หนังสั้นเมื่อคราวห่าลง: การสร้างภาพยนตร์สั้นไทยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในยุคการแพร่ระบาดของโควิด 19

Shot Films In the Time Of Cholera: The Making Of Thai Short Films By The Online Meeting Programs In The Midst Of The Coronavirus Pandemic

Received:	*July*	*22, 2022*
Revised:	*August*	*30, 2022*
Accepted:	*September*	*12, 2022*

ศาสวัต บุญศรี (Sasawat Boonsri)*
สมศักดิ์ ชาตินำเพ็ชร (Somsak Chartnamphet)**

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการแสดงให้เห็น 1) วิธีการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้นไทยที่สร้างผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในยุคของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ช่วง ค.ศ. 2021 2) ภาพยนตร์สั้นไทยที่ถ่ายด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์มีเนื้อหาจุดร่วมกันอย่างไร โดยภาพยนตร์สั้นที่เลือกมาศึกษานั้น เป็นภาพยนตร์สั้นถูกส่งเข้ามาประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 25 ซึ่งจัดโดยหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และมูลนิธิหนังไทย ภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ถูกจัดฉายแบบออนไลน์ในเทศกาลหนังสั้นมาราธอน ช่วงเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2021 จุดร่วมสำคัญคือการถูกกักตัวอยู่แต่ในบ้านตามมาตรการล็อคดาวน์ ส่งผลให้ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นหลายคนเลือกใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ อาทิ Zoom, Google Meet, Webex ฯลฯ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ทำงานแทนกล้องบันทึกภาพ โดยที่ทีมงานและนักแสดงทุกคนอยู่แต่ในบ้านของตน ส่งผลให้วิธีการเล่าเรื่องมุ่งเน้นไปที่การใช้บทสนทนาเล่าเรื่องเป็นสำคัญ ผสมกับการตัดต่อเพื่อการเล่าเรื่องและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นที่สร้างภาพยนตร์สั้นด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์เกือบทั้งหมดเป็นมือสมัครเล่น พวกเขายังท้าทายความเป็นภาพยนตร์ภาพยนตร์ เช่น การทำลายกำแพงที่ 4 เพื่อหาความเป็นไปได้ในการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์

คำสำคัญ : ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ใหม่, ภาพยนตร์สั้น, การเล่าเรื่องในภาพยนตร์, การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา, โปรแกรมสนทนาออนไลน์

* สาขานิเทศศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร e-mail: boonsri_s@su.ac.th
Communication Arts Faculty of Information and Communication Technology Silpakorn University
** สาขานิเทศศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
e-mail: chartnampatch_s@silpakorn.edu
Communication Arts Faculty of Information and Communication Technology Silpakorn University

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

Abstract

The purpose of this essay is to demonstrate how the cinematic narrative of Thai short films generated through the online meeting programs in the era of the coronavirus pandemic may be demonstrated. All of Short films which be selected were joined the 25th Thai short film & video film festival and be screened in online platform in November 2021. Being detained at home in accordance with lockdown procedures is a significant common theme. As a result, many short film producers employ online meeting applications like Zoom, Google Meet, and Webex etc. An online chat program works as a replacement for a camera. where all the staff and actors are in their own homes As a result, the narrative approach focuses on the use of dialogue and editing is mixed in for storyline and event continuity. Almost of them are amateur filmmaker, they also explore the possibilities of storytelling by challenging cinematic, such as breaking the fourth wall.

Keyword : New Film History, Short Film, Cinematic Storytelling, Coronavirus Pandemic, Online Meeting Program

บทนำ

บทความเรื่อง หนังสั้นเมื่อคราวห่าลง : การสร้างภาพยนตร์สั้นไทยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในยุคการแพร่ระบาดของโควิด 19 ต้องการศึกษาภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ อาทิ Zoom, Google Meet, Discord ฯลฯ ซึ่งถูกสร้างขึ้นในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโคโรนาไวรัส (ช่วง ค.ศ.2021) ประชาชนถูกจำกัดพื้นที่ไม่ได้ออกไปไหนพร้อมกับข่าวสารการจัดการวัคซีนจากภาครัฐสลับกันไปกับข่าวการเสียชีวิตของผู้คน บทความนี้ได้ศึกษาภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง โดยทุกเรื่องถูกส่งเข้ามาประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 25 ซึ่งจัดโดยหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และมูลนิธิหนังไทย ในปี ค.ศ.2021 แต่ละเรื่องมีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปทว่าก็มีเนื้อหาจุดร่วมกันโดยเฉพาะภาวะความเครียด ความโศกเศร้าของการต้องเผชิญต้องสถานการณ์ล็อคดาวน์และการจัดการวัคซีนของภาครัฐ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้เขียนได้สำรวจงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อมโยงระหว่างโปรแกรมสนทนาออนไลน์กับสุนทรียศาสตร์และการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะงานที่ศึกษาธรรมชาติของโปรแกรมสนทนาออนไลน์และการแบ่งหน้าจอ (Split Screen) ในภาพยนตร์ ส่วนต่อมาของบทความผู้วิจัยจะอภิปรายลักษณะของผลงานภาพยนตร์สั้นและประเด็นเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ใช้รูปแบบของโปรแกรมสนทนาออนไลน์

โปรแกรมสนทนาออนไลน์กับสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์

คุณลักษณะสำคัญของโปรแกรมสนทนาออนไลน์คือการแบ่งจอ (Split Screen) ผู้ใช้โปรแกรมสามารถเห็นผู้ประชุมคนอื่นตั้งแต่สองคนไปจนถึงหลักร้อยคนในเวลาเดียวกัน Malte Hagener (2021) ได้เขียนบทความเรื่อง Divide, Together, Apart: How Split Screen Bacame Our Everyday Reality ว่าการแบ่งจอในโปรแกรมสนทนาออนไลน์ซึ่งถูกหยิบมาใช้ในภาพยนตร์ปัจจุบันไม่ใช่เรื่องใหม่ เทคนิคดังกล่าวถูกใช้มาตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบแล้ว

การแบ่งจอในยุคภาพยนตร์เงียบถูกใช้ในการเล่าเรื่องที่มีเหตุการณ์อย่างน้อยสองถึงสามเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อมกัน การแบ่งจอจึงเป็นการทำให้พื้นที่และเวลาของสถานการณ์มาอยู่ในพื้นที่จอเดียวกัน อาทิ ฉากคนคุยโทรศัพท์จากสองสถานที่ เมื่อแบ่งจอแล้ว ผู้ชมจะเห็นคู่สนทนาทั้งสองพร้อม ๆ กันบนจอ ภาพยนตร์ที่ Hagener ยกมาเป็นตัวอย่างคือภาพยนตร์เรื่อง The Lonely Villa (1910) ผลงานของ D.W. Griffith เล่าเรื่องของภรรยาและลูกที่อยู่บ้านตามลำพังในขณะที่มีโจรกำลังจะบุกเข้ามาปล้น เธอจึงโทรศัพท์ขอความช่วยเหลือจากสามี Griifith ได้แบ่งจอออกเป็น 3 ส่วน ให้เห็นทั้งภรรยาที่โทรศัพท์ สามีที่เป็นปลายสาย และโจรที่กำลังยืนอยู่หน้าประตูบ้าน ส่งผลให้คนดูทราบเหตุการณ์ทั้งสามอย่างไปพร้อม ๆ กันและลุ้นว่าสามีจะมาช่วยภรรยาทันหรือไม่

เมื่อพ้นจากยุคภาพยนตร์เงียบ วิธีการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอนี้ไม่ได้รับความนิยมอีกต่อไป สถานการณ์แบบใน The Lonely Villa จะใช้การตัดต่อแบบ Parallel Cut คือตัดชุดเหตุการณ์สองถึงสามเหตุการณ์สลับกันไปแทน อย่างไรก็ดีการแบ่งจอในภาพยนตร์ยังไม่หายไปไหน แต่มีการนำมาใช้ในฐานะวิธีการเล่าเรื่องแบบพิเศษ ซึ่ง Hagener เรียกว่า “The Invisible Effect” ซึ่งเป็นการเล่นกับพื้นที่ในเชิงกายภาพ (Physical) และผิวสัมผัส (Haptic)

ภาพยนตร์เรื่อง Pillow Talk (1959) โดย Michael Gordon เปิดฉากด้วยซีนมากมายที่ถ่ายจากหลายอุปกรณ์ ฉากสำคัญคือคู่รักที่เล่นโดย Doris Day และ Rock Hudson นอนในอ่างอาบน้ำ กอร์ดอนได้ทำการแบ่งจอออกเป็นสองจอ โดยจอซ้ายเป็นขาขวาของเดย์ที่ยกขึ้นมาเหนืออ่าง ในขณะที่จอขวาเป็นขาของฮัดสันยกขึ้นมาในลักษณะเดียวกัน ทั้งสองคนอยู่ในห้องน้ำคนละที่และคนละเวลา ทว่าเมื่อแบ่งจอแล้ว คนดูกลับรู้สึกเหมือนได้เห็นว่าเท้าของทั้งคู่แตะสัมผัสราวกับอยู่ในพื้นที่เดียวกัน

Hagener ยังเสนอว่าการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอนั้นทำให้มุมมองของผู้ชมมีลักษณะต่างไปจากการชมภาพยนตร์แบบเดิมที่มีลักษณะเช่นเดียวกับการดูภาพวาดในยุคฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม กล่าวคือการชมงานจิตรกรรมนั้น ผู้ชมจะมีลักษณะเป็นคนนอกที่ยืนสำรวจรูปอยู่ในระยะไกล ไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมใด ๆ ด้วย ซึ่งคุณลักษณะนี้ใกล้เคียงกับการชมภาพยนตร์ที่ผู้ชมเองถูกกลไกการทำงานของการฉายภาพยนตร์ทั้งห้องฉายที่มืด แสงจากเครื่องฉายพาดผ่านหัว จอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ไปจนถึงการนั่งอยู่กับที่ตลอดการชม ผู้ชมจึงมีลักษณะเป็นคนนอกไม่ได้มีส่วนร่วมใด ๆ กับภาพในจอ ทว่าการเล่าแบบแบ่งจอนั้นมีการผสมผสานเทคนิคจากอุปกรณ์สื่อสารเข้าไป ภาพที่เห็นไม่ได้หยุดนิ่งและปราศจากการมีส่วนร่วมจากผู้ชมอีกต่อไป เพราะผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับภาพยนตร์ได้ตามเวลาจริง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Timecode (1999) ของ Mike Figgis ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ๆ ที่จำลองความซับซ้อนของเหตุการณ์ที่เล่าเรื่องตามเวลาจริงผ่านการแบ่งจอ ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันผ่านการแบ่งจอออกเป็นสี่จอ การเชื่อมโยงเหตุการณ์ทั้งสี่ภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญ ผู้ชมเสมือนได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในเรื่อง และมีมุมมองต่อการเล่าเรื่องของตนเอง

