



## เทคนิคทางภาพยนตร์แนวอวองการ์ด ในภาพยนตร์สั้นของ เคนเนธ แองเกอร์

### Avant-Garde Cinematic Techniques in Kenneth Anger's Short Films

พัทธ์ สุวรรณกุล, วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

Pat Suwanagul, College of Communication Arts, Rangsit University

email : patsuwanagul@gmail.com

Received: 19 August 2021 ; Revised: 12 December 2021 ; Accepted: 14 December 2021

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายเทคนิคทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นแนวอวองการ์ดของ เคนเนธ แองเกอร์ จำนวน 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้ 1. Scorpio Rising 2. Invocation of My Demon Brother 3. Eaux d'artifice 4. Puce Moment ผลการศึกษาพบว่า แองเกอร์นำเสนอเรื่องราวผ่านกรรบายภาพที่สร้างความไม่ต่อเนื่องของเวลาและสถานที่ ทำให้ภาพยนตร์มีความกำกวมเสมือนภาพความฝัน กล่าวคือแองเกอร์ได้นำเอาเทคนิคทางภาพยนตร์พื้นฐานมาทดลองใช้เพื่อสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ และเป็นต้นแบบของการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์ให้กับผู้กำกับในยุคต่อไป

**คำสำคัญ:** อวองการ์ด เทคนิค ภาพยนตร์สั้น

#### Abstract

This article aims to examine cinematic techniques used in four of the Avant-Garde short films by Kenneth Anger: 1) Scorpio Rising 2) Invocation of My Demon Brother 3) Eaux d'artifice 4) Puce Moment. The findings indicate that Anger sets forth storytelling of discontinuous time and places which establishes the sense of ambiguity and dreamlike perspective. Furthermore, Anger implements fundamental cinematic techniques to create a new narrative and pave the way for the next generation of filmmakers.

**Keywords:** Avant-Garde, Techniques, Short Film

**บทนำ**

ความเคลื่อนไหวของศิลปะตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์และความเป็นอวองการ์ดมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่ถือว่าเป็นจุดกำเนิดของอวองการ์ดมีอิทธิพลต่อการสร้างและเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้ชมที่มีต่อสื่อ “ภาพยนตร์” (Film as a Medium) (Tavares, 2010) กลุ่มศิลปินจากแขนงต่าง ๆ ที่กล้าทดลองและท้าทายขนบธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองมองสื่อภาพยนตร์ว่าเป็นอนาคตของ “ศิลปะ” และเป็นช่องทางใหม่ในการทดลองเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะของตนเอง (Marienetti, Corra, Settimelli, Ginna, Bella & Chiti, 1916) เริ่มตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะถูกคิดค้นขึ้นมาได้เพียงไม่นาน กลุ่มศิลปิน บาศกนิยม (Cubists) ดาดา (Dada) ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และ อนาคตนิยม (Futurist) ใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการผลักดันวิสัยทัศน์ทางศิลปะของตนเอง (Tavares, 2010: 45) ตรงข้ามกับผู้ผลิตภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมฮอลลีวูดที่มุ่งเน้นแต่การผลิตภาพยนตร์บันเทิงเพื่อการสร้างผลกำไรเท่านั้น (Hagener, 2007: 52)

ทั้งนี้ สื่อในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มีพัฒนาการได้จนทุกวันนี้เนื่องจากการทดลองสร้างสรรค์เทคนิคการเล่าเรื่องแบบใหม่โดยผู้กำกับอวองการ์ด เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อวองการ์ดมีวิธีการเล่าเรื่องหรือบรรยายภาพโดยการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่แปลกใหม่อยู่เสมอ (Tavares, 2010: 45) ในบางครั้งผู้กำกับอวองการ์ดอาจถึงขั้นทดลองกับสื่อภาพยนตร์ด้วยการบรรยายภาพเพียงอย่างเดียวโดยไม่มี การเล่าเรื่องแต่อย่างใด (non-narrative) อีสรภาพของการเป็นผู้กำกับอวองการ์ดที่ไม่ต้องคำนึงถึงผลตอบแทนทางการเงินเปิดโอกาสให้ผู้กำกับอวองการ์ดสามารถทดลองกับเทคนิคทางภาพยนตร์อย่างไม่มีข้อจำกัด

ในยุค 50 ผู้กำกับอเมริกาคนหนึ่งได้รับอิทธิพลความเป็นอวองการ์ดมาจากผู้กำกับอวองการ์ดในยุคเริ่มต้น เช่น ฌอง ก็อกโต (Jean Cocteau) และ ลุยส์ บูญญูเอล (Luis Bunuel) เป็นต้น หนึ่งในผู้กำกับอวองการ์ดชาวอเมริกันที่สร้างชื่อเสียงให้กับการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อวองการ์ดในอเมริกาคือ เคนเนธ แองเกอร์ (Kenneth Anger) แองเกอร์สร้างแต่เพียงภาพยนตร์สั้นเท่านั้นเพราะไม่ได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ อันเป็นเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์หลายเรื่องของแองเกอร์ไม่สามารถสร้างได้สำเร็จตามที่ต้องการ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์สั้นทุกเรื่องของแองเกอร์แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะของความเป็นอวองการ์ด กล่าวคือ แองเกอร์มีรูปแบบการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่พิเศษและแตกต่างจากผู้กำกับคนอื่นในยุคเดียวกัน เพราะเหตุนี้ภาพยนตร์สั้นของแองเกอร์จึงมีอิทธิพลต่อแนวคิดการสร้างภาพยนตร์กลุ่มอื่น ๆ และถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้นของกลุ่มผู้กำกับอวองการ์ดในอเมริกา (Sitney, 1974)

