

ภาษาภาพยนตร์ : องค์ประกอบของภาพยนตร์

Film Language : Elements of Film

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิพนธ์ คุณารักษ์

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistance Professor Niphon Kunaruck

Department of Visual Communication Design,

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand.

e-mail : nipkun@kku.ac.th / niponku@hotmail.com

สาระสังเขป

ภาษาภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาษาอย่างแท้จริง แต่เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ระบบสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ ประกอบด้วย สัญลักษณ์และโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน และภาพยนตร์สื่อสารความหมายผ่านภาพและเสียงเป็นหลัก ภาพยนตร์เลือกใช้ภาพและเสียง และนำมาประกอบกันขึ้น เพื่อสร้างหน่วยทางภาษาหรือสร้างประโยคที่ใช้ในการเล่าเรื่องราว และสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ปัจจัยหรือองค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ เฟรม, ซ็อต, ซีน และซีเคว้นซ์, การจัดองค์ประกอบภาพ, การจัดฉาก, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การแสดง, การถ่ายทำภาพยนตร์, การใช้เสียง และ การตัดต่อลำดับภาพ เป็นต้น

Abstract

Film Language is not true language but film language is a sign system. Sign system of Film is sign and Syntax. Film has the key for communicate on meaning with image and sound. Film selects and combines images and sounds to form syntagmas, i.e. units of narrative autonomy in which elements interact semantically. Basic elements of film language, such as frame, shot, scene, sequence, composition of Shot, set dressing, lighting and shadow, color, acting, shooting, sound and editing .

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ (Art) เป็นวัฒนธรรม (Culture) และ เป็นสื่อสารมวลชน (Mass Communication) ในรูปแบบของสื่อมวลชน (Mass Media) อย่างหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทในการสื่อสารหรือนำสาร (Message) อันได้แก่ ข้อมูล เรื่องราว ความรู้ ความหมาย ความคิด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ไปสู่ผู้ชม ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเข้าถึง และทำความเข้าใจกับผู้คนได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคมและทุกวัฒนธรรมได้ แม้แต่กระทั่งคนที่อ่านหนังสือไม่ออก หรือมีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ภาษา หรือวัฒนธรรม ก็สามารถเข้าใจเรื่องราว ความหมาย และซึมซับเอาอารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ ด้วยภาพยนตร์นั้นสื่อสารหรือสื่อความหมายเป็นภาษาสากล โดยใช้ภาพ (Image) และเสียง (Sound) เป็นหลัก

ภาษา (Language)

เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหรือสื่อความหมาย (meaning) ซึ่งกันและกัน ซึ่งภาษาที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) วจนภาษา (Verbal Language) หมายถึง ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ที่ออกเสียงหรือเขียนเป็นพยางค์ เป็นถ้อยคำ หรือเป็นประโยคที่มีความหมายสามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด คำสนทนา ข้อความ ฯลฯ เป็นต้น

2) อวจนภาษา (Non-Verbal Language) หมายถึง ภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยคคำพูด หรือการเขียนเป็นตัวอักษร คำหรือข้อความแต่สามารถสื่อความหมายเกิดความรู้สึกและความเข้าใจ เช่น การใช้สีหน้า ท่าทาง หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (film semiologist) ที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายว่า ที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น **“ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว”** (Monaco, 1981:127)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ นั้นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) แต่ภาษาภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาษาทั่วไป และไม่ได้ใช้หลักไวยากรณ์ เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไปในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย เช่นเดียวกับภาษาไทย ภาษาจีนภาษาอังกฤษ ฯลฯ หากแต่ภาพยนตร์มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง

จากแนวคิดของ Metz นั้น ถือว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง (film is not a true language) แต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976:219) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ (semiologist) นั้น มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของ สัญลักษณ์ (Signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมายหรือวากยสัมพันธ์ (Syntax) (Monaco, 1981:140) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไปที่ทำการเลือกและรวมส่วนที่เล็กที่สุดของหน่วยภาษา (phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา (morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์จะทำการเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (images and sounds) ต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์เกิดเป็นรูปประโยคทางภาษาสัญลักษณ์ (syntagmas) การปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยหรือองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง (units of narrative autonomy) (Stam, Robert and Sandy, 1992:37) จากหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง เมื่อนำหลายๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและความเป็นไปได้ยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้

องค์ประกอบของภาพยนตร์ (Elements of Film)

ในภาษาปกติ ใช้คำหลายๆ คำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของการเล่าเรื่อง (units of narrative autonomy) หลายๆ หน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่งอาจแทนด้วย หนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลายๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็นหนึ่งช็อต (shot) เมื่อนำช็อตหลายๆ ช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่องสัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (scene) เมื่อนำหลายๆ ซีน (scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า หนึ่งองก์หรือหนึ่งซีควेंซ์ (sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีควेंซ์หลายๆ ซีควेंซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ ซึ่งในการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหรือองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

ในยุคแรกเริ่มนั้น นักทฤษฎีภาพยนตร์เรียกว่า “มีส์ ซอง เซน” (Mise en Scene) เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การจัดฉากหรือจัดเวที ซึ่งเดิมใช้กับการแสดงละครเวที ต่อมาเมื่อมีภาพยนตร์เกิดขึ้น คำนี้ก็นำมาใช้เรียกในงานสร้างภาพยนตร์ รวมถึงใช้เรียกงานผลิตในด้านรายการโทรทัศน์ด้วย หลังจากนั้นต่อมา ในกลุ่มประเทศทางด้านยุโรปอื่นๆ และประเทศสหรัฐอเมริกา มีความเข้มข้นขึ้นทางด้านภาพยนตร์มากขึ้น มักจะนิยมเรียกการจัดฉากในภาพยนตร์ว่า Setting หรือ Sets และงานด้านนี้ก็เป็นงานทางด้านออกแบบการผลิต (Production Design) ในการผลิตภาพยนตร์ และใช้กันแพร่หลายต่อมาจนถึงปัจจุบัน องค์ประกอบด้านฉาก ได้แก่



The Queen of Lung-Gasuka



Red Cliff



Hellboy 2 : The Golden Army

การจัดฉากของภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด, สามก๊ก ตอนโจโฉแตกทัพเรือ และ เฮลล์บอย 2 ฮีโร่พันธุ์นรก (Mthai. 2008)

1.1) ฉาก (Sets) เช่น เมืองที่ถูกสงครามทำลายอย่างหนัก ห้องรับแขกสมัยรัชกาลที่ 5, บ้านร้างเก่าที่มีวิญญาณสิงอยู่, ฉากพระราชวัง ฯลฯ เป็นต้น

1.2) สถานที่ (Location) เช่น เมืองสตาลินกราด พุ่มดอกทานตะวัน ฯลฯ เป็นต้น

1.3) เวลา (Time) เช่น เช้าตรู่ เวลาเที่ยงวัน เวลาพระอาทิตย์อัสดง ฯลฯ เป็นต้น

1.4) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เช่น ปืนพกตำรวจสมัยโบราณ หนังสือทางการแพทย์ โต๊ะและเก้าอี้สมัยใหม่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ฝักผลไม้ ฯลฯ เป็นต้น

1.5) บรรยากาศของฉาก (Atmospheres) เช่น ฝนตก พายุหิมะ พายุฝุ่น พายุหิมะ พายุหมอก ค่ำคืน ฟ้าแลบ ฯลฯ โดยใช้อุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ เช่น เครื่องฉีดน้ำทำฝนเทียม พัดลมเครื่องใหญ่เพื่อสร้างลมพายุ หรือแม้กระทั่งการเผาวัสดุเพื่อให้บรรยากาศต่าง ๆ สร้างคว้น และหมอก ฯลฯ เป็นต้น

2) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

การจัดแสงและเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลัวจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้านิดและขนาดต่างๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง และการกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสงและเงาที่ดีจะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์ได้อย่างดียิ่ง

พื้นฐานการจัดแสงในภาพยนตร์นั้น มักจะใช้หลักการจัดแสงแบบสามจุด (Three-Point Lighting) คือ แสงหลัก (Key Light) แสงรองหรือแสงลบเงา (Fill or Base Light) และแสงด้านหลัง (Back Light) จัดร่วมกัน แต่อาจจัดเพียงแหล่งแสง 2 แหล่ง หรือแหล่งแสงเดียวก็ได้

การจัดแสงหรือชนิดของไฟที่แตกต่างกัน จัดขนาดหรือปริมาณหรือค่าของแสง หรือจัดทิศทางของแสงแบบต่างๆ จะสื่อความหมาย นัยยะ ที่แตกต่างกันด้วย เช่น



Three-Point Lighting



High Key Lighting



Low Key Lighting

การจัดแสดงแบบ Three-Point แบบ High Key และแบบ Low Key ในภาพยนตร์เรื่อง Twilight (Mthai, 2008)

2.1) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) คือการจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะให้บรรยากาศของภาพที่ดูสบาย บางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึบ จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทดราม่า ประเภท โรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน

2.2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) คือการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึบทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์ม noir) จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก

2.3) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสง และเงาแก่ ประธาน (Subjects) ของภาพ เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุต่างๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์



Up Light



Side Light

การจัดแสดงแบบ Up Light และแบบ Side Light ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight (Mthai, 2008)



Down Light



Front Light

การจัดแสดงแบบ Down Light และแบบ Front Light ในภาพยนตร์เรื่อง 30 Days of Night (Mthai, 2008)

ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป โดยการจัดแสงหลัก (Key Light) ส่องในทิศทางหรือทำมุมองศากับประธานของภาพในมุมที่แตกต่างกันออกไป จะมีผลทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย เช่น การจัดแสงมาจากด้านข้าง (Side Light) จะแสดงความรู้สึกว่าผู้แสดงมีความซ่อนเร้นปิดบัง การจัดแสงมาจากด้านบน (Up Light) จะแสดงความรู้สึกลึกลับน่าเกรงขาม จัดแสงมาจากด้านล่าง (Down Light) จะแสดงควาไม่น่าสะพรึงกลัว แต่หากจัดแสงมาจากด้านหน้า (Front Light) จะแสดงความรู้สึกปกติทั่วไป หากมีการปรับมุม (Angle) หรือองศาของทิศทางของแสงแตกต่างออกไป อารมณ์ความรู้สึก การสื่อความหมาย หรือนัยยะก็จะซับซ้อนและแตกต่างกันออกไปมากขึ้น

3) องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ที่สามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่างๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่

3.1) สีที่เกิดจากฉาก คือ สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังห้องสีของผ้าม่าน ตกแต่งห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้ สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ หรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้นๆ



สีที่เกิดจากฉาก
จากภาพยนตร์เรื่อง Hero
(Yimou, 2002)



สีที่เกิดจากการจัดแสง
จากภาพยนตร์เรื่อง Video Clip
(Mithai, 2008)



สีที่เกิดจากเทคนิคพิเศษทางภาพ
จากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter
And The Half-Blood Prince

3.2) สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ

3.3) สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือการแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ฯลฯ การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพ และสีสันที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

4) องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)



การแสดง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และ ผม ในภาพยนตร์เรื่อง Batman: The Dark Knight (Mithai, 2008)

