



ความลึกในภาพยนตร์

บุณชัย กัลยาศิริ

นักศึกษาระดับปริญญาโท ภาควิชาภาพยนตร์ ศิลป คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ

ความลึกของภาพยนตร์หรือที่เรียกว่า Depth of Field เป็นพื้นที่ที่คนทำหนังนำมาใช้เพื่อการเล่าเรื่องมาอย่างยาวนาน นับตั้งแต่ที่ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้น พื้นที่ดังกล่าวที่ปรากฏในเฟรมภาพได้ท้าทายให้คนทำหนังหาวิธีแก้ปัญหาเพื่อสร้างเทคนิคให้เกิดขึ้นใหม่ๆ อยู่ตลอด ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงมากมายที่ได้รับการยกย่องไม่ว่าจะเป็น Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, Abbas Kiarostami, Theo Angelopoulos, Jean-Luc Godard, Hou Hsiao Hsien, Claude Chabrol, Ingmar Bergman, Tati, William Wyler, Eisenstein, John Ford, Jean Renoir, Yasujiro Ozu, Murnau เป็นต้น ทั้งหมดพิสูจน์ให้เห็นได้ว่าพวกเขาได้เอาชนะข้อจำกัดทางภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นมาตลอดได้อย่างมีชั้นเชิงและมีเทคนิคจนกลายเป็นสไตล์ที่ทำให้เราต้องหันมาสนใจและศึกษาเทคนิคเหล่านั้น





ความลึกในภาพยนตร์เป็นองค์ประกอบทางภาพอย่างหนึ่งที่คนทำหนังสนใจมาตลอด คนทำหนังสนใจกับเรื่องการดึงดูดให้ผู้ชมสนใจกับภาพที่ปรากฏบนจอเป็นอย่างมาก เราจะพบว่าเทคนิคที่ใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจนั้นมีมากมาย เป็นเครื่องมือที่คนทำหนังนำมาหยิบใช้เพื่อสร้างให้เหมาะกับเรื่องราวที่ต้องการจะเล่าและสื่อความหมาย ความลึกเป็นหนึ่งในเครื่องมือดังกล่าว ที่ทำให้ภาพบนจอมีความเป็นสามมิติเกิดเส้นเปอร์สเปคทีฟที่แยกพื้นที่ภายในฉากได้ Jean Louis Comolli¹ บอกว่า ความลึกทำให้ภาพยนตร์มีพลังกว่าสื่ออื่นๆ อย่างภาพจิตรกรรมหรือละครเวที การใช้ความลึกเป็นรูปแบบหนึ่งของความพยายามของคนทำหนังในการจะเลียนแบบธรรมชาติคนทำหนังมีรูปแบบหรือเทคนิคมากมายในการเลียนแบบธรรมชาติ เช่น การใช้เลนส์ 35-50 มม. ซึ่งให้มุมมองของการมองเห็นได้ใกล้เคียงกับธรรมชาติในการมองของมนุษย์มากที่สุด หรือกระทั่งการเกิดของฟิล์มสีซึ่งทำให้คนทำหนังหลายคนหันมาสนใจการใช้สีมากขึ้น จนทำให้ภาพยนตร์ขาวดำถูกมองข้ามและละเลยจนเกือบจะไม่มีภาพยนตร์ที่ถ่ายด้วยฟิล์มขาวดำเลยในเวลาต่อมา สุดท้ายเทคนิคการใช้ความลึกเป็นเครื่องมือที่ดีเพราะมันสามารถเข้าถึงคนดูได้ง่ายและสะดวกที่สุดเพราะความลึกมันเกิดขึ้นในภาพทันทีที่เราวางกล้องและบันทึกภาพ อีกทั้งธรรมชาติการมองของคนดูสามารถสังเกตเห็นที่ดังกล่าวได้ชัดเจนที่สุด ความลึกจึงเป็นเทคนิคที่คนทำหนังไม่ต้องสร้างขึ้นมา แต่ขึ้นอยู่กับแต่ละคนที่จะนำพื้นที่ดังกล่าวมาใช้งานอย่างไร

ความลึกในภาพยนตร์จึงมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของภาพ ภาพถือเป็นส่วนที่สำคัญมากในภาพยนตร์เพราะภาพจะทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องจากตัวอักษรที่คนเขียนบทสร้างสรรค์ขึ้นมา ภาพที่ถ่ายออกมาจะต้องทำให้คนดูเข้าใจอย่างง่าย ๆ คือเมื่อคนดูได้ชมสามารถเข้าใจได้ในทันที ผู้กำกับจึงเป็นคนที่สำคัญ ที่ไม่ใช่แค่กำกับนักแสดงแต่ยังต้องกำกับคนดูหรือควบคุมคนดูให้เข้าใจในสิ่งที่ตนเองต้องการได้ เหมือนที่ Orson Welles ทำไว้ในภาพยนตร์หลายๆ เรื่องของเขา Burch² บอกว่า การดึงดูดความสนใจไม่จำเป็นต้องใช้ภาพที่อยู่ในเฟรมเท่านั้น บางครั้งความสนใจอยู่นอกเฟรม โดยที่คนดูไม่เคยรับรู้มาก่อน ดังนั้นคนทำหนังที่เก่งจะต้องหาเทคนิคที่น่าสนใจในการดึงดูดความสนใจเหล่านั้นให้มาอยู่ในเฟรมให้ได้

หัวใจของภาพยนตร์คือการสื่อสารด้วยภาพ คนทำหนังจึงต้องสนใจสิ่งที่จะไปปรากฏบนจอเพื่อให้คนดูได้มอง บางครั้งการเข้าใจธรรมชาติการมองของมนุษย์เป็นสิ่งที่คนทำหนังควรจะเข้าใจ เพราะเป็นสัญชาตญาณที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์ทุกคน โดยธรรมชาติแล้วผู้ชมจะชอบดูสิ่งที่สามารถให้ข้อมูลได้หรือสนใจเฉพาะส่วนที่มีความเคลื่อนไหว เช่น สายตาที่สามารถขยับไปมาได้ ผู้กำกับที่มีความสามารถมีความเข้าใจต่อการนำเสนอว่าอะไรควรอยู่ในภาพและควรอยู่อย่างไร ตัวอย่างเช่น ในยุคหนึ่งของภาพยนตร์ ที่ผู้กำกับสร้างให้คนดูรู้สึกหลงใหลในตัวของนัก





แสดงนำ โดยการพยายามถ่ายใบหน้าให้มีภาพขนาดใหญ่ ถ่ายภาพตาหรือปาก เป็นต้น

ภาพที่เกิดขึ้นเฟรมย่อมทำให้เกิดพื้นที่ ซึ่งภายใต้พื้นที่ที่สลับเปลี่ยนผืนผ้า คนดูย่อมมีอิสระในการที่จะเลือกชมส่วนไหนก็ได้ภายในพื้นที่ที่กำหนดให้ คนดูบางคนมีความสามารถในการมองสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากการที่ผู้กำกับพยายามสร้างจุดสนใจ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นอิสระของคนดู ถึงตอนนี้คนทำหนังไม่สามารถที่จะบังคับคนดูได้อีกต่อไป แต่สิ่งที่คนทำหนังทำได้คือการใช้อองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมด มาหลอกล่อโดยที่คนดูหลงกลเข้าไปชมโดยที่ไม่รู้สึกตัว อีกประเด็นที่คนทำหนังที่ควรคำนึงในการนำเสนอข้อมูลให้กับคนดู นั่นคือ คนดูไม่สามารถรับรู้ข้อมูลที่สำคัญๆ ได้พร้อมกัน ดังนั้น ผู้กำกับที่เก่งจะรู้เทคนิคบางอย่างในการแก้ไข ด้วยการนำเรื่องของช่วงเวลามาใช้ ตัวอย่างเช่น หากมีตัวละครสองคนจะต้องพูดอะไรที่สำคัญพร้อมๆ กัน ผู้กำกับบางคนจะต้องเลือกให้ตัวละครอีกตัว มีการหยุดการเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวให้ช้าลงเพื่อสร้างช่วงเวลาที่แตกต่างกันของสองสิ่งที่สำคัญ เป็นต้น

ถึงตรงนี้คนทำหนังได้ตระหนักแล้วว่าการทำงานเกี่ยวข้องกับภาพและการมองเห็น ทักษะการสังเกตของมนุษย์มีมาอย่างช้านานและฝังอยู่ในตัวของมนุษย์ทุกคน มนุษย์มีความสามารถในการจะจดจำใบหน้า จดจำทิศทาง หรือสนใจสิ่งที่เคลื่อนไหว เหล่านี้เป็นทักษะที่มีมาตั้งแต่กำเนิด มันจึงเป็นเรื่องท้าทายของคนทำหนังในการที่จะสร้างความน่าสนใจ มีการหลอกล่อใช้เทคนิคเพื่อโน้มน้าวทักษะเหล่านั้น ซึ่งการศึกษาเรื่องการใช้ความลึกของภาพยนตร์ สะท้อนถึงความพยายามของคนทำหนังได้เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถลำดับให้เห็นพัฒนาการของการแก้ปัญหาได้ดังนี้

1 วา Subject วัตรกลาง

เป็นช่วงยุคแรกของภาพยนตร์ Burch นักทฤษฎีภาพยนตร์ได้ศึกษาการวางเฟรมไว้อย่างน่าสนใจ เขาบอกว่า ภาพยนตร์ในยุคอดีต (primitive cinema) มักจะมีการวางเฟรมไว้อย่างแบบคือ วางไว้ตรงจุดศูนย์กลาง กับ วางไว้ไม่อยู่ตรงจุดศูนย์กลาง การวางเฟรมไว้ตรงกลางเป็นอะไรที่ง่ายที่สุด เรียกกรองคนดูให้เข้าใจได้ง่ายที่สุด นอกจากนี้เราจะสังเกตได้ในภาพยนตร์ยุคแรกเริ่ม โดยเฉพาะในหนังของลูมิเอร์ ที่เขามักจะเลือกใช้การวางสิ่งที่น่าสนใจไว้กลางเฟรม แม้บางฉากที่มีตัวละครหลายตัววิ่งไปมา ลูมิเียร์ยังคงวางตัวละครสำคัญไว้กลางเฟรม เพราะการวางเฟรมในลักษณะดังกล่าวสามารถสร้างความสนใจจากคนดูได้มากที่สุด ผู้ชมในยุคนี้ไม่ต้องการความซับซ้อนในเชิงภาพมากเท่าทุกวันนี้ การวางเฟรมให้สมดุลจึงเป็นที่นิยมเป็น





อย่างมาก ตัวอย่างเช่น (ภาพที่ 1) จากภาพยนตร์เรื่อง Tom, Tom, the Piper's Son ในฉากเปิดเรื่องจะเห็นความวุ่นวายโกลาหล ซึ่งไม่สามารถมองเห็นตัวละครเอกที่ขโมยหมูได้ แต่เพื่อให้คนดูเห็น การวางไว้มุมเฟรมได้ทำให้คนดูมองหรือสังเกตเห็นได้ง่ายขึ้น เขามองว่าสิ่งที่คนทำนั้นควรให้ความสำคัญคือการแสดง ไม่ใช่พื้นที่ที่ทำการแสดง ผู้กำกับส่วนใหญ่มักจะสนใจการวางเฟรมไว้มุมตรงกลางมากกว่า ซึ่งแนวคิดนี้ก็ยังคงส่งผลมาจนถึงปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด

Burch ยังบอกว่า การวางเฟรมไว้มุมไม่อยู่ตรงกลาง ไม่ใช่ไม่น่าสนใจเพราะบางครั้งการวางในตำแหน่งที่ไม่สมดุลยังสามารถเรียกถึงความน่าสนใจหรือทำให้ผู้ชมรู้สึกประหลาดใจได้ และการวางเฟรมแบบนี้ไม่ได้ทำให้คนดูสงสัยแต่อย่างใดเพราะเขาบอกว่ารูปร่างของมนุษย์เป็นสิ่งที่น่าสนใจอยู่แล้ว

ทั้งหมดจะเห็นได้ว่า ไม่มีการวางเฟรมแบบใดที่เหมาะสมไปทั้งหมด มันขึ้นอยู่กับคนทำหนังที่จะนำการวางเฟรมแบบนั้นเพื่อสื่อความหมายต่อคนดูอย่างไรมากกว่า มันจึงเป็นเรื่องที่ไม่ใช่เป็นหลักตายตัว แต่การวางอะไรไว้มุมตรงกลางเป็นสิ่งที่เราสัมผัสถึงความสมดุลได้ง่ายที่สุด ซึ่งความหมายของตรงกลางไม่ใช่แค่เรื่องการนำตัวละครมาวางไว้ในตำแหน่งนี้เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับเรื่องเคลื่อนไหว ขนาดของนักแสดง ลักษณะพื้นผิวและชนิดของวัตถุ การวางเฟรมในยุคแรกๆจึงนิยมการวางไว้มุมตรงกลางมากกว่า ซึ่งแนวคิดนี้ได้ไปสอดคล้องกับแนวคิดของ Rudolf Arnheim⁴ พอดี

พื้นฐานง่าย ๆ ของการวาง Subject ถูกนำมาใช้ในช่วงแรกๆ ที่เกิดภาพยนตร์ แต่ความลึกที่เกิดขึ้นในยุคนี้เกิดจากการใช้ภาพขนาดกว้าง (long shot) ซึ่งเป็นข้อดีที่นิยมใช้กันมากในยุคนั้น เป็นข้อดีพื้นฐานที่ง่ายและสามารถใช้ในการเล่าเรื่องราวแล้วคนดูเข้าใจได้มากที่สุด แต่การถ่ายในลักษณะนี้ก็มีข้อจำกัด เนื่องจากพื้นที่ภายในเฟรมมีขนาดกว้างมาก คนทำหนังจึงมีปัญหาเรื่องการให้ความสำคัญ

ความลึกที่เกิดจากฉากของภาพยนตร์ในยุคนั้นได้แบ่งเป็น 2 แนวทางได้กลายเป็นเทคนิคที่สามารถแก้ปัญหาของการใช้ข้อดขนาดกว้าง ได้ดังนี้

1.1 ฉากแบบ Planimetric

Planimetric คือ การถ่ายที่ให้กล้องทำมุมตั้งฉากกับฉากหลัง (แบ็คกราวด์) ดังนั้นคนทำหนังสามารถสร้างความลึกได้ด้วยการให้นักแสดงยืนซ้อนกัน วิธีนี้จะทำให้นักแสดงมีความโดดเด่น โดยเฉพาะคนที่อยู่ตรงกลาง (ภาพที่ 2) แต่คนที่อยู่ด้านข้างจะมีปัญหา โดยเฉพาะกับการจัดการฉากที่มีตัวละครหลายตัว คนทำหนังจะแก้สมดุลของเฟรมด้วยการกระจายตัวละครไป





ทางซ้ายหรือขวาเฟรม เพื่อถ่วงน้ำหนักให้เท่ากัน หรือบางครั้งผู้กำกับจะให้นักแสดงที่อยู่ข้างเฟรมแสดงอาการปฏิกิริยาที่เด่นชัดขึ้นมา อาจจะด้วยการขำเสียงสายตา ด้วยการแสดงท่าทางหรือเคลื่อนไหวมากกว่าปกติ เช่น Uncle Tom's Cabin⁵ (1903) กำกับโดย Edwin Porter⁶ (ภาพที่ 3) ในฉากงานศพที่คนตายนอนอยู่กลางเฟรม ซ้ายเฟรมให้คนยืน ขวาเฟรมให้คนนั่งในระดับต่ำกว่าคนอื่น ทำให้เฟรมมีลักษณะเป็นโล่ระดับในลักษณะลาดเอียง (sloping) เขากล่วงสมดุด้วยการให้คนที่ต่ำสุดที่อยู่ขวาเฟรมขึ้นนิ้ว ทำให้เฟรมกลับมาสมดุลอีกครั้ง

