

สัมพันธบทการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์: กรณีศึกษา โครงการงานภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงการงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559

Creative Content Intertextuality of Film: Case Study Short Films Project Class 2016

มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ* สมคเน วรวิวัฒน์* ประยุกต์ ศรีทองกุล*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์: กรณีศึกษาโครงการงานภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงการงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559” มีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบถึงลักษณะสัมพันธบทของการสร้างเนื้อหาภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559 ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในลักษณะการบริหารงานในตำแหน่งผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร

ผลการวิจัยพบว่าเป็นสัมพันธบทแนวนอน เนื่องจากเป็นโครงเรื่องในระนาบเดียวกัน มีลักษณะการคงเดิมในสัญลักษณ์พิเศษและความขัดแย้ง ส่วนในรูปแบบของการดัดแปลงจากตัวบทต้นทางนั้นอยู่ในลักษณะของการดัดทอน เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านกายภาพของภาพยนตร์สั้นและพิกัดทางด้านศักยภาพของผู้สร้างสรรค์เนื้อหาที่ยังไม่ใช่ระดับอาชีพที่มีความพร้อมมากกว่าทั้งในด้านงบประมาณ จำนวนทีมงานและเวลาในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน นักศึกษาภาพยนตร์ จึงใช้การลดทอนใช้การตีความบริบท และบรรยากาศรายล้อมตัวละครให้เหมาะสมสำหรับศักยภาพของตนเองเพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด

คำสำคัญ: สัมพันธบท / ภาพยนตร์สั้น / เนื้อหา

Abstract

This research article aims to study the intertextuality to create the content in student's short films in 2016. This is qualitative research by using participant observation as an executive producer.

The research found that horizontal intertextuality is conventional for special symbols and conflicts. However, the modification of the original screenplay was reduced due to the limit of the short film and the ability of the students to make the film like professional that are ready with the budget, production crews, and the period of time to produce the film. So the students use the reduction by interpreting the context and the environment of the characters which is suitable to their ability and finish the project on time.

Keywords: Intertextuality / Short Film / Content

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

บทนำ

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อที่มีลักษณะร่วมหลายประการ ในอดีตอาจจะปรากฏลักษณะเป็นทวิลักษณ์หรือสองลักษณะคู่กัน ได้แก่ การถือว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงหนึ่งและการถือว่าภาพยนตร์จัดเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ในส่วนคุณค่าของศิลปะนั้น สิ่งที่บ่งชี้ในภาพยนตร์นั้นก็คือตัวเนื้อหาหนังเอง และในส่วนที่เป็นคุณค่าในฐานะสื่อมวลชนก็เกิดจากการที่ผู้สร้างได้หยิบยกประเด็นสำคัญที่ถูกคัดสรรมาจากเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ที่รายล้อมตัวผู้สร้าง และผู้สร้างก็เป็นผู้ผลิตสารนั้น ๆ ออกไปสู่สาธารณะ ภาพยนตร์ในปัจจุบันจึงทั้งเป็นสื่อ เป็นศิลปะ เป็นอุตสาหกรรม และเป็นภาพสะท้อนให้เห็นบริบทที่เกิดขึ้นในมุมกว้าง เช่น บริบททางสังคม ภาพยนตร์บางเรื่องสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ วิถีชีวิตของในแต่พื้นที่ตามเนื้อเรื่องให้ผู้ชมเห็นโดยไม่จำเป็นต้องเคยสัมผัสด้วยตัวเอง ในบางกรณีบริบทที่แคบที่สุดของสังคมก็สามารถถ่ายทอดผ่านมุมมองโดยปัจเจกของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้เช่นกัน

ศิริชัย ศิริกายะ (2531) ได้กล่าวถึงในเชิงวัฒนธรรมลักษณะการเสพมหรสพของชาวไทยนั้นก็มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว “เบื้องหลังเสียงกลอง คือ คนตีกลอง เบื้องหลังคนตีกลอง คือ สังคม” นั้นหมายความว่า “เบื้องหลังการนำเสนอภาพยนตร์ ก็คือผู้สร้างภาพยนตร์ เบื้องหลังผู้สร้างภาพยนตร์ คือพฤติกรรมและการดูภาพยนตร์ของคนในสังคมที่ได้รับการสั่งสมมาจากวัฒนธรรมการแสดงที่ผูกจิตติดใจคนดู” ตลาดภาพยนตร์ไทยในยุคปัจจุบันนั้น จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าไปในหลายโครงการทั้งในส่วนของนักวิชาการ และวิชาชีพ ล้วนแล้วแต่มุ่งประเด็นมาที่ Content เป็นหลัก การที่ผู้ประกอบการวิชาชีพจะเอาตัวรอดได้ในเวทีการแข่งขันของตลาดภาพยนตร์จึงขึ้นอยู่กับเนื้อหา(Content) แรงบันดาลใจที่จะถูกพัฒนาเป็นแรงขับเคลื่อนในการทำงาน ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แต่ละคนมีความแตกต่างกันดังที่ปรากฏให้เห็นในเวทีนานาชาติหรือแม้กระทั่งในประเทศไทย จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แต่ละคนสร้างภาพยนตร์ด้วยความแตกต่างกันของแรงบันดาลใจ ที่มาของเนื้อหาภาพยนตร์ที่ได้สร้างสรรค์ถูกกลั่นกรองด้วยประสบการณ์ส่วนตัวมากมาย อันมีจุดกำเนิดอันกว้างขวางตามแต่วิถีชีวิตของผู้ที่ได้ประสบมา และมีเหตุผลโยงใยที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของประสบการณ์ที่เป็นตัวต่อยอดทางความ

