

ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์



นายศรายุทธ กุลราช

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

NATURALISM IN JEAN-PIERRE AND LUC DARDENNE'S FILM CREATION



Mr. Sarayut Kulrach

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปิแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์
โดย	นายศรายุทธ กุลราช
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สินธุ์พันธุ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมลชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สินธุ์พันธุ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(อาจารย์ ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน)

ศรายุทธ กุลราช : ธรรมชาตินิยมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์. (NATURALISM IN JEAN-PIERRE AND LUC DARDENNE'S FILM CREATION) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์, อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: อ. ดร.โสภณวรรณ บุญนิมิตร, 138 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการวิเคราะห์ตัวบท คือ ภาพยนตร์ขนาดยาว 6 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า

ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจจาก 1) สิ่งแวดล้อมในถิ่นเกิดคือเมืองลีแยซ ประเทศเบลเยียม 2) แนวคิดของผู้กำกับภาพยนตร์สัญนิยมในอดีตและนักการละคร โดยภาพยนตร์ทุกเรื่องของพวกเขายำทำในลีแยซและมุ่งนำเสนอประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในเมืองนี้

การนำเสนอภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เป็นการผสมผสานระหว่างวรรณกรรม ธรรมชาตินิยมและภาพยนตร์สารคดี ตัวละครในภาพยนตร์ของพวกเขาส່ว่นใหญ่มีลักษณะเป็นชนชั้นล่างที่ถูกสังคมบีบให้ต้องกระทำความผิด ในส่วนการเล่าเรื่องภาพยนตร์ของพวกเขามักใช้การเล่าเรื่องแบบคลาสสิกผสมผสานกับการเล่าเรื่องแบบมินิมัลลิสต์ด้วยการวางจังหวะของความขัดแย้งใหม่หลังจากที่ความขัดแย้งก่อนหน้ากำลังเข้าสู่ภาวะคลี่คลายเพื่อทำให้ชีวิตของตัวละครเป็นมากกว่าชีวิตของคนทั่วไป อย่างไรก็ตาม พวกเขายังใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์เขย่าขวัญเพื่อทำให้เสียหนึ่งของชีวิตคนธรรมดาที่มีความน่าสนใจสำหรับผู้ชมมากขึ้น การใช้ฉากและสถานที่สองพี่น้องดาร์เดนน์มีการใช้ non-place หรือพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่านเพื่อแสดงถึงความไร้จุดหมายหมายของตัวละครและทำให้ผู้ชมใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้น สำหรับเทคนิคทางภาพยนตร์พวกเขามักใช้ฉากลองเทค การถ่ายภาพแบบมือถือ ตลอดจนการถ่ายภาพตามตัวละครและการถ่ายภาพขนาดใกล้เพื่อทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับตัวละครด้านพื้นที่และเวลาจนสามารถรับรู้ความรู้สึกที่เหมือนจริงของตัวละครได้

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

5584881228 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: NATURALISM / FILM / DARDENNE / CREATION / BELGIUM

SARAYUT KULRACH: NATURALISM IN JEAN-PIERRE AND LUC DARDENNE'S FILM CREATION. ADVISOR: DR.JIRAYUDH SINTHUPHAN, CO-ADVISOR: DR.SOPAWAN BOONNIMITRA, 138 pp.

The purpose of this research is to study the characteristic of naturalism in Jean-Pierre and Luc Dardennes'films, using qualitative research methods of historical studies and content analysis of their 6 feature length films. The findings of this research are as follows.

Naturalism in the Dardenne brothers'films is heavily influenced 1) by the environment of their hometown, Liège in Belgium and 2) by the artistic philosophy of previous generations of realist film directors and dramaturges. All of their films are set in Liege and focus on the social issues of that place.

The style of representation of the Dardenne brothers' films is a synthesis of that of naturalist literature and of that of documentary film. The subjects of their film usually are characters from the lower class who are driven by societal pressure to commit crimes. In terms of narrative, their films often use a combination of classical and minimalist narrative styles by placing new conflict after a resolution of the previous conflict, which eludes life in reality. However, they also employ the narrative style of a thriller film to make a slice of normal life appear more interesting to the audience. Regarding the films' setting and location, the Dardennes usually use non-place or a place of transition to indicate the aimless psyche of the character and to familiarize them to the audience. In terms of film technics, the Dardenne brothers often go for long take scene, hand held camera, as well as following and sudden close-up shots to allow the audience time and space to identify themselves with the characters and to feel the truthfulness of their emotion.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2013

Advisor's Signature

Co-Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ทุกการกระทำล้วนมีเหตุและผล การก่อกำเนิดขึ้นของโลก การเกิดขึ้นของมนุษย์ การกระทำดี หรือการกระทำชั่วก็ล้วนมีเหตุและผลของการกระทำด้วยทั้งนั้น นั่นคือหนึ่งในสิ่งที่ธรรมชาตินิยมได้เปิดโลกความเข้าใจแก่ข้าพเจ้า

ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ก็เป็นผลจากเหตุหลายปัจจัย ปัจจัยหนึ่งคือการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์ที่ปลูกให้ข้าพเจ้าตื่นจากฝันและเข้าไปเรียนรู้โลกแห่งความเป็นจริงในงานธรรมชาตินิยม ปัจจัยต่อมาก็คือคำปรึกษาที่ดีจากอาจารย์ ดร.จิริยุทธิ์ สินธุพันธุ์ และอาจารย์ ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร ผู้มอบความรู้ความเข้าใจและสละเวลาช่วงเทศกาลวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ผู้ที่เชื่อมั่นในตัวลูกศิษย์และเผยแง่มุมของการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุด อาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน ผู้ทรงคุณวุฒิที่นำความรู้อันมีค่ามาถ่ายทอดแก่วิทยานิพนธ์เล่มนี้ อีกทั้งคำปรึกษาและการช่วยเหลือที่ดีจาก ผศ. ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์ อาจารย์ ดร.ประภัสสร จันทรสถิตย์พร ผศ.เมธา เสรีธนาวงศ์ อาจารย์ไศลทิพย์ จารุภูมิ รวมทั้งเพื่อนและรุ่นพี่ในกลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง และเจ้าหน้าที่คณะนิเทศศาสตร์ทุกคน

ปัจจัยสำคัญที่สุดคือมารดาของข้าพเจ้า ครอบครัวกุลราช และครอบครัวแสงสุข ที่ร่วมกันบ่มเพาะและมอบทุกๆ โอกาสแก่ชีวิต รวมทั้งมิตรสหายทุกคนที่เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือผลักดันให้มนุษย์ตัวเล็กๆ อย่างข้าพเจ้าได้ออกมาสำรวจพื้นที่ของการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุดนี้ ซึ่งทั้งหมดคงไม่ได้เกิดจากสิ่งอัศจรรย์หรือเรื่องบังเอิญหากแต่เป็นผลจากปัจจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้น

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานาวิจัย.....	5
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.5 นิยามศัพท์.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดศิลปะธรรมชาตินิยมกับสื่อบันเทิงคดี	8
2.2 ภาพยนตร์เบลเยียม	25
2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory).....	28
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	30
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	33
3.1 แหล่งข้อมูล	33
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
3.3 การนำเสนอข้อมูล	35
บทที่ 4 ภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และผลงานของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลุก ดาร์เดนน์.....	36
4.1 ภูมิหลัง	36
4.2 อิทธิพลทางความคิด	38
4.3 ผลงาน: จากภาพยนตร์สารคดีสู่ภาพยนตร์บันเทิงคดี.....	42
บทที่ 5 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลุก ดาร์เดนน์	58
5.1 Through the Window: เรื่องราวกระทบใจ.....	58
5.2 การเลือกทีมงาน	60

5.3 การเลือกสถานที่ถ่ายทำ.....	61
5.4 การคัดเลือกนักแสดง.....	62
5.5 การกำกับการแสดง.....	64
5.6 การทำงานด้านภาพ.....	66
5.7 การทำงานกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์.....	68
บทที่ 6 ธรรมเนียมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์.....	70
6.1 ตัวละครชนชั้นรากหญ้า.....	70
6.2 เสี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life).....	77
6.3 ปัญหา ณ ปัจจุบัน.....	82
6.4 เมืองอุตสาหกรรม: พื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน.....	86
6.5 การถ่ายภาพเพื่อสร้างความเหมือนจริง.....	88
6.6 การตัดต่อภาพ: เหมือนจริงอย่างต่อเนื่อง.....	105
6.7 การจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ.....	108
6.8 เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์.....	110
บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	114
7.1 สรุปผลการวิจัย.....	114
7.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	127
7.3 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	129
7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต.....	129
รายการอ้างอิง.....	130
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	138

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1. 1 ภาพเขียนแนวธรรมชาตินิยมของ Caravaggio ชื่อ “The Calling of St. Mathew” (1599-1600)	1
ภาพที่ 1. 2 สองพี่น้องดาร์เดนน์กับรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d’Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์	4
ภาพที่ 5. 1 การเลือกใช้เสื้อผ้าสีแดงในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในเรื่อง La promesse (1996), L’enfant (2005), Le silence de Lorna (2008), Le gamin au vélo (2011)	69
ภาพที่ 6. 1 การนำเสนอความไร้เดียงสาของตัวละครอิกอร์ในเรื่อง La promesse (1996)	72
ภาพที่ 6. 2 การนำเสนอความไร้เดียงสาของตัวละครบรูโนและซอนยาในเรื่อง L’enfant (2005)...	74
ภาพที่ 6. 3 ภาพจุดจบอันน่าเวทนาของมุเซทในฉากปิดเรื่อง Mouchette (1967).....	75
ภาพที่ 6. 4 การนำเสนอรายละเอียดของการทำงานในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002), Le silence de Lorna (2008).....	77
ภาพที่ 6. 5 ฉากโรเซตตาเกาะตู้เหล็กในเรื่อง Rosetta (1999)	83
ภาพที่ 6. 6 การนำเสนอภาพขนาดเงินเพื่อแสดงถึงความต้องการหลุดพ้นจากปัญหาความยากจนของตัวละครในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), L’enfant (2005) และ Le silence de Lorna (2008).....	84
ภาพที่ 6. 7 การนำเสนอฉากเมืองอุตสาหกรรมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), L’enfant (2005), Le silence de Lorna (2008)	87
ภาพที่ 6. 8 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านพื้นที่ในเรื่อง Le fils (2002)	89
ภาพที่ 6. 9 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านพื้นที่ในฉากปิดเรื่อง L’enfant (2005).....	90
ภาพที่ 6. 10 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง Rosetta (1999).....	91
ภาพที่ 6. 11 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง L’enfant (2005).....	91
ภาพที่ 6. 12 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง Le gamin au vélo (2011)	92

