

---

## จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย

---

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

---

### ภาพกว้าง - ภาพยนตร์กับเยาวชน

ถ้าหากว่า “ภาพยนตร์” มาควบคู่กับ “เยาวชน” ความหมายที่ใครต่อใครมักสับสนก็คือภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อเยาวชน และความหมายนี้ก็แฝงไปด้วยความรู้สึกในทางลบพร้อมกับคำตัวอย่างจากพฤติกรรมที่ไม่ดีทั้งหลายว่าเลียนแบบมาจากการแสดงในภาพยนตร์ เช่น การประกอบอาชญากรรม การดำเนินชีวิตอย่างเหลวไหลคิดติดาเสพติด มั่วสุมทางเพศ ตลอดไปจนถึงการแต่งกายผิดแผกแหวกแนว รวมความแล้วสิ่งไม่ดีทั้งหลายที่เยาวชนกระทำไปมีสาเหตุเนื่องมาจากการได้ชมภาพยนตร์ประการหนึ่งด้วย นอกเหนือไปจากสาเหตุอื่น ๆ สำหรับสิ่งดี ๆ ที่เยาวชนถ่ายทอดมาจากภาพยนตร์นั้นก็ว่ากันว่ามี แต่ค่อนข้างจะอ่อนระโหยในความรู้สึกเมื่อเทียบกับความแข็งแกร่งของความรุนแรงหลงไหลเคลิบเคลิ้มนานาประการ

โดยความเป็นจริงผู้สร้างภาพยนตร์ได้พยายาม



อิทธิพลของ  
ภาพยนตร์  
ต่อเยาวชน:  
อิทธิพลจากภาษา

สร้างภาพยนตร์จากตัวอย่างชีวิตของผู้คนในสังคม แม้จินตนาการที่เสริมแต่งขึ้นก็พยายามให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงหรืออย่างน้อยก็มีความน่าเป็นไปได้ค่อนข้างสูง ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ในแนวอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตกาลอันไกลโพ้น เช่นเดียวกับนักเขียนนวนิยายทั่วไป แต่เหตุใดภาพยนตร์จึงถูกรุมเร้าว่ามีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์เสียเหลือเกิน โดยเฉพาะต่อมนุษย์ผู้เยาว์ที่บริสุทธิ์อ่อนไหว

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์มีอิทธิพลนี้เองจึงทำให้ภาพยนตร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือของมนุษย์อีกต่อหนึ่ง ทั้งในด้านให้การศึกษาบรมต่าง ๆ โฆษณาสินค้า ประชาสัมพันธ์สถาบัน และโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง โดยดำเนินมาอย่างต่อเนื่องนับแต่สมัยแรกเริ่มกำเนิดมีภาพยนตร์ และคาดว่าเครื่องมือชิ้นนี้จะถูกใช้มากขึ้นเรื่อย ๆ トラบเท่าที่มนุษย์ยังต้องการมีอิทธิพลต่อกัน แม้ในบางครั้งจะแฝงอยู่ในรูปแบบที่แตกแขนงออกไปเป็นโทรทัศน์และวีซีดีก็ตาม

### ภาพปานกลาง - สื่อภาพยนตร์

อะไรทำให้ภาพยนตร์มีอิทธิพลถึงเพียงนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ เนื้อหาแนวเรื่อง หรือลักษณะประจำตัวของภาพยนตร์เอง คำตอบเหล่านี้ล้วนแต่มีส่วนถูกทั้งสิ้นและมีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างแยกมิได้ แต่ถ้าจะเรียงคำตอบตามลำดับความสำคัญก็ควรจะเป็น (1) ลักษณะของสื่อภาพยนตร์ (2) เนื้อเรื่อง ส่วนผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้กระทำการจัดอยู่ในอันดับเสริม

สื่อภาพยนตร์มีลักษณะที่แตกต่างไปจากสื่อมวลชนแขนงอื่น ๆ เพราะมีทั้งภาพและเสียง จึงสามารถโน้มน้าวจิตใจคนดูให้คล้อยตามได้ดีกว่าวิทยุและหนังสือพิมพ์ ทั้งไม่ต้องอาศัยความรู้หนังสือเป็นสื่อกลาง ใครอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ก็สามารถดูภาพยนตร์ให้รู้เรื่องได้ และการดูภาพที่โลดแล่นอยู่บนจอขนาดใหญ่ในห้องอันมืดมิดหรือกลางลานยามดึกก็ยังเท่ากับเป็นการบังคับให้ประสาททุกส่วนของผู้ดูสัมผัสกับจินตภาพเหล่านั้นอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ อารมณ์ของผู้ดูจึงผสานไปกับลีลาของภาพยนตร์

อย่างง่ายดายตลอดระยะเวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งสื่อโทรทัศน์ทำไม่ได้โดยแม้จะมีทั้งภาพและเสียงเช่นกัน ด้วยมีจอภาพเล็กกว่ามากและผู้ดูถูกสอดแทรกขัดจังหวะเพราะโฆษณาบ้าง พฤติกรรมของตนเองบ้าง กิจกรรมในครัวเรือนบ้าง เป็นต้น

วิธีการติดต่อสื่อสารที่ชัดเจนจังกัดอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์นี้ คือเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แผ่ขยายอิทธิพลเข้าครอบงำความรู้สึกของคนดู แต่ทว่าสิ่งนี้ยังมีขีดันเหตุอันสำคัญยิ่ง

แล้วอะไรเล่าที่มีความสำคัญยิ่งกว่า แน่นนอน..... ลักษณะของสื่อภาพยนตร์นั่นเองแต่ในอีกแง่มุมหนึ่ง นั่นคือเทคนิคของภาพยนตร์ หรือถ้าจะพูดให้ถูกต้องก็เรียกว่า “ภาษาของภาพยนตร์” (The Language of Film)

จากการที่ผู้เขียนได้ศึกษาและเฝ้าดูภาพยนตร์อยู่เป็นเวลานานพอสมควร ซึ่งในบางครั้งผู้เขียนก็เป็นผู้หนึ่งที่ “รู้สึก” ไปตามขบวนการทางเทคนิคที่ผู้สร้างภาพยนตร์สรรค์สร้างขึ้นนั้นด้วย ผู้เขียนจึงมีความคิดว่าสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีอิทธิพลอย่างลึกล้ำนั้นน่าจะเป็นเทคนิคหรือภาษาของภาพยนตร์มากกว่าเรื่องอื่น ๆ ในบทความนี้ผู้เขียนจึงมุ่งวิเคราะห์ให้เห็นบทบาทของภาษาภาพยนตร์เป็นสำคัญ โดยพิจารณาในส่วนของภาพยนตร์ไทยและเยาวชนไทยเท่านั้น

### ภาพปานกลาง - สื่อสารผ่านภาพยนตร์

การสื่อสารในรูปแบบของภาพยนตร์ค่อนข้างจะมีลักษณะแตกต่างไปจากการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ โดยปกติการสื่อสารเหตุการณ์เรื่องราวจะมีอยู่ 2 อย่างคือการสื่อสารทางตรง (Direct Communication) และการสื่อสารทางอ้อม (Indirect Communication)

การพูด สนทนา เล่นดนตรี แสดงละครเหล่านี้ถือเป็นการสื่อสารทางตรงซึ่งผู้แสดงจัดส่งเนื้อหาสาระไปสู่ผู้ฟังผู้ชมเพียงฝ่ายเดียวและเป็นผู้ควบคุมความสนใจของผู้ฟังผู้ชมให้ติดตามเรื่อยไปจนจบ ส่วนการสื่อสารทางอ้อม อาทิในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ ภาพวาด ภาพเขียน

