันก็ไม่เวิร์ค จะบอกว่าเสียงมันมีหลายแบบ มีเสียงพูด เสียงดนตรี เสียงเงียบ ทุกเสียงมีความหมาย มีความสำคัญ พยายามศึกษาเรื่องเสียงให้ดี ไปดูหนัง บางทีนะหนังเรื่องไหนที่คุณชอบมาก ๆ ดูปภาพแล้วไปดูเสียง มันจะทำให้คุณเข้าใจในเสียงมากขึ้น หนังที่ดีจะเน้นที่เสียงดี หนังที่ไม่ดีส่วนใหญ่เสียงสะดุด เสียงโดน ภาพโดดเด่นดูอาจจะเฉย ๆ แต่เสียงโดดเด่นดูจะจับได้

ตัวละครพูดไม่ได้ยิน คนดูจะรู้สึกรำคาญ การใช้เสียงทุกอย่างมันช่วย เสียงมีผลต่อจิตวิทยาของคนนะ ทฤษฎีดนตรีคือ ถ้าคุณวางโน้ตบางตัว ที่บางตำแหน่ง ในบางห้องจังหวะ จะทำให้คุณเศร้าโดยอัตโนมัติ นั่นคือคำอธิบายของอาจารย์ด้านดนตรีเหมือนกัน ผมแบบ แคนโต้ตัวเดียวหรือครับ แคนโต้ตัวแต่มันมากหลายจังหวะ แล้วคุณวางให้ถูกจังหวะ ถูกที่นะ คนฟังเศร้าอัศจรรย์มากเลย เสียงมีผลต่อจิตวิทยาของคนจริง ๆ มีผลต่อความรู้สึกของคนอย่างไม่น่าเชื่อ อย่าประมาท ให้ความสำคัญเรื่องเสียง

ที่มีสอนวิชาหนังทดลองใหม่ ไม่มีเธอ แล้วรู้จัก Experimental film ใหม่ครับ ผมอยากจะพูดเรื่องหนังทดลองก็คือ จริง ๆ หนังทดลองมันถูกใช้กับหนังเล่าเรื่องได้เพียงแต่ว่าคุณต้องทดลอง เพราะชื่อของมันก็คือหนังทดลอง ทดลองทางเทคนิค การเล่าเรื่อง การตัดต่อ การใช้เสียงอะไรก็ตาม มันมีบางที่ที่สอนวิชาหนังทดลอง เขาเชื่อว่าวิชานี้จะทำให้คนที่เรียนได้คิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ ของภาพยนตร์ขึ้นมา คุณคิดว่าทำไมหนังอภิชาตพงษ์ ถึงได้รับความนิยมในต่างประเทศ นิยมกว่าหนังบ้านเรา แล้วก็ได้รับรางวัลมากมาย หมายความว่าอะไร คุณก็รู้เรื่อง แต่อย่างหนึ่งที่เคยบอกก็คือหนังพีเจีย เขาพยายามสร้างความท้าทาย ความแหวกใหม่ สร้างสิ่งใหม่ให้กับการเล่าเรื่องที่คนไม่เคยเห็น

ในบ้านเราหนังไทยที่เกิดขึ้นเรื่องแรกในปี 2440 ในปีนี้ 2558 หนังไทยเรามีคนทำหนังจำนวนมาก มีหนังเล่าเรื่อง 4-5 พันกว่าเรื่อง เป็นไปได้ยังไงที่ไม่มีคนทำหนังแบบพีเจียมาก่อน คือทุกคนก็ทำหนังเล่าเรื่องกันหมด แต่หนังพีเจีย ชื่อเรื่อง ดอกฟ้าในมือมาร เขาทำเหมือนเกมส์ คือเขาเดินทางไปทั่วประเทศแล้วก็ให้เด็กเล่าเรื่องต่อ ๆ กัน เด็กที่นี้ก็เล่าไปเป็นเรื่องของครูคนหนึ่งที่ดูมาก แล้วทุกคนก็ฟังเรื่องแล้วก็เล่าต่อ ๆ กันไป แล้วก็ให้เด็กทั้งประเทศ จำไม่ได้ก็ครอบครัวนะครับ ให้เล่าเรื่องต่อกัน แล้วเขาก็ทำเป็น visual ระหว่างที่เด็กเล่าก็จะทำให้เห็น เป็นคณะแสดง เป็นละคร เอาคณะลิเกมาแสดงให้เห็น สนุกมากแล้วหนังมันสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่อง ในขณะที่เราดูหนังเล่าเรื่อง คือผู้กำกับเป็นคนเล่า คนเขียนบทเล่า แต่หนังเรื่องนี้พยายามทดลองที่จะให้ subject เล่า แล้วคนแสดง นี่คือการทดลอง เป็นสิ่งที่เจียทำตลอดในหนังของเขาทุกเรื่องทดลองนั่นนี่ แบบนั้นแบบนี้ แล้วมันประสบความสำเร็จ เพราะมันไม่มีคนทดลองมันก็เกิดเป็น original แล้วอภิชาตพงษ์ก็สามารถทำได้ ความเป็นคนที่จะสามารถสร้างและผลิตนวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมาแล้วคนก็ยอมรับได้

2. นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ (ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “ภาพยนตร์กับความเป็นศิลปะ...มันทำอย่างไรให้คนดูประทับใจ?” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

จริง ๆ ตอนทำ คือด้วยความที่เราไม่ได้เริ่มจากการเรียนภาพยนตร์มา เราเลยไม่ได้ใส่ใจกับมันว่าภาพยนตร์ มันเป็นศิลปะหรือเปล่าหรืออะไรขนาดนั้น เราแค่คิดง่าย ๆ ว่า มันเป็นเรื่องมือที่จะนำพาเรื่องเล่าที่เราอยากเล่าไปสู่คนดู ซึ่งจริง ๆ มันก็ไม่ต่างกับหนังสือ การถ่ายรูป การเขียนบล็อก

หรืออะไรแบบนี้ พอมันเป็นหนัง มันเอาภาพและเสียงไปได้ ซึ่งสิ่งที่เราอยากเล่ามันอาจจะต้องอาศัยจากพวกนี้ เราก็เลยเลือกเล่ามาเป็นหนัง บางโปรเจกต์ที่เราทำ เราอาจจะทำเป็นภาพถ่ายก็ได้ บางสตอรี่เราคิดว่ามันเหมาะเขียนลงสแตตัสอย่างเดียวน่ามากกว่าก็เป็นไปได้ เพราะฉะนั้นเราจะคิดว่าแบบภาพยนตร์มันเป็นรถเป็นพาหนะแบบหนึ่ง ไม่ได้คิดว่ามันสูงส่งหรือต่ำกว่าสื่อไหนอะไรแบบนี้ ส่วนถ้ามันจะเป็นศิลปะมันก็เป็นศิลปะ เราคิดว่างานทุกอย่างใด ๆ ในโลก ถ้าตั้งใจทำแล้วมันละเอียด มันก็เป็นศิลปะเหมือนกัน มันเลยมีศิลปะการทำอาหาร ศิลปะการถักผ้า หรืออะไรต่าง ๆ นา ๆ ก็ถือว่าเป็นศิลปะได้เหมือนกัน ประมาณนั้น

ก็ไม่แน่ใจเหมือนกัน อาจไม่ดีกว่าเท่าไร แต่ก็อาจจะดีกว่า จริง ๆ ยุคนี้คือยุคที่เน็ตค่อนข้างเฟื่องฟูนะ เพราะทุกคนต้องทำสื่ออย่างน้อย จะทำอะไรมันยังต้องทำสื่อกันอยู่ สื่อค่อนข้างสำคัญขึ้นกว่าแต่ก่อน หมายถึงว่าอะไร ๆ ก็ทำไวโรลเต็มไปหมด เราว่าทุกคนสามารถติดต่อหนึ่งได้ แม้ว่าจะไม่ได้เรียนหนังเลยก็ตาม แต่ถ้าย้อนไปยุคเราก็คือแบบ ภาพยนตร์คือการทำภาพยนตร์ เป็นศาสตร์อีกแบบหนึ่งที่ต้องเรียน เพราะต้องเข้าคณะที่จะเข้าใจว่าติดต่อคืออะไร ถ่ายหนังคืออะไร แต่เราว่าเด็กสมัยนี้สามารถใช้ โปรแกรม Final Cut ได้อย่างง่ายดาย ในยุคนั้นมันค่อนข้างแบบแยกออกจากชีวิตค่อนข้างชัด เราก็เลยคิดว่า เราก็เลยคิดว่าบ้านเรามันไม่ได้แบบรวยมาก แต่ก็ไม่ได้จนมาก เพราะฉะนั้นมันไม่สามารถแบบ “ผมจะเดินตามความฝัน เรียนแล้วตกงานไม่เป็นไแต่ก็จะเรียน” มันก็ทำแบบนั้นไม่ได้ มันก็เลยต้องตัดสินใจว่าจะเอาอย่างไรดี เราก็เลยเลือกอักษรที่ค่อนข้างที่ค่อนข้างซัวร์ ๆ ในยุคนั้น แต่เราก็ชอบนะไม่ได้เป็นแบบไม่ชอบ เราชอบสองอันเพียงแต่ว่าตอนนั้นไม่รู้ว่าจะเลือกอะไรดี ก็เลือกอันนี้เลยละกัน แล้วช่วงนั้นมีพีพีเจย์ อภิชชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล แล้วแหละ แล้วเราก็ชอบหนังเขา แล้วเขาก็ไม่ได้เรียนฟิล์มเลยเขาเรียนสถาปัตย์แล้วแบบหนังเขาแปลกดี เราว่าพวกเทคโนโลยีมันง่ายขึ้น อย่างที่ว่า พอเราอยู่ซักรปี 2 มันเริ่มติดต่อในคอมพิวเตอร์ที่บ้านได้แล้วต่างกับแต่ก่อน ที่ว่าจะติดต่อหนึ่งซักรเรื่องเราต้องไปกันตนา ไปใช้เครื่องใหญ่ ๆ แบบแค้โปรแกรมติดต่อมันก็ต้องใช้แบบ Supercomputer แล้ว แต่พอเราซักรประมาณตอนนั้นถอยจากตอนนั้นไปประมาณซักร 10 กว่าปีมันเพิ่งเริ่มจะติดต่อในคอมได้ ซึ่งตอนนั้นเรารู้สึกว่ามันเซอร์เรียลมาก ๆ คอมพิวเตอร์ที่บ้านเราอะนะที่แบบสามารถติดต่อหนึ่งได้หนึ่งเรื่อง ตอนนั้นยังตกใจอยู่เลย เราว่าคอมที่ทุกคนมีทุกบ้าน มันสามารถทำหน้าที่พวกนี้ได้จนเป็นเรื่องพื้นฐานอยู่แล้ว เทคโนโลยีมันช่วยให้คนทำอะไรในยุคนี้ได้ง่ายขึ้น

จริง ๆ เวลาเราทำงาน เราไม่สามารถหมกมุ่นในการสร้างเอกลักษณ์หรือความแตกต่างได้ขนาดนั้น เราว่ามันยุ่งยากเกินไป เราแค่รู้สึก ว่าแค่พูดในสิ่งที่ตัวเองสนใจหรือสิ่งที่ถนัด โดยที่ไม่ต้องกลัวว่ามันไม่อยู่ในเทรนหรือเปล่า เพราะเราเชื่อว่าทุก ๆ คอนเทนท์ที่ทุกคนเล่า มันสามารถเป็นคอนเทนท์ที่ดีได้แต่เราต้องหาวิธีเล่ามัน เราจะเล่าเรื่องอะไรก็ได้ การทำนาก็ได้แต่เพียงแต่ว่าต้องหาจุด

น่าสนใจให้เจอ มันก็จะเป็นงานที่ดีได้ แต่ก่อนเราก็ชอบพี่เจ้ยเหมือนกันก็ได้อิทธิพลมาเยอะ แต่พอเราฝึกทำหนังไปเรื่อย ๆ ก็พบว่าเราชอบดูหนังเขา แต่เราไม่ชอบทำหนังแบบเขา

จริง ๆ ไม่รู้จะคิดยังไงเหมือนกัน เราว่ามันก็เป็นการเรียนรู้แบบหนึ่ง แบบสมัยนี้เราทำเราก็คั่ง ก๊อปปี้อะไรซักคนแต่มันเป็นไปเพื่อการเรียนรู้นะมันไม่ใช่การทำตามไปเรื่อย ๆ เพราะต่อให้เราชอบหนังคนไหนซักคน สุดท้ายจะพบว่าเราไม่ชอบทำหนังอย่างนั้น มันก็เป็นกระบวนการเรียนรู้ไป เราอาจจะชอบบางอย่างของหนังคนนั้น แต่คนนั้นมี 10 อย่าง เราอาจจะชอบแค่ 2 อย่างก็ได้ เราก็เอามาแค่นั้น เอามาจากคนอื่นอีกอัน แล้วพอเราเอาทั้งสามอันมารวมกัน มันก็จะเป็นอีกแบบ เพราะฉะนั้นเลือกที่ตัวเองชอบ อย่าเอามาหมด มันอยู่ที่ว่าเราทำงานประเภทไหน มันแล้วแต่สื่อที่เราเล่า ถ้าเป็นหนังมันขึ้นอยู่กับว่าเราเล่ากี่นาที สมมติประเด็นหนึ่งมันอาจจะจบได้แค่ 5 นาทีก็ได้ เพราะมันก็มีหลายประเด็นที่เราสนใจแต่เรารู้ว่า มันทำได้แค่นั้น ทำยาวกว่านั้นไม่ได้หรอก แต่ประเด็นนี้ทำเป็นหนังยาวได้ ก็เอาไปทำหนังยาว เพราะฉะนั้นมันก็แล้วแต่ที่เราจะเอาไปทำอะไร ฉายแบบไหน หรืออะไรแบบนี้ มันไม่มีถึงขั้นกฎเกณฑ์ที่ตายตัวขนาดนั้น ซึ่งเหมือนต้องรู้กันเอง เพราะเรื่องที่เราว่ามันดูไม่มีอะไร มันดูเป็นหนังสั้นได้แค่นั้น สำหรับคนอื่นอาจรู้สึกว่ารู้อยู่รู้ดีกว่ามันเอาไปทำหนังยาวได้ ก็เอาไปทำได้

เราไม่ได้คิดว่ามันแบบจะอาร์ตไม่อาร์ต แต่เราคิดว่าวิธีการเล่าของเรา มันไม่ได้ปกติเท่าไรหรอก แต่มันไม่ถึงขั้นไม่ปกติจนคนดูไม่รู้เรื่อง มันอาจจะไม่เป๊ะตามที่ทุกคนคุ้นเคยกัน ก็เป็นไปได้ แต่ว่าจริง ๆ มันอยู่ที่เนื้อหามากกว่า อย่างที่ว่า เราคงไม่ขั้นที่ว่าเล่าอย่างนั้นตลอดชีวิต แล้วจะไม่เล่าแบบอื่นอีก ถ้าอันไหนมันควรใช้แบบอื่นก็ใช้ไปเหอะ จริง ๆ มันก็ต่าง ๆ กันไปตามพื้นที่ เพราะเอาจริง เราเอา Mary is happy, Mary is happy ไปฉายที่ เวนิส, ฝรั่งเศส คนมันก็ไม่ตลกเท่าคนไทย เพราะหนังมันไทยมาก มุกต่าง ๆ แบบคนไทยเท่านั้นที่จะรู้เรื่อง เราเลยชอบทำหนังแล้วฉายที่นั่นก่อน แบบว่าสื่อสารกันเข้าใจ คุณจะชอบไม่ชอบก็ได้แต่เรารู้ว่าคุณจะเข้าใจมันได้ 100 เปอร์เซ็นต์ แต่พอมันไปอยู่ต่างประเทศ มันมีความต่างทางวัฒนธรรม บางทีมันค่อนข้างห่างกันมากจนเขาไม่เข้าใจ เราว่า subtitle มันไม่สามารถแปลทุกอย่างได้จริง ๆ เล่นมุกคำอะไรซักอย่าง แล้ว subtitle มันแปลไม่ได้หรือมันอาจจะตลกไม่เท่ากัน เราก็จะรู้สึกว่าหนังเรามันสูญเสียไปละ 5 หรือ 10 เปอร์เซ็นต์ ก็ว่ากันไป ฉายที่นี่ก็ดีที่สุด

เขาอาจสนใจในเรื่อง Form หรือ Concept ในเรื่องก็ได้ แต่ว่าคนไทยอาจจะชอบ Content Mary is happy, Mary is happy เลยมีเด็กมัธยมต้นชอบมัน ขณะที่ฝรั่งดูเขาอาจจะชอบตัดต่อแบบทวิตเตอร์ มันก็ชอบกันคนละจุด มันก็เลยแล้วแต่พื้นที่ที่เราไปฉายเขาสนใจเรื่องอะไร หนังที่เราฉายที่นี่แล้วคนดู ตลกมาก พอไปฉายที่ยุโรป กลายเป็นหนัง ดราม่า เพราะเขาไม่ตลกมุกเราก็แบบว่าตลก

ตรงไหน เขาอาจจะไม่เข้าใจรูปแบบเอเชียก็ได้ เราก็เลยแบบ cultural exchange ก็แลกเปลี่ยนกัน ก็ลองดูว่าฉายที่นี้เป็นไงบ้างเขาคิดยังไง

ก็ค่อนข้าง ต้องสะสม Resume เราคิดว่าวันเวลาในมหาลัยเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุด เหมือนมี 4 ปีที่จะทดลองอะไรก็ได้ จะผิดก็ไม่มีใครว่า ในแง่วิชาชีพ ถ้าน้องไปถ่ายอะไรพลาดในงานโฆษณา Samsung น้องอาจจะตงงานไปเลย แต่ถ้าน้องพลาดในตอนอยู่มหาลัย มันก็แค่อาจจะโดนเพื่อนล้อ โดนอาจารย์บ่น แต่ว่ามันคือเรารีบซ่อมได้ไง มันเลยต้องรีบทำเยอะ ๆ หมายถึงว่ายิ่งรีบทำเยอะ ๆ มันก็ยิ่งได้ประสบการณ์เยอะ เพราะว่าจริง ๆ แล้วสำหรับเราการทำหนังมันเหมือนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ คุณไม่รู้หรือกว่าสคริปที่เขียนในวันนี้ พอเสร็จแล้วยังเป็นอันนี้หรือเปล่า สคริปที่ว่าเราคิดว่าดีพอถ่ายจริงอาจจะไม่เห็นดีเลย ระหว่างทางมันตกหล่นได้ตลอด เพราะว่าเราทำงานจากธรรมชาติ เราทำงานกับคน เราควบคุมคนไม่ได้ เราอาจจะ Cast ผิดคน เขาเล่นไม่ได้ พอเขาเล่นไม่ได้ บทก็ไปไม่ถึง หรือเล่นได้แต่วันทันถ่ายไม่ทัน เล่นได้แต่ฝนตก ก็ต้องแก้ปัญหากันไป มันคือประสบการณ์ในการทำบ่อย ๆ เพราะว่าจริง ๆ แล้วทำหนังสำหรับเรา มันไม่ใช่เรื่องความงามศิลปะอย่างเดียว มันเป็นเรื่องการจัดการครึ่งหนึ่งด้วย ถ้ามันเป็นเรื่องความงามอย่างเดียวมันคืออาจจะทำ painting อยู่ที่บ้านก็แต่มีไป แต่ว่าเวลาน้องออกกอง วันหนึ่งก็บาท เราต้องคำนวณ เราต้องแก้ปัญหาลงตลอดเวลา มันไม่ได้เราอยากได้อะไรแล้วเราจะได้ เช่น บ้านที่เราอยากได้หาเจอแล้ว แต่ค่าเช่า 20,000 บาทต่อวันแต่ไม่มีเงินก็ต้องทิ้ง ไปหาบ้านที่สวายน้อยลง แต่ถ่าย ได้ราคาถูกลง แต่อยากได้เหมือนหลังก่อน ก็เอาของมาเติม มันเป็นเรื่องการแก้ปัญหาลงตลอดเวลา มันเป็นเรื่องจัดงานแล้วจัดการงานให้ผ่านไปไ้ราบรื่น ได้ในสิ่งที่เราต้องการ

ใช่ ก็เริ่มจากธรรมดา มาก กองมีสองคน การอัดเสียงก็ห่วย ๆ เราก็ค่อย ๆ เรียนรู้มาเรื่อย ๆ ตอนแรกอาจเริ่มจากง่าย ๆ แต่มันเป็นโชคคิดว่าเราได้กองที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ พอมีพี่ชวนไปทำบันทึกกรรม มันบังคับว่าต้องใช้นักแสดง ก็ได้ทำกับนักแสดง ได้ทำงานกับกองที่ใหญ่ขึ้น ตอนนั้นดีใจมาก แคนนี่ก็หุ้มมากแล้ว ก็ค่อย ๆ ได้เรียนรู้การบริหารจัดการ ต่อให้เราได้ทำใหญ่ขึ้น มันก็ไม่ได้ใหญ่ขึ้นขนาดนั้น มันค่อย ๆ ขยายไปเรื่อย ๆ แต่ดีที่ว่าเราได้ฝึกการจัดการ เราทำบันทึกกรรม: เมธาวิโจทย์คือ ถ่ายสองวัน ขอโลเคชั่นไม่เกินสองที่ เราก็เขียนสคริปตามนั้นเลย เราจะไม่ยอมแบบเราจะเอามากกว่า เพราะถ้าเราอาจจะกลายเป็นว่าเราจะถ่ายแต่ละฉากได้น้อยลง แล้วมันจะแย่ เราก็เลยคิดว่าทำไงก็ได้ให้โลเคชั่นเดียว เรบอกว่ โลเคชั่นเราคือโรงเรียน แต่โรงเรียนมันไม่ได้มีที่เดียว มันมีห้องเรียน มีห้องน้ำ มันมีสนามแต่ในเชิงการจัดการมันคือโลเคชั่นเดียวแต่จริง ๆ มันไม่ได้มีที่เดียว เราต้องพยายามคิดอะไรแบบนี้ หรือมีโลเคชั่นเดียวแต่เราถ่ายให้ดู

ก็ด้วยครับ ด้วยความที่เราไม่รู้ด้วยหรือเราอาจมีขี้ขึ้นมาเองแบบนี้ แต่บางทีก็มั่วผิดนะ แต่แบบว่าการมั่วผิดของเราคือการเรียนรู้ไป ผิดก็ผิด เราไม่ได้ชอบหนังตัวเองทุกเรื่อง เราก็จะเห็นว่าหนังเรามีปัญหาอะไร คนดูอาจไม่เห็น แต่เราเห็นเรารู้ เราอยากให้เห็นตรงนี้ดีขึ้น แต่ถ่ายมาได้แค่นี้ หรือบางอันเราไม่น่าถ่ายเลย แต่คนดูไม่รู้ก็รอดไป หรือเราชอบทำหนังยาวไปบางทีเราก็จะเริ่มรู้ว่าตรงนี้ไม่ต้องยาวเท่านี้ก็ได้ แต่หนังมันไม่สามารถฉายไปสัปดาห์หนึ่งแล้วกลับมาแก้หลังจากรู้ Feedback ฉายแล้วฉายเลย แล้วมันจบเลยไง มันสนุกด้วยมันงั้นเลยทำเรื่อย มีโอกาสได้ทำเรื่อย ๆ ด้วย เราเชื่อลึก ๆ ว่าเต็มที่กับทุก ๆ งาน อาจไม่ออกมาเป็นผลงานชิ้นเอก แต่มันจะไม่ตกมาตรฐานเท่าไร พอมันยังอยู่ในมาตรฐานมันก็เลยมีอะไรให้ทำได้เรื่อย ๆ ก็สนุกดีได้ทำ ๆ ไปในแต่ละเรื่อง แต่เอาจริง ๆ เขียนหนังสือก็สนุกที่สุด เพราะมันเป็นงานที่ทำคนเดียว มันไม่ต้องไปติดต่อกับใครเลย คุณติดต่อกับบรรณาธิการ 1 คน ถ้าเขาโอเค ก็โอเค พิมพ์ เขียนอะไรก็เขียนไป แต่ที่ว่า หนังมันเป็นพาหนะที่บรรจอะไรได้เยอะกว่าหนังสือก็บรรจได้แค่ตัวหนังสือ แต่ว่าหนังมันมีการแสดง มีภาพ มีเพลง มันมีความน่าหลงใหลของมันคือหนังมันคือการทำหนังกับธรรมชาติ สมมติว่าเราถ่ายอะไรที่คาดเดาไม่ได้มันจะรู้สึกพิเศษ ถ่ายอะไรที่ควบคุมไม่ได้ติดกลับมา มันคือมหัศจรรย์กว่า การเขียนหนังสือ เพราะการเขียนหนังสือเราควบคุมได้หมดเลย แต่ข้อดีของการเขียนหนังสือก็คือเราควบคุมได้หมดทุกอย่าง

ครึ่ง ๆ ถ้าพูดจริง ๆ ก็ American-Indie อาจจะเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ได้แบ่งนะ จริง ๆ มันมาของมันเป็นเอง รู้ตัวอีกทีเราก็ทำแบบนี้แล้ว เราไม่สามารถทำหนัง Epic ขนาดใหญ่ได้ เราไม่ได้ทำหนังทดลองขนาดนั้น เราไม่ได้ทำ Video art ทำไม่เป็น แล้วแต่ครับ แล้วแต่เรื่อง ถ้าเราดูหนังพีเจีย เราเอาโครงสร้าง 3 องค์ ไปจัดมันอาจไม่ได้ เราอาจต้องใช้วิธีการเล่าเรื่องอีกแบบหนึ่ง ซึ่งก็เป็นอีกวิธีการหนึ่ง ก็ไม่ได้ผิดอะไร ก็แล้วแต่วิธีการมอง แต่ว่าเราเชื่อว่าหลักพื้นฐานของการเล่าเรื่องใด ๆ ต่อให้เป็น MV ที่ไม่มีเนื้อเรื่องเลย MV ที่ใช้เทคนิคมันก็ใช้หลัก ๆ คล้าย ๆ กัน มันก็มี 3 องค์ ของมัน ต่อให้เป็น MV ที่เล่นเทคนิค มันก็ต้อง intro เทคนิคก่อนอะ ว่าต่อไปจะทำอะไร ต่อไปก็คือทำให้มันขึ้นเรื่อย ๆ ก็เหมือนไล่ไป Climate ถ้าวิธีการเดิม คนดูก็จะรู้ทางว่า เราจะใช้เทคนิคเดิมตั้งแต่แรก ถ้ามันใช้เทคนิคตั้งแต่แรกเหมือนตั้งแต่แรกคนมันก็เบื่อ ไม่สนใจ ก็ปกติ แต่ถ้าเราใช้เทคนิคเดิมแล้วเพิ่มเทคนิคเข้าไปอีก คนดูก็จะสนใจ มันก็เป็นการไล่ Curve ไปเรื่อย ๆ ตามปกติของการเล่าเรื่อง ไม่มีใครอยากเล่าเรื่องแล้วตื่นตื้นตื้นน้อยลงเรื่อย ๆ เปิดมาตื่นตื้นตื้นมาเลยแล้วตื่นตื้นตื้นน้อยลงเรื่อย ๆ จนคนดูเดินหนี มันมีแต่แบบตื่นตื้นตื้นเรื่อย ๆ แล้วไม่อยากจะไปไหน ตรงเราไว้ได้ตลอด มันมีหลักการคล้าย ๆ กันอยู่ แต่เพียงงานบางชิ้น เขาอาจไม่ต้องการแบบนี้ก็ได้ ก็เป็น Aesthetic แบบหนึ่ง ซึ่งเราก็ไม่ได้ว่ามัน เราว่าคนเรามันหลากหลาย แล้วหนังก็หลากหลาย แล้วหนังมันก็มีหน้าที่ของมัน ต่อให้เป็นหนัง Artbook มันก็มีหน้าที่ของมัน บางทีเราอ่านไม่หลับ ดูหนัง Artbook มันก็สนุกดี เราดู avenger บนเครื่องบินก็สนุกดี แต่ให้ไปดูที่โรงไม่เอานะ เราเลยรู้สึกว่าคุณสิ่งมันมีหน้าที่ของมัน มันมีผู้ชมของมัน เพียงแต่หลัก

พื้นฐานที่ใช้ร่วมกัน คืออย่าชู้ อย่าห่วย หนังสือที่มันตกมาตรฐานคือมันดูรู้ว่ารีบทำ ซึ่งไม่เกี่ยวกับกับการเป็นหนังสือตลกเพียว ๆ นะ คือหนังสือตลกเพียว ๆ ที่ถ่ายเนียบ ๆ มันมีดีเยอะ ชอบด้วย สนุกด้วย เราไม่รู้สีกว่าหนังสือตลกมันมีค่าน้อยกว่า Drama เพียงแต่ว่าเราทำหนังสือตลกขนาดนั้นไม่ได้แค่นั้นเอง

คิดอยู่ว่าจะทำยังไง ในฐานะคนทำมันทำอะไรไม่ได้เหมือนกันนะ มันก็กึ่ง ๆ จะไม่ใช่หน้าที่เรา มันเป็นความสนใจเฉพาะตัว เพียงแต่ว่า มันอาจจะขึ้นที่ว่าคนทำแต่ละคนต้องมีความหลากหลายในตัวเอง ถ้าทุกคนทำหนังสือใน Content ที่ถนัด เราเชื่อว่าหนังสือมันจะไม่ซ้ำกันแน่นอน ถ้าไต่ในยุค 40 จะเห็นได้เลยว่าหนังสือช่วงนั้นมันไม่ซ้ำกันซักเรื่อง ยุคนี้มันอาจจะน้อยลงหน่อย ก็เป็นไปได้แต่ทำอะไรไม่ได้ เราเพียงได้แค่ทำหนังสือแล้วยึดมันในแบบของเราไป มันไม่ควรทำตามกันมากกว่า ไม่ควรทำ ในฐานะคนทำก็ยังไม่ควรทำ แต่มันมีคนที่ทำไป มันเลยซ้ำ ๆ แบบนี้ มันก็จะออกมาซ้ำ ๆ กัน แต่ในฐานะปัจเจกบุคคล ส่วนตัวก็ไม่เคยมีไอเดียมันอยู่แล้ว คือทำถามที่ตัวเองถนัดนั่นแหละ เดี่ยวมันก็จะแตกต่างกันอัตโนมัติ

ปกติครับ เกิดจนถึงทุกวันนี้แหละ แอบเป็นคำถาม Classic เหมือนกันนะ เขียนบทไม่ออกทำไปก็ทำอะไรไม่ได้ ได้แค่ทำใจ คำแนะนำคือไปทำอย่างอื่น หมายถึงไปเดินเล่น ไปทำอย่างอื่นที่มันไม่เกี่ยวข้องกับหนังสือ บางทีเราเขียนจนมันจมน แล้วเราก็จะคิดไม่ออก สองคือที่ช่วยได้ แต่อาจเป็นภายนอกหน้าคือ เราต้องสะสมไอเดียไว้เยอะ ๆ มันคือทางหนีทีไล่เรา ถ้าเกิดเรียนอยู่ เรารู้ว่าเดี๋ยวจะ Final แล้วต้องทำหนังสือเรื่องหนึ่ง เราอาจจะเตรียมมาตั้งแต่ตอนต้นเทอมหรืออะไรก็ตาม แต่ถ้าเราทำงาน อยู่ดี ๆ งานเข้ามา แล้วเอาอาทิตย์หน้า เราไม่มีสิทธิ์ คิดไม่ออกเลย ต้องคิดให้ออก อะไรก็ได้ คิดให้ออก การที่คุณเตรียม Stock ไอเดียไว้ มันจะช่วยให้ในยามฉุกเฉิน ซึ่งก็เกิดจากการใช้ชีวิตอ่านหนังสือ ใช้ชีวิต นี่ไม่ใช่แบบเมาทุกวันนะ ชีวิตมหาลัยมันก็ควรใช้แหละ แต่ว่ามันเรียนอยู่ไง มันต้องแบ่งกัน ไม่ได้บอกว่า ต้องไปอ่านหนังสือกันหมดหรือเที่ยวหาความรู้แล้วไม่เจอเพื่อน ขึ้นอยู่ว่าจะทำจริงจังมากแค่ไหน ถ้าไม่จริงจังมากก็ไม่ใช่ไร แต่ถ้าจริงจัง มันก็ต้องมีการเตรียมตัวประมาณหนึ่ง เพราะแน่นอนว่าอย่าลืมนะว่าปริมาณเด็กที่เรียนนิเทศหรืออะไรพวกนี้ ในปีหนึ่งมันเยอะ จะรู้ได้ไงว่ามันจะไม่มีคนเตรียมตัวมาตั้งแต่ปี 2 แล้วถ้าพื้นที่ในการทำงานมันน้อยอยู่แล้ว คนที่ทำกันอยู่ก่อนแล้วมันได้ไปแน่ ๆ มันต้องเตรียมตัวมาประมาณหนึ่ง แต่อย่างที่บอกไม่ใช่จะอ่านหนังสือไม่คบหาใครเลยมันก็ไม่ขนาดนั้นเพราะว่าการใช้ชีวิต การเจอคน การเจอตรงมาต่าง ๆ การทำความเข้าใจคนที่ไม่เหมือนเรา อะไรพวกนี้มันช่วยในการเขียนบท กำกับ หรืออะไรก็ตาม ถ้าคุณจะไปกำกับใครซักคน แล้วไม่มีภาพในหัวเลย คุณอธิบายสิ่งนั้นไม่ได้ ยกเว้นเจอนักแสดงเทพมากก็ว่าไป แต่เราก็ต้องอธิบายให้ได้ว่าความโหดในมันคล้ายกับอะไร มันก็จะเข้าใจง่ายขึ้น มันต้องสะสมไป อยู่ดี ๆ เราบรรลุมาไม่ได้ใน 3 วันหรืออะไรแบบนี้

