

WHIPLASH ตีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ: กรณีศึกษาการบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญ ของการลำดับภาพยนตร์

WHIPLASH: A CASE STUDY OF ACHIEVEMENT IN THE MAIN GOALS OF FILM EDITING

พีร์ ภาณุวัฒน์วนิชย์*

Pea Panuvatvanich*

* อาจารย์ประจำ ภาควิชาภาพยนตร์ คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

* Full-Time Lecturer, Film Department, School of Digital Media And Cinematic Art, Bangkok University

* Email: pea.p@bu.ac.th

บทคัดย่อ

การลำดับภาพในภาพยนตร์ทำให้เกิดประสิทธิผลสูงที่สุดนั้นควรบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพ 4 ข้อได้แก่ จุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสุนทรีภาพให้แก่ภาพยนตร์ เพื่อสร้างความชัดเจนในการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ รวมทั้งเพื่อนำเสนอประเด็นแอบแฝง หรือความหมายระหว่างบรรทัด โดยภาพยนตร์เรื่อง WHIPLASH ดีให้ลั่น.....เพราะมันยังไม่จบ เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล Academy สาขาลำดับภาพยอดเยี่ยม ประจำปี 2557 ที่ผ่านมา และเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการศึกษาการลำดับภาพทั้งในเรื่องการใช้เครื่องมือ กลวิธี ตลอดจนเกณฑ์การบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพทั้ง 4 ข้อดังกล่าว ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เรื่อง WHIPLASH ดีให้ลั่น...เพราะมันยังไม่จบ มีคุณค่าต่อการศึกษาเรื่องการลำดับภาพและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อไป

คำสำคัญ : การลำดับภาพ จุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพ WHIPLASH ดีให้ลั่น...เพราะมันยังไม่จบ

Abstract

The most effective film editing is aimed to achieve 4 main editorial goals: the goal of elevating film aesthetic, the goal of narrative clarity, the goal of emotional emphasis, and the goal of revealing subtext. The film Whiplash, an Academy Awards winner in an achievement in editing 2014, is a great model for studying of how to apply editorial tools, techniques, and rules in order to achieve the 4 main goals. By completely achieving those purposes, Whiplash is valuable for both film editing practice and the film industry.

Keywords : Film Editing, The Main Goals of Film Editing, Whiplash

บทนำ

การลำดับภาพยนตร์เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในสุนทรียศาสตร์ และกระบวนการของการเลือกสรร ร้อยเรียงรวมทั้งการเชื่อมต่อทั้งภาพและเสียงให้มีความกลมกลืน นักลำดับภาพจะต้องศึกษาทำความเข้าใจบทบาทของตัวอย่างลึกซึ้ง เพื่อรับรู้แก่นความคิดหลักที่ปรากฏในเรื่องราวมองเห็นทิศทางในการดำเนินเรื่องและการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ในแต่ละฉากตลอดจนเกิดภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องในจินตนาการของตนเอง เพื่อนำเทคนิคการเชื่อมต่อภาพพื้นฐานมาผสมผสานกับสนธิสัมพันธ์และสร้างสรรค์งานลำดับภาพที่ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับภาพยนตร์ให้ได้มากที่สุด โดยการลำดับภาพยนตร์ที่ดีไม่เพียงช่วยควบคุมช่วงเวลาของช็อต (Shot) หรือเหตุการณ์ในฉากให้มีจังหวะความยาวที่เหมาะสม กระตุ้นความรู้สึกหรือทิ้งช่วงให้ผู้ชมซึมซับ อารมณ์อย่างเต็มที่ หรือสร้างเอกลักษณ์ทางเทคนิคการเล่าเรื่องให้โดดเด่นเป็นที่จดจำเท่านั้น แต่ควรบรรลุจุดมุ่งหมาย ลำคัญ (Goal) ของการลำดับภาพยนตร์อีกด้วย (Dancyger, 2011, p.241)

Burcksen (2015) นักลำดับภาพเจ้าของรางวัล Emmy และสมาชิกสมาคมนักลำดับภาพอเมริกัน หรือ American Cinema Editors (ACE) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์นั้น ควรสนับสนุนและ มีความสอดคล้องกับหน้าที่ของภาพยนตร์ (Film Functions) อันได้แก่ หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle) หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative) หน้าที่ในการสร้างอารมณ์ (Emotional) และหน้าที่ในการสื่อความหมาย (Intellectual) คุณภาพโดยรวมของภาพยนตร์และประสิทธิผลจากการลำดับภาพ จึงแปรผันตรงและเป็นกระจกสะท้อน ซึ่งกันและกัน หากตัวภาพยนตร์มีความสมบูรณ์เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม และได้รับคำสรรเสริญจากเวทีรางวัลต่างๆ ย่อมสะท้อนถึงงาน ลำดับภาพที่สมบูรณ์ไปด้วย อีกทั้งภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ประสบความสำเร็จ ในเชิงพาณิชย์และศิลปะมักเป็นผลมาจากการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ร่วมกันทั้ง 4 ข้อ และไม่สามารถขาดข้อใดข้อหนึ่งได้ ดังนั้นการลำดับภาพที่มีประสิทธิภาพ และมีคุณค่าสูงสุดต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์จึงหมายถึง การลำดับภาพที่สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญทุกข้อ เพื่อช่วยให้ภาพยนตร์ ได้ทำหน้าที่อย่างสมบูรณ์แบบ

จุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์

นักลำดับภาพต้องยึดถือหลักการลำดับภาพและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของ งานลำดับภาพ (Pearlman, 2009, p.247) ซึ่งมีด้วยกัน 4 ข้อ ได้แก่

1. เพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ (Aesthetics)

การลำดับภาพยนตร์คือการนำช็อต (Shot) แต่ละช็อตมาเชื่อมต่อ ร้อยเรียงเข้าด้วยกันผ่านเครื่องมือและ โปรแกรมการลำดับภาพ จนเกิดเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องและน่าสนใจ ชวนให้ผู้ชมติดตามเรื่องราว สุนทรียภาพ ของการลำดับภาพยนตร์มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งต่อการรับรู้ (Perception) ของผู้ชมและเกี่ยวพันกับ จังหวะเวลาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต เช่น จังหวะการเดินของหัวใจ จังหวะการเดิน และจังหวะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ซึ่งเป็นไปตามการหยั่งรู้ (Intuition) โดยสัญชาตญาณที่จะสร้างการปลุกเร้าทางอารมณ์ให้เกิดขึ้น อาทิ ตื่นเต้น หวาดกลัว โศกเศร้า ซาบซึ้ง หรือสุขสันต์ (แซ มังกรวงษ์, 2555, น.73)

การลำดับภาพต้องรักษาความต่อเนื่องทางอารมณ์ให้กับผู้ชมซึ่งติดตามเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ด้วยการ ปะติดปะต่อข้อมูลจากช็อตจำนวนหลายร้อยถึงหลายพันช็อตจนเกิดเป็นภาพรวมที่สมบูรณ์ขึ้นในสมอง การลำดับภาพ ที่ดีควรมีลักษณะล่องหน (Invisible Editing) ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนไม่มีการลำดับภาพเกิดขึ้น นอกจากนี้ต้องไม่สร้างความสับสนหรือการสะดุดทางอารมณ์ผู้ชมจึงจะเกิดการรับชมอย่างต่อเนื่องและราบรื่น โดยกลวิธีการลำดับภาพเพื่อสร้างสุนทรียภาพที่มักใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้แก่

1.1 ช็อตเปิดเรื่องและฉาก (Establishing Shot)

ช็อตเปิดเรื่องและฉาก คือ การใช้ภาพมุมกว้างหรือภาพระยะไกลเพื่อแสดงถึงสภาพภูมิศาสตร์ของวัตถุ ทั้งสถานที่และตัวละครว่าอยู่ตำแหน่งใดของเฟรมภาพ หันหน้าหรือเคลื่อนไหวไปทิศทางซ้าย