งานปั้น และงานแกะสลักนั้น จะสื่อสารได้บรรลุผลหรือไม่ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้อ่านผู้ชมที่จะเข้าใจได้ นั่นหมายถึงว่าผู้รับสารเป็นผู้ควบคุมกระบวนการแห่งความเข้าใจ เขาจะใช้เวลาพิจารณาพิจารณางานศิลปะนั้น ๆ นานแค่ไหนก็ได้จนกว่าเขาจะเข้าใจหรือซาบซึ้ง เขาจะอ่านนวนิยายย้อนกลับไปกลับมาสักกี่ทีก็ได้ จะอ่านผ่าน ๆ ไปอย่างรวดเร็วหรืออ่านช้าเพียงใดก็ได้ตามความพอใจ แต่สำหรับภาพยนตร์แล้ว ผู้ชมไม่มีโอกาสที่จะดูภาพทบทวนจนจบได้และไม่สามารถรีบดูหรือค่อย ๆ ดูทีละนิดได้ เพราะผู้ชมเป็นฝ่ายรับสารที่ส่งมาตลอดเวลาเพียงฝ่ายเดียว ในขณะที่เดียวกันก็ยังคงอาศัยความสามารถส่วนคนที่รับสารนั้นได้เข้าใจ ดังนั้นการสื่อสารผ่านภาพยนตร์จึงมีทั้งการสื่อสารทางตรงและการสื่อสารทางอ้อมประกอบกัน<sup>1</sup>

จะเห็นได้ว่าผู้ชมนั้นได้รับ“แรงปะทะ”จากภาพยนตร์อย่างเต็มที่และอย่างตั้งตัวแทบไม่คิด ใครที่อ่อนไหวและด้อยประสบการณ์ความรู้ก็ย่อมจะคล้อยตามความเข้าใจอย่างผิวเผินของคนได้โดยไม่รู้ตัว

นอกจากนี้ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์มีมากมายหลากหลายเต็มไปด้วยรายละเอียดชิ้นเล็กชิ้นน้อย จนแทบว่าผู้ชมไม่ต้องสร้างจินตนาการเองเลยในการรับรู้<sup>2</sup> การรับสารอย่างเบ็ดเสร็จเช่นนี้ย่อมทำให้ผู้ชมขาดการไตร่ตรองในทันทีทันใดด้วย อีกประการหนึ่งศิลปะการนำเสนอของภาพยนตร์ก็อยู่ในรูปลักษณะของ“ปัจจุ-บันกาล” การกระทำต่าง ๆ ส่วนแต่กำลังเกิดขึ้นในขณะนี้ทั้งสิ้น<sup>3</sup> ไม่ว่าจะกำลังเล่าเรื่องในอดีตหรือคิดฝันถึงอนาคต ภาพที่ปรากฏก็คือลักษณะการของปัจจุบันนั่นเอง ได้เห็นด้วยตาอย่างน่าเชื่อถือ สิ่งเหล่านี้ย่อมดึงดูดอารมณ์ร่วมจากผู้ชมได้มากที่สุด

## ภาพปานกลางใกล้ - เยาวชนผู้ชม

ผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ที่มีอายุอยู่ในวัยหนุ่มสาวหรือที่เรียกว่า “เยาวชน” (Youth) ประเด็นอยู่ที่ว่าคนอายุเท่าใดจึงจะเรียกว่าเยาวชน

โดยทั่วไปถือกันว่าผู้ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 15-25 ปี จัดเป็นเยาวชน<sup>4</sup> แม้แต่ในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน 5 ปี พ.ศ. 2525-2529 ของกองนโยบายและแผนงานเยาวชน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี ก็กำหนดช่วงอายุไว้เท่านี้เช่นกัน<sup>5</sup> แต่จากการศึกษาขององค์การยูนิเซฟ (UNICEF) พบว่าช่วงอายุของวัยเยาวชนแตกต่างกันไปตามลักษณะของสังคมและสถานภาพของบุคคล

ในประเทศโลกที่สาม บุคคลผู้มีอายุ 11 หรือ 12 ปีที่เดินทางจากชนบทไปหางานทำในเมืองหลวงจะไม่ได้ถือว่าเป็นเด็กอีกต่อไป ส่วนในประเทศอุตสาหกรรมหรือในประเทศกำลังพัฒนาทั้งหลาย คนที่ยังไม่มีงานทำเป็นหลักฐานมั่นคงก็จะยังไม่แต่งงานสร้างครอบครัว และเมื่อเขายังไม่มีครอบครัว สังคมก็ยังไม่นับว่าเขาเป็นผู้ใหญ่ เป็นเยาวชนอยู่ แต่สำหรับสังคมในประเทศแถบเอเชีย ผู้มีการศึกษาที่มีอายุ 30 ปีขึ้นไปหรือบางครั้งก็ถึง 35 ปีซึ่งยังหางานทำไม่ได้และต้องอาศัยพึ่งพิงบิดามารดาของตนอยู่ก็จัดว่ายังเป็นเยาวชน เพราะฉะนั้นจึงเท่ากับว่า การจะนับว่าใครเป็นเยาวชนนั้นดูจากการมีงานทำที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้มากกว่าที่จะกะเกณฑ์นับตามช่วงอายุตายตัว คำจำกัดความของคำว่า“เยาวชน”จึงหมายถึงความถึงบุคคลในวัยแรกเริ่มไปจนถึงอายุ 30 หรือ 35 ปี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมของแต่ละเชื้อชาติแต่ละวัฒนธรรม<sup>6</sup>

สำหรับในประเทศไทย หากจะถือเอาวัยเยาวชนตามคำจำกัดความขององค์การยูนิเซฟแล้วก็เห็นจะนับได้ตั้งแต่อายุ 11-35 ปีทีเดียว ข้อเท็จจริงอีกประการหนึ่งก็คือ ยังไม่มีการจำกัดอายุผู้เข้าชมภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงสามารถขยายอิทธิพลไปยังกลุ่มเยาวชนได้อย่างกว้างขวาง

โดยปกติเยาวชนเป็นผู้ที่คล้อยตามง่ายอยู่แล้วตามธรรมชาติแห่งวัย จึงยากต่อการหลบหลีก“แรงปะทะ”จากสื่อภาพยนตร์ได้ทัน ทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ก็พยายามบรรจงจับความต้องการของเยาวชนมาแปรเปลี่ยนเป็นภาพและเสียงให้ดึงดูดลูก้ารายใหญ่นี้ด้วย มีหรือที่

เยาวชนจะไม่ชื่นชมและหลงใหลในเสน่ห์แห่งสื่อนี้ มีหน้าจําบางครั้งภาพยนตร์ก็ยังเป็นสิ่งเดียวที่จะช่วยให้เขาหลบหนีจากสภาพความผิดหวังเศร้าสร้อยไปสู่ความสดใสสวยงามได้อย่างง่ายที่สุด<sup>7</sup>

ตามแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน 5 ปีฯ ระบุว่า การพัฒนาเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องจําเป็นและเร่งด่วนที่จะต้องดำเนินการควบคู่ไปกับการส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรด้านอื่น ๆ ปัจจุบันประเทศไทยมีประชากรประมาณ 47 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชนประมาณร้อยละ 60 ซึ่งประกอบด้วยเด็กอายุ 0-14 ปี จำนวน 19.38 ล้านคน และเยาวชนอายุ 15-25 ปี ปริมาณจำนวน 9.74 ล้านคน<sup>8</sup> เป็นเด็กและเยาวชนที่อยู่ในเมืองร้อยละ 13 และอยู่ในชนบทร้อยละ 87<sup>9</sup> เยาวชนบางส่วนเป็นผู้ไม่รู้หนังสือทำให้ขาดคุณภาพและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประมาณว่าในปัจจุบันผู้มีอายุ 21-25 ปี ไม่รู้หนังสือถึง 189,876 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 4.16<sup>10</sup>