ภาพที่ 6. 13 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำในเรื่อง Le fils (2002)	93
ภาพที่ 6. 14 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลายในฉากปิดเรื่อง La promesse (1996)	94
ภาพที่ 6. 15 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลายในฉากปิดเรื่อง Le fils (2002)	94
ภาพที่ 6. 16 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลายในฉากปิดเรื่อง Rosetta (1999)	95
ภาพที่ 6. 17 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลายในฉากปิดเรื่อง L'enfant (2005)	96
ภาพที่ 6. 18 การถ่ายภาพลองเทคนิคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลายในฉากปิดเรื่อง Le silence de Lorna (2008)	97
ภาพที่ 6. 19 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง La promesse (1996)	98
ภาพที่ 6. 20 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง Rosetta (1999)	99
ภาพที่ 6. 21 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามเรื่อง Le fils (2002)	99
ภาพที่ 6. 22 การใช้ภาพขนาดกลางและขนาดใกล้เพื่อให้เห็นปฏิกริยาระหว่างตัวละครในเรื่อง Le silence de Lorna (2008)	100
ภาพที่ 6. 23 การถ่ายภาพตัวละครด้วยภาพระดับสายตาเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดและมีสถานะใกล้เคียงตัวละครในเรื่อง Rosetta (1999)	100
ภาพที่ 6. 24 การถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อสร้างความโกลาหลในเรื่อง Rosetta (1999)	102
ภาพที่ 6. 25 การถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อสร้างความหวาดระแวงและความรู้สึกชวนสงสัยในเรื่อง Le fils (2002)	102
ภาพที่ 6. 26 การถ่ายภาพยนตร์ระยะชัดตื้นเพื่อสร้างความโดดเด่นและแปลกแยกของตัวละครในเรื่อง Rosetta (1999)	103
ภาพที่ 6. 27 การเปลี่ยนระยะชัดของภาพเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง Le fils (2002)	103
ภาพที่ 6. 28 การถ่ายภาพขนาดใกล้เพื่อสร้างความเหมือนจริงในเรื่อง Rosetta (1999) และ Le fils (2002)	104
ภาพที่ 6. 29 การใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสร้างความเหมือนจริงในภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 เรื่อง Festen (1998) และ Idioteerne (1998)	105
ภาพที่ 6. 30 ภาพเปิดเรื่องด้วยภาพขนาดใกล้และขนาดกลางเพื่อนำเข้าสู่เรื่องราวทันทีในเรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002), L'enfant (2005), Le silence de Lorna (2008), Le gamin au vélo (2011)	106
ภาพที่ 6. 31 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้ตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง La promesse (1996)	107

ภาพที่ 6. 32 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้ตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง Rosetta (1999)..... 107

ภาพที่ 6. 33 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้ตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง Le fils (2002)..... 108

ภาพที่ 6. 34 การใช้แสงอาทิตย์ในฤดูหนาวเป็นแสงหลักเพื่อให้ความรู้สึกหดหู่ในเรื่อง Rosetta (1999)..... 109

ภาพที่ 6. 35 การใช้แสงอาทิตย์ในฤดูร้อนเป็นแสงหลักเพื่อให้ความรู้สึกอบอุ่นแก่เรื่องราวในเรื่อง Le gamin au vélo (2011) 109

ภาพที่ 6. 36 การจัดแสงเลียนแบบแหล่งกำเนิดแสงที่ปรากฏในฉากเพื่อสร้างความเหมือนจริงในเรื่อง Le fils (2002), L'enfant (2005), Le silence de Lorna (2008) และ Le gamin au vélo (2011) 110

ภาพที่ 6. 37 แหล่งกำเนิดเสียงแหลมสูงที่ช่วยสร้างความตึงเครียดในเรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002) 111

ภาพที่ 6. 38 แหล่งกำเนิดเสียงเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์ในเรื่อง La promesse (1996)..... 112

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ก่อนทศวรรษที่ 1830 “ความจริง” ยังเป็นสิ่งที่ศิลปินหลายคนรังเกียจเพราะมองว่าเป็นสิ่งสามัญที่ไม่มีคุณค่าทางความงาม เช่น ภาพคนจรจัดตามท้องถนน ภาพบ้านเรือนทรุดโทรม ภาพขานนาในไร่ หรือภาพวาดนักบุญแมทธิวที่แต่งกายซอมซ่อของคาราวัจจิโอ (Caravaggio) จิตรกรศิลปะบาโรกสมัยแรกเริ่มอันเป็นที่โจษจันถึงความน่ารังเกียจและไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมต่างๆ ที่ตามสภาพความเป็นจริงนักบุญแมทธิวเป็นคนยากจนและไม่ได้มีสภาพที่สะอาดสะอ้านสวยงามแต่อย่างใด ทั้งนี้ เป็นเพราะความงามที่ผู้คนสมัยนั้นยอมรับยังเป็นความงามตามอุดมคติที่มีลักษณะค่อนข้างเพ้อฝัน ความเป็น “ปัจเจกชนนิยม” (Individualism) คือถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของศิลปินโดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริง ส่วนใหญ่เป็นงานที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของศิลปะลัทธินีโอคลาสสิกกับลัทธิโรแมนติก



ภาพที่ 1. 1 ภาพเขียนแนวธรรมชาตินิยมของ Caravaggio ชื่อ “The Calling of St. Mathew” (1599-1600)

มนุษย์เริ่มสนใจ “ความจริง” มากขึ้นภายหลังการค้นพบทฤษฎีวิวัฒนาการของชาร์ล ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่พิสูจน์ตามหลักของ “เหตุและผล” ทางวิทยาศาสตร์ถึงการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ไม่ได้ถูกกำหนดจากพระเจ้าหรือศาสนา หากแต่เกิดจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมที่กำหนดพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ วิทยาการทางวิทยาศาสตร์ของดาร์วินได้สั่นคลอนความเชื่อเดิมของผู้คนและทำให้หันกลับมามองสภาพความเป็นจริงในสังคมมากขึ้น ศิลปินสังคมนิยมในช่วงเวลานั้นเริ่มมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมยุโรปคือปัญหาความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและปัญหาความยากจนที่ถูกชุกซ่อนภายใต้ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ จึงใช้ศิลปะเป็นพื้นที่ในการแสดงออกถึงอุดมการณ์และนำเสนอปัญหาเหล่านั้นโดยเฉพาะเจาะจงถึงสภาพสังคมอันทุกข์ยากโน้มเอียงไปทางลัทธิการเมืองแบบสังคมนิยม ซึ่งเมื่อนำแนวคิดเรื่องจริยธรรมทางสังคมมาผสมผสานกับแนวคิด

สุนทรียศาสตร์ทำให้ผลงานมีลักษณะคล้ายคลึงกับงานแบบสารคดีด้วยเช่นกัน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2530, 1-7; ชัยพัฒน์ อัครเศรณี, 2551, 65)

กำจร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ความหมายของสังคมนิยมว่าหมายถึงลัทธิหรือการมีแนวคิดในการยอมรับสภาพความเป็นจริง มีความหมายจริงที่สามารถมองเห็นและพิสูจน์ได้ ในทางศิลปกรรมหมายถึงผลงานที่เป็นความจริงทั้งเรื่องราวเนื้อหาและรูปแบบ (2530, 1)

คำว่า “Realism” หรือสังคมนิยมถูกนำมาเรียกในงานศิลปะครั้งแรกโดยกุสตาฟ กูเบต์ (Gustave Courbet) เมื่อเขาได้จัดแสดงผลงานที่เมืองปารีสในปี 1855 และเรียกงานของตนว่า “Le Realisme, G. Courbet” (Realism by Courbet) เขาแสดงทัศนะถึงการใช้ธรรมชาติเป็นผู้สอนงานศิลปะแก่เขาหาใช่มนุษย์บุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผลงานของเขามีส่วนคล้ายคลึงกับผลงานของคาราวาจจิโอและมีแนวคิดที่สอดคล้องกัน คือการไม่คำนึงถึงความสวยงามตามอุดมคติแต่มุ่งนำเสนอความจริงเป็นที่ตั้ง (Gombrich, 1950, 383) แนวคิดของกูเบต์ยังสอดคล้องกับจิตรกรสังคมนิยมส่วนใหญ่ที่มองว่าความจริงทางภววิสัยต่างมีเรื่องราวและมีคุณค่าทางศิลปะอย่างสมบูรณ์ในตัวของตัวเอง เป็นสังคมนิยมที่ไม่จำเป็นต้องแต่งเติมหรือสร้างจินตนาการให้หลุดเกินจากความเป็นจริง ผู้เป็นศิลปินจึงมีหน้าที่สร้างผลงานที่ถ่ายทอดเนื้อหาสอดคล้องกับสภาพสังคมและชีวิตที่อยู่ร่วมสมัย และควรนำเสนอเรื่องราวของผู้คนที่ยังตกทุกข์ได้ยากเป็นเหยื่อแห่งความอยุติธรรมของสังคม