หรือขวา ซึ่งจะรักษาความต่อเนื่องให้กับผู้ชมเพราะผู้ชมได้เห็นภาพรวมของฉากก่อน จึงเกิดการจดจำตำแหน่งและทิศทางของวัตถุต่างๆ ดังนั้น เมื่อมีการตัดภาพไปยังช็อตภาพมุมแคบหรือระยะใกล้ๆ มา ผู้ชมจะเชื่อมโยงตำแหน่งและทิศทางของวัตถุที่เห็นในช็อตภาพมุมแคบเหล่านั้นเข้ากับช็อตเปิดและไม่เกิดความสับสน

1.2 การซ้อนเหลื่อมและการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน (Overlap and Matching Action)

การซ้อนเหลื่อมและการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน คือการเชื่อมต่อการแสดงหรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง ระหว่างสองช็อตโดยให้การแสดงหรือการเคลื่อนไหวนั้นมีลักษณะที่เหลื่อมซ้อนหรือกลมกลืนกัน (สุธี พลพงษ์, 2545, น. 52) เช่น ในช็อตภาพมุมกว้าง A ตัวละครเดินตรงมาที่เก้าอี้และกำลังจะนั่ง เมื่อตัดภาพไปที่ช็อตมุมแคบ B ก็ต้องเห็น ตัวละครแสดงอาการนั่งดังกล่าวให้ต่อเนื่องมาจากช็อต A ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกราบรื่นและไม่สะดุด ทางสายตาหรืออารมณ์

1.3 การตัดเบน (Cut Away)

การตัดเบน คือ การตัดภาพจากการแสดงหรือเหตุการณ์หลักของฉากไปยังการแสดงหรือเหตุการณ์ย่อยที่มีความสำคัญรองลงมาซึ่งเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ภาพการกระทำหรือเหตุการณ์ย่อยจะมีความต่อเนื่องทางภาพ หรือการซ้อนเหลื่อมกับช็อตภาพเหตุการณ์หลักก่อนหน้าแต่มีความต่อเนื่องทางตรรกะและอารมณ์ เช่น ในช็อต A ซึ่งเป็นเหตุการณ์หลัก ตัวละครคุณครูกำลังเขียนเนื้อหาบนกระดานพร้อมอธิบายประกอบอย่างจริงจัง จากนั้น นักลำดับภาพได้ตัดภาพมาที่ช็อต B ซึ่งเป็นภาพของนักเรียนในห้องที่กำลังตั้งใจฟังและจดเนื้อหาลงสมุดของตนอย่าง เคร่งเครียด จะเห็นได้ว่าทั้งช็อต A และ B ไม่มีความต่อเนื่องหรือการเหลื่อมซ้อนกันทางการกระทำแต่ต่อเนื่องกัน ในแง่ความเป็นเหตุผลและอารมณ์ กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเหตุการณ์เกิดในห้องเรียน เมื่อคุณครูกำลัง สอน นักเรียนจะตั้งใจฟังและจดบันทึก ขณะเดียวกันก็จะเชื่อมโยงอารมณ์เคร่งเครียดจริงจังระหว่างคุณครูและนักเรียน ในห้องทิศทางการเหลียวดู (Direction of Glance)

1.4 ทิศทางการเหลียวดู คือ ทิศทางที่ตัวละครมองไปยังวัตถุเป้าหมาย ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงต่อสัญลักษณ์และประสบการณ์ของผู้ชม การตัดภาพควรจะชี้ให้เห็นว่าตัวละครกำลังมองวัตถุใดอยู่โดยไม่ทำให้เกิด ความสับสนหรือขัดแย้งกับความสมเหตุสมผล เช่น ในช็อต A ผู้ชมเห็นตัวละครกำลังแหงนหน้าขึ้นมองบางสิ่งบางอย่างบนท้องฟ้า เมื่อตัดภาพไปที่ช็อต B ผู้ชมต้องเห็นวัตถุนั้นบนท้องฟ้าตามหลักความเป็นจริง เช่น ดวงอาทิตย์ ก้อนเมฆ นก หรือเครื่องบิน แต่หากตัดภาพไปที่ช็อต B ซึ่งเป็นภาพวัตถุที่ตกอยู่กับพื้น ผู้ชมจะเกิดความสับสนและสะดุดทางอารมณ์ทันทีเนื่องจากสัญลักษณ์และประสบการณ์ได้สอนให้ผู้ชมรู้ว่าเมื่อแหงนหน้ามองขึ้นที่สูงจะไม่ สามารถเห็นสิ่งที่อยู่เบื้องต่ำได้

1.5 เส้นแกน 180 องศา (Action Axis)

เส้นแกน 180 องศา คือ เส้นสมมติที่กำหนดการวางตำแหน่งของกล้องขณะถ่ายทำภาพยนตร์ โดยเมื่อ กำหนดเส้นแกนแล้วจะไม่สามารถถ่ายทำข้ามเส้นดังกล่าวได้ ตัวละครในทุกๆ ขนาดภาพที่ถ่ายทำมาจะต้องอยู่ใน ตำแหน่งและหันหน้าไปยังทิศทางเดิม (แซ มังกรวงษ์, 2553, น.35) เช่น ในช็อตภาพมุมกว้าง A ตัวละครนั่งอยู่ทางฝั่งซ้ายของเฟรมภาพและหันหน้าออกไปทางขวา เมื่อตัดภาพไปที่ช็อตมุมแคบ B ก็ต้องเห็นตัวละครอยู่ทางฝั่งซ้าย ของเฟรมและหันหน้าออกไปทางขวาเช่นเดิม หากตั้งกล้องถ่ายทำข้ามเส้นแกน 180 องศา ผลลัพธ์ที่ได้ คือในช็อต มุมแคบ B ผู้ชมจะเห็นตัวละครนั่งอยู่ทางขวาของเฟรมและหันหน้าไปทางซ้าย ซึ่งจะทำให้ผู้ชมสะดุดทางอารมณ์ ทันทีเนื่องจากสับสนว่าตัวละครนั่งอยู่ตำแหน่งใดและหันหน้าไปทิศทางใดกันแน่ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการถ่ายทำ แต่นักลำดับภาพจะต้องเป็นผู้แก้ไขความผิดพลาดในขั้นตอนการลำดับภาพโดยอาจใช้กลวิธีต่างๆ เช่น การตัดเบน (Cut Away) การแทรกภาพ (Insert) หรือการพลิกภาพในระบบดิจิทัล (Flip)

2. เพื่อสร้างความชัดเจนในการเล่าเรื่อง (Narrative Clarity)

การร้อยเรียงเรื่องราวในภาพยนตร์ให้มีความสมบูรณ์และชัดเจนนับเป็นงานที่ทำหายอย่างยิ่งสำหรับ นักลำดับภาพ เนื่องจากเรื่องราวอาจมีพล็อต (Plot) หรือโครงสร้างที่ซับซ้อน (Complex Structure)

มีตัวละครและเส้นเรื่องมากมาย ดำเนินขนานหรือซ้อนทับกันไป นักลำดับภาพควรเปิดเผยปมคำถามตั้งต้น (Premise) ให้ผู้ชมได้รับรู้ เพราะคำถามตั้งต้นจะเป็นเครื่องมือในการรักษาระดับความสนใจของผู้ชมที่มีต่อเรื่องราวควรทราบว่าจุดหักเหสำคัญ ของเรื่อง (Turning Point) และจุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) คือเหตุการณ์ใดและเกิดขึ้นเวลาใดในเรื่อง อีกทั้ง เรื่องราวได้รับการบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครใดและมีความสำคัญต่อผลลัพธ์ทางการเล่าเรื่องอย่างไร

ภาพยนตร์ที่อาศัยพล็อตเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง (The Plot-Driven Film) นักลำดับภาพจะอาศัยทักษะในการร้อยเรียงเรื่องราวเพื่อให้พล็อตเรื่องถูกขับเคลื่อนไปข้างหน้า แต่ขณะเดียวกันต้องนำเสนอแรงผลักดัน (Drive) และแรงกระตุ้น (Motive) ของตัวละครให้มีความชัดเจน ตลอดจนรักษาความเข้มข้นของปมขัดแย้ง (Conflict) และปมคำถามตั้งต้นไว้ในระดับที่เหมาะสม ส่วนภาพยนตร์ที่อาศัยตัวละครเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง (The Character-Driven Film) นักลำดับภาพต้องเลือกงานแสดงที่มีความชัดเจนทั้งด้านการถ่ายทอดบทบาทยนตร์ การแสดงออกทางใบหน้าแววตา การเคลื่อนไหวร่างกาย และการมีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้งต้องคำนึงถึงความคงที่ของโทนอารมณ์ในภาพรวมอีกด้วย (Dancyger, 2011, p.248)