พิจารณาจากสถิตินี้ก็น่าเป็นห่วงว่าเยาวชนไทยจะตกอยู่ใต้อิทธิพลของภาพยนตร์มากน้อยเพียงใด เพราะเยาวชนส่วนใหญ่อยู่ในชนบทซึ่งต้องชมภาพยนตร์ที่ผลิตจากส่วนกลางและต่างประเทศ อีกทั้งมีเยาวชนอยู่เป็นจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่รู้หนังสือย่อมทำให้ย้อนสมรรถนะในการรับรู้อย่างเข้าใจถูกต้อง



## ภาพใกล้ - ภาษาของภาพยนตร์

เรื่องราวของชีวิตทุกแง่มุมไม่ว่าจะเป็น รัก โศก ตลก สยองขวัญ เพื่อฝัน ต่อสู้ ผจญภัย ฯลฯ ถูกถ่ายทอดลงบนแผ่นฟิล์มเรื่องเล่าเรื่องเล่า ให้ความบันเทิงประทับใจแก่ผู้ชมจนบางครั้งก็ยังคงติดอยู่ในความทรงจำแล้วนำมาประพุดเลียนแบบไปโดยปริยาย ซึ่งนั่นก็หมายความว่าภาพยนตร์มีเพียงแต่ให้ข่าวสารความรู้และความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลเหนือความรู้สึกนึกคิดของผู้ชมด้วย

ถ้าสังเกตให้ดีจะเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะรูปแบบใด จะมีเนื้อหาหรือแก่นของเรื่อง (Theme) ที่สะท้อนให้เห็นว่าในที่สุดความคิดจะชนะความชั่ว และคนเราสามารถทำได้ทุกอย่างถ้ามีความเชื่อมั่นในตนเอง<sup>11</sup> ประเด็นดังกล่าวนี้ถูกนำไปผูกเป็นเรื่องราวต่าง ๆ นานาอย่างสนุกสนานชวนติดตามในวิธีการนำเสนอที่ผิดแผกกันไป

เมื่อเป็นดังนี้จึงชวนให้น่าฉงนว่า อะไรกันแน่ที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมมากที่สุด “เรื่องราว” หรือ “การนำเสนอ”

หากจะเปรียบเทียบกับหนังสือนิยาย เรื่องราวในนิยายจะนำอ่านชวนติดตามอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับผู้เขียนที่เรียงถ้อยร้อยคำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพตามไปด้วย เช่นเดียวกัน ในภาพยนตร์จะนำเสนอเพียงไรก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้างที่จะใช้เทคนิคทำให้ภาพเคลื่อนไหวเป็นที่ประจักษ์แจ้งสมจริงตามความรู้สึกของผู้ชม

หนังสือมีตัวอักษรเป็นสื่อภาษาในการติดต่อสื่อสาร ภาพยนตร์ก็มีภาษาสำหรับสื่อสารของตนเองด้วยเช่นกัน

ภาษา หมายถึง เสียงหรือกิริยาอาการซึ่งทำความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ คำพูด ถ้อยคำที่ใช้พูดจากัน<sup>12</sup>

ตามโครงสร้างของภาษาหนังสือ จะประกอบด้วย - ตัวอักษร (Letter) อันเป็นหน่วยเล็กที่สุด เป็นเครื่องหมายแทนการออกเสียง ได้แก่พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ทั้งหลาย

- เมื่อนำตัวอักษรต่าง ๆ มาประสมกันก็จะเกิดเป็นคำ (Word) มีความหมายในตัวเอง
- หากนำคำทั้งหลายมาเรียบเรียงตามลำดับเข้าด้วยกันให้รู้ว่าอะไรเป็นอะไร ก็กลายเป็นประโยค (Sentence)
- ประโยคหลาย ๆ ประโยคเรียงตามลำดับกันเป็นเรื่องราวมีเหตุผลเกี่ยวเนื่องกัน ก็จะเกิดย่อหน้า (Paragraph)
- หลายย่อหน้ารวมกันเป็นเรื่องราวเดียวกันเรียกว่าบท (Chapter)

โครงสร้างของภาษาภาพยนตร์ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกัน และมีอำนาจที่จะบังคับความรู้สึกของผู้รับสารให้คล้อยตามได้หากสามารถผสมภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ส่วนประกอบหน่วยเล็กที่สุดของภาพยนตร์ก็คือกรอบภาพหนึ่งภาพ (Frame) หรือภาพนิ่ง 1 ภาพบนแผ่นฟิล์ม ซึ่งยังให้ความหมายน้อยมาก เทียบได้กับ“ตัวอักษร”ในภาษาหนังสือ

การบันทึกภาพลงบนฟิล์มแต่ละครั้งจะเริ่มตั้งแต่กดชัตเตอร์กล้องไปจนกระทั่งปล่อยชัตเตอร์ ซึ่งจะทำให้เกิดภาพบนแผ่นฟิล์มหลายกรอบภาพเรียงติดต่อกันไป มีความหมายเป็นที่เข้าใจได้ ระยะเวลาของภาพที่บันทึกนี้เรียกว่าช็อต (Shot) และอาจสั้นหรือยาวได้ไม่จำกัดจึงเทียบได้กับ“คำ”หรือ“ประโยค”

ถ้านำช็อตแต่ละช็อตที่มีเหตุการณ์สัมพันธ์มาเรียงต่อกันเข้าอย่างมีเหตุมีผล ก็จะได้ฉาก (Scence) หรือ“ย่อหน้า”ขึ้น

ฉากที่เกี่ยวข้องกันนำมาต่อรวมกันทำให้เกิดเป็นตอน (Sequence) หรือ“บท”<sup>13</sup>

ภายในโครงสร้างนี้เต็มไปด้วยเทคนิควิธีการหรือภาษาหลากหลายที่จะตรึงสายตาให้จ้องจับอยู่กับความเคลื่อนไหวบนจอภาพตลอดเวลา

นับแต่เริ่มเรื่อง ผู้สร้างจะเปิดภาพให้เห็นในมุมกว้างเพื่อบอกกล่าวสภาพแวดล้อมทั่วไปแก่ผู้ชมอย่างที่เราเรียกกันว่า Establishing Shot หรือภาพกว้าง ภาพ

ไกล (Long Shot) แล้วจึงจะค่อย ๆ ดึงภาพให้ใกล้เข้ามาเป็นภาพปานกลาง (Medium Shot) และภาพใกล้ (Close-up) เพื่อเน้นให้สนใจในสิ่งเฉพาะเจาะจง