นี่แหละพูดยาก ในโลกความเป็นจริงที่ว่า มันอาจต้องใช้เงิน มันจะรู้สึกทันทีถ้าเราลงเงินเอง สมมติว่าเราอยากทำหนังขึ้นมา เราไม่ได้ขอทุน เอาเงิน 5 แสนบาทไปทำหนังแล้วฉายกลับมาได้ห้าพัน ชาตุนวันนั้นกลับบ้านไปคงคิดเสียดาย วันที่เราทำหนังเอง เราจะเข้าใจเลยว่า มันมีความเสี่ยง แต่ตอนทำ 36 เราเตรียมใจเลยนะ ชาตุนไม่เป็นไร แต่ได้เรียนรู้ แต่ก็ไม่ควรขาดทุนมากนัก แล้วก็พยายามทำให้ดีที่สุด เราก็รู้สึกว่ามันควรจะทำแล้วเงินที่ได้มันควรจะโคจรได้จริง ทำแล้วมีคนดูมากพอให้ไปทำหนังเรื่องต่อไป ถ้าทำหนังอิสระแล้วต้องขาดทุน มันไม่สามารถทำเป็นอาชีพได้หรือทำแล้วไม่ขาดทุนได้ แล้วมันจะเริ่มคิดได้โดยอัตโนมัติ ถ้าเราทำหนังเท่านี้ คนดูเท่านี้ ควรทำหนังเรื่องนี้ก็บาท แต่ถ้าเราลงเงินไปแล้วอยากได้รายได้มากกว่านั้น ควรทำหนังง่ายขึ้นไหม ทางที่ดีที่สุดคือคำนวณให้ติดตั้งแต่แรกเป็นการคำนวณมาแล้วว่าคนดูน้อย เราไม่ควรทำแพงกว่านี้ มันก็จะรอดตัวง่ายกว่า ไม่ว่าจะฉายหนัง Indie หรือไม่ก็ตาม บริษัทเขาก็ไม่ลดค่าอุปกรณ์ให้เราไง ทุกอย่างเท่าเดิมหมด ไม่ว่าจะทำหนัง Content ไหนก็ตาม ยกเว้นจะซื้ออุปกรณ์เองหรือใช้อุปกรณ์ที่คุณภาพที่แย่งไปหน่อย มันมีความสัมพันธ์กันอยู่ เลยพูดยากกว่าทำไมเราไม่ทำหนังที่เป็นเอกลักษณ์ตลอดเวลา กับอีกแบบคือคุณไปสายศิลปะเลย อย่างพีเจ้ย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ก็ไปสายศิลปะ เขาไม่ขอทุนตามเทศกาลหนัง เขาขอจาก Art Foundation เลย การที่ขอทุนจากศิลปะมันง่ายในแง่ที่ ผมซื้อคุณ ผมให้เงินคุณไป แล้วไปทำเลย แต่คุณต้องเป็นคนทั่วโลกรู้จักแล้ว คือคนดูแน่ ๆ แล้วได้แน่ ๆ มันก็เป็นอีกสนามหนึ่งซึ่งก็ไม่ง่าย มันไม่ใช่ศิลปะทำอะไรก็ได้ มันก็มีเวลากำหนดของมัน มันเป็น Business แบบหนึ่ง เราปฏิเสธอันนี้ไม่ได้ รู้หน่อยก็ดี ไม่ต้องรู้เยอะก็ได้ มันช่วยให้เรา plan ได้ว่าเราควรทำประมาณไหนไม่ให้แบบเจ็บตัว เพราะคดีที่เราบอก Producer หรือตัวเองว่าจะไม่ขายบ้านไปทำหนังนะ เราจะทำสิ่งที่เรามีให้ดีที่สุด ซึ่ง 36 มันก็พิสูจน์ได้ประมาณหนึ่งว่าพอไหว มันอาจไม่ใช่หนังที่ประสบความสำเร็จที่ว่าได้กำไรมากมาย แต่มันไม่เจ๊ง ได้เงินนิดหน่อย ถือว่ามันเป็นไปได้ เดียวทำหนังตัวเองเดี๋ยวก็รู้

เราว่าไม่ว่าจะทำหนังอาตส์ วิดีโออาร์ต หรือไม่อาตส์ มันมีอยู่ชนิดหนึ่งเหมือนกันนะที่ว่าเราไปถึงสื่อสารได้รีเปลา เพราะว่าบางทีเราดูวิดีโออาร์ตบางอัน เรารู้เรื่อง แต่ก็มีหลายอันที่ต้องอ่าน Statement ถึงจะเข้าใจ อันนี้แล้วแต่คนทำว่าจะเอาแค่ไหน ส่วนตัวเรายังเชื่อว่ายังมีคนทำแบบ Narrative กับ Experimental เราไม่ได้สนใจว่าคนจะเอียงไปด้านไหนมากกว่าใช่ แต่อย่างหนึ่งคือพอทำเสร็จแล้วเอาไปฉายมันก็จะเห็น Feedback เองว่าคนเข้าใจหรือเปล่า ได้ผลอย่างที่คุณคิดหรือเปล่า มันพูดยากมากเลยว่าเราควรทำยังไง เราไม่กล้าพูดว่า ต้องทำอย่างนี้ มันไม่ได้ มันยากไปนิดนึง ให้พันธมิตรอีกคนดูเขาก็อาจรู้สึกเป็นความก้าวหน้าทางศิลปะก็ได้ แต่ถ้าถามเรา ก็จะตอบว่าถามพื้นฐานไม่ว่างานไหนก็ตาม เราจะสื่อสาร อย่างน้อยต้องได้หน่อย ถ้าทำแบบกึ่ง Concept ก็น่าจะเข้าใจ Concept หน่อย ไม่ใช่ไม่เข้าใจเลย ส่วนตัวเราไม่ค่อยชอบงานที่ต้องมาอธิบาย นั่นแปลว่างานคุณ



ไม่ได้อธิบาย เพราะอย่างที่บอก Video Art บางอันเราดูแล้วเข้าใจเลยว่าจะเอาอะไร แม้ว่ามันจะดูไม่มีสตอรี่อะไร แต่เขาทำอย่างมีเหตุผล มีหลักการ มันดูแบบเดียวก็รู้เรื่องแล้ว ไม่ใช่ไม่ลองนะแต่หมายถึงว่า ถ้าเป็นช่วงอยากลองทำก็ทำดู มันก็มีช่วงที่เราลองทำอะไรพวกนี้เหมือนกัน ก็ได้บ้างไม่ได้บ้าง ก็สนุกบ้างไม่สนุกบ้าง บางอันกลับมาดูอีกที ว่าทำอะไรลงไป ก็มีบ้าง หรือกลับมาดูอีกที แล้วอันนี้มันเวิร์ค น่าจะเอามา Develop ต่อ ตอนนั้นคิดได้แค่นั้น เดียวทำไปเรื่อย ๆ แล้วเราก็จะรู้ว่าเราต้องการอะไร แต่มันไม่ควรอธิบายได้ คืออย่างที่ช่วยได้ดีคือ ชอบหรือประทับใจอะไร อย่าชอบเพราะว่ามันแปลกดี มันจะไม่ได้อะไรเลย ต้องหาได้ว่าแปลกเพราะอะไร ลองไปอ่านสัมภาษณ์ว่าทำไมเขาถึงทำแบบนี้ เขาได้อิทธิพลมาจากอะไร ซึ่งบางทีความแปลกตรงนี้ บางทีมันไม่ได้แปลก มันอาจทำมานานแล้วจนเป็นเทคนิคเก่าด้วยซ้ำ อย่างน้อยการที่เราหาอ่านข้อมูลพวกนี้ มันอาจจะยังไม่ได้ใช้วันนี้ แต่มันอาจไม่ใช่ Style ที่เราชอบก็ได้ แต่ว่าอย่างน้อยก็ต้องอธิบายได้ว่าทำไมถึงชอบ มันมีเหตุผล แล้วเวลาคิดงาน จะคิดจากกลไกเบื้องหลัง แต่เราอาจค่อย ๆ คิดแบบ หาหลักการที่เขาทำ แล้วคิดว่าเราเอาหลักการแบบนี้มาคิดงานเราได้ เป็นต้นสมมติเราชอบงานที่เจ็บบางอัน เราก็จะถามว่าทำไมเราชอบเรื่องนี้ เราก็นั่งคิดไปคิดมาว่า เราชอบเรื่องภาพและเสียงที่ไม่ตรงกัน บางทีเขาก็เอาเสียงอะไรไม่รู้มา Match กับภาพ แล้วก็อาจจะคิดต่อไปว่าการทำให้ภาพและเสียงไม่ตรงกันมันทำให้เรากำลังดูหนังอยู่มันทำให้อารมณ์ไม่ Smooth มันทำให้เรารู้ตัวอยู่ตลอดเวลาว่าเรากำลังดูหนัง มันจะค่อย ๆ Track กลับไปได้เรื่อย ๆ ว่าเราชอบเพราะอะไร และอาจเอามาใช้ได้

3. บรรจง ปิสัญธนะกุล (ผู้กำกับภาพยนตร์ GDH) ในหัวข้อ "Perfectionist จงเจริญ" ความเป็น Perfectionist ในงานภาพยนตร์ ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

ขัตเตอร์เราใช้สัญชาตญาณล้วน ๆ เลย พูดไปอาจจะเกี่ยวกับเรื่อง Perfectionist หรือเปล่าไม่รู้แน่ คือเราไม่รู้เลยว่าเราจะทำหนังที่ออกมาได้อย่างไร พอมาคิดไต่เต้านี้ขึ้นมาได้เรารู้สึกว่ามันน่ากลัวที่สุด แข็งแรงที่สุด แต่ประเด็นคือจะทำยังไงหนังดี ทำไม่เป็น แต่เราโชคดีที่เป็นคนชอบดูหนัง ตั้งแต่เด็ก ๆ เราใช้วิธีเอาหนังผีมาดูทุกเรื่อง แล้วก็นั่งคำนวณเป็นนาที่เลยนะ ว่า conflict มันเกิดขึ้นตรงไหน ตอนเด็ก ๆ เราไม่รู้อะไรเลย ก็ใช้การวิเคราะห์กันในทีมเขียนบทว่า ทำไมมันเวิร์ค เราเอาหนังมาถกกันเป็นนาที่ว่าทำไมตรงนี้เวิร์ค ตรงนี้ไม่เวิร์ค เรารู้จักพี่มากไปรีเปลา หรือเราไม่กลัวเพราะเราเห็นพี่ตั้งแต่ต้นแล้ว เรารู้จักว่าเป็นคนยังไง ในขณะที่อีกเรื่องหนึ่งมันลึกลับมาก จับต้องไม่ได้เราลึกลับกว่า หรือ conflict มันพลิก ณ จุดไหน อะไร แบ่งออกเป็นโครงสร้างแบบนี้เลยนะ ซึ่งเราเริ่มจากไม่ได้อิงทฤษฎีอะไรเลย เอาทฤษฎีเราเองนี่แหละว่า เรียนรู้จากการดูหนังเยอะ ๆ ว่ามันจะเป็นไปได้ยังไง อะไรมันจะเวิร์ค เราก็ทำมั่ว ๆ พอเราเขียนเรื่องเสร็จ ก็ทำบอร์ดโพลิติก ขึ้นมา แล้วก็เขียน

การ์ดหนึ่งใบเพื่อเป็นหนึ่งชิ้น เรียงมาให้เห็นว่า ภาพรวมของหนัง มันเอาอยู่หรือยัง แล้วก็จะมี โปสเตอร์ต่าง ๆ แบ่งตามสีและการเล่าเรื่อง หรือมีอันหนึ่งปกหมดไว้ว่า ตรงนี้ conflict มันเกิดขึ้นแล้ว เราก็ต้องไล่เช็คความมันพอหรือยัง มันเอาอยู่ไหม ซึ่งพวกนี้เป็นหลักการเขียนบทอยู่แล้ว แต่เอาจริงผมไม่รู้ นะครับ เพราะตอนนั้นก็ทำมั่ว ๆ หมดเลย แล้วพอไปอ่านหนังสือที่ต่อม เป็นเอก เขาใช้ระบบชิ้น การ์ดเหมือนกันอยู่ สมัยนั้นอินเทอร์เน็ตก็ยังไม่ขนาดนี้ครับ พอไปเรียนรู้ว่าเมืองนอกเขาก็ใช้ระบบ Scene card กันมรตั่งนานแล้ว มันก็เหมือนว่าเป็นวิธีคิดที่เป็นสากลนะ เพียงแต่ที่เราไม่รู้

เกี่ยวข้องครับ ประสบการณ์แล้วก็การเตรียมงานที่แน่นมาก ๆ แต่จริง ๆ แล้วสำหรับผมขั้นตอน ที่สำคัญที่สุดคือการเลือกเรื่องที่จะทำ ตั้งแต่หนังสือแล้ว ส่วนตัวผมนะ เราจะไม่เสียเวลาไปถ่ายหนังที่เราไม่อยากทำเด็ดขาด จะไม่มีทางที่คิดแล้วเอาเลย ผมรู้สึกที่ไอเดียที่เราเว็บแรกขึ้นมา อันแรกเลย ส่วนใหญ่มักจะซ้ำ มีคนทำไปหมดแล้ว อยากจะออกกองที่เราสนุกกับมัน เกิดสิ่งใหม่ ๆ บ้าง การหา พอร์ตก็เลยใช้เวลาเป็นปีทุกเรื่องเลย ตั้งแต่ซัดเตอร์ ยัน แฟนเดย์ กว่าจะคิดพอร์ตได้นี้ใช้เวลาานมาก กลับไปประมาณ 4 5 พอร์ต กว่าจะได้แบบที่เราจะถ่าย

ส่วนตัวผมรู้สึกว่าเด็กสมัยนี้เก่งขึ้นนะ เรื่องเครื่องมือ แล้วก็งานสมัยผมเรียนมันทำไม่ได้ขนาดนี้ไง แล้วเด็กสมัยนี้ทำได้ พอทุกอย่างมันง่ายไปหมด เรื่องไอเดียมันก็จะคล้าย ๆ กัน กว่าเจอดตัวเอง มันอาจต้องใช้เวลาานขึ้น ทุกวันนี้้องเข้า ยูทูบ อิทธิพลมันมากเหลือเกิน กว่าเราจะล้างออกไปแล้ว ค้นหว่าอันไหนคือตัวฉัน มันยากมากนะ ทุกวันนี้กว่าจะออกมาเป็น นวพล ก็ปฏิเสธว่ามันไม่เหมือนใคร มันผสมจนเป็นมันซึ่งต้องใช้เวลา ผมว่าเด็กสมัยนี้ก็จะยากขึ้นมากกว่าส่วนตัวผมไม่ค่อย รั้งเกียดคำว่าเดิม ๆ นะ ผมเป็นคนที่ยิ่งโตมา ยิ่งอายุเยอะขึ้น สนใจเรื่อง topical มากกว่าอุดมคติ แปลว่าเรื่องที่มันเกินขึ้นจริง ส่วนตัวไม่รั้งเกียดว่ามันจะซ้ำแค่นั้น ข้อแรกขอให้มันดีก่อน ผมรู้สึกว่า หนังไทยออกมา 10 เรื่องตอนนี้ มันคืออยู่เรื่องหนึ่งหรือ 2 เรื่องแค่นั้นเอง ซึ่งเป็นแบบนี้มาก็ปีแล้วก็ไม่รู้ มันแปลว่าไม่มีความต่อเนื่อง คือหนังไทยมันยากมาก จุดที่จะได้รับให้มันคุ้มทุนนี้ยากมาก ทางเลือก ของสตูดิโอต่าง ๆ มีไม่เยอะ บางคนก็ใช้วิธีบีบบงเหลือน้อย กองถ่ายเหลือน้อย ไม่เปิดกล้องก็ไม่ให้ตั้ง แล้วแบบนี้ใครจะมาเขียนบทเป็นปี ๆ ได้ โชคดีที่ผมอยู่ในค่ายที่ให้เวลากับการเขียนบท เราเชื่อใน branding งานหนึ่งงานมันไม่ส่งผลในตอนนี้อะไร มันทันทีจะส่งผลในเรื่องที่ 10 ก็ได้ว่า คนจะเชื่อว่า GTH เราดูได้นะ มันแปลว่าตอนระหว่างการเดินทางมันมีช่วงหนึ่งที่เราท้อถอยกันมาก ๆ ถึงขั้น เกือบจะปิดค่าย ซึ่งไม่เกี่ยวกับที่ปิดไปเร็ว ๆ นี้ นะครับ เป็นช่วงที่ทำยังไงหนังก็ไม่ร้อยล้าน คือหนังร้อย ล้านเป็นแบบอื่นหมดเลย เราารู้สึกว่าหนังแบบที่เราทำมันไม่ใช่รีเปลา หรือว่าไม่มีทางที่มันจะไปสู่ ความสำเร็จแบบนั้นจริง ๆ เกือบจะปิดบริษัทแล้ว มันเจ๊งหลายเรื่อง ขาดทุน มีกำไรนิดเดียว แล้ว สุดท้ายมันก็มีวินตรงรถไฟฟ้ามานานะเธอ 5 แพร่ง เราก็เลยรู้สึกว่ามันมีนะ คนที่รอดูหนังแบบนี้ หนังพาณิชย์ที่มันมีคุณภาพ สคริปมันเชื่อถือได้ แล้วมันประณีตในงาน หลังจากนั้นมาเราก็เลยเริ่มตี

ตลาด ซึ่งกว่าจะติดก็เกือบตาย โชคดีที่อย่างที่บอกว่าเขาไม่มีเวลาถ่ายน้อยลง ให้ความสำคัญกับบท เพียงแต่ว่าการทำหนังให้เป็นอาชีพหลักก็อาจจะยากนิดหนึ่ง เพราะมันใช้เวลานาน ที่นี้ก็เลยเน้นว่า ถ้าเราสร้างงานดี มักจะมีงานโฆษณาต่อเนื่องแบบนี้ แต่ว่าในภาพรวมส่วนตัวผมยังรู้สึกค่อนข้างไร้ ความหวังนิดหน่อย ก็รอน้อง ๆ เรียนจบแล้วไปช่วยกันหน่อยแล้วกัน เพราะว่างานที่ดีแบบต่อเนื่อง เท่านั้นแหละ ที่จำทำให้หนังไทยอยู่ได้ ความหลากหลายผมรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่จำเป็นนะครับ แต่มัน ต้องค่อย ๆ ผมรู้สึกว่ามันค่อย ๆ ก้าวกระโดดไปที่ละนิดไม่ถึงขั้นหนังที่เป็นเอกที่ต้องได้เป็นร้อย ๆ ล้าน มันยังเป็นไปไม่ได้ แต่มันก็ถึงในโลกนี้ก็มีหนังหลากหลาย แต่จะทำยังไงให้มันโตเท่า ๆ กัน ควบคุม กันไป

ผมใช้วิธีสากลเลย โดยที่เราก็ไม่รู้เหมือนกันว่ามันเรียกว่าอะไร โดนเพิ่งมารู้ทีหลังว่ามัน เรียกว่า mind mapping น้องอาจจะเคยเรียนแล้ว คือตอนที่ทำงานกับพี่ต่อเขาชอบเปลี่ยนสตอรี่ บอร์ดมาก เปลี่ยนตลอด แล้วชอบเอาพูดช่วยมาให้คำ ๆ หนึ่ง แล้วโยงขาโยดักให้ได้ ทำยังไงก็ได้ โดยที่ไม่เกี่ยวเลย ซึ่งผมรู้สึกว่าบางทีมันอาจสิ่งที่แปลก แตกต่างมาก ๆ ด้วยวิธีการแบบนี้ แต่อันนี้ไม่เชิงใช่ซะทีเดียวนะ mind map มันคือว่า สมมติเราคิดเรื่องชัตเตอร์ภาพถ่ายวิญญานได้ เรานึกถึง อะไรโยนเข้ากระดานไปให้หมดก่อน นึกถึงแสงแฟลช การถ่ายภาพ การล้างฟิล์ม การล้างรูป ซึ่ง เหล่านั้นมันกลายเป็นคอนเซ็ปในการสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับภาพถ่ายได้หมดเลย คือมันแตกแขนง ออกมาแบบนี้ เพราะแบบชัตเตอร์เรานึกถึงการทำหนังอีกแบบหนึ่งคือ การเล่าเรื่องผีในวงเหล้าที่ล้อม วงกันแล้วก็เล่าที่ต่างจังหวัด มีหัทธมอะไรแบบนี้ เราก็ไปเจอเรื่องผีที่มาจากคอนเซ็ปนี้แหละ คือทุกอย่างจะโดนโยนมาที่นี่ แล้วที่บอกว่าพูดอะไรก็ได้ไร้สาระที่ไม่เกี่ยวข้องกันแล้วโยงมาเป็นหนังเราให้ได้ ผม ค้นพบว่าวิธีนี้เวิร์คมากในหนัง อะไรหลาย ๆ อย่างที่เกิดจากการพูดเล่น ๆ ที่ไม่มีทางเกิดขึ้นได้ เช่น ทำเดินในผีมาก เราก็คิดว่า น้องคนหนึ่งในทีมอยากมีทำเดินนี้แล้วหลบไป แต่พอมองลอดหว่างขา เท่าไหร่ก็ไม่เห็นสักที ตอนคิดนี้หัวเราะกันยังว่าเป็นไปได้หรือ แต่พอทำออกมาเป็นหนังแล้วมันเวิร์ค มันทำได้จริง ๆ บางอย่างก็ฟังเลอะเทอะแต่พอคิดจริงจังจริงจัง ๆ มันดันดีกว่าที่คิดตรงไปตรงมาซะอีก

สมัยนี้ไม่ว่าจะฟอร์มไหน พี่ว่าประสบความสำเร็จได้หมดเลย ลงแค่อยูทูบถ้ามันดีจริง ๆ แชร์ กันเต็ม มันแปลว่าสู้กันที่ไอเดีย พี่อยากให้น้องคิดแล้วคิดอีกกับมันให้มากที่สุด เสพสื่อเยอะ ๆ อ่าน เยอะ ๆ อย่าดูแต่ยูทูบอย่างเดียว การอ่านมันช่วยตกผลึกเยอะมาก แล้วก็จดทุกอย่างที่เข้ามากระทบ ใจ เพื่อเป็นวัตถุดิบในวันข้างหน้า คือมีอันหนึ่งตอนที่พี่ยัง ทำฮอริโมน ฉายเคเบิล แล้วมันเจิบมาก ไม่มีใครดูเลย ใครจะคิดว่าทำให้ทุกอย่างเปลี่ยนไปหมด ถ้า content ดีไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็จะประสบความสำเร็จ กลับสมองของเราไว้ เชื่อในพลังของไอเดีย

4. นฤเบศ ภูโน (ผู้กำกับภาพยนตร์ นาดาว บางกอก: GDH 559) ในหัวข้อ “ขอแค่เธอยังรู้สึก เพราะฉันไม่เคยไม่รู้สึก: ความรู้สึกร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

ก็ถ้าเทียบกันแล้วก็ต่างกันมากเลย เพราะการทำงานตอนนั้นเหมือนไม่มีอะไรมาตีกรอบรับ สิ่งที่ทำได้ดีที่สุดก็คือความคิดสร้างสรรค์ของเรา ถ้าความคิดสร้างสรรค์เราดีมาก ยิ่งกองเทนท์เราดี แต่ว่าในโลกการทำงานจริง ๆ ความคิดสร้างสรรค์อย่างเดียวมันไม่พอเพราะมันมีปัจจัยทั้งหมดสร้าง ปัจจัยเรื่องนักแสดง คอนเทนท์นี่เหมาะไหม เวลานี้เราควรเล่าอะไร แต่ว่าคอนเทนท์เราฉาย 2 ทุ่มถึง 4 ทุ่ม คอนเทนท์เราก็ไม่เหมือนกันละ มันทำให้ตอนเรียนสนุกมากที่เราสามารถทำอะไรก็ได้ พี่บอส ยกตัวอย่างเรื่อง Side By Side ละกันนะ คือ อย่าง Side By Side ทุก content ถ้าอย่างจะแข็งแรง ด้วยตัวมันเองจริง ๆ คนทำหรือว่าเราเองผู้กำกับต้องชัดเจนมากกว่าประเด็นที่เราอยากทำคืออะไร สิ่งนี้ จะต้องเป็นหัวใจที่แข็งแรงที่สุด และต้องไม่ไขว้เขว มันอาจจะใช้เวลาานาน กว่าที่จะเลือก content ในใจเรา เช่น ใช้เวลา 3 - 4 เดือนเลยที่ต้องใช้เวลานั้น พอเรามั่นใจแล้ว เราพุ่งไปหาสิ่งที่ถูกต้องจริง ๆ ไม่ว่าจะเราจะมุ่งไปหาวิธีเสิร์ชก็จะมีแค่ประเด็นนั้นประเด็นเดียว ถ้าในมุมมองที่บอสรู้สึก ว่า อย่างแรกเลย หาประเด็นของตัวเองให้ชัดเจน พอเราหาประเด็นที่ชัดเจน โจทย์ต่อไปคือ ประเด็นที่เราอยากจะทำ ความต้องการของ content นั้นคือความต้องการอะไร คือ อย่างเช่น ในขณะที่บอสเขียนบทนะครับ บอสจะแบ่งออกเป็นสองอย่างด้วยกัน คือเมสเสจกับเอ็กซีคิวทีฟ เมสเสจสมมติว่า เราจะเขียนบทว่าซินนี่คือพระเอกทะเลาะกับนางเอก เราอยากได้เมสเสจนี้ นางเอกทะเลาะกับพระเอก อีกซินนี่พระเอกดีกับนางเอก อันนี้อีกเมสเสจ แต่ถ้าเราอยากใส่เอ็กซีคิวทีฟเข้าไป พระเอก เอ็กซีคิวทีฟคือภาพ การเป็นภาพในช่วงระยะเวลาที่ความรู้สึกของบอส ถ้าเมสเสจคือพระเอกต้องการคืนดีกับนางเอก เอ็กซีคิวทีฟของเราคือ พระเอกเปิดประตูเข้ามาคุกเข่ายกมือไหว้ เธอ เธอ เธอ กลับมาคืนดีกับเราละนะ นี่คือเอ็กซีคิวทีฟของหนังเรื่องนี้ กับอีกเรื่องหนึ่งเมสเสจเดิม พระเอกต้องการคืนดีกับนางเอก แต่ก็จะเป็นหนังเราที่เป็นหนังใหม่ พระเอกวิ่งขึ้นมาบนคานฟ้าผล็กนางเอกตกลงไปแล้วก็บอกว่ากูต้องการคืนดีกับมึง ก็เป็นหนังอีกเรื่องหนึ่งแล้ว ทั้งที่เมสเสจมันคืออะไร เมสเสจเดียวกันเลย แต่ที่ทำให้หนังแต่ละเรื่องนั้นพิเศษคืออะไร เอ็กซีคิวทีฟไม่เหมือนกัน ไซ่ อันนี้คือเป็นหัวใจหลักเสมอมาว่า อะไรก็แล้วแต่สำหรับ content ที่สำคัญคือเอ็กซีคิวทีฟต้องให้ ต่อให้เมสเสจเราจะครีเซ่ก็ตาม ครีเซ่ คือ เมสเสจที่จำเจ ซ้ำ ๆ ซึ่งตัวบอสรู้สึกว่ามีเมสเสจบนโลกใบนี้สำหรับเรา มีไม่เยอะ แล้วแต่ว่าคนทำอินเรื่องอะไร เราอาจทำเรื่องซ้ำ ๆ ได้ บางคนอยากทำหนังเรื่องหนึ่ง ทำได้ดีชั่วได้ชั่ว อีกคนก็อยากทำได้ดีทำชั่วได้ชั่วเหมือนกัน เมสเสจซ้ำกันไม่เป็นไรแต่สิ่งที่ต้องคำนึงคือเอ็กซีคิวทีฟอย่าซ้ำกัน เอ็กซีคิวทีฟจะเป็นตัวบอกว่าอันไหนเป็นหนังเรา

ถ้าอย่างเรื่องอาร์ตที่บอสรู้สึกว่ามันเป็นเรื่องของ objective ครับ สำหรับพี บอสนะ คือ ถ้า objective เราคือเราทำอะไรวัน ๆ แค่นี้พอแล้ว ไม่ต้องสื่อสารกับใครพอ จบ แต่ถ้าเราอยากไปให้ไกล อยาก communicate อยากสื่อสาร เราต้องคำนึงถึงหลายอย่างด้วย ไม่ใช่คำนึงถึงว่า แบบอยากทำอะไรก็ทำอะไร แต่ทำแล้วจะสื่อสารไปถึงคนด้วยไหม แล้วฟังคอมเมนต์ของคนอื่น ๆ ด้วยไหม ใจมันต้องกว้าง มันต้องเปิดรับเสมอ พี่บอสนว่า แต่ลึก ๆ แล้ว เราารู้สึกว่างานที่ดีคืองานที่สื่อสารนะ เพราะว่าท้ายที่สุดแล้ว เราทำงานหนึ่งที่เราารู้สึกชอบมาก เราเหนื่อยกับมันมาก เราก็อยากให้เห็นอยากให้เห็นได้ชอบ ไร่อย่างนี้ ฉะนั้นสื่อสารได้ ดีมาก อันนี้มันมีอยู่ 2 กรณี ในกรณีแรกคือ ทีมเขียนบทโดยที่ผู้กำกับไม่ได้เป็นคนเขียนเอง แล้วผู้กำกับก็เอาบทไปกำกับ ซึ่งส่วนตัวอันนี้บอสรู้สึกว่า มันจะเป็นหน้าที่หลักของผู้กำกับนิดนึงว่าเค้าไปได้ไปลง Detail หรือ Sit in ตั้งแต่แรก ฉะนั้นแล้วเป็นสิ่งที่ยากมากถ้าทีมเขียนบท เขียนบทหนึ่งขึ้นมา แล้วผู้กำกับไม่ได้ไปรีฟเอง เค้าต้องหาวิธีอะไรก็ได้ที่ทำให้เค้าอิน และเข้าใจสิ่งนั้นมากที่สุด ซึ่งนี่ถือว่ายากมาก ซึ่งเป็นสิ่งที่บอสไม่เลือก ซึ่งถ้าในมุมมองของพีนะ ผู้กำกับที่ดี ผู้กำกับต้องเข้าใจ Content นั้นได้ดีที่สุด สิ่งที่จะไปแก้ปัญหาต้นเหตุคือลงมือเขียนเอง มั้ยถึงจะเป็น Content ที่เราเข้าใจมันจริง ๆ คราวนี้มันก็จะไม่เกิดการตั้งคำถามละ ถ้าเราเป็นคนไปลงมือเอง ถ้าเราเข้าใจตั้งแต่ตอนเขียนบท ทำไรเกี่ยวกับมันตั้งแต่ Pre - production ละเอียดกับมันจริง ๆ ตอนกำกับสบายมากเลย เพราะเราเข้าใจมันอย่างถ่องแท้ แต่ในขณะเดียวกันที่เรากำกับแล้วมันมันนิ่ง ถ้าเรายังไม่เข้าใจ Content นั้นจริง ๆ จริง ๆ เป็นโจทย์ตั้งแต่แรกละ เพราะว่า พอเราจะทำซีรีส์ หรือ content อะไร content หนึ่ง บางทีเราจะมโนอยากขึ้นมานิดนึง เพราะว่าเราจะทำอย่างไรให้มันออกมาได้ดี เพราะมันจึงต้องอาศัยการ Research หนัก ๆ หนักมากกว่าจะทำ Content แนวไหน จนวันนึงพี่บอสไป Research ซีรีส์เกาหลีก่อนที่จะเริ่ม หลายคนชอบดูใช้ใหม่ สมมติว่าพี่บอสเริ่มเขียน มกรา ตุลาพี่บอสเริ่มรู้ เริ่มทำ เริ่มเขียนบทมกรา ช่วงนั้นพี่กวาดดู Content ให้เยอะที่สุดเลย เรื่องนี้มันไม่ประสบความสำเร็จ ทำไมวะ ไม่ประสบความสำเร็จ เราต้องแตกโครงออกมา ทำไมเรื่องนี้เค้าถึงประสบความสำเร็จมาก จนกระทั่งเราไปเจออยู่เรื่องนึง ที่มันประสบความสำเร็จในเกาหลีมาก ๆ เลย ก็คือเรื่อง Reply 1988 อันนี้เคยดูรีเพล่า เคยดูใหม่ะ เรื่อง Reply 1988 มันคือหัวใจของครอบครัวจริง ๆ ทำไมเค้าแบบถึงแตกอารมณ์ของเราได้ทุก ๆ ตอนใน 2 ชม. นั้นมันน่าเบื่อที่สุด พอมี 1 ซีนเข้ามาน้ำตาแตก รู้สึกโครงสร้างมันแข็งแรงมาก สิ่งที่บอสทำคือบอสแกะโครงสร้างของ Reply 1988 แกะโครงสร้างแบบแข็งแรงเลยว่าจะทำไมเค้าถึงเรียกน้ำตา ก็จะเป็นที่มาของ side by side ว่าโอเค เป้าหมายสูงสุดของเราก็คืออยากทำได้มัน อยากได้แรงบันดาลใจที่ให้ตะไปให้ถึงฝันเหมือน Reply ได้ พอเริ่มเขียนบทปุ๊บ เรารู้แล้วว่าหัวใจของ Reply 1988 ที่มันเรียกน้ำตาพอมันเล่นกับคำว่าครอบครัว แล้ว execution ทุก message ที่เกิดขึ้น เค้าจะให้คน ๆ นึงก่อนให้เค้า เพราะเค้าคือคนในครอบครัว จริง ๆ ประโยคนี้ไม่ว่าเป็นซีนอะไรก็แล้วแต่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมหมด ทุกคนร้องให้ได้ เราเข้าใจโครงสร้างของ Reply ละ มันจะมี execution หนึ่งเค้าต้องการเล่าว่า พ่อรักลูก นี่คือ

Message แต่ execution ที่ Reply ทำมาพอนั่งกินก้ามปู เพื่อที่ซินนั้นจะเล่าว่าเป็นคนจน เราก็คิดว่าไม่มีอะไร ก็แค่ว่าครอบครัวนั้น นั่งกินแค่ก้ามปูแต่ไปทวิตตอนหลังคือเนื้อทั้งหมดส่งไปให้ลูกสาวที่อยู่ต่างจังหวัด โอโห้ เราารู้สึกว่าแบบมันจืดมาก