ความเคลื่อนไหวของศิลปะสังคมนิยมได้ก่อให้เกิดศิลปะธรรมชาตินิยมตามมา แต่นิยามความหมายของธรรมชาตินิยมมีความแตกต่างกันในศิลปะแต่ละแขนง กล่าวคือ ในงานจิตรกรรมธรรมชาตินิยมได้ต่อยอดอุดมการณ์ของสังคมนิยมในแง่การนำเสนอความจริง แต่เป็นความจริงของชีวิตที่ค้นมากกว่าความจริงของชีวิตมนุษย์ ขณะที่ธรรมชาตินิยมในงานวรรณกรรมได้สนองรับความเป็นสังคมนิยมมากกว่า โดยเฉพาะงานเขียนของเอมิล โซลา (Émile Zola) ที่เขาพัฒนางานเขียนมาจากงานสังคมนิยมก่อนที่จะกำหนดแนวทางงานเขียนของตนให้เด่นชัดในแนวทางธรรมชาตินิยม งานเขียนธรรมชาตินิยมของโซลาได้มีอิทธิพลไปสู่งานละครในเวลาต่อมา ส่วนใหญ่ยังคงเนื้อหาที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกרתדתเหตุเพราะมองว่ามนุษย์เป็นทาสและเป็นผลผลิตของสังคมที่แวดล้อม รวมถึงพันธกรรมและอำนาจที่มนุษย์ไม่สามารถเอาชนะได้ มนุษย์ทุกคนจึงต้องยอมจำนนต่อชะตากรรมอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยงนี้ ดังนั้น เมื่อนำแนวคิดดังกล่าวผสมผสานกับการนำเสนอละครอย่างเหมือนจริงทุกกระเปาะนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าละครธรรมชาตินิยมเป็นรูปแบบขั้นสุดของละครสังคมนิยม (สตีเฟ่น รุทไมล์, 2550, 34)

กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมมีพัฒนาการมาจากภาพยนตร์สังคมนิยม (Realism) เช่นเดียวกับศิลปะแขนงอื่นๆ เพราะเกิดขึ้นมาทีหลังและเป็นความพยายามที่จะนิยามการนำเสนอความจริงของตัวเองใหม่ แต่ยังคงมีวัตถุประสงค์หลักคล้ายภาพยนตร์สังคมนิยม คือเพื่อต่อต้านกระแสของภาพยนตร์รูปแบบนิยม (Formalism) ที่ได้ยึดปริมณฑลของภาพยนตร์ทั่วยุโรปโดยมีฮอแลวูดเป็นฐานการผลิตหลัก การนำเสนอความจริงในภาพยนตร์เริ่มก่อกระแสจากงานประเภทยุทธคดีจึงเข้ามาสู่ภาพยนตร์บันเทิงคดีในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยมีอังเดร บาแซง (André Bazin) และซีกฟรีด คราเคาเออร์ (Siegfried Kracauer) เป็นนักทฤษฎีสองคนแรก ทั้งสองเห็นพ้องกันว่าความจริงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติมีความสมบูรณ์ทางศิลปะในตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องแต่ง ภาพยนตร์จึง

มีหน้าที่เพียงบันทึกภาพความจริงอย่างที่ปรากฏโดยหากยิ่งเป็นความจริงที่โหดร้ายยิ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและน่าเชื่อถือมากขึ้น ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมตามแนวคิดของบาแซงไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกเหตุการณ์จริงอย่างไร้ศิลปะตามที่นักทฤษฎีรูปแบบนิยมเคยสับสนประมาท หากแต่ความเป็นศิลปะจะเกิดขึ้นจากการทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นจริง (ชัยวัฒน์ อัครเศรณี, 2551, 66) การนำเสนอจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมเชื่อในภาพยนตร์ทั้งด้านเนื้อหาและภาษาภาพยนตร์ กล่าวคือ ไม่ว่าภาพยนตร์จะมีเนื้อหาของสังคมร่วมสมัยสักเพียงใด หากมีการนำเสนอภาษาที่ขัดแย้งกับการรับรู้ของผู้ชมอาจทำให้เกิดการบิดเบือนการรับรู้และทำให้ภาพยนตร์ไม่น่าเชื่อถือสำหรับผู้ชมได้ ภาพยนตร์สังคมนิยมและภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมจึงยึดในหลักการของความเหมือนจริงแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวอื่นๆ

การเสนอทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยมของบาแซงและคราเคาเออร์ประกอบกับการพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีถือเป็นหัวใจหลักในการสร้างภาพยนตร์สังคมนิยมมาตั้งแต่ต้น จากภาพยนตร์สังคมนิยมของโซเวียตสู่ภาพยนตร์สารคดีของจอห์น กริเยร์สัน (John Grierson) และส่งต่อมายังภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ของอิตาลี (Italian neo-realism) ที่เกิดขึ้นในช่วงที่เศรษฐกิจของประเทศอิตาลีกำลังตกต่ำหลังพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองได้ส่งผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์ในประเทศเป็นอย่างมากทั้งการนำเสนอด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค กล่าวคือ เมื่อทุนสร้างมีจำกัดตามสภาพเศรษฐกิจ การถ่ายทำภาพยนตร์จึงต้องพึ่งพาเทคโนโลยีของกล้องถ่ายภาพที่ถูกพัฒนาขึ้นให้มีน้ำหนักเบาและสะดวกในการพกพา สามารถออกไปถ่ายทำนอกสถานที่เพื่อลดต้นทุนในการจัดฉากและจัดแสง เมื่อสามารถออกไปถ่ายทำในสถานที่จริงก็สามารถเลือกสรรนักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียงแทนการจ้างนักแสดงค่าตัวแพง ดังนั้น จึงทำให้ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้จำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาที่ถ่ายทำอย่างง่ายๆ เรื่องราวส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับชนชั้นล่างที่พบได้ทั่วไปในสังคม โดยเน้นไปที่การนำเสนอความลำบากและน่าเวทนา ภาพยนตร์สังคมนิยมของอิตาลีได้มีอิทธิพลต่อการสร้างภาพยนตร์ในยุโรปหลายประเทศทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิคการถ่ายทำ เช่น ภาพยนตร์ของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส (French New Wave) คือภาพยนตร์ของฟร็องซัวส์ ทรูฟฟอตต์ (François Truffaut), ฌอง-ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard), อแลง เรเนส์ (Alain Resnais), คลอด ชาโบรล (Claude Chabrol) ที่ได้กลายเป็นความเคลื่อนไหวสำคัญของโลกภาพยนตร์ทั้งการนำเสนอความเป็นประพันธุกรรมของผู้กำกับและการนำเสนอภาพยนตร์สังคมนิยม ส่งอิทธิพลให้แก่การสร้างภาพยนตร์อีกหลายประเทศเริ่มทดลองเล่นแร่แปรธาตุกับความเหมือนจริงในภาพยนตร์ อาทิ ภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่อังกฤษ (British New Wave) กลุ่มภาพยนตร์ใหม่ของเยอรมัน (New German Cinema) และที่สำคัญคือ ภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 กลุ่มภาพยนตร์ที่ก่อตั้งขึ้นโดยนักสร้างภาพยนตร์ชาวเดนมาร์ก ลาร์ส ฟอน ทรีเยร์ (Lars von Trier) และโทมัส วินเทอร์เบิร์ก (Thomas Vinterberg) กระแสภาพยนตร์ของกลุ่มนี้ถือเป็นการทดลองกับความเป็นธรรมชาตินิยมมากที่สุด เพราะพวกเขาถือหลักการของภาพยนตร์รูปแบบนิยมที่เคยสืบทอดกันมาและกำหนดบทบัญญัติ 10 ประการ หรือ Vow of Chastity ในปี 1995 มีกฎเหล็กสำคัญ เช่น ต้องถ่ายทำในสถานที่จริง ต้องใช้เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์ ต้องไม่ใช้ดนตรีประกอบ ผู้กำกับต้องไม่มีชื่อปรากฏในภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผลงานของกลุ่ม Dogma 95 ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด คือเรื่อง Festen (1998) และ Idioteerne (1998) ได้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและเข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในเทศกาลภาพยนตร์

นานาชาติเมืองคานส์ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของกลุ่ม Dogma 95 เกิดขึ้นได้เพียงช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อภาพยนตร์ในระยะหลังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร Dogma 95 ก็มีอันต้องปิดตัวลงในปี 2005 ยุติการเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม

ในปัจจุบันหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่มักถูกกล่าวถึงในเรื่องการสร้างภาพยนตร์ด้วยแนวทางนี้คือผู้กำกับสองพี่น้องชาวเบลเยียมฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลุก ดาร์เดนน์ (Jean-Pierre and Luc Dardenne) หรือที่นิยมเรียกว่า “สองพี่น้องดาร์เดนน์” (The Dardenne Brothers) พวกเขาเริ่มสร้างผลงานจากงานสารคดีสำหรับฉายทางโทรทัศน์ในช่วงทศวรรษที่ 1970 ได้เป็นที่รู้จักในแวดวงภาพยนตร์ระดับนานาชาติด้วยภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมเรื่อง La promesse (1996) และประสบความสำเร็จสูงสุดจากภาพยนตร์เรื่อง Rosetta (1999) มีเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาววัยรุ่นในเบลเยียมที่พยายามหางานทำเพื่อหาเงินเลี้ยงแม่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและรางวัลนักแสดงหญิงยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ ซึ่งถือเป็นเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เก่าแก่และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดใวงการภาพยนตร์โลก ความสำเร็จดังกล่าวยังมีส่วนในการผลักดันให้รัฐบาลเบลเยียมออกกฎหมายแรงงานเยาวชนหรือที่คนเบลเยียมเรียกว่า “Rosetta Plan” เพื่อให้เยาวชนได้ฝึกงานและหางานรองรับพวกเขาหลังจากจบการศึกษา โดยหลังจากความสำเร็จครั้งนั้น ภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มากี่ล้วนได้รางวัลในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ทั้งสิ้น รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง L’enfant (2005) ที่ได้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมเป็นครั้งที่ 2 ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์กลายเป็น 1 ใน 7 ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ได้รางวัลสูงสุดนี้สองครั้งตั้งแต่เริ่มมีการแจกรางวัลในปี 1939