**ความเป็นอวองการ์ดในภาพยนตร์**

อวองการ์ดเป็นภาษาฝรั่งเศสที่มีความหมายตรงตัวคือ ทหารกองหน้าที่เป็นแนวหน้าของกองทัพ ทหารในสนามรบ หน้าทีหลักของทหารกองหน้าคือการนำทางให้กับกองทัพ เช่น การวางแผนการรบล่วงหน้า ในการนี้ ทหารกองหน้ามีหน้าที่สำรวจพื้นที่ด้านหน้าและรอบข้างอย่างระมัดระวังเพื่อตรวจหาหรือเฝ้าระวังอันตรายที่อาจเกิดขึ้นต่อกองทัพ กล่าวคือ ทหารกองหน้าคือผู้เป็นแนวหน้าที่มีความสามารถในการมองการไกลและมีทักษะในการวิเคราะห์ยุทธวิธีสูง อย่างไรก็ตามคำว่า “อวองการ์ด” ยังมีความหมายอีกนัยยะเมื่อแปลความหมายจากการแยกคำว่า “อวอง” กับคำว่า “การ์ด” อวองมีนิยามว่า “ด้านหน้า” หรือ “ล้าหน้า” ส่วนคำว่า “การ์ด” (ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่าแวนการ์ด) มีนิยามว่า “กองหน้า” หรือ “ผู้นำ” ดังนั้นคำว่าอวองการ์ดจึงมีความหมายอีกอย่างหนึ่งว่า “ผู้เป็นแนวหน้า” (Verrone, 2011: 9)

Verrone (2011) กล่าวว่า ผู้กำกับภาพยนตร์หรือศิลปินที่ผลิตผลงานที่มีความเป็นอวองการ์ดเปรียบเหมือนทหารแนวหน้า หรือผู้นำในการคิดค้นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่ผ่านการทดลองใช้องค์ประกอบเทคนิคทางภาพยนตร์หรือเครื่องมือทางภาพยนตร์ (Cinematic Devices) เช่น การถ่าย (Cinematography) การตัดต่อ (Editing) มิสองแซน (Mise-en-scene) เสียง (Sound) และ สี (Color) ซึ่งเป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานแก่ผู้กำกับทุกแขนง

ความเป็นอวองการ์ดในภาพยนตร์ไม่เพียงแต่มีความสำคัญต่อการผลิตงานภาพยนตร์ในแง่ความเป็นศิลปะเท่านั้น ภาพยนตร์อวองการ์ดได้ถูกตั้งบทบาทให้เป็นต้นแบบในการพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องของสื่อภาพยนตร์อีกด้วย กล่าวคือ วัฒนธรรมของความเป็นภาพยนตร์กระแสหลักต้องการผลจากการทดลองใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์อวองการ์ดมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหารูปแบบการเล่าเรื่องที่ไม่ซ้ำเดิม และเช่นเดียวกันนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์อวองการ์ดก็ต้องพึ่งพาเทคนิคกระแสหลักเป็นตัวเปรียบเทียบ เพื่อค้นหาวิธีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์รูปแบบใหม่ ๆ สำหรับการสร้างภาพยนตร์ (Hagener, 2007)

Hagener (2007) กล่าวต่อว่า เพราะจิตวิญญาณความเป็นศิลปินของผู้กำกับอวองการ์ดที่ไม่กลัวที่จะเล่าเรื่องที่แตะประเด็นศีลธรรมหรือประเด็นทางการเมืองจึงทำให้ผลงานภาพยนตร์อวองการ์ดถูกมองว่ามีความท้าทายและอันตรายเกินกว่าที่สังคมจะรับได้ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเพราะเหตุผลนี้ภาพยนตร์อวองการ์ดจึงทำหน้าที่เป็นผู้นำในการเล่าเรื่อง ในขณะที่ภาพยนตร์ประเภทอื่นได้แต่เดินตามหลัง อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าผู้กำกับอวองการ์ดจะมองไกลถึงอนาคตที่ภาพยนตร์ควรจะเป็น และทำหน้าที่ทดลองและค้นหารูปแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่ ผู้กำกับอวองการ์ดยังคงต้องพึ่งพาเทคนิคทางภาพยนตร์ที่เคยมีมาก่อนแล้วอยู่ดี กล่าวคือ เทคนิคทางภาพยนตร์พื้นฐานที่ผู้กำกับอวองการด์นำมาประยุกต์กลับกลายเป็นการเปิดช่องทางในการเล่าเรื่องแบบใหม่ให้กับผู้กำกับแขนงอื่นในยุคคนั้น ๆ

ผู้กำกับอวองการด์มีจุดยืนและมุมมองต่อภาพยนตร์ที่แตกต่างจากผู้กำกับกลุ่มอื่น เนื่องจากผู้กำกับอวองการด์ไม่ได้มีประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงหรือการสร้างผลกำไร ดังนั้นรูปแบบในการนำเสนอผลงานจึงมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ที่ผลิตโดยอุตสาหกรรม ภาพยนตร์อวองการด์อาจถูกนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวแล้วแต่ประสงค์ของผู้กำกับ หรืออาจถูกนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์ (Feature Film) หรือสารคดีที่มีความยาวเกินกว่า 250 นาทีก็ได้ ทั้งนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์อวองการด์มีประสงค์ที่จะทดลองหรือคิดค้นรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวในแบบของตัวเอง เพื่อทำลายกติการูปแบบการเล่าเรื่องที่ถูกตั้งไว้ว่าสื่อภาพยนตร์ควรจะเป็นอย่างไรโดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (Verrone, 2011)

### เคนเนธ แองเกอร์ และการทดลองกับเทคนิคภาพยนตร์แนวอวองการด์

เคนเนธ แองเกอร์เป็นหนึ่งในตัวอย่างของผู้กำกับอวองการด์ที่มีจุดยืนในการสร้างภาพยนตร์ที่มีความท้าทายต่อขนบการสร้างภาพยนตร์ในยุค 50 ภาพยนตร์ของแองเกอร์ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางโดยสังคมและวงการภาพยนตร์ เพราะการนำเสนอเนื้อหาที่ขัดต่อบรรทัดฐานของสังคมในยุคคนั้น และรูปแบบการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่ทำลายกฎการเล่าเรื่อง เพราะเหตุนี้ ผลงานส่วนใหญ่ของแองเกอร์จึงถูกเผาและไม่สามารถหาชมได้ (Sitney, 1974: 83) อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่ยังเหลืออยู่ของแองเกอร์แสดงให้เห็นว่าแองเกอร์ได้ทดลองกับเทคนิคทางภาพยนตร์ในหลากหลายรูปแบบแม้ว่าผลงานภาพยนตร์ของแองเกอร์จะมีความยาวไม่มากก็ตาม