ซึ่งสิ่งนี้เรียกว่ารีวอร์ด ซึ่งรีวอร์ดเป็นสูตรของการเรียกน้ำตา ก็เลยเอาการรีวอร์ดเนี่ยมาใช้กับ side by side ในทุก อีพี การรีวอร์ดนี้หมายความว่ามันเป็นวิธีการเรียกน้ำตาของการเขียนบทอะคริบ รีวอร์ดก็คือการพูดอย่างเพื่อไม่พูด massage อีกอย่างแต่สุดท้ายเราจะหักว่ามันเป็น massage ที่เรียกน้ำตา เช่น อีพี1 ใน side by side คือโด่งกับพียิมขอซื้อรองเท้ากับแม่ massage ของซินนั้นคือครอบครัวนี้ฐานะปานกลางดูยากจน ฐานะปานกลางนี่คือ massage แต่สิ่งที่พี่อยากได้คือ แม่รักลูก เรื่อง reply 1988 เป็นหัวใจของครอบครัวจริง ๆ แล้วเรารู้สึกว่าแบบ ทำไมเขาแต่อารมณ์เราได้ถึงทุกตอน ต่อให้ในช่วงที่น่าเบื่อที่สุด แต่พอมันมีแบบ ถึงซินนั้นปั๊บ มันพุ่งขึ้นมาเราน้ำตาแตกอะไรอย่างเนี่ย รู้สึกว่าโครงสร้างมันแข็งแรงมาก สิ่งทีบอสทำ คือ บอสแกะโครงสร้างของ Reply 1988 นะครับ แกะโครงสร้างเขามาแบบ ให้เราแข็งแรงเลย เอาแบบถ้าเราไม่เล่นทางนี้เราตายเลย ก็เลยเป็นที่มาของ Side by Side เลยว่า โอเค เป้าหมายสูงสุดของเราเลยก็คือ เราอยากทำ เราอยากได้แรงบันดาลใจให้เราแต่ได้ไปถึงฝัน เหมือน Reply 1988 นะฮะ พอเริ่มเขียนบทปั๊บ เรารู้และว่า หัวใจของ Reply 1988 ที่มันมีน้ำตา เพราะมันเล่นกับคำว่าครอบครัว แล้วทุก execute ทุก Message ที่เกิดขึ้น เราให้คน ๆ หนึ่งก่อน มากกว่าให้เรา เพราะเขาเป็นคนในครอบครัว แบบ คือจริง ๆ ประโยคนี้ไม่ว่าเป็น scene อะไรก็แล้วแต่ ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมหมด ทุกคนร้องให้ได้ อ้อเนี่ย เราเข้าใจโครงสร้างของ Reply ละ มันจะมี execute หนึ่งที่เขาต้องการเล่าแค่ว่า พ่อรักลูก นี่คือ message แต่ execute ที่ reply ทำก็คือ เปิดเรื่องมา พอนั่งฉีกก้ามปู บุกที่ไม่มีเนื้อ เพื่อที่จะเล่า คือจะเล่าว่าเป็นคนจน ก็ไม่มีอะไร แล้วก็เล่าไป เราก็คิดแค่ว่าครอบครัวนั้น ก็กินแบบก้ามปู แต่มันแบบ twist ตอนหลังคือ เนื้อปูทั้งหมด ส่งไปให้ลูกสาวที่อยู่ต่างจังหวัด โอโห้ มันแบบ เรารู้สึกว่าแบบ มันพีคมาก ซึ่งอันนี้คือสิ่งที่เรียกว่า reward เป็นสูตรของการเล่นด้วยภาพ ก็คือ ก็เลยเอาตรงกลาง reward เนี่ย มาใช้กับ side by side ในทุกวิธี การ reward นี้หมายความว่า มันเป็นวิธีการหนึ่งของการเขียนบทอะคริบ คือพูดหนึ่งอย่าง เพื่อให้คนดูคิดว่าเป็น message แต่สุดท้ายเราจะหัก ว่ามันเป็น message ที่เรียกน้ำตา เช่น ep.1 ของ side by side ทุกคนได้ดูใช่ไหมครับ ep.1 คือ โด่ง กับ พียิมขอซื้อรองเท้ากับแม่ message ของซินนั้นคือ ฐานะปานกลาง ดูยากจนฐานะปานกลาง ก็คือ message แต่สิ่งที่พี่อยากได้จากตรงนี้คือ แม่รักเขา อิม พี่ก็เลยปูเนี่ยน ๆ ไว้ก่อนว่า อ่า อยากซื้อรองเท้าอะ ตอนนีไม่มีตัง บ้านเรามีเงินที่ไหน คนดูจะคิดว่าบ้านนั้นจน ไม่ได้คิดถึงเรื่องแม่รักลูกอะไรเลย จนอย่างทีพี่เอามา reward ตอนหลังก็คือ อยู่ดี ๆ ได้รองเท้าคือจริง ๆ ต้องวางแผนไว้หมดเลยนะครับ จะทำหนัง หรือ ซีรี่ย์หรืออะไรก็แล้วแต่ ต้องมี conflict แต่ว่า หนังอาจจะมีแค่ conflict เดียวก็ได้ เพราะหนังมันต้องดูยาว ๆ แล้วจบหนึ่งครั้ง แต่ว่า พอมาทำซีรี่ย์แล้วมันมีแปดสัปดาห์ถูกปะ มีแบบแปดตอนใช้ปะ คือเราต้องคิด

แปดตอน แปด conflict เพื่อให้ คนดูทุกตอนทุกครั้งแล้วคือ ถูกพาทะยานไปจุดสูงสุดแล้วหัก แล้วจบ เพื่อให้คนอยากดูตอนต่อไป เพราะฉะนั้นความยากของมันจึงอยู่ตรงนี้ ทำยังไงก็ได้ให้มันมีแบบพล็อต conflict ไปเรื่อย ๆ ฉะนั้นยากมากในการที่จะคิด conflict อะไรแบบนี้เรื่อย ๆ ด้วยวิธีการคิดนะครับ เราก็ต้องแข็งแรงในด้าน message ของเราก่อน big idea แล้วก็ถึงมาเป็นเรื่องภาพ มีอย่างหนึ่งคือ การตั้งต้นเลยคือ message ของพี่บอสคือครอบครัวเหมือนกัน แค่นี้จบ ถ้าคนดู ดูจบปุ๊บแล้วรู้สึกว่าจะเห็นครอบครัวรักกัน พี่น้องรักกัน คือจบ พี่บอสโอเคละ เพราะ message คือต้องการแค่นี้ แต่เวลา แต่ว่าเรื่อง เมื่อมาร้อยเรียงกันทั้งหมด มันต้องเริ่มต้นจาก big idea ก่อน ในที่นี้ก็คือว่า คือต้องใหม่พอ และไม่ซ้ำกับใคร อย่างของผมคือเรื่อง คู่พี่น้องแบดแพ็คคู่ พี่ชายคือออทิสติก นีคือไอเดีย big idea ของฉลาดเกมส์โกง คือ นักเรียนไทย โกงข้อสอบข้ามประเทศ big idea ของพรจากฟ้า คือ เพลงในหลวง อะไรอย่างนี้ละครับ ไม่ว่าจะเราจะทำ content อะไรก็แล้วแต่ คือ เราลองหา big idea มาหนึ่งอย่าง แล้วเราลอง มาครอบคลุม content เราก่อนว่า big idea นั้นใหม่พอหรือยัง คือถ้าใหม่พอมีความเป็นไปได้สูงที่จะคิดเรื่องไปได้เรื่อย ๆ ครับ มันก็จะตันแล้วสุดท้ายก็ตามทางคนอื่น พอพี่บอสได้ความว่า คู่พี่น้อง แต่คือพี่ชายเนี่ยเป็นออทิสติก พอเราได้แบบนี้ปุ๊บเนี่ย เราลองดูว่าความสนุกในการเกิดปัญหา ทำยังไงก็ได้ให้มันเกิด แล้วเราก็จะเจอปัญหาที่ใหญ่ที่สุดคือ เขาเป็นนักแบดแพ็คคู่ใช้ใหม่สุดท้ายแล้วก็มาแข่งกันเอง เราหาวิธีที่จะเจอบุญชะงัดของตัวเองให้ได้ ยิ่งหาชนะเท่าไรก็ดูยิ่งสนุกอะเหมือนเราฆ่าคนดูให้ตายต่อหน้าทีวี่อะ เออ พอเราเจอปัญหาที่ใหญ่ที่สุดนั่นคงเป็นปลายทางของเราแล้ว พี่บอสก็จะเล่าไปที่ ep.8 เลย คราวนี้ก็จะคิดได้ละ ตั้งต้นที่เป็นเล่นคู่ จบที่แข่ง ระหว่างทางทำยังไงก็ได้ให้มันไปแข่ง แข่งกันเอง ก็เลยลองตัดดูว่าวิธีตัดเรื่อง ลำดับเรื่องมันจะยังไงได้บ้าง ก็เลยแบบมีทั้งหมดแปดตอน การที่จะแบบกว่าจะไปเล่นแบบแข่งเดี่ยวได้ มันจะต้องมีเหตุการณ์ทะเลาะกันแหละ ที่ทำให้มันไม่ได้เล่นคู่อะอย่างเนี่ย พี่บอสก็จะตัดการที่อีกมุมหนึ่งพี่น้องมันคงต่อยกัน ทะเลาะกันกลางสนามแบด ทีนี้เราก็ปึกหมุดละ เริ่มต้นคู่ กลางเรื่องคู่แตก จบเรื่องแข่งกันเอง อะไรอย่างนี้ก็จะจะมี โครงคร่าว ๆ ที่เหลือก็จะค่อย ๆ ซอยยับเรื่องของโครงสร้าง conflict ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง ซึ่งวิธีการ จริง ๆ เราก็คิดสบาย ๆ ง่ายเลย อย่างเราตั้งใจว่า คู่พี่น้องแบดมินตันคู่ พี่ชายเป็นออทิสติก เออ มันจะเกิด conflict อะไรได้บ้างสมมติพูดแค่นี้ อืม ถ้าวันหนึ่งน้องอยากไปเล่นเดี่ยว พี่คงจี้ดอะ เนี่ยพูดแค่นี้ก็จี้ดแล้ว มันคงเป็น conflict ได้แล้ว มันต้องอยู่ชั้ก ep. 1 คิดต่อ ถ้ามันต่อยกันกลางสนามแบดเลย แต่พี่ไม่ได้ต่อยมัน เพราะพี่รักมันมาก โหจี้ดมาก เอาไปเลยอีก ep. คิดไปเลยว่าจะเกิดปัญหาอะไรได้บ้างแล้วเราก็ลิสเลย แล้วเราก็ค่อยมาร้อยเรียงกับโครงสร้างของเรา ว่ามันไปในทางไหนได้บ้าง คือพอเราเป็นคนทำสื่อ แล้วเราต้องการบอกอะไรซักอย่างเราต้องเข้าใจมันจริง ๆ อย่างถ้าทำเรื่องหมา ก็ไม่แน่ใจว่าเราจะเข้าใจหมาจริง ๆ ไหม ฉะนั้นไม่ว่าจะทำ content อะไรก็แล้วแต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเรื่องความรู้สึกตัวเราเอง ว่าเราอินและเข้าใจกับ content ที่ทำมากแค่ไหน

ถ้ายังไม่มากพอแต่อินนะ หาข้อมูลเพิ่ม ทำให้เราเป็นคนที่มีข้อมูลที่รู้จริงที่สุด ถ้าใครมาถามเราสามารถตอบคำถามนั้นได้ content นั้นจะเป็น content ที่ดีเสมอ เชื่ออย่างนั้น

5. เป็นเอก รัตนเรือง (ผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแส และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “รีโอโครงสร้าง - หนังสือส่วนตัวของเป็นเอก” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

หนัง Mainstream ผู้กำกับก็พูดผ่านหนังได้ เพียงแต่ปัญหาคือผู้กำกับไม่มีอิสรภาพเลย เพราะว่าจะทำอะไรก็ต้องได้รับการอนุมัติจากห้องประชุม คณะกรรมการ ถ้าเกิดคุณมีห้องประชุม คณะกรรมการ โปรดิวเซอร์ที่เก่งแบบ GDH เนี่ยมันก็เวิร์ค แต่ว่าค่ายอื่นเขาไม่ได้มีห้องประชุมที่เก่ง เรื่องการทำหนังเหมือน GDH เขาต้องไปคิดว่าตลาดต้องการอะไร และต้องไปทำเพื่อเอาใจตลาดผมว่า มันไม่เวิร์ค เพราะว่าตลาดวันนี้กับตลาดอาทิตย์หน้ามันไม่มีวันเหมือนกัน ผมคิดว่านั่นคือปัญหาของหนัง mainstream แต่หนังอินดี้เนี่ยนะครับมันเป็นคล้าย ๆ กับ ผู้กำกับหนังอินดี้มีโอกาสที่จะได้ทำหนังที่ตัวเองอยากเห็น แล้วถ้าควบคุมต้นทุนไม่โหม้มันสูงมาก ผมว่าไม่ใช่คนห้าแสนคนที่จะมาดูหนังอินดี้แต่ว่าแสนคนมันก็เท่ากับ follower เพจ content บางเพจ ซึ่งแค่นั้นก็ทำให้เขาไม่เจ็บตัวแล้ว ผมคิดว่าโลกมัน niche ขึ้นเรื่อย ๆ ทุกอย่างกลายเป็น niche อีกหน่อยมันจะไม่มี mass เวลาพูดว่าทำหนัง mass มันก็จะไม่ make sense เพราะตอนนี้ผมเชื่อว่าน้อง ๆ ทุกคนก็เป็น คือ Facebook ไม่ได้มีแต่เพื่อนเรา คือเพื่อนเราสนใจอะไรเราก็จะเห็นไปด้วย แต่เราจะไม่เห็นอย่างอื่นที่เราไม่สนใจ หรือที่เพื่อนเราไม่สนใจเราก็จะไม่เห็นเลย ทุกอย่างมันก็จะ niche ไปหมด ผมคิดว่าโลกน่าจะไปทางนั้นนะครับ ที่เราพูดกันว่าหนัง mass มันคงยังไม่หายไปแต่ผมคิดว่ามันน่าจะมีปัญหาในการอยู่

อยากใช้คำว่า mass เลยครับ มันก็ยังไม่ได้เงินเยอะขึ้น มันเพียงดูสนุกขึ้น เรื่องไหลลื่นมากขึ้น เพราะว่าผมทำดีขึ้นไป มันก็ยังไม่แจ่มหรอกแต่เพียงผมทำได้ดีขึ้นแน่ ๆ และมันเป็นหนัง 100% เลยครับ มันพาคนดูไปอีกกะทีก็คือโครมมาก และมันก็เป็น Black Comedy ที่เราไม่เคยเห็น มัน dark ด้วยมันเศร้าด้วยในขณะที่มันตลกด้วย แต่ว่าตอนนั้นทำด้วยความตั้งใจว่าจะเอาคนดูให้อยู่เลย ผมมีความตั้งใจตั้งแต่ต้น และคราวนี้ผมไม่ต้องเสียเวลาไปนั่งเล่าให้เสียฟัง 4 ชั่วโมงแล้ว ผมมีนางเอกคือหมิว ลลิตา น้อง ๆ อาจจะไม่รู้จัก เขาเล่นเป็นแม่ในเรื่องล่าครับ สมัยก่อนเขาดังมาก พอผมพูดชื่อเขาผมแทบไม่ต้องเล่าเรื่องเลย เขาแทบจะเอาเงินมาวางให้บ๊อโตะทันที ไม่ใช่เงินเยอะแต่พร้อมจะวาง เพราะว่าปฏิเสธชื่อนี้ไม่ได้หรอกนะ คนทำหนังสมัยก่อนเวลาผมทำหนังผมไม่ได้ทำเหมือนโฆษณาเลย ผมทำตรงข้ามกัน เวลาทำโฆษณามันจะเป็นเหมือนที่อาจารย์ว่าต้องเข้าเป้า กระชับ คมชัด จะสื่อสารว่าอะไร พอผมทำหนังใหญ่ผมทำให้ทุกอย่างมันคลุมเครือให้หมด สำหรับผมคือหนังเรื่องหนึ่งมันจะสนุกหรือดีเนี่ย สิ่งสำคัญที่สุดคือไม่ใช่คอนเซป หรือสคริป แต่มันคือตัวละครมันต้องดี ตัวละครคือสิ่งสำคัญ ตัวละครที่มีมิติหมดทุกด้าน ตัวละครจะไม่มีอดีตที่สดใสหรือว่าเลวสุดขีด ไม่มีครับ ดูชีวิตมีอุปสรรค



หนังผมเรายังสามารถกลับไปดูที่บ้านเขาเลี้ยงแม่อยู่ ป้อนข้าวแม่ ดูทีวีกับแม่ด้วย และกลางวันก็ออกไป  
 ฆ่าคน เหมือนหมอพัน กลางวันก็ไปถอนพันคน กลางคืนก็กลับไปอยู่กับลูกเมียที่บ้าน มีความฝัน มี  
 ความหวัง มีความทุกข์เหมือนกับคนทั่วไป คือเราต้องเขียนตัวละครให้มันกลม แล้วตัวละครจะพา  
 เราไป หนังสือที่เราดูเมื่อก็ที่พลอยหวังเล่นอะครับ ที่ฝนตกรถเสีย มีคนบ้า มันคือตัวละคร 2 ตัวนี้  
 เลยครับที่เอาเราอยู่ทั้งเรื่อง เรื่องมันไม่ได้น่าสนใจเลย ผู้หญิงคนนึงเป็นเด็กเกี่ยวกับจากผับ รถเสีย  
 หนี homeless คนนึงมาซ่อมรถให้แล้วบอกว่าอยากได้ยินคำว่าขอโทษ เด็กร้องไห้ มันไม่ได้น่าสนใจ  
 ขนาดนั้นเลย มันเป็นข่าวจากหนังสือพิมพ์ที่ผมเอามาตัดแปลง แต่ว่าสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกกับทุกอย่างมัน  
 คือตัวละครของทั้งคู่ ถ้าตัวละครเด็กผู้หญิงคนนั้นถ้ามันไม่ตีตั้งแต่ต้นไปจนจบโดยที่ไม่มีความรู้สึกผิดเลย  
 มันก็จะเป็นตัวละครที่ไม่เวิร์ค ในเวลา 20 นาทีของหนังเขาถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นอีกคนเราเห็นว่า  
 จริง ๆ เขามีอีกด้านนึง ไม่ใช่เอะอะใช้เงินฟาดอย่างเดียว ตัวคนบ้าเราก็จะเห็นพัฒนาการของคนบ้า  
 จริง ๆ ตอนหลังหายไปเลย ผลอ ๆ อาจจะไม่ใช้คนบ้า จริง ๆ อาจจะเป็นเทพ ซ่อมรถด้วยการเอา  
 กิ่งไม้เสียบ ๆ แล้วรถติดแบบนี้ คือมันต้องไม่ใช่คนธรรมดาอะ ต้องเป็นเทพเป็นองค์อะไรสักอย่าง แล้ว  
 หายตัวไปเลย ตามหากก็ไม่เจอ สำหรับผมตัวละครคือสิ่งสำคัญที่สุดในหนังไม่ใช่สคริป ไม่ใช่ไอเดีย  
 ไม่ใช่คอนเซป

ไม่ครับ ผมเลือกดูเฉพาะเรื่องที่ชอบ ถ้าเราอยากเป็นผู้กำกับ หรือคนทำหนัง อยาดูหนังทุก  
 เรื่อง เพราะว่าพอเราดูทุกเรื่องทุกแนวเราไม่รู้เลยว่าเรื่องไหนดี คนบอกเรื่องนี้ดีเราก็ดู เรื่องนี้ก็ดู ดูไป  
 เรื่อยจนไม่รู้ว่าจะอันไหนดีไม่ตี เพราะดูหนังน้อยมาก แต่จะดูเรื่องเดิมซ้ำ ๆ หนังสือสอนผมมากผมดูซ้ำ  
 เป็น 20 รอบดูจนจำขึ้นได้ เราต้องเลือกดูแต่ของดี ต้องแยกให้ได้ว่าอะไรดีไม่ดีถ้าไม่รู้คุณก็ทำหนังดี  
 ไม่ได้ อยาไปดูเปิดไปหมด อันตรายมากผมเคยสอน workshop ที่เกาหลีครับ อยู่กันเป็นเอน ทำหนัง  
 กับนักเรียน 24 คนจากเอเชีย วันสุดท้ายที่จากกันเราสัญญากับทุกคน 2 อย่าง คือ อย่างที่ 1 ต่างคน  
 ต่างกลับประเทศแล้ว หยุดดูหนัง 1 ปี ห้ามอ่านหนังสือเกี่ยวกับหนัง ถ้าอยากทำหนังดีให้หยุด แล้วไป  
 ใช้ชีวิตจริง ไปใช้ชีวิตที่มันไม่ได้หนังอยู่หน้าคอม แล้วมีเลย์เอาท์ มันไม่เวิร์ค คนทำหนังที่ดีทุกคนเขา  
 ที่เรื่องที่จะพูด คนทำหนังเรียนรู้อะไร แต่เรื่องที่จะทำให้เราเป็นมนุษย์มันไม่ได้มาจากการดูหนังนะ ผม  
 บอกทุกคนแล้วก็บอกเป็นไปไม่ได้ ดูหนังวันละ 4 5 เรื่อง จะมาไม่ให้ดูเป็นปีเป็นไปไม่ได้ จัลดเหลือ 6  
 เดือน ไม่ได้ 3 เดือน ผมบอกว่าผมจะทำด้วย ในที่สุดทุกคนก็ยอม 3 เดือน แต่ผมไม่เชื่อว่าทุกคนจะทำ  
 แต่ผมทำ แล้วก็อย่างที่ 2 เราเป็นเพื่อนกันแล้ว จะติดต่อหากันอย่าใช้ email ให้เขียนจดหมายด้วยมือ  
 จนปานนี้ตั้งแต่ผมสอนมา 10 ปีแล้ว ยังมีหนังเรียนที่เขียนจดหมายด้วยมือมาหาผมอยู่ 2 คนเป็น  
 ผู้หญิงทั้งคู่ ผู้ชายไม่ทำ ผมคิดว่าชีวิตจริงสำคัญกว่าการดูหนัง

ผมใช้วิธีว่าจะไม่ลงมือเขียน เพราะผมลงมือเขียนมันเร็วมาก ช่วงที่คิดถึงตัวละครอยู่ จะรอให้  
 ชาววิทย์มันบอกเราเพื่อรวบรวมในสิ่งเหล่านี้มันนานเป็นปีเลย จดเอาไว้บ้าง หรือบางทีมันก็อยู่หัวเรา

จำได้ เราเรียกว่าเป็นช่วงเพื่อ อะไรก็ได้หมด ก่อนผมจะลงมือเขียนบท ผมใช้การ์ดเล็ก ๆ เขียนขึ้นที่ 1 เอาหมุดปักไว้ในห้องทำงาน ทำจนครบ แค่นี้ไม่มีไดอะล็อก ไม่มีมุกล่อง มันเยอะมากสมมติมี 90 ชิ้น ผมก็จะปักจนมันครบหมด ข้อดีของการ์ดคือสมมติเรามีไอเดียใหม่เราก็จะเขียนแทนแล้วอันเดิมออกได้ หรืออยากจะสลับ มันเป็นวิธี Edit ได้ง่าย ๆ ที่ไม่ต้องทำในคอม มันดีกว่าคอมที่พอเราถอยออกมา เราจะเห็นหนังทั้งเรื่องแล้วจะรู้ว่าตรงกลางตรงอึดแน่นเลย ดูจากนี้มันมีปัญหาแน่นอน ดูจากตรงนี้มันเห็นแต่ในคอมไม่เห็น ผมใช้วิธีนี้ครับ ผมก็ไม่มั่นใจนะ ผมว่าความไม่มั่นใจไม่ใช่สิ่งไม่ดี ความไม่มั่นใจมันมาพร้อมกับงานสร้างสรรค์ เราต้องยอมรับจริง ๆ ว่าทำงานสร้างสรรค์มันต้องไม่มั่นใจ มันไม่ได้ทำง่ายอย่างที่ผมบอกว่า 20 ปีแล้วจะมีความมั่นใจ มันต้องแลกหมัดเอา เคาเอานิดๆ ผมต้องใช้ประสบการณ์ในการทำมากขึ้น ๆ ถึงแม้จะไม่มั่นใจแต่มันจะเดาแม่นยำขึ้น

ถ้าคนอื่นเขาสอนอีกอย่างหนึ่งฟังเขาดีกว่า เพราะว่าผมไม่ได้ทำสิ่งนี้เป็นอาชีพครับ ผมทำตามอำเภอใจ ถ้าทำแบบผมมันก็จะหาเงินลำบากมาก ผมมีอาชีพอื่นที่ผมจะหาเงินได้ อันนี้ก็แค่ความคิดของผม เพราะว่า ผมรู้สึกว่าคุณเป็นคนสนใจตัวละคร ไม่ค่อยสนใจพล็อตเรื่อง ผมสนใจ 2 อย่าง ผมสนใจคน ซึ่งส่วนใหญ่ก็คือตัวละคร กับผมสนใจบรรยากาศ ผมมีความรู้สึกว่าคุณที่มันทำให้ภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์คือบรรยากาศ ทีวี ซีรี่ส์ มันสนุกเพราะมันพูดถึงทั้งเรื่อง มันมีแต่ สารระ หมดเลย content dialog แล้วก็ดูโคตรสนุกเลย แต่ว่าผมไม่เคยดูซีรี่ส์เลย เพราะผมไม่ชอบ เขาบอกเรื่องนั้นดี เรื่องนี้ดี ผมไม่เคยดู แล้วผมเคยทำใจดูครั้งหนึ่งเพราะเพื่อนบอกเรื่องนี้ดีมาก ดูไม่ถึง 20 นาทีก็ปิดแล้ว ผมรู้สึกว่ามันน่าเบื่อ พุดอยู่ได้ ผมชอบหนังเงียบ ๆ ไม่ค่อยพูด แล้วก็บรรยากาศ มีวิธีการถ่ายภาพ มันมีวิศวะครับ ผมเชื่อว่าภาพยนตร์คือสิ่งนั้น ผมไม่ได้เชื่อว่าภาพยนตร์ คือ content เรามีเนื้อเรื่องเพื่อให้คนดูกับเราเกาะไปด้วยกันได้ เป็นกติการะหว่างผมกับคนดู ผมก็จะมีเรื่องจำนวนหนึ่ง แต่ว่าผมสนใจคนในหนัง แต่ผมคิดว่าสไตลิสต์ไครสโตล์มัน นั่นคงต้องดูเองว่าเวลาน้องลงเรื่องเขียน น้องคิดพล็อตก่อนหรือเปล่า หรือมาจากตัวละคร ถ้าน้องมาจากพล็อตเรื่องก่อนแล้วสนุก แสดงว่าสิ่งนั้นมันถูกต้องแล้ว อย่างมาฟังเราของผมนั้นเป็นอีกวิธีหนึ่งครับ เพราะผมชอบ สนใจ ผมถึงทำ เวลาผมคิดหนังผมจะเเทไปทางตัวละคร แล้วมีทฤษฎีหนึ่งที่ผมเคยไปอ่าน ผมว่ามันดีมาก เขาบอกว่านักแสดงสำคัญกว่าพล็อต สำคัญกว่าสคริปต์ ผมว่าจริง เพราะผมเรียนรู้มาตลอดว่าหนังที่ดีต้องเริ่มจากบทที่ดี แต่มันไม่จริง ผมว่าเป็นตัวละครที่เอาคนอยู่ทั้งเรื่อง แล้วสคริปต์ที่น่าเบื่อที่สุดคือ สมุดหน้าเหลือง เป็นสมุดโทรศัพท์ นั่นคือสคริปต์ที่น่าเบื่อที่สุด เพราะไม่มี conflict ไม่มีตัวละคร ไม่มีอะไรเลย มีแต่ชื่อคนและเบอร์โทรไปเรื่อย ๆ ต้องถ่ายหนังเรื่องนั้นยังไงไม่ให้น่าเบื่อ คุณลองเอา Mr.Bean มาลองยืนอ่านหน้ากล้องนะ ผมว่าคุณตลก อะไรสำคัญกว่ากันสคริปต์หรือตัวละคร ผมเป็นคนเชื่อในตัวละครมาก แล้วผมต้องรู้สึกกับตัวละครต้องตามตัวละคร แล้วพล็อตเรานั้นจะมีรูปร่างนั้น ตรงนี้มีความไม่

เข้าทำแล้ว แต่คนคิดไม่ทัน เพราะมันแต่ลึ้นกับตัวละคร คุณลาดเกมส์โกงไหม ตัวละครโคตรแซ่บ คือไม่ได้ตามเรื่องนะ

หนังผมมันไม่เคยจบครับถ้าไปดู จบคือเครดิตทำขึ้น มันไม่ค่อยจบครับ ผมโดนตำเรื่องการจบหนังผมทุกเรื่องเลยครับ มันไม่จบครับ แค่ถึงเวลากลับบ้าน เพราะว่าชีวิตเราไม่จบ ไม่ได้โดนขมวดสิ่งสวยงามเพื่อให้ทุกคนเข้าใจสิ่งเดียวกัน หรือ unhappy ending ก็ตาม ชีวิตเรานั้นไม่ได้ play ใน 2 ชั่วโมงแล้วจบ มันไม่จริง เราเถียงกันแทบตามว่าคน ๆ จะเป็นยังไง เพราะฉะนั้นหนังเราไม่เคยได้จบสวยงามสักเรื่อง เพราะไม่รู้จะจบยังไง ผมเคยพยายามนะไม่ใช่ไม่พยายาม แต่มันก็เอาไม่ลงครับ พอถึงเวลาจริง ๆ สคริปก็ไมยอมอ่อนข้อให้เรา เพราะเราดันไปสนใจเรื่องคนใจ เอางี้ดีกว่าเพราะน้องอายุน้อยแล้วน้องก็อ่านเยอะ มีความสนใจ มีคนมาพูดแบบนั้น แบบนี้ รวมทั้งผมด้วย น้องก็จะสับสนว่าจะเชื่อใครดี อย่าไปเชื่อใครเลย ฟังทุกอย่างไว้ให้หมดเก็บไว้ในตัวเรา แล้วออกไปหามันด้วยตัวเองฟังเสียงมันด้วยตัวเอง แล้วเราจะรู้ว่าอยากเป็นแบบไหน เราจะรู้เองเมื่อเราค่อย ๆ ทำสิ่งที่เราต้องทำ ฟังไปเรื่อย ๆ เพราะว่าการฟังมันดี แต่อย่าเพิ่งไปคิดว่าวิธีนี้ดีไม่ดี ถูกหรือผิด เพราะว่าแต่ละคนไม่เหมือนกัน

6. ธัญญวาริน สุขะพิสิษฐ์ (ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเขียนบทภาพยนตร์) ในหัวข้อ “การตีความ-การถอดความจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

ภาพยนตร์ศิลปะ กับ ภาพยนตร์commercial ไม่ได้มีความแตกต่างกัน มีวัตถุประสงค์เหมือนกัน เพราะคนทำหนังต้องการที่จะสื่อสารอะไรบางอย่างกับคนดู ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่า วิธีเล่าจะมีวิธีการนำเสนอแตกต่างกัน งานหนังเป็นงานศิลปะที่แพงมาก เมื่อคนที่จะลงทุนทำหนังก็ต้องการที่จะได้ทุนกลับคืนเพื่อใช้ทำหนังในครั้งต่อไป มีศิลปะการเล่าเรื่อง การเขียนบท การถ่ายภาพ การถ่ายทำการแสดง ต่อให้หนังเป็นเชิงการค้าแค่ไหน ก็เป็นหนังศิลปะ และอยากได้เงินเช่นกัน

ใช่ เพราะคนไทยกลุ่มน้อยมากที่จะดูหนังนอกกระแส เมื่อเทียบกับ ฮอลลีวูด เช่น พี่ต้อมเป็นเอกเป็นผู้กำกับที่ทั่วโลกก็รู้จักแต่ไม่ค่อยมีคนดูหนังมากเท่าที่ควร ในขณะที่ Maze runner ได้เกือบร้อยล้าน คนดูเป็นจำนวนมากแต่หนังพี่ต้อมกลับไม่เป็นที่รู้จัก เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเราเป็นสังคมคนดูหนังที่ไม่แข็งแรงดูหนังได้ไม่กี่ประเภท ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ทำหนังไม่กี่ประเภท เพราะยังเชื่อว่าทำไปคนก็ไม่ดู แต่เราจะปล่อยให้คนดูไม่ดูหนังแบบนี้ต่อไปหรือ ไม่ได้ ต้องมีกระบวนการสร้างรากฐานกระบวนการของคนดูที่แข็งแรง แต่เราจะปล่อยให้คนไทยไม่ดูหนังต่อไปแบบนี้ไม่ได้ ต้องมีกระบวนการสร้างรากฐานของคนดูที่แข็งแรง ทำให้ตลาดภาพยนตร์ไทยดูและแข็งแรง ขึ้นไปด้วยซึ่งอาจจะใช้เวลานาน แต่ก็ดีกว่าไม่ทำอะไรเลย ซึ่งตอนนี้พี่ก็รู้ว่า ทางหอภาพยนตร์ และหน่วยงานของรัฐ กำลังเข้ามาทำหลักสูตร เพื่อจะมีการเรียนการสอนภาพยนตร์ศึกษา

ตั้งแต่ระดับมัธยม ประถม นั้นเป็นนิมิตหมายอันดี เป็นสิ่งที่เราอยากเห็นในอนาคต และถ้ามันเกิดขึ้นมา พี่มั่นใจว่า จะทำให้รากฐานของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยแข็งแรง และมีอนาคตที่ดีขึ้น และทำให้มีหนังที่หลากหลายมากขึ้น ไม่จำเป็นต้องมาฉายให้ดูแบบนี้ คนก็อยากจะไปดูในโรงกันเอง ถ้ามันมีความคิดที่แข็งแรง ไม่ใช่รอดูแต่หนังที่ย่อยทุกอย่างมาให้แล้ว ไม่ต้องคิดอะไร คนไทยเข้าใจภาพยนตร์ผิด เพราะเข้าใจแค่ว่าเป็นความบันเทิงอย่างเดียว แต่ความบันเทิงไม่ได้มีแบบเดียว ดูหนังแล้วมันเกิดการศึกษาเรียนรู้ เข้าใจชีวิต การเรียนรู้ชีวิตมันก็คือบันเทิงอย่างหนึ่ง เพราะฉะนั้นความบันเทิงไม่ใช่ต้องไปนั่งดูคนยิงกัน คุณต่อสู้กัน อันนี้ไม่ใช่ความบันเทิงที่กว้างและหลากหลาย เป็นความบันเทิงที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจง มันต้องสนุก บางคนจะถามเราว่า ดูหนังสนุกไหม แต่ไม่ถามเราว่า หนังดีไหมมันได้แงคิด ได้ประสบการณ์อะไร กับสิ่งที่เราไม่เคยดูไม่เคยเห็น มาก่อน แต่เรากลับถามแค่ว่าสนุกไหม มันเป็นการถูกปลูกฝังที่ว่าเราต้องได้ความบันเทิงอย่างเดียว และถูกจำกัดความไว้ได้แคบมาก ๆ

พี่ก็ไม่ได้รู้จักมาตั้งแต่เกิดนะ ไม่ได้เกิดมาทำหนังเป็นเลย และไม่ได้เรียนหนังมาด้วย ทุกคนมีโอกาสมากกว่าพี่อีก เพราะว่าทุกวันนี้ดูหนังทางอินเทอร์เน็ตก็ได้ พี่เกิดจากยุคดูหนังในโรง หนังสืวีดีโอไม่ได้เรียนฟิล์ม เรียนเอกภาษาฝรั่งเศส ทำไมพี่ยังทำได้ มันเกิดจากการอย่างรู้ การอย่างรู้ของพี่คือ ผู้กำกับคนนี้เล่าหนังยังไง ทำไมเล่าแบบนี้ พี่ดูหนังรอบแรกอาจจะเพื่อความบันเทิง ดูหนังรอบสองต้องเก็บว่าเขาเขียนบทแบบไหน ทำไมเรารู้สึกแบบนี้ เขาถ่ายแบบไหน ใช้วิธีอะไรถ่าย ทำอาร์ตแบบไหน สีแบบนี้ที่เลือกมามีเหตุผลอะไร ทำไมตัวละครตัวนี้ไปทางนั้น เพราะอะไร ต้องรู้จักตั้งคำถาม อย่าเป็นคนโง่งที่เชื่อทุกอย่างที่ทุกคนบอก เราต้องตั้งคำถามกับสิ่งที่เราเห็น และพยายามหาคำตอบ กระบวนการนี้จะทำให้เราเป็นคนฉลาด และทำให้เราเป็นผู้กำกับที่ดี เพราะว่าผู้กำกับที่ดีต้องตั้งคำถามและพยายามหาคำตอบ และหาสิ่งที่มาสนับสนุนคำตอบของเราให้ได้ พี่ฝึกวิธีคิดแบบนี้มาตั้งแต่เด็ก ๆ อ่านนิยายสืบสวนสอบสวน และพยายามหาความจริง ในขณะที่เราอ่านเราก็หาเหตุผลมาสนับสนุน คือเราต้องหัดใช้สมอง ถ้าเราบอกว่าทำไม่เป็น ไม่มีประสบการณ์ แน่แน่นอนว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีความรู้มาแต่เกิด