แนวคิด Technology Determinism ของ Marshall McLuhan ที่ว่าเทคโนโลยีนั้นมีส่วนสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมในชีวิตประจำวันของเรา เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยน พฤติกรรมของคนก็เปลี่ยนตาม เป็นอีกสิ่งที่ Hagener อ้างถึง เขาเสนอว่าในปัจจุบัน เทคโนโลยีด้านการสื่อสารทำให้คุณสมบัติของภาพกลายเป็น modular คือมีส่วนแยกต่าง ๆ ที่มาประกอบกัน เราสามารถพิมพ์ข้อความในโปรแกรมวิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ สามารถ

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

แบ่งปันหน้าจอของเราต่อผู้ชมท่านอื่นให้ได้เห็น เราสามารถเปลี่ยนเสียงให้กลายเป็นตัวอักษร รวมไปถึงการวัดระยะพื้นที่ผ่าน google map กิจกรรมเหล่านี้ถูกนำมาผสมในภาพยนตร์ร่วมสมัยหลายเรื่อง เราจะเห็นการขึ้นข้อความการแชทในภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมปัจจุบันต่างเข้าใจได้ทันทีและไม่รู้จะเคอะเขินเมื่อยามได้เห็น Hagener เห็นว่าการแบ่งจอนั้นคือจุดรวมของภาพที่ผสมสิ่งแยกย่อยต่าง ๆ ทั้งข้อความ การแชท การแสดงภาพหน้าจอ การพูดคุยกับคนอื่นในจอ ฯลฯ ซึ่งทำให้คนดูรู้สึกมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์กับภาพด้วยเสมอ

มิติของเสียงคือหัวใจสำคัญอีกประการในการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการแบ่งจอผู้ใช้จากเทคโนโลยีของการประชุมทางไกลผ่านวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ เสียงเป็นตัวกำหนดว่าเราจะดูจุดไหนที่ปรากฏในจอ รวมถึงผู้เข้าร่วมต่างถูกกำหนดให้ต้อง เปิด หรือ ปิด ไมโครโฟนระหว่างการประชุมหรือสัมมนา หากในการประชุมใดที่เสียงพูดของผู้คนมีปัญหา ติดขัด ไม่ชัด สัญญาณหลุดหาย มักก่อให้เกิดภาวะความสับสนในการสื่อสาร Hagener อ้างถึงข้อเสนอของ Chion (2004) ที่ว่าภาพยนตร์นั้นภาพและเสียงทำงานร่วมกันและประสานเกื้อหนุนกัน ทว่าเมื่อเกิดปัญหาของสัญญาณเสียง การสื่อสารอื่น ๆ ของมนุษย์ทั้งการพิมพ์ข้อความผ่านกล่องแชท การแสดงท่าทางผ่านมือระหว่างพูด หรือแม้แต่การเขียนลงในกระดาษแล้วแสดงผ่านกล้องเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่พบเห็นได้บ่อยครั้ง อุปสรรคเรื่องเสียงไม่ชัดเจนเลยกลายเป็นวิธีการเล่าอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ที่แบ่งจอเลียนแบบโปรแกรมประชุมออนไลน์

Hagener ตั้งข้อสังเกตว่า ปกติในภาพยนตร์ทั่วไปที่มีลักษณะมีพื้นที่ 3 มิติ คือ กว้าง ยาว และลึก ผู้ชมจะสามารถรับรู้ถึงแหล่งที่มาของเสียงได้จากทิศทางของเสียง ความเบาของเสียง ทว่าการเล่าผ่านการแบ่งจอที่มีเพียงแค่ 2 มิติ (ผู้ชมและผู้เข้าร่วมประชุม) จำเป็นต้องใช้เครื่องมือเพื่อชี้ให้เห็นว่าแหล่งที่มาของเสียงมาจากไหน อาทิ มีกรอบสีเขียวขึ้นล้อมรอบผู้ที่กำลังเปิดไมโครโฟนและกำลังพูด หรือมีสัญลักษณ์ใด ๆ เช่น ไมโครโฟนที่กำลังเปิดใช้ ขึ้นแจ้งว่าใครกำลังเป็นผู้พูด การประชุมเช่นนี้ผู้ฟังท่านอื่นมักจะปิดไมค์ของตนเองเพื่อไม่ได้เสียงรบกวนกัน ส่งผลให้การตอบกลับแบบเฉียบพลันของผู้ฟังหายไป Hagener เสนอว่าเสียงมีความสำคัญอย่างมากในการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอ เขายกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Timecode อีกครั้ง โดยให้ข้อมูลว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแม้จะมีเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อมกัน แต่จะมีการกำหนดเสียงที่ปรากฏขึ้นมาเพื่อนำสายตาของคนดูให้ไปจับจ้องที่จอส่วนนั้น แถมในฉบับ DVD ที่ทำออกขาย ผู้สร้างยังมีลูกเล่นให้ผู้ชมสามารถผสมเสียงจากทั้งสี่จอเข้าด้วยกัน หรือเปิดเสียงของจอใดจอหนึ่งก็ได้ รวมถึงเมื่อหนังฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ ยังมีการผสมเสียงจากการแบ่งจอในลักษณะ “live remixes” อีกด้วย

งานของ Hagener มีประโยชน์อย่างมากต่อผู้วิจัยในการทำความเข้าใจธรรมชาติของเทคโนโลยีการแบ่งจอที่ปรากฏในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามงานของ Hagener ยังไม่ได้เผยให้เห็นถึงข้อจำกัดของการเล่าเรื่องด้วยการแบ่งจอโดยเฉพาะในมุมมองของผู้ผลิตและการสื่อสาร (อาทิ ในกรณีภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาจากประสบการณ์ตรงที่ผู้วิจัยที่ได้ชมภาพยนตร์สั้นไทยที่มีการแบ่งจอ) มีงานหลายเรื่องที่ต้องใช้เวลากว่า 5 นาที เพื่อที่สื่อสารความสัมพันธ์ในเรื่อง เพราะตัวละครต้องใช้เพียงการพูดหรือขึ้นข้อความในลักษณะของแชทเท่านั้น ลักษณะการเล่าเรื่องด้วยภาพซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์นั้นถูกลดทอนตัดทิ้งไป หรือการเล่าเรื่องด้วยเสียงเอง ซึ่งต่างไปจากที่ Hagener กล่าวถึง กล่าวคือ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นไทยมักตัดปัญหาของสัญญาณเสียงและการที่ตัวละครต้องเปิดหรือปิดไมโครโฟนออกไป ส่งผลให้การเล่าเรื่องมีลักษณะไหลลื่นและมีการตอบโต้อย่างเฉียบพลันเกินจริง มิติเหล่านี้เป็นประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา เป็นต้น

ทั้งนี้เนื่องจากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ Hagener เลือกมาอภิปรายล้วนเป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างด้วยสตูดิโอฮอลลีวูดทั้งสิ้น มิติความท้าทายและความแตกต่างขจองภาพยนตร์ในพื้นที่อื่น ๆ จึงยังไม่ถูกกล่าวถึง อาทิ ในยุคภาพยนตร์เงียบ ภาพยนตร์เรื่อง Napolean ของ Abel Gance ที่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์แนว Avant-Garde และได้การยอมรับในฐานะภาพยนตร์ที่มีทั้งการแบ่งจอและมีหลายจอต่อกันที่มิได้ถูกหยิบมาวิเคราะห์พูดถึง ภาพยนตร์ซึ่งผลิตด้วยโปรแกรมประชุมออนไลน์กลายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารของมือสมัครเล่น การพูดถึงการ

แบ่งจอในปัจจุบันจึงอาจศึกษาได้ในมุมมองที่กว้างขึ้นและครอบคลุมถึง นักวิชาการ นักเรียน นักศึกษา รวมถึงบุคคลทั่วไป กรอบของความเป็นภาพยนตร์ที่ไม่สมบูรณ์ ภาพยนตร์ที่ทำโดยคนที่ไม่ใช่มืออาชีพก็ยังไม่ได้ถูกพูดถึงเช่นกัน

เนื้อหาภาพยนตร์ที่ใช้รูปแบบของโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในยุคการแพร่ระบาดของโควิด 19

จากการสำรวจบทความที่ศึกษาภาพยนตร์ที่สร้างด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ อาทิ Zoom ผู้วิจัยพบว่ามีการศึกษาในอินเดีย ตีพิมพ์ในบทความ Where is Cinema? COVID-19 and Shift in India's Cinemascope โดย Darsgana Sreedhar Mini (2021) เมื่ออินเดียเริ่มประกาศล็อคดาวน์ในช่วงต้นเดือนเมษายน ค.ศ. 2020 มีภาพยนตร์สั้นที่ใช้หลายภาษาเรื่อง Family (2020) สร้างโดย Prasoon Pandey ออกฉายทาง Youtube ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นผลงานของสตูดิโอ โซนี พิคเจอร์ เนตเวิร์ค อินเดีย (Sony Picture Network India) และ kalyan Jewellers มีลักษณะขการถ่ายทำผ่านโปรแกรม Zoom จุดขายคือเป็นภาพยนตร์สั้นที่ทำที่บ้าน (A 'made-at-home short film) โปรเจคนี้นักแสดงชื่อดังของอินเดียเข้าร่วมมากมาย อาทิ Amitabh Bachchan เป็นต้น

เนื้อหาของ Family ต้องการให้ความรู้กับคนอินเดียเกี่ยวกับความปลอดภัยด้านสุขลักษณะ และการปฏิบัติในการเว้นระยะทางสังคม Sreedhar Mini ตั้งข้อสังเกตว่าการที่มีดาราชื่อดังจำนวนมากเข้าร่วมโครงการนี้เป็นการอุปมาถึงการร่วมแรงร่วมใจกันของคนในฉากหน้าอุตสาหกรรมภาพยนตร์อินเดีย ที่ระดมพลมาต่อสู้กับไวรัสอันตรายนี้

ยูทูบกลายเป็นแพลตฟอร์มยอดนิยมในการนำเสนอผลงานภาพยนตร์ที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Zoom ในอินเดีย ต่อมาไม่นาน ภาพยนตร์เรื่อง 10th day (2020) โดย Sajeev Khan ใช้ภาพเหตุการณ์จริงของนักแสดงและทีมงานที่ผลตรวจเชื้อไวรัสเป็นบวกและกำลังถูกกักตัวเป็นเนื้อหาหลัก หนังเรื่องนี้แม้ทำหน้าที่คล้ายกับเรื่อง Family คือการเผยให้เห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์โรคระบาด

