การศึกษารูปแบบของการสื่อสารโดยตรงในภาพยนตร์บันเทิง

Cinematic style of Direct address to the audience in feature films

อิงครัต วงศ์อนันต์ศักดิ์[1], เจตน์ศักดิ์ แสงสิงแก้ว[2],
ปัทมวดี จารุวร[3], สุชาติ โอทัยวิเทศ[4]
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต[1,2,3,4,]
Inkarat Wonganansak[1], Jatesak Sangsingkeo[2],
Patamavadee Charuworn[3] and Suchart Otaivites[4]
Master of Communication Arts Kasem Bundit University[1,2,3,4]
Email: inkarat.won@gmail.com[1,4]
Email: jatesaks@gmail.com[2]
Email: pam_charuworn@yahoo.com[3]

Received: May 8, 2025; Revised: December 1, 2025; Accepted: December 23, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบของการสื่อสารโดยตรง ที่ปรากฏในภาพยนตร์บันเทิง 2) เพื่อศึกษาการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อเทคนิคการสื่อสารโดยตรง วิธีการศึกษาโดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ 3 เรื่อง คือ Annie hall (2520), Funny game (2540), Amélie (2544) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ นักวิชาชีพและนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ การสนทนากลุ่มตัวอย่างผู้ชม 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีความรู้และกลุ่มที่ไม่มีความรู้ทางด้านภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของการสื่อสารโดยตรงในภาพยนตร์บันเทิงสามารถจำแนกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ตัวละครรับรู้ถึงตัวตนในภาพยนตร์ และแสดงออกต่อสถานการณ์ผ่านท่าทางและสีหน้าแก่ผู้ชม 2) ตัวละครสื่อสารกับผู้ชมโดยการพูดคุยกับผู้ชมอย่างเป็นธรรมชาติ 3) ตัวละครเข้าไปแทรกแซงหรือดัดแปลงโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ นักวิชาการมองว่าเทคนิคการสื่อสารโดยตรงเป็นการทำให้ผู้ชมเกิดการรู้สึกตัวและเกิดการ “หลุด” ออกจากสื่อที่กำลังรับชมชั่วคราว เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงปัญหาในเชิงบริบทของเรื่องราว และตั้งคำถามต่อประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารออกมา ด้านวิชาชีพมองว่าเทคนิคดังกล่าว ถ้าใช้งานอย่างเหมาะสมกับเรื่องราว มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน จะทำให้ภาพยนตร์มีมิติและเกิดความแปลกใหม่ของการเล่าเรื่อง

คำสำคัญ : การทลายกำแพงที่สี่, การสื่อสารโดยตรง

Abstract

A qualitative research was 1) to study the method of Direct Address technique that appeared in feature films, 2) to study the audience's perception and feelings towards the

Direct Address technique. Data were collected using the textual analysis of 3 films: Annie Hall (1977), Funny Game (1997), Amélie (2001), in-depth interviews from specific sample groups, professionals and academics in the field of communication arts, and focus groups from general audiences,: those with knowledge of films and those without. The research results found that Direct Address patterns in feature films could be classified into 3 types: 1) Characters were aware of their identities in the film and expressed themselves to the audience through gestures and facial expressions. 2) Characters communicated with the audience by talking to the audience naturally. 3) Characters could freely intervene or change the plot of the film. In the academics' opinion, the technique of Direct Address was to make the audience aware and temporarily "disconnected" from the media they were watching, so that the audience could see the problems in the context of the story and questioned the issues that the film was trying to communicate. In the opinions of the professional, if used appropriately with the story and with a clear purpose and substance, it would make the film have dimensions and create novelty in the storytelling.

Keywords: Feature Films, Direct Address

บทนำ

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มอบความบันเทิงให้กับผู้ชม โดยในแง่ของความบันเทิงนั้นเป็นเรื่องปัจเจกของผู้ชมที่มีความต้องการและรสนิยมในการบริโภคที่แตกต่างกันออกไป และเมื่อตีความตามหลักอักษรศาสตร์แล้ว ภาพยนตร์บันเทิงนั้นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มุ่งตอบสนองต่อความต้องการบันเทิงเริงรมย์ของผู้ชม ซึ่งเป็นภาวะความพึงพอใจอย่างหนึ่ง (ฐนยศ และคณะ 2561) ความบันเทิงของผู้ชมจากการได้รับชมภาพยนตร์มีรากฐานมาตั้งแต่ในปี ค.ศ. 1885 ซึ่งเรียกกันว่าเป็นยุค Cinema of Attraction มาจากความนิยมของโรงภาพยนตร์ Nickelodeon ที่มีการฉายชุดภาพที่เคลื่อนไหวเรียงต่อกันเป็นความยาวตั้งแต่ 15 นาที จนไปถึง 1 ชั่วโมงโดยที่ไม่มีเสียงว่า "ภาพยนตร์" เป็นครั้งแรกของประวัติศาสตร์ ซึ่งสร้างความตื่นตาให้กับผู้ชมในยุคนั้นเป็นอย่างมาก (Tikkanen, 2009) จนกระทั่งปี ค.ศ.1902 ที่ Thomas Alva Edison ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพอย่าง Kinetograph และเครื่องฉายอย่าง Kinetoscope ขึ้น ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ก็กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ได้บันทึกเรื่องราวและอัดแน่นไปด้วยเจตนารมณ์ของผู้สร้างในหลากหลายบริบทและวัฒนธรรม เป็นจุดเริ่มต้นของผู้กำกับและนักวิจารณ์ทางด้านภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงมากมายเป็นหนึ่งในผู้ร่วมเขียนหน้าประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์มาอย่างยาวนาน จนเกิดเป็นความเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ (Film movement) สำคัญต่าง ๆ ตั้งแต่การปฏิวัติวงการภาพยนตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 อย่างในยุค German Expressionist ที่โดดเด่นทางด้านการออกแบบงานสร้าง และแก่นของเรื่องที่มีความมืด