ใช่ แน่แน่นอนที่สุด การที่เราทำหนังmassageที่เราจะเล่าสำคัญที่สุด วิธีการเล่า ไม่ใช่อุปกรณ์อุปกรณ์หรือเทคนิคต่าง ๆ นั้นเอามาเพื่อใช้เสริม พอร์ตให้ความคิดเราเด่นชัดขึ้น พี่ไม่ได้เรียนฟิล์มมา แต่พี่ก็ใช้คนเรียนฟิล์มมา แต่คนที่เรียนฟิล์มมาก็ต้องใช้พี่อีกที เพราะว่าเขาเรียนเทคนิคมาแต่พี่ไม่รู้ว่า การที่พี่อยากได้ภาพแบบนี้ไม่รู้ว่าต้องถ่ายยังไง ไม่รู้ว่าใช้เลนส์อะไร แน่แน่นอนว่าคนที่เรียนมาต้องมีความรู้มากกว่าเรา ก็ต้องใช้เขาให้เป็นประโยชน์

7. รังสิมา อธิพิพรวิชัย (ผู้กำกับ นักเขียนบท และนักกำกับการแสดง) ในหัวข้อ “ศิลปะ [การณ + แสดง] ภาพยนตร์: ดีความ ถ่ายทอด กำกับ และแสดงออก” ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

ถ้าภาพยนตร์คือภาพเคลื่อนไหวมันเป็นแค่มีเดียๆหนึ่งในการแบบว่าสื่อสารความรู้สึก นึกคิด attitude บางอย่างของผู้กำกับที่ต้องการให้คนดูรู้สึกอะไรบางอย่างหรือคิดอะไรบางอย่างได้เช่น หนึ่งบางเรื่องอาจจะไม่ ต้องทำให้คนดูคิดอะไร แต่ทำให้แค่คนดูแบบรู้สึกบางอย่างได้ไปพร้อมกับผู้กำกับที่เป็นคนกำกับว่าอยากให้ คนดูรู้สึกอะไร มันไม่จำเป็นต้องมีการแสดงก็ได้อาจจะแค่การถ่ายอะไรบางอย่างไว้แบบนิ่ง ๆ แล้ว ทำให้คนดูรู้สึกเหงามาก ๆ ก็เรียกว่ามันเป็นศิลปะภาพยนตร์แล้ว

สำหรับเราทำการบ้านเอ่อ มันจะไม่เหมือนกันนะ บางครั้งเราไปแบบคือทุก ๆ อันมัน จะต้องมีการแบบประชุมในเรื่อง pro production ก่อนแหละ ต้องประชุมกันก่อนว่าแบบว่าช่วง pre-production ว่าแบบ เราเห็นตัวละครแบบไหน ทำการบ้าน อ่านบทว่า ตัวละครมันจะเป็นแบบนี้ แล้วเราก็ ไปดูแบบว่าการแสดงเก่า ๆ ของนักแสดงว่า เขาเคยเล่นอะไรแบบไหนมา เขาเป็นคนแบบไหน ไปดูในไอจิงไอจี เขา แบบไปหาจุดร่วมกันของความแบบตัวละคร เหมือนเราศึกษาตัวละครแล้ว ไซ้ใหม่คะ เหมือนรู้แล้วว่าตัว ละครเขารู้สึกนึกคิดยังไงอะไรคือ แบล็คสตอรี่ที่ตัวแบบแรงผลักดันให้ เขาทำแอ็คชั่นต่าง ๆ ในเรื่อง แล้วเราก็ ไปดูแบบนักแสดงจริง เพื่อเรามาหาจุดเชื่อมโยงอะไรบางอย่าง ที่เราจะสามารถช่วยคุยกับเขาได้อะไรอย่าง อันนี้คือการบ้านที่พี่ทำก่อน คืออันแรก ต้องเคลียก่อนว่า เราเข้าใจสิ่งที่ผู้กำกับต้องการเคลียรียัง คือมันต้องเมคซัวร์ เราต้อง จินตนาการเห็นภาพนั้น ๆ เคลียใหม่ในฐานะผู้กำกับ ในฐานะแอคติ้งโค้ชเราเห็นภาพที่ผู้กำกับต้องการเคลียใหม่ แล้วคราวนี้พี่จะใช้วิธีที่ว่ามันแล้วแต่เคสเลยอะ มีหลายเคสมาก ๆ บางเคสที่ใช้พี่ใช้วิธีบอกโต้้งมันเหมือน เป็นการสังเกต นักแสดงเขาก็ทักกับวิธีการสื่อสารแบบไหนมันเหมือนเป็นการสังเกตเลย อย่างเรื่องเลือดคนชั้น จาง 23 คน วิธีการทำงานก็ 23 แบบไม่เหมือนกันเลย ในการเข้าไปสื่อสารกับแต่ละคน บางคนใช้วิธีบอกตรง ๆ ไปเลยว่าต้องการภาพแบบนี้ พี่ยังต้องการภาพแบบนี้ บางทีในเรื่องเลือดคนชั้นจางพี่ยังก็ชอบบริฟเอง ตอนแรก พี่ยังไปบริฟก็จะไปฟัง พี่ก็จะดูหน้านักแสดงให้ว่าเขาสงสัยตรงไหนไหม มันออกมาด้วยสีหน้าของเขา เขาขมวด คิ้วแปลว่าเขาไม่เข้าใจไปเลย บางทีพี่ก็ก็บอกโต้้ง ๆ ไปเลย พี่แห่งคะ อยากได้ร้องไห้แบบหนัก ๆ มาก ๆ เลย แล้ว พอเราให้หนักมาก ๆ เสรีจคือเราก็บอกแอ็คชั่นไปเลย เขาเก่งอยู่แล้ว พอเขาเข้าใจบริฟเขาก็จะถามขึ้นมาแบบเขา รู้สึกแบบนี้ไซ้ใหม่ คือพี่แห่งที่จะไม่ได้บอก อินเนอร์เยอะมาก แค่บอกที่ไปที่ภาพที่ต้องการ แล้วพี่แห่งก็จะจินตนาการและครีเอทตัวละครของเขาเองได้เลย หรือสมมติว่านานา นานาไม่ได้บอกภาพว่าผู้กำกับต้องการแบบ ไหน แต่วิธีทำยังไงให้ครีเอทสภาวะแวดล้อมให้นานากระโจนตัวเองเข้าไปอยู่ในสภาวะแวดล้อมนั้น ให้ได้ภาพ ที่ผู้กำกับ ต้องการมา ให้ลองจินตนาการนะว่าพ่อเราอยู่ในคุก พ่อต้องติดคุกแล้ว เราต้องอยู่บ้านหลังนี้คนเดียว

วิธีการสร้างสภาพแวดล้อมให้กับเขารู้สึก ในแต่ครั้งก็แตกต่างกันไปต่างกันหมดเลย บางคนเข้าใจหมดแล้ว แต่ติดแค่วิธีการแสดงออกบางอย่างที่ไม่ตรงตามคาแรคเตอร์มาก เพราะใช้วิธีการในการบอกนักแสดงว่า อาจจินตนาการว่ามีร่างกายเราหนักมาก ๆ เมื่อเราจะพูดสิ่งนี้ มันก็จะเป็นวิธีการเป็นแบบโครงสร้างแต่ละอันในแบบ บทที่แตกต่างกันไป คือวิธีการมันหลากหลายมาก ๆ สุดท้ายมันต้องสังเกตเอา

ในที่นี้คือเล่นในคอม พียงชอบแบบบริฟตั้งแต่ที่แรกเลยให้นักแสดงเรื่องนี้เอกที่พวกเขาไม่ต้องการ แชนทรีฟคือมีสถานการณ์ทุกอย่างมากระทำเขาแล้วเค้าก็เป็นแค่คนรับแบบว่าเป็นที่รองรับสถานการณ์ มันก็จะมี ความ loser หน่อย ๆ พียงรู้สึกว่ามันเท่ ๆ เขาอยากให้นักแสดงได้ทำอะไร คนดูต้องลุ้นตามตัวละครลองสังเกตว่าทุกคนต้องทำอะไรบางอย่างอยู่เสมอเพื่อเอาตัวรอด อันนี้คืออีกแบบหนึ่ง แต่อีกแบบหนึ่งคือต้องการให้เล่นแบบรู้สึกอะไรเล่นให้หายเล่นให้คอมเล่นให้ชัด มันก็แบบว่าการที่เราทำงานกับนักแสดงเราต้องให้เขา บิ้วจากข้างในมันเข้มข้นมาก ๆ จนมันรู้สึกมาก ๆ แล้วเนเจอร์ในการเล่นของนักแสดงให้คอม สายรู้สึกอะไร ร่างกาย จะยี้ม การใช้เสียง มันจะมีแบบว่ามันจะเหมือนเป็นละครเวทีพอสมควรแต่ต้องรู้สึกจริงมาก ๆ จริงแบบเข้มข้น มาก ๆ มันจะเล่นแบบนี้ได้ เหมือนเล่นต้องคมคือต้องเล่นชัดมันจะมีนิสัยของแต่ละคน เวลาเราดูเพื่อนมันจะมีบาง คนที่แบบว่าไอ้ความรู้สึกอะไรเราจำได้หมดเลย มันจะมีบางคนแบบไอ้ความรู้สึกอะไรเราจะไม่รู้รู้สึกอะไร มันเหมือนแบบความชอบ ของผู้กำกับแต่ละคน ผู้กำกับแบบพียงก็จะชอบแบบรู้สึกอะไรเล่นมาให้ชัด แต่คาแรคเตอร์ไม่เหมือนกันนะ กับ อีกคนรู้สึกเล่นอะไรเล่นมาให้ชัดเล่นมาให้คม

จริง ๆ เราไม่ได้เก่งเรื่อง execution มากนะ จะทำยังไงให้มันว้าว ทำยังไงให้มันจะเร้าใจคนดู อันนี้เป็น ทีมเขียนบท คนที่เป็นทีมเขียนบทก็จะเก่งมาก ๆ ในการคิด execution ต่าง ๆ เราจะจินตนาการมั้งว่าถ้าเป็นคนแบบนี้ ถ้าเราเป็นคนแบบภัสสรเราจะพูดได้อาถอนนี้ใหม่ เราต้องการสิ่งเดียวกัน กิมนครต้องการสิ่งนี้ต้องการให้ลูกรักเหมือนกัน สมมติว่าเอาง่าย ๆ กิมนคร ต้องการให้ลูกรักเรา ภัสสรต้องการให้ลูกรักเรา วิธีการพูดให้ลูกรักเราหรือในการเลือกให้ลูกรักเราก็จะไม่ เหมือนกัน เราก็จะแค่ลองจินตนาการในสิ่งที่เขาเคยเจอมา แต่ตั้งตอนเขาเด็กโตมามันทำให้เขาเลือกที่จะพูดว่าเขาจะพูดตรง ๆ ไหม หรือเขาจะพูดไม่ตรง มันคิดแบบนี้เยอะมาก อย่างในทีมเขียนบทมันก็จะมีการเขียนแบบว่า บางทีมันเป็นประโยคแบบเล็ก ๆ เลย เสี้ยวๆ เล็กแล้วเรามานั่งคุยกันว่าทำมันถึงพูดแบบนี้ เพราะตัวละคร มาเยอะมาก แล้วปกติเราเขียนบทเราปฏิเสธไม่ได้ว่า น้อง ๆ บางคนจะเห็นว่าถ้าเราเขียนคน ๆ เดียวเราเขียน5ตัว วิธีการพูด5คนจะน่าเสียดายเราหมดเลย ในการทำอันนี้มันต้องค่อยรีเช็คกันและกันว่าแบบ 23 อันนี้มันพูดคนละน้ำ เสียงรียัง มันพูดด้วยสิ่งที่มันเจอมาทั้งชีวิตแล้วรีเปลา เรา ก็เลยสามารถเข้าไปช่วยได้ด้วยการจินตนาการเป็นตัว ละครผู้หญิง บางทีตัวละครผู้ชายเราก็ไม่รู้จะตัวละครเด็กผู้ชายมันก็จะมีคนอื่นที่เขาลองกับตัวเองเข้าไปใน ประสบการณ์ได้ พี่ก็ไม่ได้เป็นคนที่ยืนยัน

เข้าใจทุกคนในโลกนี้ก็ได้หมายความว่าแบบนี้ แต่มันจะมีตัวละครบางตัว เช่นความเป็นผู้หญิง ความเป็นแบบแม่ บางที่ยังไม่ได้เป็นแม่แต่ลองจินตนาการว่าถ้าเป็นแม่จะรักลูกได้ แบบนี้ละ มันก็จะมีพื้นที่ทำให้เราเข้าไปลองจินตนาการดูว่าจะพูดไหม รู้สึกเจ็บ รู้สึกอะไรได้อีกบ้าง รู้สึกเจ็บ รู้สึกทรมาน รู้สึกกลัวอะไรได้อีกบ้าง ใช้นะเราพอมันอยู่ในห้วงความรู้สึก นั้นอันนี้สำหรับเราไม่รู้ว่าถูกหรือ ผิดตามหลักวิทยาศาสตร์ พอมันเกิดความรู้สึกบางอย่างแล้วพอมันมี อุปสรรคมันทำให้เราเหมือน Struggle อะไรอย่างหนึ่ง มันถึงจะก่อให้เกิดเป็นอารมณ์ มันจะก่อให้เกิดเป็นแบบความรู้สึกอะไรที่มัน จะต่อ ๆ กันหลาย ๆ อย่าง มันก็เลยต่อให้เกิดเป็นอารมณ์ นามธรรมไปไหม เข้าใจใช่ปะมัน เหมือนกับ ว่าแบบพอ เราารู้สึกแบบนี้ เหมือนเวลาบ๊วนักแสดง เราก็จะบ๊วภาพให้เขา รู้สึกหลาย ๆ อย่าง มันจะก่อให้เกิดเป็นอารมณ์อะไรบางอย่างก็ไม่มีนะ บางครั้งเค้าแค่ระเบิดออกมา เป็นแบบภาวะความรู้สึกที่มัน อยู่ในใจ ของเขา เรารู้ว่าใช่ เรารู้ว่าคือ ใช่ปะ หัวใจหลักของแอคติ้งโคซ มันคือ พี่ว่าในขณะที่มันก็คือการ ตีความบท ให้เห็น แบล็คกราวด์ของตัวละครว่า มันรู้สึกอย่างไร อะไรอย่างเงี้ย แล้วหัวใจอันหนึ่งก็คือ เมื่อเราตีความได้แล้วต้องเช็ค กับผู้กำกับ ด้วยว่าแบบเห็นอย่างเดียวกันไหม เพื่อที่เราจะได้ไปบอก กับนักแสดงได้ คือนักแสดงมักจะมีเหตุหรือ คำถาม เออสิ่งที่เจอบ่อยมากที่สุดในฐานะ แอ็คติ้งโค๊ดคือ นักแสดงมักจะมีคำถามว่าทำไมถึงทำ action นี้หน้าที่เรา คือตอบให้ได้ว่า ทำไม เค้าเจออะไรมาเค้า ถึงทำแบบนี้ ให้เค้าลองจินตนาการว่าถ้าเค้าเจอแบบนี้เค้าเจอไหม เพราะบางครั้งนักแสดงเขาก็ไม่สามารถเจอ ทุก situation ในชีวิตเพราะฉะนั้นเราก็คือเข้าไปช่วยขยาย ว่าแบบเพราะมันเจอแบบนี้ไง มันถึงรู้สึกแบบนี้ เราเข้าใจเพราะว่ามันเป็นประสบการณ์ในชีวิตเราไม่เหมือนกัน เราก็จะมีตรรกะไม่ ตรงกันไม่เช่นนั้น โลกเราก็จะสงบสุขมาก ถูกมะ ถ้าเกิดว่าตรรกะเราตรงกัน ไม่เกิดการทะเลาะกัน เกิดขึ้น ดังนั้นเราเลยรู้สึกว่า มัน จะต้องมีความจำเป็นที่มันเป็นคนที่มันจริงว่าอยากให้มันเป็นในทางนี้ ว่า แบบอ้อ เพราะเขาอยากเล่าเรื่องนี้ เค้าอยากให้นักแสดงรู้สึกแบบนี้ ฉะนั้นมันเป็นหน้าที่หลักที่มันหนัก มากของคนที่เป็นผู้กำกับคือ เรารู้ว่าอย่า ไปทำให้ตัวเองให้มันโลกแคบมากเพราะว่าที่มันจะมีแค่ตรรกะแค่ ของตัวเองในการตัดสินใจ มันก็อาจจะต้อง แบบว่ามองหา possibility อื่น ๆ ในความเป็นมนุษย์เหมือน ต้องทำความเข้าใจความเป็นมนุษย์ให้เยอะว่าแบบ เราจะเล่าตัวละครแบบนี้มันสามารถตัดสินใจอะไร ได้บ้างเพราะบางครั้งเราแบบ เอาความเป็นตัวเราไปตัดสินใจในทุกอย่าง อันมันก็จะแบบบางตัวละครมัน อาจจะตัดสินใจบางอย่าง ที่แบบว่ามันไม่ถูกใจเรามาก ๆ ที่เรารู้สึกว่า เป็นไปได้หรือในชีวิตจริง มัน เป็นไปได้ถ้าแบบคน ๆ นั้นเค้าเจอ มันเหมือนต้องหาว่าเค้าเจออะไรมา มันเป็นหน้าที่ หลักที่เรา จะต้องปูที่มาสตอรี่ให้เขา ความกลัวของเรา เรากลัวว่าเรา จะมีประสบการณ์ที่สร้าง situation ที่ไม่ ต่างจากเดิม มากกว่า แต่อารมณ์มันไม่ซ้ำอยู่แล้ว เพราะอารมณ์มันคือ situation ที่เกิดขึ้น อารมณ์ที่ เกิดขึ้นรอบ ๆ เขา มันไม่ซ้ำ เรา ไม่กลัว เราไม่กลัวการแบบว่า มีการออกมาแบบเดิม แต่ถ้าถาม ความกลัว กลัวในฐานะคนคิด content ว่ามันจะซ้ำเดิม เพราะประสบการณ์ชีวิตเราก็เท่านี้ อยู่ใน หนึ่งปี มันจะมีอะไรเพิ่มขึ้นบ้างไร เรากลัวอย่างนี้มากกว่า ว่ามันจะมีอะไรซ้ำเดิม

8. ผ.ศ.คมสัน หนูเขียว (ภัณฑารักษ์ และอาจารย์สอนวิชาศิลปะวิดีโอ) ในหัวข้อ “มาทำความรู้จักวิดีโอยุโรปกันหน่อย EVA15: Experimental Video Art, Thai European friendship 2018 ได้ให้ความเห็น มีประเด็นดังต่อไปนี้ว่า

ผมว่าเป็นเป็นเสน่ห์ของศิลปะอย่างหนึ่งเลยนะครับ คือบ้านเราอาจจะมี สื่อบ้านเราในปัจจุบันเรามี สื่ออยู่เยอะ แล้วหลาย ๆ สื่อมันมีอะไรที่น่าสนใจนะครับ เพราะฉะนั้นแต่ละคนก็จะ คำเรียกว่าอะไร ใช้คำว่า ไขว่คว้า หรือว่าพยายามที่จะเข้าใจมัน ผ่านความรู้สึกเล็ก ๆ ของในแต่ละคนที่แตกต่างกัน ซึ่งตรงนี้นั้นเป็นสิ่งที่ดี ที่นี้พอมาพูดถึงศิลปะ เอ้อบางที่บ้านเราผมก็เห็นวัฒนธรรมบ้านเรามันการบริโภคศิลปะมันอาจจะมีแนวหนึ่ง ที่ไม่ค่อยจะไปทางตะวันตกมากนักนะฮะ เพราะเนื่องจาก มีแอกทวิตตี้ที่ค่อนข้างเยอะรีเปลา ก็ไม่แน่ใจนะฮะ เพราะฉะนั้น บางทีเราดูงานพวกนี้อาจจะมองว่า เอ๊ะ มันน่าสนใจตรงไหนนะครับ ซึ่งมันอาจจะ เป็น มันต้อง ถามตัวเองด้วย เพราะว่าเรามีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อันนี้ ผมพยายามอธิบายอะนะ ดังนั้นเวลาดูงานอาจ จะต้องคิดตาม คิดตามนะครับ ที่นี้ถ้าเกิดเราดูแล้วคุณบอกว่า ผมใช้เวลาหนึ่งชั่วโมง ผมนั่งดูหนังซีรีย่ออเมริกัน สนุกกว่า อันนี้คือสื่อบันเทิงนะ เพราะฉะนั้นคนละประเด็นกัน ขณะเดียวกันสื่อพวกนี้เป็นสื่อ เอ้อผมใช้คำว่า interaction ดีกว่านะครับ เชื่องช้า ดูแล้วก็งง

มันเป็นการสื่อถึงเรื่องของ การใช้ดุลยพินิจดีกว่า ใช้คำว่าสติปัญญามันดูเกินไปนะ ผมว่าก็ใช้ลักษณะของดุลยพินิจในการพิจารณาองมากกว่า ซึ่ง หลาย ๆ คนอาจจะมองว่ามันเป็นเรื่องน่าเบื่อ นะครับ แต่ว่าถ้าเกิดเราดูคิดขึ้นมาได้ หลาย ๆ อย่างในการสร้างสรรค์งานไม่ว่าจะเป็นศิลปะหรือว่า งานสร้างสรรค์ ทางด้านแอนิเมชันก็ตาม มันก็ต้องใช้ลักษณะinteraction ทั้งนั้น เพราะต้องใช้เวลากับมัน และดุลยพินิจ ในการพิจารณานะครับ งานศิลปะก็เป็นประเภทหนึ่งนะครับ ที่พยายามอธิบายเกี่ยวกับแนวคิดนี้ ซึ่งถ้าเกิดเราคง อาจจะไม่เข้าใจหลาย ๆ อย่างว่า ศิลปินไทยหลาย ๆ คนก็มีปัญหา นะครับ เนื่องจากว่า พอสื่อซึ่งเค้าไม่เคยทำ จะเกิดการตั้งคำถามมากมาย แล้วก็ผมคิดว่าไม่ว่าจะสื่อนี้จะเป็นลักษณะไหนก็ตามถ้าเป็นงานศิลปะ ผมคิดว่าสื่อ นี้เป็นตัวรองนะครับ แนวคิดต่างหากนะครับที่มันเป็นตัวหลัก บางทีเราดูงานก็อาจจะยิ่งงงเข้าไปใหญ่ อย่างนี้ จบอย่างง ๆ นะฮะ ตัวนี้ไอเดียจะพูดถึงเรื่องสภาพแวดล้อม ว่าเกิดอะไรขึ้น แก่เปรียบเทียบระหว่างสังคมกับ สังคมที่เป็นอยู่ในธรรมชาตินะ ตัวแกเองพยายามปรับตัว คล้องจองที่จะอยู่ในธรรมชาติให้ได้ แล้วก็สังเกตเมื่อที่ผ่านมา เป็น การที่อยู่ในส่วนของเมืองและธรรมชาติ และก็กลับไปกลับมาภาพมันสลับไปนะครับ ลองดูงานชิ้น อื่นนะครับ งานของอันนา เอแบค เป็นคนอังกฤษนะครับ ชื่องานว่าไฮเลนนะฮะ คงไม่ต้องดูจบนะฮะ เพราะมันลูป ดู สักประมาณสองสามนาทีก็พออะฮะ จริง ๆ เรื่องทำไมยากเลยนะฮะ ทำ3dไม่ยาก แต่แนวคิด พยายาม อธิบาย ความเจ็บปวด แล้วก็ไร้คำพูดนะครับ ก็พื้นผนังเป็นสีขาวนะครับ แล้วก็ตัว ภาษาเป็น ให้เป็น ภาพเมเบิ้ล ลายหินอ่อนนะครับ อันนี้เราเรียนรู้ว่าการทำงานเราต้องสื่อผ่านภาพนะ



ครับ แต่ปรากฏว่าศิลปินไม่ได้ใช้ภาษาภาพนะครับ ใช้ภาษาของภาษาอีกอันเพื่อจะอธิบายผลงาน ดูแล้วกึ่งๆ แล้วที่สำคัญคือนานมากนะครับ สิบกว่านาที่ คนดูอาจจะแบบ อ้าวอยู่ที่เดิมนะครับ หลาย ๆ คนเช่นงานเบนเล่ มีงานอยู่ประมาณร้อยชิ้นนะฮะ แต่งานชิ้นนี้ดูงานประมาณหนึ่งนาที่แต่ว่าวนอยู่ที่เดิม คนก็หนีและ อันนั้นเป็นสิ่งที่ผมคิดว่าศิลปิน ให้ดูแค่นี้ อย่าไปคิดว่าต้องดูจนจบ บางทีเค้าอาจจะให้ดูแค่นี้ก็เนื่องจากเรามีมุมมองในการทำงานแตกต่างกันนะครับ มันเป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งนะครับ เพราะ ว่า เรามี วัฒนธรรมในการทำงานอีกแบบหนึ่ง ผมว่ามันก็มีความสละสลวยที่ต่างกันก็รวม ๆ แล้ววันนี้ เด็ก ๆ ก็จะได้เรียนรู้เรื่องของ concept และหัวใจของความเป็นวิดีโออาร์ตเวลาที่เรากลับไปปฏิบัติงาน สิ่งหนึ่งที่เราเป็นศิลปิน เรากลับไปดูอะไรบ้าง วิธีการสร้างงานอะไรบ้าง สิ่งคือเรื่องของ ประเด็นถูกใหม่ และก็ตามด้วยของเทคนิคที่บางคนก็อาจเอาเทคนิคเป็นตัวนำ ก็ represent มันออกมา แต่หัวใจความเป็นวิดีโออาร์ตก็คือ concept ถูกใหม่ครับอาจารย์ และสิ่งหนึ่งที่วิดีโออาร์ตทำหน้าที่ของมันก็คือการ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม อันนี้อาจารย์สรุปเป็น concept ให้ ไม่ว่าจะ เป็น Pop culture เขาก็อยากรู้ในบ้านของเราก็อยากจะรู้ในบ้านของเขา ดังนั้นเห็นไหมว่าศิลปินก็จะหยิบเอาเครื่องมือของความเป็นภาพ เคลื่อนไหวเหล่านี้ ในการนำเสนอแนวความคิด และตัวตนถ่ายให้ทุกคนที่มาดูงานของเขา

#### 4.2.2 ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่าง และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มประชากรตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 30 คน และการจัดโครงการกิจกรรมเสวนา (สัมมนาวิชาการ) จำนวนทั้งหมด 8 ครั้ง พบว่าแนวคิด กระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) ได้วิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ศึกษามา ประกอบไปด้วย

##### 4.2.2.1 แนวความคิด (Thinking)

ผู้วิจัยได้พบว่า ชุดคำตอบของหลักการองค์ความรู้ในส่วนภาพยนตร์ศิลปะกับแนวความคิด (Thinking) ที่ได้มาจากรอบแนวความคิด คือ 2 C 1 N จะประกอบไปด้วย 1.ประเด็น (Concept) 2.เนื้อหา (Content) และ3.รูปแบบวิธีการนำเสนอ (Narrative) โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประเด็น (Concept)
2. เนื้อหา (Content)
3. รูปแบบวิธีการนำเสนอ (Narrative)

##### 4.2.2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ (Process)

ผู้วิจัยได้พบว่า ชุดคำตอบของหลักการองค์ความรู้ในส่วนภาพยนตร์ศิลปะกับกระบวนการสร้างสรรค์ (Process) สำหรับแต่ละขั้นตอน คือ I E S จะประกอบไปด้วย 1.แนวความคิด (Idea) 2. องค์ประกอบ (Element) และ3.การเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวความคิด (Idea)
2. องค์ประกอบ (Element)
3. การเล่าเรื่อง (Storytelling)

##### 4.2.2.3 ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How)

ผู้วิจัยได้พบว่า ชุดคำตอบของหลักการองค์ความรู้ในส่วนภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How) ที่จะสามารถกำหนดเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ จะประกอบไปด้วย 10 ขั้นตอน โดยเป็นการผสมผสานเชื่อมโยงจากแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์ (Process) ที่สามารถวัดประเมินผล (Recheck) ก่อนการนำไปสร้างภาพยนตร์ศิลปะได้ โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) แนวความคิด (Idea)
  1. การหา Idea แนวความคิด
  2. การเลือก Idea แนวความคิด
  3. การกำหนด Objective วัตถุประสงค์
- 2) องค์ประกอบ (Element)
  4. การกำหนดองค์ประกอบของโครงเรื่อง
    - 4.1 Plot แก่นเรื่อง
    - 4.2 Premise If การสร้างคำถามจากแก่นเรื่อง
    - 4.3 Situation - Synopsis การสรุปเป็นเรื่องย่อ
  5. การขยายรายละเอียดที่จับต้องได้ (Tangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline)
  6. การขยายรายละเอียดที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline)
    - 6.1 การกำหนดอารมณ์และความรู้สึกและการกระทำ
    - 6.2 การให้ตรรกะและเหตุผลสนับสนุน
    - 6.3 การสะท้อนความเชื่อมโยงกับบริบทของสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อม จริยธรรม
- 3) การเล่าเรื่อง (Storytelling)
  - 7.การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ ครั้งแรก
    - 7.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence)
    - 7.2 การสร้างฉาก (Scene)
    - 7.3 การสร้างภาพ (Shot)
  8. การตรวจสอบการตอบโจทย์โดยผู้เชี่ยวชาญ
  9. การกำหนดโครงสร้าง (structure) ของภาพยนตร์ อีกครั้ง (ทบทวนและปรับปรุง)
    - 9.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence)

- 9.2 การสร้างฉาก (Scene)
- 9.3 การสร้างภาพ (shot)
- 4) ตรวจสอบประเมินผล (Recheck)      10. การประเมินผลก่อนการสร้างภาพยนตร์ด้วย 2C1N (ประเด็น Concept/ เนื้อหา Content/ การนำเสนอ Narrative)



ภาพที่ 4.4 คำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1



1	การหา (Idea) แนวความคิด	แรงบันดาลใจ (Inspiration)																				
		ความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement)																				
2	การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective)	การทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production)																				
		สุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics)																				
		หน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function)																				
		เป้าประสงค์ (Purpose) ใครคือผู้ดู (Audiences)																				
		การก่อให้เกิดผลที่ต้อง การ รู้ รับรู้ รู้สึก (Impact)																				
<table border="1"> <tr> <td>• จากหนังสือพิมพ์ - วิทยุ - โทรทัศน์</td> <td>• จากนิตยสาร - นิตย - วารสาร</td> <td>• จากความฝัน - จินตนาการ</td> <td>• จากบันทึกความทรงจำ - ภาพถ่าย - Diary</td> </tr> <tr> <td>• จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์</td> <td></td> <td>• จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์</td> <td>• จากเรื่องเล่าตำนาน - นิทาน</td> </tr> <tr> <td>• จากเพลง - ภาพยนตร์ - ภาพเคลื่อนไหว</td> <td>• จาก Social Network Facebook - Instagram - Twitter</td> <td>• จากหลักคำสอนทางศาสนา</td> <td>• จากใจทำงาน</td> </tr> <tr> <td>• เศรษฐกิจ (Economic)</td> <td>• สังคม (Social)</td> <td>• การเมืองการปกครอง (Politics)</td> <td>• สิ่งแวดล้อม (Environment)</td> </tr> <tr> <td>• จริยธรรม (Ethic)</td> <td>• ศิลปวัฒนธรรม (Culture)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		• จากหนังสือพิมพ์ - วิทยุ - โทรทัศน์	• จากนิตยสาร - นิตย - วารสาร	• จากความฝัน - จินตนาการ	• จากบันทึกความทรงจำ - ภาพถ่าย - Diary	• จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์		• จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์	• จากเรื่องเล่าตำนาน - นิทาน	• จากเพลง - ภาพยนตร์ - ภาพเคลื่อนไหว	• จาก Social Network Facebook - Instagram - Twitter	• จากหลักคำสอนทางศาสนา	• จากใจทำงาน	• เศรษฐกิจ (Economic)	• สังคม (Social)	• การเมืองการปกครอง (Politics)	• สิ่งแวดล้อม (Environment)	• จริยธรรม (Ethic)	• ศิลปวัฒนธรรม (Culture)			IDEA / CONCEPT
• จากหนังสือพิมพ์ - วิทยุ - โทรทัศน์	• จากนิตยสาร - นิตย - วารสาร	• จากความฝัน - จินตนาการ	• จากบันทึกความทรงจำ - ภาพถ่าย - Diary																			
• จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์		• จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์	• จากเรื่องเล่าตำนาน - นิทาน																			
• จากเพลง - ภาพยนตร์ - ภาพเคลื่อนไหว	• จาก Social Network Facebook - Instagram - Twitter	• จากหลักคำสอนทางศาสนา	• จากใจทำงาน																			
• เศรษฐกิจ (Economic)	• สังคม (Social)	• การเมืองการปกครอง (Politics)	• สิ่งแวดล้อม (Environment)																			
• จริยธรรม (Ethic)	• ศิลปวัฒนธรรม (Culture)																					
<table border="1"> <tr> <td>• บอกข้อมูล บอกเรื่องราว (Information Message)</td> <td>• ประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message)</td> </tr> <tr> <td>• จุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)</td> <td>• คุณค่าและความสัมพันธ์ (Relationship Message)</td> </tr> <tr> <td>• สิ่งที่อยู่ (Impression [art])</td> <td>• สิ่งที่แสดงออก (Expression [mass])</td> </tr> <tr> <td>• ข้อมูลข่าวสาร (Information)</td> <td>• ความบันเทิง (Entertain)</td> <td>• การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize)</td> <td>• การยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)</td> </tr> </table>		• บอกข้อมูล บอกเรื่องราว (Information Message)	• ประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message)	• จุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)	• คุณค่าและความสัมพันธ์ (Relationship Message)	• สิ่งที่อยู่ (Impression [art])	• สิ่งที่แสดงออก (Expression [mass])	• ข้อมูลข่าวสาร (Information)	• ความบันเทิง (Entertain)	• การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize)	• การยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)	IDEA / CONCEPT										
• บอกข้อมูล บอกเรื่องราว (Information Message)	• ประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message)																					
• จุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)	• คุณค่าและความสัมพันธ์ (Relationship Message)																					
• สิ่งที่อยู่ (Impression [art])	• สิ่งที่แสดงออก (Expression [mass])																					
• ข้อมูลข่าวสาร (Information)	• ความบันเทิง (Entertain)	• การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize)	• การยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)																			

ภาพที่ 4.6 กระบวนการที่ 1 และ 2 ภาพยนตร์ศิลปะอย่างไร

3	<b>การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective / Story)</b>	(คุณลักษณะ / บริบท / ทักษะมุมมอง) + (ความต้องการ
		ประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue)
		ทฤษฎี และแนวความคิด (Theory)