ข้อจำกัดของฉากที่เป็นแบบ Planimetric คือ ฉากหลังจะมีลักษณะแบนราบและมักจะนิยมถ่ายทำกันในสตูดิโอ นักแสดงจึงเดินเข้าออกฉากในทางซ้ายขวาของเฟรม ซึ่งดูจะค่อนข้างจำกัดในแง่พื้นที่ แต่ความลึกในแบบ Planimetric ง่ายในการจัดการของคนทำหนังที่สุดเนื่องจากมีพื้นฐานมาจากละครเวทีซึ่งเป็นสื่อที่คนดูในยุคนั้นมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว

1.2 Recessional

Recessional คือ เป็นฉากที่มีลักษณะแนวทแยงและฉากด้านหลัง (background) มีความลึกของฉากมากกว่าแบบ Planimetric ทำให้ตัวละครสามารถเดินไปเดินมาได้อิสระมากขึ้นกว่าเดิม บวกกับมีการพัฒนาเทคโนโลยีเรื่องอุปกรณ์ในการถ่ายทำ รวมทั้งมีการสร้างเลนส์ที่สามารถออกไปถ่ายทำภายนอกสตูดิโอได้มากขึ้น ทำให้เกิดลักษณะฉากแบบ Recessional มากขึ้น ตัวอย่างฉากในลักษณะนี้สามารถเห็นได้ในภาพยนตร์แนวโล่ล่าซึ่งเป็นที่ยอมรับมากในปี 1904 คือจะเดินจากฉากหลัง ผ่านกลางเฟรมแล้วออกจากด้านข้างเฟรมซึ่งจะเป็นด้านซ้ายหรือด้านขวาก็ได้ ทำให้พวกฉากหรือสิ่งก่อสร้าง ถนน กำแพงหรือสถาปัตยกรรมอื่นๆ ถูกสร้างให้มีลักษณะเป็นเปอร์สเปคทีฟ (ภาพที่ 4)

ผู้กำกับบางคนนำฉากในลักษณะแบบ recessional มาใช้กับภาพยนตร์แนวอื่นที่ไม่ใช่แนวโล่ล่า คือจะวางตำแหน่งของนักแสดงซึ่งเมื่อมองจากมุมสูง (top view) จะเห็นเป็นเส้นเอียงการวางตัวละครในลักษณะนี้ทำให้เห็นความลึกของฉากได้ชัด

ข้อจำกัดของการใช้ฉากแบบ planimetric ที่ทำให้ตัวละครเข้าออกทางซ้ายขวา บางครั้งข้อมูลสำคัญตรงนี้ คนดูไม่สามารถรับรู้ได้ว่าจะอะไรขึ้นบ้าง แต่การใช้ฉากในลักษณะที่สร้างความลึกด้วยแบบ recessional ทำให้คนทำหนังมีพื้นที่ในการจะสร้างข้อมูลได้มากขึ้น เป็นการให้เวลากับคนดูได้มีส่วนร่วมกับการเหตุการณ์ที่จะเกิดมากขึ้น โดยเฉพาะกับภาพยนตร์โล่ล่า (ภาพที่ 5) การที่ตัวละครวิ่งจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้ายมันจะมีมุมที่เราไม่เห็นว่าก่อนหรือหลังจากนั้นเกิดอะไรขึ้นบ้าง คนทำหนังจึงพยายามหาวิธีที่จะเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วยการวางกล้องแล้วปล่อยให้ตัวละครเคลื่อนไหวในลักษณะแนวลึก-ตื้น โดยถึงแม้เรื่องจะ





เกิดตรงหน้ากล้องแต่คนดูยังคงสามารถมองเห็นการแสดงที่อยู่ด้านหลังไปพร้อมๆ กัน ได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Explosion of Motorcar*⁷ คนดูจะเห็นรถคันหนึ่งวิ่งมาจากไกลๆ เฟรม ค่อยวิ่งเข้าหากล้องในแนวลึก ก่อนจะระเบิดในทันที ทำให้คนดูตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าอย่างได้ผล (ภาพที่ 6)

แต่ก็ใช่ว่าการใช้ฉากในลักษณะแบบ *recessional* จะไม่มีข้อจำกัด ปัญหาที่เกิดกับการใช้ฉากแบบนี้จะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครเดินมาด้านหน้าและทั้งพื้นที่ด้านหลังเอาไว้ ทำให้คนทำหนังต้องสร้างสมมุติใหม่ อย่างเช่นการแก้ปัญหาในภาพยนตร์เรื่อง *Une dome virament bien*⁸ (1908) ตัวละครที่อยู่หน้าเฟรม ทำให้เหลือพื้นที่ด้านหลัง คนทำหนังจึงแก้ด้วยการให้ตัวละครถือบันไดขนานไปกับพื้น กลายเป็นจุดนำสายตาให้กับผู้ชม เป็นการแก้ปัญหาความยากของการวางเฟรมในฉากแบบ *recessional* ได้อย่างน่าสนใจ (ภาพที่ 7)

2 Mise en scene

ภาพยนตร์ในช่วงปี 1909-1920 ถือได้ว่าเป็นยุคทองของการใช้ความลึกในฉากเลยทีเดียว มีการสร้างฉากที่ซับซ้อนและมีความหลากหลายมากขึ้น ส่งผลดีต่อผู้กำกับในการจัดวางตำแหน่งของนักแสดงได้หลากหลายและมีความสร้างสรรค์ได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน ในขณะที่การถ่ายทำนอกสถานที่มีการเล่นกับพื้นที่มากขึ้น เป็นผลให้เกิดแนวทางใหม่ในวงการภาพยนตร์ที่รู้จักว่า *mise en scene* ซึ่งเป็นวิธีเดียวกันกับการจัดการองค์ประกอบศิลป์ในละครเวที

ในยุคนี้คนทำหนังปล่อยให้นักแสดงเคลื่อนที่ได้อย่างเป็นอิสระมากยิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวของนักแสดงทำให้เกิดความสมมุติใหม่ตลอดเวลา มีการถ่วงน้ำหนักไปมาในช่วงที่นักแสดงขยับ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Afgrunden*⁹ (1910) (ภาพที่ 8) ตัวละครนางเอกที่กำลังเสียใจอยู่ทางขวาของเฟรม พระเอกปลอบใจอยู่ข้างๆ ตอนนี้เฟรมไม่สมดุล ทางขวาเฟรมมีประตูทางเข้า ทันใดนั้นผู้รักจอมโหดก็เปิดประตูเข้ามา ผู้กำกับให้พระเอกขยับเข้าไปสองก้าว ทำให้เข้าใกล้กล้องมากกว่าเดิม ผู้รักจอมโหด ขยับเข้ามาทางซ้ายจนอยู่เกือบกลางเฟรม พระเอกขยับถอยห่างจากนางเอก เกิดการย่นเป็นรูปลักษณะสามเหลี่ยม ผู้รักจอมโหดเดินขยับทางซ้ายเข้าหาผู้หญิง พระเอกค่อยๆ เดินออกไปทางซ้ายอย่างช้าๆ ตลอดฉากนี้จะเห็นได้ว่าการขยับของตัวละครตลอด ผู้จอมโหดขยับเร็วและรุนแรง ในขณะที่พระเอกจะ ขยับช้าๆ ซึ่งตรงกันข้ามกัน แต่ละครึ่งการขยับก็จะเปลี่ยนสมดุลไปในตัว เพื่อให้ฉากทั้งหมดเกิดความสมดุลอยู่ตลอดเวลา





ถึงแม้รูปแบบ mise en scene จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในยุคนั้น แต่ปัญหาของการเคลื่อนที่ของนักแสดงที่บางครั้งเวลาที่ต้องเดินมาหน้ากล้อง จะบดบังฉากหรือความลึกที่อยู่ด้านหลังเกือบหมด แนวทางหรือความเคลื่อนไหวของคนทำหนังที่เกิดขึ้นในช่วงนี้และเป็นการเคลื่อนไหวที่สำคัญของภาพยนตร์เพื่อแก้ปัญหาการเคลื่อนไหวนักแสดง มีอยู่ด้วยกัน 3 แนวทาง ได้แก่

2.1 ความสำคัญของ Foreground

Foreground เป็นพื้นที่ที่อยู่ใกล้กล้อง เป็นระยะที่ชัดและใกล้กับกล้องมากที่สุด ยิ่งนักแสดงขยับเข้าหากล้อง ภาพของตัวแสดงจะมีขนาดใหญ่กว่าคนอื่น ๆ คนดูจะเห็นได้ชัดและเป็นตำแหน่งที่สำคัญในการให้ข้อมูลมากที่สุด ในยุคนั้นคนทำหนังจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของพื้นที่โฟร์กราวด์เป็นอย่างมาก อีกทั้งคนดูยังสามารถแยกพื้นที่ของการมองเห็นเป็นฉากได้สองเลยอร์คือ Foreground กับ Background เรียกแนวคิดดังกล่าวว่า Biplanar

ตำแหน่งของพื้นที่โฟร์กราวด์มีลักษณะคล้ายกับการมองในละครเวที ที่เมื่อบนเวทีเริ่มทำการเปิดม่านทุกสายตาก็พุ่งไปยังจุด ๆ เดียว นั่นคือพื้นที่ของนักแสดง พื้นที่ในลักษณะดังกล่าวเราเรียกว่า aperture framing ซึ่งรวมถึงพวกช่องหน้าต่างหรือช่องประตู พื้นที่ตรงโฟร์กราวด์สามารถดึงดูดความสนใจจากสายตาของคนดูได้เป็นอย่างดี พื้นที่เหล่านี้ผู้กำกับควรจะทำให้มีความสำคัญเพราะมันเกี่ยวข้องกับเรื่องการมองเห็นและการลำดับการให้ความสำคัญ

2.2 การสร้างฉากแบบ angled wings

การจัดวางตำแหน่งในพื้นที่ของฉากเป็นสิ่งที่นิยมกันอย่างมากในยุคนี้ หากย้อนกลับไปในยุคก่อนหน้านี้ที่เป็นฉากในแบบ planimetric เมื่อถ่ายออกมาภาพจะดูแบนราบ ในยุคนั้นฉากมีความยืดหยุ่นสูงเพื่อรองรับการเคลื่อนไหวนักแสดง จึงมีการทำฉากในลักษณะที่ปีกสองข้างจะทำมุมกันเป็นมุมป้าน ไม่ได้ตั้งฉากกันเหมือนแต่ก่อน เรียกรูปแบบฉากในลักษณะดังกล่าวว่า angled wings

นอกจากนี้การเข้าออกของตัวละครทางซ้ายหรือทางขวาเฟรมในแบบ planimetric คนดูเริ่มไม่เชื่ออีกต่อไป คนดูอยากรู้ว่าตัวละครมาจากไหน ฉากจึงต้องมีการเจาะหน้าต่างเจาะประตูเอาไว้เพื่อเป็นการยืนยันตำแหน่งในเรื่องของพื้นที่ ฉากของภาพยนตร์จึงเป็นแบบ recessional มากขึ้นกว่าเดิม พวกเพอร์สเปกทีฟทำมุม oblique กับเบ็คกราวด์ ตัวละครไม่มาจากซ้ายขวาแต่จะเดินออกมาจากฉากที่ลึกและไกลขึ้นกว่าเดิม ไม่ได้เดินตรง ๆ แบบในอดีต





2.3 การต้องเลือกความชัด

ในอดีตการใช้เลนส์ 50 มม. ทำให้ภาพที่ออกมาจะชัดเท่ากันหมด ทำให้ภาพจะชัดอยู่ที่ระยะห่างจากกล้อง 10-13 ฟุต ดังนั้นนักแสดงจะถูกจำกัดพื้นที่ให้ทำการแสดงอยู่ในแค่ตำแหน่งดังกล่าว แต่เมื่อคนทำหนังมีเลนส์ให้เลือกใช้มากขึ้น โดยเฉพาะการนำเลนส์กว้าง (40 มม., 35 มม., 25 มม.) มาใช้ถ่าย ทำให้ภาพเกิดความหลากหลายของความลึกมากขึ้น รวมทั้งสามารถแก้ปัญหาเรื่องการเคลื่อนที่ไปมาของนักแสดงได้เป็นอย่างดี

ในยุคนี้ที่นักแสดงเคลื่อนไหวได้อิสระเหมือนกับละครเวที แต่ในภาพยนตร์จะมีข้อจำกัดในเรื่องของความชัด พื้นที่ระยะชัดจะขึ้นอยู่กับการใช้เลนส์ นักแสดงจะมีพื้นที่อยู่ประมาณเพื่อให้เขาขยับไปมาได้ หากขยับไปเกินกว่าที่พื้นที่กำหนด จะทำให้ภาพไม่ชัดทันที เราเรียกตำแหน่งดังกล่าวว่า front line ในการถ่ายทำภาพยนตร์เส้นนี้จะถูกระบุโดยผู้กำกับภาพโดยใช้เทปขาวหรือขอล์ขีดเพื่อเป็นการบอกตำแหน่งให้นักแสดง ในเลนส์มาตรฐานอย่างเลนส์ 50 มม. ระยะที่ชัดอยู่ที่ 5 ฟุตซึ่งถือว่าน้อยมาก แต่สำหรับเลนส์มุมกว้าง พื้นที่ที่ชัดมีมากขึ้น ทำให้ผู้กำกับหลายคนหันมาใช้เลนส์ชนิดนี้เพื่อรองรับการแสดงอันยืดหยุ่นได้

ในฝรั่งเศส การที่ต้องถ่ายฉากที่มีตัวแสดงเยอะจะนิยมวางกล้องให้ห่าง 12 ฟุต ทำให้ภาพถูกตัดเฟรมที่หัวเข่าของนักแสดง เรียกวิธีการนี้ว่า French Foreground ตรงกันข้ามกับในอเมริกา ที่จะวางกล้องให้ห่าง 9 ฟุต เกิดระยะชัดตรงที่ 4.5 ฟุต ทำให้เฟรมตัดที่เอว ฝรั่งเศสเรียกวิธีนี้ของอเมริกาว่า Plan American แต่ในอเมริกาเรียกว่า American Foreground แม้ว่าการวางกล้องแบบดังกล่าวจะทำให้คนดูเข้าใจถึงแผนผังภายในฉากได้มากขึ้น แต่บางครั้งก็เกิดปัญหาการบังกันของนักแสดง ซึ่งวิธีอย่างง่าย ๆ คือให้ทีมงานช่วยกันโบกมือเพื่อส่งสัญญาณให้นักแสดงขยับ ผู้กำกับบางคนที่มีพื้นฐานมาจากละครเวทีจะให้นักแสดงเคลื่อนหลบกันไปมา เป็นท่วงทำนองลีลาที่สวยงาม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Red and White Roses¹⁰ (1913) (ภาพที่ 9) ให้พระเอกซึ่งเป็นสามีเดินมาเข้ามาหานางเอกซึ่งนั่งอยู่ตรงไฟร์กรวดทางขวา คนใช้ที่อยู่ตรงแบ็คกราวด์เดินหลบพระเอกที่เดินมาหยุดตรงหน้าไฟร์กรวด ระหว่างเปิดจดหมายอ่าน ผู้กำกับให้คนใช้เดินจากขวาเฟรมหลุดไปทางซ้ายเฟรม เมื่อคนใช้ออกไปแล้วพระเอกและนางเอกขยับมายืนแบบ American Foreground จากนั้นพระเอกขยับถอยหลังเข้าเงามืด ทำให้นางเอกเดินก่อนจะขยับไปทางซ้ายของเฟรม ต่อมาเธอผลักพระเอกและเดินไปอยู่ตรงกลางของพื้นที่ก่อนจะพูดประโยคสำคัญ แล้วถึงมากอดพระเอกตรงซ้ายเฟรม พระเอกเดินออกไปจากทางที่เดินเข้ามา นางเอกกลับไปนั่งที่เดิมตรงไฟร์กรวดทางขวา ผู้กำกับใช้การเคลื่อนไหวไปมาของนักแสดงสร้างความลึกได้น่าสนใจ ตรงกันข้ามกับผู้กำกับทางฝั่งยุโรปจะพัฒนาเรื่องฉากซ้ำกว่าในอเมริกา แต่พวกเขามีความสามารถในการควบคุม