ยามใดที่ผู้สร้างภาพยนตร์ประสงค์จะให้คนดูเกิดความรู้สึกอย่างรุนแรงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องดีหรือร้าย งดงามหรือน่าขยะแขยง รักหรือเกลียด หรือแฝงเงื่อนงำบางอย่าง เขาก็จะให้คนดูได้ดูสิ่งนั้นใกล้ ๆ ได้เห็นสิ่งของและอากัปกริยาชัดเจนด้วยภาพ Close-up ยามใดที่ต้องการให้คนดูรู้สึกอ้างว้างเปล่าเปลี่ยวห่างเหิน ก็จะทำให้ทอดสายตามองออกไปยังที่ไกล ๆ ในภาพ Long Shot ถ้าจะให้คนดูรู้สึกร่วมอยู่ในเหตุการณ์ด้วย เขาก็จะจัดระยะให้ดูขนาด Medium Shot ทั้งยังจัดมุมมองไว้ให้เสร็จสรรพว่าจะต้องมองไปทางใด อย่างไร ในช่วงเวลาใด มองขึ้นไปยังตัวละครอย่างประหวัดพรันพริง (Low-Angle Shot) หรือมองลงมายังตัวละครอย่างสงสารเห็นอกเห็นใจ (High-Angle Shot) มองจากด้านซ้ายด้านขวาราวกับว่าเราคนดูเป็นตัวละครตัวหนึ่งด้วย มิหนำซ้ำบางทีก็ยิ่งให้กวาดสายตามองไปซ้ายบ้างขวาบ้างด้วยเทคนิคของการส่ายกล้อง (Pan) มองขึ้นลง (Tilting) อย่างสำรวจตรวจตรา หรือไม่ก็ทำให้รู้สึกเหมือนเดินเข้าไปหาตัวละคร (Dolly Shot) ติดตามห้อยตามไปกับตัวละครด้วย (Follow Shot) หรือเขม้นมองอย่างตั้งใจ (Zoom Shot) และหลายครั้งหลายหนที่คนดูสามารถเข้าไปล่วงรู้ความคิดของตัวละครและห้วงไหวไปด้วย จากการมองผ่านภาพแทนสายตาของตัวละคร (Subjective Shot) เป็นต้น

ผู้ชมได้รู้ได้เห็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องผ่านภาษาเทคนิคของกล้องราวกับว่าเป็นตัวละครตัวหนึ่ง ฉะนั้นแล้วมีหรือที่จะไม่“รู้สึก”ตามไปกับภาพสมมุตินั้นด้วย

แต่ละเหตุการณ์ก็ยังมีแบ่งกันขั้วอารมณ์เป็นช่วง ๆ เหมือนกับใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาหนังสือ อาทิ ให้คนดูพักความรู้สึกต่อเหตุการณ์หนึ่งด้วยการเลื่อนภาพนั้นออกไป (Fade-Out) แล้วเริ่มสร้างความรู้สึกใหม่ด้วยการเลื่อนภาพเหตุการณ์ใหม่เข้ามาแทนที่ (Fade-in) อารมณ์ของคนดูอาจถูกเร่งเร้าให้เปลี่ยน

อย่างรวดเร็วโดยการเห็นฉากใหม่เคลื่อนเข้ามาแทนที่ฉากเก่าทันที (Wipe) หรือเห็นทันที (Straight Out) หรือค่อย ๆ ซึมซาบฉากใหม่อย่างช้า ๆ จากการละลายภาพโดยภาพจางซ้อน (Dissolve) ของฉากใหม่ที่ปรากฏขึ้นบนฉากเก่าทีละน้อยจนแจ่มชัดขึ้น หรือค่อย ๆ เห็นฉากเก่าพร้อมดวงแล้วคมชัดขึ้นด้วยภาพของฉากใหม่ (Focus) สุดแล้วแต่ลีลาของเนื้อหา ในบางจังหวะสายตาของคนดูจะสะดุดหยุดลงที่ภาพหนึ่งภาพใดโดยเฉพาะที่หยุดนิ่ง (Freeze Frame) ซึ่งจะยิ่งทำอารมณ์และความคิดคำนึงของคนดูกระเจิดกระเจิงไปกับการตีความหมายแต่ก็มีบางขณะที่คุณแทบจะไม่มีโอกาสหยุดคิดเพราะต้องกลอกสายตาไปยังภาพใหม่ทันที (Swish Pan) อย่างตื้นเต้น ความตื้นเต้นระทึกใจนี้บางครั้งก็ถูกกำหนดขึ้นด้วยอาการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว (Fast Motion) ตรงข้ามกับความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนลึกซึ้งที่บังเกิดตามอาการอันเชื่องช้า (Slow Motion)

อารมณ์และความรู้สึกของคนดูมิได้ถูกโน้มน้าวด้วยอาการของภาพเท่านั้น ยังมีตัวสนับสนุนที่สำคัญอย่างอื่นอีกคือแสง (Lighting) และสี (Color) อารมณ์หวานละมุนหรือเศร้าซึมจะถูกย้อมด้วยแสงและสีอันอ่อนนุ่ม จิตใจไร้เรงเบิกบานเกิดคล้อยตามความสว่างและสีสดใส และเมื่อสถานการณ์ตึงเครียด ซาเหิน สับสน เร่งร้อน แสงและสีที่ตัดกันรุนแรงจะน้อมนำให้เกิดรู้สึกไปเช่นนั้น สีสรรที่ผิดเพี้ยนไปในบางตอนของเรื่องก็ยิ่งเสริมย้ำให้เข้าใจถึงกาลเวลาที่ต่างไปจากตอนอื่น ๆ

ความรู้สึกต่อภาพต่าง ๆ เหล่านี้ยังถูกนำมาเรียงลำดับตัดต่อเชื่อมโยง (Editing) ให้สอดคล้องน่าเชื่อถือว่าสิ่งนี้เกี่ยวพันกับสิ่งนั้นอย่างต่อเนื่องกัน หรือปะติดปะต่อเรื่องราว (Montage) ขึ้นอย่างสมเหตุผล และรวมทั้งยังกำหนดเวลาในการมองภาพแต่ละข้อดให้เหมาะแก่การเรียกอารมณ์ผู้มองอีกด้วย

ภาพแห่งความรู้สึกตราตรึงดวงตาของผู้ชมพร้อม ๆ ไปกับสรรพสำเนียงต่าง ๆ (Sound) ที่สอดแทรกเข้ามาดอกร้าในโสตประสาท ทั้งที่เป็นบทพูดโต้ตอบ (Dialogue) อันกินใจ เสียงเพลง (Music) แห่งความ

รัก ความรันทด และเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ช่วยสร้างความสมจริงให้รู้สึกเห็นตามด้วย นอกจากนี้ ความเงียบ (Silence) ก็ยังเป็นมนต์สะกดให้หวาด-หวุ่นได้อย่างวิเศษ<sup>14</sup>

ภาษาของภาพยนตร์เป็นช่องทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ติดต่อสื่อสารกับผู้ชมเพื่อจะบอกประเด็นปัญหาบางอย่างเกี่ยวกับเรื่องราวของชีวิต ผู้สร้างภาพยนตร์จึงพยายามใช้ภาษานี้สร้างอิทธิพลในการให้เห็นและให้ได้ยินตามที่ผู้สร้างต้องการ ภาษาของภาพยนตร์จึงมีผลต่อปฏิกริยาทางจิตวิทยาและอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์อย่างมาก ผู้ที่ขาดความรู้และความเข้าใจในภาษาภาพยนตร์ย่อมจะตกอยู่ใต้อิทธิพลของภาพยนตร์อย่างง่ายดาย ช้าร้ายถ้าผู้สร้างภาพยนตร์คนใดไม่สามารถใช้ภาษาภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้องหรือช่วยให้เข้าใจภาพยนตร์ขึ้นแล้วผู้ชมภาพยนตร์ก็จะยิ่งถูกอิทธิพลจากภาษานั้นกระหน่ำอย่างไม่ยุติธรรมนัก