ร / ความขัดแย้ง / เปรียบเทียบ) + (ความเปลี่ยนแปลง - จุดมุ่งหมาย) = concept					ELEMENT / CONTENT
• กลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท	• วิถีบูรณาการนโยบายที่มีผลกระทบต่อชุมชน	• บทบาทของศาสนาในสังคมพหุวัฒนธรรม	• การเคลื่อนย้ายและการย้ายถิ่นภายในภูมิภาค		
• การเป็นตัวแทนในศิลปะและสื่อ	• การสร้างสันติภาพในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้				
• สิทธิชนกลุ่มน้อย (ทางเพศ ภาษา ศาสนา การเมือง ฯลฯ ชาติพันธุ์)			• เพศและเพศปัญหา		
• สังคมศาสตร์ (Sociology)	• มนุษยศาสตร์ (Humanities)	• ปรัชญา (Philosophy)	• จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)		
• วัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies)	• มานุษยวิทยา (Anthropology)	• ประพันธ์กร (Auteur)	• การรับรู้ (Perception)		
• รูปแบบนิยม (Formalism)	• สัจนิยม (Realism)	• บริบท (Contextual)	• ผู้ชม (Spectatorship)	• การตอบรับ (Reception)	

ภาพที่ 4.7 กระบวนการที่ 3 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร



4	การกำหนดองค์ประกอบของโครงเรื่อง	[ Output >> Cause >> Effect >> Outcomes ] = Plot [ Introduction / Crisis / Climax / Need-Goal ] = Situ	
	4.1 Plot กำหนด (แก่นเรื่อง) เหตุการณ์	ตัวละคร (Character)	มีจำนวนประกอบด้วย
		สถานที่ (Location - Time Space)	สถานที่ไหน
			ยุคสมัยไหน
			เวลาหรือช่วงเวลาใด
		อารมณ์ความรู้สึก (Emotion)	เมื่อความต้องการ "ไม่ได้" รับการตอบสนอง
		เมื่อความต้องการ "ได้" รับการตอบสนอง	
		การกระทำในความต้องการ (Acton)	การกระทำคือการตอบสนองความต้องการบางอย่าง
	4.2 Premise if การสร้างคำถามจาก (แก่นเรื่อง) เหตุการณ์	ความขัดแย้ง (Conflict)	
		อุปสรรค (Obstacle)	
การต่อสู้ (Struggles)			
4.3 Situation - Synopsis การสรุปสถานการณ์เป็นเรื่องย่อ	จำนวนสถานการณ์		
	สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของ		
	เหตุผล Cause Effect		

4 + Premise if uation										ELEMENT / CONTENT
• ตัวละครเดี่ยว (1 คน)		• ตัวละครคู่ (2 คน)		• ตัวละครกลุ่ม (3 คนขึ้นไป)		• ตัวละครกลุ่มใหญ่ (50 คนขึ้นไป)		• ตัวละครหมู่ใหญ่ (100 คนขึ้นไป)		
• ตัวละครหลัก / ตัวละครสำคัญ			• ตัวละครรอง			• ตัวละครคิ๋ว				
• โนเมือง	• นอกเมืองต่างจังหวัด	• บนถนน	• ในอาคาร	• ในบ้าน	• ในห้องของอาคาร					
• สถานที่ธรรมชาติ (ป่า/ทะเล/ภูเขา)		• สถานบริการ (โรงเรียน/โรงพยาบาล)			• สถานที่ชุมชน (โรงเรียน/โรงพยาบาล)		• อวกาศ			
• ปัจจุบัน	• อดีต	•อนาคต	• โลกจินตนาการ			• ไซเบอร์				
• ศตวรรษ		• ปี	• เดือน	• วัน	• ชั่วโมง		• เท่ากับเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real time)			
• กลัว	• สับสน	• ยาย	• เมื่อด	• เบื่อ	• เหนื่อย	• โกรธ	• รำคาญ	• เสียใจ		
• ตกใจ	• อ่อนแอ	• อิจฉา	• เมล็ด	• สนใจ	• มีความหวัง	• มั่นคง	• รัก			
• สงบ	• สนุก	• ขำขัน	• ขบขัน	• สิ้นหวัง	• สนใจ	• มีความหวัง	• มั่นคง	• รัก		
• อารมณ์	• ความชัดเจน ความเข้าใจ		• ความคิดสร้างสรรค์		• การเป็นตัวของตัวเอง		• การอิงอาศัยกัน			
• การพูดว่าถ้อย	• การเคลื่อนไหว		• การตัดสินใจ		• ชีวิตวิถีชีวิต		• ความปลอดภัย			
• ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสองตัว			• ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งอื่น			• ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครอื่น				
• ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับอำนาจธรรมชาติ ไรหระคาวรีลึ ที่อยู่เหนือการควบคุม					• ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร					
• อุปสรรคภายนอก (สถานการณ์)			• อุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ)			• อุปสรรคในอุปสรรค (หลายสาเหตุผสมผสานกัน)				
• ผลลัพธ์เชิงบวก			• ผลลัพธ์เชิงลบ			• ผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ				
• สถานการณ์เดี่ยว			• หลายสถานการณ์							
• การเติบโตข้ามพันปี					• การลงโทษคนผิด					
• การทดสอบพลังใจของมนุษย์ในวัยเยาว์					• มุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนแปลง					
• ความจริงทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Fact)					• ปรัชญาวัฒนธรรม (Culture Tradition)					
• ตรรกะ (Logic)					• กฎระเบียบ กฎหมาย (Rule, Regulation, Law)					
					• นโยบาย (Policy)					

ภาพที่ 4.8 กระบวนการที่ 4 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร



## 5 การขยายรายละเอียดที่จับต้องได้ (Tangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline)

ขยายในเนื้อหาของรายละเอียดที่ได้จากข้อ 4 (ได้ผลคำตอบเป็น Sequence\*)  
ใคร / อะไร / ทำไม่ / เมื่อไร / ที่ไหน / อย่างไร / จบอย่างไร (Who / What / Why / When / Where / How / Ending)

## 6 การขยายรายละเอียดที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline)

- 6.1 การกำหนดอารมณ์และความรู้สึกและการกระทำ
- 6.2 การทำให้ตรรกะและเหตุผลสนับสนุน
- 6.3 การสะท้อนความเชื่อมโยงกับบริบทของแนวความคิด\*\*

ขยายในเนื้อหาของรายละเอียดได้จากข้อ 5 (ได้ผลคำตอบเป็น Scene\*)  
Paradigm กระบวนทัศน์ (เชื่อมโยง + วิเคราะห์ + ทบทวน)  
(หาเหตุผล / ความเข้าใจ / ความเชื่อในสิ่งที่ดี)

ภาพที่ 4.9 กระบวนการที่ 5 และ 6 ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร



7	<b>การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ ครั้งแรก</b> 7.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence) 7.2 การสร้างฉาก (Scene) 7.3 การสร้างภาพ (Shot)	Construction/Deconstruction	Interpretation การตีความ
		Sequence	
8	<b>การตรวจสอบ - การตอบโดยผู้เชี่ยวชาญ</b>		Film Genres (ประเภท)
			Narration Structure (โครงสร้างวิธีการนำเสนอ)
			Open or Closed Narrative (การจบเรื่องแบบ)
9	<b>การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ อีกครั้ง (หรือโครงสร้างทบทวน และปรับปรุง)</b> 9.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence) 9.2 การสร้างฉาก (Scene) 9.3 การสร้างภาพ (Shot)	Scene	POV มุมมองของใคร
			Sound เสียงอะไร
		Shot	Visual distance ระยะของภาพ

มุมมองให้เห็นเพื่อตีความหมาย	Visualization การถ่ายทอดความหมาย	STORYTELLING / NARRATIVE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Real</li> <li>• Documentary</li> <li>• Non Fiction</li> <li>• Formalism</li> <li>• Feature Film</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• โครงเรื่อง</li> <li>• โครงสร้าง</li> <li>• ลำดับเวลา</li> <li>• สถานที่</li> <li>• ระยะเวลา</li> <li>• การแสดง</li> <li>• ภาพเล่าเรื่อง</li> <li>• การถ่ายภาพ</li> <li>• รายละเอียด</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiction</li> <li>• Surreal</li> <li>• Experiment</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ตลก</li> <li>• ชีวิต</li> <li>• รัก</li> <li>• โศกนาฏกรรม</li> <li>• สุขนาฏกรรม</li> <li>• ลึกลับ</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สยองขวัญ</li> <li>• เขย่าขวัญ</li> <li>• การผจญภัย</li> <li>• นิยายวิทยาศาสตร์</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non Narrative)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• การจบเรื่องแบบเปิด (Open Form)</li> <li>• การจบเรื่องแบบปิด (Close Form)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• การเริ่มด้วยความเลวร้ายและจบลงด้วยดี</li> <li>• การเริ่มด้วยความดีและจบลงด้วยความเลวร้าย</li> <li>• การเริ่มเรื่องด้วยความเลวร้ายและจบลงด้วยความเลวร้าย</li> <li>• การเริ่มเรื่องด้วยความดีและจบลงด้วยความดี</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• มุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View)</li> <li>• มุมมองแทนสายตาของตัวเอง (Subjective Point of view)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)</li> <li>• เสียงประกอบเหตุการณ์ (Sound Effect)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• เสียงพูด (Vocals) แบบบทบรรยาย (Monologue - Voice over)</li> <li>• เสียงพูด (Vocals) แบบบทสนทนา (Dialogue)</li> <li>• ดนตรีประกอบ (Music)</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extreme long shot ภาพระยะไกลมาก</li> <li>• [LS] Long shot ภาพระยะไกล</li> <li>• [MS] Medium shot ภาพระยะปานกลาง</li> <li>• [CS] Close up ภาพระยะใกล้</li> <li>• Extreme close up ภาพระยะใกล้มาก</li> </ul>		

ภาพที่ 4.10 กระบวนการที่ 7 8 และ 9 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร


**RECHECK**

ภาพที่ 4.11 กระบวนการที่ 10 ภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร

### 4.2.3 ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง โดยใช้แนวคิดการสร้างภาพยนตร์ศิลปะ (ตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2)

ผู้วิจัยจะนำรายละเอียดของหลักการองค์ความรู้คำตอบที่ได้ นำมาเป็นตัวแปรต้นของเกณฑ์การนำไปวิเคราะห์ นำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการถอดรื้อโครงสร้างผลงานภาพยนตร์ศิลปะ ตัวอย่าง จำนวนทั้งหมด 10 ผลงาน คือ แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554) ที่รัก (พ.ศ. 2553) หมอนรถไฟ (พ.ศ. 2559) Forget me not (พ.ศ. 2560) 36 (พ.ศ. 2555) นรินทร์ราตรี (พ.ศ. 2560) ตลอดไป endless (พ.ศ. 2556) Endless name less (พ.ศ. 2557) Homemade (พ.ศ. 2558) 83 ศูนย์วิจัย วิจัย 14 (พ.ศ. 2559) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ศิลปะกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการแนะนำ คัดเลือกพิเศษจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญพิเศษทางด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งจะต้องเป็นผู้ร่วมทำการตรวจสอบและยืนยันผล ให้สอดคล้องตรงกับแนวทางการวิจัย โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้วิเคราะห์และสังเคราะห์ให้ออกมาเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการนี้เอง โดยจะนำเอาหลักการและเกณฑ์นำมาถอดรื้อโครงสร้าง คือ ถอดเอาองค์ประกอบของ บริบท เนื้อหา และรูปแบบ (ภาษาทางภาพยนตร์) ค้นหาสำรวจและรวบรวมข้อมูลตามหลักการทฤษฎี เพื่อหาในสิ่งที่มีความซ้ำซ้อนกันหรือมีประเภทเดียวกัน มาประกอบกับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ในรูปแบบ Matrix Analysis เพื่อให้ได้เป็นคำตอบในรายละเอียดของผลลัพธ์จากการถอดรื้อโครงสร้างนี้ ที่จะสามารถนำผลลัพธ์มาใช้เป็นกรอบแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรคผลงาน มีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 4.1 ประเด็น (Concept) ในส่วนของความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement)

Concept ประเด็น		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Film Movement ความเคลื่อนไหวทาง ภาพยนตร์	Economic (เศรษฐกิจ)	/	/	/	/		/			/	
	Social (สังคม)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Politics (การเมืองการปกครอง)			/	/		/		/	/	/
	Environment (สิ่งแวดล้อม)			/		/					
	Culture (ศิลปวัฒนธรรม)	/	/	/	/		/	/	/		/
	Ethic (จริยธรรม)	/			/			/	/	/	/

ตารางที่ 4.1 ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีประเด็นทางสังคม (Social) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีประเด็นทางศิลปวัฒนธรรม (Culture) จำนวน 8 เรื่อง
3. มีประเด็นทาง เศรษฐกิจ (Economic) จำนวน 6 เรื่อง
4. มีประเด็นทางการเมืองการปกครอง (Politics) จำนวน 6 เรื่อง
5. มีประเด็นทางจริยธรรม (Ethic) จำนวน 6 เรื่อง
6. มีประเด็นทางสิ่งแวดล้อม (Environment) จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.2 ประเด็น (Concept) ในส่วนของสุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics)

Concept ประเด็น		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	พจนานุกรมไทย	Forget me not	36	นิรันดร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Film Aesthetics สุนทรียะทาง ภาพยนตร์	Impression [art] สิ่งที่รู้สึก	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Expression [mass] สิ่งที่แสดงออก		/		/	/	/	/		/	/

ตารางที่ 4.2 ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของสุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีประเด็นในสิ่งที่รู้สึก (Impression) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีประเด็นในสิ่งที่แสดงออก (Expression) จำนวน 7 เรื่อง

ตารางที่ 4.3 ประเด็น (Concept) ในส่วนของหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function)

Concept ประเด็น		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นินดร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Film Function หน้าที่ของ ภาพยนตร์	Information (ข้อมูลข่าวสาร)			/	/		/		/		/
	Entertain (ความบันเทิง)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Criticize (การวิพากษ์วิจารณ์)	/		/	/		/		/	/	/
	Celebrate (การยกย่องสรรเสริญ)		/	/	/			/	/	/	/

ตารางที่ 4.3 ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีประเด็นความบันเทิง (Entertain) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize) จำนวน 7 เรื่อง
3. มีประเด็นการยกย่องสรรเสริญ (Celebrate) จำนวน 7 เรื่อง
4. มีประเด็นข้อมูลข่าวสาร (Information) จำนวน 5 เรื่อง

ตารางที่ 4.4 ประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของการทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production)

Concept ประเด็น		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นิรันดร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Re Production การทำให้เกิดสิ่งใหม่	Information Message (บอกข้อมูล บอกเรื่องราว)			/	/				/	/	
	Dramatic Message (ประสบการณ์ทางอารมณ์ ร่วม)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Meaningful Message (จุดมุ่งหมายความตั้งใจ)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Relationship Message (คุณค่าและความสัมพันธ์)	/	/			/	/	/			/

ตารางที่ 4.4 ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของการทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีประเด็นประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีประเด็นจุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message) จำนวน 10 เรื่อง
3. มีประเด็นคุณค่าและความสัมพันธ์ (Relationship Message) จำนวน 6 เรื่อง
4. มีประเด็นบอกข้อมูลและบอกเรื่องราว (Information Message) จำนวน 4 เรื่อง

ตารางที่ 4.5 ประเด็น (Concept) ในส่วนของทฤษฎีและแนวความคิด (Theory)

Concept ประเด็น		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นักรบราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Theory ทฤษฎี และ แนวความคิด	Sociology (สังคมศาสตร์)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Humanities (มนุษยศาสตร์)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Philosophy (ปรัชญา)	/			/		/		/		
	Psychoanalysis (จิตวิเคราะห์)	/	/	/	/		/	/	/		
	Perception (การรับรู้)	/		/	/		/		/		
	Cultural studies (วัฒนธรรมศึกษา)			/	/				/		/
	Anthropology (มานุษยวิทยา)			/			/	/		/	/
	Auteur (ประพันธ์กร)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Formalism (รูปแบบนิยม)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Realism (สัจนิยม)			/	/		/		/	/	
	Contextual (บริบท)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Spectatorship (ผู้ชม)	/		/	/		/		/		
	Reception (การตอบรับ)	/		/	/	/			/		

ตารางที่ 4.5 ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของทฤษฎีและแนวความคิด (Theory) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีประเด็นทางสังคมศาสตร์ (Sociology) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีประเด็นทางมนุษยศาสตร์ (Humanities) จำนวน 10 เรื่อง
3. มีประเด็นทางประพันธ์กร (Auteur) จำนวน 10 เรื่อง
4. มีประเด็นทางรูปแบบนิยม (Formalism) จำนวน 10 เรื่อง
5. มีประเด็นทางบริบท (Contextual) จำนวน 10 เรื่อง
6. มีประเด็นทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) จำนวน 7 เรื่อง
7. มีประเด็นทางการรับรู้ (Perception) จำนวน 5 เรื่อง



8. มีประเด็นทางมานุษยวิทยา (Anthropology) จำนวน 5 เรื่อง
9. มีประเด็นทางสัจนิยม (Realism) จำนวน 5 เรื่อง
10. มีประเด็นทางผู้ชม (Spectatorship) จำนวน 5 เรื่อง
11. มีประเด็นทางการตอบรับ (Reception) จำนวน 5 เรื่อง
12. มีประเด็นทางปรัชญา (Philosophy) จำนวน 4 เรื่อง
13. มีประเด็นทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies) จำนวน 4 เรื่อง

ตารางที่ 4.6 แนวความคิด (Idea) ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration)

Idea แนวความคิด		แต่เพียงผู้เดียว	คู่รัก	หมอนรักไฟ	Forget me not	36	นักรัตราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inspiration แรงบันดาลใจ	จากหนังสือพิมพ์ - วิทย์ - โทรศัพท์						/			/	
	จากนิตยสาร - นิยาย - วารสาร				/			/			
	จากความฝัน - จินตนาการ	/		/			/				
	จากบันทึกความทรงจำ - ภาพถ่าย - Diary		/	/	/	/	/	/	/	/	/
	จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์	/	/			/			/	/	/
	จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์	/	/	/	/		/	/		/	
	จากเรื่องเล่าตำนาน -นิทาน		/	/			/				
	จากเพลง - ภาพยนตร์ - ภาพเคลื่อนไหว				/		/	/			
	จาก Social network Facebook - Instagram - Twitter				/	/					
	จากหลักคำสอนทางศาสนา	/		/	/			/			
	จากโจทย์งาน			/	/					/	/

ตารางที่ 4.6 ในเชิงแนวความคิด (Idea) นั้น ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีแนวความคิดมาจากบันทึกความทรงจำ ภาพถ่าย Diary จำนวน 9 เรื่อง
2. มีแนวความคิดมาจากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง ประสบการณ์ จำนวน 6 เรื่อง
3. มีแนวความคิดมาจากเหตุการณ์รอบตัว ปรากฏการณ์ จำนวน 6 เรื่อง
4. มีแนวความคิดมาจากหลักคำสอนทางศาสนา จำนวน 4 เรื่อง
5. มีแนวความคิดมาจากโจทย์งาน จำนวน 4 เรื่อง
6. มีแนวความคิดมาจากความฝัน จินตนาการ จำนวน 3 เรื่อง
7. มีแนวความคิดมาจากเรื่องเล่าตำนาน นิทาน จำนวน 3 เรื่อง
8. มีแนวความคิดมาจากเพลง ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว จำนวน 3 เรื่อง
9. มีแนวความคิดมาจากหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ จำนวน 2 เรื่อง
10. มีแนวความคิดมาจากนิตยสาร นิตยสาร วารสาร จำนวน 2 เรื่อง
11. มีแนวความคิดมาจาก Social network Facebook Instagram Twitter จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.7 แนวความคิด (Idea) ในส่วนของประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue)

Idea แนวความคิด		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contemporary [Film] Issue ประเด็นภาพยนตร์ ในความร่วมมือ	กลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิต ในเมือง / พื้นที่ชนบท	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	วิธีบูรณาการนโยบาย ที่มีผลกระทบต่อชุมชน			/	/					/	
	บทบาทของศาสนา ในสังคมพหุวัฒนธรรม			/	/						
	การเป็นตัวแทนในศิลปะและ สื่อ				/		/				
	การสร้างสันติภาพ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้			/	/		/	/	/	/	/
	สิทธิชนกลุ่มน้อย (ทางเพศ ภาษา ศาสนาการเมือง ฯลฯ ชาติพันธุ์)				/		/		/		
	การเคลื่อนย้ายและ การย้ายถิ่นภายในภูมิภาค			/			/				
	เพศและเพศปัญหา	/	/		/			/			/

ตารางที่ 4.7 ในเชิงแนวความคิด (Idea) นั้น ในส่วนของประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีแนวความคิดในประเด็นกลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท จำนวน 10 เรื่อง
2. มีแนวความคิดในประเด็นการสร้างสันติภาพในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จำนวน 7 เรื่อง
3. มีแนวความคิดในประเด็นเพศและเพศปัญหา จำนวน 5 เรื่อง
4. มีแนวความคิดในประเด็นวิธีบูรณาการนโยบายที่มีผลกระทบต่อชุมชน จำนวน 3 เรื่อง
5. มีแนวความคิดในประเด็นสิทธิชนกลุ่มน้อย (ทางเพศ ภาษา ศาสนา การเมือง ฯลฯ ชาติพันธุ์) จำนวน 3 เรื่อง
6. มีแนวความคิดในประเด็นบทบาทของศาสนาในสังคมพหุวัฒนธรรม จำนวน 2 เรื่อง

7. มีแนวความคิดในประเด็นการเป็นตัวแทนในศิลปะและสื่อ จำนวน 2 เรื่อง

8. มีแนวความคิดในประเด็นการเคลื่อนย้ายและการย้ายถิ่นภายในภูมิภาค จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.8 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) ตัวละคร (Character)

Content   Element เนื้อหา องค์ประกอบ			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Plot เหตุการณ์	Character	มีจำนวน	ตัวละครเดี่ยว (1 คน)								/		
			ตัวละครคู่ (2 คน)	/	/		/	/	/				
			ตัวละครกลุ่มเล็ก (3 คนขึ้นไป)						/		/		/
			ตัวละครกลุ่มใหญ่ (50 คนขึ้นไป)										
			ตัวละครหมู่ใหญ่ (100 คนขึ้นไป)			/							
	ประกอบด้วย	ตัวละครหลัก / ตัวละครสำคัญ	ตัวละครหลัก / ตัวละครสำคัญ	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			ตัวละครรอง	/	/		/	/	/				/
			ตัวละครศัตรู	/									

ตารางที่ 4.8 (1) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) มีจำนวนตัวละคร (Character) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครคู่ (2 คน) จำนวน 5 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครกลุ่มเล็ก (3 คนขึ้นไป) จำนวน 3 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครเดี่ยว (1 คน) จำนวน 1 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครหมู่ใหญ่ (100 คนขึ้นไป) จำนวน 1 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครกลุ่มใหญ่ (50 คนขึ้นไป) จำนวน 0 เรื่อง

ตารางที่ 4.8 (2) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) ประกอบด้วยตัวละคร (Character) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ



ตารางที่ 4.9 (1) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับสถานที่ (Location) ในเรื่องสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในบ้าน จำนวน 8 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในเมือง จำนวน 7 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นอกเมืองต่างจังหวัด จำนวน 7 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สถานที่ธรรมชาติ (ป่า / ทะเล /ภูเขา) จำนวน 7 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในอาคารตึก จำนวน 6 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่ เกี่ยวข้องกับสถานที่ในห้องของอาคาร จำนวน 6 เรื่อง
7. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สถานที่ราชการ (โรงเรียน / โรงพยาบาล) จำนวน 5 เรื่อง
8. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สถานที่เอกชน (โรงเรียน / โรงพยาบาล) จำนวน 5 เรื่อง
9. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่บนถนน จำนวน 3 เรื่อง
10. มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถานที่อวกาศ จำนวน 2 เรื่อง

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4.9 (2) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับสถานที่ (Location) ในเรื่องยุคสมัยของเหตุการณ์ พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในอดีต จำนวน 10 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในปัจจุบัน จำนวน 9 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในโลกจินตนาการ จำนวน 7 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในอนาคต จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.9 (3) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับสถานที่ (Location) ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นปี จำนวน 6 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นศตวรรษ จำนวน 2 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นเดือน จำนวน 1 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นวัน จำนวน 1 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นชั่วโมง จำนวน 0 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นเท่ากับเวลาจริงที่เกิดขึ้น (Real time) จำนวน 0 เรื่อง



ตารางที่ 4.10 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับ อารมณ์ความรู้สึก (Emotion)

Content   Element เนื้อหา องค์ประกอบ		แต่เพียงผู้เดียว	ที่รับ	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Plot เหตุการณ์	Emotion  ความรู้สึก เมื่อความต้องการ “ไม่ได้” รับการ ตอบสนอง	กลัว	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		ลับสน	/			/	/	/	/	/	/
		อาย				/	/				/
		เครียด	/	/		/	/	/	/	/	/
		เบื่อ	/		/	/		/			/
		เหนื่อย	/	/	/			/			/
		โกรธ	/			/	/	/			/
		รำคาญ				/					
		เสียใจ	/	/		/	/	/	/	/	/
		ตกใจ	/			/		/			
		อ่อนแอ	/	/		/	/	/	/		/
		อิจฉา	/			/		/		/	
		เกลียด				/				/	/
	ความรู้สึก เมื่อความต้องการ “ได้” รับการ ตอบสนอง	สงบ	/		/	/					
		สนุก			/	/					
		ว่างใจ		/	/						/
		ขอบคุณ		/			/	/	/		/
		ตื่นเต้น	/		/	/					/
		สนใจ	/		/	/	/			/	/
		มีความหวัง	/	/	/	/	/	/	/		/
มั่นคง		/					/	/	/		
รัก	/	/		/	/	/	/	/	/	/	



ตารางที่ 4.10 (1) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) เมื่อความต้องการ “ไม่ได้” ได้รับการตอบสนอง พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกกลัว จำนวน 9 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเครียด จำนวน 9 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเสียใจ จำนวน 9 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกสับสน จำนวน 8 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกอ่อนแอ จำนวน 8 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเบื่อ จำนวน 6 เรื่อง
7. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเหนื่อย จำนวน 6 เรื่อง
8. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกโกรธ จำนวน 6 เรื่อง
9. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกอิจฉา จำนวน 4 เรื่อง
10. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกอาย จำนวน 3 เรื่อง
11. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกตกใจ จำนวน 3 เรื่อง
12. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเกลียด จำนวน 3 เรื่อง
13. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกไร้ค่า จำนวน 1 เรื่อง

ตารางที่ 4.10 (2) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) เมื่อความต้องการ “ได้” ได้รับการตอบสนอง พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกมีความหวัง จำนวน 9 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกรัก จำนวน 9 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกสนใจ จำนวน 7 เรื่อง

4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกขอบคุณ จำนวน 6 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกมั่นคง จำนวน 6 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกตื่นเต้น จำนวน 4 เรื่อง
7. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกสงบ จำนวน 3 เรื่อง
8. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกร่าเริง จำนวน 3 เรื่อง
9. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกสนุก จำนวน 2 เรื่อง

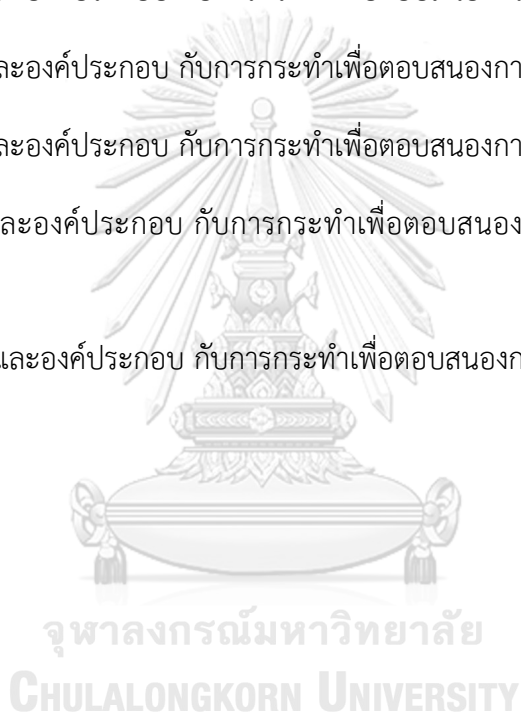
ตารางที่ 4.11 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับการกระทำ (Action)

Content   Element เนื้อหา องค์ประกอบ			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นิรันดร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Plot เหตุการณ์	Action	การกระทำและการตอบสนองต่อเหตุการณ์	อิสรภาพ	/	/		/	/	/	/	/	/	
			ความชัดเจน ความเข้าใจ	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			ความคิดสร้างสรรค์	/		/				/		/	/
			การเป็นตัวของตัวเอง	/	/		/	/	/	/	/	/	/
			การอิงอาศัยกัน	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			การดูแลร่างกาย	/			/			/		/	/
			การเฉลิมฉลอง		/	/				/			/
			การอุทิศตน					/				/	/
			ชีวิตฝ่ายจิตวิญญาณ	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			ความปลอดภัย	/	/		/	/		/	/	/	/

ตารางที่ 4.11 ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับการกระทำ (Action) ตอบสนองกับความต้องการบางอย่าง พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองความชัดเจน ความเข้าใจ จำนวน 10 เรื่อง

2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการอิงอาศัยกัน จำนวน 10 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองชีวิตฝ่ายจิตวิญญูณ จำนวน 10 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการเป็นตัวของตัวเอง จำนวน 9 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองอิสรภาพ จำนวน 8 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองความปลอดภัย จำนวน 8 เรื่อง
7. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการดูแลร่างกาย จำนวน 6 เรื่อง
8. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการเฉลิมฉลอง จำนวน 6 เรื่อง
9. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 เรื่อง
10. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการอุทิศตน จำนวน 3 เรื่อง



ตารางที่ 4.12 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if)

Content   Element เนื้อหา องค์ประกอบ			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Premise if จะเกิดอะไร ขึ้นถ้า	Conflict (ความ ขัดแย้ง)	ความขัดแย้งระหว่าง ตัวละครสองตัว	/			/	/					/
		ความขัดแย้งระหว่าง ตัวละครกับสังคม	/		/	/		/		/	/	
		ความขัดแย้งระหว่าง ตัวละครกลุ่มหนึ่งกับ ตัวละครอีกกลุ่มหนึ่ง								/	/	
		ความขัดแย้งระหว่าง ตัวละครกับอำนาจ ธรรมชาติ โชคชะตาหรือ สิ่งที่อยู่เหนือ การควบคุม	/	/	/				/			
		ความขัดแย้งภายในจิตใจ ของตัวละคร	/	/		/	/	/	/	/	/	/
	Obstacle (อุปสรรค)	อุปสรรคภายนอก (สถานการณ์)		/	/		/					/
		อุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ)	/						/			
		อุปสรรคในอุปสรรค (หลายแรงผสมผสานกัน)				/		/		/	/	
	Struggles (การต่อสู้)	ผลลัพธ์เชิงบวก		/		/		/				/
		ผลลัพธ์เชิงลบ									/	
		ผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวก ไม่ลบ	/		/	/		/		/		

ตารางที่ 4.12 (1) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) เกิดความขัดแย้ง (Conflict) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร จำนวน 9 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม จำนวน 6 เรื่อง

3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครสองตัว จำนวน 4 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับอำนาจธรรมชาติ โชคชะตาหรือสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม จำนวน 4 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครกลุ่มหนึ่งกับตัวละครอีกกลุ่มหนึ่ง จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.12 (2) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) เกิดอุปสรรค (Obstacle) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดอุปสรรคภายนอก (สถานการณ์) จำนวน 4 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดอุปสรรคในอุปสรรค (หลายแรงผสมผสานกัน) จำนวน 4 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดอุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ) จำนวน 2 เรื่อง

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.12 (3) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) เกิดการต่อสู้ (Struggles) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้า การต่อสู้เกิดผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ จำนวน 5 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้า การต่อสู้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก จำนวน 4 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้า การต่อสู้เกิดผลลัพธ์เชิงลบ จำนวน 1 เรื่อง

ตารางที่ 4.13 เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของสถานการณ์ (Situation)

Content   Element เนื้อหา องค์ประกอบ			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นิรันดร์ตราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Situation สถานการณ์	มีที่ สถานการณ์	สถานการณ์เดียว							/	/	/	/	
		หลายสถานการณ์	/	/	/	/	/	/					
	สถานการณ์ ว่าด้วย เรื่องของ	การเติบโตข้ามพันวัย	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		การไล่บาป				/							
		การลงโทษคนผิด				/						/	
		การทดสอบพลังใจ ของมนุษย์ผู้ไม่ยอม จำนน	/	/		/		/	/		/	/	/
		การเรียนรู้	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	เหตุ ผล Cause Effect	มุมมองของตัวละคร ต่อโลกที่เปลี่ยนไป	/			/		/	/	/	/	/	
		ความจริงทาง วิทยาศาสตร์ (Scientific Fact)											
		เสียงส่วนใหญ่ (Majority)	/	/	/	/		/	/		/		
		ประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition)		/	/	/				/	/	/	
		ตรรกะ (Logic)	/			/	/	/	/	/	/	/	/
		กฎระเบียบ กฎหมาย (Rule, Regulation, Law)	/		/	/				/	/		
		นโยบาย (Policy)				/					/		

ตารางที่ 4.13 (1) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) ประกอบด้วยจำนวนลักษณะสถานการณ์ พบว่ามีประเด็นเรื่องตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของลักษณะหลายสถานการณ์ จำนวน 6 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของลักษณะสถานการณ์เดียว จำนวน 4 เรื่อง

ตารางที่ 4.13 (2) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) สถานการณ์ที่ว่าด้วยเรื่องของ พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเติบโตข้ามพันวัย จำนวน 10 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเรียนรู้ จำนวน 10 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการทดสอบพลังใจของมนุษย์ผู้ไม่ยอมจำนน จำนวน 7 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการมุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนไป จำนวน 6 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการลงโทษคนผิด จำนวน 2 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการไถ่บาป จำนวน 1 เรื่อง

ตารางที่ 4.13 (3) ในเชิงเนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) กับเรื่องของเหตุผล (Cause Effect) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากตรรกะ (Logic) จำนวน 8 เรื่อง
2. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากเสียงส่วนใหญ่ (Majority) จำนวน 7 เรื่อง
3. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition) จำนวน 6 เรื่อง
4. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากกฎระเบียบ กฎหมาย (Rule, Regulation, Law) จำนวน 5 เรื่อง
5. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากนโยบาย (Policy) จำนวน 2 เรื่อง
6. มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากความจริงทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Fact) จำนวน 0 เรื่อง

ตารางที่ 4.14 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนขององค์โครงสร้าง (Sequence)