ภาพที่ 1. 2 สองพี่น้องดาร์เดนน์กับรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์

สองพี่น้องดาร์เดนน์เกิดในครอบครัวชนชั้นกลางที่เมืองลีแยช (Liège) แคว้นวัลโลเนีย (Wallonia) อดีตเขตอุตสาหกรรมหนักของเบลเยียมที่เคยเฟื่องฟูอย่างมากในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 จนเมื่อสงครามสิ้นสุดลงอุตสาหกรรมใหม่เข้ามาแทนที่อุตสาหกรรมหนักจึงย้ายฐานการผลิตไปอยู่ในเขตฟลานเดอร์ส (Flanders) ที่อยู่ติดทะเลแทน ส่งผลทำให้วัลโลเนียประสบปัญหาคน

ว่างงานจำนวนมาก ความเรื้อรังของปัญหาดังกล่าวได้สืบต่อมาจนถึงปัจจุบันและมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์ตั้งแต่งานสารคดีชิ้นแรก ผลงานของพวกเขาส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชนชั้นล่างและคนต่างด้าว โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากผู้คนที่พวกเขาพบเห็นตามท้องถนนในเมืองลีแยซและพวกเขาใช้เมืองนี้เป็นสถานที่ถ่ายทำหลักในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง

การนำเสนอเรื่องราวของชนชั้นล่างในเมืองอุตสาหกรรมทำให้ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์สังคมนิยมสังคมของอังกฤษ (British Social Realism) อย่างภาพยนตร์ของเคน โลช (Ken Loach) และไมค์ ลีห์ (Mike Leigh) แต่ไมค์ บาร์ทเลทท์ (Mike Bartlett) แห่งนิตยสาร Close-Up Film ได้วิเคราะห์ความแตกต่างในผลงานของพวกเขาว่า ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ส่งสารที่หนักกว่าภาพยนตร์ของโลชและลีห์ ตัวละครของพวกเขามีความโหดและสิ้นหวังกับชีวิตพร้อมที่จะทรยศต่อเพื่อนเพื่อให้ได้งานทำในเรื่อง Rosetta หรือการลงมือฆ่าเด็กเพราะต้องการวิทยุรถยนต์ในเรื่อง Le fils อีกทั้งจุดประสงค์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่ต้องการล้อเลียนคนมีฐานะร่ำรวยเพื่อเปรียบเทียบสภาพความยากจนของตัวละครจนทำให้ผู้ชมเกิดความสงสาร แต่พวกเขานำเสนอปัญหาของสังคมอย่างเป็นระบบและรอให้ตัวละครแสดงด้านมืดออกมาเอง ซึ่งผู้ชมจะตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคมด้วยตัวเอง (Bartlett, 2009, 11-12) ส่วนการนำเสนอภาษาภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะเน้นความเหมือนจริงมากที่สุดด้วยการนำเสนอคล้ายคลึงงานสารคดีในแบบ direct cinema และ cinéma vérité ที่ก่อตัวขึ้นในฝรั่งเศสช่วงทศวรรษที่ 1960 มีลักษณะคือใช้การถ่ายภาพแบบมือถือที่ให้ความรู้สึกวุ่นวายเหตุการณ์ที่กำลังถ่ายเกิดขึ้นอย่างทันทีทันใดโดยไม่ได้ถูกจัดฉาก

ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์กับความสำเร็จด้านคุณภาพที่ได้รับการยกย่องในวงการภาพยนตร์โลก ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาภาพยนตร์ของพวกเขาในแง่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ผ่านกระบวนการคิดและสร้างสรรค์เองเกือบทุกขั้นตอนจนนำมาซึ่งการนำเสนอที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากผู้กำกับอื่น โดยเฉพาะการเป็นภาพยนตร์ที่นำศิลปะธรรมชาตินิยมมานำเสนอซึ่งยังมีการศึกษาวิจัยไม่มากนักในประเทศไทย ดังนั้น การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงจะเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาสื่อบันเทิงคดีของไทยต่อไป

1.2 ปัญหาวิจัย

1. ธรรมชาตินิยมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูกดาร์เดนน์ มีวิธีการอย่างไร
2. ลักษณะเฉพาะของธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูกดาร์เดนน์ มีลักษณะอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์
2. เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของธรรมเนียมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ โดยเลือกศึกษาภาพยนตร์ธรรมเนียมขนาดยาวที่ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติในช่วงปี 1996 จนถึง 2011 และสามารถหาชมได้ในประเทศไทย จำนวนทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่

1. La promesse (The Promise, 1996)
2. Rosetta (1999)
3. Le fils (The Son, 2002)
4. L'enfant (The Child, 2005)
5. Le silence de Lorna (The Silence of Lorna, 2008)
6. Le gamin au vélo (The Kid with a Bike, 2011)

1.5 นิยามศัพท์

ธรรมเนียม หมายถึง แนวทางของงานศิลปะที่มุ่งนำเสนอความจริงอย่างบริสุทธิ์ โดยเจาะจงนำเสนอเรื่องราวความทุกข์ยากของชนชั้นล่างอันเป็นผลมาจากเงื่อนไขของสังคม มีความเชื่อแบบวิทยาศาสตร์ว่านิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์ล้วนมีสาเหตุ อาจเกิดจากพันธุกรรม สภาพแวดล้อม หรือสถานการณ์เฉพาะหน้า

สัจนิยม หมายถึง แนวทางของงานศิลปะที่มุ่งนำเสนอเทคนิคอย่างเหมือนจริง มีการนำเสนอเรื่องราวทั่วไปทั้งเรื่องราวจริงและเรื่องราวเหนือจริงและไม่เจาะจงว่าเป็นชนชั้นล่าง แต่มุ่งเน้นการนำเสนอด้านเทคนิคที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้อยู่ที่มีความเหมือนจริง

ภาพยนตร์บันเทิงคดี หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาจากเรื่องแต่ง (fiction) หรือเป็นเรื่องแต่งที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริง การนำเสนอจะมุ่งให้อารมณ์เพลิดเพลินเป็นหลัก

ภาพยนตร์สารคดี หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาจากเรื่องจริง (non-fiction) หรือเหตุการณ์จำลองเหมือนจริง ผู้สร้างอาจจะมีบทบาทเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ หรืออาจเข้าไปมีส่วน

ร่วมในเหตุการณ์เพื่อกระตุ้น ชัยยุ เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตามที่ผู้สร้างต้องการได้ การนำเสนอจะมุ่งให้สาระความรู้มากกว่าให้อารมณ์เพลิดเพลิน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างองค์ความรู้เรื่องการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ชนชาตินิยมที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมโดยตรงอันจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์สื่อเพื่อสังคมทั้งสื่อบันเทิงคดีและสื่อสารคดี
2. เพิ่มองค์ความรู้เรื่องลักษณะของชนชาตินิยมในภาพยนตร์ปัจจุบันเพื่อการผลิตสื่อให้มีความหลากหลายมากขึ้นตามลักษณะเฉพาะของผู้กำกับแต่ละคน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์” ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับศึกษา รวมทั้งหมด 3 แนวคิด ได้แก่

2.1 แนวคิดศิลปะธรรมชาตินิยมกับสื่อบันเทิงคดี

2.2 ภาพยนตร์เบลเยียม

2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร

2.1 แนวคิดศิลปะธรรมชาตินิยมกับสื่อบันเทิงคดี

2.1.1 ศิลปะเหมือนจริง

ศิลปะธรรมชาตินิยม (Naturalism) เป็นศิลปะที่มีพัฒนาการควบคู่มา กับศิลปะสังคมนิยม (Realism) ซึ่งเกิดขึ้นเพื่อต่อต้านศิลปะเหนือจริงอย่างลัทธิโรแมนติก ลัทธิสมัยใหม่ และลัทธิอุดมคติ จุดเริ่มต้นสำคัญเกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศสช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ขณะเกิดการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เป็นยุคของการเปลี่ยนผ่านจากสาธารณรัฐเป็นจักรวรรดิโดยมีจุดหมายสำคัญคือการปฏิวัติในปี 1848 นักศึกษา ผู้ใช้แรงงาน และกลุ่มเสรีนิยมรวมตัวกันออกมาชุมนุมต่อต้านการปกครองของกษัตริย์และรัฐบาลจนทำให้กลุ่มเสรีนิยมได้ปกครองประเทศ เมื่อมีการจัดการเลือกตั้ง หลุยส์ นโปเลียน (Louis Napoleon) ได้ขึ้นเป็นประธานาธิบดีและต่อมาได้ทำการรัฐประหารตัวเองสถาปนาตนเป็นจักรพรรดิ การขึ้นเป็นจักรพรรดิของนโปเลียนทำให้เศรษฐกิจของฝรั่งเศสเจริญเติบโตอย่างมาก โดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรม การธนาคาร การคมนาคมทำให้เกิดการขยายตัวของเมืองทั้งขนาดของพื้นที่และปริมาณของประชาชน ความเจริญที่รุดหน้าไปอย่างมากนี้นำไปสู่การอพยพย้ายถิ่นของผู้คนภาคเกษตรกรรมเข้ามาในเมืองและส่งผลทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ในด้านแรงงาน สภาพความเป็นอยู่ และทำให้ภาพความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นปรากฏชัดในสังคมฝรั่งเศสจนเกิดลัทธิสังคมนิยมตามมา อาทิ ลัทธิของปрудองและคาร์ล มาร์กซ เป็นต้น