หากนักลำดับภาพไม่สามารถสร้างความชัดเจนในการเล่าเรื่องได้ จะก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ มากมาย เช่น การนำเสนอตัวละครหลักไม่ชัดเจนอาจทำให้ภาพยนตร์มีความเลือนลางเนื่องจากผู้ชมไม่ทราบตัวตนเอง ควรติดตามตัวละครใด หรือการเลือกงานแสดงที่ขาดความคมชัดก็อาจทำให้ผู้ชมสับสนต่อทิศทางอารมณ์ร่วมและไม่เชื่อถือเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ เป็นต้น

3. เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ (Dramatic Emphasis)

นักลำดับภาพและผู้กำกับภาพยนตร์ใช้การเน้นย้ำทางอารมณ์เพื่อแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่าภาพและเสียงที่รับชมและรับฟังอยู่ในขณะนั้นมีความสำคัญ กลวิธีการเน้นย้ำทางอารมณ์จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกบางประการต่อรายละเอียดสำคัญของภาพยนตร์ เช่น เหตุการณ์ที่อาจเป็นคำบอกใบ้ถึงการคลี่คลายปมปริศนา การเปิดเผย ความลับที่ซ่อนเร้นหรือภาวะอารมณ์และสภาพจิตใจของตัวละคร นักลำดับภาพต้องเน้นย้ำอารมณ์ในเหตุการณ์ที่จะเป็นพาดพิงนำพาผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์และจุดคลี่คลายของภาพยนตร์ โดยนักลำดับภาพสามารถสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ด้วยเทคนิคอย่างน้อย 3 รูปแบบ ได้แก่ การใช้ภาพระยะใกล้ (The Close-Up) การประกอบสร้าง เพื่อเร้าอารมณ์ (The Dynamic Montage) และการกำหนดอัตราความเร็วช้า (The Pace)

3.1 การใช้ภาพระยะใกล้ (The Close-Up)

ภาพระยะใกล้ คือ ขนาดภาพที่ขยายรายละเอียดของวัตถุที่มีขนาดเล็กให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัดเจนจึงเป็น เทคนิคที่นักลำดับภาพนำมาใช้เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละคร เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจ ตรวจสอบ พิจารณาปฏิกริยาบนใบหน้า ตลอดจนอารมณ์และสภาวะจิตใจของตัวละคร (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551, น.37) นอกจากนี้ แช มังกรวงษ์ (2553, น.40) ได้ตั้งข้อสังเกตถึง ทีมงานสร้างภาพยนตร์ที่มักจะถ่ายทำฉากหนึ่งให้ครอบคลุมตัวแสดงทุกตัว มุมกล้องทุกมุม และขนาดภาพทุกขนาดเพื่อสร้างความต่อเนื่องและ ความสัมพันธ์ในฉากนั้น ดังนั้นในช่วงเวลาที่มีความตึงเครียดหรือความเข้มข้นทางอารมณ์สูง หากนักลำดับภาพรักษา ขนาดภาพและมุมกล้องเดียวกันไปตลอด เช่น การตัดสลับภาพระยะใกล้ของตัวละคร A และตัวละคร B ก็จะสามารถสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ และรักษาอารมณ์ของเหตุการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 การประกอบสร้างเพื่อเร้าอารมณ์ (The Dynamic Montage)

การประกอบสร้างเพื่อเร้าอารมณ์ คือ การเชื่อมต่อภาพวัตถุ ผู้แสดงและรายละเอียดต่างๆ ที่อาจอยู่ใน สถานที่หรือช่วงเวลาเดียวกันหรือต่างกันโดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง แต่ก่อให้เกิดข้อความที่มีความหมายใหม่ขึ้น โดยจุดประสงค์หลักเพื่อสร้างสถานการณ์ให้เร้าอารมณ์ นักลำดับภาพสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ และเน้นย้ำอารมณ์ในฉากด้วยการเชื่อมต่อภาพให้มีความรวดเร็วฉับไว

3.3 การกำหนดอัตราความเร็ว (The Pace)

การกำหนดอัตราความเร็วของข้อตมมีผลโดยตรงต่อการสร้างจังหวะ การทิ้งให้ข้อตมมีความยาวมากจะสร้างจังหวะที่เชื่องช้า ส่วนการเชื่อมต่อข้อตมสั้นๆ เข้าด้วยกันทำให้เกิดจังหวะที่รวดเร็ว นักลำดับภาพจึงอาศัยอัตราความเร็วของข้อตมในการกำหนดทิศทางอารมณ์ของฉากและอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ชม ยิ่งอัตราความเร็วของข้อตมสูงมากเท่าไรก็จะเกิดความรุนแรงและความพลุ่งพล่านทางอารมณ์มากเท่านั้น ในทางตรงกันข้ามหากข้อตมมีอัตราความเร็วต่ำจะทำให้เกิดอารมณ์สงบนิ่ง อ้อยอิ่ง และบางครั้งอาจถึงขั้นสร้างความเบื่อหน่ายให้แก่ผู้ชมได้

4. เพื่อนำเสนอประเด็นแอบแฝงหรือความหมายระหว่างบรรทัด (Subtext)

การลำดับภาพเพื่อนำเสนอความหมายระหว่างบรรทัดหรือการลำดับภาพเพื่อเปรียบเทียบในเชิงอุปมา อุปไมยเป็นการลำดับภาพที่เนื้อหาของข้อตมแรกกับข้อตมหลังไม่มีความสัมพันธ์กันโดยตรง หรืออาจแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงทั้งในแง่เวลาและสถานที่ แต่นำมาเชื่อมต่อกันเพื่อการเปรียบเทียบเปรียบเทียบให้เกิดความหมายเชิงนามธรรมและวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นหรือแก่นสารัตถะที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ทั้งนี้เพื่อนำผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์และบรรลุถึงความหมายที่ลึกซึ้งที่สุดของฉากนั้นๆ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551, น.85) เช่น ในฉากห้องเรียน ผู้ชมเห็นตัวละครนักเรียนคนหนึ่งไม่สนใจที่คุณครูกำลังสอนและเหม่อลอยมองออกไปนอกหน้าต่างเห็นผู้คนผู้ลำดับภาพก็ตัดภาพไปที่คลื่นลมมรสุมในทะเลกำลังซัดกระหน่ำเข้าชายฝั่ง

จะเห็นได้ว่า ภาพคลื่นลมมรสุมไม่ได้มีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับภาพของตัวละครนักเรียนทั้งในแง่ความต่อเนื่องของเวลา สถานที่ และการแสดง แต่ถูกตัดแทรกเข้ามาเพื่อเป็นภาพสะท้อนภาวะในจิตใจของตัวละครนักเรียนที่กำลังสับสนว่าวุ่นเป็นเหตุให้ไม่ตั้งใจฟังสิ่งที่คุณครูสอน อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงบริบทแวดล้อม ได้แก่ สถานที่ คือ ห้องเรียนซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนระบบการศึกษาภาพคลื่นลมดังกล่าวยังอาจเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ระบบการศึกษาว่า มีโครงสร้างนโยบายตลอดจนการบริหารจัดการที่สับสนวุ่นวาย และไม่เป็นระบบระเบียบอีกด้วย