นักแสดงได้ดี แม้นักแสดงจะขยับไปมาแต่พวกเขาสามารถบังคับให้คนดูสนใจแต่เฉพาะกับการแสดงแต่เพียงอย่างเดียว ถึงแม้ว่าในฉากจะมีช่องของประตูหรือหน้าต่างมากแค่ไหนก็ตาม

ภาพยนตร์เรื่อง *The Dying Swan*¹¹ (ภาพที่ 10) มีการเล่นกับประตูที่อยู่ไกลเฟรม ซึ่ง จะเห็นคนไข้ขยับไปมาอยู่ไกลๆ ส่วนนางเอกนั่งอยู่ตรงไฟร์กราวด์ เมื่อคนไข้เดินออกไป ผู้กำกับได้ให้นางเอกลุกขยับไปทางซ้ายเฟรมเพื่อบังช่องประตูแล้วบังคับคนดูให้สนใจกับสิ่งของ ที่นางเอกกำลังเชยชม ก่อนจะเปลี่ยนตำแหน่งให้นางเอกมาอยู่ตรงหน้าประตูอีกบาน เพื่อ จะเผยตัวละครอีกตัวที่กำลังจะเดินผ่านเข้ามา

ภาพยนตร์ในช่วง 1912-1918 ผู้กำกับสนใจเรื่องการวางตำแหน่งของตัวแสดงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์ในแถบสแกนดิเนเวีย นำพื้นฐานจากละครเวทีอย่างเรื่อง *mise en scene* มาใช้ โดยมักจะปล่อยให้นักแสดงใช้พื้นที่อย่างอิสระและจะทำการบันทึกภาพในการแสดงเป็น เวลานาน เรื่องการขยับตัวในละครเวทีที่เห็นไม่ชัดแต่ในภาพยนตร์การขยับเพียงเล็กน้อยจะ สังเกตเห็นได้ชัดมาก ตลอดจนเรื่องการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่ได้อิทธิพลมาจากภาพเขียน (narrative painting) พอสมควร คือ อะไรที่มีความสำคัญจะถูกวางไว้กลางเฟรม แต่ความ ต่างระหว่างภาพเขียนกับภาพยนตร์คือ ในภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถให้ตัวละครเคลื่อนไหว ภายในเฟรมเพื่อเปลี่ยนสมดุลได้ การมองเห็นในภาพยนตร์จึงอาศัยความต่อเนื่องกันของช่วง เวลา แต่กับภาพวาดเป็นการมองเห็นเพียงครั้งเดียว¹²

จากตัวอย่างทั้งหมด เราจะพบว่าคนทำหนังพยายามค้นหาแนวทางการดึงดูดความสนใจของ คนดูมาโดยตลอด ในยุคแรกมีการนำเทคนิคทางด้านละครเวทีมาใช้ในเรื่องของการจัดการกับ นักแสดง ความลึกจากฉากในช่วงนี้มองเห็นได้ชัด แต่ในช่วงปี 1907-1914 ภาพยนตร์เริ่มมี การตัดต่อ แต่เรื่องความลึกเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนดูรู้สึกสนใจเช่นเดิม เราจึงจำเป็นต้อง ศึกษาเรื่องการสร้างฉากไปพร้อมกัน หากจะสรุปรูปแบบที่คนทำหนังใช้ในการดึงดูดความ สนใจในภาพยนตร์ยุคแรก มีอยู่สองรูปแบบ ได้แก่ การใช้ข้อดซึ่งในเวลาต่อมาทำให้เกิดการ ตัดต่อ กับแบบที่สองคือการใช้หลักทางละครเวที ซึ่งก็คือแนวคิดเรื่อง *mise en scene* คนทำ หนังได้นำทั้งสองรูปแบบมาปรับใช้จนทำให้ภาพยนตร์ในยุคนี้มีความคลาสสิกและยังมีความ น่าสนใจมาจนถึงทุกวันนี้

3 ความลึกกับยุคของการตัดต่อ

ความสวยงามของภาพยนตร์ในยุคแรกคือการถ่ายในลักษณะการบันทึกภาพเป็นเวลานานที่





เรียกกันว่า long take ปัญหาของการถ่ายในลักษณะเกิดปัญหาความสั่นเปลี่ยงของฟิล์มที่ใช้ถ่ายเพราะถ้าหากผิดตรงจุดใดจุดหนึ่งต้องมาเริ่มถ่ายทำใหม่หมด ทำให้เสียเวลาด้วยเช่นกัน เมื่อคนทำหนังเริ่มรู้จักการตัดต่อ ทำให้พวกเขามีวิธีคิดใหม่ในการจะประกอบช็อตแต่ละช็อตเข้าด้วยกัน มีการวางแผนเป็นขั้นตอนมากขึ้น การตัดต่อจึงนิยมกันมากสำหรับผู้กำกับรุ่นใหม่ โดยเฉพาะในอเมริกา แต่ก็มีผู้กำกับบางคนที่ยังต่อต้านรูปแบบการตัดต่อโดยเฉพาะกับผู้กำกับทางยุโรปที่ยังคงใช้เทคนิคการใช้ความลึกของฉาก

คนทำหนังในอเมริกาหลายคนนำเทคนิคการตัดต่อมาใช้กับเรื่องของความลึก ตัวอย่างเช่น ชาร์ลี แชปลิน ในภาพยนตร์เรื่อง The Immigrant¹³ (ภาพที่ 11) เขาเปิดช็อตด้วยภาพไฟร์กราวด์ของพนักงานร้านที่สนทนากันว่ามีคนไม่ยอมจ่ายค่าอาหาร ลึกไปในฉากตรงพื้นที่เบ็คกราวด์เห็นแชปลินนั่งทานข้าวอยู่ไกลๆ ในมุมเดียวกัน พนักงานรุมทำร้ายคนที่ไม่ยอมจ่ายค่าอาหารโดยบังแชปลินไว้ จากนั้นจึงใช้การตัดต่อ ตัดเข้าภาพขนาดใกล้เห็นแชปลินใกล้มากขึ้นเพื่อบอกกับคนดูว่าเขาเองก็ไม่มีเงินจ่ายค่าอาหารเช่นกัน

ในอเมริกาความลึกถูกนำมาใช้เพื่อสร้างมุกตลก เช่นในหนังของ Harold Lloyd¹⁴ (ภาพที่ 12)

ขณะที่ฝั่งยุโรปการใช้ความลึกยังคงได้รับความนิยมและเป็นเครื่องมือที่สร้างความน่าสนใจให้กับภาพได้ เช่น การใช้ความลึกของฉากในเรื่อง Nosferatu (1922) (ภาพที่ 13)

ภาพยนตร์ทางยุโรปเรื่อง Der Brennende Acker¹⁵ (1922) กำกับโดย Murnau¹⁶ มีการนำเทคนิคการตัดต่อมาใช้อย่างน่าสนใจ ในช็อตเปิด จะเห็นตัวละครนางเอกที่ยืนอยู่ตรงไฟร์กราวด์บังพระเอกที่เดินเข้าประตูมาอยู่ไกลๆ เขารีบตัดไปภาพตัวละครอีกตัวที่หันไปมองพระเอกที่เดินเข้ามา ก่อนจะตัดภาพอีกครั้งเพื่อบอกว่าพระเอกที่เดินเข้าประตูมาแล้ว แต่ยังคงนั่งคนเดียวอยู่ตรงมุมมืดซึ่งเห็นความลึกได้อย่างชัดเจน (ภาพที่ 14)

ในยุคที่หนังเริ่มนิยมการตัดต่อ ทำให้คนทำหนังคำนึงในเรื่องการออกแบบภาพมากขึ้น การลำดับความสำคัญของภาพเกิดขึ้นเพื่อสื่อความหมายตามที่ต้องการ เล่นสัญญาณพัฒนาขึ้น ในอดีตเลนส์กว้างจะถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายภาพขนาดกว้าง (Long Shot) ซึ่งเหมาะกับการเล่าเรื่องที่สามารถครอบคลุมการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้ทั้งหมด แต่เมื่อมาถึงยุคที่มีการตัดต่อ เลนส์ขนาดกว้างถูกนำมาใช้ถ่ายช็อตใกล้ (Close-up Shot) มากขึ้น ทำให้ตัวละครมีขนาดใหญ่และคมชัด แต่พื้นที่ตรงส่วนเบ็คกราวด์จะเบลอ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของ Kozintsev และ Trauberg¹⁷ เรื่อง New Babylon¹⁸ (1929) (ภาพที่ 15) จะเห็นได้ว่าตัวละครไฟร์กราวด์จะเห็นรูปร่างชัดเจนอย่างมาก แต่ตัวละครตรงเบ็คกราวด์เราจะเห็นเป็นหมอกเบลอๆ แบ่งพื้นที่ออกเป็นสองชั้นอย่างชัดเจน





ในยุคนี้สามารถสังเกตเห็นถึงความเคลื่อนไหวของเทคนิคด้านภาพสำคัญๆ อยู่ 2 แนวทาง ได้แก่

3.1 Soft Style

soft style เป็นเทคนิคเกี่ยวข้องกับความคมชัด โดยเน้นการถ่ายที่เปิดรับแสงให้กว้าง ใช้ฟิลเตอร์เพื่อควบคุมปริมาณแสงและการจัดไฟเข้าช่วย ภาพที่ได้ออกมามีลักษณะเป็นแสงที่นุ่มนวล ดูน่ามอง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการถ่ายภาพในยุคนี้ เทคนิคหนึ่งที่ผู้กำกับในอเมริกา นิยมนำมาใช้เพื่อสร้างความลึกในฉาก ตัวอย่าง เรื่อง *Lazybones*¹⁹ (1925) นางเอกกับแม่ นางเอกรอการกลับมาของพระเอก (ภาพที่ 16) ทั้งสองยืนอยู่ที่ตำแหน่งไฟกราวด์ ลีกลงไป จะเห็นแม่ของพระเอกแต่ยังไม่ชัด สักพักพระเอกนั่งรถม้ามาถึงทำให้บังแม่ตัวเองตรงกลางเฟรม ถึงจากนั้น ภาพจึงค่อยตัดมาเป็นภาพเทคนิคแบบ soft style ที่เฉลยให้เห็นแม่และลูก อยู่รวมเฟรมเดียวกัน เป็นการผสมการใช้ความลึก การตัดต่อและการถ่ายภาพแบบชัดตื้นเข้าไว้ด้วยกันอย่างสวยงาม

ในอีกฟากของคนทำหนังฝั่งตะวันตก กับเทคนิคแบบที่อเมริกาใช้อย่าง soft style คนทำหนังฝั่งเอเชียกลับใช้เทคนิคตรงข้ามกัน สังเกตได้จากงานของ Yasujiro Ozu²⁰ เป็นผู้กำกับที่ชอบถ่ายภาพแบบแบนๆ ขอบวางกล้องในมุมต่ำ แยกพื้นที่ในเฟรมด้วยการใช้สิ่งของมาอยู่ตรงไฟกราวด์ ให้ตัวแสดงอยู่กลางเฟรม โอลุเป็นผู้กำกับที่สร้างความสนใจจากข้อขัดแย้งการทำให้สิ่งสำคัญไม่ชัด ซึ่งตรงข้ามกับรูปแบบ soft style ในอเมริกาอย่างสิ้นเชิง (ภาพที่ 17)

3.2 Aggressive Foreground

เป็นภาพไฟกราวด์ที่มีความคมชัด เกิดจากการใช้เลนส์ขนาดกว้างมากๆ หรือที่เราเรียกว่า เลนส์ตาปลา ภาพที่ได้จะดูผิดธรรมชาติ บิดเบี้ยวเล็กน้อย แต่จะมีความคมชัดทั้งภาพ ผู้กำกับหลายคนนำภาพประเภทนี้มาใช้ในหนังดราม่าเพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครที่สามารถทำให้คนดูสามารถเห็นอกกับปฏิกิริยาของนักแสดงได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของ Stroheim²¹ ที่ใช้เลนส์ตาปลาถ่าย (ภาพที่ 18)

ความนิยมการนำตัวละครมาไว้ตรงตำแหน่งไฟกราวด์และทำให้ชัดเป็นที่นิยมกันมาก คนทำหนังยังคงต้องเจอกับเรื่องการสร้างสมดุลในเฟรมเหมือนกับในยุคก่อนๆ การวางตัวละครไว้กลางเฟรมแล้วทำให้ชัดมาก ภาพที่ได้จะดูแข็งมาก แต่ถ้าจัดตัวละครไว้ตรงไฟกราวด์ด้านใดด้านหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) วิธีจะทำให้สมดุลก็ต้องนำอีกตัวละครไปวางไว้ตรงแบ็คกราวด์เพื่อถ่วงน้ำหนักอีกด้านหนึ่ง ซึ่งถึงแม้ตัวละครที่อยู่ลึกไปนั้น ผู้กำกับจะพยายามให้เขาทำท่าหรือแสดงอกกับปฏิกิริยาที่ชัดเจนมาก แต่มันก็ไม่ได้ทำให้ภาพมีความน่าสนใจเหมือนอย่างในอดีตได้





อีกต่อไป คนทำหนังจึงแก้ด้วยการถ่วงน้ำหนักเหมือนเดิมแต่เปลี่ยนระดับของมุล่งคือ แทนที่จะถ่ายในระดับสายตา ก็เปลี่ยนมาใช้มุมสูงหรือมุมต่ำมากขึ้น ก็จะทำให้ภาพมีความ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ภาพที่ 19)

4 ความลึกกับยุคของการบันทึกเสียง

การเกิดของภาพยนตร์เสียงในช่วงยุค 1930s เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ทำให้เกิดแนวทางในการ พัฒนาการสร้างความลึกขึ้นมาใหม่ คนดูหันมาสนใจบทพูดที่จะออกมาจากปากของตัวละคร มากขึ้น อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ก็เปลี่ยนไป แต่ที่สำคัญสุดคือ การเกิดเลนส์ ประเภทความยาวโฟกัสสูง คือสามารถถ่ายได้ชัดในระยะไกลหรือที่เรียกกันว่า Telephoto เลนส์ประเภทนี้ทำให้เกิดการสร้างความลึกในแบบใหม่ การใช้เลนส์ประเภทนี้ทำให้สะดวกกับ การบันทึกเสียงเพราะสามารถจะถ่ายแล้วหลบไมโครโฟนบันทึกเสียงไม่ให้เข้ามาในเฟรมได้ แต่ถึงแม้จะมีเทคโนโลยีเข้ามาใหม่เพียงใด คนทำหนังยังคงไม่ลืมที่จะให้ตัวละครขยับไปมา เพื่อสร้างความลึกให้กับฉากซึ่งเป็นอิทธิพลที่มาจากภาพยนตร์ในอดีต แต่ก็มีผู้กำกับหลายคน ที่ยังไม่คุ้นเคยกับการบันทึกเสียง จึงเกิดปัญหาในการสร้างจุดสนใจ ว่าจะทำให้ทั้งภาพและ เสียงมีความสนใจไปทั้งคู่ได้อย่างไร บางคนใช้การตัดต่ออย่างรวดเร็ว เพราะก่อนหน้านี้ที่ผู้ ชมได้ดูหนังเงียบ จึงรอคอยการพูดของตัวละครมาตลอด การตัดต่อไปพร้อมกับเสียงจะช่วย ทำให้น่าสนใจได้ ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าแนวคิดเรื่องการตัดตอดังกล่าวยังได้รับความนิยมมาจนถึง ปัจจุบัน จะเห็นได้ชัดจากภาพยนตร์ที่มาจากฮอลลีวูด