ภาพยนตร์เรื่องต่อ ๆ มาที่ถูกสร้างและออกฉายในอินเดียช่วงโควิด 19 มักมีเนื้อหาคล้ายกันคือกล่าวถึงสถานการณ์การติดกับอยู่ในสถานที่ใดที่หนึ่ง (trapped situation) หรือภาวะความโดดเดี่ยว การถ่ายทำมักใช้กล้องมือถือในการถ่ายสำรวจพื้นที่ที่ตนอยู่และออกไปไหนไม่ได้เนื่องจากการล็อคดาวน์หรือไม่ก็ใช้โปรแกรม Zoom ในการถ่ายทำ และเนื่องจากอินเดียเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางภาษา ภาพยนตร์บางเรื่อง อาทิ C U Soon (2020) เลือกใช้วิดีโอคอลเป็นตัวกลางการเล่าเรื่องผสมการใช้ภาษาที่หลากหลายทั้งภาษาอังกฤษและภาษาถิ่นในการดำเนินเรื่อง ต่อมาภาพยนตร์แบบนี้ถูกเรียกในอินเดียว่า "computer-screen movie"

Sreedhar Mini เสนอว่าประเด็นที่หนังเหล่านี้นำเสนอมักเป็นเรื่องของกลุ่มคนที่เป็นชนชั้น upper-class ซึ่งได้รับผลกระทบแตกต่างไปจากกลุ่มคนอื่น ๆ ในสังคมอินเดีย อาทิ กลุ่มคนที่ต้องย้ายถิ่นเพราะถูกบังคับให้ต้องกลับถิ่นภูมิลำเนาด้วยการเดินทางไกลด้วยเท้า หรือกลุ่มคนจนที่ประสบปัญหาทางเศรษฐกิจ กลุ่มนี้มักนำเสนอจุดร่วมทางความคิดว่า "พวกเราทุกคนอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน" ทว่าในความจริงการรับมือต่อปัญหาของกลุ่มคนแต่ละกลุ่มนั้นต่างกัน ผมชมจึงมีคำถามต่อวิธีการมองโลกจากมิติคนสร้างภาพยนตร์ที่มีฐานะและสิทธิประโยชน์เหนือกว่าอีกหลายกลุ่ม

บทความของ Sreedhar Mini ช่วยฉายภาพมิติหนึ่งของการรับมือต่อเชื้อไวรัสของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อินเดีย ซึ่งหากเปรียบเทียบกับวงการภาพยนตร์ไทยนั้นเห็นได้ว่าของไทยอยู่ในภาวะ "เมาหมัด" อุตสาหกรรมอยู่ในภาวะหยุดชะงัก กองถ่ายทุกกองหยุดการทำงานตามประกาศของคณะรัฐมนตรีโดยหวังว่าปัญหาน่าจะคลี่คลายโดยเร็ว ส่งผลให้ประเทศไทยไม่มีการสร้างภาพยนตร์ในลักษณะใช้โปรแกรม Zoom โดยมืออาชีพแบบในอินเดีย แต่ผู้ผลิตกลายเป็นมือสมัครเล่น นักเรียน นักศึกษา ที่หันมาใช้เครื่องมือนี้ในการเล่าเรื่อง เช่นเดียวกับบทความของ Hagener งานของ Sreedhar Mini ยังไม่ได้สำรวจพื้นที่ของกลุ่มคนที่ไม่ได้เป็นมือ

อาชีพ คนธรรมดาที่อยากจะเล่าเรื่องของตนเอง ความทุกข์ของปัจเจกชนที่ต้องเผชิญ อย่างไรก็ตามบริบทของอินเดียกับบริบทของประเทศไทยอาจจะมีความแตกต่างกันที่การจัดการปัญหาวัคซีนในไทยค่อนข้างล่าช้าบวกกับปัญหาการเมืองในประเทศ เนื้อหาภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นแม้อาจจะมีแก่นกลางเป็นเรื่องของการติดอยู่ในบ้านหรือรู้สึกโดดเดี่ยวเหมือนกัน แต่ก็อาจมีมิติทางสังคมที่ทำให้ความคิดอ่านของตัวละครแตกต่างกัน จุดนี้เป็นจุดที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาและนำมาเปรียบเทียบในลำดับต่อไป

วิธีการศึกษา

บทความนี้ ผู้เขียนได้ศึกษาด้วยวิธีการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) เพื่อถอดวิธีการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่

1. ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ โดย ณัฐธร กังวาลไกล
2. CASTING สิงร่าง โดยภัทรศัย กิตติศุภกร
3. TOX IC โดย กิตติรักษ์ คงอาวุธ
4. FRI(END) โดย ศรัณภัทร กองสุข
5. SHOOT FROM HOME โดย ธีรติ มินทร์ปภาภัทร
6. Lost Birthday: I'm bomberman โดย ณัฐวุฒิ ธนเศรษฐวี และ ธนพัฒน์ วงษ์วิสิทธิ์
7. HEARING ME โดย ภรดล ยงคุณาวุฒิ

บทวิเคราะห์ภาพยนตร์

ภาพยนตร์สั้นไทยที่มีการจำลองบทสนทนาในโปรแกรมสนทนาออนไลน์กับมิติความสัมพันธ์ส่วนบุคคล

โปรแกรมสนทนาออนไลน์ถูกออกแบบมาเพื่อให้ในการสนทนาตั้งแต่ 2 คน ไปจนถึงการประชุมขนาดใหญ่ ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นจึงได้หยิบยืมเอาคุณสมบัติเหล่านี้มาใช้ในการเล่าเรื่อง กล่าวคือใช้การแบ่งหน้าจอแบบตาราง (grid) เพื่อให้เห็นหน้าตาของทุกคนที่อยู่ในฉาก ใช้บทสนทนาในการเล่าเรื่องและคลี่คลายปัญหาเป็นหลัก จุดร่วมที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยพบคือความซับซ้อนและความท้าทายในการเล่าเรื่องเมื่อมีการจัดฉากและสื่อสารผ่านภาพยนตร์สั้น

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FRI(END) โดยศรัณย์ภัทร กองสุข (Kongsuk, 2021) ความยาว 9.27 นาที ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Zoom เล่าเรื่องชายหญิงวัยรุ่นคู่หนึ่งซึ่งเป็นเพื่อนกัน ฝ่ายชายได้ทักฝ่ายหญิงเพื่อพูดคุยกันผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ศรัณย์ภัทรใช้ภาพพื้นฐานโดยแบ่งจอออกเป็นสองจอ ฝ่ายชายอยู่ทางด้านซ้ายและฝ่ายหญิงอยู่ด้านขวา ฉากหลังทั้งคู่แสดงให้เห็นว่าอยู่ในห้องส่วนตัวที่ม่านขึงปิดไว้อยู่ บทสนทนาเริ่มต้นโดยฝ่ายชายไต่ถามสารทุกข์สุขดิบ ก่อนที่เขาจะเผยความในใจว่าแอบชอบและขอโอกาสเป็นแฟนได้หรือไม่ ทว่าฝ่ายหญิงก็ปฏิเสธอย่างไรเยื่อใย

วิธีการเล่าเรื่องใน FRI(END) (ตั้งมาเพื่อเล่นกับคำว่าเพื่อนและการจบลงสอดคล้องกับชื่อเรื่อง) ใช้บทสนทนาเป็นหลัก การเปิดเรื่องจึงเป็นการพูดคุยทักทายและใช้เวลาประมาณ 3-4 นาทีในการให้คนดูได้รู้จักตัวละครและเข้าใจในความสัมพันธ์ของทั้งคู่ ศรัณย์ภัทรปล่อยให้นักแสดงทั้งสองคนแสดงไปตลอดความยาว 9 นาที โดยไม่มีการตัดต่อใด ๆ ซึ่งเป็นการจำลองพฤติกรรมจริงของมนุษย์ยามคุยกันผ่านโปรแกรมสนทนาที่มีลักษณะต่อเนื่อง ผู้ชมจึงมีฐานะของคนนอกตามที่ Hagener ว่าไว้ ทว่าคนนอกนี้มีลักษณะพิเศษบางอย่างที่ต่างไปจากฐานะคนดูทั่วไปคือการอยู่ในสถานะผู้บังเอิญเข้าไปได้ยินได้เห็นการสนทนาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ลับ พื้นที่ส่วนตัว ข้อสังเกตหนึ่งที่พบในบทสนทนาในเรื่องนี้คือ ตัวละครทั้งสองคนไม่มีการพูดที่ทับกัน ต่างฝ่ายต่างให้อีกคนพูดจบก่อน ซึ่งผิดไปจากธรรมชาติของการสนทนาแม้จะผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ก็ตาม

ศรัณย์ภัทรเลือกใส่เสียงดนตรีบรรเลงท่วงทำนองเศร้าคลอไปกับบทสนทนาของทั้งคู่เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์หม่นหมองเข้ากับเนื้อหาของภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามเสียงดนตรีทำให้คนดูได้คำนึงเช่นกันว่าสิ่งที่ชมอยู่นี้คือเหตุการณ์เรื่องสมมติเพราะในการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ เสียงดนตรีประกอบคืออุปสรรคสำคัญในการขัดขวางการสนทนาให้มีประสิทธิผล

ในช่วงองก์สุดท้าย หลังจากที่ฝ่ายหญิงปฏิเสธคำขอเป็นแฟนแล้ว ศรัณย์ภัทรเลือกใช้วิธีการจบเรื่องโดยให้ตัวละครฝ่ายหญิงออกจากโปรแกรมสนทนาออนไลน์ไป เหลือเพียงฝ่ายชายเพียงคนเดียว