นอกจากปัจจัยด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม การก่อตัวขึ้นของปรัชญาลัทธิปฏิฐานนิยม (Positivism) มีส่วนสำคัญที่ทำให้วงการศิลปะเริ่มมองเห็นการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ไม่ต้องพึ่งพิงศาสนาหรือพระเจ้าอย่างที่เคยเชื่อถือกันมา ทฤษฎีวิวัฒนาการของชาร์ล ดาร์วิน (Charles Darwin) ทำให้ผู้คนหันมาสนใจการพิสูจน์ความจริงจากการสังเกตและการทดลองตามวิธีทางวิทยาศาสตร์มากขึ้น เริ่มสนใจสิทธิและเสรีภาพของมนุษย์ อีกทั้งธรรมชาติแวดล้อมที่มีส่วนในการกำหนดความรู้และความคิดของมนุษย์มากกว่าสิ่งเหนือธรรมชาติที่พิสูจน์ไม่ได้ (กัจจ สุนพงษ์ศรี, 2530, 6-7; ทศนีย์ นาควิระ, 2531, 17)

สภาพสังคมในฝรั่งเศสได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในแวดวงศิลปะเช่นเดียวกัน ศิลปินจิตรกรรมได้มีความสนใจในเรื่องราวเกี่ยวกับ “ความจริง” มากขึ้น ปฏิเสธอุดมคติแบบเพื่อฝัน

ของลัทธิโรแมนติกและการแสดงออกทางอารมณ์แบบ “ปัจเจกชนนิยม” (Individualism) ที่สร้างสรรค์งานผ่านอารมณ์ส่วนตัวของศิลปินเป็นหลัก จิตรกรรมที่มีความเหมือนจริงจึงได้เริ่มมีความเคลื่อนไหวขึ้น ความหมายของธรรมชาตินิยมในงานจิตรกรรมจะมีความหมายแตกต่างไปจากศิลปะประเภทอื่น โดยจะหมายถึงภาพทิวทัศน์ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ทุ่งนา ดังจะปรากฏในภาพวาดของจิตรกรกลุ่มบาบิซง (Barbyzon) ส่วนลัทธินิยมในงานจิตรกรรมจะหมายถึงเนื้อหาที่เชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

คำว่า “Realism” หรือลัทธินิยมถูกนำมาเรียกในงานศิลปะครั้งแรกโดยกุस्ताฟ กูเบต์ (Gustave Courbet) เมื่อเขาได้จัดแสดงผลงานที่เมืองปารีสในปี 1855 และเรียกขานงานของตนว่า “Le Realisme, G. Courbet” (Realism by Courbet) เขาแสดงทัศนะถึงการใช้ธรรมชาติเป็นผู้สอนงานศิลปะแก่เขา หาใช่มนุษย์บุคคลใดบุคคลหนึ่ง อย่างไรก็ตามผลงานของเขาก็ยังมีส่วนคล้ายกับผลงานของคาราวัจจิโอ (Caravaggio) จิตรกรศิลปะบาโรกที่มีกวาดภาพนักบวชในสภาพขมขื่นไม่สง่างามอย่างศิลปินคนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกูเบต์คือการไม่คำนึงถึงความสวยงามตามอุดมคติแต่มุ่งนำเสนอความจริงเป็นที่ตั้ง (Gombrich, 1950, 383; 2530, 16-17) แนวคิดของกูเบต์สอดคล้องกับจิตรกรลัทธินิยมส่วนใหญ่ที่มองว่าความจริงทางภววิสัยต่างมีเรื่องราวและมีคุณค่าทางศิลปะอย่างสมบูรณ์ในตัวของตัวเอง เป็นลัทธิที่ไม่น่าจำเป็นต้องแต่งเติมหรือสร้างจินตนาการให้หลุดเกินจากความเป็นจริง ผู้เป็นศิลปินจึงมีหน้าที่สร้างผลงานที่ถ่ายทอดเนื้อหาสอดคล้องกับสภาพสังคมและชีวิตที่อยู่ร่วมสมัย และควรนำเสนอเรื่องราวของผู้คนที่ยังตกทุกข์ได้ยากเป็นเหยื่อแห่งความอยุติธรรมของสังคม การนำเสนอของจิตรกรลัทธินิยมส่วนใหญ่จึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของผู้คน การดำรงชีวิต และปัญหาความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และสังคม แต่ก็มีรายละเอียดในด้านเทคนิคที่แตกต่างกัน อาทิ กูเบต์มักวาดภาพคนใหญ่เท่าขนาดจริงและชอบวาดภาพตัวเองโดดเด่นอยู่กลางภาพมอง ฟร็องซัวส์ มิลเลต์ (Jean Francios Millet) จะใช้วิธีการจัดองค์ประกอบภาพให้ทิวทัศน์เป็นองค์ประกอบรองจากคนในภาพและส่วนใหญ่จะเล่าเรื่องราวของชาวนา ขณะที่โอนอร์ โดมิเยร์ (Honoré Daumier) จะวาดภาพชีวิตของผู้ยากไร้ในเมืองและวาดด้วยสีน้ำมัน วาดเส้นด้วยถ่านหรือปากกา เป็นต้น

ในแวดวงของวรรณกรรมผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้บุกเบิกงานเขียนธรรมชาตินิยมคือเอมิล โซลา (Émile Zola) นักเขียนชาวฝรั่งเศส หลังจากเขาได้ศึกษางานเขียนจินตนิยมในช่วงแรกของการทำงาน เขาได้ค้นพบว่าการจะขจัดความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นกับจิตใจมนุษย์ต้องใช้วิถีทางของงานลัทธินิยมเท่านั้น หากการนำเสนอภาพชวนฝันที่แสนดีงาม เขาจึงเริ่มศึกษางานเขียนแนวลัทธินิยมของบัลซัค (Balzac), สแตนด์ฮาล (Stendhal) และโพลแบร์ต (Flaubert) ที่มักนำเสนอตัวละครที่มีความซับซ้อนในเรื่องชนชั้นในสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกวัน โซลากล่าวชื่นชมนักเขียนลัทธินิยมที่เริ่มอาศัยวิธีทางวิทยาศาสตร์ในเรื่องการสังเกต การหาข้อเท็จจริง และการสำรวจ สามารถค้นหาความจริงและนำอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์มาพรรณนาโดยไม่จำเป็นต้องผูกเรื่องให้สลับซับซ้อน เขาได้ประกาศจุดยืนในแนวทางการเขียนธรรมชาตินิยมของเขาในปี 1866 ว่าต้องการใช้แนวทางของนักเขียนลัทธินิยมเพื่อเป็นรากฐานแก่งานเขียนของเขา

“ข้าพเจ้าชื่นชมนักเขียนที่ค้นหาความจริง นำเงื่อนงำของอารมณ์ความรู้สึกในจิตใจของมนุษย์มาพรรณนา เขาไม่จำเป็นต้องผูกเรื่องราวให้ซับซ้อน หากแต่สร้างเหตุการณ์ให้สมจริงตามที่ได้เรียนรู้อย่างไม่รู้จักจากมนุษย์และธรรมชาติในทุกแง่มุม” (ทัศนีย์ นาควิษระ, 2531, 18-27)

อย่างไรก็ตามงานเขียนสัจนิยมของนักเขียนเอกอุที่โซลาหยกยอง เมื่อพิจารณาอย่างถี่ถ้วนก็พบว่ามี การนำเสนอเรื่องราวของชนชั้นล่างอย่างผิวเผิน เขียนชีวิตคนใช้แรงงานอย่างเพ้อฝัน ทุกคนอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่สวยงาม โซลาจึงพัฒนางานเขียนของเขาเองขึ้น โดยเน้นวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในสังคมของชนชั้นล่างและตีแผ่ปัญหาและความพอนเพะออกมาอย่างเหมือนจริง งานเขียนเรื่อง L'Assommoir (1877) คืองานชิ้นสำคัญที่เขาประกาศว่าเป็นนวนิยายเรื่องแรกที่ถ่ายทอดชีวิตคนธรรมดาสามัญจากเนื้อแท้ โดยมีตอนหนึ่งในนวนิยายเรื่องนี้เขียนไว้ว่า

“เพื่อวิเคราะห์สภาวะแวดล้อมในสังคมของชนชั้นกรรมมาชีพ และอธิบายถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่อชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขา เช่น ปัญหาการกินเหล้าเมายาที่ปารีส ปัญหาครอบครัวแตกแยก การทุบตีกันในครอบครัว พฤติกรรมอันน่าอดสูและความลำบากยากแค้นอันเป็นผลมาจากสภาพชีวิตของกรรมกรที่ทำงานหนัก ทั้งการล่าสอนทางเพศ และการปล่อยปละชีวิตตามยถากรรม โดยสรุปคือ นวนิยายเรื่องนี้ฉายภาพที่แท้จริงของมนุษย์ธรรมดา ไม่ละเว้นความพอนเพะและการพุดจาด้วยวาทะกักขะ ฯลฯ” (2531, 67-69)

จากคำเขียนดังกล่าวแสดงถึงเจตจำนงของโซลาได้เป็นอย่างดีถึงแนวคิดธรรมชาตินิยมที่พยายามนำเสนอเรื่องราวชนชั้นล่างอย่างแท้จริง เพราะเมื่อกล่าวถึงชนชั้นย่อมหมายถึงความเลื่อมล้ำและปัญหาที่แทรกซึมอยู่ในสังคม