ผลงานของแองเกอร์ได้กลายเป็นที่สนใจในกลุ่มผู้สนใจศิลปะ ไม่ใช่แค่เพราะตัวเนื้อหาแต่เพราะรูปแบบวิธีในการนำเสนอเนื้อหาผ่านมุมมองที่มีความเป็นเอกลักษณ์ซึ่งแสดงออกถึงทัศนคติเชิงศิลปะที่มีความเป็นอวองการด์ของแองเกอร์อีกด้วย (Verrone, 2011: 39)

ภาพยนตร์สั้นของแองเกอร์มีความยาวระหว่าง 6 นาทีถึง 50 นาที ทุกเรื่องบรรยายด้วยภาพ โดยไม่มีการใช้บทสนทนา (Dialogue) หรือเสียงบรรยาย (Voice Over) ดังนั้นภาพยนตร์สั้นของแองเกอร์จึงมีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในการบรรยายภาพและขับเคลื่อนเรื่องเพียงอย่างเดียว โครงเรื่อง (Plot) จะปรากฏในภาพยนตร์อย่างคลุมเครือ และในบางเรื่องอาจไม่มีโครงเรื่องหรือแม้แต่เนื้อเรื่อง (Story) จุดร่วมที่ภาพยนตร์ของแองเกอร์มีเหมือนกันคือการทำลายกฎแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) เช่นแนวคิดโครงสร้างสามองค์ (Three-act Structure) เป็นต้น กล่าวคือภาพยนตร์สั้นของแองเกอร์ไม่ได้มีประสงค์หลักในการส่งสารที่มีความหมายชัดเจนสู่ผู้ชม เพียงแต่ทดลองการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อแสดงถึงทัศนคติปะของตัวเองซึ่งเป็นคุณลักษณะของความเป็นอวองการ์ดในภาพยนตร์ (Verrone, 2011: 18)

ภาพยนตร์ 4 เรื่องของแองเกอร์ที่ยกมานี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงทักษะในการทดลองใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ของแองเกอร์ที่หลากหลายจนปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพยนตร์ของแองเกอร์มีความเป็นอวองการ์ดที่ล้ำกว่าผู้กำกับกระแสหลักในยุคเดียวกัน ภาพยนตร์ 4 เรื่องที่ยกมาศึกษามีดังต่อไปนี้

**1.Scorpio Rising (1963) ความยาวประมาณ 28 นาที**

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Scorpio Rising (1963) มีเส้นเรื่องหลัก (Main Storyline) เกี่ยวกับกลุ่มนักขับมอเตอร์ไซด์ลัทธินาซีที่มารวมกลุ่มกัน สอดแทรกด้วยภาพที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องและภาพสัญลักษณ์จากลัทธิจากจินตนาการของแองเกอร์

**1.1 การตัดต่อและการถ่าย**

ช่วงครึ่งแรกของเรื่อง แต่ละฉากแสดงการเตรียมตัวของสมาชิกในกลุ่มนาซีด้วยจังหวะการดำเนินเรื่อง (Pacing) และการเคลื่อนกล้อง (Pan) ที่ช้าโดยมีการตัดต่อแบบขนานเวลา (Parallel Editing) ในแต่ละฉากมีการใช้ภาพขนาดแคบ (Close-Up Shot) วัตถุที่แสดงสัญลักษณ์ของลัทธิและภาพกว้าง (Medium Shot) เครื่องแต่งกาย ตัวละคร และมอเตอร์ไซด์ผ่านการถ่ายภาพโฟกัสแบบชัดลึก (Deep Focus) เพื่อเน้นย้ำความหมายขององค์ประกอบศิลปะหลัก (Subject) ของภาพ การเกริ่นเรื่องในลักษณะนี้เป็นการบอกผู้ชมว่าเรื่องจะไม่ได้ถูกขับเคลื่อนด้วยตัวละครหลัก (Main Character) เหมือนภาพยนตร์เล่าเรื่องทั่วไป ซึ่งเป็นการตัดต่อประกอบโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในภาพยนตร์ทุกประเภท

ช่วงครึ่งหลังของเรื่อง แองเกอร์เปลี่ยนจังหวะการดำเนินเรื่องอย่างฉับพลันด้วยการตัดต่อแพสต์คัตติ่ง (Fast Cutting) ซึ่งเป็นการตัดต่อที่เชื่อมต่อแต่ละช็อตด้วยระยะเวลารวดเร็ว โดยขนาดภาพจะเปลี่ยนเป็นภาพกว้าง (Wide Shot) เสียส่วนใหญ่ เราเห็นกลุ่มนาซีขี่มอเตอร์ไซด์สลับกับภาพการรวมกลุ่มกันของกลุ่มที่ย้อนเวลาไปมา ทำให้ผู้ชมไม่สามารถบอกเวลาและสถานที่ได้อย่างแน่ชัด นอกจากนี้แองเกอร์ยังแทรกช็อตที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับภาพที่เราเห็นก่อนหน้านี้ด้วยภาพกลุ่มคนในชุดที่มาจากต่างยุค การแทรกช็อตเหล่านี้อย่างต่อเนื่องเป็นการใช้การตัดต่อแบบมอนтаж (Montage) เพื่อเป็นการเปลี่ยนข้ามเวลาและสถานที่อย่างรวดเร็วเพื่อให้เกิดความรู้สึกไกลาหล (Sitney, 1974) ยิ่งไปกว่านั้น ในบางช่วงยังมีการเชื่อมต่อ (Transition) ของแต่ละช็อตด้วยการใช้แมทช์คัท (Match Cut) อีกด้วย