หม่น และไม่น่าไว้วางใจ จนเป็นอิทธิพลสำคัญต่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญหรือระทึกขวัญมากมายในปัจจุบัน หรือ ในยุค Soviet Montage ของกลุ่มผู้กำกับจากสหภาพโซเวียต นำโดย Lev Kuleshov ที่เป็นผู้คิดค้นการตัดต่อด้วยการเชื่อมภาพ 2 ภาพเข้าด้วยกันเพื่อสื่อสารความหมายจนนำไปสู่รูปแบบการตัดต่อแบบมงทาจ (Montage) ที่กลายมามีอิทธิพลต่อการลำดับเรื่องในภาพยนตร์ยุคโมเดิร์นจนถึงทุกวันนี้ จากภาพยนตร์เงียบสีขาวดำสู่ภาพยนตร์เสียงที่มีสีสันและความคมชัดสูง เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์จากในอดีต ค่อย ๆ มีการพัฒนาไปตามยุคสมัย ภาพยนตร์มากถึง 800 เรื่องต่อปี (Maitrai, 2018) หลั่งไหลผ่านสายตาผู้ชมทั่วโลก จนกลายมาเป็นยุคทองของภาพยนตร์กระแสหลักสัญชาติอเมริกัน หรือที่คุ้นเคยกันว่า ภาพยนตร์ Hollywood ได้เข้ามามีบทบาทในการตัดสินใจเลือกชมของผู้ชมมากขึ้น จนนำไปสู่การเคลื่อนไหวทางภาพยนตร์ครั้งสำคัญ คือ ยุคของ French new wave ในช่วงปีค.ศ. 1955 โดยมีกลุ่มผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ของประเทศฝรั่งเศสในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีอุดมการณ์ร่วมกันสร้างภาพยนตร์ของตนเองขึ้นมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อท้าทายภาพยนตร์แนว Hollywood ซึ่งในเวลานั้นกำลังเป็นที่นิยม อันเนื่องมาจากความเบื่อหน่ายในแนวทางของภาพยนตร์ Hollywood ที่ไร้แก่นสารและคุณค่าในเชิงศิลปะ กลายเป็นที่มาของภาพยนตร์แนว Post-modern ที่มีลักษณะแหวกแนวเฉพาะตัวออกมาจากแนวทางของ Hollywood โดยสิ้นเชิง และหนึ่งในลักษณะของภาพยนตร์แนวดังกล่าว จะมีการใช้เทคนิคทางการเล่าเรื่องที่โดดเด่นมีความเฉพาะตัวที่เรียกว่า Break the fourth wall หรือการทลายกำแพงที่สี่ รากศัพท์ของกำแพงที่ 4 หรือ The fourth wall นั้นเป็นศัพท์ที่ถูกบัญญัติมาเพื่อใช้ในการอธิบายสิ่งสมมติที่คั่นกลางระหว่างตัวตนของนักแสดงบนเวทีของการละครกับการมีอยู่ของผู้ชม ซึ่งสิ่ง ๆ นั้นเปรียบเสมือนกำแพงล่องหนที่คั่นแบ่งระหว่างนักแสดงกับผู้ชม ซึ่งแนวคิดของ The fourth wall นั้นริเริ่มมาจาก Denis Diderot นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส ที่เชื่อว่าการแสดงจะสามารถเลียนแบบความจริงมากขึ้นถ้านักแสดงเมินเฉย(การมีอยู่) ผู้ชม ซึ่งแนวคิดนี้เริ่มแพร่หลายในสายละครเวทีกลุ่มธรรมชาตินิยมในช่วงศตวรรษที่ 19 ต่อมาจนถึงปัจจุบัน (Zelazko, 2024) แนวคิดกำแพงที่สี่ (The fourth wall) เป็นขนบที่ให้นักแสดงอยู่ในบทบาทของตนและทำการแสดงบนเวทีโดยที่ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์อย่างเป็นกลาง เป็นกำแพงที่คั่นกลางนักแสดงกับผู้ชมอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นขนบที่ถูกนำมาใช้และปฏิบัติตามกันมาอย่างยาวนาน เป็นอันรับรู้และเข้าใจกันในวงการจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นการทลายกำแพงที่คั่นกลางระหว่างคนดูกับนักแสดง หรือ กำแพงที่สี่ (the fourth wall) นั้น คือการยกกำแพงที่เคยขวางกั้นไว้ระหว่างผู้ชมกับนักแสดงออก ส่งผลให้นักแสดงรับรู้ถึงการมีอยู่ของผู้ชม และเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมราวกับผู้ชมนั้นมีตัวตนอยู่ในเรื่องราวของเขาด้วยเป็นบางครั้งบางคราว ซึ่งเทคนิค Break the fourth wall นั้นในเวลาต่อมาก็ถูกนำมาปรับใช้กับสื่ออื่น ๆ เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม, วีดิโอเกมส์ รวมถึง ภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน การ Break the fourth wall ที่มีลักษณะของการข้ามสื่อ (Transmedia) มาสู่ศาสตร์ของภาพยนตร์รวมถึงสื่ออื่น ๆ นั้นมีลักษณะร่วมกันคือ นักแสดงหลักหรือรองในเรื่องรับรู้ถึงการมีอยู่ของคนดูและสื่อสารโดยตรงกับผู้ชมราวกับว่าผู้ชมมีบทบาทอยู่ในภาพยนตร์ด้วย ซึ่งในบริบทของภาพยนตร์นั้น

คือการที่นักแสดงในเรื่องจ้องมองมาที่กล้องที่กำลังบันทึกอยู่ เหมือนกำลังสบตากับผู้ชม อ้างอิงจากหนังสือ Breaking the fourth wall : Direct address in the cinema ของ Tom Brown (น.1-2) ได้กล่าวถึง Tom Gunning นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและสื่อภาพยนตร์ ผู้ศึกษาการสร้างภาพยนตร์ในยุคแรก (ก่อน 1906/1907) และกล่าวถึงการสร้างภาพยนตร์ (motion picture) ว่าเป็นสิ่งที่เรียกว่า “ภาพยนตร์แห่งความดึงดูดใจ” (Cinema of Attractions) ซึ่งเป็นที่กล่าวถึงกันอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ ภาพยนตร์แห่งความดึงดูดใจนี้มีคำอธิบายว่า มีบางลักษณะที่เป็น “การสื่อสารโดยตรง (direct address) ไปยังผู้ชม” นั่นคือ ผู้แสดงจะทักทายผู้ชมด้วยลีลาที่มีชีวิตชีวา โดยวิธีการชำเลืองมอง ขยิบตาให้ หรือพยักหน้า ซึ่งการใช้วิธีการดังกล่าวนี้เป็นการที่ผู้แสดงรับรู้ถึงกล้องที่กำลังถ่ายทำอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งต้องห้ามและถูกประณามจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ โดยระบุว่าเป็นการทำลายจิตวิทยาในการชมภาพยนตร์ ในประเด็นนี้ Gunning ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนผ่านของภาพยนตร์ซึ่งมีรากฐานอยู่บน “ภาพยนตร์แห่งความดึงดูดใจ” ไปยัง “ภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแบบผสมผสาน” (cinema of narrative integration) ซึ่งพัฒนาขึ้นในยุคของ D.W.Griffith (1907 - 1916) ทั้งนี้แท้ที่จริงแล้ว “ภาพยนตร์แห่งความดึงดูดใจ” ที่มีมาก่อน และ Griffith ทำการพัฒนาต่อ นั้น มาจากสิ่งที่ในอดีตเรียกว่าการแสดงละครพื้นบ้าน (vaudeville) ซึ่งนิยมอยู่ในประเทศฝรั่งเศสช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งมีลักษณะเป็นการแสดงที่หลากหลาย และผู้แสดงจะยึดโยงอยู่กับผู้ชม มากกว่าที่จะเข้มงวดกับเรื่องราวหลักที่กำลังแสดงอยู่ ที่กล่าวมาข้างต้น Gunning มิได้ระบุว่า “ภาพยนตร์ที่ดึงดูดใจ” ที่พัฒนามาจากการละครพื้นบ้านมาสู่ภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแบบผสมผสาน ในยุคของ Griffith นั้น จะเป็น “ภาพยนตร์ที่ไม่มีการเล่าเรื่อง” โดยสิ้นเชิง แต่เป็นการระบุว่า การเล่าเรื่องที่เอาจริงเอาจัง (immersion) น่าจะปล่อยวางไว้บ้าง เพื่อให้ผู้แสดงได้สื่อสารโดยตรงกับผู้ชม เพื่อทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองทั้งทางร่างกาย อารมณ์ ความสนุก ความขบขัน และอื่น ๆ ทั้งนี้เมื่อผู้กำกับหรือคนเขียนบทส่วนหนึ่งได้หยิบนำเทคนิค Break the fourth wall มาปรับใช้ในการเล่าเรื่องภาพยนตร์ของตนเอง และปี ค.ศ.1977 ได้มีภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall ของผู้กำกับชื่อดังอย่าง Woody Allen ได้ประยุกต์เทคนิค Break the fourth wall เข้ามาใช้ในการเล่าเรื่องในผลงานของเขาได้อย่างลงตัว จนสามารถชนะรางวัลมากมาย รวมถึงสาขา Best picture ในเวทีระดับโลกอย่าง Oscar มาแล้ว ตัวภาพยนตร์ได้รับคำวิจารณ์เชิงบวกจากหลายสำนัก แต่ในมุมกลับกัน การใช้เทคนิค Break the fourth wall ในภาพยนตร์นั้น อาจไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ชมในวงกว้างเสมอไป เพราะเทคนิค Break the fourth wall เป็นการทำลายขนบของการแสดงในแขนงต่าง ๆ ที่เข้มงวดและถือปฏิบัติกันมาหลายทศวรรษ การทำลายความบันเทิงจากการมองหรือแตะจับบางสิ่งที่ควรจะเป็นสิ่งสมมติก็เหมือนการทำลายเรื่องราวที่ผู้กำกับต้องการอยากจะให้เป็น ยิ่งไปกว่านั้น เป็นการทำลายจินตนาการของผู้ชมที่กำลังเฝ้าติดตามเรื่องราวอย่างใกล้ชิดด้วยเช่นกัน เพราะเมื่อใดที่ทำลายความเชื่อของผู้ชมไปแล้ว ผู้ชมอาจเกิดการต่อต้านและปฏิเสธการรับสารจากเรื่องราวนั้นทันที ดังนั้นการพิจารณาในการใช้เทคนิค Break the fourth wall ในภาพยนตร์นั้นจึงเปรียบเสมือนดาบสองคม ที่สามารถประสบความสำเร็จในการสร้างอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมบางอย่างที่ลึกซึ้งของตัวละคร หรือจะเป็นการผลัก