นอกจากงานด้านวรรณกรรม โซลายังเป็นผู้นำการใช้แนวคิดธรรมชาตินิยมในงานละครสมัยใหม่เพื่อต่อต้านการเขียนบทละครแบบเมโลดราม่าที่มีเนื้อหาและการนำเสนอห่างไกลจากความจริง เขาได้อิงหลักการทางวิทยาศาสตร์ของดาร์วินในการวิเคราะห์นิสัยและพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งมีสาเหตุ 3 ประการคือ (สตไอ พันธุมโกมล, 2550, 36)

1. พันธุกรรม (heredity)
2. สภาพแวดล้อม (environment)
3. เหตุการณ์เฉพาะหน้า (circumstances)

กล่าวคือ มนุษย์จะได้รับพันธุกรรมจากบรรพบุรุษคือ ผิวพรรณ รูปร่างหน้าตา อุปนิสัย สภาพทางจิตใจ รวมถึงสัญชาตญาณของมนุษย์อย่างความหิว ความต้องการทางเพศ ที่ต้องผสมผสานกับสภาพแวดล้อม เช่น ครอบครัว สังคม สถานะทางชนชั้น (Knight, 1997, 175 cited in Langhof, 2002, 17) และเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงบุคลิก ความคิด และความรู้สึกออกมา

การนำเสนองานละครธรรมชาตินิยมของโซลาจึงมีตัวละครที่ไม่น่าเห็นใจเหมือนละครแบบเมโลดราม่า แต่จะปล่อยให้ตัวละครแสดงธาตุแท้ของตนออกมาโดยไม่คำนึงถึงความดีความเลว เพื่อให้ตัวละครมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์ทั่วไปในสังคม ภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาพูดธรรมดาไม่ใช่

โคลงกลอนเหมือนละครโรมันติก นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาษาท้องถิ่นเพื่อให้ตรงตามลักษณะของตัวละครมากที่สุด

ผู้นำด้านการละครสมัยใหม่อีกหนึ่งคนคืออังเดร อังตวน (André Antoine) ผู้ก่อตั้งโรงละครอิสระหรือ Le Théâtre Libre เปิดการแสดงครั้งแรกในปี 1887 โดยมีโซลาเป็นผู้สนับสนุนและเขียนบทละครธรรมชาตินิยมเพื่อใช้ในการแสดง ร่วมกับบทละครของนักเขียนสัญนิยมที่สำคัญอย่างอ็อบเซน, สตรินด์แบร์ก และตอลสตอย เป็นต้น การนำเสนอละครธรรมชาตินิยมของอังตวนจะให้ความสำคัญกับความเหมือนจริงของฉาก เช่น การนำเนื้อสัตว์จริงมาแขวน การใช้ห้องขนาดเล็กให้เอื้อต่อการพูดของนักแสดงที่ต้องเหมือนการพูดปกติในชีวิตจริง และบางครั้งก็ให้นักแสดงหันหลังให้ผู้ชม หากเห็นว่าเป็นการกระทำที่สมบทบาท

ในขณะที่บทละครธรรมชาตินิยมกำลังขยายความนิยมในวงการละคร นักแสดงละครก็เริ่มสนใจการแสดงที่เหมือนจริงมากขึ้น หนึ่งในทฤษฎีที่พวกเขาใช้ซึ่งถือเป็นวิธีการใหม่ในขณะนั้นก็คือวิธีการของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavsky) นักการละครชาวรัสเซีย เขาเป็นนักสังเกตพฤติกรรมชั้นยอดอย่างที่ยุทธศาสตร์ธรรมชาตินิยมเรียกว่าการใช้ชีวิตให้เหมือนการแสดง เขาเริ่มจดบันทึกและออกแบบแบบฝึกหัดให้กับนักแสดงโดยเน้นไปที่การสร้าง “ความจริงภายใน” (inner realism) หรือที่นิยมเรียกว่า “ระบบการแสดงของสตานิสลาฟสกี” (The Stanislavsky System of Acting) เขาฝึกโดยให้นักแสดงจดจำอารมณ์และอากัปกริยาที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง ซึ่งจะช่วยสร้างความเชื่อในบทบาทและสภาพแวดล้อมของเรื่อง อันนำไปสู่ความจริงภายในของตัวละคร สตานิสลาฟสกีเชื่อว่านักแสดงไม่จำเป็นต้องเรียนรู้การแสดง การแสดงบนเวทีต้องไม่มีความแตกต่างไปจากการกระทำที่เกิดขึ้นอย่างอัตโนมัติในชีวิตประจำวันรวมถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นด้วย เขาเชื่อว่าการเรียนการแสดงไม่มีอะไรต้องฝึกมากไปกว่าการที่นักแสดงต้องก้าวข้ามความรู้สึกว่าเขากำลังยืนอยู่บนเวทีซึ่งเป็นโลกที่ไม่จริง นักแสดงจึงต้องสร้างความเชื่อที่กำลัง “เป็นตัวละคร” ไม่ใช่กำลัง “แสดงเป็นตัวละคร” (Johnson, 2011, 2-3; สดใส พันธุ์โกมล, 2550, 42-45)

การนำเสนอศิลปะธรรมชาตินิยมในศิลปะแขนงต่างๆ มีความแตกต่างตามธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท แต่จะมีหลักเกณฑ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกันอยู่ตั้งแต่พัฒนาการเริ่มแรก คือการต่อต้านความงามอันเป็นอุดมคติของศิลปะโรมันติกที่มีความเพ้อฝันเหนือจริง และนำเสนอความจริงออกมาอย่างเที่ยงแท้บริสุทธิ์ในแบบภววิสัย ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพของความน่าเกลียดก็ถือเป็นความงามที่สมบูรณ์ตามธรรมชาติ ซึ่งในส่วนของสื่อภาพยนตร์ที่เพิ่งถูกจัดให้เป็นศิลปะในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ก็ได้รับอิทธิพลมาจากงานศิลปะแขนงอื่นโดยเฉพาะจากวรรณกรรมและละคร นำมาประยุกต์ให้สามารถถ่ายทอดศิลปะแนวเหมือนจริงในบริบทของสื่อภาพยนตร์

2.1.2 ศิลปะธรรมชาตินิยมกับการนำเสนอในภาพยนตร์

เหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง? จูเลีย ฮาลลาม (Julia Hallam) ได้ตั้งคำถามไว้ในหนังสือ *Realism and Popular Cinema* ว่าเกณฑ์ใดจะมาใช้วัดว่าภาพยนตร์เป็นสัญนิยมหรือไม่ เพราะหากนำมาวัดกันจริงๆ ก็เป็นมุมมองอัตวิสัยของแต่ละคน ทั้งสองจึงใช้วิธีการเปรียบเทียบวิธีการของภาพยนตร์สัญนิยมในอดีตมาเป็นเกณฑ์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่พวกเขายกย่องว่าเป็น “สัญนิยมที่

ยิ่งใหญ่” (greater realism) อย่าง British Social Realism ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 และนำแนวคิดของนักวิจารณ์มาประกอบ (2000, xiii) ซึ่งจะทำให้เป็นเกณฑ์ในการวัดว่าภาพยนตร์เรื่องใดคือสำนันิยม ดังนั้น ในการศึกษาลักษณะธรรมชาตินิยมของผู้วิจัย จึงเห็นว่าเมื่อธรรมชาตินิยมถูกให้นิยามว่าเป็นสำนันิยมขั้นสุด จึงสมควรที่จะนำแนวคิดของภาพยนตร์สำนันิยมมาศึกษาร่วมด้วยเพื่อเป็นเกณฑ์เบื้องต้น ได้แก่ ภาพยนตร์สำนันิยมใหม่ของอิตาลี ภาพยนตร์สำนันิยมสังคมของอังกฤษ ภาพยนตร์กลุ่มคลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศส และภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95

หากไม่นับว่าภาพยนตร์ของสองพี่น้องลูมิเอร์ (The Lumière Brothers) ตั้งแต่ปี 1885 เป็นภาพยนตร์สำนันิยมเรื่องแรกของโลกเพราะเป็นการบันทึกเหตุการณ์จริงทั่วไปโดยไม่มีการเล่าเรื่องที่เป็นโครงสร้าง กล่าวได้ว่าภาพยนตร์สำนันิยมเกิดขึ้นโดยสมบูรณ์ในช่วงหลังทศวรรษที่ 1920 อันเป็นจุดสิ้นสุดของภาพยนตร์เงียบและการมาถึงของภาพยนตร์เสียง ในช่วงทศวรรษที่ 1930 สู่ 1940 เสียงได้เปิดทางให้มีการใช้เทคนิคต่างๆ ในภาพยนตร์มากขึ้น มีงานสร้างที่หรูหรา ฟุ่มเฟือย รวมทั้งการตัดต่อแบบมонтаจ (montage) สร้างความหวือหวาแพรวพราวให้แก่การเล่าเรื่องในภาพยนตร์โดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ลงทุนอย่างมหาศาลในการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งจากปัจจัยเหล่านี้เองที่ทำให้ให้นักสร้างภาพยนตร์เริ่มตระหนักถึงสุนทรียภาพของภาพยนตร์และผลักดันให้เกิดกระแสภาพยนตร์สำนันิยมขึ้น (Greenburg, 2010, 10) กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์โซเวียตของไอเซนสไตน์, ปูดอฟกิน และดอฟเซงโก คือภาพยนตร์ยุคแรกที่เริ่มนำความเหมือนจริงมาทดลองใช้กับภาพยนตร์ โดยการใช้นักแสดงไม่มีชื่อเสียงและถ่ายทำในสถานที่จริงมากกว่าการจัดฉากถ่ายทำในสตูดิโอ แต่พวกเขายังคงใช้การตัดต่อแบบมонтаจที่กำลังได้รับความนิยมในช่วงนั้นซึ่งอังเดร บาแซง (André Bazin) นักทฤษฎีภาพยนตร์และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสมองว่า การตัดต่อแบบใดๆ ก็ตามล้วนเป็นสิ่งทำลายความเป็นจริง ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าสำหรับบาแซงภาพยนตร์สำนันิยมโซเวียตยังไม่ใช่ภาพยนตร์สำนันิยมโดยสมบูรณ์