นอกจาก FRI(END) แล้ว ยังมีภาพยนตร์สั้นอีก 1 เรื่องที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเหมือนกันคือ TOX IC โดย กิตติพัฒน์ คงอาวุธ (Kong-arwut, 2021) ความยาว 27.39 นาที ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Zoom เนื้อเรื่องเกี่ยวกับคู่รักที่ต่างฝ่ายต่างต้องอยู่บ้านของตนเพราะคำสั่งล็อคดาวน์ของรัฐบาลจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัส ผู้ชมจะเห็นฉากหลังของนักแสดงเป็นเฟอร์นิเจอร์อาทิ ชั้นวางของที่ไร้ระเบียบตั้งอยู่ข้างหน้าต่างที่มีผ้าม่านขึงบังไว้ หรือห้องหับประตูห้องที่ปิดไว้มิให้ใครเห็น เมื่อเริ่มเรื่อง ฝ่ายชายมีลักษณะเหนื่อยหน่าย พูดจาเนิบนาบและดูไม่เต็มใจที่จะพูดคุยด้วยนัก กลับกันฝ่ายหญิงมีน้ำเสียงแสดงความห่วงใยและพยายามทำความเข้าใจว่าทำไมแฟนหนุ่มถึงมีสภาพเช่นนี้ เธอเสนอความช่วยเหลือแก่เขาแต่กลับถูกปฏิเสธ ผู้กำกับใช้บทสนทนาเป็นหัวใจหลักในการเล่าเรื่องเช่นเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง FRI(END) คนดูได้พบว่าฝ่ายชายรู้สึกแตกต่างจากฝ่ายหญิงในเชิงฐานะทางเศรษฐกิจ บวกกับการต้องอยู่คนเดียวเลยทำในความสัมพันธ์มีระยะห่างไกลกันไปเรื่อย ๆ จนท้ายที่สุด ฝ่ายชายตัดสินใจบอกเลิก

วิธีการเล่าเรื่องใน TOX IC แทบเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับ FRI(END) ทั้งการจำลองบทสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ให้นักแสดงโต้ตอบกันและกันโดยไม่มีการตัดต่อระหว่างเรื่อง จุดที่ต่างกันคือมีการใส่เสียงดนตรีประกอบเฉพาะตอนช่วงท้ายเรื่อง ซึ่งกิตติรักษ์ ผู้กำกับได้นำเอาภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวช่วงเวลาที่ทั้งคู่เคยไปเที่ยวกันมาตัดสลับและผสมกับดนตรีในช่วงท้ายเพื่อให้คนดูได้เห็นความสัมพันธ์ที่จบสิ้นลงไปพร้อมกับรู้สึกเสียดายความรักและอดีตที่ผ่านพ้นไป

จากทั้ง FRI(END) และ TOX IC สะท้อนให้เห็นการเลือกเล่าเรื่องความสัมพันธ์ที่ล้มเหลวที่ไปได้ดีกับวิธีการจำลองการพูดคุยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ การจำลองบทสนทนาที่มีความต่อเนื่อง ไม่มีการตัดต่อ ทำให้คนดูเสมือนได้แอบเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวที่มีแค่เพียงสองคน จำลองพื้นที่และเวลาจริงสร้างความอึดอัดแก่ผู้ชม

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องก็สื่อสารสภาวะความเป็นเรื่องแต่งผ่านการใช้เสียงเพลง (รวมถึงภาพอื่น ๆ ที่แทรกเข้ามา ในกรณี TOX IC) ที่สร้างช่องว่างระหว่างพื้นที่ส่วนตัวภายในและภายนอกโปรแกรมสนทนา

การแบ่งจอกับการเล่าเรื่องปัญหาชีวิตและสังคมในโรคระบาดโควิด 19

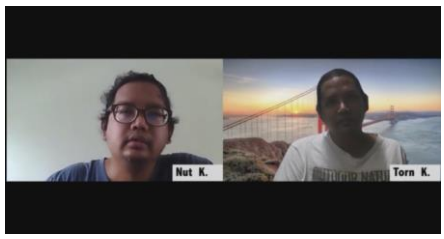
ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ โดย ณัฐธร กังวาลไกล (Kangwanklai, 2021) และ Lost Birthday: I'm bomberman โดย ธนพัฒน์ วงษ์วิสิทธิ์ และณัฐวุฒิ ธนเศรษฐทวี (Thanasettawee & Wongwosit, 2021) เป็นตัวอย่างภาพยนตร์สั้นที่ขยายวิธีการเล่าเรื่อง จากการจำลองการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ให้มีความซับซ้อนสะท้อนปัญหาชีวิตและสังคม

ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ โดย ณัฐธร กังวาลไกล (ความยาว 11.59 นาที) เล่าเรื่องของพี่น้องฝาแฝดคนหนึ่งอยู่เมืองไทย อีกคนอยู่ต่างประเทศ ในบริบทของการกักตัวอยู่แต่ในบ้านเพราะมาตรการล็อคดาวน์ ณัฐธรสร้างลูกเล่นโดยการที่แสดงเป็นทั้งคู่แฝดที่อยู่ไทยและต่างประเทศ ฝ่ายคนอยู่เมืองไทยอยู่ทางจอซ้าย ใส่แว่นและสวมเสื้อสีน้ำเงิน ฉากหลังสีขาวปกติ มีชื่อ Nut K. อยู่มุมล่างขวา ขณะที่คู่แฝดที่อยู่ต่างประเทศ มีลักษณะต่างกันคือไม่ใส่แว่นและสวมเสื้อสีขาว ฉากหลังเป็นสะพานโกลเดนเกท ซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ขณะพระอาทิตย์กำลังขึ้น (เพื่อเป็นการบอกคนดูว่าอยู่ต่างประเทศ) และมีชื่อ Torn K. ที่มุมล่างขวา ณัฐธรถ่ายตัวเองผ่าน

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

โปรแกรมสนทนาออนไลน์ทีละตัวละคร จากนั้นนำมาตัดต่อเพื่อสลับบทสนทนาของทั้งคู่ให้ลงจังหวะ ไม่พูดทับกัน ถึงแม้จะมีการตัดต่อแต่เนื้อหาภาพยนตร์ยังคงดำเนินเรื่องผ่านการจำลองการสนทนาตามเวลาจริง ไม่มีการตัดต่อเพื่อย่นเวลา หรือข้ามช่วงเวลาแต่อย่างใด

ผู้กำกับสร้างให้คาแรคเตอร์ทั้งคู่แตกต่างกัน โดย Nut K. ผู้อยู่เมืองไทยมีทัศนคติในแง่ลบต่อรัฐบาลในเรื่องการจัดการวัคซีนที่ล้มเหลว มีผู้คนจำนวนมากที่ไม่สามารถเข้าถึงวัคซีนได้ ขณะที่ตัวละคร Torn K. ซึ่งอยู่ต่างประเทศบอกว่าประชาชนควรเชื่อมั่นในรัฐบาลและคิดว่าอยู่ที่ไหนก็เจอปัญหาแบบเดียวกัน ณัฐธรใส่ความโกรธเกรี้ยวลงไปในตัวละคร Nut K. ที่ตอบโต้ข้อเสนอและตรรกะของ Torn K. ซึ่งเขามองว่าเป็นภาพแทนของ “สลิ่ม” ได้อย่างตรงไปตรงมา จนตัวละคร Torn K. จนมุม



รูปที่ 1 ภาพจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง
ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ (Kangwanklai,

ส่วนภาพยนตร์สั้นเรื่อง Lost Birthday: I’m bomberman กำกับโดย ธนพัฒน์ วงษ์วิสิทธิ์ และณัฐวุฒิ ธนเศรษฐทวี (ความยาว 32.02 นาที) ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Google Meet เริ่มต้นภาพยนตร์ต่างไปจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์เรื่องที่กล่าวถึงก่อนหน้า กล่าวคือ มีการเปิดเรื่องด้วยเสียงข่าวจากโทรทัศน์ เกี่ยวกับการระบาดของเชื้อไวรัส “เย็ด” (ธนพัฒน์และณัฐวุฒิ สองผู้กำกับจงใจใช้คำนี้ทั้งในเชิงความตลกของความผิดฝาผิดตัวและการยั่วล้อต่อผู้ชม) ธนพัฒน์และณัฐวุฒิรับบทเป็นตัวเอง พูดคุยสารทุกข์สุขดิบหลังจากไม่ได้เจอกันมานานโดยธนพัฒน์เป็นคนทักเข้ายังโปรแกรมที่ณัฐวุฒิเปิดไว้ บทสนทนาครอบคลุมเรื่องการทำงาน การสอนออนไลน์ ภาวะความเครียด เรื่อยมาจนถึงการบริหารจัดการวัคซีนซึ่งทั้งสองคนมีมุมมองต่อการจัดการที่แตกต่างกัน โดยธนพัฒน์สิ้นหวังต่อสถานการณ์ ขณะที่ณัฐวุฒิมองโลกในแง่บวกและเชื่อว่าเหตุการณ์โดยรวมจะดีขึ้น

ในเชิงเทคนิค ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Lost Birthday: I’m bomberman นำเสนอความเป็นธรรมชาติของหน้าจอที่คนดูคุ้นตาเมื่อยามพูดคุยสนทนาผ่านโปรแกรมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการมีชื่อผู้สนทนาระบุชัดเจน มีกรอบสีน้ำเงินและสัญญาณไมโครโฟนขึ้นแสดงเมื่อใครเป็นคนพูด การเห็นหน้าจอทั้งโปรแกรมที่ดูแล้วรู้ทันทีว่าใช้โปรแกรมอะไร การพูดทับกันของทั้งสองคน ไปจนถึงการให้ดาวเพื่อประเมินคุณภาพการประชุม ซึ่งต่างไปจากภาพยนตร์สั้นที่กล่าวถึงก่อนหน้านี้ ซึ่งเลี่ยงไม่ให้คนดูเห็นทั้งชื่อของนักแสดง สัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นว่าใครกำลังพูด สัญลักษณ์คำสั่งต่าง ๆ บนหน้าจอโปรแกรม องค์ประกอบเหล่านี้ถูกทำให้กลายเป็นของไม่จำเป็น หรือสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ต่อการเล่าเรื่องสำหรับผู้กำกับบางคน อาทิ ศรัณย์ภัทร ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง FRI(END) ซึ่งเคยตั้งสเตตัสเฟซบุ๊คเพื่อถามในเชิงเทคนิคว่าต้องทำอย่างไรเพื่อจะไม่ให้โปรแกรม Zoom แสดงชื่อคนที่เข้าร่วม (Sa Suk, 2565)

เมื่อเรื่องดำเนินไป ธนพัฒน์เกิดร้องไห้ทนไม่ไหว และได้ออกจากโปรแกรมสนทนาออนไลน์ไปดื้อ ๆ ปล่อยให้ณัฐวุฒิงุนงงอยู่เพียงผู้เดียว (วิธีการที่ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งออกจากโปรแกรมเป็นวิธีจบสถานการณ์ที่พบได้ในภาพยนตร์สั้นเกือบทุกเรื่อง) หลังจากนี้เนื้อเรื่องในภาพยนตร์หักลำด้วยการเผยให้เห็นว่าที่ได้ชมก่อนหน้านั้นคือการแสดงทั้งหมด และภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีสถานะเป็นภาพยนตร์ซ้อนภาพยนตร์



รูปที่ 2 จากLost Birthday: I'm bomberman ธนพัฒน์ออกจากห้องสนทนาออกไป สังเกตว่ามีข้อความว่าธนพัฒน์ออกไปจาก (Thanasettawee & Wongwosit, 2021)