ช่วงปี 1930s การเคลื่อนกล้องได้รับการพัฒนามากขึ้น คือสามารถเคลื่อนไปพร้อมกับการ บันทึกเสียงด้วยได้พร้อมกัน ผู้กำกับสามารถให้นักแสดงขยับไปแล้วกล้องสามารถแพนตามได้ ก่อนจะตัดต่อในจังหวะที่ตัวละครกำลังขยับหรือหยิบจับอะไร เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของ การกระทำ จนบางครั้งการเคลื่อนกล้องสามารถใช้แทนการตัดต่อได้ คือแทนที่จะตัดเพื่อ เปลี่ยนมุม ก็หันมาใช้การแพนกล้องเพื่อเปลี่ยนมุมแทน ข้อดีของการเคลื่อนกล้องแทนที่จะ เป็นการตัดต่อ คือ ทำให้เรื่องราวมีการไหลโดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเพื่อเบรกอารมณ์ของคนดู ในภาพยนตร์ต่างประเทศ การเคลื่อนกล้องได้รับการพัฒนาเป็นอย่างมาก โดยที่แม้จะเคลื่อน กล้องแต่ระยะความลึกไม่ได้หายไป นอกจากนี้ยังมีการค้นพบเทคนิคทางการสร้างความลึก แนวใหม่ เรียกว่า racking focus คือ การเปลี่ยนโฟกัสภายในช็อตเดียวกัน เป็นการเปลี่ยน ความสนใจจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง การเปลี่ยนโฟกัสเป็นเครื่องมือง่ายๆ ในยุคสมัยของ ภาพยนตร์เสียง





ภาพยนตร์เรื่อง The Charge of the Light Brigade²² กำกับโดย Michael Curtiz²³ ใช้การเคลื่อนไหวกล้องที่มีชั้นเชิงน่าสนใจ (ภาพที่ 20) เปิดเรื่องที่ภาพใกล้มากที่มือของพระเอกที่กำลังค้นหาอะไรบางอย่าง กล้องแพนรับนางเอกที่เดินเข้ามาแล้วเปลี่ยนโฟกัสจากที่ชัดที่พระเอก ไปชัดที่นางเอกเพื่อเฉลยว่าเป็นใครที่เดินเข้ามา นางเอกขยับเดินมาทางซ้ายอย่างช้าๆ กล้องยังคงรับภาพตามมายืนคู่กับพระเอก ซึ่งถ้าเป็นในอดีตจะเห็นพระเอกอยู่ตรงแค่ไฟร์กราวด์เท่านั้น แล้วให้นางเอกเดินเข้ามาเลย แต่ Curtiz ใช้การเคลื่อนกล้องด้วยวิธีการแพนอย่างง่าย ๆ เป็นการเปิดในเชิงพื้นที่ภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่

ผู้กำกับคนสำคัญในช่วงยุคนี้ที่จะขอยกตัวอย่างงานในด้านเทคนิคที่มีความน่าสนใจ 2 คน คนแรกเป็นผู้กำกับชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ Jean Renoir²⁴ เขาเป็นผู้กำกับที่มีความสามารถในการจัดการความลึกได้ดี ภาพยนตร์ของเขาจึงมีความโดดเด่นเป็นอย่างมากในช่วงทศวรรษที่ 1930 เขามักจะให้นักแสดงของเขาแสดงอยู่ตรงพื้นที่ตรงส่วนที่ลึกที่สุด (ภาพที่ 21) มีการใช้ไฟร์กราวด์ที่น้อยมาก เขาชอบเคลื่อนกล้องด้วยการแพนตามนักแสดงซึ่งเขามักจะให้ขยับเคลื่อนที่ไปมาได้อย่างอิสระ เขานำเทคนิครูปแบบใหม่อย่าง racking focus มาใช้เพื่อดึงความสนใจของคนดู และชอบนำนักแสดงหลายคนมาอยู่ในเฟรมเดียวกันและถ่วงน้ำหนักด้วยการใช้ไฟร์กราวด์ที่มีขนาดใหญ่แต่ถ่ายให้ไม่ชัด ส่วนใครที่อยู่ใกล้กล้องจะไม่ขยับตัวมาก คนที่อยู่ไกลกว่าจะต้องแสดงให้เห็นชัดเจนนั่นเอง วิธีนี้ทำให้เขาสามารถสร้างตัวละครที่มีสีสันขึ้นมาได้

Renoir นำเทคนิคในแต่ละแบบมาใช้กับภาพยนตร์ที่ต่างกัน บางเรื่องใช้การตัดอย่างรวดเร็ว บางเรื่องใช้การเคลื่อนไหวกล้องที่ค่อนข้างจะอิสระ ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องของเขาทำให้เราสังเกตได้ว่าเขามักจะทดลองและนำเทคนิคมาใช้เพื่อสร้างความน่าสนใจอยู่เสมอ เขานำเทคนิคการตัดต่อมาใช้ตัดสลับไปมาระหว่างสองเหตุการณ์ที่อยู่กันคนละสถานที่ งานด้านภาพในหนังของเขามีความสวยงามมาก นอกจากนี้ยังมีความแม่นยำสูงในการเปลี่ยนโฟกัสจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หนังของเขามีการเล่นกับเสียง มีการใช้ประโยชน์จากช่องประตูและหน้าต่างเพื่อนำสายตาคนดู กล้องของเขามีความเคลื่อนไหวคล้ายกับการเดินระบ่าซึ่งจะเห็นได้ว่ามีความต่างจากการวางกล้องในรูปแบบ mise en scene อย่างสิ้นเชิง

ส่วนผู้กำกับอีกคนที่มีความน่าสนใจไม่น้อยไปกว่า Renoir คือ Kenji Mizoguchi²⁵ เขานำเสนอเรื่องความลึกได้สนใจแม้จะมีการบันทึกเสียงแล้วก็ตาม หนังของ Kenji²⁶ แทบจะไม่ใช้ aggressive foreground ซึ่งแทรกทุกอย่างในยุคนั้น ในข้อดีของเขาแทนที่คนดูจะเห็นตัวละครชัดเจนนั่นเอง เขากลับให้ตัวละครมักจะโดนกีดขวางการมองเห็นอยู่เสมอ คนดูจะเห็นบางส่วนของใบหน้าเท่านั้น เขาชอบวางนักแสดงในตำแหน่งที่อยู่ไกลเพื่อทำให้คนดูมีความลึก (ภาพที่ 22) แล้วก็จัดแสงให้ดูคลุมเครือ ๆ โดยเน้นส่องไปยังขอบประตูหรือผนัง งานของ Kenji หลัง





ปี 1936 มีการใช้ longtake ที่เคลื่อนกล้อง แต่ยังคงใช้การปักปิดเฟรมไว้เช่นเดิม

Kenji Mizoguchi ได้สร้างเทคนิคใหม่ที่เรียกว่า Dorsality คือ การหันหลังให้กับกล้อง (ภาพที่ 23) ซึ่งในยุคนั้นถือว่าเป็นอะไรที่ใหม่มาก เขาจะให้นักแสดงหันหลังและพูดด้วยเสียงที่ชัดเจน ภาพที่ออกมาจึงสื่อไปในลักษณะที่ตัวละครเหมือนจะปิดบังอะไรบางอย่างหรือพูดด้วยความรู้สึกละอายใจ ในยุคนี้การหันหลังให้กล้องไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิดพลาดประการใด แต่ถ้าในอดีตการใช้วิธีนี้ต้องมีความผิดพลาดอย่างแน่นอน

5 ยุคของการใช้ Mise en scene ผสมกับการตัดต่อ

ในช่วงทศวรรษที่ 1930-1940 ผู้กำกับหลายคนพยายามสร้างแนวทางและสไตล์เป็นของตนเอง ในอเมริกาเริ่มมีการแบ่งกันชัดเจนว่าภาพยนตร์ที่มาจากฮอลลีวูดเป็นหนังที่เน้นความบันเทิง ในขณะที่ด้านโดยเฉพาะทางฝั่งยุโรปมองหนังเป็นงานศิลปะที่ต้องมีการทดลองและนำเทคนิคมาใช้ ความลึกของภาพยนตร์ในยุคนี้จึงถูกพัฒนาไปอย่างมาก ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane เป็นตัวแทนของภาพยนตร์ในยุคนี้ ที่แสดงถึงการใช้เทคนิคที่ในเวลาต่อมาได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้คนทำหนังในรุ่นต่อๆ มา

เหตุการณ์อีกเหตุการณ์ที่สำคัญในช่วงยุคนี้คือการเกิดของตำแหน่งภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความลึก นั่นคือ ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design) ซึ่งบุคคลแรกที่ให้นิยามของการทำงานในตำแหน่งนี้ คือ William Cameron Menzies เขาได้รับรางวัลจากเรื่อง Gone with the Wind (1939) เขาได้นำศิลปะแบบ Gothic และ Baroque มาใช้ในการออกแบบ เขามักจะออกแบบภาพยนตร์แนวแฟนตาซี แนวลึกลับและผจญภัย เขาสร้างสรรค์บรรยากาศที่แสดงให้เห็นถึงความลึกที่มักจะเกินจริง การเกิดตำแหน่งผู้ออกแบบงานสร้างซึ่งเป็นการทำงานต่อเนื่องจากผู้กำกับศิลป์ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของงานสร้างซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการจะกำหนดรูปแบบความลึกตลอดจนงานสร้างสถาปัตยกรรม ที่จะต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพ

นอกจากนี้ช่วงทศวรรษที่ 1930-1940 ยังเป็นยุคทองของตำแหน่งผู้กำกับภาพซึ่งมีความสำคัญมากขึ้นจากยุคก่อนๆ ผู้กำกับภาพจะมีส่วนร่วมกับงานมากขึ้น เป็นคนสำคัญอย่างยิ่งในการที่เป็นผู้ที่จะคอยกำหนดความชัดและเลือกที่ถ่ายภาพในขนาดเท่าไร จะถ่ายแบบไหนให้เกิดความลึก แต่รูปแบบเดิมๆ ก็ยังคงนำมาใช้อยู่ เช่น การถ่ายเพื่อเน้นการตัดต่อ การถ่ายชัดตื้นกว้างเปิดด้วยการวางกล้องนิ่งเพื่อแสดงพื้นที่ก่อน ตลอดจนการถ่ายเพื่อให้นักฟังเสียงได้ง่าย





รูปแบบเดิมๆ ยังคงถูกผู้กำกับภavnนำมาใช้อยู่ ผู้กำกับต้องเผชิญกับความซับซ้อนในการสร้างฉากเพื่อให้เกิดความลึกมากขึ้น ผู้กำกับภาพที่ดีจึงต้องพยายามทดลองการถ่ายอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอ ค้นหาความลึกภายในฉากให้ได้

Gregg Toland ได้ชื่อว่าเป็นผู้กำกับภาพมีความสามารถมากในยุคนั้น Toland เป็นผู้กำกับภาพที่เก่งในการแก้ปัญหาด้วยการหาความลึกด้วยตัวเอง นั่นได้ทำให้งานของเขามีความโดดเด่นมากกว่าผู้กำกับภาพคนอื่นในยุคนั้น Toland เป็นผู้กำกับภาพที่ชอบทดลองอะไรใหม่ๆ แต่บางเทคนิคยังคงใช้รูปแบบเดิม เช่น การจัดไฟแบบมืด (low light) เขามีความชำนาญในการใช้พื้นที่ตรงไฟร์กราวด์เขาจะไม่ถ่ายให้มีขนาดภาพไม่เกินภาพขนาดกลาง (medium shot) และมักใช้ Aggressive Foreground แต่จะสังเกตไม่ชัดเจนว่ามันมีความบิดเบี้ยวเพราะเขาจะใช้วิธีเปลี่ยนโฟกัสอย่างรวดเร็ว

ปัญหาของคนทำหนังที่มักจะพบอยู่เสมอคือเมื่อต้องใช้ขนาดภาพใกล้ตรงไฟร์กราวด์แล้วทำให้ภาพเบลอกราวด์มักจะชัด ในเรื่อง Citizen Kane, Toland แก้ปัญหาด้วยการจัดไฟแบบ hard light (แสงเข้ม) ใช้ฟิล์มที่มีความไวแสงสูง ใช้เลนส์ coat เพื่อเพิ่มพลังความเข้มของแสง Toland สามารถถ่ายไฟร์กราวด์ในระยะใกล้ให้ชัดโดยที่เบลอกราวด์ยังชัดได้ด้วยในทุก ระยะ เขาเรียกวิธีดังกล่าวว่า pan-focus (ภาพที่ 24)

Toland สร้างภาพที่ไม่สามารถถ่ายได้จริง แต่เป็นเหมือนเทคนิคพิเศษทางภาพคล้ายกับมายากล โดยเขาใช้เทคนิคการซ้อนภาพ (ภาพที่ 25) จากภาพจะให้ว่าแก้วจะชัดมากตรงไฟร์กราวด์เพื่อสู้กับความมืดทั้งหมดของฉาก ที่ตรงแก้ว Toland มีการจัดแสงตรงตำแหน่งนั้นเล็กน้อย จากนั้นก็ซ้อนอีกภาพไว้ตรงเบลอกราวด์ซึ่งเป็นภาพของชูซานนอนอยู่บนเตียงจากนั้นจะเห็นเคนเดินเข้ามาจากเบลอกราวด์ ซึ่งภาพทั้งสองตำแหน่งมีความชัดเท่ากันหมด

ภาพยนตร์ในช่วงปี 1930s นำแบบแผนในช่วง 1920s อย่าง biplanar มาใช้ ใน Citizen Kane นำส่วนสำคัญไปวางตรงส่วนลึกและไม่ใช้การเคลื่อนกล้องหรือการตัดต่อ Toland บอกว่า Welles ใช้เทคนิคทางภาพที่เข้าใจง่าย เช่น การถ่ายชัดแบบขนาดใกล้ (Close Up Shot) เพื่อใช้เป็นภาพ insert²⁷ โดยไม่ต้องเคลื่อนกล้องแบบ dolly เหตุผลหนึ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนกล้องได้เพราะอาจทำให้เทคนิคพิเศษทางภาพถูกเฉลยออกมาได้ เขาจึงวางกล้องไว้เฉยๆ แล้วใช้วิธีดึงดูดความสนใจด้วยเทคนิคอื่นแทน ถ้าไม่มีภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับหลายคนยังคงใช้การเคลื่อนกล้องและการตัดต่อเพื่อแสดงความลึก แต่ Citizen Kane ของ Welles แสดงให้เห็นว่าการใช้ไฟร์กราวด์และพื้นที่ลึกอย่างเบลอกราวด์สามารถเน้นสิ่งสำคัญในฉากได้เช่นกัน