รูปที่ 1 กับรูปที่ 2 แสดงภาพสองช็อตที่เชื่อมต่อกัน จากภาพยนตร์เรื่อง Scorpio Rising (1963)

รูปที่ 1 กับรูปที่ 2 แสดงสองช็อตที่เชื่อมต่อกันด้วยการใช้แมทช์ช็อตแรกมีองค์ประกอบศิลปะหลักของภาพเป็นมอเตอร์ไซด์ซึ่งเชื่อมต่อกับช็อตที่สองซึ่งใช้สัตว์เป็นองค์ประกอบศิลปะหลักของภาพ นอกจากจังหวะการดำเนินเรื่องจะรวดเร็วแล้ว แองเกอร์ยังเพิ่มความสับสนด้วยการเปลี่ยนอัตราส่วนของภาพ (Aspect Ratio) ไม่ใช่แค่เพื่อการสื่อถึงยุคเวลาที่เปลี่ยนไปเท่านั้น สิ่งเกิดได้จากในบางช็อตที่เป็นภาพจากเวลาปัจจุบันก็ถูกเปลี่ยนอัตราส่วนของภาพไปด้วย

ทั้งนี้ เพราะจังหวะการดำเนินเรื่องในช่วงครึ่งแรกของเรื่องที่เข้ามีความตรงข้ามกับการดำเนินเรื่องที่รวดเร็วในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง ซึ่งใช้เทคนิคทางภาพยนตร์อย่างการตัดต่อด้วยแฟลตคัตติ้ง การแทรกช็อตที่ข้ามเวลาและสถานที่ด้วยการใช้มอนтаж การเชื่อมต่อของช็อตด้วยแมทช์ และการเปลี่ยนอัตราส่วนของภาพอย่างฉับพลัน ทำให้ภาพยนตร์เกิดความไม่ต่อเนื่องของเวลาและสถานที่ (Temporal and Spatial Discontinuity) และยังสร้างความรู้สึกที่ไกลห่าง เป็นการจงใจของแองเกอร์ให้ผู้ชมรู้สึกว่าการเรื่องมีความกำกวมและทำให้ผู้ชมเหมือนกำลังชมภาพความฝันอยู่ (Verrone, 2011: 6)

## 1.2. สี (มิสของแซน)

แองเกอร์มีเหตุผลในการใช้สีที่หลากหลาย แม้บางครั้งดูเหมือนตั้งใจจะสื่อถึงสารบางอย่างหรืออาจเหมือนไม่มีเหตุผลในเชิงตรรกะสำหรับผู้ชมก็ตาม สีปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น สีจากการจัดแสง สีของฉากพื้นหลัง สีของอุปกรณ์ประกอบฉาก และการใส่สีฟิลเตอร์ในภาพ เป็นต้น ในช่วงครึ่งแรกของเรื่อง เปิดด้วยภาพที่ใช้การจัดแสงด้วยสีฟ้า ตามด้วยภาพฉากพื้นหลังสีแดง ภาพหนึ่งในสมาชิกชายกลุ่มนาซีกำลังขี่มอเตอร์ไซด์ที่มีสีม่วง (สีม่วงเป็นผลลัพธ์ของการผสมระหว่างสีฟ้าและสีแดง) และภาพการจัดแสงสีส้มภายในห้องนอนของหนึ่งในสมาชิกกลุ่มนาซี การใช้แสงที่เปลี่ยนแปลงตลอดสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของสถานที่แต่ไม่ได้สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลาตามรูปแบบการใช้สีของภาพยนตร์เล่าเรื่องทั่วไป นอกจากนี้ การใช้สียังสร้างข้อขัดแย้งและความย้อนแย้งภายในองค์ประกอบภาพอีกด้วย เช่น การใช้สีม่วงกับมอเตอร์ไซด์ที่โผล่ออกมาในฉากอย่างชัดเจนกับตัวละครผู้ชายที่ใส่เสื้อหนังสีดำกับอุปกรณ์เครื่องมือช่างที่เป็นเหล็ก การจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะนี้จึงให้ผู้ชมมององค์ประกอบศิลปะหลักของภาพที่สีของมอเตอร์ไซด์ซึ่งอาจบ่งบอกถึงภาวะจิตใจได้สำนึกของตัวละครก็เป็นได้ เช่นเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉากภายในห้องของตัวละครถูกตกแต่งไปด้วยรูปภาพสัญลักษณ์ลัทธินาซีแต่มีภาพของนักแสดงเจมส์ ดีน (James Dean) ที่ติดอยู่ตรงกลางของผนังซึ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมอย่างเห็นได้ชัด การจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากในลักษณะนี้ยิ่งแสดงให้เห็นถึงความย้อนแย้งของตัวละคร กล่าวคือ

แองเกอร์ใช้สีและอุปกรณ์ประกอบฉากให้เป็นองค์ประกอบศิลป์หลักของภาพเพื่อสื่อถึงภาวะจิตใต้สำนึกของตัวละคร (Tavares, 2010: 46)

จุดเด่นของการใช้สีในช่วงครึ่งหลังของภาพยนตร์คือการใช้ฟิลเตอร์สีฟ้าในภาพหลายช็อต โดยจุดประสงค์ในการใช้ฟิลเตอร์สีฟ้าไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ช่วยบอกการเปลี่ยนแปลงของเวลา (เช่น จากกลางวันเป็นกลางคืน หรือการเปลี่ยนยุคสมัย) ในบางช็อตที่แสดงภาพชายในกลุ่มขั้มมอเตอร์ไซค์มีการเพิ่มฟิลเตอร์สีฟ้าเข้ามาด้วย เช่นเดียวกับภาพกลุ่มคนในต่างยุค ตลอดทั้งเรื่อง แองเกอร์ได้สอดแทรกภาพที่มีฟิลเตอร์สีฟ้าโดยไม่มีใครสามารถทราบถึงประสงค์ที่แท้จริงของแองเกอร์ได้ (Sitney, 1974: 104) อย่างไรก็ตาม การใช้ฟิลเตอร์สีฟ้ายังแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่ทำให้การเชื่อมต่อของแต่ละช็อตในภาพยนตร์เกิดความไม่ต่อเนื่องของเวลา ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมให้เกิดความสงสัย แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนว่าความฝันที่กำลังรับชมอยู่อาจเป็นสิ่งที่ได้ตามที่แองเกอร์ประสงค์