ไสผู้ชมออกจากเรื่องราวจนสูญเสียความเชื่อก็เป็นได้ การใช้เทคนิคนี้อย่างไม่ระมัดระวังอาจเป็นข้อเสียต่อผลงานนั้น ๆ มากกว่าข้อดีก็เป็นได้ ถึงกระนั้น การที่ผู้กำกับภาพยนตร์ส่วนหนึ่งได้นำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ในภาพยนตร์บางเรื่องของตน ซึ่งเป็นผลงานที่ประสบความสำเร็จทั้งในแง่รายได้และคำวิจารณ์ในเชิงบวก ก็คู่ควรแก่การศึกษาด้วยการถอดรหัสจากการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall เพื่อเป็นกรณีศึกษาในรูปแบบวิธีการนำเสนอในภาพยนตร์ที่ฉีกออกจากกรอบขนบเดิมที่คุ้นเคยกันมาอย่างยาวนาน และมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมยุคปัจจุบันที่กำลังรับชมผ่านหน้าจอด้วยความรู้สึกตื่นเต้นและชวนฉงนในเวลาเดียวกัน ทั้งหมดนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษารูปแบบและวิธีการสื่อสารของภาพยนตร์ที่ปรากฏและเข้าข่ายว่ามีการใช้เทคนิค Break the fourth wall ในการเล่าเรื่อง จะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเขียนบทภาพยนตร์ หรือแม้แต่การกำกับภาพยนตร์ เพื่อการสื่อสารบางอย่างในรูปแบบที่มีความแปลกใหม่ เป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบวิธีการของเทคนิค Break the fourth wall ที่ปรากฏในภาพยนตร์บันเทิง

2. เพื่อศึกษาการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อเทคนิค Break the fourth wall ที่ปรากฏในภาพยนตร์บันเทิง

ขอบเขตการวิจัย

1. วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงที่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall โดยอิงจากความสำเร็จของภาพยนตร์ในด้านรางวัลและคำวิจารณ์ที่เป็นเชิงบวก จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Annie hall (2520), Funny game (2540), Amélie (2544)

2. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับนักวิชาชีพและวิชาการทางด้านภาพยนตร์หรือศิลปะการแสดง

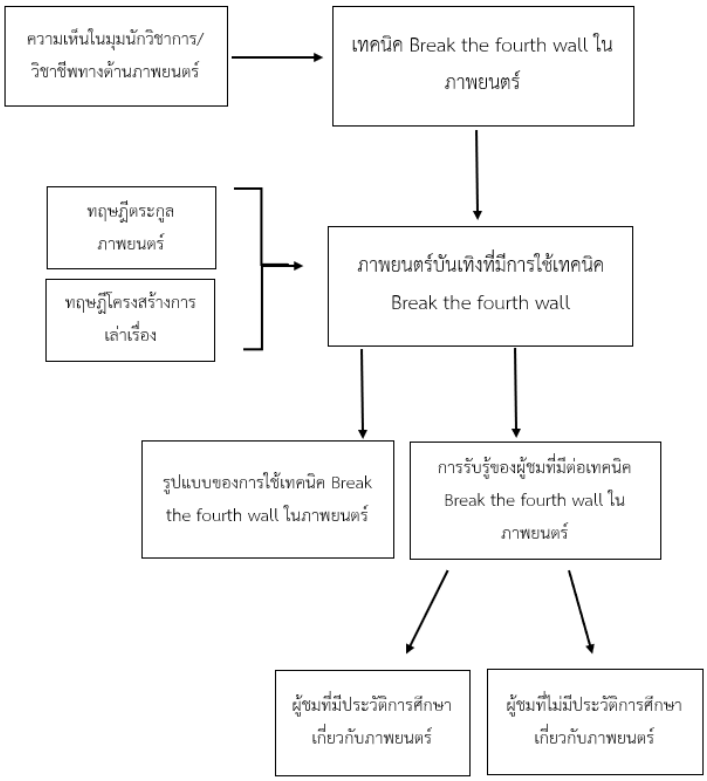
3. การสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้ชมทั่วไปที่มีความชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดองค์ความรู้ในรูปแบบและวิธีการของการ Break the fourth wall เพื่อการสื่อสารความหมายในบริบทที่แตกต่างกัน

2. เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อเทคนิค Break the fourth wall ที่ปรากฏในภาพยนตร์บันเทิง

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงที่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall จำนวน 3 เรื่อง โดยอิงจากความสำเร็จของภาพยนตร์ในด้านรางวัลและคำวิจารณ์ที่เป็นเชิงบวก ได้แก่ Annie hall (2520), Funny game (2540), Amélie (2544)

2. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับนักวิชาชีพและวิชาการทางด้านภาพยนตร์หรือศิลปะการแสดง จำนวน 4 คน

3. การสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้ชมทั่วไปทั้งเพศชายและหญิงคละอายุที่มีความชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์จำนวน 16 คน โดยให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยรับชมภาพยนตร์ทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ Annie hall (2520), Funny game (2540), Amélie (2544)

ผลการวิจัย

1.Annie Hall (2520)

ตระกูลของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall จัดอยู่ในตระกูล Drama, Romantic, Comedy เป็นเรื่องราวความรักในอดีตที่จำฝังใจของชายคนหนึ่งนามว่า อัลวี่ ซิงเกอร์ นักแสดงตลกผู้มองโลกในแง่ร้าย เป็นผู้พาผู้ชมไปสำรวจเรื่องราวในอดีตระหว่างเขากับแอนนี่ ฮอลล์ หญิงสาวเสียงทองอัธยาศัยดี ซึ่งเป็นคนที่สามในชีวิตที่อัลวี่ได้ค้นหาอย่างจริงจัง และกลายเป็น

ประสบการณ์ครั้งหนึ่งในชีวิตที่เติมเต็มหัวใจของอัลวี่ให้พองโตไปด้วยความสุข แม้ในท้ายที่สุดทั้งคู่อาจไม่มีโอกาสได้เขียนอนาคตร่วมกันจนแก่เฒ่า แต่ความสัมพันธ์ที่ล้ำค่าระหว่างแอนนี่ ฮอลล์ ได้เป็นบทเรียนสำคัญและมีความหมายต่ออัลวี่อย่างคาดไม่ถึง อัลวี่ใช้การ Break the fourth wall ตั้งแต่เปิดเรื่องเพื่อระบายความในใจกับผู้ชมถึงความสัมพันธ์ที่เขายังไม่เคยลืมเลือน และด้วยอาชีพของการเป็นนักพูดสายตลกขบขัน ทำให้การดำเนินเรื่องของอัลวี่จึงเหมือนกับการแสดงโชว์ตลกซึ่งเกี่ยวกับชีวิตความรักของเขาที่ผ่านมาให้กับผู้ชม การ Break the fourth wall ของภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีคล้ายคลึงกับการแสดงตลกต่อหน้าผู้ชมที่มีการถามคำถามให้ชวนขบคิด, ระบายความอัดอั้นบางอย่าง หรือแสดงทัศนะต่อสิ่ง ๆ หนึ่งที่เขาชอบหรือไม่ชอบเป็นบางครั้ง