Toland ยังถ่ายภาพให้ภาพยนตร์ของ William Wyler²⁸ แต่ไม่ได้นำเทคนิคที่ใช้จาก Citizen Kane มาใช้กับหนังของ Wyler คือแทนที่จะถ่ายช็อตเดียวแบบ long take แต่ Toland กลับใช้เทคนิคการตัดต่อ โดยปกติจะหนังทั่วไปจะใช้ช็อตกว้างเป็นช็อตเปิด แต่ Toland จะใช้ช็อตใกล้ในการเริ่มเรื่อง จากนั้นถึงค่อยเฉลยเป็นภาพกว้างเพื่อบอกถึงพื้นที่ให้กับคนดู ตัวอย่างเช่น เรื่อง The Little Foxes²⁹ (ภาพที่ 26) ในฉากที่พระเอกป่วยเป็นโรคหัวใจ ตรงไฟร์กราวด์เป็นภาพใกล้ พระเอก กำลังทานยาแต่เห็นอีกคนเป็นนางเอกแต่ภาพจะไม่ชัด จากนั้นภาพจะตัดไปรับนางเอกคนเดียวที่ชัดและมีขนาดภาพที่ใกล้ขึ้นกว่าเดิมปล่อยพื้นที่ตรงเบ็คกราวด์ให้ลึกและเบลอ ในช็อตเดียวกันเราจะเห็นพระเอกเดินผ่านหลังนางเอกไป ในแนวลึกของฉากแต่ภาพจะไม่ชัด ทันใดนั้นตรงพระเอกก็ล้มลงเพราะโรคหัวใจ นางเอกรีบลุกขึ้น ตัดมาเป็นภาพกว้างที่ตอนนีไฟร์กราวด์ทั้งหมด นางเอกรีบวิ่งไปช่วยพระเอกตรงบันได เทคนิคดังกล่าวเราเรียกว่า priming

มาถึงตอนนี้ Toland สามารถถ่ายไฟร์กราวด์ขนาดใหญ่ได้เนื่องจากฟิล์มมีความไวแสงมากขึ้น ฉากภายนอกและภายในถูกสร้างออกมาได้สะอาดตามากกว่ายุคก่อนๆ คนทำหนังเริ่มตระหนักเรื่องการใช้พื้นที่กับฉากที่มีคนเป็นจำนวนมาก มีการจัดแบบแผนตำแหน่งโดยจะให้สิ่งที่สำคัญอยู่ตรงกลางของพื้นที่หรือใช้การจัดแสงเข้าช่วยหรือจะใช้บทพูดเพื่อระบุตำแหน่งที่สำคัญเพราะคนดูจะสนใจจุดตัวละครที่พูด ส่วนการเลือกไฟร์กราวด์ให้ชัดเพียงจุดใดจุดหนึ่งไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป ตั้งแต่ปี 1940s-1960s ภาพขนาดใกล้ไฟร์กราวด์ เป็นที่นิยมมากโดยเฉพาะหนังขาวดำเหมือนที่ Welles ทำไว้ใน Citizen Kane เทคนิคการซ้อนภาพหรือพวกเทคนิคพิเศษทางภาพได้กลายเป็นแนวทางของการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคในเวลาต่อมา

ในยุค 1930s เป็นยุคที่มีความหลากหลายทางเทคนิค ซึ่งทำให้คนทำหนังสามารถนำเทคนิคเหล่านั้นมาปรับใช้เพื่อเล่าเรื่องและนำเสนอในเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างมีชั้นเชิง เทคนิคในอดีตที่มีพื้นฐานจากละครเวทีอย่าง mise en scene ยังคงถูกนำมาใช้ควบคู่กันกับการตัดต่อ การถ่ายแบบ long take ถูกใช้ควบคู่ไปกับการเคลื่อนกล้องเหมือนเดิม แต่สามารถเห็นความก้าวหน้าในการใช้เทคนิคกล้องมากขึ้น คนทำหนังและตากล้องทำงานคู่กันมากขึ้นเพื่อสร้างความลึกโดยมีผู้ออกแบบงานสร้างเป็นคนคอยดูแลเรื่องการออกแบบฉากและงานที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมทั้งหมด

6 ยุคของฟิล์มสีและภาพยนตร์จอกว้าง

ภาพยนตร์ในยุค 1940s มีการพัฒนาเรื่องการใช้ฟิล์มสีและเทคโนโลยีการถ่ายทำแบบ





อนามอฟิค³⁰ ทำให้ต้องฉายบนจอภาพยนตร์ที่กว้าง ทั้งหมดล้วนมีผลต่อเรื่องความลึกภายในฉาก ก่อนหน้านั้นคนทำหนังเน้นการแสดงตรงพื้นที่โพร์ทราวด์ แต่เมื่อมาถึงยุค 1940s พื้นที่ตรงกลางและพื้นที่แบ็คกราวด์ถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย ในขณะที่หนังขาวดำและหนังที่ไม่ได้ถ่ายแบบอนามอฟิคยังคงใช้รูปแบบเดิม ในยุคนี้นี้มีความเคลื่อนไหวสำคัญๆ 2 ด้าน ได้แก่

ภาพยนตร์สี

ฟิล์มสีได้รับการพัฒนาจนเป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงปี 1960s-1970s แต่ฟิล์มสีมีปัญหาในเรื่องการสร้างความลึก ถึงแม้ฟิล์มสีจะไวแสงกว่าฟิล์มขาวดำ แต่ฟิล์มขาวดำมีการสร้างความลึกที่ชัดกว่า ปี 1948 แม้ว่าฟิล์มสีจะถูกพัฒนาให้ไวแสงขึ้นและทำให้มีระยะชัดลึกดีขึ้นด้วย แต่ก็ต้องแลกกับการจัดไฟเป็นจำนวนมาก ทำให้การใช้ฟิล์มสีจำเป็นต้องออกไปถ่ายภายนอกซึ่งต้องใช้แสงจากดวงอาทิตย์ แต่ถ้าต้องถ่ายในสตูดิโอผู้กำกับบางคนอาจจะเลือกไม่ใช้การสร้างระยะชัดลึกเลยก็มี แต่ถ้าจะสร้างความลึกในการถ่ายทำในสตูดิโออาจต้องใช้เทคนิค rack focus หรือให้นักแสดงขยับตัวหรือเคลื่อนที่อย่างช้าๆ คนทำหนังบางคนที่ยากจะใช้ฟิล์มแต่มีข้อจำกัดในเรื่องระยะชัด บางคนอาจจะยอมให้นักแสดงมาอยู่ตรงตำแหน่งโพร์ทราวด์แล้วปล่อยให้เบลอนตำแหน่งแบ็คกราวด์กลายเป็นภาพชัดขึ้นไป (ภาพที่ 27)

ช่วงกลางปี 1950s ผู้กำกับภาพที่ถ่ายด้วยฟิล์มสี ต้องยอมให้ภาพที่หลุดโฟกัสตรงพื้นที่แบ็คกราวด์ โดยเฉพาะข้อดีที่ต้องเป็นภาพขนาดกลางและภาพขนาดใหญ่ Panavision แก้ปัญหาได้ด้วยการใช้เลนส์ที่มีความยาวสั้น (shorter focal length) อีกวิธีแก้ปัญหาลำสำหรับการใช้ฟิล์มสีที่ดีวิธีหนึ่งคือการใช้ฉากแบบด้านข้าง (lateral staging) และใช้การวางเฟรมแบบในภาพยนตร์ยุคแรก ช่วงแรกของการใช้ถ่ายซีนีมาสโคป เวลาจะจัดวางตำแหน่งนักแสดงจะใช้นักเขียนเรียงเป็นแถวหน้ากระดานซึ่งดูน่าเกลียด แต่ก็มีคนทำหนังที่ใช้วิธีแก้ด้วยการสร้างฉาก Jacques Rivette³¹ เป็นคนแรกๆ ที่สามารถสร้างความสดใหม่แม้ว่าจะถ่ายด้วยระบบซีนีมาสโคป โดยเขาใช้เทคนิค mise en scene จัดวางนักแสดงให้ไม่สมดุล ใช้โครงสร้างฉากแบบบาโรคที่ทำให้หนังย้อนถึงหนังในอดีต เขาไม่ใช้การตัดต่อมาก เป็นการแสดงให้เห็นว่าเทคนิคเก่าๆ สามารถนำมาใช้กับแก้ปัญหาในภาพยนตร์ยุคใหม่ได้

ภาพยนตร์จอกว้าง

ภาพยนตร์จอกว้าง (widescreen) เป็นเทคนิคภาพที่ได้จะดูตื่นตาตื่นใจเป็นความพยายามของคนทำหนังที่ต้องการหาเทคนิคใหม่ๆ ทางภาพยนตร์มาใช้กระตุ้นผู้ชมให้ออกจากบ้านมาชมหนังในโรงภาพยนตร์แทนที่จะนั่งดูรายการทางโทรทัศน์ การถ่ายภาพยนตร์จอกว้างต้องใช้เลนส์พิเศษที่เราเรียกว่าเลนส์อนามอฟิคที่จะให้ภาพที่กว้างมากแต่มีระยะชัดลึกน้อย คนทำหนังจึงเล่นกับความลึกแทบไม่ได้เลย ยิ่งต้องถ่ายด้วยฟิล์มสีด้วยแล้ว ยิ่งทำให้เกิดปัญหาเรื่อง





การจัดแสงเข้าไปอีก จึงพยายามหาเลนส์ที่มีมุมปกตที่สุดคือ เลนส์ 50 มม.หรือเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า ซีนีมาสโคป (CinemaScope) มาถ่าย ทำให้ภาพจะตัดที่เอว แม้ได้ภาพไม่กว้างเท่าเลนส์อนามอฟิคแต่ไม่ได้มีปัญหาเรื่องความลึกเพราะภาพจะชัดไปถึงแบ็คกราวด์ การทำงานกับเลนส์ในยุคนี้ก็คือถ้าไม่อยู่ตรงพื้นที่ใกล้หรือตรงกลางจะหลุดโฟกัสทันที ผู้กำกับภาพต้องเจอปัญหาว่าจะวางนักแสดงไว้ตรงพื้นที่ไหนถึงจะเหมาะสมกับความชัดของโฟกัสมากที่สุด การใช้เลนส์อนามอฟิคถึงภาพจะลึกได้ไม่มากแต่พื้นที่ตรงโฟร์กราวด์มีมากทำให้นักแสดงมีพื้นที่สำหรับการแสดงมากตามไปด้วย

ภาพในยุคนี้เป็นยุคของหนังจอกว้าง ซึ่งคนทำหนังในยุคใหม่คิดว่าเป็นสิ่งท้าทาย แต่นักทำหนังในอดีตสนใจการวางเฟรมในแนวกว้างมาตั้งแต่ในยุคภาพยนตร์เงียบ โดยนำเรื่องเส้น (line of force) การถ่วงน้ำหนัก (counterweight) มาใช้ คนทำหนังยุคนี้สนใจพื้นที่ที่กว้าง โดยเฉพาะตำแหน่งข้างๆเฟรม ขั้วสุดขวาสุดของเฟรม โดยจะเอาของหรืออุปกรณ์ฉากมาขวางเพื่อทำให้เกิดการกินพื้นที่และบีบสายตาของคนดูให้มองเข้ามา เรียกวิธีดังกล่าวว่า inner frames

แม้ว่าความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ทั้งสองคือการใช้ฟิล์มสีในการถ่ายทำและการถ่ายทำภาพยนตร์จอกว้างจะทำให้พื้นที่ในตรงแบ็คกราวด์ทำงานลำบากขึ้น แต่คนทำหนังบางคนฉลาดที่จะนำพื้นที่ดังกล่าวมาใช้ในการเล่าเรื่อง โดยที่ตรงโฟร์กราวด์ยังเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการแสดงที่ยืดเยื้อเหมือนเดิม อย่างภาพยนตร์เรื่อง The Cobweb³² (1955) (ภาพที่ 28) นักแสดงนั่งคุยกันหน้าโต๊ะ เมื่อพระเอกขยับตัวซึ่งตอนแรกนั่งบังประตูอยู่ เผยให้เห็นผู้หญิงที่แอบชอบพระเอกอยู่ไกลๆ จะเห็นได้ว่าผู้กำกับใช้ความไม่ชัดของแบ็คกราวด์เพื่อวางสิ่งสำคัญลงไปได้อย่างลงตัวโดยไม่ต้องให้ภายในเฟรมชัดไปทั้งหมดก็ได้

คนทำหนังในยุคนี้ได้พัฒนาการแก้ปัญหาไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีในการถ่ายทำ ซึ่งเอื้อให้คนทำหนังแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งการพัฒนาเรื่องเลนส์มีความสำคัญมากในยุคนี้ โดยเลนส์ที่เกิดขึ้นเพื่อแก้ปัญหาในยุคนี้มี 3 ชนิดด้วยกัน คือ

6.1 เลนส์ split-field diopters

การทำให้ภาพชัดทั้งโฟร์กราวด์และแบ็คกราวด์แม้ว่าจะถ่ายด้วยฟิล์มสี นอกจากจะต้องใช้การจัดแสงที่เยอะแล้ว การใช้เลนส์ split-field diopters นี้เมื่อถ่ายออกมา ภาพจะชัดมากๆตรงโฟร์กราวด์ ส่วนที่ไกลออกไปยังคงมีความชัดโดยที่ภาพทั้งสอง พื้นที่ไม่หลุดโฟกัสเลย (ภาพที่ 29) แต่วิธีที่ง่ายที่สุดคือการใช้เทคนิคแบบ rack focus ควบคู่ไปด้วย ซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมมากในยุค 1930s เพราะเทคนิคนี้สามารถจับภาพของตัวละครที่ขยับไปมาง่ายๆ ได้





6.2 เลนส์เทเลโฟโต้ (telephoto)

ช่วงปี 1950s หนังสือกว้างที่ถ่ายด้วยเลนส์นวมอพิคมีข้อจำกัดในเรื่องการนำนักแสดงไปวางตรงโฟร์กราวด์ แต่มีเทคนิคที่ช่วยได้คือถ่ายด้วยเลนส์เทเลโฟโต้ (telephoto) ฉากเปิดของหนังเรื่อง A Hard Day's Night³³ (ภาพที่ 30) วงบิตเทิลกำลังวิ่งหนีแฟนเพลงที่ไล่ตามหลังมา ถ้าเป็นเมื่อก่อน วิ่งแบบนี้จะต้องวิ่งแบบแนวเฉียงเหมือนหนังไล่ล่า แต่เรื่องนี้ให้วิ่งตรงเข้าหากล้องเลย พื้นที่ของภาพจะถูกบีบลงเรื่อยๆ เมื่อตัวละครวิ่งเข้าใกล้กล้องมากขึ้น ภาพที่เกิดจากเลนส์ประเภทนี้จะคล้ายกับภาพที่มองจากกล้องส่องทางไกล เลนส์จะทำการบีบอัดพื้นที่ ทำให้พื้นที่บางส่วนจะถูกกลบออกไปแต่ยังคงแสดงความรู้สึกอยู่ A Hard Day's Night ใช้เลนส์เทเลโฟโต้ประมาณ 100 มม., 150 มม., 250 มม. ต่างจากเลนส์กว้างที่ใช้ในการถ่ายหนังช่วง 1910s เลนส์เทเลโฟโต้ให้มุมมองที่แคบ การใช้เลนส์ประเภทนี้ทำให้ผู้กำกับต้องตระหนักว่านักแสดงจะต้องหยุดเป็นหน่วยมิลลิเมตรเพื่อให้ตรงกับมาร์กที่ระบุไว้ เดินไปหรือขาดไปจะไม่ชัดในทันที ใน A Hard Day's Night ที่ตัวละครมีการขยับวิ่งเข้าหากล้องแบบนั้น จำเป็นต้องมีคนควบคุมกล้องเพื่อให้โฟกัสชัดไปตลอด เรียกว่า follow focus หรือผู้ช่วยกล้องที่จะคอยช่วยทำให้เทคนิคแบบ rack focus ง่ายขึ้นด้วย