นอกจากนี้ การลำดับภาพเพื่อนำเสนอความหมายระหว่างบรรทัดยังหมายถึงการนำเสนอความรู้สึก นึกคิด หวังคำนึง แรงปรารถนาเบื่องลึกลงในจิตใจ หรือภาวะบางอย่างของตัวละครที่ไม่สามารถเปิดเผยออกมาผ่าน คำพูด แต่จำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดบนจอภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงสถานการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่มากขึ้น (Wohl, 2002, p.27) เช่น ตัวละครหญิงสาวกับชายหนุ่มเป็นเพื่อนสนิทกันมาตั้งแต่เด็ก วันหนึ่งหญิงสาวเล่าให้ชายหนุ่มฟังว่าตนเองเพิ่งเลิกกับแฟน ทันทีที่หญิงสาวเล่าจบภาพได้ตัดมาที่ใบหน้าของชายหนุ่มกำลังยิ้มที่มุมปากด้วยความดีใจ ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าชายหนุ่มปรารถนาอยากเป็นแฟนกับหญิงสาวมานาน และในที่สุดก็มีความหวังหลังจากทราบข่าวการเลิกกับแฟนโดยที่ผู้ชมไม่จำเป็นต้องได้ยินชายหนุ่มพูดความในใจนั้นออกมาตรงๆ

จากหลักการลำดับภาพดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้เขียนได้ใช้เป็นแนวทางในการศึกษางานลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง WHIPLASH ดีให้ลั่น.....เพราะฝันยังไม่จบ

WHIPLASH ดีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ: กรณีศึกษาการบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์

WHIPLASH เป็นภาพยนตร์ในแนวทางชีวิต (Drama) ออกฉายครั้งแรกปี 2557 ที่ Sundance Film Festival ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งต่อมาได้รับการจัดจำหน่ายเพื่อเผยแพร่ในวงกว้างโดยบริษัท Bold Films ดำเนินงานสร้างโดยความร่วมมือกันของบริษัท Blumhouse Productions และ Right of Way Films เขียนบทและกำกับภาพยนตร์โดย Damien Chazelle ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง WHIPLASH ที่ผู้กำกับได้สร้างขึ้นเมื่อปี 2556 นำแสดงโดย Miles Teller และ J.K. Simmons ซึ่งถ่ายทอดความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างลูกศิษย์และคุณครูได้อย่างสมจริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับกระแสตอบรับอย่างดีเยี่ยมจากผู้ชมและกวาดคำชื่นชมอย่างท่วมท้นจากกลุ่มนักวิจารณ์ ชีวัดได้จากคะแนนเฉลี่ย 88% ในเว็บไซต์ Metacritic.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมคะแนนจากนักวิจารณ์ที่มีชื่อเสียงในสหรัฐอเมริกา และได้คะแนน 94% ในเว็บไซต์ Rottentomatoes.com ที่คำนวณคะแนนเฉลี่ยจากกลุ่มนักวิจารณ์ชั้นนำ นักวิจารณ์มือสมัครเล่น คอลัมน์นิสต์หนังสือพิมพ์และนิตยสาร และบล็อกเกอร์ทางด้านภาพยนตร์ นอกจากนี้ WHIPLASH ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงและคว้ารางวัลจากสมาพันธ์ผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆและเวทีรางวัลทั่วโลก อาทิ เข้าชิงในเวทีรางวัลที่เก่าแก่และมีชื่อเสียงที่สุดอย่างรางวัล Academy จำนวน 5 สาขาได้แก่ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม ลำดับภาพยอดเยี่ยม และผลสมเสียงยอดเยี่ยม โดยสามารถคว้าชัยชนะมาได้ 3 สาขา คือ นักแสดงสมทบชาย ลำดับภาพ และผลสมเสียง

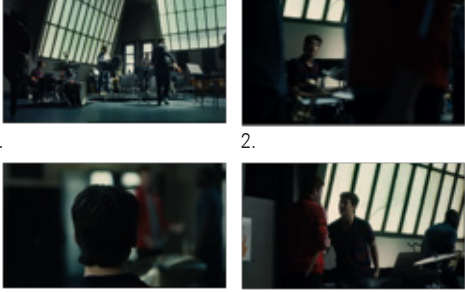
WHIPLASH เล่าเรื่องราวของแอนดรูว์ นิแมน ชายหนุ่มอายุ 19 ปี ผู้มีความใฝ่ฝันสูงสุดที่จะเป็นมือกลองวงดนตรีแจ๊สระดับโลก โดยความฝันนั้นเริ่มต้นขึ้นเมื่อแอนดรูว์ได้เข้าเรียนใน Shaffer Conservatory Of Music วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในประเทศสหรัฐอเมริกาและได้พบกับเทอเรนซ์ เฟลทเซอร์ คุณครูสอนดนตรีหัวรุนแรง ผู้มีปรัชญาในการดำรงชีวิตว่า มนุษย์มีศักยภาพในตัวเอง แต่ต้องได้รับการผลักดันจนเกินขีดจำกัดความสามารถที่มนุษย์ผู้นั้นจะรับไหวจึงจะประสบความสำเร็จและกลายเป็นบุคคลสำคัญ ผู้ยิ่งใหญ่ระดับโลกได้ เทอเรนซ์เห็นถึงพรสวรรค์ที่อยู่ในตัวแอนดรูว์ จึงฝึกฝนและกดดันอย่างหนักจนแอนดรูว์ได้รับความบอบช้ำทางร่างกายและจิตใจ โดยภาพยนตร์ได้ตั้งคำถามสำคัญกับผู้ชมในท้ายที่สุดว่ามนุษย์จะสามารถก้าวข้าม ปัญหาอุปสรรคไปได้ไกลเท่าไร หากต้องสูญเสียจิตวิญญาณและความเป็นมนุษย์ไปด้วย

การลำดับภาพใน WHIPLASH ดีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ

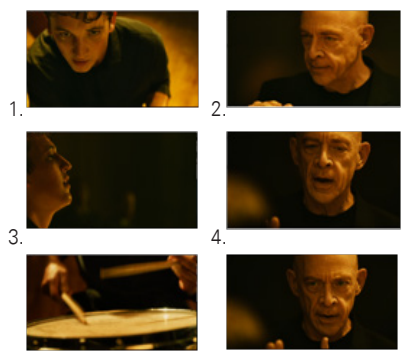
การลำดับภาพใน WHIPLASH เป็นการลำดับภาพเพื่อเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องเป็นไปตามลำดับเนื้อหาและเวลา ที่เกิดขึ้นในเรื่องโดยไม่มีการตัดสลับภาพระหว่างอดีตกับปัจจุบันหรืออนาคต ใช้วิธีการเชื่อมต่อแบบ Cut หรือตัดชน เป็นหลักซึ่งถือเป็นวิธีการพื้นฐานที่สุดสำหรับการลำดับภาพ ทั้งนี้เพื่อรักษาระดับความสมจริงของเรื่องราวและอารมณ์ หากใช้วิธีการอื่นๆ เช่น การเลื่อนซ้อนภาพ (Dissolve) อาจทำให้ผู้ชมมองเห็นเทคนิคด้านการลำดับภาพมากเกินไป จนหลุดจากอารมณ์ร่วมสมจริงที่เกิดขึ้นขณะนั้น อย่างไรก็ตามเนื่องจากเนื้อหาหลักของภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สซึ่งโดยธรรมชาติจะมีช่วงที่จังหวะอ้อยอิ่งเนิบนาบและรวดเร็วฉับไวสลับกันไป นักลำดับภาพจึงสร้างลูกเล่นและเอกลักษณ์การลำดับภาพโดยเลียนแบบลักษณะของจังหวะดนตรีแจ๊สและนำมาประยุกต์ใช้ในการร้อยเรียงเรื่องราวกล่าวคือ ช่วงที่เหตุการณ์ในเรื่องอยู่ในภาวะปกติ งานลำดับภาพจะมีจังหวะโดยรวมที่ค่อนข้างช้าไม่มีการเร่งเร็วหรือกระตุกอารมณ์มากเกินไป แต่เมื่อตัวละครเอกเผชิญกับเหตุการณ์คับขัน ถูกกดดันหรือมีสภาพจิตใจที่วุ่น กระวนกระวาย จังหวะจะเปลี่ยนเป็นกระชับรวดเร็ว เพื่อให้คนดูรู้สึกตื่นเต้นและตึงเครียดไปพร้อมกับตัวละคร