ธนพัฒน์กลับมาในห้องสนทนาอีกครั้งพร้อมเสื้อที่เปลี่ยนไป มีการเผยให้เห็นสถานะของทั้งคู่ว่าณัฐวุฒิเป็นคนคิดและชวนธนพัฒน์มาร่วมแสดง มีการพูดคุยถึงการแสดงว่าธนพัฒน์ตีบทแตก เข้าใจถึงภาวะจิตใจของตัวละคร และเมื่อบทสนทนาจบลง ภาพได้ตัดไปที่กล้องอีกตัวซึ่งณัฐวุฒิตั้งไว้ต่างหากเพื่อถ่ายตัวเองในขณะที่กำลังตัดต่อวิดีโอชิ้นนี้อยู่ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Lost Birthday: I'm bomberman นอกจากจะเล่าเรื่องภาวะความสิ้นหวังต่อการจัดการวัคซีนของรัฐบาลไทยแล้ว ตัวงานที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ยังสามารถยั่วล้อและท้าทายต่อขนบความจริงของภาพยนตร์ได้ด้วย โดยเฉพาะเมื่อการถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ล้วนต้องใช้การพูดคุยให้ออกมาเหมือนตัวละครนั้นเป็น "คนจริง" ที่กำลัง "คุยกันจริง ๆ" ภาพยนตร์จึงตั้งคำถามต่อสภาวะความจริงและความสมจริงว่าการสนทนาที่เราดูอยู่ล้วนคือเรื่องแต่งทั้งสิ้นแม้ว่าจะจำลองให้เหมือนขนาดไหนก็ตาม

ภาพจำลองที่เป็นมากกว่าการประชุมออนไลน์

ภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่มีนักแสดงตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปเริ่มมีการใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนขึ้น แม้ว่าโดยพื้นฐาน วิธีการเล่ายังใช้การแบ่งจอแบบตารางเพื่อให้เห็นสมาชิกทุกคนและเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาเป็นหลัก แต่เริ่มมีการตัดสลับภาพของนักแสดงที่กำลังพูดหรือมีกิจกรรม ณ ขณะนั้นเพื่อให้คนดูได้เห็นอากัปกิริยาและเห็นความลื่นไหลของสถานการณ์ คล้ายกับการใช้เทคนิค Close Up เพื่อการตัดต่อแบบ Continuity Editing ในภาพยนตร์ทั่วไป รวมไปถึงมีการแทรกภาพอื่น ๆ นอกจากภาพหน้าจอการสนทนามาร่วมเล่าเรื่องด้วย โดยผู้เขียนยกตัวอย่างประกอบจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง Hearing Me โดย ภราดล ยงคุณาวุฒิ (Yongkunawut, 2021) และ Shoot From Home โดน ธีรติ มินทร์ปภาภัทร (Minpaphapat, 2021)

Hearing Me (ความยาว 29.59 นาที) ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Zoom เล่าเรื่องของกลุ่มเพื่อนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 5 คนและรุ่นพี่ที่กำลังร่วมกันแต่งเพลงเพื่อส่งประกวด ซึ่งในภายหลังเกิดความไม่ลงรอยกันทางความคิดและเรื่องความรัก กลายเป็นรักสามเส้าที่นำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งและล้มโครงการทั้งหมดทิ้ง Hearing Me เปิดเรื่องด้วยภาพหน้าจอโปรแกรมที่มีลักษณะคล้ายกระดานไวท์บอร์ดสำหรับไอแพด สมาชิกคนหนึ่งกำลังเขียนเนื้อเพลงประโยคแรกด้วย Apple Pencil ก่อนที่จะตัดมาที่ภาพกว้างซึ่งหน้าจอที่ถูกแบ่ง แสดงให้เห็นสมาชิก 4 คนที่กำลังร่วมกันแต่งเพลง ในจอภาพมีทั้งคนที่ใช้กล้องแนวตั้งและแนวนอน ช่องขวา

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

บนกล้องถ่ายให้เฉพาะกีตาร์ และช่องซ้ายล่างนั้นถ่ายจากด้านข้างเห็นสมาชิกคนที่กำลังเขียนไอแพดอยู่ (ดูภาพที่ 3 ประกอบ) รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบพยายามสร้างความหลากหลายของมุมกล้องแตกต่างไปจากภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่มีตัวละครสองคน ซึ่งมักไม่มีการเปลี่ยนขนาดภาพและมักใช้ภาพมุมหน้าตรงเพียงมุมเดียวเท่านั้น มุมกล้องในภาพด้านซ้ายล่างที่เป็นการถ่ายให้เห็นกิจกรรมกำลังเขียนบนไอแพด) เป็นสิ่งที่ไม่ได้พบเห็นทั่วไปในการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์เพราะโดยทั่วไป ผู้ร่วมสนทนามักถูกนำเสนอผ่านการสนทนาเพียงเท่านั้น การเลือกภาพเช่นนี้สร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาพ เนื้อเพลงและตัวละครซึ่งกำลังดำเนินเรื่องแตกต่างจากตัวละครอื่น



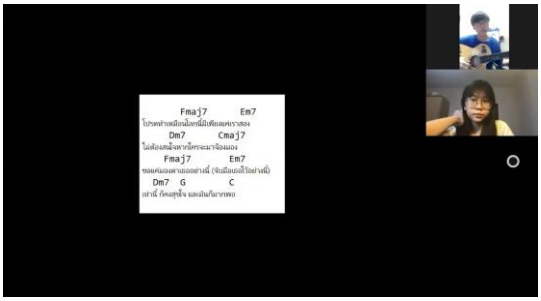
รูปที่ 3 ภาพจาก Hearing Me
(Yongkunawut, 2021)

ทั้งภาพยนตร์สั้นเรื่อง Hearing Me และ Shoot from Home มี ความยาวประมาณ 30 นาที เราจึงเห็นผู้กำกับภาพยนตร์ของทั้งสองเรื่องทำการแบ่งเนื้อหาของเรื่องออกเป็นฉากเหตุการณ์ (Scene) ไม่ได้เรียงต่อกันตามเวลาจริงเหมือนในภาพยนตร์สั้นที่มีเวลาประมาณ 10 นาทีและมีตัวละครเพียง 2 คน อย่างเรื่อง FRI(END) และ เรื่องอื่น ๆ ที่กล่าวถึงก่อนหน้า

แม้ว่าโปรแกรมสนทนาออนไลน์จะสื่อสารให้รับรู้ว่าผู้ชมที่อยู่ต่างสถานที่กันสามารถมาอยู่ในพื้นที่บนจอในเวลาเดียวกันได้ตามที่ Hagener กล่าวไว้ แต่ด้วยภาพยนตร์ที่ถ่ายทำที่บ้านใช้กล้องจากโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดข้อจำกัดในการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อการเล่าเรื่อง การขาดภาพที่แสดงพื้นที่ซึ่งมักใช้เปิดฉากเหตุการณ์ส่งผลให้คนดูประสบปัญหาในการตามเรื่อง ดังนั้นผู้กำกับจึงต้องหาวิธีในการทำให้คนดูรู้ว่าฉากเหตุการณ์ในเรื่องเปลี่ยนแปลงไปแล้วทั้งเชิงสถานที่และเวลา และเหตุการณ์ที่กำลังเห็นคือคนละเหตุการณ์กับที่ดูเมื่อ 2-3 นาทีก่อนหน้านี้

ภราดล ผู้กำกับเรื่อง Hearing Me แบ่งเรื่องออกเป็น 8 ฉากเหตุการณ์โดยไม่มีการขึ้นข้อความหรือใช้วิธีใด ๆ เพื่อบอกสถานที่ อาทิ ไม่มีการใช้ภาพเพื่อแสดงให้เห็นสถานที่ (Establishing Shot) เพื่อบอกเล่าเหตุการณ์ว่าตัวละครอยู่ที่ไหนตามขนบการตัดต่อภาพยนตร์ ผู้กำกับเลือกใช้วิธีการเปลี่ยนไปเล่าตัวละครอื่นที่ไม่ได้ปรากฏในฉากเหตุการณ์แรก หรือหากมีตัวละครที่เคยปรากฏแล้ว จะมีการเปลี่ยนมุมกล้องหรือเปลี่ยนสถานที่ที่ตัวละครอยู่ เช่น ฉากแรกตัวละครนั่งคุยกับคนอื่นในมุมกล้องหน้าตรงมองจอ ฉากต่อมาตัวละครคนเดิมเปลี่ยนไปคุยอยู่ที่พื้นโดยกล้องของคอมพิวเตอร์ตั้งบนโต๊ะญี่ปุ่น มีบางฉากเหตุการณ์ ที่ตัวละครเปลี่ยนทั้งพื้นที่และทำกิจกรรมอื่นไปพร้อมกันด้วย คนดูจึงได้เห็นตัวละครหนึ่งเปลี่ยนจากการคุยหน้าคอมพิวเตอร์ในฉากก่อนหน้ามาเป็นการตั้งกล้องไว้ในห้องครัว ได้เห็นภาพมุมกว้างว่าตัวละครกำลังทำอาหารไปพร้อมกับพูดคุยเรื่องการแต่งดนตรี

Hearing Me ยังมีการออกแบบภาพเพื่อแสดงให้เห็นกิจกรรมที่ตัวละครสองคนทำพร้อมกัน โดยตัวละครสองคนกำลังแต่งเพลงร่วมกัน วิธีการเล่าออกแบบให้เห็นตัวละครทั้งสองคนพูดคุยกันแบบตัดต่อสลับกัน ทั้งคู่หาข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับเนื้อเพลงที่เขียน จากนั้นผู้กำกับได้ขึ้นภาพของเนื้อเพลงที่แตกเป็นหน้าจอหลักแล้วตัวละครทั้งสองที่คุยกันอยู่ถูกทำให้กลายเป็นหน้าต่างขนาดเล็กอยู่บริเวณมุมขวาบนของจอ คนดูจึงได้เห็นทั้งคู่คุยกันไปพร้อมกับอ่านเนื้อเพลงที่ถูกเขียนขึ้น วิธีการนี้คล้ายกับการแชร์หน้าจอที่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมสนทนาหรือประชุมได้แสดงหน้าจอของตน (ดูรูปที่ 4 ประกอบ) โดยที่ยังเห็นผู้ร่วมสนทนาอยู่ เทคนิคการเล่าเรื่องแบบนี้นอกจากจะเลียนแบบวิธีการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์แล้ว ยังเป็นการเชื่อมพื้นที่ เวลา และกิจกรรมของตัวละครเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อทดแทนการไม่สามารถเล่าเรื่องด้วยภาพแบบภาพยนตร์ทั่วไปที่ใช้ขนาดภาพและการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย (Mis en Scene) มาเล่าเรื่องได้