จริงๆ แล้วเลนส์เทเลโฟโต้ใช้มาตั้งแต่ปี 1910s โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับงานข่าวหรือสารคดี ช่วงปี 1920s นิยมนำมาใช้ถ่ายภาพใกล้หน้าดาราเพราะภาพที่ออกมาจะดูสวยงามซึ่งเหมาะกับแฟชั่นในยุคนั้นที่ทุกอย่างจะดูนุ่มนวลไปหมด นอกจากนี้ยังเหมาะกับการใช้ถ่ายในฉากระเบิด ฉากไล่ล่าหรือฉากต่อสู้ในระยะที่ปลอดภัยเพราะสามารถวางกล้องในระยะไกลๆ ได้เพื่อความปลอดภัยของทีมงาน พอเป็นยุคภาพยนตร์เสียง เลนส์ชนิดนี้ยิ่งเหมาะกับการที่ต้องถ่ายหลายกล้องเพราะด้วยมุมมองที่แคบทำให้สามารถหลบไมโครโฟนหรือสิ่งแปลกปลอมที่จะเข้ามาในเฟรมได้

ผู้กำกับบางคนนำเลนส์เทเลโฟโต้มาใช้ในการแสดงแบบ long take หนึ่งบางเรื่องในอเมริกาใช้เลนส์เทเลโฟโต้ 400 มม. ทำให้เฟรมที่ได้ค่อนข้างบีบอัด หรือบางคนนำมาใช้เพื่อสื่อความหมายในเชิงนามธรรมเพราะภาพจากเลนส์เทเลโฟโต้ ทำให้สภาพรอบๆ ของตัวละครจะแข็งเป็นแผ่นคล้ายกับกระดาษแข็ง ผู้กำกับบางคนใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของเลนส์เทเลโฟโต้มาเล่าเรื่องได้เพราะภาพที่ถ่ายด้วยเลนส์ประเภทนี้แบ็คกราวด์จะมีสีที่นุ่มนวล ตรงกันข้าม ถ้ามีสิ่งใดมาบังหรือกีดขวาง จะทำให้ภาพดูเบลอๆ และมีสีที่หมองๆ แต่มันจะลอยเด่นขึ้นออกมา เรียกโฟร์กราวด์ที่เป็นหมอกๆ ไม่ชัดจนว่า lélouches (ภาพที่ 31)

6.3 เลนส์ซูม (zoom lens)

ในยุคนี้มีการประดิษฐ์เลนส์พิเศษขึ้นมาชนิดหนึ่ง คือ เลนส์ซูม ที่ทำให้คนทำหนังได้ใช้เลนส์





ขนาดกว้าง 25 มม.และเลนส์เทเลโฟโต้ 250 มม.ในเลนส์ตัวเดียวกัน ทำให้คนทำหนังมีทางเลือกหลากหลายในการใช้เลนส์ในขณะที่กำลังถ่าย สามารถสร้างสรรค์ผลทางภาพในขณะที่กำลังซูมเข้า (zoom in) ซึ่งภาพจะถูกขยายและมีความแบน หรือซูมออก (zoom out) ซึ่งจะให้ภาพที่เล็กลงและให้พื้นที่มากกว่า เลนส์ซูมได้กลายมาเป็นเลนส์พื้นฐานที่สำคัญ ผู้กำกับบางคนใช้การซูมเข้าเพื่อขยายขนาดให้ใหญ่เพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับคนดู ในช่วงปี 1940s เลนส์ชนิดนี้ถูกนำไปใช้ในการถ่ายทอดสดกีฬา ในช่วงปี 1950s-1960s ผู้กำกับชอบถ่ายตามสถานที่ถ่ายทำจริง ๆ กันมากขึ้น การนำเลนส์ซูมมาใช้จึงเป็นอะไรที่สะดวกมาก ๆ เมื่อวางกล้องแล้วใช้เลนส์ซูมซูมเข้าไป ผู้กำกับภาพจะหาตำแหน่งของการถ่ายได้ดีขึ้น เขาจะสามารถให้นักแสดงอยู่ท่ามกลางกลุ่มคนเยอะได้ อีกทั้งยังดึงดูดความสนใจด้วยการวางเฟรมให้อยู่ตรงกลางและโฟกัสยังคงชัดเจนได้อีกด้วย การถ่ายด้วยเลนส์เทเลโฟโต้ง่ายและสะดวก ไม่ต้องจัดไฟมาก จากก็ไม่ต้องซับซ้อน ในช่วงปี 1960s เลนส์ซูมและเลนส์เทเลโฟโต้กลายเป็นเลนส์สำคัญที่ผู้กำกับหน้าใหม่นำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ ในภาพยนตร์เรื่อง *Das Maedchen Rosemarie*³⁴ (รูปที่ 32) ภาพนางเอกถูกถ่ายด้วยเลนส์ซูมเห็นนางเอกเดินเข้ามาในประตูของโรงแรม ก่อนจะค่อยซูมออกมา ภาพจะค่อย ๆ ว่างขึ้น เห็นพื้นที่มากขึ้น จะพบเห็นเสมียนนั่งอยู่ในตำแหน่งโพรกวาร์ด รูปแบบนี้นิยมใช้กันมากในช่วงปี 1960s โดยเฉพาะฉากที่ต้องการการเคลื่อนไหว ในหนังฮ่องกงเลนส์ซูมมีความสำคัญมากกว่าเลนส์อื่น ๆ เพราะในหนังฮ่องกงใช้เลนส์ซูมเพื่อสร้างแรงกระแทก ในภาพยนตร์ฮ่องกงเขาจะใช้จังหวะการซูมออกเพื่อแสดงถึงความรุนแรงในฉากต่อสู้

ท้ายที่สุดคนทำหนังมีเครื่องมือที่เป็นเลนส์ให้นำไปใช้ในการทำงานมากขึ้น เช่น เลนส์เทเลโฟโต้เกี่ยวข้องกับการซูมและการ rack focus ทำให้เกิดความหลากหลายในการเลือกใช้เลนส์เพื่อให้เกิดความเหมาะสมของข้อดีในแผนผังในแต่ละฉาก ผู้กำกับหลายคนเริ่มนำ long take ซึ่งเป็นวิธีในอดีตมาใช้ในการซูมและการแพน ส่วนภาพกว้าง คนทำหนังใช้การซูมและการแพนเพื่อเผยให้เห็นนักแสดงที่อยู่นอกฉากได้ หรือเป็นการเผยให้เห็นถึงความสำคัญในช่วงเวลาขณะนั้นได้ เป็นการหยิบรายละเอียดที่สำคัญออกมาให้คนดูเห็น แนวทางดังกล่าวเป็นที่นิยมกันมากในช่วงปี 1960s-1970s

การใช้เทคนิคซูมและแพนดูอาจจะง่ายจนเกินไปในการใช้งาน แต่เทคนิคดังกล่าวได้เปิดโอกาสให้ผู้กำกับได้สร้างแผนผังการเคลื่อนไหวของนักแสดงใหม่ๆ กล้องรุ่นใหม่มีวิวไฟเดอร์ (view-finder) ทำให้ผู้กำกับภาพมองเห็นภาพที่จะบันทึกได้ง่ายขึ้น ผู้กำกับจึงนำการซูมและการ rack focus ที่แม่นยำมากขึ้น ภาพยนตร์ของ Claude Chabrol³⁵ (ภาพที่ 33) เขาให้คนสองคนคุยกันที่เก้าอี้ กล้องจะเคลื่อนไปทางด้านขวาในลักษณะโค้ง ขณะเดียวกันยังซูมเข้าไปจนผ่าน





ใบไม้ซึ่งเป็นไฟร์กราวด์จนทำให้เกิดภาพลักษณะที่เรียกว่า lelouche ในงาน Miklos Jancso³⁶ (ภาพที่ 34) ผสมทั้งชุมทั้งแพน ในภาพยนตร์เรื่อง The Confrontation³⁷ (1969) เขานำตัวละครหลายคนมาอยู่ในเฟรมเดียวกันและทำให้มีสีสันด้วยการใช้เทคนิคในอดีต คือ ให้อัตว์ละครเคลื่อนไปมา จากนั้นใช้การปรับเปลี่ยนโฟกัสด้วยเลนส์เทเลโฟโต้ตามจับตัวละครได้หลายตัว ทำให้ภาพดูมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก

ข้อดีที่เกิดจากเทคนิคใหม่ในปี 1960s ทำให้คนดูได้มองสิ่งสำคัญในภาพได้อย่างชัดเจนมากขึ้น เลนส์เท-เลโฟโต้ทำให้ภาพที่ถ่ายเป็นการเน้นและให้ข้อมูลกับคนดูอย่างเต็มที่ ซึ่งถ้าเทียบกับการถ่ายในอดีตที่มีความชัดลึกมาก คนดูจะมองได้กว้างและมีอิสระที่จะเลือกมองอะไรก็ได้ภายในเฟรม การมอง 1 ครั้งของเทคนิคใหม่ไม่ว่าจะเป็นการ rack focus หรือการซูม เป็นการบังคับให้คนดูมองในสิ่งสำคัญจนเกินไป ถึงตอนนี้เป็นหน้าที่ของคนทำหนังที่จะตัดสินใจว่าจะเลือกใช้ความหลากหลายของเทคนิคในแบบไหนเพราะนับวันจะมีความหลากหลายมากขึ้น และต้องใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารกับคนดูได้อย่างมีชั้นเชิงและมีความสร้างสรรค์

7 ยุคของการสร้างแนวทางใหม่

ช่วงยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แทบจะไม่มีใครพัฒนาเรื่องความลึกในฉาก ผู้กำกับรุ่นใหม่ยังคงเทคนิคการสร้างความลึกในแบบเดิม ๆ แต่ก็มีผู้กำกับบางคนสร้างสไตล์ของตัวเองขึ้นมาใหม่ได้ ในขณะที่บางคนยังคงยอมรับขนบรูปแบบความลึกแบบเดิม แม้แต่ผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ยังคงนำเทคนิคที่เรียกตัวเองว่ากลุ่ม new wave³⁸ ในยุโรปตลอดจนประเทศทางเอเชีย ก็ยังคงนำเทคนิคที่แสดงถึงความลึกแบบเดิม แต่สิ่งที่เปลี่ยนไป คือคนทำหนังนำเทคนิคเหล่านั้นมาใช้เพื่อการเล่าเรื่องเพื่อสนองต่อความจริงให้แก่คนดูมากขึ้น

เมื่อมาถึงยุคนี้ ปัญหาต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ต่างถูกแก้ปัญหาก็เกือบหมด แนวโน้มในอนาคตภาพยนตร์จะตัดต่อรวดเร็วมากขึ้น จะถ่ายเป็น 2 ข้อต่อก่อน แล้วจึงค่อยตัดภาพไปเป็นอีกขนาดภาพหนึ่ง การขยับหรือเคลื่อนกล้องมีความไม่แน่นอนและไม่ตายตัว เทคนิคเหล่านี้จะไม่พัฒนาไปเป็นอย่างอื่น แต่มันจะถูกเอามาใช้ในภาพยนตร์ที่หลากหลายแนวทางมากขึ้น การแก้ปัญหาก็ทำให้คนทำหนังทำให้สามารถค้นหาสไตล์ของตัวเองได้ สไตล์ที่เกิดขึ้นก็ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ไม่มีหลักการใดที่จะให้เราใช้ยึดเป็นเวลานานเพราะมาถึงจุดหนึ่งแนวคิดเหล่านั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้





เลนส์เทเลโฟได้รวมทั้งเลนส์ซูมถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายมากขึ้น ในขณะที่เลนส์มุมกว้างยังคงมีความสำคัญ ช่วงปี 1960s-1970s ผู้กำกับบางคนในฮอลลีวูดเน้นให้คนดูมองสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สำคัญไปพร้อมๆ กันกับการสร้างทางเลือกอื่นที่เป็นอิสระให้กับคนดูด้วย

ผู้กำกับที่มีความสามารถจะเรียนรู้ในการนำเทคนิคในอดีตที่เคยเกิดขึ้นมาสร้างวิธีการเล่าเรื่องใหม่ๆ เกิดเป็นการสร้างความลึกที่เอกลักษณ์และรูปแบบใหม่ๆ ขึ้น ตัวอย่างเช่น Steven Spielberg เขาใช้เลนส์นวมอฟิคถ่ายซึ่งเป็นเลนส์ที่นิยมกันในช่วงนั้น กับหนังเรื่อง Jaws (1975) (ภาพที่ 35) แต่บางฉากเขานำเลนส์พื้นฐานอย่างเลนส์มุมกว้างมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งในฉากที่ถ่ายภายใน แต่ถ้าถ่ายภายนอกเขาจะใช้วิธี rack focus และอาศัยประโยชน์ของแสงที่สะท้อนมาจากทะเลและพื้นทรายในการช่วยให้เห็นความลึก บางครั้งเขาใช้วิธีถ่ายแบบ long take และให้กล้องอยู่ต่ำซึ่งเป็นการนำเทคนิคที่นิยมในช่วงทศวรรษที่ 1940 มาใช้ได้อย่างมีชั้นเชิง

Coppola กำกับเรื่อง The Godfather (1972) โดยใช้ความลึกที่แตกต่างออกไป อย่างฉากที่มีความรุนแรงเขาใช้เลนส์มุมกว้าง ส่วนฉากที่เป็นภายนอกและมีตัวละครเยอะเขาจะใช้เลนส์เทเลโฟโต้ (ภาพที่ 36) เมื่อเป็นฉากภายในเขาจะทำให้ดูลึกและมีมิติ (ภาพที่ 37) เขามักจะนำนักแสดงหรือวัตถุมาวางไว้ตรงตำแหน่งโฟกัสแล้วแต่จะทำให้เบลอๆ และใช้เลย์เออร์ของความลึกในการสร้างความน่าสนใจ

ภาพยนตร์ของ Coppola อีกเรื่องที่น่าสนใจเรื่องการใช้ความลึกในฉากมาใช้แบบผิดที่ผิดทาง ใน One from The Heart ³⁹ (1982) คือเขาให้ตัวละครสองคนทะเลาะกันแต่ทำให้เหมือนอยู่ในพื้นที่เดียวกันซึ่งในความจริงทั้งสองคนอยู่กันคนละพื้นที่กัน แต่ด้วยการจัดวางประกอบของเฟรมและการสร้างฉากที่ดูแบบเนียน ทำให้ความลึกได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่อย่างชาญฉลาด (ภาพที่ 38)

ในยุคนี้สามารถสรุปเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวทางด้านเทคนิคที่สำคัญๆ ในการพยายามแก้ปัญหาเพื่อสร้างความลึกของคนทำหนังในยุคนี้ได้ 2 แนวทาง นั่นคือ

7.1 ปัญหาของการหลุดโฟกัส

ยุคนี้เรื่องการหลุดโฟกัสเป็นเรื่องที่คนทำหนังเริ่มยินยอมให้เกิดความไม่ชัดเกิดขึ้นได้บ้าง เพราะบางคนรู้ว่าหนังของตนในเวลาต่อมาจะไปอยู่บนจอโทรทัศน์ซึ่งจะทำให้สังเกตเห็นได้ยากกว่าอยู่บนจอภาพยนตร์ รวมทั้งอาจจะด้วยเหตุผลเรื่องการถนอมสายตาของนักแสดงในการที่จะต้องจัดแสงเยอะโดยจะยอมให้จัดไฟน้อยลง จะเห็นได้ว่าผู้กำกับเริ่มประนีประนอมกับการหลุด





โฟกัสมากขึ้น ในภาพยนตร์เรื่อง The Hunt for Red October⁴¹ (1990) ใช้เทคนิคการแพนจากโฟรกราวด์ไปยังพื้นที่อื่น พร้อมกับการใช้ rack focus ไปพร้อมกัน (ภาพที่ 39) เขาแสดงให้เห็นมิติความลึกของพื้นที่ของตัวละครที่ยืนอยู่ในเรือดำน้ำคู่กันตรงโฟรกราวด์แต่เมื่อกล้องแพนไปและรีบ rack focus จะเห็นทีมงานในเรือดำน้ำอีกคนตะโกนกลับมา ก่อนจะแพนกล้องกลับมาที่เดิม ฉากนี้เป็นตัวอย่างที่ดีที่แสดงให้เห็นว่าการตัดต่อไม่ได้เป็นทางเลือกที่สมบูรณ์แบบเสมอไป การแพนกล้องอย่างรวดเร็วสามารถใช้แทนการตัดต่อได้ กระแสการใช้เลนส์เทเลโฟโต้ได้รับความนิยมไปพร้อมกับการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง Jaws, The Godfather, The Hunt for Red October คนทำหนังหันมาใช้เลนส์ในการสร้างสรรค์ความลึกมากยิ่งขึ้น จนกลายเป็นรูปแบบที่ใช้กันทั่วไปในอุตสาหกรรมฟิล์ม 35 มม. รวมทั้งประเทศอื่นๆ ด้วย