### ภาพใกล้มาก - ตัวอย่างภาษา

เพื่อให้เห็นบทบาทอันสำคัญของภาษาภาพยนตร์ ผู้เขียนจึงขอยกตัวอย่างภาษาบางข้อจากภาพยนตร์ไทยเรื่อง“เพื่อน-แพง”<sup>15</sup> มาประกอบคำอธิบาย

การที่ผู้เขียนนำเรื่อง“เพื่อน-แพง”มาเป็นตัวอย่างนี้ เพราะมีเหตุผลบางประการคือ

- (1) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการตัดสินว่าเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยมประจำปี 2525 ทั้งจากสมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย และสมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทย จึงเป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าเชื่อถืออยู่พอควร
  - (2) เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการตัดสินเสร็จสิ้นไปแล้ว ย่อมไม่มีผลกระทบต่อภาพยนตร์อีก
  - (3) เป็นภาพยนตร์ที่มีผู้เข้าชมเป็นจำนวนมาก คงจะไม่เป็นอุปสรรคในการนึกย้อนมองภาพของผู้อ่านมากนัก
  - (4) เป็นภาพยนตร์ที่มีการจัดพิมพ์บทภาพยนตร์ออกจำหน่ายแพร่หลาย ซึ่งผู้อ่านสามารถหาศึกษาได้ด้วยตนเองโดยตรง
- อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนมีความมุ่งหมายที่จะวิเคราะห์ให้

เห็นภาษาของภาพยนตร์บางประการจากภาพยนตร์เรื่องนี้  
เท่านั้น โดยจะไม่วิจารณ์ว่าดีหรือไม่ในแง่มุมใด ๆ และวิ-  
เคราะห์ตามความรู้สึกของผู้ชมแต่ฝ่ายเดียว ไม่เกี่ยวข้อง  
กับความรู้สึกของผู้สร้าง

### ไต่เตล

ภายนอก พุ่งนาต่อเนื่องลำประโดง

1. เลื่อนเข้า ภาพกว้าง-ไกล เห็นจุดดำจุดหนึ่งเคลื่อน  
อย่างรวดเร็วเข้ามาทางกล้อง จนเห็นรูปร่างคนยืน  
ชี้ควายควมมากกลางทุ่งนาที่มีแต่ซังข้าว ควายนั้นวิ่ง  
เร็วรี่ กระทั่งคนชี้ควายเข้ามาใกล้ เห็นคนยืน  
อยู่บนหลังว่าเป็นชายหนุ่มรูปร่างกำยำ นุ่งกางเกงขา  
ก๊วย มีผ้าขาวม้าเคียนพุง ไม่สวมเสื้อ แต่เอาไปพัน  
โพกหัวไว้

-กลายเป็น-

2. ภาพใกล้ ชายหนุ่มที่ยืนควยควายให้เห็นชัดว่าเป็น  
เจ้าลอ

-ตัดไป-

3. เจ้าลอควยควายเป็นภาพสโลว์โมชั่น แล้วฟริช  
ภาพนั้นเพื่อเป็นเบ็คกราวนด์ขึ้น ชื่อผู้แสดงนำ เริ่ม  
ด้วยชื่อ สรพงษ์ ชาตรี-ลอ, ปิยะ ตรีภูธรานนท์-  
เอียง, วิโรจน์ กวันธรรม-บุญเพ็ง, คณินิจ ฤกษ์-  
สาร-เพื่อน และนางเอกใหม่ ชนุดพร วิศิษฎ์-  
โสภณ-แพง

-กลายเป็น-

ในข้อที่ 1 เป็นการเปิดเรื่องให้เห็นทิวทัศน์ของ  
ท้องทุ่งโดยการถ่ายภาพกว้าง-ไกล เพื่อบอกเล่าถึงสถาน  
ที่ของเรื่อง แล้วปล่อยให้ตัวละครวิ่งเข้าหาผู้ชมจนเห็นได้  
ในระยะใกล้ว่าเป็นใคร ในข้อที่ 2 ผู้ชมเริ่มติดตามตัว  
ละครตัวนี้อย่างสนใจในลีลาของสโลว์โมชั่น แล้วหยุดดู  
ตัวละครอย่างพิถีพิถันและแปลกใจในภาพฟริช ข้อที่ 3  
ความแปลกใจของผู้ชมจะหายไปเมื่อได้เห็นตัวอักษร  
ปรากฏตามขึ้นมา พร้อมกับความรู้สึกโล่งใจ และอาจ  
ขยับตัวเปลี่ยนอิริยาบถที่เกร็งเครียดมาในตอนต้น

ตอน เอ.

ฉาก เอ. 2 ภายใน คอกควายบ้านพิศ กลางวัน

71. เปิดตัวเพื่อน คอลลิซอท เริ่มด้วยภาพลองช็อต จาก  
จัวหลังคาเรือนพิศอีกมุมหนึ่ง แล้วกล้องทิลท์ลงให้

เห็นภาพด้านหลังบ้านอันมีคอกควายและห่าง  
เผ้าควายที่ล่อใช้เป็นทีนอน เห็นใครคนหนึ่ง (เพื่อน-  
แต่ยังไม่เปิดหน้าชัด) กำลังหอบพางเดินไปรอยทอดที่  
ลานคอกควาย (เพื่อให้ควายนอน) กล้องคอลลิซตาม  
เปลี่ยนมุมให้เห็นลวดลายมาไกล ๆ ทักทายกับเพื่อนบ้าน

ลอ

กินข้าวหรือยังลุง

ลุง

กินแล้วเว้ย

เพื่อนหันไปเห็นลวดลายมาไกล รีบวิ่งหลบไป กล้อง  
คอลลิซต่อรับลวดลายเข้าคอกควาย เห็นกิริยาของซังก  
แปลกใจกับสภาพคอกที่ทำความสะอาดแล้ว

-ตัดไป-

72. เปิดหน้าสวยของเพื่อนโผล่มาจากหลังลอมพางที่  
ซ่อน-มองลอ

-ตัดไป-

ก่อนเปิดตัวละครอีกตัวหนึ่งคือเพื่อน ผู้ชมจะรู้  
จักสภาพแวดล้อมและชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร  
ก่อน นับแต่เห็นภาพของหลังคาบ้านของตัวละคร  
แล้วมองผ่านไปยังหลังบ้านที่ตัวละครกำลังทำงานอยู่  
ที่นั่น ทำให้ผู้ชมจะรู้สึกว่ารู้อจักและคุ้นเคยกับตัวละครพอ  
ควร ถ้าให้เห็นตัวละครครั้งแรกอย่างใกล้ชิดในทันที  
ความรู้สึกของผู้ชมก็จะถูกกระตุ้นไปเป็นอย่างอื่น

จากยอคจัวหลังคาบ้าน ผู้ชมจะถูกจัดให้มองละ  
เรื่อยไปยังหลังบ้านคอกควาย หญิงสาวคนหนึ่งโดยยังไม่  
เห็นหน้าชัดเจน เกิดความสนใจอยากรู้อยากเห็นขึ้นทันที  
แต่ก็ทำอะไรไม่ได้ จนกระทั่งเห็นลวดลายเข้ามา  
อารมณ์ห้วนไหวอาจจะเริ่มก่อตัวขึ้นเจี๊ยบ ๆ เพราะชาย-  
หนุ่มกำลังเดินไปหาหญิงสาว แล้วก็อดชื่นใจไม่ได้ที่ได้  
เห็นใบหน้าสวยของหญิงสาวเต็มตา