รูปที่ 4 จาก Hearing Me
(Yongkunawut, 2021)

แม้ Hearing Me จะมีการผสมแทคนิคทางภาพอื่น ๆ เข้ามาเล่าเรื่องประกอบ แต่หัวใจสำคัญในการเล่าก็ยังเป็นบทสนทนาออนไลน์ ในองก์สุดท้ายที่ตัวละครทุกตัวมีปากเสียงกัน หนังเลือกใช้เทคนิคการตัดสลับไปยังหน้าของผู้พูดแต่ละคนเพื่อให้ความรู้สึกคล้ายกับการตัดต่อแบบ Shot/Reverse Shot และมีการใช้การตัดต่อเชื่อมภาพแบบ L Cuts (ขณะที่ภาพใหม่ปรากฏขึ้น เสียงจากภาพเดิมยังคงอยู่ เช่น เสียงตัวละครเดิมพูดอยู่แต่ตัดไปยังหน้าของคนอื่นที่กำลังฟังอยู่) ทำให้คนดูได้ดูการทะเลาะกันที่ไหลลื่นและเห็นปฏิกิริยาของตัวละครต่อคำพูดของคนอื่น ซึ่งลักษณะการตัดต่อนี้ไม่ได้เป็นไปตามธรรมชาติของโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่หากเปิดใช้โหมดแสดงหน้าจอคนที่พูด หน้าจอจะแสดงเฉพาะคนที่พูดโดยมีช่องเว้นว่างระหว่างภาพต่อภาพสั้น ๆ ไม่ได้เนียนกลืนสนิทเป็นเนื้อเดียวแบบการตัดต่อด้วยตนเอง

ภาพยนตร์อีกเรื่องที่มีตัวละครมากกว่า 2 คน คือ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Shoot From Home (ความยาว 30 นาที) นำเสนอภาพยนตร์ซ้อนภาพยนตร์ เล่าเรื่องของกลุ่มเพื่อนวัยมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังวางแผนจะถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อส่งประกวด ผู้ชมได้เห็นกระบวนการตั้งแต่การคิดริเริ่ม การเขียนบท การวางแผนการถ่ายทำ ไปจนถึงการลงมือถ่าย ทว่าทุกอย่างก็ไม่เป็นไปอย่างที่คิด โครงการหนังสั้นจึงล่มกลางคันคล้ายกับเรื่องก่อนหน้า ในตอนสุดท้ายผู้กำกับตัดสินใจนำกระบวนการทำงานทุกอย่างที่บันทึกไว้มาตัดเรียงออกเป็นภาพยนตร์เรื่องที่กำลังได้ชมนี้

Shoot from Home ถ่ายทำด้วยโปรแกรม Zoom มีการใช้ภาพและเทคนิคอื่น ๆ มาผสมเข้ากันกับภาพที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ในฉากเปิด ธีรติ มินทร์ปภาภัทร ผู้กำกับของเรื่อง ใส่เสียงการเช็คชื่อนักเรียนเพื่อให้คนดูได้รู้บริบทว่าเหตุการณ์ของเรื่องเกิดในสถานการณ์การเรียนออนไลน์ จากนั้นเขาใช้ภาพที่บันทึกหน้าจอ อาทิ ภาพหน้าจอชั้นเรียนออนไลน์ โฟลเดอร์โปรเจคภาพยนตร์สั้นที่ไม่ได้สร้าง ภาพข้อสอบพร้อมเฉลย มาเรียงต่อกัน

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีความยาวประมาณ 30 นาที ธีรติ ผู้กำกับจึงได้แบ่งเรื่องออกเป็นบท โดยล้อไปกับเนื้อหาการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องชั้นบรรยากาศ เมื่อจะเริ่มบทเขาจะขึ้นข้อความ เช่น เมื่อเริ่มบทที่ 1 มีข้อความ 'ชั้นที่ 1 โทรโพสเฟียร์ (troposphere)' ปรากฏขึ้น พร้อมต่อด้วยคำอธิบายชั้นบรรยากาศ การใช้ข้อความในการแบ่งตอนช่วยทำให้คนดูทราบว่ามีการเปลี่ยนสถานที่และเวลาในเรื่อง ส่งผลให้คนดูติดตามเรื่องได้ง่ายกว่าภาพยนตร์สั้นเรื่อง Hearing Me

จุดต่างไปจากเรื่อง Hearing Me อีกประการคือธีรติใช้เสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงกลอง จากเพลง Caravan ของ John Wosson พร้อมกับใช้เสียงบรรยายความคิด (Voice Over) บรรยายแทรกตลอดเรื่อง คล้ายคลึงกับการเล่าในภาพยนตร์ของนวพล ธำรงรัตนฤทธิ์ เรื่อง Mary is Happy, Mary is Happy (Thamrongrattanarit, 2013) และฟรีแลนซ์ ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Thamrongrattanarit, 2015) การเชื่อมโยงดังกล่าวที่ชัดเจนสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสไตล์ภาพยนตร์ของนวพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์ที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา (ขณะที่สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ธีรติกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5)

ด้วยลักษณะข้างต้น บทสนทนาจึงไม่ได้เป็นหัวใจหลักในการเล่าเรื่องใน Shoot From Home แม้จะมีการนำเสนอฉากที่เกิดขึ้นในโปรแกรมสนทนาออนไลน์เช่นเดียวกับเรื่องอื่น ๆ เสียงบรรยายความคิดของธีรติ มีทั้งการบอกคนดูว่าขณะนี้จะเกิดอะไร ตัวเขา (ในฐานะตัวละครหนึ่งที่รับบทเป็นผู้กำกับโครงการสร้างภาพยนตร์สั้นซึ่งซ้อนอยู่อีกชั้น) กำลังคิดอะไร เขารู้สึกต่อเพื่อนอย่างไร และเขาประเมินว่าตัวละครเพื่อนคนอื่น ๆ กำลังรู้สึกอย่างไร ขณะเดียวกันเขาเลือกใช้ดนตรีประกอบทั้งในโทนสดใสและปลุกเร้าความตึงเครียดคลอไปกับทุกเหตุการณ์ในเรื่อง เรื่องอื่น ๆ มีการใช้ดนตรีเฉพาะในฉากที่เร้าอารมณ์จริง ๆ เท่านั้น

ในส่วนการตัดต่อ ธีรติเลือกใช้ภาพถ่ายหน้าจอแบบตารางในการดำเนินเรื่อง อย่างไรก็ตาม ลักษณะดังกล่าวต่างไปจาก Hearing Me ที่ใช้การตัดสลับภาพหน้าจอของบุคคลเพื่อเล่าเรื่องแล้วสร้างอารมณ์ เขาใช้เทคนิค fast forward ภาพเพื่อแสดงให้เห็นการทำงานที่ดำเนินไป โดยมีการใส่ภาพการแชทและส่งไฟล์ในโปรแกรม messenger (ดูรูป 5 ประกอบ) ภาพบทภาพยนตร์แทรกเข้ามาเป็นระยะ ประกอบเสียงบรรยายความคิด เพื่อให้คนดูเห็นภาพกิจกรรมที่ตัวละครทำมากขึ้นรวมถึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องเห็นแต่ภาพตัวละครในตารางซ้ำ ๆ นานเกือบ 30 นาที



รูปที่ 5 จาก Shoot From Home
(Minpaprapat, 2021)

ภาพยนตร์ที่แสดงข้อจำกัดของการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอ

จากภาพยนตร์สั้นที่กล่าวมาทั้งหมด เราได้เห็นความพยายามของผู้กำกับที่จะทดลองหาวิธีการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่กลายเป็นเครื่องมือสร้างภาพยนตร์ในช่วงที่ต้องกักตัวอยู่ในบ้าน ทว่าด้วยธรรมชาติของโปรแกรมฯ ดังกล่าวที่ไม่เหมือนกับกล้องถ่ายภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้นบางเรื่องก็เผยให้เห็นข้อจำกัดในการเล่าเรื่องทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจผ่านวิธีการสร้างอย่างมีนัยยะสำคัญ อาทิ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง

Casting สิงร่าง โดย ภัทรศัย กิตติศุภกร (Kittisupakorn, 2021) ความยาว 39.59 นาที ซึ่งเล่าเรื่องของกลุ่มนักแสดงละครเวทีวัยมัธยมศึกษาที่ต้องซ้อมบทละครผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์แล้วมีวิญญาณมาเข้าสิงสมาชิกคนหนึ่ง

ในเชิงเทคนิคภาพยนตร์ ผู้กำกับได้ผสมภาพจากหน้าจอโปรแกรมสนทนาออนไลน์และภาพกล้องวงจรปิดที่บันทึกภาพภายในบ้านเข้าไว้ด้วยกัน ตัวหนังมีการแบ่งฉากเหตุการณ์คล้ายเรื่อง Hearing Me คือไม่มีการขึ้นข้อความหรือภาพใด ๆ เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนผ่านเหตุการณ์ ปัญหาใหญ่ของ Casting สิงร่างคือตัวหนังเป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยการ “ซ้อมละคร” ดังนั้น ตัวละครจึงรับบททั้งในฐานะตัวละครในภาพยนตร์สั้น, ตัวละคในละครเวทีที่กำลังซ้อมอ่านบท และยิ่งซับซ้อนไปอีกขั้นเมื่อมีตัวละครที่กำลังอ่านบทแล้วถูก ‘ผีสิง’

ข้อจำกัดที่อาจเกิดโดยความไม่ตั้งใจด้านการตัดต่อ (รวมถึงการแสดงของนักแสดง) คือการไม่มีเครื่องมือช่วยคนดูในการแบ่งฉากเหตุการณ์ ทำให้คนดูสับสนและตามเรื่องไม่ทันว่า ณ ขณะนี้กำลังดูเหตุการณ์ที่เป็นตัวละคร หรือตัวละครที่กำลังอ่านบทกันแน่ ยิ่งการเล่าเรื่อซับซ้อนใช้การสนทนาเป็นหลักเช่นเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่องอื่น (ซึ่งล้วนต้องใช้เวลาพอสมควรในการให้ดูคนเข้าใจความสัมพันธ์ว่าใครเป็นใคร คิดต่อตัวละครอื่นอย่างไร) ส่งผลให้คนดูจับต้นชนปลายไม่ได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น อะไรคือเส้นเหตุการณ์หลักหรือเหตุการณ์รองตอลดทั้งเรื่อง