คิดทั้งนี้คือในระดับมืออาชีพที่มีความน่าสนใจฉฉฉ ในระดับนักศึกษาที่มีความจำเป็นที่เราต้องศึกษาหาความจริงที่จะนำมาอธิบายปรากฏการณ์นี้จึงเป็นการวิเคราะห์ว่าผู้ที่พึงได้รับโอกาสในการผลิตภาพยนตร์นั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากสิ่งใดในการสร้างเนื้อหา การหาเหตุแห่งความสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความเข้าใจในที่มาของแต่ละชิ้นงาน การที่นักศึกษามีมุมมองแนวคิดที่สอดคล้องกับบทบาทของสื่อมวลชน ที่นำเสนอเนื้อหาสาระผ่านตัวสื่อในที่นี้คือโครงงานผลิตภาพยนตร์สั้นของตัวเอง

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำภาพยนตร์สั้นโครงงานของนักศึกษาภาพยนตร์ที่สำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา 2559 มาศึกษาเป็นกรณีศึกษา เพราะในภาพยนตร์โครงงานปีการศึกษา 2559 นี้ ถือว่าเป็นกลุ่มสำคัญเนื่องจากในระบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Authentic Learning นักศึกษาภาพยนตร์รุ่นนี้เป็นรุ่นแรก ที่ทางภาควิชาวิทยุ-โทรทัศน์-ภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยามได้ใช้ระบบการตั้งเกณฑ์ในการคัดเลือกนักศึกษาที่จะเข้าภาควิชาในปีที่ 3 ซึ่งผลลัพธ์จากการเรียนการสอนที่ผ่านมาอยู่ในขั้นที่ดีทั้งเรื่องผลการเรียน และชิ้นงานที่มีคุณภาพเมื่อเปรียบเทียบกับนักศึกษาภาพยนตร์รุ่นที่ผ่านมา จนสามารถสำเร็จการศึกษาตามแผนที่ภาควิชาได้วางไว้เกินร้อยละ 90 จึงมีนัยสำคัญที่จะศึกษาให้เกิดองค์ความรู้การศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และอาจจะเป็นคำตอบสำหรับสภาพการณ์ของภาพยนตร์โครงงานที่มีประสิทธิภาพในอนาคต ดังนั้น หัวข้อการวิจัย “สัมพันธ์บทบาทการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์: กรณีศึกษาโครงงานภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559” จึงเป็นหัวข้อที่น่าสนใจและต้องการค้นหาสัมพันธ์ของแก่นความคิดของนักศึกษามีที่มาอย่างไร และการนำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อทราบถึงลักษณะสัมพันธ์บทบาทของการสร้างเนื้อหาภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559

แนวคิด ทฤษฎี และ การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง “สัมพันธภาพการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์ : กรณีศึกษาโครงงานภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559” ได้ใช้แนวคิดและการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาประกอบในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดสัมพันธภาพในสื่อสารมวลชน (Mass Communication Intertextuality) สัมพันธภาพ (Intertextuality) มีคำแปลอยู่ชุดหนึ่งที่ใช้กันมากกว่าคำแปลอื่น ๆ คือ “การถ่ายโยงเนื้อหา” หรือ “การเชื่อมโยงเนื้อหา” โดย “Text” จะเท่ากับ “เนื้อหา” เพราะฉะนั้นคำว่า สัมพันธภาพ (Intertextuality) คือคำศัพท์และนิยามที่ยืดขยายออกมาจากตัวบท ความหมายของมันมาจากมุมมองที่ว่าตัวบทหนึ่ง ๆ นั้นไร้ความสมบูรณ์และขาดความเพียงพอในตัวเอง ต้องพึ่งพิงและเชื่อมโยงกับตัวบทอื่น ๆ หรือสิ่งอื่น ๆ อีกมาก ตัวบทจึงมิได้มีความหมายที่จบสมบูรณ์ในตัวเอง มันจะนำพาความหมายอื่น ๆ พ่วงมาด้วยเสมอ เราจะเรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างมาจาก ตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” เส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังอาจจะมี รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งดังนี้