## 2. Invocation of My Demon Brother (1969) ความยาวประมาณ 12 นาที

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Invocation of My Demon Brother (1969) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรวมตัวของกลุ่มตัวละครลึกลับเพื่อทำพิธีกรรมในการปลุกซาตาน (Lucifer) ตลอดทั้งเรื่องแองเกอร์ประยุกต์ใช้เทคนิคภาพยนตร์ที่ต่างจากเดิมเพื่อสร้างเส้นเรื่องที่เป็นอนานิเวยร์ในการเล่าภาพที่เสมือนฝัน

### 2.1 การตัดต่อและการถ่าย

แองเกอร์เกริ่นเรื่อง (Foreshadow) ด้วยการเคลื่อนกล้องขึ้น (Tilt Up) จากเท้าของรูปปั้นซาตานขึ้นมาจนเห็นหน้าเพื่อเป็นนิมิตบอกล่วงหน้าของการกำเนิดขึ้นของซาตาน ต่อมาเราเห็นภาพขนาดแคบของหน้าตัวละครนิรนามที่ค่อย ๆ หันไปทางด้านขวาเพื่อเป็นการกำหนดการรับรู้ของผู้ชมว่าช็อตต่อไปจะเล่าแทนสายตา (Point of View) ของตัวละครนิรนามผ่านการตัดต่อแบบไอน์ไลน์แมท (Eyeline Match) กล้องค่อย ๆ เคลื่อนไปทางด้านขวา (Pan Right) ตามสายตาของตัวละครนิรนามที่หันไปมองกลุ่มผู้ชายที่นั่งเปลือยกายซึ่งอยู่คนละสถานที่ ตัวอย่างนี้ชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมต่อสองช็อตที่ไม่ความต่อเนื่องของสถานที่ซึ่งสร้างความกำกวมต่อการรับรู้ของผู้ชม แองเกอร์ใช้การเคลื่อนของกล้องตลอดทั้งเรื่องโดยแทบไม่มีช็อตที่ใช้การถ่ายแบบตั้งกล้องนิ่ง (Static Shot) การเคลื่อนไหวของกล้องทำหน้าที่หลักในการขับเคลื่อนเรื่อง เช่น เมื่อไหร่ที่กล้องเคลื่อนภาพไปทางด้านขวาเพื่อเปลี่ยนช็อต ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์หรือการกระทำ (Action) ของตัวละครในช็อตต่อมา นอกจากนี้แองเกอร์ยังใช้การตัดต่อแบบซ้อนภาพ (Dissolve) ในการเชื่อมต่อช็อตเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์ให้เหมือนฝัน การประยุกต์ใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าแองเกอร์ต้องการเล่าเรื่องผ่านจิตใต้สำนึกของตัวละครที่เป็นนามธรรม



รูปที่ 3 กับรูปที่ 4 ภาพยนตร์เรื่อง Invocation of My Demon Brother (1969)

จังหวะการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นของแอนเดอร์ เพราะจังหวะการดำเนินเรื่องของการเริ่มต้นอย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เร็วขึ้นพร้อมเสียงประกอบที่ช่วยสมทบ ในบางซีควเอนซ์ แอนเดอร์แทรกภาพสัญลักษณ์อย่างกะทันหันด้วยการตัดต่อแบบแฟลชคัท (Flash Cut) ซึ่งทำให้ภาพปรากฏเพียงแค่นีละระยะเวลาสั้น ๆ โดยภาพสัญลักษณ์เผยแพร่ข้อมูลให้ผู้ชมในลักษณะที่เป็นโมทีฟ (Motif) เพื่อย้ำแก่นของเรื่อง (Theme) บางครั้งเทคนิคการตัดต่อซ้อนภาพยังนำภาพสัญลักษณ์มาใช้ในการแสดงพัฒนาการของตัวละคร (Character Development) ซึ่งเป็นการทำลายคติการพื้นฐานของการสร้างตัวละคร (Characterization) ดังตัวอย่างในรูปที่ 3 กับรูปที่ 4 ซึ่งปรากฏในช่วงท้ายของเรื่อง

ทั้งนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Invocation of My Demon Brother (1969) เป็นภาพยนตร์เล่าเรื่องแนวอวองการ์ดที่มีเส้นเรื่องแบบนอนลิเนียร์ โดยมีรูปแบบการนำเสนอที่ใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เป็นการดำเนินเรื่อง เทคนิคการถ่ายแบบพื้นฐานอย่างการเคลื่อนกล้องถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนเรื่องแทนที่การทำงานของระบบโครงเรื่อง (Plot Devices) เช่นเดียวกัน การประยุกต์ใช้เทคนิคการตัดต่อแบบซ้อนภาพของแอนเดอร์ที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์ให้เหมือนความฝันยังถูกนำมาใช้ให้เกิดผลลัพธ์ที่ใหม่และแตกต่างอีกด้วย