แก่นเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าด้วยเรื่องความรักในแง่มุมของความไม่สมบูรณ์แบบ จากมุมมองของอัลวี่ ผู้มองโลกในแง่ร้าย คิดเล็กคิดน้อยกับทุกสิ่งที่รบกวนจิตใจ ความรักของเขาที่ผ่าน ๆ มาไม่เคยเติมเต็มสิ่งที่เขาต้องการได้เลย หนำซ้ำยังเป็นการบั่นทอนจิตใจของเขาให้แย่ลงเข้าไปอีก แต่การได้คบหากับแอนนี่ ฮอลล์ ที่เหมือนเป็นขั้วตรงข้ามกับตัวตนของอัลวี่ในช่วงเวลาหนึ่ง ทำให้อัลวี่ตระหนักถึงความสำคัญของการได้มีความรักที่เขาจะไม่มีวันลืม ถึงแม้ความรักนั้นจะไม่มีเหตุผล คาดเดาไม่ได้ และหลาย ๆ ครั้งนั้นเป็นเหมือนเป็นสิ่งที่น่ารำคาญ แต่ท้ายที่สุดเราก็ต่างโหยหาและอยากได้ความรัก เพราะความรักคือสิ่งดีงามที่มนุษย์คู่ควรจะได้รับ

ตัวละคร

อัลวี่ ซิงเกอร์

นักแสดงตลกผู้มีบุคลิกที่มืดหม่น มองโลกในแง่ร้าย คิดเล็กคิดน้อยกับรายละเอียดต่าง ๆ มีวาทศิลป์ที่ดีในแง่ของการสร้างความบันเทิงและในแง่ที่โจมตีคนอื่นด้วยการประชดประชันจิกกัดที่เก่งไม่แพ้กัน อัลวี่มีความมั่นใจในความรู้ของตนเองมาก และมากเกินไปจนกลายเป็นความโดดเดี่ยวที่ยากที่ใครจะหยั่งถึงและเข้าใจเนื้อแท้ของอัลวี่ที่เปราะบาง และโหยหาความรักและความเข้าใจเหมือนกับคนอื่น ๆ ทั่วไป

จุดยืนในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่งเป็นหลัก หรือก็คือ อัลวี่ ซิงเกอร์ เป็นผู้เล่าเรื่องราวความรักครั้งต่าง ๆ ที่ไม่สมบูรณ์แบบของเขา และจะใช้พื้นที่ส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ในการ Break the fourth wall และพูดคุยกับคนดูเกี่ยวกับทัศนะ ความคิดเห็น ความรู้สึกภายในใจของเขาให้ฟัง ราวกับว่าเราเป็นหนึ่งในเพื่อนของเขาในเรื่องไปด้วย การใช้เทคนิค Break the fourth wall ของอัลวี่ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall โดยการหันมาคุยกับกล้อง เสมือนว่ากำลังพูดคุยกับผู้ชมเป็นหลักนั้น เป็นการสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของอัลวี่ที่มีความคิดที่มองโลกในแง่ลบขวางโลก ชอบพูดจาประชดประชัน และมักตั้งคำถามต่อความไม่สมเหตุสมผลของสิ่งที่เขาต้องประสบพบเจอในระหว่างที่เขาเคยคบหากับผู้หญิงมาแล้วหลายคน โดยเฉพาะช่วงที่เคยคบหากับแอนนี่ ฮอลล์ที่ยังคงค้างคาใจอัลวี่อยู่จนถึงทุกวันนี้ อัลวี่ Break the fourth wall เพื่อพาผู้ชมไปทำความรู้จักและรับรู้เรื่องราวความรักของเขากับแอนนี่ที่แสนยุ่งเหยิงและบางครั้งก็

ไม่มีเหตุผล แต่ก็เปี่ยมล้นไปด้วยอารมณ์ของความสุขจากช่วงเวลาดี ๆ ที่ทั้งคู่เคยได้มีโอกาสอยู่ด้วยกันด้วยความรัก ซึ่งเมื่อจัดอยู่ในตระกูล Drama / Romantic / Comedy แล้ว การใช้เทคนิค Break the fourth wall ของอัลวี่ที่อาศัยการพูดคุยกับผู้ชมเป็นหลัก จึงเปรียบเสมือนการแสดงโชว์ตลกเดี่ยวที่สรุปเกี่ยวกับเรื่องราวของชีวิตรักของตัวเองทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ที่แสดงออกถึงตัวตนและทัศนะของเขาอย่างตรงไปตรงมาต่อความสัมพันธ์ครั้งต่าง ๆ ของเขา ที่มีทั้งช่วงเวลาที่สวยงาม และช่วงเวลาที่เหี่ยวเฉา จนถึงการเลิกรากันไป สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ว่าด้วยความงดงามในความไม่สมบูรณ์แบบของการได้รักใครสักคนหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งสวยงามที่มนุษย์เฝ้ารอและต้องการเสมอทุกเมื่อเชื่อวัน

2. Funny games (2007)

ตระกูลของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดอยู่ในตระกูล Psychological thriller / Drama ภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องของเด็กหนุ่มวัยรุ่น 2 คนที่คึกคะนองและบุกจับตัวยกครอบครัวเป็นประกัน เพื่อบังคับให้เล่นเกมวิปริตต่าง ๆ ที่ค่อย ๆ ทวีคูณความรุนแรงมากขึ้นไปเรื่อย ๆ ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงมุมมองและความคิดของพอลและปีเตอร์ เด็กวัยรุ่นวิปริตที่จับตัวครอบครัวฟาร์เบอร์ไว้แล้วบังคับให้พวกเขาเล่นเกมเพื่อสนองความบันเทิงส่วนตัวของพวกเขา และในบางครั้งที่พอลจะใช้การ Break the fourth wall เพื่อเย้ยหยันผู้ชมถึงความคาดหวังที่ผู้ชม “อยากหรือควรที่จะเป็น” แต่กลับไม่เป็นอย่างที่คาดหวัง กับอีกมุมมองหนึ่งผ่านการดิ้นรนอย่างสุดความสามารถของครอบครัวฟาร์เบอร์ที่อยากจะหลบหนีจากการควบคุมของวัยรุ่นสองคนนี้ แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ จนนำไปสู่จุดจบที่น่าเศร้าสลดของพวกเขา

แก่นเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่ได้ต้องการนำเสนอแก่นสารของเรื่องออกมาโดยตรงจากเรื่องราวของภาพยนตร์ แต่เป็นการตั้งคำถามต่อทัศนคติและความรู้สึกของผู้ชมในประเด็นของ “ความรุนแรง” ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ในสถานการณ์ที่โชคชะตาเข้าข้างฝั่งอธรรม (เด็กวัยรุ่นโรคจิต) และลงโทษฝั่งธรรมะ (ครอบครัวฟาร์เบอร์) เพียงฝ่ายเดียวอย่างน่าเวทนา ย่อมเกิดความขัดแย้งทางจิตใจในแง่มนุษยธรรมกับผู้ชมระหว่างการรับชม ซึ่งอาจเป็นการเสียดสีต่อผู้ชมจำพวกหนึ่งที่เสพติดและคาดหวังความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ ด้วยอารมณ์ประชดประชันของผู้กำกับที่ถ่ายทอดออกมาจากการกำกับการแสดงของตัวละครเด็กวัยรุ่นโรคจิตอย่าง พอล ซึ่งหันมาคุยกับคนดูโดยการมองกล้อง แล้วพูดเย้ยหยันด้วยความสะใจเป็นระยะ ๆ