จากความโดดเด่นในการสร้างจังหวะ การแสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวด้านเทคนิค และการนำกฎเกณฑ์ และศิลปะการลำดับภาพมาประยุกต์ใช้อย่างชาญฉลาด ทำให้ Tom Cross นักลำดับภาพชาวอเมริกัน ผู้ลำดับภาพในภาพยนตร์เรื่อง WHIPLASH เป็นผู้ชนะรางวัล Academy สาขาลำดับภาพยอดเยี่ยมประจำปี 2557

ตารางที่ 1 จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
1. เพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ (Aesthetics)	
1.1 ข้อเปิดเรื่องและฉาก (Establishing Shot) ใช้ภาพมุมกว้างหรือภาพระยะไกล เป็นหลักเพื่อเปิดเรื่องและฉากต่างๆ เนื่องจากเรื่องราวใน Whiplash มักดำเนินไปในชั้นเรียนและบนเวทีการแสดงดนตรี ซึ่งมีนักเรียนจำนวนมากเล่นเครื่องดนตรีหลากหลายชนิดการเปิดเรื่องและฉาก ลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมเห็นภาพรวมของวงดนตรีทั้งวงปูพื้นให้ผู้ชมได้สังเกตว่าตัวละครแอนดรูว์อยู่ตำแหน่งทิศทางใดในฉากเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมเกิดความสับสน เมื่อตัดภาพเข้ามาแคบหรือระยะใกล้ขึ้นอีกทั้งผู้ชมยังสามารถเชื่อมโยงกับภาพวงดนตรีที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน สร้างความน่าเชื่อถือให้กับเรื่องราวในฉาก	ตัวอย่างการใช้ข้อเปิดเรื่องและฉาก  1. 2. 3. 4. ภาพที่ 1-4 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะผืนยังไม่จบ (ช่วงโมเมนต์ 00:06:53 ถึง 00:07:45) นักลำดับภาพใช้ภาพระยะไกลเปิดฉาก เพื่อให้ผู้ชมเห็นขนาดของวงดนตรีและจำนวนของนักเรียน โดยสามารถสังเกตเห็นแอนดรูว์นั่งอยู่ทางซ้ายของเฟรมภาพได้อย่างชัดเจน (1) ดังนั้น เมื่อเหตุการณ์ในฉาก ดำเนินไปและการตัดภาพเข้าระยะใกล้ขึ้นหรือเปลี่ยนมุมภาพ(2)(3)(4) ผู้ชมจะไม่เกิดความสับสนเนื่องจากจดจำตำแหน่งที่อยู่ของแอนดรูว์ ได้ตั้งแต่ข้อตัดแรกที่ใช้ในการเปิดฉาก
1.2 การซ้อนเหลื่อมและการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน (Overlap and Matching Action) ใน Whiplash นักลำดับภาพมักอาศัยจังหวะที่ ตัวละครเปลี่ยนอิริยาบถหรือกิริยาท่าทางต่างๆ ในการตัดภาพ เพื่อสร้างการซ้อนเหลื่อมและทำให้การเคลื่อนไหวมีความกลมกลืนต่อเนื่องกัน เช่น ตัดภาพขณะตัวละครกำลังเปลี่ยนอิริยาบถจากยืนเป็นทรุดตัวนั่งลงที่เก้าอี้ ขณะเอื้อมมือไปจับสิ่งของ หรือขณะหันหน้าไปมองสิ่งต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมติดตามสถานการณ์ได้อย่างไหลลื่นไม่เกิดอาการสะดุดทางอารมณ์	ตัวอย่างการซ้อนเหลื่อมและการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน  1. 2. 3. 4. ภาพที่ 1-4 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะผืนยังไม่จบ (ช่วงโมเมนต์ 00:07:01 ถึง 00:07:14) ในเหตุการณ์นี้ แอนดรูว์นั่งประจำตำแหน่งมือกลองและกวาดสายตาไปมองบรรยากาศของห้องเรียน(1) จนพบกับชายหนุ่มและหญิงสาว คู่หนึ่งยืนพลอดรักกันอยู่ จะสังเกตเห็นว่านักลำดับภาพตัดจาก ภาพระยะไกลที่เห็นทั้งคู่(2) มาเป็นระยะที่ใกล้ขึ้นให้เห็นเฉพาะใบหน้าหญิงสาว(3) โดยอาศัยจุดตัดช่วงที่มีมือของชายหนุ่มกำลังลูบไล้ไปตาม ใบหูของหญิงสาว เพื่อสร้างความกลมกลืนและการซ้อนเหลื่อมทางการเคลื่อนไหว ผู้ชมจะรู้สึกถึงความต่อเนื่องของ เหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ จากนั้นจึงตัดกลับมาที่ภาพสีหน้าที่ผิดหวังของแอนดรูว์(4)

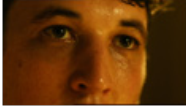
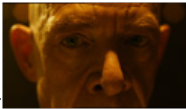
ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
1. เพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ (Aesthetics) (ต่อ)	
1.3 การตัดเบน (Cut Away) การตัดเบนใน Whiplash มีผลอย่างยิ่งต่อการสร้างความชัดเจนและความไหลลื่นของเหตุการณ์ และรักษาระดับอารมณ์ภายในฉากให้มีความต่อเนื่องเป็นเอกภาพ โดยจะตัดเบนให้ผู้ชมเห็นภาพปฏิริยาบนใบหน้าของนักเรียนในวงดนตรีทุกครั้งที่คุณครูเฟลทเซอร์ตำหนักเรียนคนใดคนหนึ่งด้วยอารมณ์โมโหร้าย ซึ่งการตัดเบนนี้นี้ช่วยต่อย้ำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความหวาดวิตกของนักเรียนในชั้นเรียน และเป็นการรักษาระดับอารมณ์ถึงขีดขีด ให้กลมกลืนไปตลอดทั้งฉาก	ตัวอย่างการตัดเบน  ภาพที่ 1-6 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ(ช่วงโม่งที่ 00:27:32 ถึง 00:29:55) สถานการณ์หลักของฉากนี้คือแอนดรูว์ถูกคุณครูเฟลทเซอร์ตำหนักเรียนคนใดคนหนึ่งด้วยอารมณ์โมโหร้าย ซึ่งการตัดเบนนี้นี้ช่วยต่อย้ำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความหวาดวิตกของนักเรียนในชั้นเรียน และเป็นการรักษาระดับอารมณ์ถึงขีดขีด ให้กลมกลืนไปตลอดทั้งฉาก
1.4 ทิศทางการเหลียวดู (Direction of Glance) นักลำดับภาพควบคุมทิศทางการเหลียวดูเพื่อรักษาความต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี โดยทิศทางการเหลียวดูส่วนใหญ่ใน Whiplash จะมีลักษณะแหงนขึ้นหรือมองลง เนื่องจากเหตุการณ์มักดำเนินอยู่ในชั้นเรียน หรือบนเวทีแสดงดนตรีซึ่งจะมีผลต่อตำแหน่งที่อยู่ของตัวละคร แอนดรูว์จะนั่งประจำตำแหน่งมือกลองส่วนคุณครูเฟลทเซอร์จะยืนประจำตำแหน่งไวทยากรณและหันหน้าเข้าหาวงดนตรี เพื่อควบคุมการแสดง ดังนั้น เมื่อตัวละครเอกทั้งสองสบตากัน จึงเกิดเป็นลักษณะของสายตาทิ่มมองขึ้นสูงและสายตาทิ่มมองต่ำ	ตัวอย่างทิศทางการเหลียวดู 