7.2 การตัดต่อยังคงได้รับความนิยม

เทคนิคของการตัดต่อในยุคนี้มีความแตกต่างจากในอดีตเป็นอย่างมาก คือนิยมใช้การตัดต่ออย่างรวดเร็วแต่ละภาพจะแช่ให้เราได้แค่ 3-5 วินาที ดังนั้นคนที่เป็นคนออกแบบงานสร้างจะต้องมีความสามารถในการสร้างองค์ประกอบศิลป์เป็นอย่างมาก เพราะจะต้องทำให้คนดูมองเห็นความสวยงามให้ได้ภายในระยะเวลาอันสั้น คนดูเองก็แทบจะไม่มีเวลาในการตัดสินใจในการจะเลือกดู ไม่มีเวลามาตัดสินใจอะไรว่าสำคัญหรือไม่สำคัญ การรับรู้ทั้งหมดของคนดูหนังในยุคนี้จึงขึ้นอยู่กับตัวคนดูเองทั้งนั้นโดยไม่สามารถต่อต้านมันได้

บทส่งท้าย

จากการทดลองและค้นหาแนวทางของสไตล์ใหม่ๆ นั้น ทำให้เราได้สิ่งหนึ่งว่าอะไรที่เคยคิดว่าใหม่ ผ่านไปไม่กี่ปีอาจจะเก่าได้ การค้นหาแนวทางของคนทำหนังรุ่นต่อๆมายังคงเกิดขึ้น ความลึกยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ของคนทำหนังรุ่นใหม่ แนวโน้มการสร้างความลึกที่จะเกิดขึ้นเราสามารถสรุปแนวทางได้ 2 แนวทาง ดังนี้

1 mug shot คือ การให้ตัวละครแสดงที่อยู่หน้ากล้อง หันตัวเข้าหากล้อง แล้วมักจะจัดตัวละครเรียงยาวกันไปเหมือนราวตากผ้า (clothesline)⁴¹ กล้องมักจะทำมุมตั้งฉากกับเบ็คกราวด์ (รูปที่ 40) แนวทางนี้เป็นเทคนิคแบบเก่าแต่ถูกนำมาใช้ใหม่เพื่อแก้ไขมุมมองภาพที่แบนอันเกิดจากเลนส์นอามอฟิค ภาพยนตร์นอกกระแสนำเทคนิคดังกล่าวไปใช้เพื่อสร้างสัญลักษณ์อย่างน่าสนใจ การวางกล้องตั้งฉากแต่มีลักษณะการเล่าเรื่องที่สมจริงโดยที่ไม่มีการเคลื่อนกล้องและ





กำกับให้นักแสดงเล่นน้อยหรือขยับน้อยๆ ข้อที่ได้จะมีลักษณะนิ่งและดูราบเรียบ เรียกร้องความสนใจของคนดูได้เหมือนกับหนังของ Abbas Kiarostami⁴² ที่มีความเป็นมินิมอลสูง เรื่อง *Through The Olive Trees*⁴³ (1994) หากนำฉากแบบ mug shot มา วิเคราะห์อย่างละเอียดจะพบว่า ข้อดประเภทนี้ไม่ได้นำเทคนิค mise en scene ที่ฮอลลีวูดนิยมมาใช้แม้แต่บ่อย

ระหว่างปี 1970s-1980s เป็นช่วงที่ภาพยนตร์มีการใช้การตัดต่ออย่างรวดเร็ว การถ่ายภาพขนาดใกล้ (Close-up Shot) จะทำให้ยากในการวางตัวนักแสดง การถ่ายแบบ mugshot ช่วยแก้ได้ ถ้าย้อนกลับไปดูภาพยนตร์ที่ผู้กำกับสร้างด้วยทุนที่ต่ำ พวกเขา มักปฏิเสธการใช้การตัดต่ออย่างรวดเร็วแต่เลือกใช้การเบนความสนใจด้วยภาพที่ดูแบนๆ และตั้งฉาก (ภาพที่ 41)

ผู้กำกับภาพยนตร์ทุนต่ำบางคนหันกลับมาใช้ทางเลือกแบบเดิมๆ เหมือนในอดีต ในภาพยนตร์เรื่อง *Voyage to Cythera*⁴⁴ (1984) ของ Theo Angelopoulos⁴⁵ (ภาพที่ 42) ที่เล่าเรื่องชายชราที่ถูกเนรเทศออกจากประเทศและเดินทางกลับมายังบ้านเกิดอีกครั้ง ฉากดังกล่าว ชายชราเดินออกมาจากประตูบ้านที่อยู่ใกล้กล้อง เขาเดินออกไป สักพักหญิงชราเปิดประตูออกมาและเดินตามหลังไป คือ แทนที่จะใช้การตัดหรือไปถ่ายช็อตแยกหญิงชราเปิดปิดประตู หนึ่งเรื่องนี้ปล่อยกล้องให้บันทึกนานและให้หญิงชราเดินเข้าไปคุยกับชายชราที่อยู่ใกล้กล้องออกไปโดยไม่ได้ใช้การตัดต่อเลย Theo Angelopoulos หันกลับมาใช้เทคนิคในยุคทศวรรษที่ 1910 ที่ได้เปรียบในเรื่องการปกปิดหรือเปิดเผยข้อมูล ยุทธวิธีการปล่อยให้เวลาถูกบันทึกไปนานๆ และให้ตัวละครแสดงใกล้กล้องออกไป สื่อความหมายถึงตัวละครที่ถูกบีบให้เล็กลง ผู้กำกับในช่วงทศวรรษที่ 1910 มีน้อยที่จะรู้วิธีสร้างความยอดเยี่ยมด้วยการให้ตัวละครไปแสดงที่ไกลๆ แต่ในปี 1984 การทำแบบนี้ไม่ได้ต้องการสื่อสารตรงๆ อย่างแน่นอน แต่เป็นการเพิ่มความน่าสนใจในฉากให้มากขึ้น โดยเลือกที่จะไม่ใช้การตัดต่อเพื่อเน้นส่วนสำคัญ

Theo Angelopoulos ยอมรับว่างานของเขาได้อิทธิพลมาจาก Antonioni ในช่วงทศวรรษที่ 1970 Angelopoulos ใช้ช็อตที่มีความยาวมาก (long take) ขึ้น เฟรมมักจะตั้งอยู่ไกลๆ ให้ตัวละครเป็นเหมือนตัวประกอบ โดยให้เน้นเรื่อง landscape เป็นหลัก บางครั้งก็ใช้ช็อตแบบตั้งฉาก แต่ส่วนใหญ่แล้วมักจะวางกล้องแบบ oblique เพราะเขาจะวางองค์ประกอบภาพให้อยู่ไกลๆ งานในช่วงนี้จึงไม่นิยมใช้การถ่ายแบบ mug shot มาก งานของเขามีลักษณะคล้ายกับงานของ Mizoguchi (ช่วง 1930s) คือมักจะจับตัวละครไปวางตรงเบ็คกราวด์แล้วให้เบ็คกราวด์ตัดกับตัวละครหรือการแบ่งตัวละครด้วยการใช้กำแพงหรือประตูแทน

2 oblique recessional เป็นการวางกล้องในแนวเฉียงและทำมุมเป็นแบบ oblique จะเห็นได้ชัดกับงานของ Godard⁴⁶ ช่วงทศวรรษที่ 1980 เขาได้รับอิทธิพลจากภาพโปสเตอร์ในช่วงนั้น





อย่างเต็มๆ เขานำมาใช้เพื่อสื่อบรรยากาศของความซับซ้อนและคลุมเครือ ภาพยนตร์เรื่อง Hail Mary⁴⁷ (1985) พระเอกจะอุบหน้าท้องของนางเอก เขาวางไฟร์กราวด์เป็นเก้าอี้และเบลอมัน ใช้ความเป็นสี่เหลี่ยมของเก้าอี้ชี้และนำสายตาของเราให้มองไปยังกลางเฟรม (ภาพที่ 43)

การใช้ฉากแบบ oblique recession สามารถสร้างฉากหรือสภาพแวดล้อมได้หลากหลาย ผู้กำกับชาวไต้หวัน Hou Hsiao Hsien สร้างสภาพแวดล้อมที่หลากหลายในหนัง เขามักจะชอบวางตัวละครให้อยู่ในเฟรมที่ไกล แต่ขณะเดียวกันไฟก็ยังคงคมชัดอยู่ ไฟร์กราวด์ของคนทำหนังคนอื่นจะอยู่ใกล้กับกล้อง แต่ไฟร์กราวด์ของ Hou Hsiao Hsien จะอยู่ไกลมาก เขาเน้นการวางตัวแสดงมากกว่าการวางไฟร์กราวด์ บางครั้งจะชอบวางนักแสดงให้ยืนแบบซิกแซก (ภาพที่ 44)

คนทำหนังทั่วโลกนำรูปแบบทั้งสองแนวทางมาใช้เพื่อสร้างรูปแบบเป็นของตนเอง ทั้งสองแนวทางเป็นคำตอบที่แสดงให้เห็นการก้าวข้ามผ่านทางวัฒนธรรม เป็นการยืนยันได้ว่าไม่มีแนวคิดใดตายตัวที่จะไปกำหนดการกำกับภาพเพื่อดึงดูดความสนใจของคนดู ในขณะเดียวกันคนทำหนังเองยังสร้างรูปแบบใหม่ๆ จนเกิดเป็นสไตล์ของผู้กำกับที่แตกต่างกันไป แนวทางทั้งสองแม้จะมีการนำมาใช้กันอย่างจริงจังจนเป็นกระแสทั่วโลก แต่ในความจริงแล้ว รูปแบบทั้งสองดูจะเหมาะสมกับหนังนอกกระแสที่เน้นในเรื่องศิลปะมากกว่า เพราะรูปแบบทั้งสองสามารถแสดงให้เห็นถึงการใช้เทคนิคของการเล่าเรื่องที่ท้าทายรูปแบบเดิมๆ ทั่วไป

เทคนิคการจัดการกับความลึกทั้งหมดตั้งแต่เกิดภาพยนตร์ในยุคแรกเป็นต้น บ่งบอกให้เห็นว่ามีเทคนิคเกิดขึ้นอย่างมากมาย การจะจัดการว่าจะใช้แผนผังหรือรูปแบบใดให้เหมาะกับหนังนั้น ยังเป็นเรื่องที่ท้าทายสำหรับคนทำหนังทั่วโลก ศิลปินทุกคนต่างมีต้นแบบหรือแรงบันดาลใจเพื่อจะได้ศึกษางานแล้วนำมาปรับใช้ ขณะเดียวกันก็ต้องสร้างแนวทางที่สดใหม่เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ในงานของตัวเอง เพราะรูปแบบที่เคยใหม่ในอีกไม่กี่ปี อาจจะเป็นอะไรที่ล้าสมัยแล้วก็ได้ คนทำหนังจึงต้องแสวงหาอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอ อาจจะด้วยการอ่านหนังสือ นิยาย ฟังเพลง ดูภาพถ่ายแปลก สิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดแรงบันดาลใจเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้

การศึกษาความลึกในภาพยนตร์เราจะเห็นว่าคนทำหนังพยายามแก้ปัญหาเรื่องการสร้างความลึกในฉากมาตั้งแต่ภาพยนตร์เริ่มถือกำเนิดมาโดยตลอด สาเหตุที่ต้องทำก็เพื่อต้องการสร้างความดึงดูดใจให้กับคนดู ความรู้หรือเทคนิคใหม่ๆ จึงเกิดขึ้นอยู่ตลอด ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีเพราะทำให้คนทำหนังนำวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวมาสร้างเป็นแนวทางหรือสไตล์ของตนเองได้ เกิดเป็นงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่คนในรุ่นต่อๆ มาได้นำมาใช้ศึกษาและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างหนังในแนวทางของตนเอง เทคนิคเหล่านี้ไม่มีหลักหรือกฎเกณฑ์ตายตัว ขึ้น





อยู่กับความเหมาะสมของบทบาทหน้าที่หรืองบประมาณ การแก้ปัญหาอาจเกิดขึ้นเฉพาะหน้า ซึ่งความจริงแล้วมีสาเหตุและปัจจัยมากมายที่กลายเป็นแรงขับให้คนทำหน้าที่ทางแก้ปัญหาจนกลายเป็นงานที่สร้างสรรค์ได้ ในอนาคตที่มีเทคโนโลยีมากมายจนสามารถแก้ปัญหาได้ทุกอย่าง บทบาทของคอมพิวเตอร์กราฟฟิคจะช่วยคนทำงานได้มากขึ้น จนดูเหมือนว่าเทคนิคหรือรูปแบบเก่าจะถูกกลืนเลื่อนไป แต่ก็มีคนทำงานหลายคนปฏิเสธเทคโนโลยีดังกล่าว พวกเขายังคงค้นหาวิธีเล่าเรื่องใหม่ๆ โดยมีพื้นฐานจากเทคนิคในอดีต คนทำงานจึงต้องตระหนักถึงพื้นฐานในอดีตให้ได้ก่อน ก่อนที่จะก้าวไปสู่รูปแบบใหม่ในอนาคตได้

พื้นที่ในเฟรมยังคงเป็นสิ่งที่น่าค้นหาสำหรับคนทำงาน เป็นพื้นที่ที่ท้าทายให้คนทำงานสร้างสรรค์อะไรขึ้นมาใหม่ๆ เพื่อคนดู เมื่อมีภาพต้องมีความลึก คนทำงานต้องจัดการกับความลึกให้ได้เพราะความลึกเกี่ยวข้องกับการมองของคนดู คนทำงานต้องตระหนักถึงการมองของคนดูอยู่เสมอ เพราะภาพยนตร์เป็นเรื่องของการมองเห็น ซึ่งไม่มีใครเห็นงานของเราได้ดีเท่าคนดู