1.1 มีการซ่อนเร้นว่าเป็นการเชื่อมโยงแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ มักมีการใช้สัญลักษณ์อื่นในการสื่อความหมาย ที่ไม่เหมือนกับตัวบทดั้งเดิมแต่ยังให้ความรู้สึกเดียวกัน

1.2 มีการซ่อนเร้นเอาไว้ทั้งหมดจนแทบไม่รู้ว่ามี “สายสัมพันธ์กัน”

1.3 ผู้ผลิตทั้ง ๆ จะรู้ตัวตั้งใจว่าจะหยิบองค์ประกอบจากตัวบทแรกมาผลิตซ้ำ

1.4 การหยิบของเก่ามาใช้เป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งในบางครั้งเป็นการตีความจากตัวบทเก่าโดยผู้กำกับ หรือ จากตัวนักแสดง

1.5. ผู้ผลิตรู้ตัวว่า ได้หยิบยืมของเก่ามาใช้ แต่ตั้งใจจะปิดบังเพราะกลัวในเรื่องของความรู้สึกของคนดูที่อาจจะมียศดทับภาพยนตร์ที่ขาดการคิดริเริ่มใหม่ (Origin)

1.6 มีการเอาของเก่ามาดัดแปลงแก้ไข ซึ่งในลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับความตีความในการนำเสนอ

1.7 มีการนำมามีความใหม่อย่างตั้งใจ ฟริสกี (Fiske, 1987) กล่าวว่า สัมพันธภาพจึงหมายถึง

ความเชื่อมโยงใน 2 ระดับ คือ ระดับแรก คือความเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานสื่อประเภทต่าง ๆ ส่วนระดับที่ 2 คือ การเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานของสื่อกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้คน ซึ่งสามารถแบ่งระนาบของสัมพันธภาพ ออกเป็น 2 ระนาบใหญ่ ๆ คือ 1) สัมพันธภาพแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary Text) เช่น การถ่ายโยงประเภทของภาพยนตร์ (Genres) ตัวละคร นักแสดง และเนื้อหา เป็นต้น 2) สัมพันธภาพแนวตั้ง (Vertical Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และเพลง เป็นต้น กับตัวบทอื่น ๆ ที่แตกต่างออกไป

2. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) การศึกษาหัวข้อวิจัย “สัมพันธภาพของการสร้างเนื้อหาภาพยนตร์สั้น: กรณีศึกษาโครงงานภาพยนตร์สั้น ปีการศึกษา 2559” ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Narrative) ของภาพยนตร์ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Characters) เวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์ หรือ ฉาก (Setting) ที่ในแต่ละองค์ประกอบมีความหมายทางภาพยนตร์ แนวคิดการเล่าเรื่องจะเป็นโครงสร้างในการแสดงผลจากการเก็บข้อมูลว่าในแต่ละส่วนของแนวคิดการเล่าเรื่องที่มียศดประกอบมากมาย สัมพันธภาพที่เกิดขึ้นในแต่ละองค์ประกอบมันเป็นในลักษณะใดจากการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งที่เป็แรงบันดาลใจในการสร้างเนื้อหากับตัวภาพยนตร์สั้นโครงงานของนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสัมพันธภาพของภาพยนตร์สั้นกับตัวบทต้นทางโดยแยกตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องสามารถแสดงผลการวิจัยที่ปรากฏจากการเก็บข้อมูลได้ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องต่อไปนี้

โครงเรื่อง (Plot) จากการเก็บข้อมูลจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบด้านโครงเรื่องนั้นภาพยนตร์สั้นโครงงานของนักศึกษาภาพยนตร์ มีลักษณะสัมพันธภาพที่มีความเชื่อมโยงแตกต่างกัน โดยภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอก” กับภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” มีความเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ต้นทางในรูปแบบที่มีการซ่อนเร้นตัวบทแรกแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ เนื่องจากในโครงสร้างการเล่า

เรื่องมีความใกล้เคียงกัน แต่ก็มีการสร้างสัญลักษณ์ทางเนื้อหาที่ไม่เหมือนกัน ในบางส่วนมีความแตกต่างกับภาพยนตร์ต้นทาง โดยเฉพาะในตอนจบ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” นั้นได้มีการหยิบยืมองค์ประกอบหลักคือ “ของวิเศษ” มาใช้เพื่อพัฒนาเหตุการณ์ แต่ในเนื้อหาจริงๆ แล้วไม่มีการเชื่อมโยงในลักษณะของโครงเรื่องเท่าไร สุดท้ายภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” ถึงแม้ว่าโครงเรื่องจะมีความสัมพันธ์กับตัวบทต้นทางแต่ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาได้มีการตีความใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ ในการผลิตภาพยนตร์