ตัวละคร

พอล

หนุ่มวัยรุ่นโรคจิต มีความฉลาดและรอบคอบ เป็นคนเลือดเย็น เด็ดขาด และไร้ความปราณี ในหลาย ๆ ครั้งจะแสดงความยียวนกวนประสาทผ่านการมองกล้องและเย้ยหยันผู้ชมอย่างคึกคะนอง

จุดยืนในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์ใช้จุดยืนการเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง ในการให้ผู้ชมรับรู้ทั้งจากมุมมองของเด็กวัยรุ่นและครอบครัวฟาร์เบอร์ที่ถูกจับตัวเป็นประกัน ซึ่งเหตุเกิดภายในห้องนั่งเล่นของบ้านครอบครัวฟาร์เบอร์ซึ่งเป็น

ดั่งฉากหลักของเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น ผู้ชมจะได้เห็นความวิปริตของวัยรุ่นทั้งจากการกระทำและคำพูดที่แสดงออกมาอย่างโจ่งแจ้ง และจะได้เห็นการพยายามดิ้นรนเอาตัวรอดของสมาชิกครอบครัวฟาร์เบอร์ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่จุดเริ่มต้นที่ปีเตอร์เข้ามาในบ้านเพื่อขอไข่จากแอนน์ ไปจนถึงจุดสิ้นสุดของเรื่องราวที่แอนน์ถูกมัดแล้วผลักลงทะเลสาบ ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games มีการดำเนินเรื่องที่ “สวนทาง” กับแนวทางของภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไปกับความคุ้นเคยในตรรกะที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ตัวละครอย่างพอลและปีเตอร์ที่เหมือนเป็นตัวแทนฝั่งอธรรมอยู่ในจุดที่ได้เปรียบฝั่งธรรมะอย่างครอบครัวฟาร์เบอร์มาโดยตลอดทั้งเรื่อง ประกอบกับการที่ภาพยนตร์จัดอยู่ในตระกูล ดราม่า-เขย่าขวัญ ย่อมทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเครียดจากบรรยากาศอันน่าอึดอัดของผู้ชมที่ยังมีศีลธรรมและมนุษยธรรมในจิตใจอยากที่จะปลีกตัวและสาปส่งภาพยนตร์เรื่องนี้ที่จงใจไม่ให้ความเป็นธรรมกับผู้บริสุทธิ์ของเรื่องราวเลยแม้แต่น้อย ดังนั้นความโดดเด่นในการใช้เทคนิค Break the fourth wall ของตัวละครพอล ตั้งแต่การหันมามองผู้ชมด้วยท่าทางชวนพูดคุย หรือแม้แต่การเข้าไปแทรกแซงการดำเนินเรื่องตามอำเภอใจ ก็เพื่อต้องการให้ผู้ชมตระหนักอยู่เสมอว่าเรื่องราวอันน่าอึดอัดและไม่เป็นธรรมที่เกิดขึ้นนี้เป็นเพียงเรื่องสมมติในพื้นที่ที่เรียกว่า “ภาพยนตร์” เท่านั้น การใช้เทคนิค Break the fourth wall ของภาพยนตร์จึงมีวัตถุประสงค์หลักในการให้ผู้ชมเข้าใจแก่นสารของผู้กำกับมากขึ้น ลดการให้ความสนใจกับโครงเรื่องให้น้อยลง

3. Amélie (2544)

ตระกูลในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดอยู่ในตระกูล Romantic, Comedy และ Drama ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครอย่าง เอมิลี่ ที่เอาตัวเองไปพัวพันกับเรื่องราวุ่น ๆ ต่าง ๆ ของคนรอบของตัวเธอเพื่อให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการในแบบเฉพาะตัวของเธอ ซึ่งนำไปสู่เส้นทางของความรักที่ยั่งยืนของเธอเองโดยไม่รู้ตัว และด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดอยู่ในตระกูล Comedy รวมถึงบุคลิกตัวละครหลักอย่างเอมิลี่ที่หมกมุ่นอยู่กับตัวเองมาเกือบทั้งชีวิต ทำให้การใช้เทคนิค Break the fourth wall ของเอมิลี่ จะเป็นการแสดงอุปนิสัยหรือตัวตนบางอย่างของเอมิลี่ เพื่อดึงความสนใจให้ผู้ชมอยากติดตามเอมิลี่ไปเรื่อย ๆ ตลอดทั้งเรื่อง

แก่นเรื่อง

แก่นของเรื่องคือ การค้นหาคุณค่าที่คู่ควร แสดงออกจากตัวละครหลักอย่างเอมิลี่ที่เคยตกอยู่ในความกังวลและกลัวการเข้าหาคนอื่นมาตั้งแต่ยังเล็ก จนกระทั่งเมื่อเธอพบว่าการมอบความสุขจากการคอยช่วยเหลือผู้คนรอบข้างเธอนั้น ส่งผลให้เธอได้รับความสุขตอบแทนคืนกลับมามากแค่ไหน เอมิลี่จึงตั้งมั่นในการเป็นผู้ให้ความสุขแก่ผู้อื่น และผลของการกระทำนั้นก็ส่งผลกลับมาที่เธอได้พบกับรักแท้ที่เติมเต็มหัวใจของเธอได้ในที่สุด

ตัวละคร

เอมิลี่ ปูแลง

หญิงสาวรักสันโดษและขี้อายจากการเลี้ยงดูอย่างโดดเดี่ยวโดยพ่อแม่ตั้งแต่ยังเล็ก ๆ ส่งผลให้เอมิลี่เริ่มสร้างโลกแห่งจินตนาการของเธอเองเพื่อคลายเหงา เมื่อเธอโตขึ้น ความทุกข์ที่อยู่ในจิตใจของ ทำให้เธอตัดสินใจผันตัวเป็น

ผู้สร้างความสุขให้กับผู้อื่น เพื่อโอบรับความสุขที่ได้รับกลับคืนมาจากผู้คนที่เธอได้ช่วย เอมิลี่ยังเป็นคนที่ชอบสังเกตและตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว จนกลายเป็นคนที่คิดเล็กคิดน้อยกับทุกสิ่งจนฟุ้งซ่านไปบ้าง แต่ด้วยพื้นฐานที่เธอเป็นคนจิตใจดี รักความยุติธรรม และชอบช่วยเหลือผู้อื่น ทำให้ทุกคนต่างก็รักและเอ็นดูเธอเสมอ

จุดยืนในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) โดยใช้ผู้บรรยายในการเล่าเรื่องทั้งในส่วนของอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของตัวละครหลักอย่างเอมิลี่ หรือกล่าวถึงตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องเพื่อเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเขาหรือเธอโดยสังเขป ซึ่งในบางซีน ตัวละครอย่างเอมิลี่ หันมาที่กล้องแล้วพูดกับคนดูเพื่อให้ข้อมูลเสริมจากสิ่งที่ผู้บรรยายได้เล่าไป ตัวละครหลักอย่างเอมิลี่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall โดยอาศัยท่าทางและสีหน้าในการสื่อสารกับผู้ชม รวมถึงการพูดคุยกับคนดูอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่อยากนำเสนอบุคลิกและอุปนิสัยของเอมิลี่ที่มีความขี้แกล้ง รักสนุก ด้วยภูมิหลังของตัวละครเอมิลี่ที่เติบโตมาอย่างโดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อนเล่นในวัยเด็กด้วยเหตุผลของครอบครัว ทำให้การแสดงโดยใช้เทคนิค Break the fourth wall ต่อผู้ชมของเอมิลี่นั้น เป็นนัยของความเหงาที่เอมิลี่ต้องการเติมเต็มมาตั้งแต่เด็ก นั่นคือการโหยหาความรักและมิตรภาพซึ่งเธอไม่เคยได้รับเหมือนเด็กคนอื่น ๆ ในวัยเดียวกัน ซึ่งไปด้วยกันกับภาพยนตร์ในตระกูล ดราม่า คอมเมดี้ ที่อยากนำเสนอบุคลิกของเอมิลี่ที่มีความขี้เล่น ไม่เดียงสา นิสัยเหมือนเด็ก ผ่านการมองกล้องด้วยรอยยิ้มหรือการคุยกับผู้ชม เป็นการดึงดูดให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากติดตามเอมิลี่ จนนำไปสู่แก่นสารของเรื่องที่ต้องการให้เอมิลี่ได้พบกับคุณค่าที่คู่ควรกับคุณงามความดีของเธอที่ได้ทำให้กับคนอื่นในชุมชนมาโดยตลอด