รายชื่อSSN

- 1 Jean Louis Comolli เกิดเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม ปี 1941 เป็นนักเขียนชาวฝรั่งเศสและเป็นผู้กำกับ เป็นหัวหน้าบรรณาธิการนิตยสาร Cahiers du cinema
- 2 Noel Burch เกิดเมื่อปี 1932 ในอเมริกาก่อนจะย้ายเข้ามาเป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในฝรั่งเศส
- 3 ภาพยนตร์อเมริกัน เป็นหนังสือสั้นขาวดำและเป็นหนังสือจบ สร้างและออกฉายในปี 1905
- 4 Rudolf Arnheim. The Power of the Center : A Study of Composition in the Visual Arts. (Berkeley: University of California Press, 1998.) 67.
- 5 ภาพยนตร์อเมริกัน เป็นหนังสือสั้นขาวดำและเป็นหนังสือจบ สร้างและออกฉายในปี 1903
- 6 ผู้กำกับชาวอเมริกัน เป็นคนทำหนังคนแรกที่เริ่มนำการตัดต่อมาใช้ ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ The Great Train Robbery (1903)
- 7 ภาพยนตร์อังกฤษ เป็นหนังสือสั้นขาวดำและเป็นหนังสือจบ ออกฉายในปี 1900 กำกับโดย Cecil M. Hepworth
- 8 ภาพยนตร์ฝรั่งเศส เป็นหนังสือสั้นขาวดำและเป็นหนังสือจบ ออกฉายในปี 1908
- 9 หรืออีกชื่อหนึ่งในภาษาอังกฤษ คือ The Women Always Pays เป็นหนังเด่นมาร์ก ขาวดำและหนังสือจบ กำกับโดย Urban Gad
- 10 ภาพยนตร์อเมริกัน เป็นหนังสือขาวดำและเป็นหนังสือจบ ออกฉายในปี 1913 กำกับโดย William Humphrey และ Ralph Ince
- 11 ภาพยนตร์รัสเซีย เทคนิคขาวดำและเป็นหนังสือจบ ออกฉายที่รัสเซียในปี 1905 กำกับโดย Mikhail Fokine
- 12 Kuleshov บอกว่าการรับรู้ที่ถูกต้องแม่นยำที่สุดเกิดในสื่อภาพยนตร์ เป็นการรับรู้ในลักษณะที่เป็นช่วงเวลาซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์
- 13 ภาพยนตร์อเมริกัน ความยาว 25 นาที เทคนิคขาวดำและเป็นภาพยนตร์เงียบ ออกฉายปี 1917
- 14 นักแสดงและผู้กำกับชาวอเมริกา (1893-1971) ผลงานที่โดดเด่น คือ เรื่อง Safety Last! (1923) The Freshman (1925) The Kid Brother (1927)
- 15 ภาพยนตร์เยอรมัน เทคนิคขาวดำ ภาพยนตร์เงียบ ความยาว 110 นาที ออกฉายปี 1922
- 16 Friedrich Wilhelm Murnau ผู้กำกับชาวเยอรมัน (1888-1931) ผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ Nosferatu
- 17 Grigori Kozintsev (1905-1973) ผู้กำกับชาวรัสเซีย ส่วน Leonid Trauberg (1902-1990) เป็นชาวรัสเซียด้วยเช่นกัน
- 18 ภาพยนตร์รัสเซีย เทคนิคขาวดำ ภาพยนตร์เงียบ ความยาว 120 นาที ออกฉายในปี 1929
- 19 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคขาวดำ ภาพยนตร์เงียบ ความยาว 80 นาที ออกฉายในปี 1925 กำกับโดย Frank Borzage
- 20 David Bordwell. Ozu and the Poetics of Cinema. British Film Institute, London, 1998.
- 21 Erich von Stroheim (1885-1957) เกิดในฮอลแลนด์ก่อนจะเข้ามาทำงานในฮอลลีวูดในปี 1905 เป็นทั้งนักแสดงและผู้กำกับ ที่มีชื่อเสียงคือ Greed (1924)
- 22 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคขาวดำ ระบบเสียงโมโน ความยาว 115 นาที ออกฉายในปี 1936



- 23 Michael Curtiz (1886-1962) ผู้กำกับชาวอเมริกา ผลงานที่โด่งดังที่สุดคือ Casablanca
- 24 Jean Renoir (1894-1979) ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ผลงานที่มีชื่อเสียง ได้แก่ La Grande Illusion (1937), The Rules of the Game(1939)
- 25 Kenji Mizogushi (1898-1956) ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ผลงานที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Ugetsu (1953) Sansho the Bailiff (1954)
- 26 David Bordwell. Cinema and Language, Mizoguchi and the Evolution of Film Language.
- 27 ภาพที่ถ่ายออกมาเพื่อเสริมภาพหลักหรือมาสเตอร์ช็อต
- 28 William Wyler (1902-1981) ชาวอเมริกัน มีผลงานที่โดดเด่นมากมาย ที่รู้จักกันมากคือ Ben-Hur (1959), Roman Holiday (1953)
- 29 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคขาวดำ บันทึกเสียงระบบโมโน ความยาว 116 นาที ออกฉายในปี 1941 กำกับโดย William Wyler
- 30 คู่มือการพัฒนาฟิล์มสีได้ในหนังสือของ Gorham A. Kindem. Hollywood's Conversion to Color: The Technological, Economic, and Asthetic Factors
- 31 เกิดวันที่ 1 มีนาคม ปี 1928 เป็นผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ผลงานที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Celine and Julie Go Boating (1974)
- 32 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคสี ระบบเสียงสเตอริโอ ความยาว 134 นาที ออกฉายปี 1955
- 33 ภาพยนตร์อังกฤษ เทคนิคขาวดำ ระบบเสียงโมโน ออกฉายในปี 1964 กำกับโดย Richard Lester
- 34 ภาพยนตร์เยอรมัน เทคนิคขาวดำ ระบบเสียงโมโน ออกฉายในปี 1958 กำกับโดย Rolf Thiele
- 35 Claude Chabrol (1930-2010) ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ผลงานที่โดดเด่นคือ La Ce're'monie (1995)
- 36 Miklos Jancso (1921-2014) ผู้กำกับชาวฮังการี ผลงานที่โดดเด่นคือ The Red and the White (1967)
- 37 ภาพยนตร์ฮังการี เทคนิคภาพยนตร์สี ระบบเสียงโมโน ความยาว 80 นาที ออกฉายในปี 1969
- 38 กลุ่มผู้กำกับรุ่นใหม่ในฝรั่งเศสที่รวมตัวกันเพื่อสร้างภาพยนตร์ที่สวนกระแสหลัก โดยมี Francois Truffaut เป็นแกนนำ
- 39 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคภาพยนตร์สี บันทึกเสียงด้วยระบบดอลบี้ ความยาว 107 นาที ออกฉายปี 1982 กำกับโดย Francis Ford Coppola
- 40 ภาพยนตร์อเมริกัน เทคนิคภาพยนตร์สี บันทึกเสียงระบบสเตอริโอ ความยาว 134 นาที ออกฉายปี 1990 กำกับโดย John McTiernan
- 41 Godard เรียกว่า Blackboard Composition
- 42 Abbas Kiarostami (1940-) ผู้กำกับชาวอิหร่าน ผลงานที่โด่งดัง ได้แก่ Taste of Cherry (1997), The Wind Will Carry Us (1999)
- 43 ภาพยนตร์อิหร่าน เทคนิคภาพยนตร์สี บันทึกเสียงด้วยระบบสเตอริโอ ความยาว 103 นาที ออกฉายปี 1994
- 44 ภาพยนตร์กรีซ เทคนิคภาพยนตร์สี บันทึกเสียงด้วยระบบสเตอริโอ ความยาว 120 นาที ออกฉายในปี 1984 กำกับโดย Theodoros Angelopoulos
- 45 Theodoros Angelopoulos (1935-2012) ผู้กำกับชาวกรีซ ผลงานที่มีชื่อเสียงได้แก่ Ulysses' Gaze (1995)





- 46 Jean-Luc Godard (1930-) ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ผลงานที่โดดเด่น ได้แก่ Breathless (1960)
47 ภาพยนตร์ฝรั่งเศส เทคนิคภาพยนตร์สี บันทึกด้วยระบบเสียงสเตอริโอ ความยาว 107 นาที ออกฉาย
ปี 1985

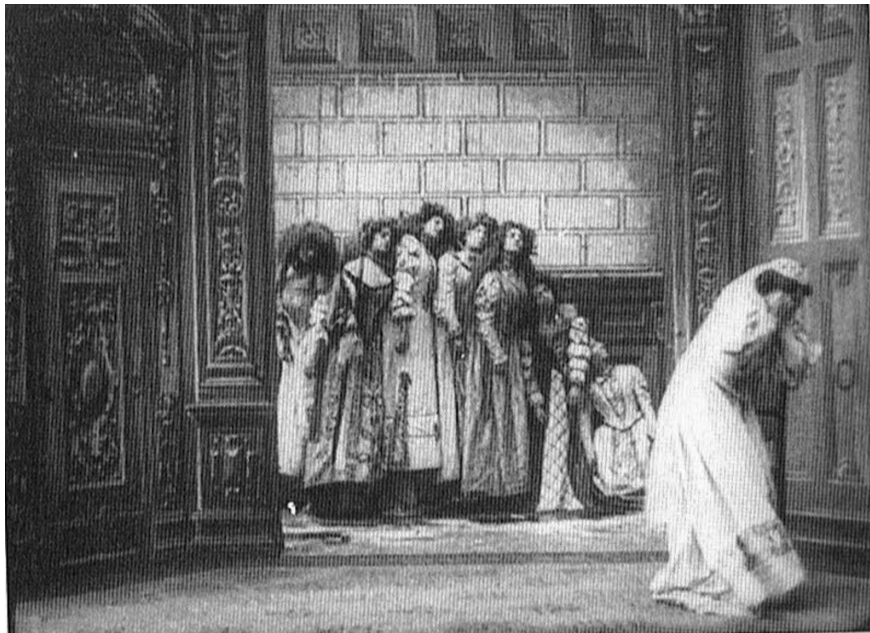
บรรณานุกรม

- Arnheim, Rudolf. *The Power of the Center : A Study of Composition in the Visual Arts*. Berkeley: University of California Press, 1998, p. 67
- Barnwell, Jane. *Production Design : Architects of the Screen*. 1st ed. London: Wallflower Press, 2004.
- Bordwell, David. *On the History of Film Style*. 2nd printing. Harvard University Press, Massachusetts, 1999.
- Bordwell, David. *Film Art : An Introduction*. 9th ed. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc., 2010.
- Bordwell, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. British Film Institute, London, 1998.
- Kirihara, Donaild. *Patterns of Time : Mizoguchi and 1930s*. The University of Wisconsin, Wisconsin, 1992.
- Malvey, Laura. *Visual and Other Pleasures (Language, Discourse, Society)*. 2nd ed. London: Palgrave Macmillan, 2009.



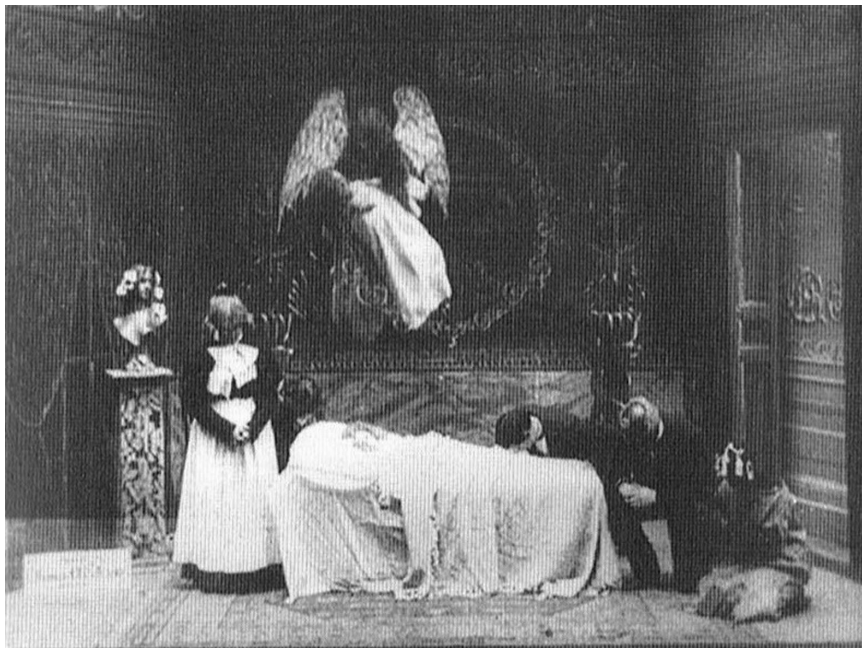
ภาพที่ 1





ภาพที่ 2





ภาพที่ 3

190 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กล้วยาศิริ





ภาพที่ 4





ภาพที่ 5





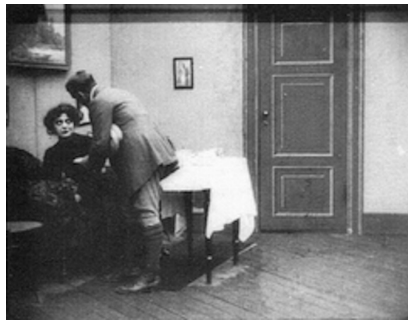
ภาพที่ 6





ภาพที่ 7





ภาพที่ 8









ภาพที่ 9

198 ความลึกในภาพยนตร์ โดย นุชนัย กล้วยาศิริ





ภาพที่ 10





ภาพที่ 11

200 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กัลยาณิ





ภาพที่ 12





ภาพที่ 13





ภาพที่ 14





ภาพที่ 15





ภาพที่ 16





ภาพที่ 17



ภาพที่ 18





ภาพที่ 19





ภาพที่ 20

208 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กัลยาณิธิ





ภาพที่ 21





ภาพที่ 22





ภาพที่ 23





ภาพที่ 24





ภาพที่ 25





ภาพที่ 26





ภาพที่ 27





ภาพที่ 28

216 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กัลยาณิธิ





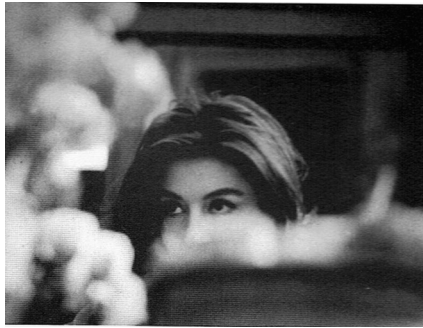
ภาพที่ 29





ภาพที่ 30





ภาพที่ 31





ภาพที่ 32

220 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กล้วยาศิริ





ภาพที่ 33





ภาพที่ 34

222 ความลึกในภาพยนตร์ โดย บุญชัย กล้วยาศิริ





ภาพที่ 35





ภาพที่ 36





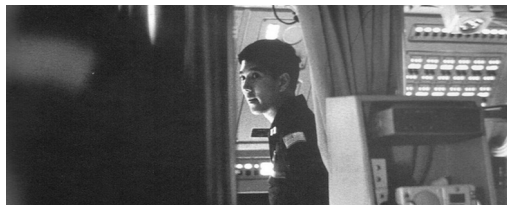
ภาพที่ 37





ภาพที่ 38





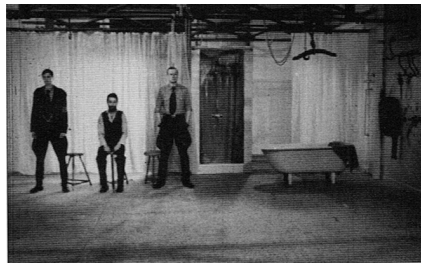
ภาพที่ 39





ภาพที่ 40





ภาพที่ 41





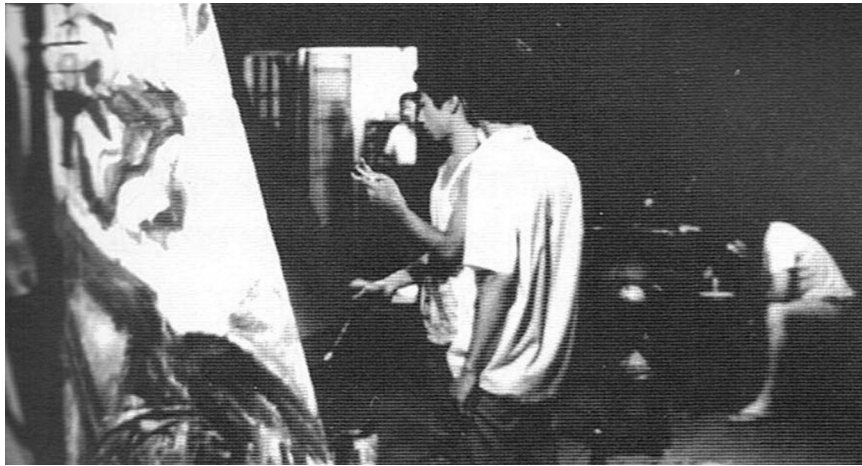
ภาพที่ 42





ภาพที่ 43





ภาพที่ 44