294. หน้าแพงมองลอ

-ตัดไป-

295. ลอย้มให้แพง

-ตัดไป-

296. ใกล้แพง ยิ้มตอบลอ

-ตัดไป-



297. โกล้อกั้วข้าวเหนียว มองแพงอย่างมีเลศนัยแล้ว  
กั้มหน้าตักคำต่อไป

-ตัดไป-

298. ผ่านด้านหลังตักข้าวเหนียวกินอย่างเร่งรีบ เห็น  
แพงนั่งจ้องอย่างใจจดใจจ่อ

-ตัดไป-

299. โกล้อกกั้มหน้ากั้มตาตักข้าวเหนียว (ยัด) ใส่ปากกลืน  
โดยไม่เคี้ยว

-ตัดไป-

300. โกล้อแพง ยั้มแก้มแทบแตก

-ตัดไป-

301. สองคน ลอเป็นซับเจ๊กของภาพ กาลังถ้อถ้วด้วยข้าว  
เหนียวตักคำสุดท้ายเข้าปาก แล้วยกถ้วชู

ลอ

หมดแล้ว

-ตัดไป-

302. ผ่านหลังลอปไปที่แพง เหลือบตามองถ้วด้วยข้าวเหนียว  
แล้วหันมายั้มอย่างสุดแสนดีใจกับลอ

ตัวละครทั้งสองคือลอและแพงอยู่ในลักษณะนั่ง  
เผชิญหน้ากันโดยต่างคนต่างกำลังมีใจจดจ่ออยู่กับอะไร  
สักอย่างหนึ่ง คนดูจึงพลอยต้องใจจดใจจ่อตามไปด้วย  
ต้องกลายเป็นแพงมองหน้าลอบ้าง เป็นลอมองหน้าแพง  
บ้างโดยปริยาย แล้วยังถอยห่างออกมาดูคนทั้งสองเป็น  
ครั้งคราวอีกอย่างไร้รู้

ตอน จี.

ฉาก จี. 10 ภายใน บนห้างเผ้าควาย กลางคืน

341. ภาพกว้าง เห็นลอนอนไม่หลับ ทำภาพดิสซอลว์ 3

คัท 3 มุม แสดงให้เห็นว่าลอคิดมา กระสับกระ-  
สาย จนภาพสุดท้ายเหลือทอน ลุกขึ้น ใต้บันได  
ห่างลงไปทีแคร์ มวนยาจะจุดสูบ แต่ด้วยความว้าวุ่น  
ภายใน ทำให้ปายาทิ้งไปกล้องแพนเร็วตามไป ทิ้ง  
ภาพที่กองไฟลุกโชน

-กลายเป็น-

หมายเหตุ

ทุกครั้งที่ย้ายภาพในห้าง ให้เห็นป็นขวเป็นอาวุธ  
ประจำตัวลอ ถ้านอนที่แคร์ก็เอาป็นลงไปด้วย

ตอน จี.

ฉาก จี. 11 ภายใน คอกควาย กลางวัน

342. รุ่งเช้า เปิดภาพที่กองไฟกองเดิมมอด แล้วทิลท์  
กล้องขึ้นเห็นลอนั่งหลับ คอลลีเข้าเน้นภาพหน้าและ  
คอลลอมีรอยยุกักเป็นจ้ำ ๆ มากมาย

-เลื่อนออก-

ภาพจางซ้อน 3 ภาพ 3 มุมมองช่วยเพิ่มความน่า  
เชื่อว่าลอนอนไม่หลับจริง ๆ ทั้งที่พยายามมานานพอ  
ควร พลิกทำนั่นทำนี่ เช่นเดียวกับการแพนกล้องอย่าง  
เร็วตามมวนยาสูบที่ถูกปาทิ้ง ทำให้ดูรู้สึกวุ่นวายใจ  
ตามลอปไปด้วย ผนวกเข้ากับภาพแห่งความร่าร้อนของ  
กองไฟอันเจิดจ้าตัดกับบรรยากาศสีดำนสิทรอบด้าน

เพียงเสี้ยววินาทีที่ภาพใหม่ปรากฏชัดขึ้นมาแทนที่  
ความรู้สึกเดิมของคนดูก็แปรเปลี่ยนอ่อนโยนลงตามแสง  
สลัวของยามเช้า และเกิดความสงสารเมื่อได้สำรวจพบ  
ว่าลอถูกยุกักทั้งคืน การเน้นภาพโกล้อที่รอยยุกักยิ่งทำ



ให้คนดูเกิดจินตนาการต่อไปว่าลจะต้องไม่สบายแน่ ๆ และความไม่สบายต้องมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องต่อ ๆ ไป

ตอน เก.

ฉาก เก. 9 ภายนอก บางกอก พ.ศ. 2476 กลางวัน  
408. (เป็นภาพแทนสายตาเพื่อน มองจากหน้าต่างห้องนอนล) เห็นบางกอกมุมสูง ผู้คนเดินถนนกันขวักไขว่  
-ตัดไป-

ตอน เก.

ฉาก เก. 10 ห้องเพื่อน-แพง ภายใน หน้าต่างห้องนอนล  
ต่อเนื่องไปห้องเพื่อน-แพง

409. ต่อเนื่อง เห็นหน้าเพื่อนมองจากหน้าต่าง ด้วยความคิดถึงความสนุกของโลกภายนอก แล้วหันกลับดู -  
โลกภายใน (แต่งชุดอยู่บ้านที่ สัมลิมให้)  
-ตัดไป-

410. ภาพแทนสายตาเพื่อน เห็นลอนอนสลบไสล  
-ตัดไป-

411. เพื่อนคนเดียวเบื้อ ออกเดินไปห้องของตน-เห็น-  
หยุด  
-ตัดไป-

412. แพงคนเดียวเห็นแต่ด้านหลัง ว่ากำลังทำอะไรบางอย่างกับหน้าตัวเอง  
-ตัดไป-

413. หน้าเพื่อนจน  
เพื่อน  
นั่นทำอะไรนะ  
-ตัดไป-

414. ด้านหลังแพงสะดุ้ง หันกลับมาเห็นลิปสติกปรือปาก  
ดูตลก  
-ตัดไป-

415. โคลสหน้าเพื่อน-โกรธจนแทบจะฆ่า  
เพื่อน  
อี....แพพ  
-ตัดไป-

คนดูได้เข้าใจว่าเพื่อนเห็นอะไรในบางกอก และเข้าใจว่าเพื่อนรู้สึกอย่างไรต่อตนเองและล จากภาพแทนสายตา และถูกเน้นให้เห็นความรู้สึกชัดเจนขึ้นด้วยภาพถ่ายใกล้

581. รีแอ็คชั่น ลอดินจากไป เพื่อนเดินขึ้นบันไดคล้อง  
ตามเพื่อน  
แล้วซุ่มเข้าไป เท้าเพื่อนก้าวขึ้นบันไดถึงบันไดชั้น  
ที่ 2 (นับจากข้างบน) เพื่อนเหยียบบันไดหลุด ตัว  
เพื่อนเกือบตก แต่คว้าหัวบันไดไว้ทัน  
-ตัดไป-

582. ภาพขึ้นบันไดที่หลุดหล่นอยู่กับพื้น เห็นมือเพื่อน  
เอื้อมเข้าเฟรมมาหยิบ กล้องฟิล์มที่ขึ้นตาม เมื่อเพื่อน  
เอาขึ้นบันไดไปใส่กลับที่เก่า เพื่อนเดินขึ้นเรือน (โดย  
ข้ามขึ้นบันไดที่เคยหลุด) แล้วชักบันไดขึ้นเก็บบน  
เรือน  
-กลายเป็น-