2.การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ผลการสัมภาษณ์จากกลุ่มนักวิชาการ

เป็นเทคนิคที่ตัวละครในภาพยนตร์หรือสื่อบันเทิงหันมาสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง เช่น พูด มองกล้อง หรือแสดงออกว่าตนเองรู้ว่ากำลังอยู่ในเรื่องแต่ง เป็นการ “ทลาย” ขอบเขตระหว่างโลกของตัวละครกับโลกของผู้ชม ลักษณะเด่นของเทคนิคนี้ ได้แก่: ตัวละครพูดกับกล้องหรือผู้ชมโดยตรง, มีการบรรยายความคิดเห็นหรือความคิดภายใน, การรับรู้ว่าตนเองเป็นตัวละครที่อยู่ในสื่อ และมีการวิจารณ์หรือล้อเลียนโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา เทคนิคนี้เป็นการเพิ่มความใกล้ชิดและมีส่วนร่วม ผู้ชมรู้สึกว่าตัวเองมีบทบาทในเรื่องราว เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการคิด โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหามีการตั้งคำถามทางจริยธรรมหรือวิพากษ์สื่อ ที่สำคัญคือทำให้ผู้ชม“หลุด”จากโลกสมมติ(ภาพยนตร์) ทั้งในแง่การสร้างสรรค์ หรือเพื่อสร้างอารมณ์ขัน ส่งผลให้ผู้ชมจดจำตัวละครหรือซีนบางซีนได้ง่าย ส่วนใหญ่จะใช้เพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญ ซึ่งเป็นการสร้างความแปลกใหม่ในเชิงโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นอย่างมาก แต่ด้านลบคือ ถ้าใช้เทคนิคนี้มากจนเกินไป อาจเป็นการลดความสมจริง (suspension of disbelief) ส่งผลให้เนื้อเรื่องขาดความต่อเนื่อง หรือหลุดจากโทนอารมณ์หลักของเรื่องโดยปริยาย ซึ่งผู้สร้างจึงต้องคำนึงถึงหลายองค์ประกอบ เช่นโทนของเรื่องเหมาะกับบริบทของเรื่องหรือไม่, มีการเลือกใช้ในจังหวะและเวลาที่เหมาะสม ไม่บ่อย

หรือเฟ้อจนเกินไป, เทคนิคควรเป็นส่วนสำคัญของการส่งเสริมเนื้อเรื่อง ซึ่งมีความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน ไม่ใช่เบี่ยงเบนจากมัน และที่สำคัญคือผู้ชมต้องสามารถตีความและรับรู้เทคนิคนี้ได้ ไม่เข้าใจยากเกินไป แม้ผู้ชมยุคใหม่คุ้นเคยกับ Meta-narrative และการสื่อสารแบบ “ตระหนักรู้” (self-aware) ทั้งจากสื่อโซเชียลมีเดียหรือวีดิโอเกมส์ โดยเฉพาะในสื่อผสม (interactive media) แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างจำเป็นที่ต้องเลือกใช้อย่างรอบคอบ เพื่อไม่ให้ลดความลึกของเส้นเรื่อง หรือกลายเป็นกิมมิคที่ไม่มีความหมาย

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มนักวิชาชีพ

เป็นเทคนิคหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยเฉพาะภาพยนตร์นอกกระแสหรือภาพยนตร์ทดลองซึ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีผู้ชื่นชอบแบบเฉพาะกลุ่ม ในอดีต รู้จักและศึกษาเทคนิค Break the fourth wall จากการรับชมภาพยนตร์เหล่านี้มาก่อน จึงอยากลองมาปรับใช้ในภาพยนตร์ของตนเองดู ซึ่งในความเข้าใจจากการเรียนรู้ด้วยตนเองคือ นักแสดงจะหันมามองกล้องแล้วสื่อสารกับคนดูโดยตรง ซึ่งมีเจตนาบางอย่างของผู้กำกับแอบแฝงอยู่ และในแง่ความรู้สึกของผู้ชมนั้น เหมือนกำลังอ่านหนังสือนิทานที่สนุกสนาน และเหมือนเป็นการใส่อารมณ์ขันหรือการหยอกล้อเล่นกับผู้ชมไปด้วย เป็นความสนุกส่วนตัวในฐานะผู้กำกับและเขียนบท หากผู้ชมมีทัศนคติเป็นบวก ก็จะชื่นชอบภาพยนตร์เรื่องนั้นอย่างไม่มีข้อสงสัยหรือรบกวนจิตใจ แต่ถ้าผู้ชมมีทัศนคติเป็นกลางหรือเชิงลบ ก็จะเกิดการตั้งคำถามถึงเจตนาของผู้กำกับในการเลือกใช้องค์ประกอบบางอย่างที่เกิดความรู้สึกติดขัดหรือรบกวนจิตใจที่อยู่ในภาพยนตร์ ทั้งนี้อยู่ที่ว่าผู้ชมรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินไปกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์หรือไม่ ถ้าภาพยนตร์มีจุดอ่อนหรือมีความไม่ไหลลื่นของการเล่าเรื่อง ผู้ชมก็จะเกิดความรู้สึกติดขัด ถ้าภาพยนตร์สามารถสร้างความบันเทิงให้กับเราได้ คำถามนี้จะไม่เกิดขึ้น และผู้ชมจะยอมรับได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นการใช้เทคนิค Break the fourth wall ไม่สามารถใช้อย่างพร่ำเพรื่อได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทและตระกูลของภาพยนตร์ด้วย ยกตัวอย่างเช่น หากเป็นภาพยนตร์แฟนตาซี หรือเป็นภาพยนตร์เชิงทดลองที่มีความเหนือจริง (Surreal) การมีอยู่ของเทคนิคนี้อาจสมเหตุสมผล ไม่เป็นการทำลายความเชื่อของผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ ในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์ ก็ต้องมีความมั่นใจก่อนว่าภาพยนตร์ของเราต้องสนุกก่อนซึ่งก็ต้องคิดควบคู่กันไปว่าจะใช้เทคนิค Break the fourth wall อย่างไรให้ตอบโจทย์และยังคงทำให้คนดูสนุกไปกับเราได้อยู่ ซึ่งด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไป มีความเป็นไปได้ที่ผู้ชมคนไทยจะเปิดรับและอยากรับชมภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall แต่ในมุมของผู้สร้าง ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะคิดและสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาสักเรื่องโดยตั้งใจว่าจะต้องมีเทคนิคนี้ปรากฏในภาพยนตร์อย่างแน่นอน เพราะมันอยู่ที่ผู้กำกับหรือคนเขียนบทต้องเห็นบริบทที่เหมาะสมกับการใช้เทคนิคนี้ก่อน

3.การสนทนากลุ่ม

กลุ่มผู้ชมที่มีประวัติการศึกษาทางด้านนิเทศศาสตร์ สาขาภาพยนตร์ หรือที่เกี่ยวข้องมาก่อน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall มากที่สุด รองลงมาคือภาพยนตร์เรื่อง Amélie โดยในซีนที่นักแสดง Break the fourth wall ในภาพยนตร์เรื่อง