การแสดงบทบาทของตัวแสดงที่สวมบทบาทต่างๆ นั้น เป็นหัวใจหลักในการสื่อสารของภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง (Performance) ถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ การแสดงที่สมบทบาทของผู้แสดงด้วยท่าทาง หน้าตา คำพูด และอารมณ์ต่างๆ รวมทั้งการใช้ลักษณะและสีสันทนของเครื่องแต่งกาย (Wardrobe) การแต่งหน้า (Makeup) และทรงผม (Hair) หรืออาจจำเป็นต้องใช้การแต่งหน้าพิเศษ (Special Effects Makeup) เช่น การสร้างริ้วรอยของวัย สิว รอยบาดแผล ฯลฯ เพื่อจะสื่อสารเป็นภาษาภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว และอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง (Still Photo) ด้วยภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่เกิดจากกระบวนการการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์มภาพยนตร์ ที่สามารถบันทึกได้ทั้งสิ่งที่เคลื่อนไหวและสิ่งที่หยุดนิ่ง และเมื่อนำมาฉายผ่านระบบการฉายของเครื่องฉายภาพยนตร์ ภาพที่ปรากฏจะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวตามที่บันทึกไว้ และผู้ชมสามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยหลักการภาพติดตา (Persistence of Vision)

ภาพยนตร์ที่ฉายปรากฏบนจอ เพื่อเล่าเรื่องราว สื่อความหมายอย่างสมบูรณ์สวยงามได้นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ซึ่งจะต้องทำการจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) อย่างมีศิลปะ สวยงาม เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีหลักการดังนี้

5.1) องค์ประกอบภาพ (Composition of shot) คือ การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (frame) ให้สวยงามและสื่อความหมายเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในหนึ่งช็อต (shot) คล้ายกับหลักการการจัดองค์ประกอบภาพของการถ่ายภาพนิ่งทั่วไป แต่ภาพยนตร์นั้นต้องถ่ายภาพเคลื่อนไหวซึ่งมีทั้งสิ่งที่ถูกถ่ายเคลื่อนไหวและกรอบภาพหรือกล้องมีการเคลื่อนที่ ดังนั้นการจัดองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- พื้นที่และตำแหน่งการจัดวางตัวแสดงในกรอบภาพ เช่น จัดวางตำแหน่งผู้หญิงแก่ยืนด้านขวามือคอนเข้ามาทางตรงกลางกรอบภาพ ศิริษะอยู่ในพื้นที่ด้านบนของกรอบภาพ จัดวางเด็กผู้หญิงตัวน้อยนั่งร้องไห้อยู่ติดมุมซ้ายด้านล่างของภาพ เป็นการสื่อความหมายสื่อถึงความสำคัญ ความเหนือกว่าของหญิงชราและความต้อยต่ำด้อยค่าของเด็กผู้หญิง ฯลฯ เป็นต้น

- พื้นที่และตำแหน่งการเคลื่อนไหวของสิ่งที่อยู่ในกรอบภาพ เช่น ตำแหน่งของหญิงแก่เปลี่ยนไป โดยเดินเข้าไปหาเด็กหญิง โน้มตัวและนั่งลงปลอบใจเด็กหญิง เป็นการสื่อความหมายสื่อถึงความเท่าเทียมกันของหญิงชราและเด็กผู้หญิง ฯลฯ เป็นต้น

- พื้นที่และตำแหน่งการเคลื่อนที่ของกรอบภาพหรือกล้อง เช่น กรอบภาพเคลื่อนที่โดยการเคลื่อนที่เข้าหาเด็กหญิงในระยะใกล้ขนาดครึ่งตัว เป็นการสื่อความหมายสื่อถึง เปลี่ยนการให้ความสำคัญ การให้ความสนใจพุ่งมายังเด็กผู้หญิง แทนที่หญิงชรา ฯลฯ เป็นต้น