Narrative   Storytelling วิธีการนำเสนอ การเล่าเรื่อง			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sequence องค์ โครงสร้าง	Film Style รูปแบบ	Real / Documentary / Non Fiction			/			/			/		
		Formalism / Feature Film / Fiction		/			/		/	/		/	
		Surreal / Experiment	/		/	/		/			/		
	Film Genres ประเภท	ตลก											
		ชีวิต	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		รัก		/		/	/	/	/		/	/	
		โศกนาฏกรรม		/		/	/	/			/		
		สุขนานุกรม	/		/				/	/		/	
		ลึกลับ											
		สยองขวัญ เขย่าขวัญ											
		การผจญภัย	/		/								
	นิยายวิทยาศาสตร์							/					
	Narration Structure โครงสร้าง วิธีการ นำเสนอ	ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราว เรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear)		/			/	/	/				/
		ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราว ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear)			/							/	
		ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราว โดยปราศจากช่วงเวลา ของเหตุการณ์ (Non Narrative)	/			/				/			
	Open or Closed Narrative	การจบเรื่องแบบเปิด (Open Form)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		การจบเรื่องแบบปิด (Close form)											
	Dramatic Structure โครงสร้าง เชิงการ ละคร	การเริ่มเรื่องด้วยความ เลวร้าย และจบลงด้วยดี					/						/
		การเริ่มด้วยความดี และจบลงด้วยความ เลวร้าย		/		/							
		การเริ่มเรื่องด้วยความ เลวร้าย และจบลงด้วย ความเลวร้าย	/					/		/	/		
การเริ่มเรื่องด้วยความดี และจบลงด้วยความดี				/				/					



ตารางที่ 4.14 (1) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ใน ส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) ของรูปแบบภาพยนตร์ (Film Style) พบว่ามีประเด็นเรียง ตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในรูปแบบ Formalism / Feature Film / Fiction จำนวน 5 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในรูปแบบ Surreal / Experiment จำนวน 5 เรื่อง
3. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในรูปแบบ Real / Documentary / Non Fiction จำนวน 3 เรื่อง

ตารางที่ 4.14 (2) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ใน ส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) ของประเภทภาพยนตร์ (Film Genres) พบว่ามีประเด็นเรียง ตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวชีวิต จำนวน 10 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวรัก จำนวน 7 เรื่อง
3. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวโศกนาฏกรรม จำนวน 5 เรื่อง
4. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวสุขนาฏกรรม จำนวน 5 เรื่อง
5. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวการผจญภัย จำนวน 2 เรื่อง
6. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ จำนวน 1 เรื่อง
7. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวตลก จำนวน 0 เรื่อง
8. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวลึกลับ จำนวน 0 เรื่อง
9. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เขย่าขวัญ จำนวน 0 เรื่อง

ตารางที่ 4.14 (3) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ใน ส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) ของโครงสร้างวิธีการนำเสนอ (Narration Structure) พบว่ามี ประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องของโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราว เรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear) จำนวน 5 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องของโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราว โดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non Narrative) จำนวน 3 เรื่อง
3. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องของโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่ เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear) จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.14 (4) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ใน ส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) วิธีการนำเสนอการจบเรื่อง (Open or Closed Narrative) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง เสนอวิธีการจบเรื่องแบบเปิด (Open Form) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง เสนอวิธีการจบเรื่องแบบปิด (Close form) จำนวน 0 เรื่อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4.14 (5) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ใน ส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) ของโครงสร้างเชิงการละคร (Dramatic Structure) พบว่ามี ประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในโครงสร้างการเริ่มเรื่องด้วยความเลวร้าย และจบลง ด้วยความเลวร้าย จำนวน 4 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในโครงสร้างการเริ่มเรื่องด้วยความเลวร้ายและจบลง ด้วยดี จำนวน 2 เรื่อง

3. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในโครงสร้างการเริ่มด้วยความดี และจบลงด้วยความเลวร้าย จำนวน 2 เรื่อง

4. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในโครงสร้างการเริ่มเรื่องด้วยความดี และจบลงด้วยความดี จำนวน 2 เรื่อง

ตารางที่ 4.15 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนของฉาก (Scene)

Narrative   Storytelling วิธีการนำเสนอ การเล่าเรื่อง			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	หมอนรถไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Scene ฉาก	POV มุมมอง ของใคร	มุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View)	/	/	/	/	/	/	/	/		/	
		มุมมองแทนสายตาของตัวเอง (Subjective Point of View)									/		
	Sound เสียง อะไร	เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		เสียงประกอบเหตุการณ์ (Sound Effects)											
		เสียงพูด (Vocals) แบบบท บรรยาย Monologue - Voice over				/			/		/		
		เสียงพูด (Vocals) แบบบทสนทนา Dialogue	/	/	/	/	/	/	/		/	/	/
		ดนตรีประกอบ (Music)		/	/		/	/		/			/

ตารางที่ 4.15 (1) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ในส่วนของฉาก (Scene) กับมุมมอง (Point of View) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในมุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View) จำนวน 9 เรื่อง

2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง มุมมองแทนสายตาของตัวเอง (Subjective Point of View) จำนวน 1 เรื่อง

ตารางที่ 4.15 (2) ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ในส่วนของฉาก (Scene) กับเสียงในภาพยนตร์ (Sound) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

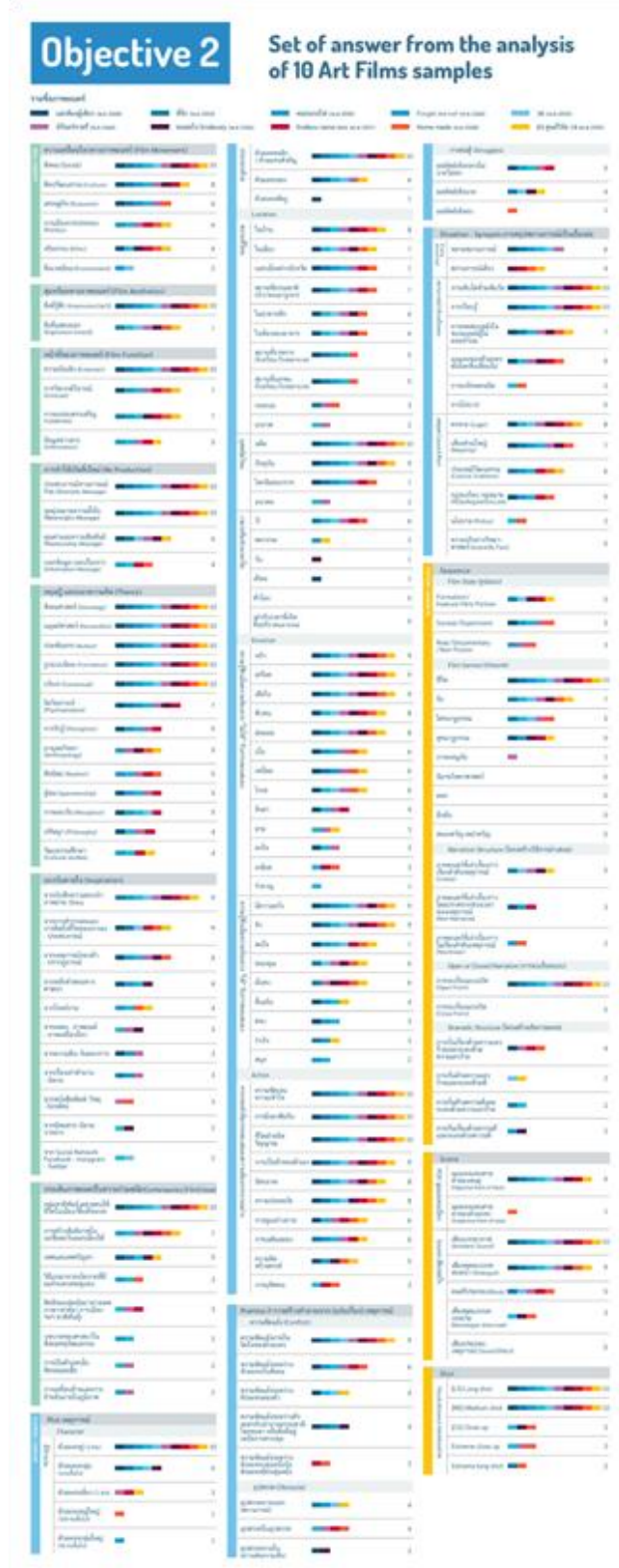
1. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงพูด (Vocals) แบบบทสนทนา Dialogue จำนวน 9 เรื่อง
3. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยดนตรีประกอบ (Music) จำนวน 5 เรื่อง
4. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงพูด (Vocals) แบบบทบรรยาย Monologue - Voice over จำนวน 3 เรื่อง
5. มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงประกอบเหตุการณ์ (Sound Effects) จำนวน 0 เรื่อง

ตารางที่ 4.16 วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative/Storytelling) ในส่วนเรื่องของภาพ (Shot)

Narrative   Storytelling วิธีการนำเสนอ การเล่าเรื่อง			แต่เพียงผู้เดียว	ที่รัก	พจนรภไฟ	Forget me not	36	นรินทร์ราตรี	ตลอดไป Endlessly	Endless Nameless	Home made	83 ศูนย์วิจัย 14
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shot ภาพ	Visual distance	Extreme long shot ภาพระยะไกลมาก		/							/	
	ระยะของภาพ	[LS] Long short ภาพระยะไกล	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		[MS] Medium shot ภาพระยะปานกลาง	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		[CU] Close up ภาพระยะใกล้				/			/		/	
		Extreme close up ภาพระยะใกล้มาก				/		/			/	


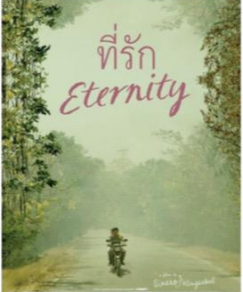
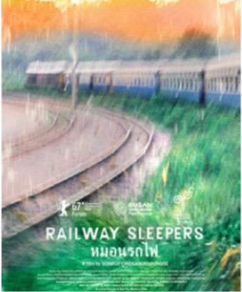
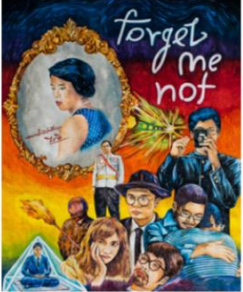

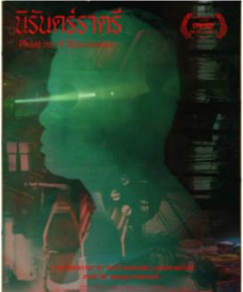




ตารางที่ 4.16 ในเชิงวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) นั้น ในส่วนเรื่องของภาพ (Shot) ก็ระยะภาพ (Visual distance) พบว่ามีประเด็นเรียงตามลำดับคือ

1. มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะไกล (long short) จำนวน 10 เรื่อง
2. มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะปานกลาง (medium shot) จำนวน 10 เรื่อง
3. มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะใกล้ (close up) จำนวน 3 เรื่อง
4. มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะใกล้มาก (close up) จำนวน 3 เรื่อง
5. มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะไกลมาก (Extreme long shot) จำนวน 2 เรื่อง



ภาพที่ 4.12 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2  
ที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง

## 10 Movies [Thai Art Film]

<p>แต่เพียงผู้เดียว คงเดช จาตุรันต์รัศมี</p>	<p>ที่รัก ศิวโรจน์ คงสกุล</p>	<p>หมอนรถไฟ สมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์</p>	<p>Forget me not จุฬญาณนนท์ ศิริผล</p>
			
<p>36 นาวพล อารังรัตนฤทธิ</p>	<p>นิรันดร์ราตรี วรรณณภูมิ ปลายสุวรรณชัย</p>	<p>ตลอดไป Endlessly ศิวโรจน์ คงสกุล</p>	<p>Endless Nameless ปฐมพล เทศประทีป</p>
			
<p>Home made ศิวโรจน์ คงสกุล</p>	<p>83 ศูนย์วิจัย 14 ธีร์ธวัช ใต้พ้ายวจิตร</p>		
			

ภาพที่ 4.13 ภาพยนตร์ศิลปะ จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง

## [ Answer of Objective 2 ]

## ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์

รายชื่อภาพยนตร์ ■■■ แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554) ■■■ ที่รัก (พ.ศ. 2553) ■■■

IDEA / CONCEPT	ความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement)			Score
	แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554)	ที่รัก (พ.ศ. 2553)	รวม	
สังคม (Social)	■■■	■■■	■■■	10
ศิลปวัฒนธรรม (Culture)	■■■	■■■	■■■	8
เศรษฐกิจ (Economic)	■■■	■■■	■■■	6
การเมืองการปกครอง (Politics)	■■■	■■■	■■■	6
จริยธรรม (Ethic)	■■■	■■■	■■■	6
สิ่งแวดล้อม (Environment)	■■■	■■■	■■■	2
สุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics)			Score	
แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554)	ที่รัก (พ.ศ. 2553)	รวม		
สิ่งที่รู้สึก (Impression [art])	■■■	■■■	■■■	10
สิ่งที่แสดงออก (Expression [mass])	■■■	■■■	■■■	7
หน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function)			Score	
แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554)	ที่รัก (พ.ศ. 2553)	รวม		
ความบันเทิง (Entertain)	■■■	■■■	■■■	10
การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize)	■■■	■■■	■■■	7
การยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)	■■■	■■■	■■■	7
ข้อมูลข่าวสาร (Information)	■■■	■■■	■■■	5
การทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production)			Score	
แต่เพียงผู้เดียว (พ.ศ. 2554)	ที่รัก (พ.ศ. 2553)	รวม		
ประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message)	■■■	■■■	■■■	10
จุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)	■■■	■■■	■■■	10
คุณค่าและความสัมพันธ์ (Relationship Message)	■■■	■■■	■■■	6
บอกข้อมูล บอกเรื่องราว (Information Message)	■■■	■■■	■■■	4

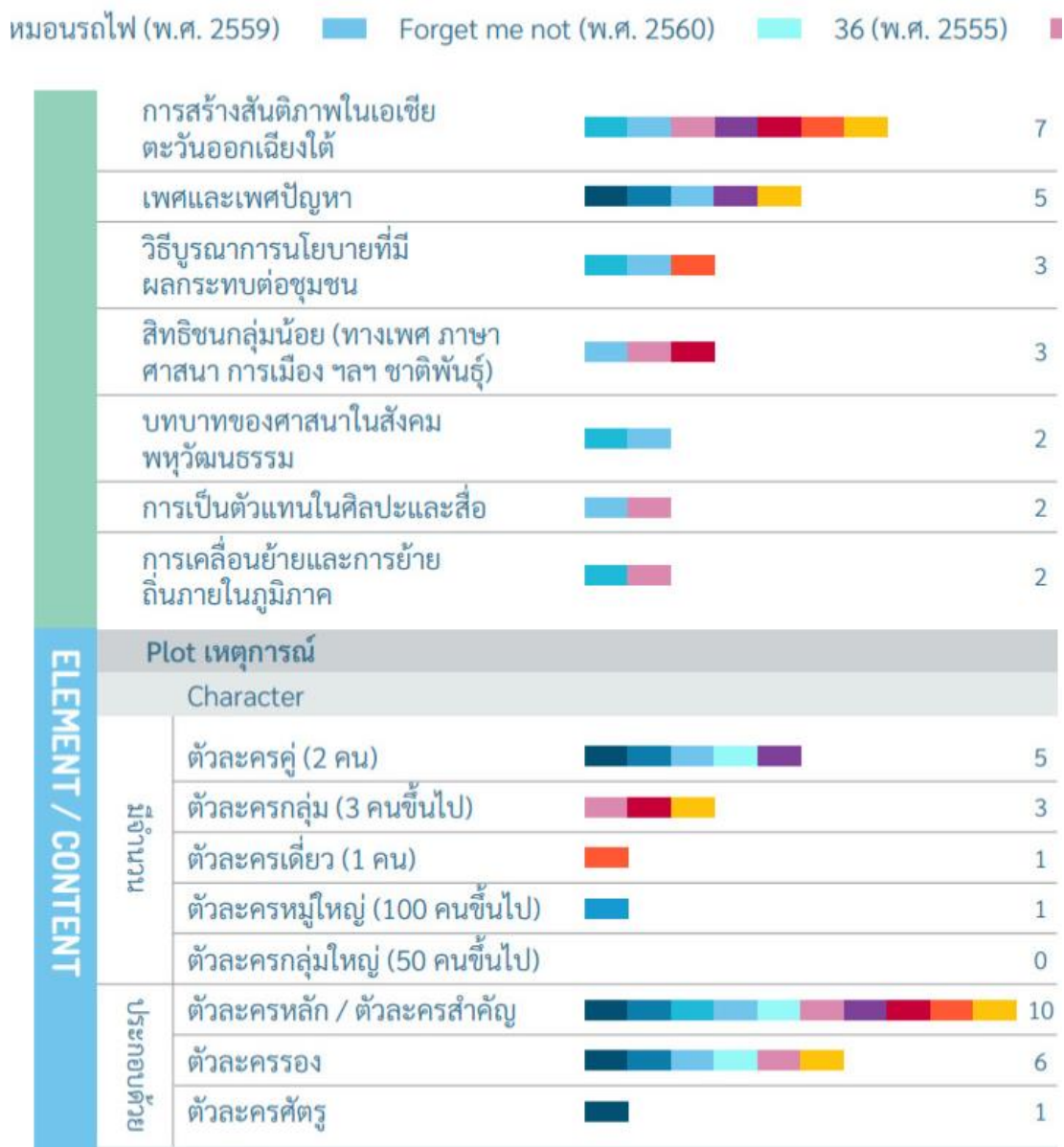
ภาพที่ 4.14 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (1)

ทฤษฎี และแนวความคิด (Theory)	
สังคมศาสตร์ (Sociology)	10
มนุษยศาสตร์ (Humanities)	10
ประพันธ์กร (Auteur)	10
รูปแบบนิยม (Formalism)	10
บริบท (Contextual)	10
จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)	7
การรับรู้ (Perception)	5
มานุษยวิทยา (Anthropology)	5
สัจนิยม (Realism)	5
ผู้ชม (Spectatorship)	5
การตอบรับ (Reception)	5
ปรัชญา (Philosophy)	4
วัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies)	4
แรงบันดาลใจ (Inspiration)	
จากบันทึกความทรงจำ-ภาพถ่าย-Diary	9
จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์	6
จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์	6
จากหลักคำสอนทางศาสนา	4
จากโจทย์งาน	4
จากเพลง - ภาพยนตร์ - ภาพเคลื่อนไหว	3
จากความฝัน - จินตนาการ	3
จากเรื่องเล่าตำนาน - นิทาน	3
จากหนังสือพิมพ์ - วิทยุ - โทรทัศน์	2
จากนิตยสาร - นิตย - วารสาร	2
จาก Social Network Facebook - Instagram - Twitter	2
ประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue)	
กลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท	10

ภาพที่ 4.15 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (2)



## วาทะกลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง

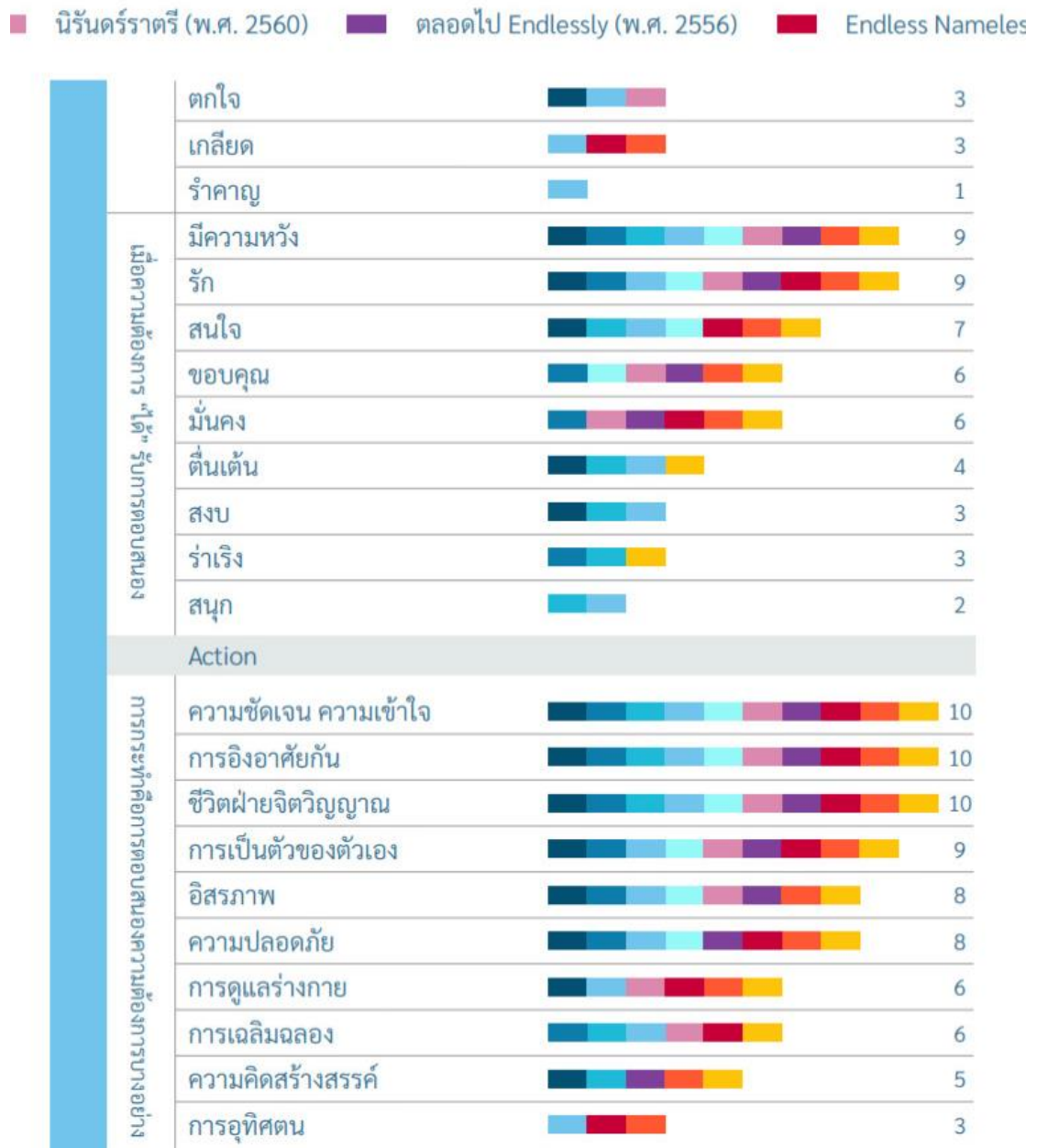


ภาพที่ 4.16 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (3)

Location			
พื้นที่	ในบ้าน		8
	ในเมือง		7
	นอกเมืองต่างจังหวัด		7
	สถานที่ธรรมชาติ (ป่า/ทะเล/ภูเขา)		7
	ในอาคารตึก		6
	ในห้องของอาคาร		6
	สถานที่ราชการ (โรงเรียน / โรงพยาบาล)		5
	สถานที่เอกชน (โรงเรียน / โรงพยาบาล)		5
	บนถนน		3
	อวกาศ		2
พื้นที่ชุมชน	อดีต		10
	ปัจจุบัน		9
	โลกจินตนาการ		7
	อนาคต		2
ช่วงเวลาหรือระยะ	ปี		6
	ศตวรรษ		2
	วัน		1
	เดือน		1
	ชั่วโมง		0
	เท่ากับเวลาที่เกิดขึ้นจริง(Real time)		0
Emotion			
ความรู้สึกตามแบบวิธีแบบ "เข้าใจ" เอง	กลัว		9
	เครียด		9
	เสียใจ		9
	สับสน		8
	อ่อนแอ		8
	เบื่อ		6
	เหนื่อย		6
	โกรธ		6
	อิจฉา		4
	อาย		3

ภาพที่ 4.17 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (4)

## Set of answer from the analysis of 10 Art films samples)



ภาพที่ 4.18 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (5)

Premise if การสร้างคำถามจาก (แก่นเรื่อง) เหตุการณ์			
ความขัดแย้ง (Conflict)			
ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร		9	
ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม		6	
ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสองตัว		4	
ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับอำนาจธรรมชาติ โชคชะตา หรือสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม		4	
ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกลุ่มหนึ่งกับตัวละครอีกกลุ่มหนึ่ง		2	
อุปสรรค (Obstacle)			
อุปสรรคภายนอก (สถานการณ์)		4	
อุปสรรคในอุปสรรค		4	
อุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ)		2	
การต่อสู้ (Struggles)			
ผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ		5	
ผลลัพธ์เชิงบวก		4	
ผลลัพธ์เชิงลบ		1	
Situation - Synopsis การสรุปสถานการณ์เป็นเรื่องย่อ			
สถานการณ์	หลายสถานการณ์		6
	สถานการณ์เดียว		4
องค์ประกอบสำคัญของบทประพันธ์	การเติบโตข้ามพ้นวัย		10
	การเรียนรู้		10
	การทดสอบพลังใจของมนุษย์ผู้ไม่ยอมจำนน		7
	มุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนไป		6
	การลงโทษคนผิด		2
	การไถ่บาป		1
	ดรรชนี (Logic)		8
เสียงส่วนใหญ่ (Majority)		7	
ประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition)		6	

ภาพที่ 4.19 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (6)

รชส (พ.ศ. 2557)    ■ Home made (พ.ศ. 2558)    ■ 83 ศูนย์วิจัย 14 (พ.ศ. 2559)

STORYTELLING / NARRATIVE	เหตุผล Cause Effect	เหตุผล Cause Effect	
		กฎระเบียบ กฎหมาย (Rule, Regulation, Law)	5
		นโยบาย (Policy)	2
		ความจริงทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Fact)	0
<b>Sequence</b>			
Film Style (รูปแบบ)			
	Formalism / Feature Film / Fiction		5
	Surreal / Experiment		5
	Real / Documentary / Non Fiction		3
Film Genres (ประเภท)			
	ชีวิต		10
	รัก		7
	โศกนาฏกรรม		5
	สุขนาฏกรรม		5
	การผจญภัย		2
	นิยายวิทยาศาสตร์		1
	ตลก		0
	ลึกลับ		0
	สยองขวัญ เขย่าขวัญ		0
Narration Structure (โครงสร้างวิธีการนำเสนอ)			
	ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear)		5
	ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non Narrative)		3
	ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear)		2

ภาพที่ 4.20 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (7)

Open or Closed Narrative (การจบเรื่องแบบ)			
	การจบเรื่องแบบเปิด (Open Form)		10
	การจบเรื่องแบบปิด (Close Form)		0
Dramatic Structure (โครงสร้างเชิงการละคร)			
	การเริ่มเรื่องด้วยความเลวร้าย และจบลงด้วยความเลวร้าย		4
	การเริ่มด้วยความเลวร้าย และจบลงด้วยดี		2
	การเริ่มด้วยความดีและจบลงด้วยความเลวร้าย		2
	การเริ่มเรื่องด้วยความดี และจบลงด้วยความดี		2
Scene			
ของโครงเรื่อง	มุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View)		9
	มุมมองแทนสายตาของตัวละคร (Subjective Point of view)		1
เสียงอะไร	เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)		10
	เสียงพูดแบบบทสนทนา (Dialogue)		9
	ดนตรีประกอบ (Music)		5
	เสียงพูดแบบทบบรรยาย (Monologue - Voice over)		3
	เสียงประกอบเหตุการณ์ (Sound Effect)		0
Shot			
ระยะของภาพ	[LS] Long shot		10
	[MS] Medium shot		10
	[CS] Close up		3
	Extreme close up		3
	Extreme long shot		2

ภาพที่ 4.21 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 (8)

### 4.3 ผลการวิจัยส่วนที่ 3 (ผลการวิจัยสอดคล้องตามกระบวนการวิจัยช่วงที่ 4 และ 5)

จากการที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ ตามแนวทางของกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 4 และ 5 ที่มีจุดประสงค์เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัย นำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉันทัน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ผล อภิปรายผล และสรุปผลข้อมูล ได้ออกมาเป็นรายละเอียดของผลการวิจัยส่วนที่ 3 (ต่อบัวตฤประสงศ์ ข้อที่ 3) ที่มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

#### 4.3.1 เตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production)

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ชุดคำตอบบัวตฤประสงศ์ที่ 1 คือ 10 กระบวนการภาพยนตร์ศิลปะทำอย่างไร นำมาเป็นตัวกำหนดแนวทางกระบวนการ (Process) และแนวความคิด (Thinking) ตามงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาในข้างต้น โดยแบ่งกระบวนการ (Process) ออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ แนวความคิด (Idea) องค์ประกอบ (Element) และการเล่าเรื่อง (Storytelling) ส่วนแนวความคิด (Thinking) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ประเด็น (Concept) เนื้อหา (Content) และการนำเสนอ (Narrative) ก่อนสุดท้ายจะนำมาตรวจสอบประเมินผล โดยมีผลการวิจัยที่ได้มาเป็นแนว (Guideline) ทางจากชุดคำตอบบัวตฤประสงศ์ที่ 2 คือชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง มาเป็น ดังนี้

- ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement) มีประเด็นทางสังคม (Social)
- ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของสุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics) มีประเด็นในสิ่งที่รู้สึก (Impression) และมีประเด็นในสิ่งที่แสดงออก (Expression)
- ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function) มีประเด็นความบันเทิง (Entertain) มีประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize) และมีประเด็นการยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)
- ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production) มีประเด็นบอกข้อมูลและบอกเรื่องราว (Information Message) มีประเด็นประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message) และมีประเด็นจุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)

- ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของทฤษฎีและแนวความคิด (Theory) มีประเด็นทางสังคมศาสตร์ (Sociology) มีประเด็นทางประพันธ์กร (Auteur) มีประเด็นทางสำนัญม (Realism) มีประเด็นทางรูปแบบนัญม (Formalism) มีประเด็นทางบริบท (Contextual) และมีประเด็นทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)
- ในเชิงแนวความคิด (Idea) นั้น ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) มีแนวความคิดมาจากบันทึกความทรงจำ ภาพถ่าย Diary มีแนวความคิดมาจากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง ประสบการณ์ มีแนวความคิดมาจากเหตุการณ์รอบตัว ปรัชญาการณ และ มีแนวความคิดมาจากโจทยงาน
- แนวความคิด (Idea) ในส่วนของประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมสมัย (Contemporary [Film] Issue) มีแนวความคิดในประเด็นกลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท และมีแนวความคิดในประเด็นเพศและเพศปัญหา
- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) ตัวละคร (Character) มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครกลุ่มเล็ก (3 คนขึ้นไป) และมีเนื้อหาและองค์ประกอบ ซึ่งประกอบด้วยตัวละครหลัก / ตัวละครสำคัญ
- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) สถานที่ (Location) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในบ้าน มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในเมือง มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวกับสถานที่สถานที่เอกชน (โรงเรียน / โรงพยาบาล) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในอดีต มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในปัจจุบัน และมีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นปี
- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกกลัว มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกเครียด มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกสับสน มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกรัก มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึก และมีความหวังมีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกขอบคุณ
- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับการกระทำ (Action) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการอิงอาศัยกัน มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองความชัดเจน



ความเข้าใจ มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองชีวิตฝ่ายจิต  
 วิญญาณ มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองความปลอดภัย และ  
 มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการดูแลร่างกาย

- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดอุปสรรคภายนอก (สถานการณ์) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดอุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ) และมีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้า การต่อสู้เกิดผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ
- เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของลักษณะหลายสถานการณ์ มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเรียนรู้ มีเนื้อหาและองค์ประกอบ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเติบโตข้ามพ้นวัย มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากตรรกะ (Logic) มีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากเสียงส่วนใหญ่ (Majority) และมีเนื้อหาและองค์ประกอบของการให้เหตุผลในสถานการณ์จากประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition)
- วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนขององค์โครงสร้าง(Sequence) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในรูปแบบ Real / Documentary / Non Fiction มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวชีวิต มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวรัก มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในประเภทภาพยนตร์แนวสุขนาฏกรรม มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องของโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non Narrative) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องของโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง เสนอวิธีการจบเรื่องแบบเปิด (Open Form) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในโครงสร้างการเริ่มเรื่องด้วยความดี และจบลงด้วยความดี

- วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนของฉาก (Scene) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในมุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเสียงพูด (Vocals) แบบบทสนทนา Dialogue และมีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยดนตรีประกอบ (Music)
- วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative/Storytelling) ในส่วนเรื่องของภาพ (Shot) มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะปานกลาง (Medium shot) มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะใกล้ (Close up) และมีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะไกล (Long shot)

#### 4.3.2 ผลิตภาพยนตร์ (Production)

นำบทภาพยนตร์ที่ได้จากการดำเนินการ ตามกระบวนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) สู่การถ่ายทำบันทึกภาพจริง ตามเนื้อหาและโครงสร้างที่ได้รับการออกแบบไว้ ซึ่งในช่วงของกระบวนการผลิตอาจถูกปรับเปลี่ยนในรายละเอียด ปรับตามความเหมาะสมของการถ่ายทำในทางการถ่ายภาพ

#### 4.3.3 หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

นำข้อมูลภาพทั้งหมดที่ได้จากกระบวนการผลิตถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) นำชุดข้อมูลภาพและเสียงมาทำการตัดต่อและลำดับภาพ ตามบทภาพยนตร์ที่ได้รับออกแบบไว้ และนำคำตอบวัตถุประสงค์ที่ 3 นำกลับมาประเมินผลหลังการสร้างอีกครั้งตาม กระบวนการคำตอบวัตถุประสงค์ที่ 1 10 กระบวนการขั้นตอน

#### 4.3.4 การนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย (Warp up)

ผู้วิจัยได้วางแผนและจัดเตรียมการนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ ดุษฎีบัณฑิตให้แก่สาธารณชน ในรูปแบบลักษณะการจัดแสดงงานนิทรรศการและฉายผลงานภาพยนตร์ศิลปะ โดยกำหนดจะจัดขึ้นที่ Cinema Oasis สุขุมวิท 43 กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 25 มิถุนายน 2562 มีชื่องานว่า Repast [My Childhood Memory]