การจูงสายตาตามเพื่อนแล้วให้พุ่งจุดสนใจไปที่  
เท้าของเพื่อนขณะก้าวขึ้นบันได ชวนให้คิดสงสัยว่าคงจะ  
มีอะไรเกิดขึ้นสักอย่างหนึ่ง คนดูเริ่มระวังตัว เมื่อ  
ปรากฏว่าบันไดหลุดแต่เพื่อนไม่เป็นอะไรความรู้สึก  
จึงลดลง แต่การที่ยังเน้นให้เห็นขึ้นบันไดหลุดหล่นไปอยู่  
ที่พื้นแล้วยังเห็นมือของเพื่อนเอื้อมไปหยิบขึ้นมาใส่กลับที่  
เดิมอีกนี่ กลับเป็นเงื่อนงำให้คนดูคิดว่าจะมีความสำคัญต่อ  
เรื่องราวต่อไปอย่างไร ซึ่งก็เป็นจริง เพราะเหตุการณ์นี้ได้  
เข้ามาเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในตอนท้ายเรื่อง ดังนี้

599. แพงค่อย ๆ หมุนตัวออกเดินไปทางบันได  
-ตัดไป-

600. หน้าเพื่อนผวาตกใจ อ้าปากค้าง (จะบอกแพงเรื่อง  
บันได) ฟรีชเฟรมตอนท้ายตัด เพื่อนอ้าปากค้างไว้  
-ตัดไป-

601. ด้านหลังแพงเดินต่อเนื่องจากกัต 448 มุ่งตรงไปทาง  
บันไดเรือน-กัมจะก้าวลงบันได-ฟรีชเฟรม ภาพ  
แพงกัมจับหัวบันไดจะก้าวลง  
-ตัดไป-

602. หน้าเพื่อน (กลับสู่ความเคลื่อนไหว) คิดถึงเรื่องที่  
แพงทำให้ตัวซ้ำใจ  
-ตัดไป-

603. ภาพฟรีช แพงกัมจับหัวบันไดเรือนมุมเดิม  
-ตัดไป-

604. หน้าเพื่อน ความโกรธแค้นประดังขึ้นมาชัดเจน  
ความตั้งใจที่จะทำดีเสียสิ้น-ปิดประตูห้องนอน  
โครม  
-ตัดไป-

605. (มุมมองเกี่ยวกับคัท 603) ภาพเคลื่อนไหว แพงก้าวลง  
บันได

-ตัดไป-

606. มุมต่ำ ตั้งกล้องใต้บันไดรับภาพแพงหัวที่มดคลงมา  
จากบันได

-ตัดไป-

ตอน วิ.

ฉาก วิ. 4/1 ภายใน ห้องนอนเพื่อน กลางคืน

607. เพื่อน-เห็นอาการสะดุ้งตามเสียงกราวของบันได  
เห็นความรู้สึกผิด ความอึดอันประดังกันในหน้า  
จนต้องร้องไห้

-ตัดไป-

ตอน วิ.

ฉาก วิ. 4/2 ภายนอก ดินบันไดเรือนพิศ กลางคืน

608. ไกล เห็นหัวแพงพอบุยกั๊กก่อนหินที่ดินบันได แพง  
ค่อย ๆ เงยหน้า เห็นเลือดออกจากแผลเจ็บปวดสา-  
หัส แต่แพงก็แข็งใจช่วยห่อผ้า

-กลายเป็น-

ในช่วงนี้เป็นนาที่ระทึกใจที่คนดูแทบจะไม่ยอมละ  
สายตาไปเลย เพราะพอจะเดาสถานการณ์ได้เนื่องจากได้  
รับข้อมูลมาก่อนดังกล่าวข้างต้น แต่กลับถูกขยับยั้งไว้ด้วย  
อาการหยุดนิ่งสลัดกับกริยาเคลื่อนไหวของตัวละครทั้ง  
สองกลับไปกลับมา จนคนดูรู้สึกหวั่นวิตกเพิ่มขึ้น ความ  
รู้สึกรุนแรงยิ่งขึ้นเมื่อต้องมองลอดใต้บันไดขึ้นไปเห็นตัว  
ละครตกลงมา ในเวลาเดียวกันภาพตัดกลับไปไปที่สีหน้าของ  
เพื่อน รั้งรอให้คนดูอกสั่นขวัญแขวนว่าแพงจะเป็นอะไร  
หรือไม่ ก่อนที่จะรับรู้ว่แพงยังไม่เสียชีวิตทันที

ตอน วิ.

ฉาก วิ 5 ภายนอก ลำประโดง กลางคืน

609. กลายมาเป็นภาพกว้างถ่ายผ่านหน้าต่างเห็นแพงคลานกระ-  
เสือกกระสนมาทางลำประโดง แล้วค่อย ๆ คอเล็รับ  
ภาพแพงกระเสือกกระสนมาจนถึงสะพานไม้ไผ่ ชุม  
เข้าไปใกล้แพง เมื่อแพงโหนตัวขึ้นมาทอดสะพานไว้  
ด้วยกำลังครั้งสุดท้าย

-กลายเป็น-

610. ภาพแฟลชแบ็คแพงตอนเด็กติดอยู่ในหล่มโคลนแล้ว  
ร้อง “หาพี่ล่อ”

-กลายเป็น-

611. ภาพแฟลชแบ็คแพงตอนเด็กหกล้มหน้าจมขี้เถ่าร้อง  
“หาพี่ล่อ”

-กลายเป็น-

612. ภาพแฟลชแบ็คแพงตอนเด็กทำขามข้าวหล่น-โดนพ่อ  
ตี ยื่นมือออกขอความช่วยเหลือ พร้อมกับร้อง “หา  
พี่ล่อ” และพรีชภาพในคัท 459 นี้ไปซ้อน (Su-  
perimpose) กับภาพปัจจุบันของแพงคัทที่ 613 ที่  
กำลังจะขาดใจตายที่ลำประโดง โดยลดความชัดของ  
ภาพตอนเด็กลงเหลือเพียง 5% ของความชัดทั้ง  
หมด ภาพแพงปัจจุบันชัด 95%

หมายเหตุ ภาพแฟลชแบ็คทั้ง 3 คัท ใช้สีเขียวเพื่อบอก  
ความเป็นอดีตกาล

613. แพงกำลังจะขาดใจตาย กริยาสุดท้ายเท่าที่มีกำลังทำ  
ได้คือยกมือทั้งสองขึ้นไปในอากาศในท่า “หา  
พี่ล่อ”

-กลายเป็น-

เพียงเห็นภาพแพงคลานมาแต่ไกลต่อเนื่องจาก  
ภาพที่แพงบาดเจ็บ คนดูก็อดที่จะสงสารและซาบซึ้งใน  
ความเข้มแข็งอดทนของตัวละครมิได้ ยิ่งเมื่อได้เห็นแพง  
ใกล้ ๆ เข้า ก็ดูเหมือนว่าแทบจะกลืนสายตากันไว้ไม่อยู่ที่  
เดียว และก่อนที่แพงจะสิ้นใจ ชีวิตในวัยเด็กของแพงก็  
ผุดขึ้นมาเสียดแทงความรู้สึกของคนดูอย่างซ้ำ ๆ ทีละ  
ภาพ ๆ ในโทนสีน้ำตาลที่นอกจากจะบอกความเป็นอดีต  
แล้วก็ยังแฝงความหมองหม่นเอาไว้ด้วย ภาพซ้อน  
ของกริยาเดียวกันสมัยอดีตและปัจจุบันย้ำความรู้สึกสะ-  
เทือนใจต่อความอาภัพของแพงแม้ในวาระสุดท้ายของชีวิต