ภาพยนตร์สำนันิยมในฝรั่งเศสเริ่มปรากฏมาตั้งแต่ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยได้รับอิทธิพลมาจากภาพวาดสำนันิยมและธรรมชาตินิยมในช่วงกลางศตวรรษที่ 18 ภาพยนตร์ในแนวทางนี้ จะให้ความสำคัญกับทิวทัศน์และความเหมือนภาพวาด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Ramuntche (1919), L’Homme du large (Man of the Ocean, 1920), L’Appel du sang (1920) และ มีการถ่ายทำในสถานที่จริงซึ่งจะได้ภาพของบรรยากาศทิวทัศน์และความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับสิ่งแวดล้อมรายรอบ ภาพยนตร์กลุ่มนี้จะเชื่อในพลังและความงดงามของธรรมชาติ ซึ่งจะให้ภาพเหมือนธรรมชาติแบบจิตรกรกลุ่มบาร์บิซงและกลุ่ม Impressionism จึงกล่าวได้ว่าเป็นการทำให้ภาพประเพณีนี้มีชีวิตในรูปแบบของภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังนำเสนอเนื้อหาอันเป็นขนบของธรรมชาตินิยมอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์ของอังเดร อังตวน (André Antoine) เรื่อง L’Hirondelle et la mésange (The Swallow and the Finch, 1920), La Terre (Earth, 1921) ที่ดัดแปลงมาจากงานเขียนของโซลา ใช้สถานที่ถ่ายทำและอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นของจริง ใช้นักแสดงที่ไม่ได้ผ่านการฝึกฝนด้านการแสดง นำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับชนชั้นล่าง การหึงหวง การลักเล็กขโมยน้อย และความยากจน และยังมีภาพยนตร์ของหลุยส์ แมกกันตง (Louis Mercanton) เรื่อง Miarka (1920) ภาพยนตร์ของฌาคส์ เฟแดร์ (Jacques Fayder) เรื่อง Crainquebille (Old Bill of Paris, 1923)

ซึ่งต่างเล่าเรื่องในประเด็นเกี่ยวกับการถูกล่อลวง การครอบครอง การเป็นคนนอก และการป่วยทางจิต เป็นต้น (Aitken, 2001, 69-71)

ภาพยนตร์สัญนิยมเริ่มมีที่ทางชัดเจนมากขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยมีภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ของอิตาลีเป็นความเคลื่อนไหวสำคัญ โดยเริ่มจากภาพยนตร์สารคดีของเดอซิกา เวอร์ตอฟ (Dziga Vertov) ผู้กำกับสารคดีชาวโซเวียตที่พัฒนางานมาจากภาพยนตร์ข่าว เขาได้นิยามคุณลักษณะของภาพยนตร์ว่าเป็นพื้นที่ของนักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียง ไม่มีการตกแต่งฉาก ไม่มีบท และไม่มีการแสดง (Hayward, 2013, 74) โดยหลังจากความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์สารคดีของเวอร์ตอฟต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 1930 ได้เกิดกระแสภาพยนตร์สารคดีของจอห์น เกรียร์สัน (John Grierson) ผู้กำกับสารคดีชาวอังกฤษ ซึ่งสร้างงานใกล้เคียงความเป็นธรรมชาตินิยมมากที่สุดในยุคนี้ คือมีลักษณะของการสะท้อนภาพสังคมและเศรษฐกิจ รวมถึงปัญหาของชนชั้นแรงงานและชนชั้นกลางผ่านรูปแบบของภาพยนตร์สารคดี โดยมีหลักการสำคัญคือ ประการแรก ภาพยนตร์ควรเป็นการเปิดเผย “เสี้ยวหนึ่งของชีวิต” (slice of life) มากกว่าจะไปแต่งเติมหรือดัดแปลง ประการที่สอง การถ่ายทำวิถีชีวิตของผู้คนควรใช้คนที่อาศัยอยู่ในสถานที่จริง และ ประการที่สาม ภาพยนตร์ควรบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ มีลีลาน่าเชื่อถือ และใช้การพูดที่เป็นธรรมชาติ (2013, 334) การบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่เข้าไปดัดแปลงตามแนวคิดของเกรียร์สันปรากฏเป็นรูปธรรมมากขึ้นในความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์สารคดีแบบ cinema direct ที่นำแนวคิดของเกรียร์สันผสมผสานกับวิธีการของภาพยนตร์ข่าว เริ่มก่อตัวขึ้นในช่วงก่อนทศวรรษที่ 1950 ในภาพยนตร์สารคดีเชิงมานุษยวิทยาของฌอง โรช (Jean Rouch) เรื่อง Les maîtres fous (The Mad Master, 1958) โรชคือนักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศสที่เดินทางไปถ่ายทำวิถีชีวิตของชนเผ่าในประเทศกาน่า เขาใช้วิธีการแบบเฝ้าสังเกตการณ์ ไม่จัดฉาก ไม่จัดองค์ประกอบภาพ ในแบบ mise-en-scène และไม่ใช้การตัดต่อภาพใดๆ ทำให้การถ่ายทำของเขามีความคล่องตัวสูง สามารถเข้าไปสำรวจวิถีชีวิตต่างๆ ได้เท่าที่ต้องการ การถ่ายทำลักษณะนี้ต่อมาถูกนำไปใช้ในแคนาดาและอเมริกา เรียกว่า direct cinema และถูกปรับรูปแบบโดยใช้การตัดต่อภาพเพื่อสร้างเรื่องราวมากขึ้น เล่นกับความหมายของภาพเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความ ซึ่งในอเมริกาจะมีกฎที่เคร่งครัดกว่าในเรื่องการไม่ให้ผู้กำกับเข้าไปมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์เพราะต้องการคงรูปแบบของการเฝ้าสังเกตการณ์อย่างแท้จริง

แต่ในช่วงทศวรรษที่ 1960 โรชก็ได้พัฒนาวิธีการของเขาที่เรียกว่า cinéma vérité โดยลดบทบาทการเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ลง ปรากฏขึ้นครั้งแรกในสารคดีเรื่อง Chronique d'un été (Chronical of a Summer, 1961) โรชและเพื่อนร่วมงานได้นำกล้องถ่ายวิดีโอไปสัมภาษณ์ผู้คนตามท้องถนนและถามคำถามพวกเขาโดยไม่ปิดบังการมีตัวตนของทีมงานแม้แต่น้อย ซึ่งหลังจากสารคดีเรื่องนี้ออกฉายก็ได้ถูกขนานนามว่าเป็นประสบการณ์ใหม่ของภาพยนตร์สารคดี และ cinéma vérité ก็มีอิทธิพลไปสู่การถ่ายทำภาพยนตร์บันเทิงคดี เช่น ผลงานของฌอง-ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard) เพราะทำให้เรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นดูเหมือนจริง (Bordwell, 2010, 444-449; 2013, 74-75)

ในความเป็นจริงแล้วการนำเสนอความเหมือนจริงในภาพยนตร์มีหลักฐานที่ชัดเจนที่สุดปรากฏในช่วงทศวรรษที่ 1960 เมื่อนักวิจารณ์ภาพยนตร์นำภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ของอิตาลีที่

เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1950 มาวิเคราะห์ บทความที่สำคัญชื่อ Qu'est-ce que le cinéma? (What is Cinema?) ของบาแซงและหนังสือ Theory of Film: The Redemption of Physical Reality ของซีกฟรีด คราเคาเออร์ (Siegfried Kracauer) ถือเป็นแม่แบบสำคัญของการนำเสนอ ภาพยนตร์สัญนิยม นักวิจารณ์ทั้งสองได้แสดงทรรศนะคล้ายคลึงกันเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์เพื่อโต้แย้ง ทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์รูปแบบนิยม (formalism) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ทั้งในอเมริกาและยุโรป บาแซงได้แสดงทรรศนะยกย่องภาพยนตร์สัญนิยมที่ออกฉายในขณะนั้นว่า

“นับเป็นครั้งแรกระหว่างวัตถุดิบเป็นต้นกำเนิดและสื่อที่ไม่มีชีวิต และเป็นครั้งแรก อีกเช่นกันที่ภาพของโลกได้ก่อรูปขึ้นอย่างอัตโนมัติโดยไร้การแทรกแซงของมนุษย์ ทั้งๆ ที่งานศิลปะ ทุกชิ้นล้วนเกิดจากการแสดงออกของมนุษย์ แต่มีเพียงภาพถ่ายเท่านั้นที่ได้มาโดยการไม่มีอยู่ของ มนุษย์ ภาพถ่ายได้ส่งผลกระทบต่อเราเหมือนปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เฉากเช่นดอกไม้ เกล็ดหิมะ ที่ซฟัก โดยที่ต้นกำเนิดของโลกเหล่านี้จะไม่ถูกแบ่งแยกออกจากความมดงมของมัน” (Bazin, 1967, 13 cited in J. D. Andrew, 1976, 138)

ขณะที่คราเคาเออร์มีทรรศนะต่อภาพยนตร์ว่า

“ภาพยนตร์ควรแสดงออกโดยถือว่าเป็นสื่อของธรรมชาติไม่ใช่สื่อของมนุษย์ เป็น ความหมายของโลกโดยไม่บิดเบือนไปจากความเป็นจริง ไม่ไกลเกินกว่าที่เราจะสามารถมองเห็นมัน ไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ ไม่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจน ผู้สร้างภาพยนตร์ ควรถอยห่างออกจากจินตนาการและเทคนิคที่เป็นของตัวเองเพื่อสนับสนุนความเป็นโลกอย่างไม่ ลิ้นสุด (บรรจง โกศลวัฒน์, 2548, 166)