Amélie กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า การที่เอมิลี่หันมามองที่กล้องแล้วพูดคุยกับคนดูถึงสิ่งที่เธอกำลังคิดอยู่ระหว่างรับชมภาพยนตร์ในโรงหนัง ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้น, มีความเข้าใจในนิสัยหรือบุคลิกตัวละครของเอมิลี่มากขึ้น และอยากเฝ้าติดตามตัวละครตัวนี้ต่อไป ส่วนในซีนที่เอมิลี่หันมายิ้มให้กับกล้อง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่าเป็นการแสดงออกด้วยบุคลิกขี้เล่นของเอมิลี่ซึ่งมีความกลมกลืน ไม่รู้สึกติดขัดอะไร ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall ที่ตัวละครอัลวี่ใช้การ Break the fourth wall ในการพูดคุยกับคนดู กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกยอมรับได้ในแง่ของการเกริ่นนำเรื่องราวเพื่อเข้าสู่ปัญหาหลัก และในแง่ของการนำเสนอที่ใช้บทพูดที่ค่อนข้างเยอะ กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าเหมือนตนกำลังนั่งดูสารคดีเกี่ยวกับอัลวี่อยู่ ไม่ได้รู้สึกว่าอัลวี่กำลังอยากจะสื่อสารกับเราในฐานะผู้ชมเท่าไหร่ ในซีนต่อมาที่อัลวี่เดินออกมาจากแถวในโรงหนังแล้วมองกล้องเพื่อเข้ามาคุยกับผู้ชม กลุ่มตัวอย่างมองว่าเป็นซีนที่น่าสนใจซึ่งช่วยขยายนิสัยความชอบจิกกัดเหน็บแนมของตัวละครอัลวี่ได้ดี แต่มีบางความเห็นมองว่าเป็นซีนที่ทำความเข้าใจลำบากด้วยจากบทพูดที่เยอะและบริบทที่ต่างกัน เป็นการยากที่จะเข้าใจภาพรวมทั้งหมดของซีนนี้ ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games นั้น ในกลุ่มตัวอย่างที่ชอบจะมีความเห็นไปในทางที่ว่ามอบความตื่นเต้นและลุ้นระทึกไปกับตัวละครในเรื่อง อย่างซีนที่พอลหันมาแสยะยิ้มให้กับกล้องในช่วงแรกของเรื่อง สายตาและรอยยิ้มที่มองมานั้นให้ความรู้สึกเหมือนถูกเชื้อเชิญให้มาสังเกตเกมที่เขากำลังเล่นอยู่กับครอบครัวฟาร์เบอร์ ซึ่งโดยสารของซีนนี้นั้นเป็นอะไรที่ธรรมดาทั่วไป แต่พอใช้การนำเสนอด้วยวิธีการ Break the fourth wall ทำให้แก่นสารมีความชัดเจนและน่าสนใจขึ้นมาก ส่วนซีนที่พอลใช้รีโมตโทรทัศน์เพื่อย้อนเวลา กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมองว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความนามธรรม(พอลกับปีเตอร์) ที่เข้ามาทดสอบอะไรบางอย่างกับครอบครัวฟาร์เบอร์ บางความเห็นมองว่าเป็นการเยาะเย้ยเสียดสีผู้ชมถึงสิ่งที่คาดหวังว่าครอบครัวฟาร์เบอร์จะต้องรอดออกไป เป็นการให้ความหวังแล้วดับหวังทิ้งอย่างไม่ใยดี สำหรับภาพยนตร์เรื่อง Amelie กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีความเห็นว่า ทำให้ตนรู้สึกเหมือนหลุดออกไปจากภาพยนตร์ชั่วขณะ เกิดการตั้งคำถามในใจระหว่างที่รับชมว่าตัวละครในเรื่องกำลังคุยกับเราอยู่หรือเปล่า ซึ่งเป็นการขัดจังหวะที่ยังอยู่ในขอบเขตที่ยอมรับได้ ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งมองว่าการ Break the fourth wall เป็นเหมือนแค่ส่วนประกอบเล็ก ๆ ในภาพยนตร์ที่มอบความตื่นตาตื่นใจเพียงชั่วคราว และการปรากฏของ Break the fourth wall ครั้งต่อ ๆ ไปจึงเกิดความรู้สึกแปลกใจน้อยลง และยอมรับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องมากขึ้นจนเป็นความปกติ และการใช้เทคนิคดังกล่าวในภาพยนตร์เรื่อง Funny game กลุ่มตัวอย่างมองว่าการใช้เทคนิค Break the fourth wall ส่งผลให้ผู้ชมถูกท้าทายและตั้งคำถามเชิงศีลธรรมที่เกิดขึ้นในเรื่อง ไม่ใช่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์จากมุมมองบุคคลที่ 3 เพียงอย่างเดียว แต่ถูกผลักออกมาจากเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดนี้เป็นเพียงแค่ภาพยนตร์เท่านั้น

ผู้ชมที่มีประวัติการศึกษาด้านอื่น ที่ไม่เกี่ยวข้องกับทางด้านนิเทศศาสตร์โดยเฉพาะในด้านภาพยนตร์มาก่อน

ในภาพรวม จะชอบภาพยนตร์เรื่อง Funny game มากที่สุด รองลงมาคือภาพยนตร์เรื่อง Amelie ตามมาด้วย Annie Hall ในความเห็นหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นต่อการที่เอมิลี่ Break the fourth wall จากการมองมาที่กล้องเพื่อซุบซิบกับคนดูเป็นการแสดงลักษณะนิสัยของเจ้าตัวที่มีความขี้เล่น ชอบหยอกล้อ ซึ่งเป็นธรรมชาติของตัวหล่อนที่แสดงออกมาในเรื่องอยู่แล้ว อีกทั้งการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการปูพื้นเพของตัวละครโดยการใช้ผู้บรรยายมาตั้งแต่ต้นเรื่องอยู่แล้ว การที่เอมิลี่เป็นคนเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองด้วยตนเองจากการ Break the fourth wall แล้ว มันส่งผลให้ภาพยนตร์มีมิติและแปลกใหม่ สายตาที่เธอมองมาที่กล้องนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกหลงรักในเสน่ห์ของตัวละครมากขึ้น ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งมองว่า การที่ผู้กำกับเลือกใช้เทคนิค Break the fourth wall ในช่วงเปิดเรื่องนั้น ในด้านของบทภาพยนตร์นั้นมีการให้ข้อมูลที่มากเกินไป และเมื่อเสริมด้วยทางเทคนิค Break the fourth wall แล้ว ทำให้ช่วงเปิดของเรื่องเหมือนกับการนั่งดูสารคดีที่ยัดเยียดไปด้วยข้อมูลมหาศาลมากกว่าการรับชมภาพยนตร์ บันเทิงที่ควรจะต้องเบาสมอง ซึ่งไม่เข้ากับบรรยากาศของภาพยนตร์ แต่อีกส่วนหนึ่งมองว่าเป็นวิธีการที่เหมาะสมแล้ว เพราะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับอุปนิสัยของตัวละครอย่างอัลวี่ได้ในระดับหนึ่ง แต่ต้องอาศัยสมาธิในการรับชมและจับใจความของทั้งซีนให้ออกด้วยเช่นกัน ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Funny games กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าในซีนหนึ่งของภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักใช้รีโมตโทรทัศน์ในการย้อนเวลากลับไปแก้ไขอดีตนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกสะดุดจากการขัดจังหวะในการเล่าเรื่อง และกลายเป็นทัศนคติไปในทางลบต่อซีนนั้นของภาพยนตร์ บางความเห็นมองว่าการ Break the fourth wall ของภาพยนตร์จากซีนนี้ซีนเดียวเป็นการทำลายความเชื่อที่มีต่อภาพยนตร์จากเดิมที่คล้อยตามเรื่องราวมาโดยตลอด ทำให้ตระหนักถึงความเป็นจริงที่แยกตัวออกจากเรื่องราวสมมติของภาพยนตร์ แต่บางส่วนมองว่าเป็นการทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ขึ้นอย่างก้าวกระโดด และทำให้ทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถกล่าวได้ว่าการใช้เทคนิคทลายกำแพงที่สี่ หรือ Break the fourth wall นั้น มีรูปแบบและวิธีการที่หลากหลายเป็นอย่างมาก ขึ้นอยู่กับเจตนาและวัตถุประสงค์ของซีนที่อยากจะบอกกับผู้ชม ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ใช้ในการวิจัย สามารถสรุปออกมาเป็นลักษณะดังต่อไปนี้