## Guideline for Case Study : My Childhood Memory

<b>IDEA / CONCEPT</b>	<b>Emotion</b>
<b>ความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• กลัว</li> <li>• เครียด</li> <li>• สับสน</li> <li>• มีความหวัง</li> <li>• รัก</li> <li>• ขอบคุน</li> </ul>
<b>สังคม (Social)</b>	<b>Action</b>
<b>สุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ความชัดเจน ความเข้าใจ</li> <li>• การอิงอาศัยกัน</li> <li>• ชีวิตฝ่ายจิตวิญญาณ</li> <li>• ความปลอดภัย</li> <li>• การดูแลร่างกาย</li> </ul>
<b>สิ่งที่รู้สึก (Impression [art])</b>	<b>Premise if การสร้างคำถามจาก (แก่นเรื่อง) เหตุการณ์</b>
<b>สิ่งที่แสดงออก (Expression [mass])</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร</li> <li>• ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม</li> <li>• อุปสรรคภายนอก (สถานการณ์)</li> <li>• อุปสรรคภายใน (ความคิดความเชื่อ)</li> <li>• ผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ</li> </ul>
<b>หน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function)</b>	<b>Situation-Synopsis การสรุปสถานการณ์ เป็นเรื่องย่อ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ความบันเทิง (Entertain)</li> <li>• การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize)</li> <li>• การยกย่องสรรเสริญ (Celebrate)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• หลายสถานการณ์</li> <li>• การเติบโตข้ามพื้นที่</li> <li>• ตรรกะ (Logic)</li> <li>• เสียงส่วนใหญ่ (Majority)</li> <li>• ประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition)</li> </ul>
<b>การทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production)</b>	<b>STORYTELLING / NARRATIVE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message)</li> <li>• จุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message)</li> <li>• บอกข้อมูล บอกเรื่องราว (Information Message)</li> </ul>	<b>Sequence</b>
<b>ทฤษฎี และแนวความคิด (Theory)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Real / Documentary / Non Fiction</li> <li>• ชีวิต</li> <li>• รัก</li> <li>• สุขนาฏกรรม</li> <li>• ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non Narrative)</li> <li>• ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear)</li> <li>• การจบเรื่องแบบเปิด (Open Form)</li> <li>• การเริ่มเรื่องด้วยความดีและจบลงด้วยความดี</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• สังคมศาสตร์ (Sociology)</li> <li>• ประพันธ์กร (Auteur)</li> <li>• รูปแบบนิยม (Formalism)</li> <li>• บริบท (Contextual)</li> <li>• จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)</li> <li>• สัจนิยม (Realism)</li> </ul>	<b>Scene</b>
<b>แรงบันดาลใจ (Inspiration)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View)</li> <li>• เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)</li> <li>• เสียงพูดแบบบทสนทนา (Dialogue)</li> <li>• ดนตรีประกอบ (Music)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• จากบันทึกความทรงจำ-ภาพถ่าย-Diary</li> <li>• จากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง - ประสบการณ์</li> <li>• จากเหตุการณ์รอบตัว - ปรากฏการณ์</li> <li>• มีแนวความคิดมาจากใจทำงาน</li> </ul>	<b>Shot</b>
<b>ประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมสมัย (Contemporary [Film] Issue)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [LS] Long shot</li> <li>• [MS] Medium shot</li> <li>• [CS] Close up</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• กลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท</li> <li>• เพศและเพศปัญหา</li> </ul>	
<b>ELEMENT / CONTENT</b>	
<b>Plot เหตุการณ์</b>	
<b>Character</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ตัวละครกลุ่ม (3 คนขึ้นไป)</li> <li>• ตัวละครหลัก / ตัวละครสำคัญ</li> </ul>	
<b>Location</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ในบ้าน</li> <li>• ในเมือง</li> <li>• นอกเมืองต่างจังหวัด</li> <li>• สถานที่เอกชน (โรงเรียน / โรงพยาบาล)</li> <li>• อดีต</li> <li>• ปัจจุบัน</li> <li>• ปี</li> </ul>	

ภาพที่ 4.22 ชุดคำตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 3

**OUTLINE REPAST /// INT. MEMORIES – MEAL [REPAST] 13 MIN.**

sequence	scene / shot		sound
1. ภายใน	ตัวฉัน และ ครอบครัว		
	ภาพหน้าบ้าน ภาพตอนเช้าแม่กำลังไปทำงาน ภาพพ่อกำลังพาแม่ไปส่งที่ทำงาน ภาพที่ทั้งคู่นั่งบนรถ *เสียงวิทยุ ภาพแม่ถึงที่ทำงาน ใส่หมวกพยาบาล ภาพกลับมาที่พ่อแม่ซื้ออาหารเช้าก่อนกลับบ้าน  /// ขึ้นชื่อภาพยนตร์	ภาพของหน้าบ้านที่เนอเซอร์รี่ผู้สูงอายุ ภาพการเตรียมตัวช่วงเช้าของเจ้าหน้าที่ ภาพผู้สูงอายุจากที่นอนพาไปอาบน้ำ ภาพการแต่งตัว การดูแลของเจ้าหน้าที่ ภาพของผู้สูงอายุเตรียมทานอาหารเช้า ภาพล้อมวงเตรียมทานอาหาร	เสียงบรรยากาศ ตามกิจกรรม เสียงสัมภาษณ์พ่อแม่  ประเด็น* พูดถึงตัวเรา คำสำคัญของเรื่องอาหาร
2. ความทรงจำ	เลือกเมนู วัตถุดิบ		
	ภาพพ่อกำลังขับรถกลับบ้าน ภาพพ่อทำธุระงานบ้าน ภาพบรรยากาศในบ้าน เครื่องครัว โต๊ะอาหาร ตู้เย็น ภาพแม่ทำงาน / พ่อทำงาน / ตัวเราทำงาน ภาพรายการทีวีในสมัยก่อน ภาพโทรทัศน์เปิดในบ้าน ภาพอาจมีข้อมูลของการรายงานข่าว... ภาพเห็นความเป็นบ้าน ร่องรอยของการใช้ชีวิต ภาพแม่โทรศัพท์เข้ามาถามว่าอยากทานอะไรเมื่อเย็นนี้*  /// การเลือกเมนู	ภาพของเจ้าหน้าที่ออกไปซื้อของประกอบ อาหาร ภาพกิจกรรมระหว่างวันของผู้สูงอายุในเนอ เซอร์รี่ ภาพของคนที่ย่อยดูแล ทำกายภาพ ภาพเจ้าหน้าที่เลือกของมาประกอบอาหาร ภาพเจ้าหน้าที่กำลังจัดเตรียมวัตถุดิบ  /// การเลือกเมนู	เสียงบรรยากาศ ตามกิจกรรม เสียงสัมภาษณ์พ่อแม่  ประเด็น* เมนูโปรด ความสัมพันธ์ ในความทรงจำวัยเด็ก เรื่องของเรา ครอบครัว ความรู้สึกผูกพัน
3. อาหาร	ปรุงอาหาร ประกอบอาหาร		
	ภาพพ่อแม่เตรียมตัวออกจากบ้าน ขึ้นรถ ภาพพ่อแม่เราอยู่ในซูเปอร์มาร์เก็ต ภาพเรากับแม่เลือกซื้ออาหาร วัตถุดิบ ภาพข้าวของที่เต็มรถ ภาพแม่เริ่มจัดเตรียมของประกอบอาหาร ภาพตัวเราที่ช่วยแม่ในครัว ภาพ insert ต่างๆ ตอนทำครัว ภาพกำลังปรุงอาหาร ชิมรสชาติ เต็มปรุงรส	ภาพของเจ้าหน้าที่กำลังปรุงอาหาร ภาพของเจ้าหน้าที่กำลังเตรียมอุปกรณ์การให้อาหารทางสายยาง ภาพของการจัดเตรียมตั้งโต๊ะอาหาร ภาพของผู้สูงอายุกำลังรอรับประทานอาหาร ภาพของบรรยากาศของช่วงเวลานั้น	เสียงบรรยากาศ ตามกิจกรรม เสียงสัมภาษณ์พ่อแม่  ประเด็น* ทำไมอาหารจานนี้ จึงสำคัญ สำคัญอย่างไร ความเป็นตัวเราผ่าน อาหาร การเลี้ยงดูการ การเติบโต
4. มืออาหาร	รับประทาน		
	ภาพหลังจากปรุงอาหารเสร็จ จัดจาน ภาพบนโต๊ะอาหาร ภาพเมนูอาหารที่ประกอบเสร็จ ความน่ารับประทาน ภาพของการเริ่มรับประทาน ภาพของการรับประทานในครอบครัว จบภาพด้วยอาหารเข้าปาก / รอยยิ้ม  /// ภาพ end credit ภาพถ่ายในอดีตของครอบครัว + ตัดกับเพลง	ภาพของเจ้าหน้าที่กำลังให้อาหารทางสายยาง ภาพของผู้สูงอายุกำลังรับประทานอาหาร ภาพของคนดูแลกำลังป้อนอาหาร ภาพ insert ของบนร่างกายตอนขณะ รับประทาน ภาพอารมณ์ความรู้สึกของผู้สูงอายุตอน รับประทาน	เสียงบรรยากาศ ตามกิจกรรม เสียงสัมภาษณ์พ่อแม่  ประเด็น* มือที่พิเศษสำหรับเรา การเติบโตก้าวข้ามพันวัย ความกลัวในอนาคต ที่ยังไม่มาถึง

ตารางที่ 4.17 บทภาพยนตร์ศิลปะ เรื่อง REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY]

# STEP 1

1 การหา (Idea) แนวความคิด



# STEP 1

1 การหา (Idea) แนวความคิด



ภาพที่ 4.23 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 1

## STEP 2

### 2 การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective)



### 2 การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective)



## STEP 2

### 2 การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective)

ความเป็นครอบครัวคืออะไร สำหรับครอบครัวของเรา การเลี้ยงดู ... ความคาดหวัง ... การก่อสร้างก่อร่างคน... การประติษฐ์เด็ก... การให้ชีวิต... การปูทางการเลี้ยงดู การวางแผน... ความเอาใจใส่ ปลูกฝัง ความรู้สึก และความต้องการ ของพ่อและแม่ ที่อยากให้เราได้เป็นความสุข ความเจ็บปวด ความลับที่อยากบอก การเปิดใจรับฟัง healing หนึ่งทำหน้าที่ให้ความเข้าใจความรู้สึก และความต้องการของตัวเองและคนรอบข้าง คือครอบครัว พ่อแม่ ความเหมาะสมอะไรที่ไม่ใช่ของตัวเอง การรับมือกับความไม่จริง การบอกรัก คุ่มกัน

เห็นภาพโคมเป็นอย่างไร จำอะไรในเหตุการณ์นั้นบ้าง การเป็นลูกคนเดียว การมีเวลาตามคนที่อยู่บ้าน ครอบครัวเดี่ยว สังคมของการเป็นมนุษย์ทำงาน ออฟฟิศ เลี้ยงลูก ความเป็นลูกคนเดียว

และอยากให้เป็นอะไร โตขึ้นอยากให้เป็นอะไร โคมเป็นคนนิสัย เป็นคนแบบไหน

#### ชอบกินอะไร

กิจกรรมอะไรที่ชอบทำ

ความเป็นห่วงของพ่อกับ แม่ เหนือใครในการเลี้ยงดู ความสุขของการทำอาหารให้ทาน

**\*ความสุขของครอบครัวเราคือการไปด้วยกัน และอาหารอะไรทาน ความสุขในการกิน หายของดีๆ พิเศษ**

การพาไปเที่ยว การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

**\*วันเกิดของโคม การให้ความสำคัญกับวันเกิด**

\*วันปิดเทอมใหญ่ ป่วยให้โคมอยู่บ้านคนเดียว อยู่กับโทรทัศน์

ภาพที่ 4.24 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 2



## STEP 7

**7** การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ครั้งแรก

- 7.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence)
- 7.2 การสร้างฉาก (Scene)
- 7.3 การสร้างภาพ (Shot)

## STRUCTURE

**Process 3. Storytelling = narrative + concept = Interpretation**  
 3.1 กำหนด + ระบุ ... การวางโครงสร้าง (การนำเรื่อง) ของภาพยนตร์ศิลปะ [Format] = Outline + Structure

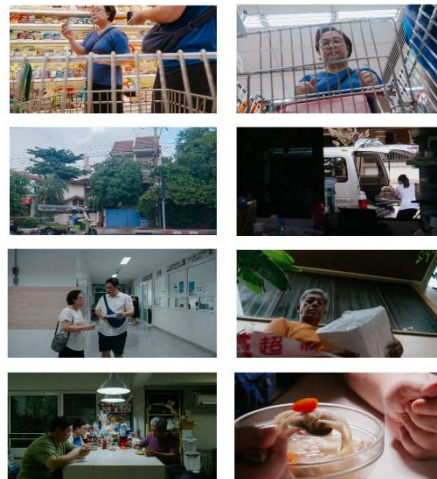
การเขียน	การนำเสนอ... ความหมายสู่ผู้ชม	การนำเสนอ... ความหมายสู่ผู้อ่านภาพ			
Key visual? Ans. HW7   4 pictures	Conceptual board? Ans. HW8   16 pictures	Story board? Ans. HW9   64 pictures			
Sequence Structure / Outline	Scene In-out + In-out + day night	Shot >> cut Shot 1.1.1   Shot 1.1.2   Shot 1.1.3   Shot 1.1.4			
<b>Sequence 1</b> introduction	Scene 1.1	Shot.1.1.1	Shot.1.1.2	Shot.1.1.3	Shot.1.1.4
	Scene 1.2	Shot.			
	Scene 1.3	Shot.			
	Scene 1.4	Shot.			
<b>Sequence 2</b> crisis [suspense]	Scene 2.1	Shot.			
	Scene 2.2	Shot.			
	Scene 2.3	Shot.			
	Scene 2.4	Shot.			
<b>Sequence 3</b> climax	Scene 3.1	Shot.			
	Scene 3.2	Shot.			
	Scene 3.3	Shot.			
	Scene 3.4	Shot.			
<b>Sequence 4</b> need - goal [conclusion]	Scene 4.1	Shot.			
	Scene 4.2	Shot.			
	Scene 4.3	Shot.			
	Scene 4.4	Shot.			

## STEP 7

**7** การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ครั้งแรก

- 7.1 การสร้างองค์ลำดับเรื่อง (Sequence)
- 7.2 การสร้างฉาก (Scene)
- 7.3 การสร้างภาพ (Shot)

## STRUCTURE



## STEP 8

**8** การตรวจสอบ - การตอบโจทย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ปฐ  
เลือก  
รับประทาน



ภาพที่ 4.26 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 7 และ 8



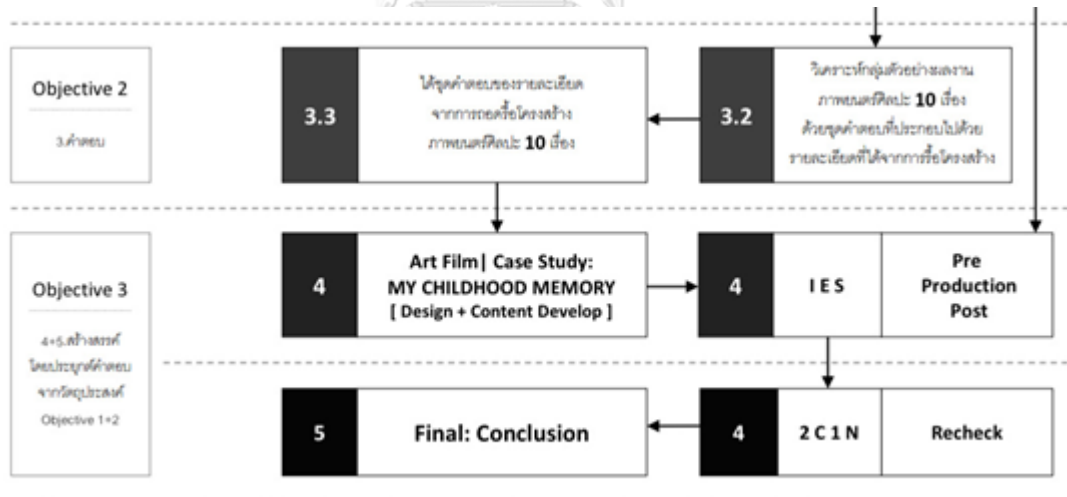


## บทที่ 5

### ผลงานการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ โดยประยุกต์คำตอบที่ได้จากรายละเอียดการถอดและการรื้อโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะ เป็นผลที่ได้จากกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 3 ร่วมกับกรณีตัวอย่าง (ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน) เพื่อนำกระบวนการ แนวความคิด และเนื้อหา มาร่วมออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงานตัวอย่าง ที่ได้จากชุดคำตอบของงานวิจัย ซึ่งเป็นไปตามกรอบระเบียบ ขั้นตอนของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ เตรียมการผลิตภาพยนตร์ (Pre-Production) ผลิตภาพยนตร์ (Production) และหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัย ในรูปแบบการจัดนิทรรศการแสดงผลงานภาพยนตร์สู่สาธารณชนเสร็จสิ้น นำผลที่ได้วิจัยทั้งหมดในของทุกกระบวนการวิจัย มาสรุปอภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไปในรูปแบบการบรรยาย



ภาพที่ 5.1 แผนผังแสดงชุดคำตอบจากผลการวิจัย

## 5.1 ภาพยนตร์ศิลปะ REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY]

ภาพยนตร์ชื่อเรื่อง: REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY]

กำกับโดย: ภาณุ แสง - ชูโต

ระยะเวลา: 13 นาที

รูปแบบประเภท: ภาพยนตร์ศิลปะ, HD, Color.

ตัวละคร: ภาณิดา แสง - ชูโต / วิษณุ แสง - ชูโต

ผู้ช่วยผู้กำกับ: กิติภูมิ สุวรรณทีป

ดนตรี: มาดสัมฤทธิ์ พสุภา

กราฟิก: ปริญ รุ่งภัทรฐากุล

คำแปล: ศิริวิมล ง้าวทอง / นิสรณ์ แสง - ชูโต

เรื่องย่อ: ภายใน หน่วยความทรงจำ - มีอาหาร (อาหาร) ของตัวฉัน และพ่อแม่ของฉัน ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวของหน่วยความทรงจำในวัยเด็กของฉัน ผ่านมีอาหาร เพราะสำหรับครอบครัวของฉัน การเลี้ยงดูประดุจรัฐสร้างฉัน ให้เติบโตแข็งแรง สิ่งสำคัญที่พ่อและแม่ จะสามารถถ่ายทอด และแสดงออกถึงความรักความผูกพันที่มี รับรู้สัมผัสผ่านเรื่องราวการคัดสรร การปรุง และการรับประทาน ซึ่งเป็นบรรยากาศความรู้สึกของความสุข และรสชาติที่มีร่วมกัน ระหว่างรับประทานอาหารด้วยกันของเราทั้งสามคน

**Synopsis:** INT. Memory - Me and My parents' Meal (Repast)

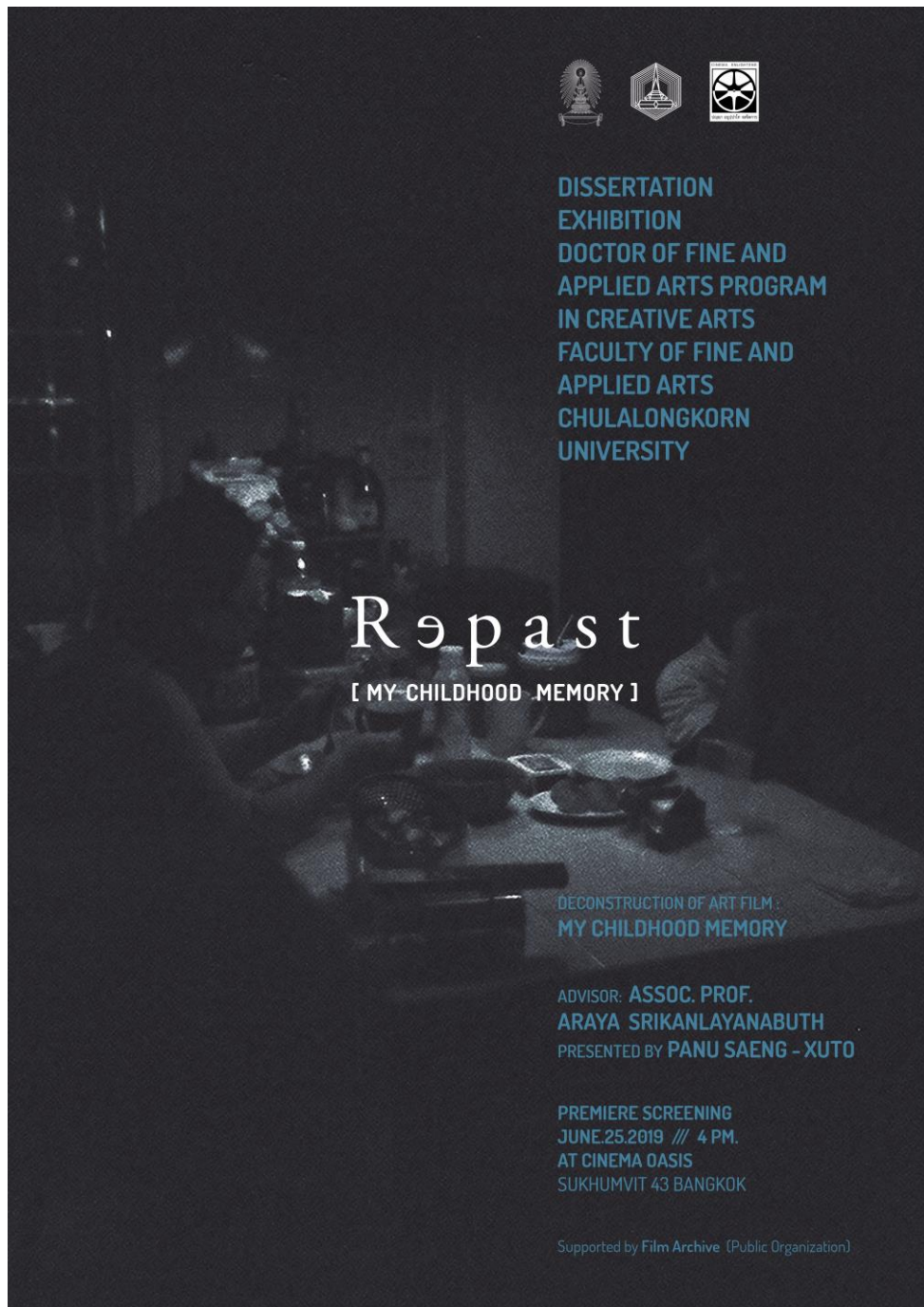
The movie represents the memories of my childhood through the meals. My family raised me to be strong and healthy. My mother and father's important lessons were passed down to me through meals we had together that were full of love and building connections. These times with the three of us always brought me happiness.



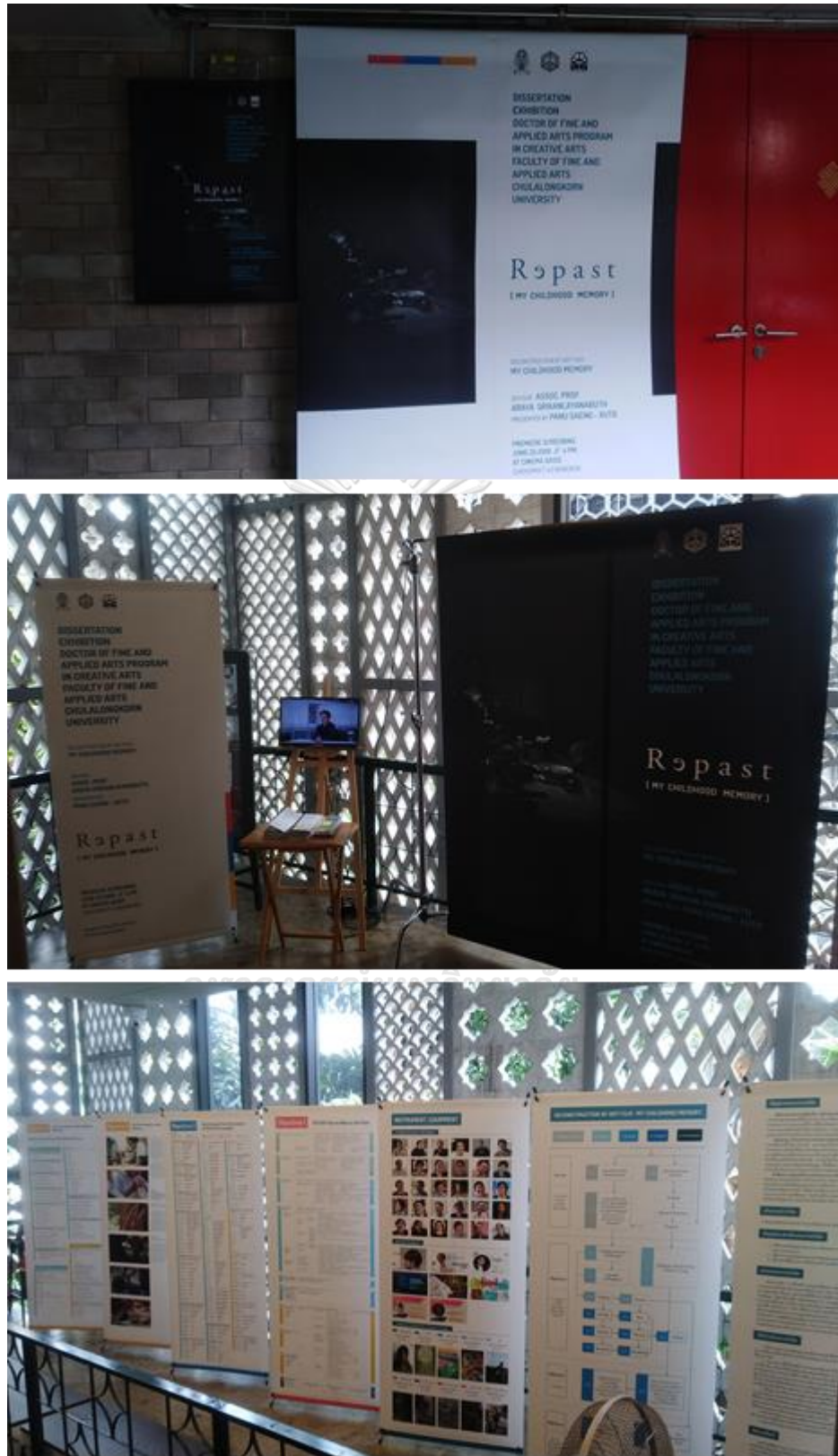
ภาพที่ 5.2 ภาพจากภาพยนตร์ศิลปะ “REPAST [ MY CHILDHOOD MEMORY ]”

## 5.2 งานแสดงนิทรรศการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต

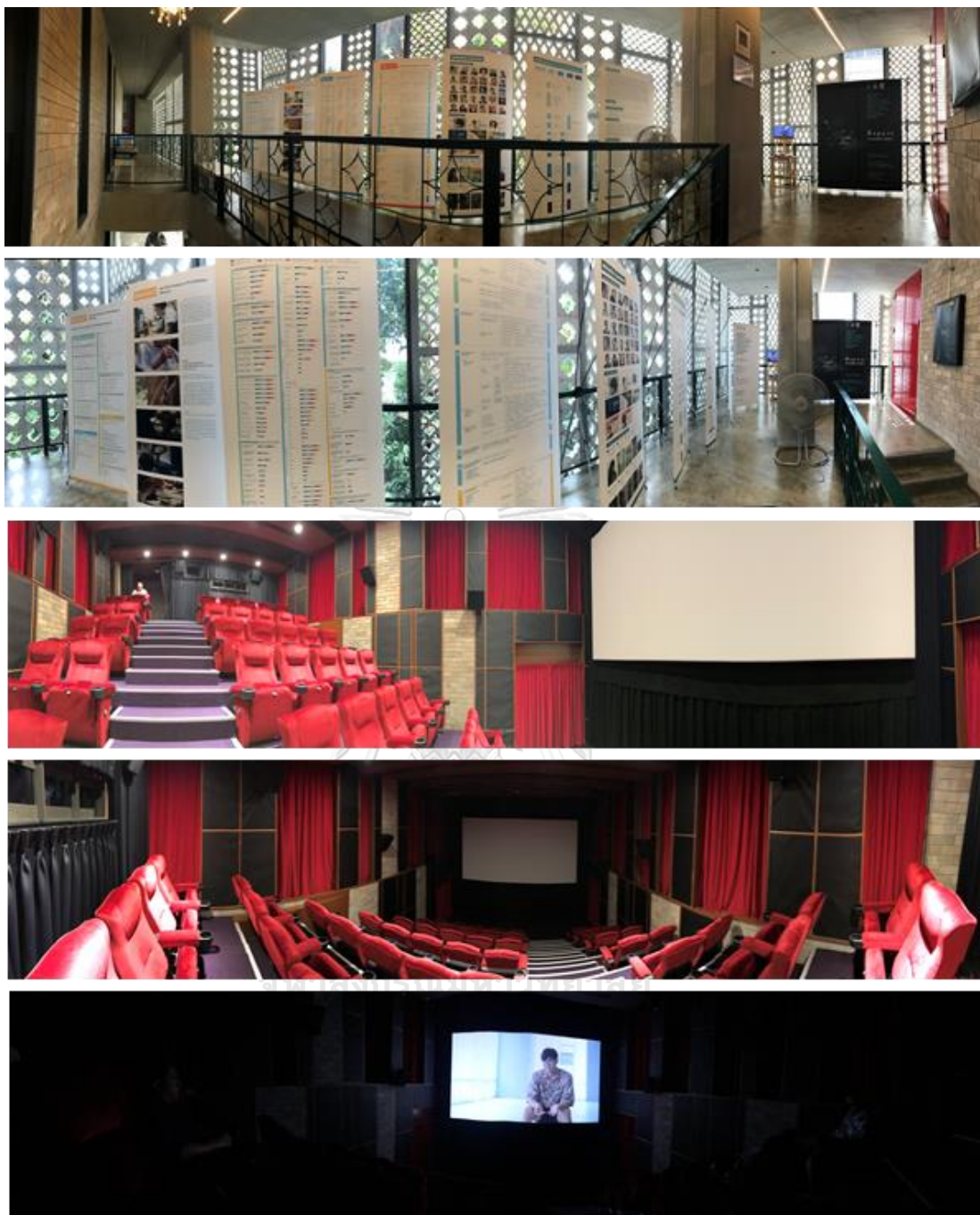
งานนิทรรศการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต จัดขึ้นที่ Cinema Oasis สุขุมวิท 43 กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 25 มิถุนายน 2562 มีชื่องานว่า Repast [My Childhood Memory] ซึ่งมีรายละเอียดของผลงานและภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการดังนี้



ภาพที่ 5.3 โปรเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการและการจัดฉายภาพยนตร์



ภาพที่ 5.4 บอร์ดนิทรรศการหน้าโรงภาพยนตร์



ภาพที่ 5.5 บรรยากาศสถานที่จัดงาน Cinema Oasis



**DISSERTATION EXHIBITION  
DOCTOR OF FINE AND APPLIED ARTS PROGRAM  
IN CREATIVE ARTS  
FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS  
CHULALONGKORN UNIVERSITY**

DECONSTRUCTION OF ART FILM  
MY CHILDHOOD MEMORY

ADVISOR  
ASSOC. PROF.  
ARAYA SRIKANLAYANABUTH  
PRESENTED BY  
PANU SAENG - XUTO

# Repast

[ MY CHILDHOOD MEMORY ]

PREMIERE SCREENING  
JUNE 25, 2020 10:45 AM  
AT CINEMA BASIS  
SUKHUMVIT 43 BANGKOK

Supported by Film Archive  
(Public Organization)

**DECONSTRUCTION OF ART FILM: MY CHILDHOOD MEMORY**



The research is based on the objective of the project of art film creation. The research is divided into 10 steps: 1. Selecting the subject, 2. Selecting the subject, 3. Selecting the subject, 4. Selecting the subject, 5. Selecting the subject, 6. Selecting the subject, 7. Selecting the subject, 8. Selecting the subject, 9. Selecting the subject, 10. Selecting the subject.

The set of answer for the analysis of 10 Art Film samples

Art film creation on My Childhood Memory

**INSTRUMENT EQUIPMENT**

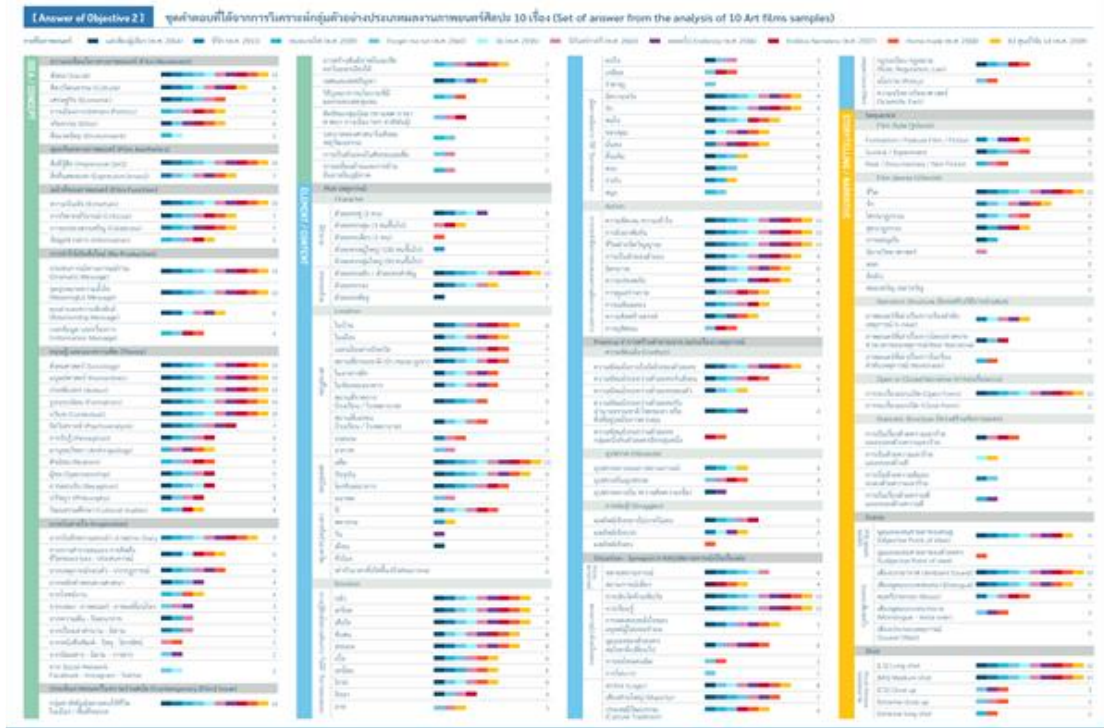


Equipment used in the production of the film, including cameras, tripods, and lighting equipment.