## 2.2. สีและอุปกรณ์ประกอบฉาก (มิสอองแซน)

การเลือกใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Invocation of My Demon Brother (1969) นอกจากสีจะทำหน้าที่ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก (Mood and Tone) ให้เรื่องแล้ว สียังมีความสอดคล้องกับสารของเรื่อง เช่นการใช้สีแดงแทนพลังงานและวิญญาณของชาตาน ทุกครั้งที่กลุ่มลัทธิโกล์ที่จะปลุกชาตานให้เกิดขึ้นมาเมื่อไหร่สีแดงก็จะปรากฏชัดและบ่อยขึ้นผ่านการจัดแสง สีของเครื่องแต่งกาย และฟิลเตอร์สีแดงที่ถูกซ้อนกับภาพ กล่าวคือ การใช้สีช่วยให้ผู้ชมทำความเข้าใจสารของเรื่องได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การเลือกใช้สีดำในรูปร่างของเงายังช่วยทำหน้าที่เป็นการบอกถึงกลางร้ายล่องหน้าเพื่อปลุกอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความระทึก (Suspense) กับภาพที่จะตามมา การใช้สีดำกับสีแดงที่ตัดกันทำให้ผู้รับสารสามารถมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องได้ง่ายขึ้น ในขณะที่เดียวกันเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ทำให้จังหวะการดำเนินเรื่องที่ค่อย ๆ เร็วขึ้นกับการใช้แฟลชคัททำให้สีมีผลกระทบต่อผู้ชมมากขึ้น เช่นเดียวกัน การใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในภาพยนตร์ เพราะอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงเสื้อผ้า ทำหน้าที่ในการสร้างบริบทให้ผู้ชมเข้าใจว่าเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร เช่นการใช้อุปกรณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ดำ หรือวัตถุที่มีตราสัญลักษณ์ลัทธิ เป็นต้น

## 3. Eaux d'artifice (1953) ความยาวประมาณ 12 นาที

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Eaux d'artifice (1953) เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เล่าเรื่อง (Non-Narrative Story) ภาพยนตร์ถูกบรรยายด้วยภาพซีควเอนซ์ของผู้หญิงเดินวนไปมาภายนอก Villa d'Este ที่ตั้งอยู่ที่เมือง Tivoli โดยมีน้ำพุประกอบอยู่รอบตัวเธอ ท่ามกลางเสียงเพลงบรรเลงของ Vivaldi Sitney (1974) กล่าวว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ แอนเดอร์ทดลองกับการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นของแอนเดอร์



รูปที่ 5 กับรูปที่ 6 แสดงภาพซีเควนซ์ที่ใช้เปิดเรื่อง จากภาพยนตร์เรื่อง Eaux d'artifice (1953)

จากรูปที่ 5 แสดงให้เห็นภาพน้ำพุที่พุ่งขึ้นสูงจากรูปปั้นน้ำพุในภาพขนาดกว้าง (Wide Shot) ตามด้วยภาพขนาดแคบของน้ำที่พุ่งขึ้น และกระจายออกในรูปที่ 6 ซีเควนซ์ที่ถูกเรียงต่อกันนี้ เมื่อประกอบกับเพลงบรรเลงที่นุ่มนวลแล้วจึงสร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์ให้กับผู้ชม การนำเสนอภาพของน้ำเป็นองค์ประกอบศิลป์หลักของภาพในเชิงสัญลักษณ์และเนื้อหาของเรื่อง นอกจากการใช้ภาพน้ำที่เปลี่ยนแปลงลักษณะและทิศทางตลอดทั้งเรื่องจะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม น้ำยังทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมต่อ (Transition) ของแต่ละช็อตให้เกิดเป็นซีเควนซ์ แต่ละช็อตของภาพน้ำมีขนาดภาพที่แตกต่างกันออกไปทำให้บางครั้งผู้ชมไม่สามารถรับรู้ได้ทันทีว่าเป็นน้ำ เช่นน้ำที่กระจายออกในภาพขนาดกว้างเป็นต้น

ผลลัพธ์ของการสร้างซีเควนซ์ในลักษณะนี้ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมได้โดยไม่ต้องมีเพลงประกอบช่วย



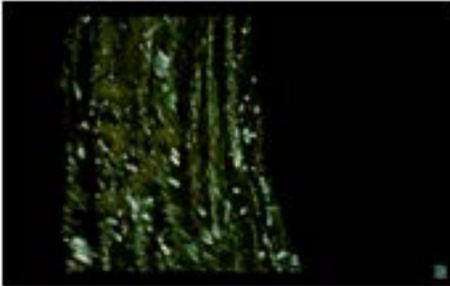
รูปที่ 7 กับรูปที่ 8 แสดงภาพหญิงคนหนึ่งเดินลงบันได จากภาพยนตร์เรื่อง Eaux d'artifice (1953)

รูปที่ 7 กับรูปที่ 8 แสดงช็อตที่ถูกแทรกสลับกับช็อตน้ำ โดยที่ผู้กำกับประสงค์ให้ขนาดภาพของหญิงที่เดินลงบันไดมีขนาดกว้าง และจัดองค์ประกอบภาพให้ตัวละครอยู่ในระยะที่ห่างจากกล้องเพื่อไม่ให้ผู้ชมได้เห็นถึงการแสดงออกถึงความรู้สึกของตัวละคร แรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation) และจุดประสงค์ของตัวละคร (Character's Objective) ในกาครั้งนี้ เป็นการตัดการทำงานของความเป็นศิลปะการละครออก (Dramatic Device) เพื่อร้อยโครงสร้างของการเล่าเรื่อง แทนด้วยภาพอย่างเต็มรูปแบบด้วยการผสมผสานภาพของน้ำ และผู้หญิงจากมุมมองเฝ้ามองวัตถุ (Objective Perspective) ซึ่งคือการให้กล้องทำหน้าที่แทนสายตาผู้ชมที่สังเกตการณ์โดยไม่มีส่วนร่วม ไม่ว่าผู้ชมจะพยายามหาความหมายหรือวิเคราะห์ภาพยนตร์