- พื้นที่นอกกรอบภาพ (off-frame) เช่น การให้พื้นที่นอกกรอบภาพ สามารถใช้สื่อความหมาย อารมณ์หรือนัยยะสำคัญไว้นอกกรอบภาพที่ผู้ชมไม่เห็นได้ เช่น การซ่อนตัวแสดง หรือมีตัวแสดงหรือเหตุการณ์ที่ไม่คาดถึงไว้เพื่อสร้างความลึกลับ สร้างความตื่นเต้น ความหวาดกลัวให้เกิดแก่ผู้ชม ซึ่งตัวแสดงหรือเหตุการณ์เหล่านั้นอาจจะเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้นก็ได้ เช่น เมื่อกรอบภาพจับอยู่ที่เด็กหญิง เด็กหญิงใช้สายตามองผ่านไปยังพื้นที่ด้านใดด้านหนึ่งจนออกนอกกรอบภาพ แสดงสีหน้าอารมณ์หวาดกลัว เป็นการสื่อความหมายสื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะต้องมีหรืออาจจะมีเหตุการณ์หรือบางสิ่งบางอย่างปรากฏขึ้นมาจากทางด้านนั้น ฯลฯ เป็นต้น



การให้พื้นที่นอกกรอบภาพ (off-frame) จากภาพยนตร์เรื่อง P2 ลานสยองจ้องเชือด (Mthai, 2008)

และ Bruce Mamer (1999) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์และถ่ายทำภาพยนตร์ (Creating the Shots) โดยสื่อสารผ่านภาษาของกล้อง (The Language of the Camera) สามารถอธิบายได้ดังนี้

5.2) ระยะของภาพ (Proxemics) คือ ระยะที่ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน (Proximity) ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่าย เช่น ระยะทางของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 10 เมตร เราจะได้ภาพคนเต็มตัว ระยะทางของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 5 เมตร เราจะได้ภาพครึ่งตัว หรือระยะทางของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 1 เมตร เราจะได้ภาพคนเฉพาะใบหน้า ฯลฯ เป็นต้น

ระยะของภาพ (Proxemics) ไม่ได้หมายถึงขนาดของกรอบภาพ (Frame Size) เนื่องจากขนาดกรอบภาพหรือฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายนั้นคงที่ สิ่งที่จะถ่ายจะดูใหญ่ หรือเล็ก หรือมีขนาดเท่าไรนั้น จะขึ้นอยู่กับระยะทางของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย และขึ้นอยู่กับการใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสแตกต่างกัน เพื่อการถ่ายภาพให้ได้ภาพขนาดแตกต่างกันในขณะที่ระยะทางของกล้องและสิ่งที่ถ่ายคงเดิม เช่น การใช้เลนส์เทเลโฟโต้ หรือเลนส์ซูมที่สามารถเปลี่ยนระยะภาพได้ ฯลฯ เป็นต้น ซึ่ง Mamer กล่าวว่า ในช็อต (Shot) การถ่ายภาพยนตร์นั้น จะประกอบด้วยลักษณะภาพพื้นฐานอยู่ 3 ลักษณะ คือ

- ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS เช่น ภาพคนขนาดเห็นได้เต็มตัว
- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS เช่น ภาพคนขนาดครึ่งตัว
- ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU เช่น ภาพคนเฉพาะใบหน้า



LS

MS

CU

ลักษณะของระยะภาพไกล ปานกลาง และใกล้ จากภาพยนตร์เรื่อง Ice Bar (Mthai, 2008)

ซึ่งระยะของภาพจะสื่อถึงความสนใจ ความใส่ใจ หรือความสำคัญที่มีมากน้อยของสิ่งที่ถ่ายตามระยะความห่าง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งแยกย่อยเป็นระยะภาพต่างๆ ได้อีกหลายระยะภาพ เช่น ภาพระยะไกลพิเศษ (Extreme Long Shot) หรือ ELS อาจภาพที่แสดงอาณาเขตกว้างใหญ่ หรือแสดงควมยิ่งใหญ่ ความสำคัญของฉาก เรียกว่า Establishing Shot, ภาพระยะใกล้พิเศษ (Extreme Close-up Shot) หรือ ECU ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งระยะภาพที่แตกต่างกันจะสื่อความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย

5.3) มุมภาพ (Camera Angles) คือ การถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดทิศทาง ระดับ หรือทำมุมองศากับตัวแสดงหรือสิ่งที่จะถ่ายทำในองศาหรือลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งก็จะมีผลทางอารมณ์และการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วย เช่น

- ภาพมุมระดับสายตา (Eye-Level Shots) เป็นภาพที่ถ่ายระดับสายตาปกติ จะสื่อความหมายปกติทั่วไปไปตามบทบาทการแสดง

- ภาพมุมต่ำ (Low-Angle Shots) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึงความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขาม ฯลฯ เป็นต้น

- ภาพมุมสูง (High-Angle Shots) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำ ไม่น่าสนใจ ฯลฯ เป็นต้น

- ภาพแทนสายตานก (Bird's-Eye View) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก ทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำ ไม่น่าสนใจยิ่งขึ้นหรืออาจเพียงแสดงอาณาเขตและรายละเอียดเล็กๆ ซับซ้อนที่มีมากมาย ฯลฯ เป็นต้น

- ภาพแทนสายตาหนอน (Worm's-Eye View) เป็นภาพที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพแทนสายตานก คือ เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก เงยกล้องขึ้นทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความหมายถึงความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขามอย่างมากหรืออาจเป็นเพียงการแสดงมุมมอง หรือมุมมองภาพที่แปลกใหม่ ฯลฯ เป็นต้น

นอกจากนี้แล้ว ยังมีมุมมองภาพอีกหลายลักษณะที่จะใช้ในการสื่อความหมายอารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวในภาษาของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป

5.4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) คือ การเคลื่อนที่กล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง หรือตำแหน่งกล้องอยู่กับที่แต่เปลี่ยนแปลงมุมมองของกล้อง หรือการรอบภาพไปอีกตำแหน่งหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพ มุมมอง เรื่องราว ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราว มีชีวิต มีแง่มุมและรายละเอียดที่น่าสนใจ มากกว่าวางมุมกล้องถ่ายนิ่งๆ (Fix) ต่อเนื่องยาวๆ ได้แก่

- การกวาดภาพแนวนอน (Panning) เป็นการส่ายกล้องหรือกวาดภาพไปในแนวนอน โดยตั้งขากล้องอยู่กับที่ ภาพที่ผู้ชมเห็นจากการกวาดภาพ สื่อถึงการติดตามการแสดงของสิ่งที่จะถ่ายหรือเปิดเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ต่อเนื่องนอกกรอบภาพ สามารถกวาดภาพได้ทั้งการกวาดภาพไปทางซ้าย (Pan Left) และการกวาดภาพไปทางขวา (Pan Right)

- การกวาดภาพแนวตั้ง (Tilting) เป็นการส่ายกล้องหรือกวาดภาพไปในแนวตั้ง โดยตั้งขากล้องอยู่กับที่ การกวาดภาพมี 2 ลักษณะคือ แบบกวาดภาพขึ้น (Tilt up) และแบบกวาดภาพลง (Tilt Down) ภาพที่ผู้ชมเห็นจากการกวาดภาพแบบนี้ จะสื่อความรู้สึกถึงการติดตามการเคลื่อนที่ของนักแสดง ความรู้สึกถึงความสูง ความน่ากลัว ความหวาดเสียว เป็นต้น

- การเคลื่อนกล้อง (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางต่างๆ เช่น เคลื่อนกล้องเข้าหรือออกจากวัตถุหรือตัวแสดง หรือเคลื่อนกล้องไปทางซ้ายหรือขวาของวัตถุหรือตัวแสดง อาจจะเรียกว่าการดอลลี (Dolly) ก็ได้ การแทรกใช้ในการติดตามนักแสดง หรือเป็นการให้ความสำคัญมากหรือน้อยกับอารมณ์ของนักแสดง และเป็นการรักษาอารมณ์ของผู้ชมและเรื่องราวให้ต่อเนื่อง