ตัวละครรับรู้ถึงตัวตนในภาพยนตร์ และแสดงออกต่อสถานการณ์ในภาพยนตร์ผ่านท่าทางและสีหน้าแก่ผู้ชม 2.ตัวละครสื่อสารกับผู้ชมโดยการพูดคุยกับผู้ชมอย่างเป็นธรรมชาติ 3.ตัวละครเข้าไปแทรกแซงหรือดัดแปลงโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ ในมุมมองของผู้ชมจากการสนทนากลุ่มพบว่าการใช้เทคนิค Break the fourth wall ในภาพยนตร์เรื่อง Amélie นั้นเป็นการสร้างความแปลกใหม่ทางด้านการนำเสนอบุคลิกหรือนิสัยของตัวละครให้มีความโดดเด่นชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้าง

ความรู้สึกที่ใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้น และอยากจะติดตามตัวละครนี้ต่อไปเรื่อยๆ ภาพยนตร์เรื่อง Annie Hall ในมุมมองของกลุ่มผู้ชมมีความเห็นไปในทางเดียวกันว่า ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall ได้น่าสนใจและทำให้เกิดความรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวต่อ ปัญหาในมุมมองของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติเป็นลบได้ให้ความเห็นว่า การดำเนินเรื่องเหล่านั้นพึ่งพาการใช้บทพูดมากเกินไปจนเสียอรรถรสในการรับชม และด้วยบริบททางวัฒนธรรมที่ต่างกันก็มีผลอยู่บ้างที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถทำความเข้าใจสารบางอย่างของซีน ๆ นั้น ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย บางส่วนมองว่าเป็นการแสดงถึงความลึกซึ้งและละเอียดลออของผู้กำกับในการออกแบบตัวละครให้ใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์ ต่อมาในภาพยนตร์เรื่อง Funny game นั้น ทำให้เกิดความรู้สึกขัดจังหวะและเป็นการทำลายความเชื่อที่ผ่านมาต่อภาพยนตร์ กลายเป็นทัศนคติในเชิงลบต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ไปเลย แต่ในกลุ่มที่มีทัศนคติเชิงบวกกับการใช้เทคนิคนี้มองว่าเป็นวิธีการที่แปลกใหม่และทำให้การดำเนินเรื่องในภาพยนตร์มีมิติมากขึ้น ซึ่งเป็นการขัดจังหวะที่ยอมรับได้ และยังให้ความบันเทิงมากขึ้นจากเดิมที่รู้สึกว่าเป็นภาพยนตร์ตระกูลเขย่าขวัญธรรมดาทั่วไป ท้ายที่สุดแล้ว การใช้เทคนิค Break the fourth wall ไม่ใช่เทคนิคที่สามารถจะใช้ได้อย่างพร่ำเพรื่อหรือใช้อย่างไร้จุดประสงค์ การใช้งานเทคนิคนี้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมเรื่องราวหรือนำเสนอแก่นสารบางอย่างที่ผู้กำกับอยากจะสื่อสารออกมากับผู้ชมโดยตรง ผ่านการกำกับการแสดงของผู้กำกับที่อยากให้นักแสดงที่สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งให้ถ่ายทอดออกมาโดยการมองเข้าไปในเลนส์ของกล้องและสื่อสารทั้งโดยอวัจนภาษาและวัจนภาษากับผู้ชม ไม่ต้องการให้ผู้ชมดื่มด่ำไปกับเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ แต่เป็นการผลักผู้ชมออกมาเป็นการชั่วคราว เพื่อให้ผู้ชมได้ใช้เวลาไตร่ตรองถึงสารที่ตัวละครสื่อสารออกมาแล้วจึงเข้าสู่เรื่องราวอีกครั้ง แต่ด้วยความที่เป็นเทคนิคการสื่อสารที่มีความลึกซึ้ง และอาศัยความเข้าใจในบริบทของภาพยนตร์ โดยเฉพาะบริบททางวัฒนธรรมของต่างประเทศ อาจเป็นข้อจำกัดที่ทำให้สารที่ผู้กำกับต้องการอยากจะสื่อผ่านเทคนิค Break the fourth wall อาจไม่สามารถส่งไปถึงผู้ชมได้อย่างครบถ้วน หนำซ้ำอาจเป็นการทำลายความเชื่อและอรรถรสในการรับชมของผู้ชมเสียเอง จนกลายเป็นผลเสียต่อภาพยนตร์ทั้งเรื่อง จึงเป็นข้อสังเกตหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์บันเทิงในต่างประเทศหรือแม้แต่ในประเทศไทยเองปรากฏการใช้งานเทคนิค Break the fourth wall ที่น้อยถึงน้อยมาก แต่ในอนาคต หากมีภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยมีเทคนิคดังกล่าวปรากฏอยู่ ผู้ชมมีแนวโน้มที่จะไม่เกิดอคติต่อการรับชมและอยากเข้าไปรับชมภาพยนตร์เหล่านั้น เพียงแต่การใช้เทคนิค Break the fourth wall จะต้องไม่เป็นการทำให้ภาพยนตร์เกิดรอยสะดุดที่ทำให้การเล่าเรื่องไม่ไหลลื่น จนกลายเป็นการสร้างความรำคาญหรือเบื่อหน่าย ฉะนั้นแล้วผู้สร้างจึงควรที่จะต้องคิดการใช้เทคนิค Break the fourth wall ควบคู่ไปกับโครงเรื่องไปพร้อม ๆ กัน จึงจะมีแนวโน้มที่การเล่าเรื่องในเชิงเนื้อหาและเทคนิคของภาพยนตร์เรื่องนั้นจะมีความสมบูรณ์และกลมกลืนไปด้วยกันอย่างลงตัว

ข้อเสนอแนะ

1. ในด้านการปฏิบัติ สิ่งที่ผู้กำกับหรือคนเขียนบทภาพยนตร์จะต้องคำนึงในการใช้เทคนิค Break the fourth wall นั้น จะต้องคำนึงถึงบริบทและตระกูลของภาพยนตร์ที่มีความเหมาะสมกับโครงเรื่องของภาพยนตร์เป็นหลัก และการใช้เทคนิค Break the fourth wall นั้นควรจะใช้อย่างไม่พร่ำเพรื่อ มีความชัดเจนในประเด็นที่อยากจะสื่อสารผ่านตัวละครของเรื่อง

2. ในด้านการวิจัย อาจต้องขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มให้มีความหลากหลายมากขึ้น รวมถึงการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากการรับชมภาพยนตร์ทั้งในไทยและต่างประเทศที่มีการใช้เทคนิค Break the fourth wall มากขึ้น เพื่อให้ขอบเขตของการวิจัยมีความน่าเชื่อมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ฐณยศ โล่พัฒนานนท์, วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ และศักดิ์สิทธิ์ ทวีกุล. (2561). ภาพยนตร์กับทฤษฎีแห่งความบันเทิง. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์. 12*(1), 1. เข้าถึงได้จาก: https://ww2.dpu.ac.th/commarts/journal/upload/issue/b6KAWeD4wR

Brown, T. (2012). *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema (pp. 1-2).* Edinburgh University Press**.**

Maitrai, S. (2018). *Golden Age of Hollywood: The Complete Historical Guide*. Retrieved from: https://makestoryboard.com/blog/golden-age-of-hollywood

Tikkanen, A. (2009). *Nickelodeon.* Retrieved from: https://www.britannica.com/art/nickelodeon-motion-picture-theater.

Zelazko, A. (2024). *fourth wall.* [Online]. Retrieved from https://www.britannica.com /art/fourth-wall.