เรื่อง Eaux d'artifice (1953) ด้วยสัญลักษณ์วิทยาหรือการวิเคราะห์โครงสร้างภาพยนตร์แค่นั้น ผู้ชมก็ไม่สามารถหาความหมายแท้จริงที่แองเกอร์ต้องการสื่อได้เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอภาพที่มีความเป็นส่วนตัวผ่านการใช้ภาพเดี่ยว (Single-Image) ของน้ำในหลากหลายลักษณะทำให้เกิดความกำกวมต่อผู้รับสาร (Sitney, 1974: 93) อย่างไรก็ตาม แองเกอร์ได้เคยกล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง Eaux d'artifice (1953) อย่างสั้นว่า ภาพยนตร์เรื่อง Eaux d'artifice (1953) คือการนำเสนอภาพของหญิงที่เดินคววนเพื่อตามหาผีเสื้อกลางคืนที่ส่องแสงสว่าง (Sitney, 1974: 22) ถึงแม้คำอธิบายของแองเกอร์จะมีความกำกวมและไม่ได้ให้คำตอบที่แน่ชัด แต่สิ่งที่เด่นชัดคือภาพที่แองเกอร์นำเสนอเป็นภาพที่มีความหมายส่วนตัวสำหรับแองเกอร์ โดยแองเกอร์ประสงค์ที่จะส่งสารในรูปแบบที่มีความกำกวมสำหรับผู้รับสาร โดยรูปแบบการนำเสนอภาพความฝันที่กำกวมของแองเกอร์มีอิทธิพลต่อผู้กำกับภาพยนตร์ทดลองและสื่อของภาพเคลื่อนไหวจนทุกวันนี้ (Verrone, 2011: 7)

#### 4.Puce Moment (1949) ความยาวประมาณ 6 นาที

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Puce Moment (1949) เป็นตัวอย่างของการแสดงภาพความจริงที่มีความกำกวมของแองเกอร์ ภาพยนตร์เปิดตัวด้วยภาพชุดเดรสหลากสีหลากเนื้อผ้าที่แขวนอยู่ต่อกันบนราวที่ค่อย ๆ ถูกดึงออกทีละชุด ตามด้วยหญิงสาวที่สวมใส่ชุดเดรสและนอนลงบนเตียงของเธอ และจบลงเมื่อเตียงของเธอถูกเคลื่อนออกไปนอกระเบียง ภาพซีเควนซ์ที่กล่าวมานี้นำเสนอสิ่งของที่มีอยู่จริงทั้งหมด แต่รูปแบบการนำเสนอด้วยภาพผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ของแองเกอร์สร้างความกำกวมให้ผู้ชมได้ตั้งคำถาม



รูปที่ 9 กับรูปที่ 10 แสดงภาพซีเควนซ์ จากภาพยนตร์เรื่อง Puce Moment (1949)

สีที่มีความหลากหลายและความพลัวไหวของเสื้อผ้า (มิสอองแซน) เป็นการวางอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องและเป็นการเกริ่นนำเรื่อง นอกจากการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบמתכתกับขนาดภาพที่ไม่เปลี่ยนแปลงในซีเควนซ์เดียวที่แสดงความต่อเนื่องของเวลาแล้ว สีของเสื้อผ้าที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลายังทำหน้าที่สำคัญในการช่วยให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมกับโลกความฝันของตัวละครอีกด้วย



รูปที่ 11 รูป 12 และรูปที่ 13 แสดงภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Puce Moment (1949)

ตัวละครหญิงจากรูปที่ 11 นอนลงบนเตียงในขณะที่เตียงของเธอค่อย ๆ เคลื่อนออกจากเฟรม เป็นการนำเสนอภาพความจริงเสมือนฝันที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) (Ferreira, 2013) ซ็อตในรูปที่ 11 เชื่อมกับซ็อตในรูปที่ 12 ด้วยการใช้เทคนิคการเชื่อมภาพแบบจางซ้อน เพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนตัวละครกำลังฝัน การจัดแสงที่มีดลลึกลับกับแสงสว่างออกแดงสร้างความกำกวมของเวลา (Temporal Ambiguity) เพื่อสื่อถึงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงแต่ผู้ชมไม่สามารถบอกได้อย่างแน่ชัดว่าในขณะนั้น ตัวละครกำลังอยู่ในช่วงเวลาไหน การจัดแสงและขนาดภาพแคบยังทำให้ผู้ชมสงสัยว่าตัวละครอยู่ในสถานที่จริงหรือตัวละครกำลังฝันอยู่ ซ็อตจากรูปที่ 13 แสดงให้เห็นว่าตัวละครตื่นขึ้นมาบนเตียงเดิมที่ค่อย ๆ ถูกเคลื่อนเข้ามาในเฟรมที่วางนิ่ง (Static Frame) การจัดองค์ประกอบแสงที่เป็นแสงธรรมชาติเป็นครั้งแรกยิ่งเน้นถึงความกำกวมเพื่อให้ผู้ชมถามตัวเองว่าตัวละครตื่นขึ้นจากความฝันหรือที่ผู้ชมเห็นมาตั้งแต่แรกคือความฝันทั้งหมด

จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่อง Puce Moment (1949) คือการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่เรียบง่ายให้เกิดซีควেনซ์ภาพความจริงที่เสมือนฝัน ตั้งแต่การใช้ภาพแคบชุดเดรสที่ถูกต้องออกจากราวที่ละชุด การเชื่อมต่อซ็อตด้วยการตัดต่อด้วยภาพซ้อน และการใช้เฟรมนิ่งก่อนที่เตียงจะถูกเคลื่อนเข้ามา นอกจากนี้มีเสียงของแขนยังช่วยทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนเรื่องอีกด้วย เช่นจะเห็นได้จากการจัดแสงที่ทำให้เกิดความกำกวมของเวลาและสถานที่ซึ่งตัดกับแสงธรรมชาติในซ็อตสุดท้าย และการใช้สีของชุดเดรสในการวางอารมณ์ความรู้สึกของเรื่อง เป็นต้น