จากกรณี Casting สิงร่าง ทำให้เห็นชัดว่าการออกแบบวิธีแบ่งฉากเหตุการณ์นั้นสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากผู้ชมไม่สามารถแยกแยะพื้นที่และเวลาที่ปรากฏผ่านหน้าจอโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในเรื่องได้ และไม่รู้ว่าเหตุการณ์เกิดที่ไหน ไม่รู้ว่าฉากที่กำลังดำเนินอยู่คือฉากเดิมหรือเหตุการณ์ใหม่ การเล่าเรื่องก็เป็นอันล้มเหลวไปโดยปริยาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ที่ “เล่นท่ายาก” ในเชิงแนวคิดและนักแสดงต้องรับบทเป็นหลายตัวละครเช่นเรื่องนี้

โปรแกรมสนทนาออนไลน์: กลยุทธ์การถ่ายภาพยนตร์สำหรับผู้กำกับสมัครเล่น

เป็นที่น่าสังเกตว่าเมื่อสำรวจผู้กำกับภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์งานข้างต้นพบว่าเกือบทั้งหมดเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือระดับมหาวิทยาลัย โดยมีผู้ทำงานด้านการผลิตภาพยนตร์โดยตรงเพียงแค่ 1 คนเท่านั้น

ศรัณย์ภัทร กองสุข ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง FRI(END), ธีรติ มินทร์ปภาภัทร ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง Shoot From Home ขณะที่ถ่ายทำนั้นกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในขณะที่ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Hearing Me และ Casting สิงร่างนั้น สร้างขึ้นโดยกลุ่มหน้ากากเปลือย กลุ่มกิจกรรมด้านละครเวทีที่ทำงานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเช่นกัน ส่วนกิตติรักษ์ คงอาวุธ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง TOX IC กำลังศึกษาด้านภาพยนตร์อยู่ระดับอุดมศึกษาที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นอกจากนี้ยังมีผู้กำกับในระดับอุดมศึกษาที่มีผลงานที่เล่าเรื่องแบ่งจอโดยถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ที่มิได้ยกมากล่าวถึง อาทิ เมธัส อุตสาหะ (ภาพยนตร์เรื่อง Summertime, 2021) ก็เป็นนักศึกษาด้านภาพยนตร์ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเช่นกัน

ธนพัฒน์ วงษ์วิสิทธิ์ และณัฐวุฒิ ธนเศรษฐทวี สองผู้กำกับจาก Lost Birthday: I’m bomberman นั้น จบการศึกษาด้านภาพยนตร์จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปัจจุบันธนพัฒน์เป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์และอาจารย์พิเศษด้านภาพยนตร์ศึกษา ส่วนณัฐวุฒินั้นทำงานด้านโปรดัคชันแบบฟรีแลนซ์ ทั้งคู่ทำภาพยนตร์สั้นในซีรีย์ I’m bomberman ตั้งแต่ตอนเรียน แต่ภาพยนตร์ที่ทั้งคู่ทำมีลักษณะคุณภาพการผลิตที่ขาดการปรุงแต่งและมีลักษณะของการเล่าเรื่องด้วยการทดลองวิธีการเล่าเรื่องแบบต่าง ๆ

ณัฐธร กังวาลไกล ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ เป็นคนเดียวที่เรียกได้ว่าทำงานด้านภาพยนตร์เป็นอาชีพหลัก ณัฐธรเป็นศิลปินด้านภาพเคลื่อนไหว สร้างผลงานส่งเข้าร่วมประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และมูลนิธิหนังไทย เสมอ เขาร่วมงานกับศิลปิน

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

ภาพเคลื่อนไหวคนอื่น ๆ อาทิ จุฬญาณนนท์ ศิริผล มาก่อน ผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้ ส่วนใหญ่แม้เป็นมือสมัครเล่น แต่ก็มิได้เป็นมือใหม่ไร้ประสบการณ์ในการทำภาพยนตร์ แม้จะเป็นเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แต่ทั้ง ศรัณย์ภัทร และธีรติ เคยมีผลงานภาพยนตร์สั้นมาก่อน (ศรัณย์ภัทรเองได้ส่งภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่นที่ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ส่งมาประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 25 และได้รับคัดเลือกเข้ารอบด้วย ขณะที่คนอื่น ๆ ล้วนเกี่ยวพันกับภาพยนตร์ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ดังนั้นความสามารถด้านการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การตัดต่อภาพยนตร์ จึงเป็นทักษะที่มีอยู่ การที่โปรแกรมสนทนาออนไลน์เหล่านี้ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการใช้ส่งผลให้ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายและไม่ต้องใช้ทุนสร้างที่สูง สามารถสร้างผลงานได้จากต้นทุนที่มีได้โดยไม่ต้องลงทุนเพิ่ม

แม้โปรแกรมสนทนาออนไลน์แบบแบ่งหน้าจอจะเกิดขึ้นก่อนสถานกาณณ์โควิด-19 แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า ภาพยนตร์สั้นซึ่งใช้การทดลองเล่าเรื่องด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ส่งเข้าประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้น ถูกสร้างและผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 2021 และส่งเข้ามาประกวดในเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 25 ด้วยกันทั้งสิ้น ในเทศกาลภาพยนตร์สั้นปีก่อนหน้าไม่ปรากฏภาพยนตร์ที่แบ่งจอและถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์มาก่อนแต่อย่างใด

สุนทรียศาสตร์ที่กล่าวมาจึงถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการอยากเล่า อยากระบายปัญหาความทุกข์ใจ ในช่วงเวลาที่ต้องกักตัวอยู่แต่ที่บ้าน ไม่สามารถออกไปไหนได้ตามคำสั่งล็อคดาวน์ของรัฐบาลตั้งแต่เดือนเมษายน ปี ค.ศ. 2020 ประกอบกับผู้คนเริ่มได้ทดลองใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทั้งการประชุม การทำงานออนไลน์ การเรียนออนไลน์ โปรแกรมเหล่านี้โดยมากแล้วสามารถใช้ได้ฟรีภายใต้ข้อจำกัด อาทิ โปรแกรม Zoom สามารถใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย 40 นาที เป็นต้น

ผู้วิจัยมองว่าผู้กำกับแต่ละคนมองโปรแกรมภาพยนตร์ออนไลน์แตกต่างกันไป บ้างก็มองในฐานะเครื่องมือผลิตงานศิลปะ บ้างก็เพื่อเล่าเรื่องในวันที่ออกกองถ่ายภาพยนตร์ไม่ได้ ผู้กำกับบางคนจงใจทำการทดลองเทคนิคเพื่อค้นหาธรรมชาติและความเป็นไปได้ของการเล่าเรื่องแบบแบ่งจอทั้งเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Lost Birthday: I’m bomberman ที่ผู้กำกับทดลองกับภววิทยาของภาพยนตร์ ในขณะที่ส่วนใหญ่นำเสนอวิธีการเล่าที่ทำให้ผู้ชมดูรู้เรื่องผ่านการเอาความรู้ทักษะการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เดิมมาลองใช้ ภาพยนตร์บางเรื่องนำเสนอการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อาทิ Shoot From Home เหตุการณ์การสร้างภาพยนตร์ (เรื่องที่ปรากฏซ้อนในหนัง) นั้นถ่ายทำไม่เสร็จจริง ผู้กำกับเลยแก้ปัญหาด้วยการเอาฟุตเตจเบื้องหลังมาตัดต่อเล่าใหม่

บทสนทนาในภาพยนตร์สั้นไทยที่มีลักษณะแบ่งจอจึงมีลักษณะแตกต่างไปจากกรณีศึกษาของประเทศอินเดียที่ Sreedhar Mini เสนอไว้โดยสิ้นเชิง ในอินเดียภาพยนตร์แบ่งจอนี้ถูกสร้างโดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ผ่านนักแสดงมีชื่อเสียงและมุ่งใช้ภาพยนตร์เพื่อสื่อสารความรู้ด้านสาธารณสุขไปถึงประชาชน ต่างไปจากประเทศไทยที่การสร้างภาพยนตร์สั้นเหล่านี้เกิดจากผู้ผลิตมือสมัครเล่น เมื่อถ่ายทำเสร็จก็เผยแพร่ในวงแคบ ๆ

นอกเหนือจากประเด็นการทดลองและการเล่าเรื่องโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในประเทศไทยคือการสะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับโควิด-19 การระบายความอัดอั้นต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ผู้กำกับเหล่านี้เลือกใช้ภาพยนตร์สั้นเป็นเครื่องมือในการบอกกล่าวความรู้สึก ไปจนถึงการวิพากษ์วิจารณ์บุคคลที่ยังสนับสนุนการจัดการวัคซีนของรัฐบาล ภาพยนตร์สั้นบางเรื่องแม้จะไม่มีประเด็นการจัดการวัคซีนตรง ๆ แต่ถูกสะท้อนภาวะผลกระทบจากสถานการณ์ทางการเมืองและโรคระบาดผ่านบทสนทนาของตัวละครที่มักแฝงด้วยความเครียดและความสิ้นหวัง มองไม่เห็นอนาคต

สรุป

การอภิปรายผลการศึกษาครั้งนี้จะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ภาพยนตร์สั้นที่สร้างด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์เหล่านี้สร้างภาษาภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ ๆ อย่างไร 2) ประเด็นเนื้อหาภาพยนตร์ : มีการสื่อสารประเด็นใด มีจุดร่วมอย่างไร เหมือนหรือแตกต่างจากภาพยนตร์จากประเทศอินเดียซึ่ง Darsgana Sreedhar Mini ได้เขียนถึงหรือไม่

ภาษาภาพยนตร์ผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์

ภาพยนตร์สั้นที่ยกมากล่าวถึงในบทความฉบับนี้จำลองวิธีการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์โดยเฉพาะการแบ่งจอมาเป็นรูปแบบการเล่าเรื่อง ลักษณะการแบ่งจอสัมพันธ์กับแนวทางที่ Hagener เสนอไว้คือ การทำให้พื้นที่และเวลาของสถานการณ์ที่ต่างกันมาอยู่ในพื้นที่เดียวกัน โปรแกรมสนทนาออนไลน์จึงทำให้ผู้คนจากต่างพื้นที่ (ต่างคนต่างอยู่ในบ้านของตนเอง) เข้ามาอยู่ในพื้นที่ในโปรแกรมเดียวกัน และดำเนินกิจกรรมไปในเวลาเดียวกัน อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ที่ Hagener ยกตัวอย่างมาประกอบคือภาพยนตร์ขนาดยาวที่ใช้การแบ่งจอเป็นเพียงแค่องค์ประกอบส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องเท่านั้น ซึ่งต่างไปจากภาพยนตร์สั้นไทยที่ยกมาศึกษาซึ่งใช้วิธีการเล่าผ่านการแบ่งจอของโปรแกรมสนทนาออนไลน์เป็นหลัก ตัวภาพจึงมีบทบาทรองเพราะผู้ผลิตไม่สามารถจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเรื่องได้เท่าใดนัก ความเป็นไปได้ในกากรทดลองจึงอยู่ที่การเปลี่ยนมุมกล้องจากมุมหน้าตรงไปเป็นมุมอื่น ๆ รวมถึงมีการแทรกภาพอื่น ๆ เข้ามาเพื่อทำให้คนดูเห็นสิ่งอื่นเพิ่มเติมและรู้ว่ามีการเปลี่ยนฉากเหตุการณ์ไปฉากต่อไปแล้ว การเลือกใช้มุมกล้องเพื่อจับอากัปกิริยาอื่น ๆ ของตัวละครแทนที่การถ่ายแต่บริเวณหน้าตรงอย่างเดียว ถือเป็นความสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ ที่แม้จะเลือกจำลองการสนทนาออนไลน์ แต่ก็หาภาพใหม่ ๆ ที่ทำให้เห็นกิริยาท่าทางอื่น ๆ มากกว่าแค่การฟังคนพูดไปเรื่อย ๆ