ภาพมุมมองสูง - ภาษาภาพยนตร์สู่เยาวชน

เห็นได้ชัดว่าภาษาภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อผู้ชมเพียง  
ไร กว่าผู้ชมจะชมภาพยนตร์จบสักเรื่องหนึ่ง กว่าจะรู้ว่า  
ภาพยนตร์มีเรื่องราวอย่างไร ‘ผู้ชม’ ได้ถูกภาษาภาพยนตร์  
ชี้นำไปสู่ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ในทางที่จะให้เชื่อในเหตุ-  
การณ์ที่เกิดขึ้น และเกิดความประทับใจซึมซาบอยู่ใน  
ความทรงจำของผู้ชม ผู้มีประสบการณ์ในชีวิตมีความ  
รู้ความเข้าใจต่อโลกและมีสติมั่นคงเท่านั้นที่จะสามารถ  
แยกแยะกลิ่นกรองความเป็นไปได้ของภาพมายานั้นมายืด  
ถือหรือเก็บสะสมไว้เป็นความทรงจำต่อไป แต่สำหรับผู้

ยังอ่อนต่อโลกคือยประสบการณ์และมีอารมณ์หวั่นไหว  
ไม่มั่นคงเช่นเขาวชน ย่อมยากที่จะลืมนภาพแห่ง  
ความคิดฝันนั้นได้ ประกอบกับแรงขับที่ปรารถนาจะเด่น  
ดังตามวิถีธรรมชาติจึงทำให้เขาชนประพฤติปฏิบัติเฉกเช่น  
พฤติกรรมในภาพยนตร์นั้น

ภาษาของภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์ให้เห็นในครั้งนี้  
เป็นเพียงส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของภาษาภาพยนตร์ทั้ง  
หมดซึ่งยังแตกแยกย่อยออกไปนานาวิธี และภาพยนตร์  
เรื่องที่ยกมาแสดงก็เป็นภาพยนตร์ในแนวเรียว แต่หากจะ  
ลองนึกถึงภาพยนตร์ที่กล่าวถึงความก้าวร้าวรุนแรงเร่า  
ร้อนยั่ววนหรือน่าสะพึงกลัวกันแล้ว ภาษาของภาพ-  
ยนตร์จะโน้มนำให้หลงใหลได้ดีเพียงใด โดยเฉพาะจากฝีมือ  
ที่ชำนาญชำนาญของผู้สร้างภาพยนตร์ผู้รู้วิธีการใช้ภาษา  
ภาพยนตร์ดึงดูดความสนใจ เหยื่อของสถานการณ์ก็คง  
จะหนีไม่พ้นเขาวชนนั่นเอง

ในแผนพัฒนาเด็กและเขาวชนระยะยาว 5 ปี ตั้ง  
แต่พ.ศ. 2525-2529<sup>16</sup> ได้ตระหนักถึงความสำคัญต่อ  
การพัฒนาคุณภาพชีวิตของเขาวชน และมีนโยบายปรับ  
ปรุงแก้ไขปัญหาที่กระทบถึงเขาวชนในด้านต่าง ๆ รวม  
ทั้งกำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของสื่อมวลชน  
แต่ทว่ากลับมีเป้าหมายเฉพาะต่อสิ่งพิมพ์ วิทยุกระ-  
จายเสียง และโทรทัศน์เท่านั้น แผนพัฒนาฯ ได้ละเลยสื่อ  
ภาพยนตร์ไปอย่างน่าเสียดาย

ภาพยนตร์มิได้ฉายกันแต่เฉพาะในโรงภาพยนตร์ที่  
เก็บเงินค่าชมแพง ๆ เขาวชนมิใช่จะไม่มีเงินซื้อบัตร  
เข้าชม ภาพยนตร์มิได้มีแต่เฉพาะภาพยนตร์ไทย เขาวชน  
มิใช่จะไม่นิยมชมภาพยนตร์จากต่างประเทศ ภาพยนตร์  
มิใช่จะให้แต่ความบันเทิง และเขาวชนมิใช่จะรู้หนังสือ  
กันหมดทุกคน

ทุกวันนี้มีภาพยนตร์หลวหลายทั้งรัก โศก ู้  
ปี ลึกลับ หลุโหด ฉายกันอยู่ทั่วไปในโรงและนอกโรง-  
ภาพยนตร์ มีทั้งหนังเร่ หนังสกลางแปลงตามชานเมือง  
และต่างจังหวัด ชมกันฟรีหรือไม่ก็เสียค่าชมราคาถูก  
และบางแห่งก็ฉายกันตลอดคืน แล้วยังมีภาพยนตร์บัน-

ทิกเป็นวีดีโอเทปให้เขาชมกันได้ครั้งแล้วครั้งเล่าอีก  
ภาพยนตร์เหล่านี้มีทั้งภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่าง-  
ประเทศซึ่งฟิล์มบางม้วนมิได้ผ่านการเซ็นเซอร์มาก่อน

ไม่ว่าสถานการณ์จะเป็นอย่างไร ภาษาของภาพยนตร์  
คงแผ่ขยายอิทธิพลอยู่เหนือผู้ชมอันรวมถึงเขาวชนด้วย  
อย่างไม่หยุดยั้ง ปัญหาจึงอยู่ที่ว่า จะฉกฉวยประโยชน์  
จากภาษาภาพยนตร์มาใช้ในการศึกษาและพัฒนาชีวิตกัน  
บ้างหรือไม่

## เชิงอรรถ

1. Charles Eidsvik, **Cinliteracy : Film Among the Arts** (New York : Horizon-Press, 1978), pp.180-182.
2. Marshall McLuhan, **Understanding Media** (New York : The New American Library, Inc., 1964), pp.36-37.
3. Robert J. Glessing, and William P. White, **Mass Media : The Invisible Environment** (Chicago : Science Research Associates, Inc., 1973), p.53.
4. The United Nations, **Youth in the 1980 s** (Switzerland : The Unesco Press, 1981), p.26.
5. กองนโยบายและแผนงานเยาวชน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, **แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน 5 ปี พ.ศ. 2525-2529** (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์การศาสนา, 2526), หน้า 39.
6. The United Nations, **op. cit.**, pp.26-27.
7. Fred H. Marcus, **Film and Literature : Contrasts in Media** (London : Chandler Publishing Company, 1971), pp.83-84.
8. กองนโยบายและแผนงานเยาวชน, **อ้างแล้ว**, หน้า 39.
9. **เรื่องเดียวกัน**, หน้า 133.
10. **เรื่องเดียวกัน**, หน้า 135.
11. Lee R. Bobker, **Elements of Film** (New York : Harcourt Brace Javanovich, Inc., 1979), p.23.
12. ราชบัณฑิตยสถาน, **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525** (พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อักษร-เจริญทัศน์, 2526), หน้า 608.
13. Tony Rost, **The Complete Book of Movie Making** (London : Fountain Press, 1971), pp.9-16.
14. **ดูประกอบจากหนังสือต่าง ๆ ดังนี้**  
Rod Whitaker, **The Language of Film** (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1970), pp.31-98.  
Harold M. Foster, **The New Literacy : The Language of Film and Television** (Illinois : National Council of Teachers of English, 1979), pp.5-12.  
Ron Johnson, and Jan Bone, **Understanding the Film** (Illinois : National Textbook Co., 1976), pp.62-77.
15. ทม ธาตรี, **เพื่อนเพลง** (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แสงแดด, 2526), หน้า 83, 86, 151-152, 173-174, 203-205, 270-271, และ 275-280.
16. **ดู แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน 5 ปี พ.ศ. 2525-2529, อ้างแล้ว.**