NO. / CONCEPT	NO. / CONCEPT	ELEMENT / CONTENT	ELEMENT / CONTENT	CONTROLLING / INSTRUMENT	CHECK
1	Concept 1	Concept 1	Concept 1	Concept 1	Concept 1
2	Concept 2	Concept 2	Concept 2	Concept 2	Concept 2
3	Concept 3	Concept 3	Concept 3	Concept 3	Concept 3
4	Concept 4	Concept 4	Concept 4	Concept 4	Concept 4
5	Concept 5	Concept 5	Concept 5	Concept 5	Concept 5
6	Concept 6	Concept 6	Concept 6	Concept 6	Concept 6
7	Concept 7	Concept 7	Concept 7	Concept 7	Concept 7
8	Concept 8	Concept 8	Concept 8	Concept 8	Concept 8
9	Concept 9	Concept 9	Concept 9	Concept 9	Concept 9
10	Concept 10	Concept 10	Concept 10	Concept 10	Concept 10

ภาพที่ 5.6 รายละเอียดคู่มือปฏิบัติการ แผนที่ 1





**[Answer of Objective 3] Art film creation on My Childhood Memory**

**RECAPITULATION (ENGLISH MEMORY)**  
ชื่อเรื่อง: Repast (หนัง) ชื่อไทย: ภัตตาหาร

**Abstract for Case Study: My Childhood Memory**

**Keywords:** Repast, Childhood Memory, Art Film, Food, Memory, Childhood, Art, Film, Creative Arts, Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Repast, My Childhood Memory, Idea, Element, Storytelling, Concept, Content, Narrative, บรรณาการ, องค์ประกอบ, การเล่าเรื่อง, ประเด็น, เนื้อหา, การนำเสนอ

DISSERTATION DOHERITION  
DOCTOR OF FINE AND  
APPLIED ARTS PROGRAM  
IN CREATIVE ARTS FACULTY  
OF FINE AND APPLIED ARTS  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**Repast**  
[MY CHILDHOOD MEMORY]

DOHERITION OF ART FILM  
MY CHILDHOOD MEMORY

ชื่อเรื่อง: Repast (หนัง) ชื่อไทย: ภัตตาหาร

**Process**

**IES**

Idea

บรรณาการ

Element

องค์ประกอบ

Story telling

การเล่าเรื่อง

**Thinking**

**2C1N**

Concept

ประเด็น

Content

เนื้อหา

Narrative

การนำเสนอ

ภาพที่ 5.7 รายละเอียดสูจิบัตรนิทรรศการ แผ่นที่ 2



ภาพที่ 5.8 การนำเสนอผลงานวิจัย1 “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน”



ภาพที่ 5.9 การนำเสนอผลงานวิจัย 2  
 “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน”



ภาพที่ 5.10 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการและการถ่ายภาพยนตร์ 1



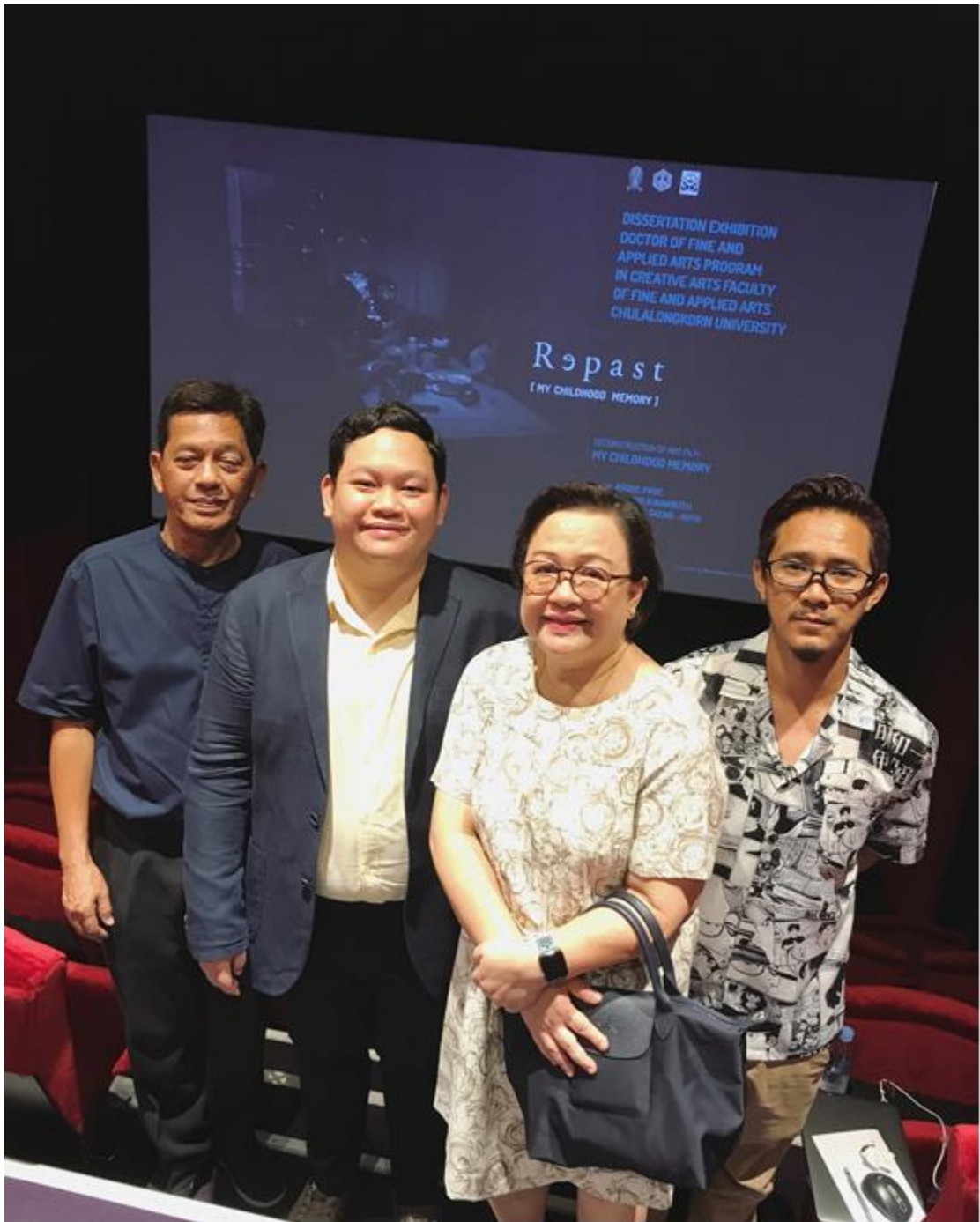
ภาพที่ 5.11 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการและการฉายภาพยนตร์ 2



ภาพที่ 5.12 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการและการถ่ายภาพนตร์ 3



ภาพที่ 5.13 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการและการฉายภาพยนตร์ 4



ภาพที่ 5.14 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการและการฉายภาพยนตร์ 5



## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยในเชิงการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม เรื่อง “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ: หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) ผ่านชุดเครื่องมือวิจัย คือ 1.ศึกษาวิจัยผ่านผลงานภาพยนตร์ศิลปะของผู้กำกับไทย จำนวนรวมทั้งหมด 10 เรื่อง ที่ได้รับการสร้างสรรค์ในระหว่างปี พ.ศ. 2553 - 2560 2.การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง คือ ผู้กำกับ นักวิจารณ์ อาจารย์ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ โปรดิวเซอร์ และผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในทุกส่วนระบบสายงานของกระบวนการผลิตสร้างภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกระแสของประเทศไทย จำนวน 30 ท่าน และ3.การจัดสัมมนาวิชาการ จำนวน 8 ครั้ง ที่มีลักษณะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในแนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์นอกระแสของประเทศไทย ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทฤษฎีและปฐมภูมิ นำมาทำการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ เพื่อให้ได้ออกมาเป็นชุดคำตอบขององค์ความรู้ ที่สอดคล้องไปกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งจะประกอบไปด้วยชุดคำตอบหลักทั้งหมด 3 ส่วน ที่สามารถตอบคำถามนำวิจัยได้ว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process)

#### 6.1 สรุปผลการวิจัย

**6.1.1. คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1** ได้แนวคิดและกระบวนการ (ขั้นตอน) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) โดยใช้แนวความคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) สรุปผลการวิจัยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้ คือ ได้ 10 กระบวนการ (ขั้นตอน) ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ 1.การหา (Idea) แนวความคิด 2.การเลือกแนวความคิด (Idea / Subjective) 3.การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective / Story) 4.การกำหนดองค์ประกอบของโครงเรื่อง 5.การขยายรายละเอียดที่จับต้องได้ (Tangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline) 6.การขยายรายละเอียดที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ขององค์ประกอบของโครงเรื่อง (Outline) 7.การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ ครั้งแรก 8.การตรวจสอบ – การตอบโคงค์โดยผู้เชี่ยวชาญ 9.การกำหนดโครงสร้าง (Structure) ของภาพยนตร์ อีกครั้ง (รื้อโครงสร้าง ทบทวน และปรับปรุง) 10.การประเมินผลก่อนการสร้างภาพยนตร์ด้วย 2C1N: Concept (ประเด็น) Content (เนื้อหา) Narrative (การนำเสนอ)

**6.1.2 คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ได้รายละเอียดของแนวทางในแต่ละแนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ สรุปลผลการวิจัยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้ คือ ได้ชุดคำตอบที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างประเภทผลงานภาพยนตร์ศิลปะ 10 เรื่อง เป็นรายละเอียดที่พบบ่อยในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางและทางเลือก ในการกำหนดแนวความคิด (Idea) องค์ประกอบ (Element) การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการประเมินผล

**6.1.3 คำตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3** ได้นำผลที่ได้จากการวิจัยนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ในเรื่องหน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน สรุปลผลการวิจัยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้ คือ การออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ศิลปะ “REPAST [MY CHILDHOOD MEMORY]” Synopsis: ภายในหน่วยความทรงจำ - มื้ออาหาร (อาหาร) ของตัวฉัน และพ่อแม่ของฉัน ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวของหน่วยความทรงจำในวัยเด็กของฉัน ผ่านมื้ออาหาร เพราะสำหรับครอบครัวของฉัน การเลี้ยงดูประติษฐ์สร้างฉัน ให้เติบโตแข็งแรง สิ่งสำคัญที่พ่อและแม่ จะสามารถถ่ายทอด และแสดงออกถึงความรักความผูกพันที่มี รับรู้สัมผัสผ่านเรื่องราวการคิดสรร การปรุง และการรับประทาน ซึ่งเป็นบรรยากาศความรู้สึกของความสุข และรสชาติที่มีร่วมกัน ระหว่างรับประทานอาหารด้วยกันของเรา ทั้งสามคน

โดยประยุกต์คำตอบที่ได้จากรายละเอียดการถอดและการร้อยโครงสร้างภาพยนตร์ศิลปะ เป็นผลที่ได้จากกระบวนการวิจัยร่วมกับกรณีตัวอย่าง เพื่อนำกระบวนการแนวความคิดและเนื้อหา มาร่วมออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงานตัวอย่างที่ได้จากชุดคำตอบของงานวิจัย ซึ่งเป็นไปตามกรอบระเบียบขั้นตอนของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ มีแนวทางข้อแนะนำตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในเชิงประเด็น (Concept) นั้น ในส่วนของความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film Movement) มีประเด็นทางสังคม (Social), ในส่วนของสุนทรียะทางภาพยนตร์ (Film Aesthetics) มีประเด็นในสิ่งที่รู้สึก (Impression) และมีประเด็นในสิ่งที่แสดงออก (Expression), ในส่วนของหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Function) มีประเด็นความบันเทิง (Entertain) มีประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ (Criticize) และมีประเด็นการยกย่องสรรเสริญ (Celebrate), ในส่วนของการทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Re Production) มีประเด็นบอกข้อมูลและบอกเรื่องราว (Information Message) มีประเด็นประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วม (Dramatic Message) และมีประเด็นจุดมุ่งหมายความตั้งใจ (Meaningful Message), ในส่วนของทฤษฎีและแนวความคิด (Theory) มีประเด็นทางสังคมศาสตร์ (Sociology) มีประเด็นทางประพันธ์กร (Auteur) มีประเด็นทางสำนึกนิยม (Realism) มีประเด็นทาง

รูปแบบนิยม (Formalism) มีประเด็นทางบริบท (Contextual) และมีประเด็นทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

ในเชิงแนวความคิด (Idea) นั้น ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) มีแนวความคิดมาจากบันทึกความทรงจำ ภาพถ่าย Diary มีแนวความคิดมาจากการสำรวจตนเอง การคิดถึงชีวิตของเราเอง ประสบการณ์ มีแนวความคิดมาจากเหตุการณ์รอบตัว ปรากฏการณ์ และมีแนวความคิดมาจากโจทย์งาน, ในส่วนของประเด็นภาพยนตร์ในความร่วมมือ (Contemporary [Film] Issue) มีแนวความคิดในประเด็นกลุ่มชาติพันธุ์หลายคนใช้ชีวิตในเมือง / พื้นที่ชนบท และมีแนวความคิดในประเด็นเพศและเพศปัญหา

เนื้อหาและองค์ประกอบ (Content / Element) นั้น ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) ตัวละคร (Character) มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่มีจำนวนตัวละครกลุ่มเล็ก (3 คนขึ้นไป) ซึ่งประกอบด้วยตัวละครหลัก/ตัวละครสำคัญ, ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) สถานที่ (Location) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในบ้าน ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในเมือง และที่เกี่ยวกับสถานที่สถานที่เอกชน (โรงเรียน/โรงพยาบาล), มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ยุคสมัยของเหตุการณ์ในอดีต ในปัจจุบัน และของช่วงเวลาในเหตุการณ์ที่เป็นปี, ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ในความรู้สึกกลัว ในความรู้สึกเครียด ในความรู้สึกสับสน ในความรู้สึกรัก ในความรู้สึกมีความหวัง และในความรู้สึกขอบคุณ, ในส่วนของเหตุการณ์ (Plot) กับการกระทำ (Action) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ กับการกระทำเพื่อตอบสนองการอิงอาศัยกัน เพื่อตอบสนองความชัดเจน ความเข้าใจ เพื่อตอบสนองชีวิตฝ่ายจิตวิญญาณ เพื่อตอบสนองความปลอดภัย และเพื่อตอบสนองการดูแลร่างกาย, ในส่วนของจะเกิดอะไรขึ้นถ้า (Premise if) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม ถ้าเกิดอุปสรรคภายนอก (สถานการณ์) ถ้าเกิดอุปสรรคภายใน (ความคิด ความเชื่อ) และถ้าการต่อสู้เกิดผลลัพธ์เชิงกลางไม่บวกไม่ลบ, ในส่วนของสถานการณ์ (Situation) มีเนื้อหาและองค์ประกอบ ของลักษณะหลายสถานการณ์ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเรียนรู้ สถานการณ์ว่าด้วยเรื่องของการเติบโตข้ามพ้นวัย การให้เหตุผลในสถานการณ์จากตรรกะ (Logic) จากเสียงส่วนใหญ่ (Majority) และจากประเพณีวัฒนธรรม (Culture Tradition)

วิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง (Narrative / Storytelling) ในส่วนขององค์โครงสร้าง (Sequence) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่องในรูปแบบ Real / Documentary / Non Fiction ในประเภทภาพยนตร์แนวชีวิต ในประเภทภาพยนตร์แนวรัก และในประเภทภาพยนตร์แนวสุขนาฏกรรม มีโครงสร้างวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของ

เหตุการณ์ (Non Narrative) และไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear), นำเสนอวิธีการจบเรื่องแบบเปิด (Open Form) ในโครงสร้างการเริ่มเรื่องด้วยความดี และจบลงด้วยความดี, ในส่วนของฉาก (Scene) มีวิธีการนำเสนอและการเล่าเรื่อง ในมุมมองแทนสายตาของคนดู (Objective Point of View) ประกอบด้วยเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) ประกอบด้วยเสียงพูด (Vocals) แบบบทสนทนา Dialogue และประกอบด้วยดนตรีประกอบ (Music), ในส่วนเรื่องของภาพ (Shot) มีการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยภาพระยะปานกลาง (Medium shot) ด้วยภาพระยะใกล้ (Close up) และด้วยภาพระยะไกล (Long shot)

## 6.2 อภิปรายผล

จากคำถามนำวิจัยที่ว่า ภาพยนตร์ศิลปะทำอะไร (How) คือมีแนวความคิด (Thinking) และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร (Process) ผู้วิจัยพบว่ากรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัยทั้งสองส่วน ในรายละเอียดต่าง ๆ ล้วนมีสาระสำคัญกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะเป็นอย่างมาก เปรียบเสมือนขาสองข้างต่างที่ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ทุกส่วนต่างมีความสัมพันธ์ และมีความสอดคล้องกัน ต่างต้องมีทั้งสองขา สองแนวทางหลักคิดไว้ เพื่อสร้างความมั่นคง สามารถใช้ในการทบทวน และวัดผลประเมินค่าได้ เพราะถ้าขาดสิ่งใดไป อุปสรรค ความยากลำบากในการสร้างสรรค์ ผลงานก็จะเกิดขึ้น ถึงแม้จะผลิตงานสำเร็จก็ตาม แต่ก็ไม่ได้สำเร็จผลเต็มร้อยเปอร์เซ็นต์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดในกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ศิลปะหรือภาพยนตร์แนวประเภทอื่น ๆ ใดก็ตาม เพราะสองสิ่งนี้ คือหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ในงานที่สร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงปัญหาและได้พบเจอจากประสบการณ์จริงในชีวิตของการทำงานที่เป็นผู้ผลิตสร้าง และจากการเป็นอาจารย์จัดการเรียนการสอนให้คำปรึกษากับนักศึกษาภาพยนตร์ จึงเห็นความสำคัญกับช่องว่าง ที่ได้ทำวิจัยในครั้งนี้

ดังนั้นถ้าเราคือผู้ผลิตสร้าง มีกระบวนการจัดการ การทำงาน และการผลิตงานที่ดี ที่เป็นขั้นเป็นตอน แต่ถ้าหากขาดด้วยศิลปะแนวความคิดประเด็นไอเดียที่ดี ดีในที่นี้คือสามารถตอบโจทย์ในการเข้าถึงที่เกิดการรับรู้และเกิดปฏิกิริยาสะท้อนไปกลับจากผู้ส่งสารและผู้รับสาร ก็อาจที่จะไม่สามารถผลิตผลงานที่บรรลุได้ตรงตามเป้าหมายเพราะขาดแนวคิดและประเด็น เช่นกันถ้าแนวความคิดไอเดียดีครบถ้วนองค์ประกอบ สามารถสร้างให้เกิดผลกระทบเกิดเป็นคุณค่าทางจิตใจ หรือแนวความคิดสามารถทำหน้าที่มีประโยชน์ใช้สอย แต่หากขาดกระบวนการจัดการที่ดีก็เช่นกันงานชิ้นนั้นอาจไม่สำเร็จทันเวลา อาจไม่ก่อเกิดคุณค่าและประโยชน์ จนไม่สามารถวัดผลประเมินค่าได้ ดังผลชุดคำตอบทั้ง 3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย ที่สอดคล้องไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ที่มีความต้องการเพื่อสะท้อน และสามารถตอบโจทย์ปัญหานำวิจัยที่ว่า คุณไม่รู้เรื่อง ไม่เข้าใจ อธิบายไม่ได้

ผลลัพธ์ในชุดคำตอบของงานวิจัยจะสามารถช่วยจัดการแก้ไขปัญหา โดยนำองค์รู้หรือหลักการทางวิชาการที่เกิดในเรื่องภาพยนตร์ศิลปะ สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่เห็นเป็นโครงสร้าง ผลิตสร้างผลลัพธ์ เกิดเป็นการเรียนรู้ ในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในรูปแบบเนื้อหาเดิม ๆ และนำหลักการองค์ความรู้ไปปรับใช้เพื่อเห็นหนทาง สะท้อนในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์มือใหม่ หรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์แล้ว ใช้บทวนและประเมินค่าในสิ่งที่ยังขาดบกพร่องไปได้ และยังสามารถนำหลักการไปปรับใช้ทำความเข้าใจ ดีความเชื่อมต่อ ประเมินคุณค่า อธิบาย และถ่ายทอดส่งต่อ เพื่อสร้างคุณค่าและประโยชน์ เกิดเป็นสังคม วัฒนธรรมในการสร้างและการรับชมภาพยนตร์ทางเลือก ที่มีความหลากหลาย สร้าง ศึกษา และ พัฒนา เพื่อที่จะเห็นรูปแบบแนวทาง เป็นที่รู้จัก ได้รับความนิยมสนใจ ที่ชัดเจนมากขึ้นในประเทศไทย

### 6.3 ข้อเสนอแนะ

จากการได้ทำการศึกษาและวิจัยทำให้พบว่า 1. ประเด็นในเรื่องของการศึกษาโดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์มีค่อนข้างน้อยมาก ในขอบเขตของวิชานิเทศศาสตร์และการศึกษาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เพราะผู้ที่ศึกษาอาจไม่เคยเรียนหรือมีประสบการณ์ในด้านหนึ่งด้านใดที่ตรงสาขา อาจจะมาจากการศึกษาสาขาที่ตนเองเคยได้ศึกษามา จนทำให้ไม่ค่อยมีผู้สนใจในแนวทางการศึกษานี้ เพราะคำว่า “ไม่เข้าใจ” หรือแม้แต่ตัวนักศึกษาเอกภาพยนตร์ยังไม่มี ความแน่ใจว่ามีความรู้ความเข้าใจ “อย่างลึกและกว้างพอ” ทางนิเทศศาสตร์เห็นว่างานวิจัยลักษณะแบบนี้เป็นการศึกษาในเชิงแบบศิลปกรรมศาสตร์ และทางศิลปกรรมก็มองว่าเป็นเชิงวิจัยทางนิเทศศาสตร์ แต่หารู้ไม่ว่าหากลองวิเคราะห์และศึกษาแนวทางดี ๆ ทั้งสองมีแนวทางในการศึกษาเดียวกัน สามารถเชื่อมโยงเข้าหากันได้ และบางงานวิจัยที่บทวนวรรณกรรมมากี่เชื่อมโยงสองสาขาเข้าหากัน แต่งานวิจัยไม่ได้นิยามไว้ชัดเจนว่าอยู่ข้างสาขาไหน คือใช้แนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ชุดเดียวกันในการวิเคราะห์ อธิบาย แต่แตกต่างกันที่ว่าจะมุ่งหรือมองไปแนวทางคำตอบในประเด็นไหน เช่น ประเด็นใจความที่ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์มา ทางนิเทศศาสตร์อาจมองในประเด็นที่ว่า “เพราะ...ทำไม” ส่วนในศิลปกรรมศาสตร์อาจมีแนวทางมองในประเด็นที่ว่า “เพราะ...อย่างไร” ซึ่งจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารื้อโครงสร้าง สามารถนำมาหลักการมาประยุกต์ร่วมกันกันได้จริง ๆ ทั้งคู่ต่างต้องการเห็นกระบวนการแนวคิดของที่มา ผู้วิจัยจึงคิดว่าถ้าหากจะพัฒนา จะต้องเป็นการดึงเอาความเข้าใจของสองสาขาวิชาที่สามารถจับต้องได้มาบูรณาการประยุกต์เข้ากันโดยอาจได้ผลงานชิ้นเดียวกัน แต่อาจได้วิธีการแนวความคิดที่ต่าง มุมมองในการวิเคราะห์ที่มากกว่าแค่มุมมองเดียว อาจจะส่งผลให้การศึกษาทั้งสองศาสตร์มีความน่าเชื่อถือ และนำไปใช้ได้จริงด้วย 2. สาเหตุทั้งหมดอาจเกิดมาจากเพราะโครงสร้างการศึกษาในหลักสูตรวิชา ภาพยนตร์ ต่างมีนโยบายออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นที่ตั้ง เน้นเรื่องเฉพาะที่นักศึกษาสนใจ ทำให้เรื่องของการฝึกปฏิบัติเป็นเรื่องน่าตื่นเต้น น่าสนใจมากกว่าการเรียนรู้ทางวิชาการหรือทฤษฎี เพราะบริบทสังคมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ความสำคัญกับด้านเทคนิคการนำเสนอ มากกว่าจะนั่ง

ขบคิดให้ความสำคัญกับประเด็นเนื้อหาหรือวิธีการที่มาของความคิดมากกว่า จึงทำให้การศึกษาทางวิชาการทางภาพยนตร์ จึงไม่ได้รับความสนใจ เพราะเป็นเรื่องที่น่าเบื่อไม่แปลกใหม่ จึงทำให้เกิดเป็นปัญหาต่อมากับผู้สร้างหน้าใหม่ ที่ขาดวิธีการคิดหรือให้ความสำคัญกับแนวความคิดน้อยเกินไป ทำให้ผลงานไม่สร้างคุณค่าและไม่เกิดประโยชน์ ผลิตซ้ำ ๆ เป็นปัญหาขององค์ความรู้ที่ไม่เชื่อมโยงในหลักการปฏิบัติงานและในวิชาการ ทำให้ผู้วิจัยเห็นช่องว่าง ว่าในองค์ความรู้ หลักการของแนวทางการศึกษานี้ยังไม่เพียงพอ ยังไม่ทำให้เห็นภาพความน่าสนใจหรือตรงกับความต้องการในเรื่องที่ต้องการจะรู้จักจริง ๆ ทำให้ยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับการใช้องค์ความรู้กับชีวิตการทำงานวิชาชีพจริง ๆ ได้ ยังที่จะต้องเรียบเรียงใหม่พัฒนาองค์ความรู้การศึกษาใหม่ ๆ เพราะปัญหาอยู่ตรงที่ไอเดียเรื่องที่จะเล่า คือ “คิดงานไม่ออก” จึงเลยเกิดปัญหาของผู้สร้างหน้าใหม่และอาจยังส่งผลต่อผู้ผลิตหน้าเดิมอีกด้วย จึงมีข้อเสนอแนะว่า สิ่งที่น่าศึกษาและนำไปให้ความสำคัญในการศึกษา คือกระบวนการขั้นตอนก่อนการผลิต (Idea: Pre- Production) ที่เป็นปัญหาและเป็นประเด็นอยู่ในตอนนี้ 3.(จากประเด็นข้อที่ 2) อาจทำให้เกิดผลกระทบอีกครั้งในตอนที่ต้องกลับมาศึกษาในด้านภาพยนตร์หรือทางศิลปกรรมต่อในระดับที่สูงที่ลึกซึ้ง จึงทำให้ต้องศึกษาใหม่อีกครั้ง จึงเกิดความไม่แน่ใจ และเกิดปัญหาที่ว่าจะทำวิจัยด้วยเรื่องอะไรและอย่างไรดี 4.อีกข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ จากผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมทำให้พบว่า หนังสือ ตำรา ที่ใช้ในการอธิบายและทำการสอนผู้วิจัยมานั้น มาจากการถูกแปลงองค์ความรู้จากภาษาอังกฤษให้เป็นภาษาไทย ซึ่งภาษาสำนวนบางอย่างหรือการเขียนอธิบาย ไม่สามารถทำให้คนที่ศึกษาเข้าใจได้โดยง่าย และหนังสือ ตำราภาพยนตร์ของไทย นั้นมีน้อยมาก และถูกการแปลซ้ำ ๆ ต่อ ๆ กันมา ไม่มีข้อมูลอะไรที่ใหม่ หรือพอที่จะนำไปใช้ในชีวิตการทำงานได้จริง ๆ ข้อมูลที่อ่านแล้วชวนไม่เข้าใจ ไม่สรุปประเด็น เขียนเป็นความเรียง หรือการแปลทับศัพท์ในความหมายของภาษาไทย กับอังกฤษจริง ๆ มีความไม่สอดคล้องกัน อีกทั้งชีวิตประสบการณ์ในการผลิตสร้างสรรค์งานไม่ได้มีคำศัพท์หรือกระบวนการที่ตรงเหมือนกับในตำราหนังสือที่มาจากตำราต่างประเทศ แต่ละพื้นที่ต่างมีคำศัพท์องค์ความรู้ในการผลิตงานที่หลากหลายและกระจัดกระจาย ต่างถูกการแปลงและตีความใหม่ เพราะมันถูกการประยุกต์และปรับใช้ รื้อจากต้นฉบับ ที่ไม่รู้จากแหล่งไหน ผสมปนเปกันจนกลายเป็นการสื่อสารเฉพาะที่ เฉพาะกลุ่ม เฉพาะสายงานที่แตกต่างกันออกไปในความเป็นบริบทไทย ยิ่งอ่านศึกษา ยิ่งงงในสิ่งที่แปล ต่างต้องใช้การอธิบายตัวต่อตัวจากคนที่มีประสบการณ์ เพื่อสร้างความเข้าใจ และต้องเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์การทำงานจริง เพื่อเห็นเป็นรูปธรรม ลองผิดลองถูกจากประสบการณ์วิชาชีพจริง ทำให้ผู้วิจัยพบกับช่องว่างที่ว่าทำไมถึง หลักวิชาการและทฤษฎีไม่สอดคล้อง ทำให้หลักการหรือองค์ความรู้ไม่สามารถเกิดและเข้าถึงผู้เรียนรู้ได้ เกิดเป็นปัญหา ต่างไม่เชื่อมั่นในหลักการความรู้ของกันและกันตามแบบบริบทสังคมไทย ดังนั้นข้อเสนอแนะควรที่จะสร้างและพัฒนาเครื่องมือ หรือรวบรวมเอาหลักการแนวความคิดของทุกผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เชื่อมโยงในประสบการณ์จริงกับเนื้อหาความองค์ความรู้ให้ได้ 5.ข้อเสนอที่สำคัญอีกข้อ จากงานวิจัยทำให้ผู้วิจัย

พบกับประเด็นในเรื่องจริยธรรมและความรับผิดชอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ในปัจจุบันต่างมีการพูดถึงประเด็นนี้ว่าผลงานที่ได้ทำการผลิตนั้น ไปสร้างผลกระทบให้กับใคร พื้นที่ใด หรือวัฒนธรรมใด อันจะเกิดปัญหาตามมาหลังจากการสร้างสรรค์ หรือเกิดปัญหาก่อนการเริ่มการสร้างสรรค์ อย่างการเลือกหยิบยกประเด็นซึ่ง อาจมีผลต่อการสร้างสรรค์งาน เพราะอย่าลืมนะว่าหนึ่งในปัญหาจากงานวิจัยนี้พบกับปัญหาทั้งสามตัวแปรหลัก ทั้งคนทำ คนดู คนวิจารณ์ ต่างยังไม่เข้าใจในรูปแบบหรือวิธีการของภาพยนตร์หรือสื่อศิลปะชนิดนี้ แนวนี้ เพราะมันยังไม่มีหลากหลายหรือได้รับการศึกษาหรือพูดถึง และมันยังไม่ชัดเจนในโครงสร้างหลักการองค์ความรู้ ที่มาใช้อธิบายแนวคิด ชุดความคิดที่ทำให้สื่อสารไม่เข้าใจ ไม่รู้เรื่องกัน เกิดทัศนคติที่ไม่ตรงกัน จนยังไม่สามารถเกิดการที่ยอมรับทั้งในฝ่ายวิชาการและฝ่ายวิชาชีพ เพราะต่างหาสิ่งตรงกลางที่ทั้งคู่สามารถจับต้องรวมกันไม่ได้ 6. สิ่งที่น่าสังเกตอนาคตคนดูหรือผู้ชมในความต้องการนั้น จะมีความหลากหลายที่มากยิ่งขึ้น ที่ต้องตอบสนองตรงกับความต้องการของตนเองมากขึ้น ต้องการเกิดการเข้าถึงอารมณ์ใหม่ ๆ เกิดความหมายใหม่ หรือวิธีการเล่าแบบไหนถึงจะให้น่าสนใจและติดตาม ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่จะช่วยให้ความรู้ และพัฒนาการศึกษาไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เรียนเพียงเท่านั้น แต่ผู้ดูนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญเพราะเขาจะวิพากษ์และวิจารณ์ จึงต้องให้ความรู้ ให้เขาสามารถถอดรหัสจากภาพและเสียงที่เคลื่อนไหววนั้นที่ปรากฏออกมาเข้าไปสำรวจค้นคว้าในสิ่งที่เขาเห็น หรือให้รู้เท่าทันในสิ่งที่คิดของคนสร้าง ไซปรีศนา ความต้องการความรู้ลึก คัดดีความสังเคราะห์นั้น ให้เป็น ให้ออก และแสดงความคิดเห็นได้ถูกที่ถูกเวลา 7. จากงานวิจัยนี้ สามารถนำเอาชุดคำตอบที่ได้จากการวิจัย นำไปออกแบบกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนสอน ไม่ว่าจะป็นสาขาวิชาภาพยนตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ รวมทั้งศิลปกรรมศาสตร์ ชุดกระบวนการและแนวความคิดทั้ง 10 ขั้นตอน สามารถสนับสนุนทั้งอาจารย์ ผู้เรียน และระบบการศึกษา ได้ทั้งในประเด็นด้านเนื้อหาต่าง ๆ ที่ต้องสร้างเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ รวมทั้งการมอบหมายการบ้าน งานโปรเจ็ค และยังสามรถเป็นเครื่องมือใช้วัดและประเมินผลได้อีกด้วย

## บรรณานุกรม

กฤษดา เกิดดี. ภาพยนตร์ :ทฤษฎี วิจัย และวิจารณ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ บู้คบูรี. 2557.

กฤษดา เกิดดี. ภาพยนตร์วิจารณ์. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต. 2558.

เกฟอ์ค ฮาร์ทูเนียน. ความหมายของการก่อสร้าง Ontology of Construction. กรุงเทพมหานคร: ลายเส้น. 2559.

เจนตนา นาควัชระ และคณะ. ทฤษฎีกับการวิจารณ์ศิลปะ: ทัศนะของนักวิชาการไทย. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์นาคร. 2660.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สมมติ. 2554

เดือนฤดี รักใหม่. กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2556.

ธนา วงศ์ญาณณาเวช. หนังอาร์ตไม่ได้มาเพราะโชคช่วย: ว่าด้วยการขึ้นมาเป็นศิลปะของภาพยนตร์ในสังคมบริโภคนิยม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Unfinished Project Publishing. 2551.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เขียนบทหนังชุดคนดูให้อยู่หมัด. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Bioscope. 2556.

นพดล ลีวัฒน์นุกร. 20 แนวความคิดทางสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์คอมม่อนบุ๊กส์. 2556.

ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Bioscope. 2556.

มณิศา / ศศิธร. บทภาพยนตร์: เขียนอย่างไรให้ทำเงิน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Goodbooks. 2547.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2544.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์



มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2557.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2558.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2545.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. ภาพยนตร์ศิลปะ สตรีนิยมในสายตาชาย. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2555.

สุดแดน วิสุทธิลักษณ์. วิธีวิทยาหรือสร้างอัตลักษณ์. กรุงเทพมหานคร: โครงการตัวตนคนองกับท้องถิ่นล้านนา: สื่อกับการเมืองอัตลักษณ์ยุคโลกาภิวัตน์ คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555.

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). ชั้นครู 1 ตัวตนโดยตัวงาน อภิชิตพงษ์ วีระเศรษฐกุล. นครปฐม: สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). 2556.

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). วิชาภาพยนตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. นครปฐม: สถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). 2560.

อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์. การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2554.

อัญชลี ชัยวรพร. ทิวทัศน์แห่งการวิจารณ์: ภาพยนตร์ (ภาค1). นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร. 2560.

อัญชลี ชัยวรพร. ภาพยนตร์ในชีวิตไทย มุมมองของภาพยนตร์ศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วารพร. 2559.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550.

อุสุมา สุขสวัสดิ์. การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลระหว่าง พ.ศ. 2543-2555. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2559.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ภาณุ แสง-ชูโต
วัน เดือน ปี เกิด	29 เมษายน 2530
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	[พ.ศ. 2551] ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง) สาขาวิชา ภาพยนตร์ และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง [พ.ศ. 2555] ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง [พ.ศ. 2562] ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	169/4 ถนนวังเดิม แขวงวัดอรุณ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพฯ 10600
รางวัลที่ได้รับ	[พ.ศ. 2553] รางวัลพิราบขาว ส่งเสริมสิทธิเสรีภาพและความเท่าเทียมกัน ระหว่างมนุษย์ จาก "เทศกาลภาพยนตร์สั้นของมูลนิธิหนังไทยครั้งที่ 14" โดย มูลนิธิหนังไทย ร่วมกับสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวง วัฒนธรรม [พ.ศ. 2553] รางวัลดีเด่น "Young Thai Artist Award 2010" โดยมูลนิธิ ซิเมนต์ไทย [พ.ศ. 2556] รางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ "Freedom Film Fest 2013" ประเทศมาเลเซีย