ตัวละคร (Character) และแก่นเรื่อง (Theme) ในภาพยนตร์สั้นโครงงานภาพยนตร์ทุกเรื่องล้วนแล้วแต่มีตัวละครที่มีลักษณะเชื่อมโยงกับตัวบทต้นทางในรูปแบบหยิบยืมองค์ประกอบเก่ามาผลิตซ้ำ หรือ เป็นการคารวะตัวบทต้นทาง เนื่องจากการผลิตภาพยนตร์นั้นในขั้นตอนแรกของความคิดสร้างสรรค์บทภาพยนตร์นั้น องค์ประกอบหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำมาใช้เพื่อพัฒนาบทบางครั้งต้องใช้อ้างอิงลักษณะร่วมของตัวละคร และแก่นเรื่อง เพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน 2 องค์ประกอบนี้เป็นเหมือนหลักเริ่มต้นจากจุดเล็ก ๆ ที่ใช้พัฒนาบทภาพยนตร์ให้ตรงรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาภาพยนตร์ต้องการ มีการเชื่อมโยงบุคลิกลักษณะ และเป็นที่มาของแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโรคสองบุคลิก



ภาพที่ 1 หมอสุชิ (บอดี้ ศพ #19) กับ กวินทร์ (Illusive หลอก)

ฉาก (Setting) ในส่วนนี้ภาพยนตร์สั้นโครงงานนักศึกษาภาพยนตร์จะมีการเชื่อมโยงเพื่อนำมาใช้งานสร้างสรรค์เนื้อหาแตกต่างกันตามความเหมาะสมกับตัวเนื้อหาภาพยนตร์ปลายทาง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” มีรูปแบบการเชื่อมโยงในฉากสุดท้ายที่เรื่องราวมาจบลงในห้อง ๆ หนึ่ง ซึ่งตัวละครทุกตัวมาเจอกันแล้วเกิดเหตุการณ์นองเลือดซึ่งมีความสอดคล้องกับภาพยนตร์ต้นทางแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ



ภาพที่ 2 ฉาก Climax ของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องที่เป็นตัวบทต้นทางของภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์”

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอก” และภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” เป็นการหยิบยืมองค์ประกอบฉากมาเพื่อเป็นการสื่อความหมายซ้ำในเนื้อหา และ อารมณ์ แต่ใช้สถานที่ที่ไม่เหมือนกัน ที่มีการเชื่อมโยงสอดคล้องกัน



ภาพที่ 3 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง “Hangover” และ ภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” ที่มีความสอดคล้องกันทางอารมณ์

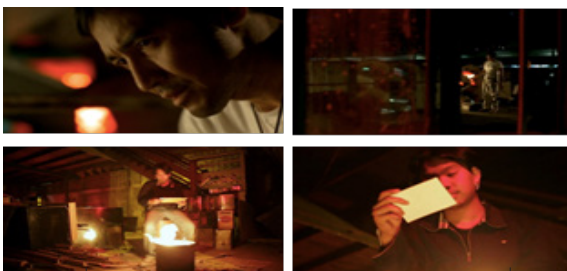
โรแมนติคแบบ “โบรแมนซ์”

ที่แตกต่างออกไปในองค์ประกอบนี้คือภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” ที่มีการดัดแปลงแก้ไขตีความใหม่ให้เหมาะกับเนื้อหาเชิงกายภาพ โดยเป็นการลดทอนจากใหญ่มาเล็ก เช่น ฉากหลังของตัวร้ายในภาพยนตร์ตัวบทต้นทางคือร้านผับหุหุรา สปาที่มีขนาดใหญ่ บ้านที่มีความมั่งคั่งเพราะตัวร้ายเป็นถึง เศรษฐการหรือ เป็นมาเฟียที่มีอิทธิพลใน “โลกของมือปืน” ระดับประเทศ แต่ในภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” มีการลดขนาด “โลกของมือปืน” ลงมาเป็นเสียที่รับงานจ้างมือปืนวัยรุ่นนักร้องอาชีพ ที่ช่องสุ่มของเสียจึงเป็นร้านเหล้าเล็ก ๆ ร้านคาราโอเกะ เป็นต้น



ภาพที่ 4 ภาพความสัมพันธ์ของฉากในภาพยนตร์เรื่อง
“Eternal นิรันดร์” กับภาพยนตร์ตัวบทต้นทาง

สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) ในส่วนนี้จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีความเชื่อมโยงกับตัวบทต้นทางแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ คือ มีความหมายนัยยะที่ใกล้เคียงกับตัวบทต้นทาง แต่ใช้สัญลักษณ์อื่นปรากฏในภาพยนตร์ตัวเองแทนทั้งในด้านภาพ และในด้านเสียง



ภาพที่ 5 การ Match Mood&Tone ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง
“Eternal นิรันดร์” กับ ภาพยนตร์เรื่อง “Hit Man File ซุ่มมือปืน”



ภาพที่ 6 ไฟแช็คขีปไปจากภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” กับ
ภาพยนตร์เรื่อง “Hit Man File ซุ่มมือปืน”
ที่ปรากฏก่อนที่ตัวเอกจะตายในตอนท้ายเรื่อง