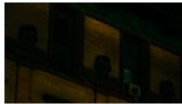
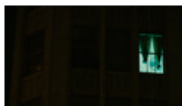
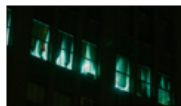
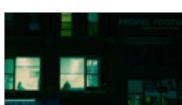
ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
1. เพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ (Aesthetics) (ต่อ)	
	  7. ภาพที่ 1-8 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะผืนยังไม่จบ(ช่วงโมเมนต์ 01:38:50 ถึง 01:39:55) ในฉากการแสดงดนตรีครั้งสำคัญที่เป็นจุดสูงสุดทางอารมณ์ของเรื่อง แอนดรูว์ได้พิสูจน์ให้คุณครูเฟลทเชอร์เห็นว่าสามารถฟันฝ่าอุปสรรคและผลักดันตัวเองให้ก้าวข้ามขีดจำกัดทางศักยภาพได้ และพร้อมที่จะก้าวเป็น มือกลองระดับตำนานต่อไป คุณครูเฟลทเชอร์ซึ่งแต่เดิมตั้งใจจะกลั่นแกล้ง ให้แอนดรูว์ได้รับความอับอาย จึงเปลี่ยนใจกลับมาควบคุมการตีกลองของแอนดรูว์ให้สมบูรณ์แบบเพื่อให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้มาชม ผู้ชมจะเห็นว่า สายตาของแอนดรูว์เหลียวขึ้นมองคุณครูเฟลทเชอร์เพื่อรอรับสัญญาณมือในการควบคุมจังหวะส่วนสายตาของคุณครูเฟลทเชอร์มองลงมาที่ แอนดรูว์ด้วยความเชื่อมั่นและความตั้งใจที่จะมอบบทเรียนอันล้ำค่าให้ เป็นครั้งสุดท้าย การควบคุมทิศทางการเหลียวดูอย่างแม่นยำนี้เอง ทำให้ผู้ชมเข้าใจและสัมผัสได้ถึงความเชื่อใจและการยอมรับซึ่งกันและกันของตัวละครเอกทั้ง 2 ตัว
1.5 เส้นแกน 180 องศา (Action Axis) มีการรักษาเส้นแกนการแสดงอย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการกลับทิศทางจากซ้ายเป็นขวา หรือขวาเป็นซ้าย ผู้ชมจึงไม่เกิดความสับสนในเรื่องทิศทาง และตำแหน่งของตัวละครหรือสิ่งของ หากจำเป็นต้องตัดข้ามเส้นแกน 180 องศา นักลำดับภาพจะใช้ การตัดเบน และการแทรกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรักษาความต่อเนื่องทางสายตาและอารมณ์ของผู้ชมให้ได้มากที่สุด	ตัวอย่างวิธีแก้ปัญหาการข้ามเส้นแกน180องศา     5. ภาพที่ 1-5 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะผืนยังไม่จบ(ช่วงโมเมนต์ 01:37:50 ถึง 01:38:40) ในสถานการณ์ที่มีความเป็นแอ็คชั่นสูง ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับ - ภาพมักใช้กล้องถ่ายทำมากกว่า 1 ตัว ติดตั้งตามจุดต่างๆ เพื่อให้ได้มุมภาพที่หลากหลายจากสถานการณ์เดียวกัน ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหา

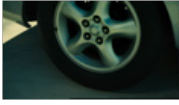
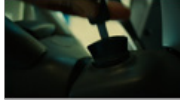
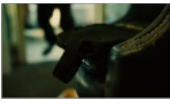
ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
1. เพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ (Aesthetics) (ต่อ)	
	การข้ามเส้นแกน 180 องศาและสร้างความสับสนให้แก่ผู้ชมทางด้านหนึ่ง ที่อยู่ของตัวละคร เช่น ในฉากแอนดรูว์ตีกลองด้วยความเร็วเกินขีดจำกัดนี้ จะเห็นว่าแอนดรูว์หันหน้าไปทางซ้ายของเฟรมในภาพ(1)หันหน้าไปทาง ขวาในภาพ(3) และกลับมาหันไปทางซ้ายอีกครั้งในภาพ(5) ซึ่งหากนำภาพทั้ง 3 ภาพมาเชื่อมต่อกันจะเป็นการข้ามเส้นแกนการแสดงอย่างชัดเจน นักลำดับภาพแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างชาญฉลาดด้วยการตัดแทรกภาพระยะใกล้มากของมือแอนดรูว์ที่ถือไม้กลอง(2) ระหว่างภาพ (1)กับ(3) และตัดแทรกภาพระยะใกล้มากของฉาบ(4) ระหว่างภาพ(3)กับ(5) ด้วยกลวิธีนี้จะทำให้ผู้ชมสามารถรักษาความต่อเนื่องทางอารมณ์ได้อย่างต่อเนื่อง
2. เพื่อสร้างความชัดเจนในการเล่าเรื่อง (Narrative Clarity)	
Whiplash เป็นภาพยนตร์ที่อาศัยทั้งพล็อตและตัวละครเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งนักลำดับภาพสามารถร้อยเรียงเรื่องราวให้พล็อตเรื่องซับซ้อนไปข้างหน้าได้อย่างราบรื่น ไม่เกิดความสับสนหรือการหยุดชะงักของพล็อต ผู้ชมจะเห็นแรงกระตุ้น และพัฒนาการของแอนดรูว์จากจุดเริ่มต้นจนถึงตอนจบอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังนำเสนอคำถามตั้งต้นจุดหักเหสำคัญของเรื่องและจุดสูงสุดทางอารมณ์ได้อย่างแม่นยำ	
3. เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ (Dramatic Emphasis)	
3.1 การใช้ภาพระยะใกล้ (The Close-Up) นักลำดับภาพจะตัดเข้าภาพระยะใกล้ของใบหน้าแอนดรูว์เพื่อเพิ่มความลึกลับซับซ้อนมากขึ้น ทำให้ผู้ชมเห็นสีหน้าและแววตาอันมุ่งมั่นเกิดเป็นความรู้สึกผูกพันและอยากเอาใจช่วยให้แอนดรูว์ฝ่าฟันอุปสรรคจนประสบความสำเร็จ ขณะเดียวกันก็ตัดเข้าภาพระยะใกล้ของคุณครูเฟลทเซอร์เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสถึงความโหดร้ายและอารมณ์รุนแรงของตัวละครในระยะประชิด นอกจากนี้นักลำดับภาพยังตัดเข้าภาพระยะใกล้มาก (The Extreme Close-Up) ของส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องดนตรีที่ตัวละครใช้ในการแสดง และตัวโน้ตดนตรีบนแผ่นกระดาษเพื่อสร้างสีสันให้กับฉากและสร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของงานลำดับภาพ	ตัวอย่างการใช้ภาพระยะใกล้ 1.  3.  2.  4.  5.  ภาพที่ 1-5 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ (ช่วงโมเมนต์ 01:41:20 ถึง 01:41:36) สถานการณ์ที่แอนดรูว์ได้รับการยอมรับจากคุณครูเฟลทเซอร์นี้ แสดงการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อเน้นย้ำอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แอนดรูว์แห่งหน้าขึ้นมองคุณครูเฟลทเซอร์เพื่อรอคอย

ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
3. เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ (Dramatic Emphasis) (ต่อ)	
	การตอบสนองว่า ตัวเองดีกลองได้อย่างยอดเยี่ยมหรือไม่(1) แต่คุณครูเฟลทเซอร์ยังไม่แสดงปฏิกิริยาใดได้ตอบ(2) ภาพตัดเข้าไปที่ใบหน้าของแอนดรูว์ในระยะใกล้ขึ้น เพื่อให้เห็นแววตาที่มุ่งมั่นและจริงจังต่อการรอคอยคำตอบ(3) จากนั้นจึงตัดกลับไปที่คุณครูเฟลทเซอร์ ซึ่งคราวนี้ผู้ชมจะเห็นการเปลี่ยนแปลงบนใบหน้าจากที่เคยดูต้นและโหดร้ายเป็นการยิ้มอย่างอ่อนโยนด้วยความภาคภูมิใจ(4) สุดท้ายเป็นภาพใบหน้าของแอนดรูว์ที่ยิ้มอย่างมีความสุขที่ตนได้รับการยอมรับจากคุณครูเฟลทเซอร์ (5) ช่วงเวลาดังกล่าวนี้ ไม่มีบทสนทนาแต่ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวตลอดจนซึมซับอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเต็มเปี่ยม ซึ่งเป็นผลจากการเลือกใช้ภาพระยะใกล้เพื่อสื่อสารกับผู้ชม
3.2 การประกอบสร้างเพื่อเร้าอารมณ์ (The Dynamic Montage) มีการประกอบสร้างเพื่อเร้าอารมณ์ในหลายฉาก เพื่อแสดงถึงความสับสนวุ่นวายของเหตุการณ์หรือถ่ายทอดอารมณ์ที่ตึกตัก กระฉับกระเฉงของตัวละครบ่อยครั้งนักลำดับภาพจะตัดภาพให้ตรงกับตัวโน้ตของดนตรีที่นำมาประกอบฉาก ซึ่งทำให้สถานการณ์มีความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย	ตัวอย่างการประกอบสร้างเพื่อเร้าอารมณ์  1.  2.  3.  4.  5.  6. ภาพที่ 1-6 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น...เพราะฝันยังไม่จบ (ช่วงโหม่งที่ 00:04:09 ถึง 00:05:02) ในฉากตอนต้นเรื่องแอนดรูว์กำลังเดินกลับบ้านหลังจากซ้อมตีกลองเสร็จ นักลำดับภาพตัดภาพของตึกรามบ้านช่องที่แอนดรูว์เดินผ่านในมุมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน และตัดภาพให้ตรงกับตัวโน้ตของเพลงที่นำมาประกอบฉากเพื่อประกอบสร้างเป็นซีควเอนซ์สั้นๆ ในการเร้าอารมณ์ผู้ชมการประกอบสร้างนั้นนอกจากจะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังสะท้อนถึงบุคลิกและภาวะจิตใจของตัวละครแอนดรูว์ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความกระฉับกระเฉง ความมุ่งมั่น และพลังในการก้าวตามความฝันของตัวเองอีกด้วย
3.3 การกำหนดอัตราความเร็ว (The Pace) อัตราความเร็วจะเปลี่ยนแปลงไปตามอารมณ์ของฉากสภาวะจิตใจและสถานการณ์ที่	ตัวอย่างการกำหนดอัตราความเร็วต่ำ  1.  2.

ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
3. เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ (Dramatic Emphasis) (ต่อ)	
แอนดรูว์กำลังเผชิญ โดยอัตราความเร็วต่ำจะใช้กับฉากที่เน้นอารมณ์ดราม่าและโรแมนติก แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ละเอียดอ่อนของแอนดรูว์กับพ่อหรือคนรัก ถ่ายทอดช่วงเวลาที่ยานยนต์จอดอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือขณะมีความสุขหรือหมองเศร้าซึ่งจังหวะโดยรวมจะอ้อยอิ่งเนิบนาบ บางครั้งถึงขั้นไม่ตัดภาพเลยเพื่อให้ผู้ชมซึมซับอารมณ์ของตัวละครส่วนอัตราความเร็วสูงจะใช้กับฉากที่เน้นแอ็คชั่นและอารมณ์ตื่นเต้นกดดัน มักเป็นฉากปะทะกันระหว่างแอนดรูว์กับคุณครูเฟลทเซอร์หรือช่วงเวลาที่แอนดรูว์มีจิตใจไม่มั่นคงมีอารมณ์โกรธและตึงเครียด จังหวะจะกระชับฉับไวและมีความถี่ในการเปลี่ยนช็อตสูง	ภาพที่ 1-2 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น... เพราะผืนยังไม่จบ (ช่วงโมเมนต์ 00:13:01 ถึง 00:14:33) ในฉากนี้แอนดรูว์เริ่มสนทนากับภรรยาที่ตัวเองแอบชอบ (1) นักลำดับภาพไม่ตัดภาพและปล่อยให้ช็อตมีความยาวถึง 1.13 นาที เพื่อรักษาอารมณ์ละเอียดละไมช่วยให้คนดูเห็นถึงการเหนื่อยและปฏิกิริยาเล็กๆ น้อยๆ ที่แสดงถึงความรักใคร่ชอบพของตัวละครทั้ง 2 ตัว โดยตลอดทั้งฉากจะมีการตัดภาพเพียงครั้งเดียวเมื่อแอนดรูว์เดินจากไปพร้อมรอยยิ้มอันเปี่ยมสุขบนใบหน้า(2) ตัวอย่างการกำหนดอัตราความเร็วสูง 1.  3.  5.  2.  4.  6.  7.  ภาพที่ 1-7 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น... เพราะผืนยังไม่จบ (ช่วงโมเมนต์ 01:05:51 ถึง 01:06:00) สถานการณ์ช่วงนี้คือวงดนตรีกำลังแข่งขันเวทีระดับชาติ แต่แอนดรูว์ลืมไม่กลองไว้ที่บริษัทเช่ารถ จึงต้องรีบกลับไปเอาไม่กลองและกลับมาให้ทันการขึ้นแสดง หากมาไม่ทันจะถูกคุณครูเฟลทเซอร์ไล่ออกจากวงงานลำดับภาพจึงสะท้อนภาวะความยุ่งเหยิงวุ่นวายของ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

จุดมุ่งหมายของการลำดับภาพยนตร์	
3. เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ (Dramatic Emphasis) (ต่อ)	
	ทั้งสถานการณ์และภายในจิตใจของแอนดรูว์ ด้วยการเชื่อมต่อข้อต่ออัตราความเร็วสูงมีการเปลี่ยนข้อต่ออย่างต่อเนื่อง ฉับไว ตั้งแต่ภาพแอนดรูว์เปิดประตูอาคาร(1) สตาร์ทรถยนต์(2) ล้อรถที่หมุนเคลื่อนที่ออกจากเฟรม(3) เวลาบนหน้าปัด (4) ล้อรถที่แล่นมาหยุดนิ่งอยู่กับที่(5) เวลาที่เลยผ่านไปบนหน้าปัด(6) และภาพแอนดรูว์วิ่งมาหยิบกระเป๋าสีไม่กลอง(7) โดยทุกข้อต่อมีความยาวเพียงเสี้ยววินาทีเท่านั้น
4. เพื่อนำเสนอประเด็นแอบแฝงและความหมายระหว่างบรรทัด (Subtext)	
ตัวละครแอนดรูว์ใน Whiplash มีความซับซ้อน ทางจิตใจสูง ซึ่งเป็นผลมาจากการออกแบบตัวละคร(Characterization) ให้มีความขัดแย้งในตัวเอง ขัดแย้งกับผู้คนรอบข้างและสังคม มีหลายเหตุการณ์ที่ผู้ชมเห็นแอนดรูว์หมกมุ่นอยู่กับการซ้อมตีกลองเพียงลำพังในห้องซ้อมดนตรี แต่ภายในห้วงความคิดมักเต็มไปด้วยปัญหาที่ตัวเองอยากก้าวข้ามไปให้ได้ ดังนั้นในบางครั้งที่แอนดรูว์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างทั้งแฟนสาว พ่อหรือครูเฟลทเซอร์ สิ่งที่เกิดขึ้นที่คิดในใจจึงอาจไม่ตรงกัน นักลำดับภาพต้องอาศัยการทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำเสนอความหมายระหว่างบรรทัดให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัดเจน	ตัวอย่างการนำเสนอประเด็นแอบแฝงและความหมายระหว่างบรรทัด 1.  2.  3.  ภาพที่ 1-3 จากภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ตีให้ลั่น... เพราะผืนยังไม่จบ (ช่วงเวลาที่ 00:50:34 ถึง 00:52:30) ในฉากสะท้อนอารมณ์นี้ แอนดรูว์ตัดสินใจบอกเลิกแฟนสาว โดยให้เหตุผลว่าจำเป็นต้องทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการซ้อมตีกลองเพื่อพัฒนาทักษะของตัวเองให้ดียิ่งขึ้น จึงไม่อาจแบ่งเวลาให้กับแฟนสาวได้อีกต่อไป (1) แฟนสาวรับฟังด้วยความเสียใจ แต่พยายามเกลี้ยกล่อมให้แอนดรูว์เปลี่ยนใจ(2) แอนดรูว์ปฏิเสธอย่างหนักแน่นเพราะตระหนักดีว่าอุดมการณ์ของตัวเองคือการก้าวขึ้นเป็นบุคคลสำคัญระดับโลก ส่วน อุดมการณ์ของแฟนสาว คือ การใช้ชีวิตอย่างคนธรรมดาที่เรียบง่ายไปวันๆ หนึ่ง แอนดรูว์ต่อต้านและดูแคลนอุดมการณ์ดังกล่าว แต่ไม่สามารถพูดให้แฟนสาวฟังได้ ดังนั้น นักลำดับภาพจึงเลือกตัดมาที่ภาพระยะไกล ให้เห็นตัวละครทั้งสองนั่งอยู่คนละฝั่ง โดยมีพื้นที่ว่างคั่นกลางระหว่างกัน (3) เพื่อสื่อถึงความหมายระหว่างบรรทัดว่าตัวละครทั้งสองต่างยืนอยู่คนละขั้วอุดมการณ์ และไม่มีทางมาบรรจบกันได้