ความท้าทายสำคัญของการเล่าเรื่องผ่านการแบ่งจอในภาพยนตร์สั้นที่ยกมาศึกษาคือการออกแบบวิธีการเปลี่ยนฉากเหตุการณ์ โดยเฉพาะเมื่อภาพยนตร์มีตัวละครมากกว่า 2 คน และไม่มีฉากหลังเป็นเครื่องมือช่วยอ้างอิง การยึดโยงการเล่าเรื่องด้วยโปรแกรมสนทนาซึ่งจึงไม่มีการสร้าง Establishing Shot เข้าไป ทำให้คนดูไม่มีเครื่องมือใดในการเข้าใจบริบทสถานที่และเวลานอกจากการ “เดา” ว่าขณะนี้ฉากเหตุการณ์ได้เปลี่ยนไปแล้ว ดังนั้นการออกแบบภาพเปิดฉากและเครื่องมืออื่น ๆ (อาทิ การใช้ข้อความ เป็นต้น) จึงเป็นความท้าทายสำคัญของผู้ใช้โปรแกรมฯ เหล่านี้ในการสร้างผลงาน

ประเด็นเนื้อหาภาพยนตร์ที่พบในภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์

การใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์สั้น ผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้เกือบทั้งหมดเป็นมือสมัครเล่น กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษาเท่านั้น มิได้เป็นมืออาชีพที่ทำงานด้านภาพยนตร์โดยตรง ด้วยเงื่อนไขข้อจำกัดการต้องอยู่แต่ในที่พักอาศัยเพราะมาตรการล็อคดาวน์ส่งผลให้ผู้สร้างภาพยนตร์เหล่านี้เลือกเครื่องมือใกล้ตัวมาสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องมือโปรแกรมสนทนาออนไลน์นี้ได้เปิดพื้นที่ให้การสร้างภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องเป็นของมืออาชีพอีกต่อไป แต่เป็นใครก็ได้ที่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ มือถือ ฯลฯ และเข้าถึงอินเตอร์เนต สามารถเล่าเรื่องราวของตนเองได้ ข้อได้เปรียบในการผลิตนี้ส่งผลให้ภาพยนตร์สั้นกลุ่มนี้สามารถบันทึกประเด็นและภาวะความรู้สึกของผู้คนในช่วงของการกักตัวได้ ต่างจากภาพยนตร์ไทยขนาดยาวที่ต้องใช้เวลาสร้างนานกว่าและใช้โปรดัคชันที่มากกว่า ส่งผลให้จนถึงปี ค.ศ. 2022 มีภาพยนตร์ไทยเพียงแค่ 2 เรื่องเท่านั้นที่บันทึกเหตุการณ์เกี่ยวกับการแพร่ระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัส มาตรการของรัฐบาลต่อการแก้ปัญหาการแพร่ระบาด อาทิ การกักตัวอยู่เฉพาะในบ้าน ได้แก่ หอแต๋วแตกแหกโควิดปังปุริเย (Arnon, 2021) และ ใจฟูสตอรี่ (Amaruji, 2022) โดยกรณีนี้เห็นความแตกต่างได้ชัดกับกรณีศึกษาของอินเดีย

The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences
ISSN 2773 - 8787

ที่ Darsgana Sreedhar Mini เสนอไว้ ขณะที่อินเดีย กลายเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์อินเดียคือคนที่ใช้เครื่องมือโปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการเล่าประเด็นเนื้อหา

จุดร่วมของภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ มี 2 ประการ ได้แก่ 1) ภาพยนตร์สะท้อนความเปลี่ยวเหงาของการต้องอยู่บ้านตามลำพัง 2) ภาพยนตร์สะท้อนภาวะความอึดอัด ตึงเครียดจากแนวทางการแก้ปัญหาของรัฐบาล

ความเปลี่ยวเหงาเป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์หลายเรื่อง ทั้งในแง่จุดเริ่มของการสร้างและจุดเริ่มของตัวเรื่อง ความรู้สึกเบื่อหน่ายของการอยู่บ้านนำไปสู่การพูดคุยกันในหมู่เพื่อนเพื่อสร้างผลงาน เพื่อไม่ให้ตนเองเหงาและเบื่อมากไปกว่านี้ จากภาพยนตร์สั้นที่เลือกมาศึกษาจึงพบประเด็น “ทำงานเพื่อส่งประกวด” ได้แก่ Shoot from Home, Casting สิงร่าง และ Hearing Me

ขณะที่วิธีการเล่าเรื่องที่มุ่งเน้นใช้บทสนทนาที่ตัวละครคุยกันก็สะท้อนภาวะความเครียดนโยบายของการจัดการการแพร่ระบาด ผู้กำกับอาทิ ณัฐธร กังวาลไกล, ธนพัฒน์ วงษ์วิสิทธิ์ และณัฐวุฒิ ธนเศรษฐทวี เรียนจบระดับมหาวิทยาลัยแล้ว เลือกพูดประเด็นนี้ตรง ๆ ไม่อ้อมค้อม บทสนทนาเผยให้เห็นอารมณ์โกรธเกรี้ยวความรู้สึกไม่พอใจ และภาวะมองไม่เห็นอนาคต ขณะที่ผู้กำกับคนอื่นที่อยู่ในวัยมัธยมศึกษาใช้วิธีการอ้อม ๆ และมีน้ำเสียงที่ไม่แข็งกร้าวเท่าผู้กำกับที่มีอายุมากกว่า เช่น ธีรติ เล่าเรื่องความเหนื่อยล้าต่อการเรียนผ่านภาพยนตร์เรื่อง Shoot From Home แทนการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลโดยตรง เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบจุดต่างระหว่างภาพยนตร์สั้นไทยและภาพยนตร์อินเดียที่ใช้การแบ่งจอและถ่ายทำด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ตามที่ Sreedhar Mini เสนอคือ ในอินเดียมักเป็นเรื่องของกลุ่มคนที่เป็นชนชั้น upper-class และมีประเด็นร่วมกันคือ “พวกเราทุกคนอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน” ซึ่งต่างจากภาพยนตร์สั้นไทยที่คนสร้างมักเป็นชนชั้นกลางในเมืองวัยกำลังศึกษาทั้งมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาที่มีคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เนต ประเด็นที่เล่าจึงมิใช่ลักษณะทุกคนประสบปัญหาเหมือนกัน ทว่าเป็นการพูดจากมุมของชนชั้นกลางไทยที่รู้สึกไม่มั่นใจต่อการจัดการการแพร่ระบาดของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นำมาสู่ความไม่พอใจและความรู้สึกโกรธแค้นที่ถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์ ขณะเดียวกันก็ไม่ได้เป็นปากเสียงของกลุ่มคนชนชั้นอื่นโดยเฉพาะชนชั้นล่าง แม้จะมีเหตุการณ์อย่างม็อบทะลุแก๊ซเกิดขึ้นก็ตาม ซึ่งการเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจและสมควรศึกษาต่ออย่างยิ่ง

References

Document

Hagener, Malte. (2020). **Divided, Together,Apart: How split screen became our everyday reality.** In Pandemic Media: Preliminary Notes Toward an Inventory. Germany, Meson Press.

Spreedhar Mini, Darshana.(2021).**Where is Cinema? Covid 19 and shift in India s cinemascope.** IIC QUARTERLY. Winter 2020-Spring 2021, Volume 47, Number 3 & 4

Movies

Amaruji, Pruek (Director). (2022). **ใจฟูสตอรี่** [Feature Film]. M39 and TAI MAJOR

Arnon, Poj (Director). (2021). **หอแต๋วแตก แหกโควิดปังปุริเย** [Feature Film]. Film Guru

Figgis, Mike (Director). (1999). **Time Code** [feature Film]. Screen Gems & Red Mullet Productions

Gordon, Michael (Director). (1959). **Pillow Talk** [feature Film]. Alwins Production

Griffith, D.W. (Director). (1910). **The Lonely Villa** [feature Film]. American Mutoscope & Biograph

Kangwanklai, Nuttorn (Director). (2021). **ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ** [Short Film]. Nuttorn Kangwanklai

Khan, Sajeev (Director). (2020). **10th Day** [feature Film]. Sajeev Khan

Kiitisupakorn, Pattarasai (Director). (2021). **CASTING สิงร่าง** [Short Film]. Naked Masks

Kong-arwut, Kiitirak (Director). (2021). **TOX IC** [Short Film]. Kittirak Kong-arwut

Kongsuk, Saranpat (Director). (2021). **FRI(END)** [Short Film]. Bingsu Production

Minpaphapat, Theerati (Director). (2021). **SHOOT FROM HOME** [Short Film]. หลังห้อง Production

Pandey, Prasoon (Director). (2020). **Family** [Short Film]. Sony Entertainment Television Network

Thamrongrattanarit, Nawapol (Director). (2013). **Mary is Happy, Mary is Happy** [feature Film]. Pop Picture

Thamrongrattanarit, Nawapol (Director). (2017). **ฟรีแลนซ์ ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ** [feature Film]. GDH

Thanasettawee, Nattawoot & Wongwosit, Thanapat (Director). (2021). **Lost Birthday: I'm bomberman**[Short Film]. Movie Can Talk

Yongkunawut, Pharadol (Director). (2021). **HEARING ME** [Short Film]. Naked Masks

Facebook

Sa Suk. (2022, March 18). เย็นนี้กำลังจะถ่ายหนังผ่านzoomอีกเรื่อง ปัญหาใหม่ก็เกิด…" [Status update]. Facebook. https://www.facebook.com/profile.php?id=100031210004912