ภาพที่ 7 แบบภาพที่มีการอ้างอิงจากภาพยนตร์เรื่อง “Trainspotting แก๊งเมาแหลก พันธุ์แหกกฎ”



ภาพที่ 8 ภาพหลอนแมวดำในภาพยนตร์เรื่อง “บอดี้ ศพ19”



ภาพที่ 9 ภาพหลอนต่างๆในภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอก”

ข้างต้นจะเป็นการแสดงถึงความเชื่อมโยงสัญลักษณ์พิเศษทางด้านภาพ ในส่วนของความเชื่อมโยงของสัญลักษณ์พิเศษทางด้านเสียงจะเป็นการใช้ Voice Over แสดงความคิดของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” และ ภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอก” จะใช้เสียงเข้ามากดดันจนตัวละครแสดงออกพฤติกรรมที่มีการเบี่ยงเบนจากธรรมชาติ

สุดท้ายผลการศึกษาค้นคว้าประกอบการเล่าเรื่อง ในส่วนของความขัดแย้ง (Conflict) ก็จะมีรูปแบบลักษณะการเชื่อมโยงของตัวบทต้นทางที่เหมือนกันในภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาโครงการภาพยนตร์ทุกเรื่อง คือ เป็นรูปแบบการเชื่อมโยงแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ โดยมีการซ่อนเร้นตัวบทต้นทางเอาไว้ โดยความขัดแย้งจะถูกพัฒนามาจากแก่นเรื่อง ผสมผสานกับตัวละคร หากการแสดงผลทางกายภาพจะไม่เหมือนเป็นการหยิบองค์ประกอบจากตัวบทต้นทาง แต่จะทำการปรับปรุง หรือ ใช้สัญลักษณ์พิเศษอื่นที่สามารถเล่าเรื่องได้ใกล้เคียงกับตัวบทต้นทางแทน

ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์บทเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	ลักษณะการถ่ายโยง (สัมพันธ์) ของภาพยนตร์เรื่องที่สร้างแรงบันดาลใจ กับ ภาพยนตร์สั้นของนักศึกษา						
	มีการซ่อนเร้นตัวบทแรก		การหยิบองค์ประกอบจากตัวบทแรกมาใช้			มีการเอาตัวบทเก่ามาใช้	
	แบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ	ทั้งหมดจนไม่รู้ว่ามีสายสัมพันธ์กัน	ผลิตซ้ำ หรือ การคารวะตัวบทแรก	อย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งในบางครั้งเป็นการตีความโดยผู้กำกับ	ตั้งใจจะปิดบัง	ดัดแปลง แก้ไข	มีการตีความใหม่อย่างชัดเจน
โครงเรื่อง	Illusive คนนักรั้ว		Candy				Eternal
ตัวละคร			Illusive Eter-nal คนนักรั้ว Candy				
แก่นเรื่อง			Illusive Eter-nal คนนักรั้ว Candy				
ฉาก	คนนักรั้ว		Illusive Candy			Eter-nal	
สัญลักษณ์พิเศษ	Illusive Eter-nal คนนักรั้ว Candy						
ความขัดแย้ง	Illusive Eter-nal คนนักรั้ว Candy						

ลักษณะสัมพันธ์ของการสร้างเนื้อหาภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559

จากการเก็บข้อมูลด้วยการใช้แนวคิดการเล่าเรื่องมาเป็นตัวตั้งในการวิเคราะห์ลักษณะของสัมพันธ์ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยจะสรุปผลการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

ลักษณะการคงเดิม (Convention) ของตัวบทต้นทางมีส่งผลต่อภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาโครงงานภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559 นั้น ที่ถูกคงไว้ไม่เปลี่ยนแปลง ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์คนละเรื่องก็ตาม จากการเก็บข้อมูลที่เห็นได้ชัดเจนคือ องค์ประกอบในส่วน of ตัวละคร และ แก่นเรื่อง เนื่องจากการสร้างสรรค์เนื้อหาแรกสุดในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ นักศึกษาจำเป็นต้องหาแรงบันดาลใจว่า เรื่องราวภาพยนตร์ของตนเองจะเกี่ยวกับใคร บุคลิกภาพประมาณไหน สารัตถะของตัวละครมีความน่าสนใจเช่นไร ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอน” ที่มีการหยิบยกเอาตัวละครที่เป็นโรคหลายบุคลิก ซึ่งจะสอดคล้องกับตัวบทต้นทางอย่างชัดเจน เมื่อมีตัวละครที่

มีลักษณะเช่นนี้ แก่นเรื่องจะไม่ห่างไกลจากตัวบทต้นทางที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่มีความผิดปกติทางร่างกาย (Outcast Theme) เป็นเรื่องของบุคคลที่ดำเนินชีวิตในสังคมที่ผิดแผกจากคนทั่วไป และยังคงใช้ความสอดคล้องกับตัวบทต้นทางในด้านฉากหลังของตัวละครอีกด้วยในฉากที่มีการสื่อความหมายทางภาพยนตร์เนื่องจากความเป็นคนสองบุคลิกจะทำให้ตัวละครพยายามปกปิดตัวตนของตัวเองอยู่

เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” ที่มีลักษณะการคงเดิม (Convention) ในส่วนของตัวละคร และ แก่นเรื่อง แต่ภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” ยังมีลักษณะการคงเดิมเพิ่มเติมในเรื่องของโครงเรื่องเพราะเนื้อหาดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับ “ของวิเศษ” ซึ่งการเล่าเรื่องราวใน Plot เรื่องเช่นนี้ก็มักจะมีโครงสร้างที่ใกล้เคียงกัน จนถึงตอนจบของภาพยนตร์ที่มักให้ข้อคิดว่าไม่มีอะไรเป็นของวิเศษ นอกเหนือจากศักยภาพส่วนตัวของคนเราเอง

การคงเดิม (Convention) ในบางส่วนที่เป็นในลักษณะครึ่ง ๆ กลาง ๆ นั้นส่วนมากจะปรากฏในองค์

ประกอบที่เป็นสัญลักษณ์พิเศษ และ ความขัดแย้ง เนื่องจากส่วนใหญ่แล้วด้วยความที่เป็นภาพยนตร์คนละเรื่องกัน จะไม่สามารถเก็บตัวบทต้นทางไว้อย่างไม่เปลี่ยนแปลงได้ ผู้สร้างสรรค์เนื้อหา มักจะขยายเรื่องราวไปตามจินตนาการตัวเอง หรือ อาจจะแทนค่าองค์ประกอบต่าง ๆ ด้วยสัญลักษณ์พิเศษที่สร้างขึ้นใหม่ แต่ในท้ายที่สุดจะแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ สัญลักษณ์ถูกสร้างขึ้นมาแทนที่สัญลักษณ์ต้นทาง แต่ยังคงมีความหมายในเชิงนัยยะเหมือนเดิม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอน” ที่มีการใช้ภาพหลอนเพื่อสื่อความหมายในเรื่องราวที่แตกต่างจากตัวบทต้นทาง ที่จะแสดงให้เห็นถึงความป่วยของตัวละครที่แปรสภาพจากนามธรรมมาเป็นรูปธรรมในภาพยนตร์ และ ภาพยนตร์เรื่อง ความหมายของ “ลูกอม” ในภาพยนตร์เรื่อง “Candy ลูกอมมหัศจรรย์” ที่เปลี่ยนจากโรโบทในภาพยนตร์ตัวบทต้นทาง แต่ในท้ายที่สุดจุดมุ่งหมายในการใช้ “ของวิเศษ” ที่แตกต่างกันไม่ส่งผลให้โครงเรื่องของภาพยนตร์ต้นทางกับ ภาพยนตร์ปลายทางมีความแตกต่างกัน ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น กับแนวทางที่ 2 คือ การใช้สัญลักษณ์พิเศษเหมือนเดิม แต่ความหมายในเชิงนัยยะเปลี่ยนไป เช่นความหมายของ “ไฟแช็ค หรือ บุหรี่” ในภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” และ ความหมายของ “ของกลาง” ในภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” ที่เหมือนจะสร้างเครื่องหมายไอคอน (Icon Signs) ขึ้นมาใหม่แต่ความหมายที่ใช้สื่อถึงยังคงเดิม ซึ่งเมื่อสัญลักษณ์พิเศษมีสัมพันธ์กับภาพยนตร์ต้นทางในรูปแบบนี้ ความขัดแย้งก็จะมีผลสอดคล้องกัน เพราะสัญลักษณ์พิเศษนั้นจะทำให้เกิดเหตุการณ์ในภาษาการเล่าเรื่องภาพยนตร์ของภาพยนตร์ คือ ความขัดแย้ง (Conflict) ส่วนมากจะเป็นผลกระทบในลักษณะที่มีความสอดคล้องกันในเชิงการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์

นอกจากนี้ การคงเดิม (Convention) ในบางส่วนที่เป็นในลักษณะครึ่ง ๆ กลาง ๆ นั้นจะแสดงผลอย่างให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอน” และ ภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” ถึงแม้จะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ต้นทางในองค์ประกอบหลักของการสร้างบทภาพยนตร์ คือ ตัวละคร และ แก่นเรื่อง แต่ในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ที่มีแรงบันดาลใจนั้นไม่จำเป็นที่จะต้องมีการคงเดิมทั้งหมด แต่อาจจะใช้การดัดแปลงโครงเรื่องในบางส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่เหมือนแต่ใกล้เคียงกับภาพยนตร์ตัวบทต้นทาง เช่น

ภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” จะมีการแก้ไขในส่วนของตัวละครดำเนินเรื่องที่เป็นผู้หญิง เพราะฉะนั้นในความเป็นผู้หญิงที่ไม่ได้มีด้านมืดเท่าตัวละครหลักในตัวบทต้นทาง การดำเนินเรื่องก็จะเกี่ยวข้องกับอุปสรรคที่แตกต่างกันออกไป และ ในตอนหักมุมตอนจบ “ของกลาง” ซึ่งสื่อนัยยะว่าจริงแล้วไม่ใช่ของดี มีคุณค่า เป็นเพียงแค่ความฉาบฉวยนั้นไม่ได้ตกอยู่ที่มือของ “น้อย” ตัวละครหลักของภาพยนตร์เรื่อง “คนนัวร์” หรือ ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง “Illusive หลอน” โครงเรื่องจะเน้นไปทางการใช้ชีวิตคู่ มากกว่าในลักษณะของการสืบหาข้อมูลที่ดูกลับจากภาพยนตร์ตัวบทต้นทาง รวมไปถึงจุดจบของภาพยนตร์ที่ตัวละครที่ถูกกระทำในเรื่องยังยึดติดและต้องการใช้ชีวิตร่วมกับตัวละครเอกต่อไปถึงแม้ว่าจะเป็นบ้าไปแล้วก็ตาม ซึ่งต่างจากตัวบทต้นทางเพราะภาพยนตร์ตัวบทต้นทางมีการอาฆาตเค้นกันถึงให้เกิดเหตุการณ์รุนแรงจากการสะกดจิต และ ถึงความตายอย่างทรมาน

จากการที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์เป็นตารางของการแสดงลักษณะของสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทาง กับ ตัวบทปลายทางนั้น จะปรากฏลักษณะของการดัดแปลง (Modification) หมายความว่าตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไร ไปจากตัวบทต้นทางจนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณะแตกต่างไปจากเดิม คือ องค์ประกอบของโครงเรื่อง และ ฉากในภาพยนตร์เรื่อง “Eternal นิรันดร์” ที่ใช้การตีความหมายของ “โลกของมือปืน” ใหม่ โดยมีการย่อส่วนของบริบททางสังคมลง และ ลดอายุของตัวละครในเรื่องให้ดูวัยรุ่นมากขึ้น เพราะฉะนั้นโครงเรื่องจะแตกต่างออกไปเพราะจะเน้นไปที่ความรักของวัยรุ่น มากกว่าจะเป็นความรักในมนุษยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ตัวบทต้นทาง นอกจากนั้นฉากหลังของ “โลกของมือปืน” ก็ยังถูกลดทอนลงเป็นในระดับแคบ ๆ เหตุการณ์เกิดในสถานที่ทั่วไป ที่ไม่มีความใหญ่โตมาก บุคคลที่เป็นเป้าหมายในการฆ่าก็จะถูกลดทอนฐานะต้นทุนทางสังคมมา จนในบางฉากเหลือแค่พ่อค้าแม่ค้า หรือ วินมอเตอร์ไซด์ จากที่ตัวบทต้นทางจะเป็นคนที่มีอิทธิพลทางสังคม มาเพีย ข้าราชการผู้ใหญ่ อีกส่วนหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือการลดทอนฐานะทางสังคมของตัวการผู้จ้างวานมือปืน จากภาพยนตร์ต้นทางที่มี เศรษฐา อยู่บ้านราคาหลายสิบล้าน มีลูกสมุนระดับผู้พัน การใช้ชีวิตที่มีต้นทุนสูง สุขีการ์ เล่นพนันที่เกี่ยวกับสังคมชั้นสูง เปลี่ยนมาเป็นเสียที่วัน ๆ ซ่องสมอยู่กับโสเภณีในร้าน

คาราโอเกะ มีลูกน้องเป็นตำรวจระดับจ่า รับประทานลาบกับ เหล้าไทย เพื่อประทังชีวิต แต่ในผลลัพธ์ที่แสดงออกมาเป็นภาพยนตร์นั้นก็มีความสมจริง และ สวยงาม ในเชิงคุณค่าของภาพยนตร์ถึงแม้ว่าจะมีการลดทอนรูปลักษณะภายนอกของตัวหนังก็ตาม ส่วนสัมพันธ์กับในลักษณะของการตัดทอน (Reduction) ที่หมายความว่า ตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจาก ตัวบทต้นทางไปบ้างตัดทอนเพราะเหตุใด และการตัดทอนนั้นส่งผลถึงความหมายของตัวบทหรือไม่ ด้วยความเป็นภาพยนตร์สั้น (Short Film) ถึงแม้ว่าจะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature Film) แต่ด้วยพิกัดทางด้านระยะเวลา จำนวนทีมงานผู้สร้างสรรค์เนื้อหา ทุนการผลิต ภาพยนตร์ และ งบประมาณที่มีความแตกต่างกันมาก ตัวบทปลายทางจึงต้องมีการตัดทอนองค์ประกอบบางส่วนออกไป ที่เป็นส่วนที่มีความสัมพันธ์กับพิกัดข้างต้น และ คงเหลือไว้แต่ในส่วนที่ศักยภาพในการสร้างสรรค์จะสามารถคงเหลือไว้ และ ไม่ให้ภาพรวมของภาพยนตร์เกิดการบกพร่อง หรือ กระบวนการผลิตไม่เสร็จสิ้นที่จะเป็นสิ่งที่ร้ายแรงที่สุดสำหรับ “คนทำหนัง” นั่นเอง