โดยสรุปแล้ว WHIPLASH ตีให้ลั่น...เพราะผืนยังไม่จบ ได้บรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์อย่างครบถ้วน ซึ่งจุดมุ่งหมายดังกล่าวมีความสัมพันธ์ สอดคล้อง และสนับสนุนหน้าที่หลักของภาพยนตร์ทั้ง 4 ข้อ กล่าวคือ

1. ในการสร้างสุนทรียภาพแก่ภาพยนตร์ นักลำดับภาพสามารถควบคุมข้อต่อเปิดเรื่อง และฉากการเชื่อมหลั่มและการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน การตัดเบน ทิศทางการเคลื่อนที่ และการแก้ไขปัญหาความบกพร่องของเส้นแกนการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรักษาระดับความต่อเนื่องทางอารมณ์ ทำให้

ผู้ชมติดตามเรื่องราวอย่างมีอารมณ์ จมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ เกิดความประทับใจและความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle) ต่อเรื่องราวการแสดง และองค์ประกอบทางภาพยนตร์ส่วนอื่นๆ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในหน้าที่หลักของภาพยนตร์

2. นักลำดับภาพอาศัยความชำนาญทางเทคนิคการลำดับภาพ ความเข้าใจบทบาทของภาพยนตร์และโครงสร้างของเรื่องราว ประกอบกับพรสวรรค์ส่วนตัวอันดีในการร้อยเรียงให้พล็อตเรื่องของ WHIPLASH ขับเคลื่อนไปอย่างลื่นไหล นำเสนอแรงกระตุ้นและพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นขั้นตอน รวมทั้งนำเสนอคำถามกระตุ้น จุดหักเหสำคัญของเรื่อง และจุดสูงสุดทางอารมณ์ได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับหน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative) ของภาพยนตร์ให้มีความราบรื่น น่าติดตาม และผู้ชมเกิดความเชื่อถือต่อเรื่องราว

3. นักลำดับภาพสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ผ่านเทคนิคอย่างน้อย 3 รูปแบบ ได้แก่การใช้ภาพระยะใกล้ของใบหน้าตัวละครเพื่อให้ผู้ชมสัมผัสถึงอารมณ์ ขณะนั้นของตัวละครในระยะประชิดและใช้ภาพระยะใกล้มากขึ้นชั่ววูบที่สำคัญเพื่อให้เหตุการณ์มีสีสัน อีกทั้งอาศัยการประกอบสร้าง เพื่อเร้าอารมณ์ในการยกระดับสถานการณ์ที่มีอารมณ์เนิบนาบให้เกิดความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ชมติดตาม นอกจากนี้ยังกำหนดอัตราความเร็วช้าอย่างแม่นยำ โดยใช้อัตราความเร็วสูงกับฉากที่มีความตึงเครียดและความเข้มข้นทางอารมณ์ หรือสถานการณ์ที่ตัวละครแสดงความโกรธเกรี้ยว แต่จะใช้อัตราความเร็วต่ำกับฉากที่มีอารมณ์นุ่มนวลและเหตุการณ์ที่น่าเสนอความลึกลับที่ตระหนักรู้ระหว่างตัวละคร ซึ่งจะสนับสนุนให้ภาพยนตร์ทำหน้าที่สร้างอารมณ์ (Emotional) แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

4. WHIPLASH นำเสนอประเด็นแอบแฝงและความหมายระหว่างบรรทัดอย่างมีชั้นเชิง โดยส่วนใหญ่จะเป็นความคิดหรือคำพูดของตัวละครที่ไม่อาจถ่ายทอดหรือบอกกล่าวในเรื่องราวโดยตรง แต่ผู้ชมสามารถรับรู้และตีความได้จึงเป็นกลวิธีช่วยภาพยนตร์ทำหน้าที่ในการสื่อความหมาย (Intellectual) และทำให้ภาพยนตร์ไม่เป็นเพียงสื่อบันเทิง แต่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความคิดและการตีความอย่างลึกซึ้ง

บทสรุป

การบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์ได้ครบถ้วนทั้ง 4 ข้อ นั้น จะแสดงถึงประสิทธิภาพของการลำดับภาพที่ดี ซึ่งเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีความสมบูรณ์เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมและเป็นที่ชื่นชมของนักวิจารณ์ นักลำดับภาพจำเป็นต้องตระหนัก ยึดถือและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด เพราะการลำดับภาพเป็นส่วนผสมระหว่างศาสตร์ และศิลป์ที่อาศัยรากฐานทางกระบวนการของการคัดสรรอันละเอียดอ่อน การร้อยเรียง รวมทั้งการเชื่อมต่อทั้งภาพและเสียงให้มีความกลมกลืนโดยจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจบทบาทของภาพยนตร์อย่างลึกซึ้งเพื่อรับรู้แก่นความคิดหลักที่ปรากฏในเรื่องราว และมองเห็นทิศทางในการดำเนินเรื่องและการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ในแต่ละเหตุการณ์ สามารถจินตนาการถึงภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องในทิศทางเดียวกับกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับภาพยนตร์ นักลำดับภาพที่ดีจึงควรศึกษาเรื่องการใช้เครื่องมือ เทคนิคตลอดจน การผสมผสานความคิดสร้างสรรค์เข้ากับกฎเกณฑ์ต่างๆ ในการลำดับภาพ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญและ ช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีคุณภาพและมีคุณค่าต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์สืบไป

จึงกล่าวได้ว่าการลำดับภาพใน WHIPLASH ดีให้ล้น...เพราะผิวยังไม่จบ นับเป็นงานลำดับภาพที่มีคุณค่าต่อวงการภาพยนตร์ทั้งในเชิงอุตสาหกรรมและศิลปะเนื่องจากสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายสำคัญของการลำดับภาพยนตร์ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ ทั้งเพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ภาพยนตร์ เพื่อสร้างความชัดเจนในการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างการเน้นย้ำทางอารมณ์ รวมทั้งเพื่อนำเสนอประเด็นแอบแฝงหรือความหมายระหว่างบรรทัด ซึ่งนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการผลิตภาพยนตร์ที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีคุณค่า สนุกสนาน เข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมากจนประสบความสำเร็จทางรายได้ และมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์ และได้รับรางวัลจากเวทีต่างๆ ทั่วโลก โดยเฉพาะรางวัล Academy ซึ่งถือเป็นรางวัลที่เก่าแก่และทรงเกียรติที่สุดของวงการภาพยนตร์

บรรณานุกรม

- แช มังกรวงษ์. (2553). *แนวทางการศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์*. สืบค้น 1 พฤศจิกายน 2558, จาก http://doi.nrct.go.th/?page=resolve_doi&resolve_doi=10.14457/KMITL.res.2010.41
- แช มังกรวงษ์. (2555). ศึกษารูปแบบของการลำดับภาพในภาพยนตร์: กรณีศึกษาภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาลำดับภาพยอดเยี่ยม จากสถาบันภาพยนตร์ศิลปะและวิทยาศาสตร์ (AMPAS) ในช่วงปี ค.ศ. 1999-2008. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 15(2), 73.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). *มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส.
- สุธี พลพงษ์. (2545). *การลำดับภาพอย่างสร้างสรรค์สำหรับงานผลิตวิดีโอ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- Burcksen, E. (2015, 25 May). Member of American Cinema Editors (ACE). Interviewed.
- Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. Oxford: Focal Press.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping The Film Edit*. Oxford: Focal Press.
- Wohl, M. (2002). *Editing Techniques with Final Cut Pro*. Berkeley: Peachpit Press.