**บทสรุป**

ภาพยนตร์สั้น 4 เรื่องของเคนเนธ แองเกอร์นำเทคนิคทางภาพยนตร์มาประยุกต์ใช้ให้เกิดวิธีการเล่าเรื่องรูปแบบใหม่และมีความหลากหลาย โดยที่ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องไม่ใช้ตัวละครหลัก (Protagonist) ในการดำเนินเรื่อง ไม่มีการใช้บทสนทนา และไม่มีการใช้เสียงบรรยาย ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในการประกอบสร้างดังตัวอย่างภาพยนตร์ต่อไปนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Scorpio Rising (1963) 1. ใช้การตัดต่อแบบแฟลตคัทตั้งและมอนтажเพื่อขับเคลื่อนเรื่องและกำหนดจังหวะการดำเนินเรื่อง 2. การใช้แมทช์เพื่อเชื่อมต่อซ็อตและการเปลี่ยนอัตราส่วนภาพอย่างฉับพลันเพื่อกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของเรื่อง 3. การใช้สีเพื่อสร้างความย้อนแย้งและความกำกวมของเวลาและสถานที่ 4. การใช้สีและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อแสดงถึงภาวะจิตใต้สำนึกของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Invocation of My Demon Brother (1969) 1. ใช้เทคนิคการถ่ายแบบเคลื่อนกล้องเพื่อบรรยายเรื่อง กำหนดอารมณ์ความรู้สึกของเรื่อง และกำหนดจังหวะของการดำเนินเรื่อง 2. ใช้การตัดต่อแบบซ้อนภาพเพื่อเชื่อมต่อซ็อตและสร้างบรรยากาศของเรื่องให้เหมือนฝัน 3. ใช้แฟลชคัทในการแทรกภาพสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่เป็นโมทิฟของเรื่อง 4. การใช้สีเพื่อนำอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ภาพยนตร์เรื่อง Eaux d'artifice (1953) 1. ใช้ภาพน้ำหลายรูปร่างเป็นภาพเดี่ยวและเชื่อมต่อซ็อตเพื่อสร้างความไม่ต่อเนื่องของเวลา 2. การใช้ภาพขนาดกว้างในลักษณะที่ทำให้ผู้ชมมองตัวละครและนำไปเป็นวัตถุเพื่อตัดการใช้เครื่องมือการทำงานของการละครออก และภาพยนตร์เรื่อง Puce Moment (1949) 1. ใช้การจัดแสงหลากหลายสีและแสงธรรมชาติเพื่อทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องของเวลาและสถานที่ 2. ใช้การตัดต่อแบบซ้อนภาพในการเชื่อมต่อซ็อตเพื่อเพิ่มให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเหมือนฝัน ทั้งนี้จุดร่วมของภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องที่มีเหมือนกันคือการทดลองใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ของแองเกอร์ที่สร้างเส้นเรื่องที่ไม่มีความต่อเนื่องของเวลาและสถานที่เพื่อนำเสนอภาพที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมให้เสมือนความฝัน

เทคนิคทางภาพยนตร์แนวอวองการ์ดจากตัวอย่างภาพยนตร์สั้น 4 เรื่องของแองเกอร์แสดงให้เห็นว่า แองเกอร์นำเทคนิคทางภาพยนตร์พื้นฐานมาประยุกต์ใช้ให้เกิดวิธีการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบใหม่และมีความหลากหลาย กล่าวคือเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ล้วนเป็นเทคนิคภาพยนตร์พื้นฐานที่สร้างผลลัพธ์ต่อการรับรู้ของผู้ชมในรูปแบบใหม่

ซึ่งคือการดำเนินเรื่องด้วยภาพผ่านการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เท่านั้น กล่าวคือ แองเกอร์ทำลายกติกากการประกอบสร้างโครงเรื่องพื้นฐานที่ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องแบบสามองค์และการตัดเครื่องมือการทำงานของศิลปะการละครออกโดยสิ้นเชิง เมื่อเทคนิคทางภาพยนตร์ทำหน้าที่หลักในการประกอบโครงสร้างภาพยนตร์ ผู้ชมจึงไม่จำเป็นต้องทำความเข้าใจเนื้อหาของเรื่องผ่านการใช้ตรรกะในการเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์อีกต่อไป การทดลองเทคนิคทางภาพยนตร์ของแองเกอร์แสดงถึงจุดยืนที่ทัศนะทางศิลปะอย่างชัดเจน จึงทำให้ผู้ชมเหมือนกำลังรับชมภาพความฝันที่บางครั้งอาจดูมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล

Verrone (2011) กล่าวว่า เพราะเหตุนี้เทคนิคทางภาพยนตร์ของแองเกอร์จึงมีความเป็นอวองการ์ดที่มีความล้ำหน้าและมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์และสื่อภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ จนถึงทุกวันนี้ ทั้งนี้ นอกจากแองเกอร์จะเป็นต้นแบบให้แก่ผู้กำกับยุคหลังที่ทำทลายขนบธรรมเนียมการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคภาพยนตร์ที่แปลกใหม่แล้ว ผลงานภาพยนตร์สั้นของแองเกอร์ยังเป็นตัวอย่างให้ผู้กำกับหรือนักศึกษาด้านการผลิตภาพยนตร์มีความกล้าที่จะทดลองหรือประยุกต์เทคนิคทางภาพยนตร์พื้นฐานเพื่อนำมาสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่อีกด้วย

#### บรรณานุกรม

- Anger, K. (1963). *Scorpio Rising* [Films]. USA: Puck Film Productions.
- Anger, K. (1969). *Invocation of My Demon Brother* [Films]. USA: Cinédoc Paris Films Coop.
- Anger, K. (1953). *Eaux d'artifice* [Films]. USA: Library of Congress
- Anger, K. (1949). *Puce Moment* [Films]. USA: Puck Film Productions.
- F.T. Marinetti, B. Corra, E. Settimelli, A. Ginna, G. Balla & R. Chiti. (1916). *L'Italia futurista*. Kunsthistorisches Institut in Florenz: Discourse
- Hagener, P. (2007). *Moving Forward, Looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919-1939*. New York: Amsterdam University Press.
- Sitney, P. (1974). *Visionary Film*. New York: Oxford University Press.
- Tavares, N. (2010). Understanding Cinema: the Avant-gardes and the Construction of Film. *Scientific Journal of Media Literacy* 34(XVIII); 43-51.
- Verrone, W. (2011). *The Avant-Garde Feature Film: A Critical History*. New York: McFarland.