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อ “สัมพันธ์การสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์: กรณีศึกษาโครงการภาพยนตร์สั้น ของนักศึกษาโครงการภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559” จะพบว่า กว่าร้อยละ 70 ของนักศึกษากลุ่มนี้เคยเป็นหลายบุคลากรที่เกี่ยวข้องในสายวิชาชีพก็ล้วนแต่เคยเป็นทั้งผู้ดู และ ผู้สร้างทั้งสิ้น ไม่มีผู้ผลิตภาพยนตร์ท่านใดผลิตภาพยนตร์โดยปราศจากประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์ และ ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าภาพยนตร์ที่ครั้งหนึ่งผู้สร้างสรรค์เคยอยู่ในสถานะผู้ดู แล้วเกิดความชื่นชอบ ประทับใจ จะถูกติดตัวยึดอยู่ในใจจนเป็นส่วนประกอบหลักส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในภายหลัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์สั้นโครงการของนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559 ซึ่งจากการเข้าไปมีส่วนร่วมกับการบวนการผลิตตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการเผยแพร่ได้มีการรายงานแก่ผู้วิจัยว่าในทุกกลุ่มต่างมีแนวทางการทำงานโดยมีภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาเป็นตัวบทต้นทางทั้งสิ้น หากแต่ไม่ใช่การลอกเลียน

แต่เป็นการศึกษารูปแบบและกรอบความคิดในเชิงเทคนิคเพื่อนำมาใช้กับภาพยนตร์สั้นของตัวเอง เพื่อไม่ให้ผิดลักษณะรูปแบบของภาพยนตร์ที่กำลังจะสร้างสรรค์ การถ่ายโยงระนาบของสัมพันธ์ระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังของภาพยนตร์สั้นนักศึกษาภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2559 เป็นสัมพันธ์แบบแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เพราะเป็นรูปแบบการ เชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันคือมาจาก โครงเรื่องเดียวกันในระนาบเดียวกัน มีลักษณะการเชื่อมโยงแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ มีการซ่อนเร้นบางองค์ประกอบว่ามีการหยิบยืมองค์ประกอบเก่า ๆ มาใช้ เช่น การคงเดิม (Convention) ของสัญลักษณ์พิเศษ และ ความขัดแย้ง หรือ การหยิบยืมองค์ประกอบตัวละคร และ แก่นเรื่อง ส่วนในรูปแบบของการตัดแปลงจากตัวบทต้นทาง (Modification) นั้น อยู่ในลักษณะของการตัดทอน (Reduction) เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านกายภาพของภาพยนตร์สั้น และพิกัดทางด้านศักยภาพของผู้สร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็นเพียงนักศึกษา ยังไม่ใช่วิชาชีพที่มีความพร้อมมากกว่าทั้งในด้านงบประมาณ จำนวนทีมงาน และเวลาในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่เป็นนักศึกษาภาพยนตร์จึงใช้การลดทอนโดยใช้การตีความบริบท และ บรรยายภาครายล้อมตัวละครให้เหมาะสมสำหรับศักยภาพการทำงานของตัวเอง ให้ชิ้นงานผลิตสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาในแง่มุมมองของผู้สร้างสรรค์เนื้อหาทางภาพยนตร์ ทำให้ได้ผลการศึกษาเป็นมุมมองเพียงด้านเดียว มุมมองของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ที่นักศึกษานำไปเผยแพร่อาจนำไปสู่การต่อยอดการผลิตภาพยนตร์สั้นในครั้งต่อไป ในมุมมองหรือการตีความอื่น ๆ ของผู้ผลิตที่ตอบโจทย์ผู้ชมภาพยนตร์ได้
2. ปัจจุบันยังมีนักศึกษาในส่วนของสาขาโทรทัศน์ ที่ได้เรียนภาพยนตร์เนื่องจากเป็นภาควิชาวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ผลการศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธ์ทออาจจะมีการเปลี่ยนไปตามความสนใจในเชิงวิชาชีพของนักศึกษาที่มีความสนใจแต่ผลิตเนื้อหาภาพยนตร์จากตัวบทต้นทางข้ามสื่อได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ศิริชัย ศิริกายะ. (2531). *หนังไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ภาษาต่างประเทศ

Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. NY: Columbia University.

Fiske, J. (1987). "Intertextuality" In Fiske, *Television Culture*. London: Routledge.

Pramaggiore & Wallis. (2005). *Film: A Critical Introduction*. London Laurence King Publishing.