- การใช้เครนถ่าย (Craning) การใช้กล้องติดตั้งอยู่บนอุปกรณ์ที่เรียกว่า เครน ซึ่งมีลักษณะคล้ายรถปันจั้น จะทำให้สามารถเคลื่อนกล้องไปยังทิศทางและมุมมองต่างๆ ได้อย่างอิสระและต่อเนื่อง ภาพที่ได้จากการเครนจะให้ความรู้สึกน่าสนใจและสร้างมุมมองที่แปลกใหม่จากกระยะภาพที่กำลังเปลี่ยนไปได้อย่างต่อเนื่องให้แก่ผู้ชม

- การถือกล้องถ่าย (handheld camera) เป็นการเคลื่อนกล้องที่มีความเป็นอิสระ ต่อเนื่อง ภาพอาจเคลื่อนไหวไปมา สามารถเคลื่อนกล้องติดตามผู้แสดงได้อย่างต่อเนื่อง หลากหลายมุมมอง เช่น ฉากที่ต้องการความตื่นเต้น ระทึกใจ การถือกล้องถ่าย จะให้อารมณ์และความรู้สึกสมจริง เหมือนว่าผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบภาพและลักษณะภาพอื่นๆ ที่จะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของ

ภาพยนตร์ได้อีกหลายลักษณะ เช่น ใช้เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effects) ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) การใช้ฟิลเตอร์สีหรือสร้างภาพแบบต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะต่าง ๆ เป็นต้น

6) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

นอกจากภาพยนตร์ จะมีภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังมีเสียง ซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่ง เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนเต็มที่

เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

6.1) เสียงในบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ เสียงแสดงอารมณ์ของตัวแสดง รวมทั้ง เสียงบรรยาย (narration) ต่างๆ

6.2) เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูด เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งจบ ได้แก่ เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เช่น เสียงฝีเท้าวิ่ง เสียงรถยนต์วิ่ง เสียงลากสิ่งของ ฯลฯ เป็นต้น หรือเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เช่น เสียงลมพัด เสียงกลองเพลในระยะไกล รวมทั้งเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เพื่อความสมบูรณ์และอารมณ์ของภาพยนตร์ เช่น เสียงชกต่อย เสียงหักกระดูก เสียงระเบิด เสียงปิศาจ ฯลฯ เป็นต้น

6.3) เสียงดนตรี (Music) เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดง ใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมาย อารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

7) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพนั้น คือ การนำปัจจัยต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน เดิมในภาษาฝรั่งเศส เรียกว่า Montage แต่ปัจจุบันนิยมเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Editing หรือ Cutting การตัดต่อและลำดับภาพ ก็คือ การนำเอาภาพและเสียงต่างๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องราวที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยปกติแล้ว มักจะตัดต่อและลำดับภาพตามที่บทภาพยนตร์ระบุบ่งบอกไว้เป็นหลัก

การตัดต่อและลำดับภาพ เสมือนเป็นการเขียนเรียบเรียง จัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้เป็นรูปประโยค (Syntax) โดยคำนึงถึง โครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จากการถ่าย (Footages) มาประกอบรวมกันในลักษณะต่างๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การจางภาพ (Fade) การวางซ้อนภาพ (Dissolve) และการกวาดภาพ (Wipe) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ อันมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกัน ประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพนั้นมีประเภทหลัก 2 ประเภทและยังแยกย่อยออกไปอีกหลายประเภท ดังนี้

7.1) การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) เป็นแบบที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่ง การแสดง ทิศทางการมอง เวลา และ พื้นที่ ฯลฯ อันจะช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ต่อเนื่องและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายซึ่งมีรูปแบบที่นิยมใช้ดังนี้

- การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) โดยการนำเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่า มาตัดสลับเข้าด้วยกัน เพิ่มความน่าสนใจ น่าติดตาม สื่อถึงความขัดแย้ง เปรียบเทียบลักษณะของผู้แสดงหรือเหตุการณ์ และสร้างความรู้สึกตื่นเต้นแก่ผู้ชม

- การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) เป็นการตัดต่อและลำดับที่นิยมใช้ในภาพยนตร์สไตล์สมัยใหม่ (New Wave) หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการสร้างอารมณ์ และความรู้สึกพิเศษ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ได้

7.2) การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting)

เป็นการตัดต่อและลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องของแอคชั่นนักแสดง มักนิยมใช้ในภาพยนตร์ข่าว (Newsreels) หรือภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ซึ่งภาพหรือข้อเท็จจริงต่างๆ จะถูกนำมาเรียบเรียงเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยาย (Narrative) เพื่อการสร้างความต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่างๆ มาประกอบเชื่อมโยงกัน ในภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) มักจะเห็นในบางส่วน เช่น ในการบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเปิดเรื่อง หรือเสริมเรื่องราวในบางช่วง ฯลฯ เป็นต้น

สรุป

ภาพยนตร์ เป็นศิลปะแขนงใหม่ เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Cultural) และเป็นสื่อสารมวลชน ที่มีศักยภาพและอิทธิพลต่อการรับรู้ เรียนรู้ เลียนแบบ ยอมรับ นำไปใช้และสามารถจะปลูกฝังจนกลายเป็นทัศนคติและค่านิยมทางสังคมได้ สารสำคัญของบทความนี้ มุ่งประเด็นไปที่องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ที่เป็นภาษาภาพยนตร์ และใช้สื่อสารกับผู้ชมทั่วไปเป็นพื้นฐาน โดยยังคงมีสาระเพื่อการศึกษาด้านภาษาภาพยนตร์อยู่อีกหลายด้าน และด้วยภาพยนตร์ภาษาสากลรูปแบบหนึ่ง การศึกษา ทำความเข้าใจในภาษา สัญลักษณ์ ความหมาย หรือนัยยะทางภาพยนตร์เพิ่มเติม นอกจากจะได้ประโยชน์จากการที่สามารถเข้าใจเรื่องราวและความหมายในภาพยนตร์ได้มากและลึกซึ้งแล้ว การรู้เท่าทันยังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีสำคัญ เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ เลือกและนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารแลกเปลี่ยน หรือเชื่อมโยงสัมพันธ์กับผู้ชมทั้งโลกได้อย่างสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2545. **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ**. กรุงเทพฯ. โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Andrew, J. Dudley. 1976. **The Major Film Theories** : An Introduction. New York, Oxford University Press.
- Long, Ben and Schenk, Sonja. 2000. **Digital Filmmaking Handbook**. USA, Charles River Media, Inc
- Mammer, Bruce. 1999. **Film Production Technique : Creating the Accomplished Image**. 2 Second Edition. USA, Wadsworth.
- Monaco, James. 1981. **How to Read Film : The Art Technology, Language, History and Theory of Film and Media**. Revised Edition. New York. Oxford University Press.
- Mthai. 2008. movie.mthai. Retrieved November 29, 2008, from <http://movie.mthai.com/view/16/29875--twilight.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/8048--.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/15100--.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/19393--.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/16176--.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/10817--.movie>
<http://movie.mthai.com/view/16/9284--.movie>
- Mthai. 2008. video.mthai. Retrieved November 29, 2008, from <http://video.mthai.com/player.php?id=23M1227695637M0>
- Ohanaian, A. Thomas. 1993. **Digital Nonlinear Editing : New Approaches to Editing Film and Video**. USA. Butterworth-Heinemann.
- Rea, W. Peter and Irving, K. David. **Producing and Directing the Short Film and Video**. USA. Local Press.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne, and Sandy Flitterman-Lewis. 1992. **New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond**. New York. Routledge.
- Yimou, Zhang. 2002. Hero. Twentieth Century Fox. USA. DVD.