แรกเริ่มเดิมทีภาพยนตร์ถูกปฏิบัติเสรีการเป็นศิลปะมาหลายทศวรรษเนื่องด้วย ภาพยนตร์ไม่ใช่สื่อที่เกิดจากฝีมือมนุษย์แต่เกิดจากการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพ จนกระทั่งนักทฤษฎี รูปแบบนิยมได้โต้แย้งข้อคำครหานั้นด้วยความคิดที่ว่า ความเป็นศิลปะของภาพยนตร์เกิดจากฝีมือ ของผู้กำกับซึ่งเป็นเหมือนจิตรกรที่สามารถสร้างสรรค์ แสดงอารมณ์ผ่านองค์ประกอบต่างๆ บนผืน ผ้าใบด้วยตัวเอง แนวความคิดนั้นต่อมาก็ถูกบาแซงและคราเคาเออร์โต้แย้งว่า ความเป็นศิลปะของ ภาพยนตร์ไม่ได้เกิดจากการจัดวางหรือตัวตนของผู้กำกับ หากแต่เกิดจากตัวธรรมชาติเองที่ถูกบันทึก ด้วยกล้องและถูกฉายเป็นภาพยนตร์ เป็นคุณสมบัติของสื่อชนิดนี้ตั้งแต่มีการประดิษฐ์ขึ้นมา

อย่างไรก็ตามบาแซงได้วิเคราะห์ความเหมือนจริงในภาพยนตร์แตกต่างไปจาก แนวคิดของคราเคาเออร์โดยตั้งคำถามว่าสิ่งใดจึงจะหมายถึงความเหมือนจริงในภาพยนตร์ เขามองว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ต้องอาศัยการมองเห็นและความสัมพันธ์กับความเป็นจริงของโลกทางกายภาพ ซึ่ง ไม่ใช่เพียงความเหมือนจริงในแง่เนื้อหาและการแสดงอย่างที่คราเคาเออร์มอง หากแต่เป็นความ เหมือนจริงในแง่พื้นที่ ซึ่งหากปราศจากพื้นที่ ภาพเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะไม่ผสาน รวมกันเป็นภาพยนตร์ จากแนวความคิดนี้บาแซงจึงให้ความสำคัญกับการถ่ายภาพเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการถ่ายภาพแบบลองเทค (long take) และการใช้ภาพระยะชัดลึก (depth of field) ซึ่ง เขาเชื่อว่าจะส่งผลต่อผู้ชมในเชิงจิตวิทยา ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวและพื้นที่ในภาพยนตร์ ได้อย่างสมบูรณ์ (2548, 163-164)

ภาพยนตร์ที่บาเซงยกย่องเป็นอย่างมากถึงความสมบูรณ์แบบในการสร้างภาพยนตร์ สัจนิยมคือภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ของอิตาลี เขาถือว่าภาพยนตร์ของกลุ่มนี้เป็นกระแสแรกของการ ถ่ายทอดความจริงในภาพยนตร์ ด้วยการยอมรับเทคนิคแบบภาพยนตร์สารคดีโดยไม่ละทิ้งฉากสังคม เป็นความสมบูรณ์แบบที่นำเสนอความจริงด้วยจิตวิญญาณที่มาพร้อมกับยุคสมัย (Bazin, 1971, 20) ภาพยนตร์สำคัญของกลุ่มนี้คือ *Ossessione* (1943) ของลูชีโน วิสคอนตี (Luchino Visconti), *Rome, Open City* (1945) และ *Paisan* (1946) ของโรเบอร์โต รอสเซลลินี (Roberto Rossellini), *The Bicycle Thief* (1948) ของวิตตอริโอ เดอ ซิกา (Vittorio De Sica) เป็นต้น ความเคลื่อนไหว ของภาพยนตร์กลุ่มนี้เกิดขึ้นในช่วงที่เศรษฐกิจของประเทศอิตาลีกำลังตกต่ำหลังพ่ายแพ้สงครามโลก ครั้ง 2 สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองได้ส่งผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์ในประเทศ ทั้งการนำเสนอ ด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค กล่าวคือ เมื่อทุนสร้างมีจำกัด การถ่ายทำภาพยนตร์ในขณะนั้นจึงอาศัย เทคโนโลยีของกล้องถ่ายภาพที่ถูกพัฒนาขึ้นให้มีน้ำหนักเบาสะดวกในการพกพา สามารถออกไปถ่าย ทำนอกสถานที่เพื่อลดต้นทุนในการจัดฉากและจัดแสง เมื่อสามารถออกไปถ่ายทำในสถานที่จริงจึง สามารถเลือกสรรนักแสดงไม่มีชื่อเสียงแทนการจ้างนักแสดงค่าตัวแพง ด้วยข้อจำกัดดังกล่าว จึงทำให้ ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้จำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาที่ถ่ายทำอย่างง่าย ๆ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชนชั้น ล่างที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมหรือคนต่างด้าว เน้นไปที่การนำเสนอความลำบากและน่าเวทนา มี แนวโน้มที่แสดงความเห็นอกเห็นใจและเป็นมุมมองที่พยายามพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างคนต่างด้าว กับเจ้าบ้าน (Ruberto, 2007, 245) คราเคาเออร์เรียกรูปแบบภาพยนตร์ของกลุ่มนี้ว่าเป็น “found story” คือการแสดงให้เห็นชีวิตที่คาดเดาไม่ได้และวุ่นวาย มีการจบเรื่องแบบปลายเปิด ไม่จัดฉาก มีความไม่แน่นอน มักเป็นเรื่องของปัจเจกที่กำลังเผชิญปัญหาด้วยตัวเอง แสดงถึงการดำรงอยู่ใน สถานการณ์ที่เป็นวัตถุวิสัยทำให้ผู้ชมได้เห็นความลุ่มลึกและน่าดึงดูดใจมากกว่าจะเป็นการให้ข้อมูล ธรรมดา เขากล่าวว่า “เมื่อคุณจ้องมองพื้นผิวของแม่น้ำหรือทะเลสาบนานพอ คุณจะค้นพบแบบ แผนการริ้วของน้ำที่เกิดจากลมหรือแรงไหล Found Story ก็คือแบบแผนหนึ่งของธรรมชาติที่ต้องถูก ค้นพบไม่ใช่การประดิษฐ์ขึ้น” (Kracauer, 1960, 245 cited in J. D. Andrew, 1976, 121-123)

หลุยส์ จิอันเนตตี (Louise Giannetti) ได้สรุปแนวคิดของภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ ของอิตาลีไว้ดังนี้ (1987, 365-366 cited in กฤษดา เกิดดี, 2548b, 189)

1. นำเสนอจิตวิญญาณประชาธิปไตยแบบใหม่โดยเน้นคุณค่าของชีวิตบุคคลธรรมดาสามัญโดยเฉพาะชนชั้นแรงงาน
2. สะท้อนมุมมองที่เต็มไปด้วยความสงสัยเห็นใจและปฏิเสธที่จะตัดสินทางศีลธรรม โดยใช้มาตรฐานที่ไม่รอบคอบ
3. นำเสนอภาพการถูกทำลายด้วยสงครามและผลจากการปกครองของฟาสซิสต์ ได้แก่ การว่างงาน ความยากจน โสเภณี
4. การผสมผสานของแนวคิดของคริสเตียนและแนวคิดมนุษยนิยมมาร์กซิสต์
5. มุ่งเน้นอารมณ์สะท้อนใจมากกว่าความคิดเชิงนามธรรม

จากแนวคิดทั้ง 5 ประการนำไปสู่การนำเสนอในเชิงวิธีการถ่ายทำภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ของอิตาลีดังนี้

1. ใช้การวางโครงเรื่องอย่างหลวมๆ โดยใช้เหตุการณ์และสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราว หลีกเลี่ยงการกำหนดโครงเรื่องที่ตายตัว
2. ใช้วิธีการถ่ายภาพในแบบภาพยนตร์สารคดี
3. ถ่ายทำภาพยนตร์ในสถานที่จริง ไม่ใช้การจัดฉากในสตูดิโอ
4. ใช้นักแสดงที่ไม่ใช่นักแสดงอาชีพ
5. ใช้บทสนทนาในแบบที่คนทั่วไปใช้ในชีวิตประจำวัน หลีกเลี่ยงการใช้บทสนทนาแบบงานวรรณกรรม
6. เทคนิคการตัดต่อ การถ่ายภาพ และการจัดแสงให้ใช้รูปแบบที่เรียบง่ายตามแบบธรรมชาติ หลีกเลี่ยงการปรุงแต่งที่เกินจริง

นอกจากภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ของอิตาลี บาแซงยังได้วิเคราะห์และกล่าวยกย่องภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) ของออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) เขาอธิบายว่าการนำเสนอความเหมือนจริงของเวลส์ ไม่ใช้การนำเสนอแบบภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ของอิตาลีที่ทุกองค์ประกอบต้องอิงอยู่กับความเป็นธรรมชาติ แต่เวลส์นำเสนอความเหมือนจริงผ่านภาษาของภาพยนตร์ เช่น การตัดต่อภาพที่มีความต่อเนื่อง การใช้ภาพแทนสายตาตัวละคร การใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อผลทางจิตวิทยา และที่บาแซงชื่นชมมากที่สุดคือการถ่ายภาพด้วยระยะชัดลึก ซึ่งจะให้เห็นการกระทำของตัวละครไม่ถูกแบ่งย่อย เผยให้เห็นพื้นที่และเวลาที่เกิดขึ้นจริงแก่ผู้ชมจนเกิดความเท่าเทียมแก่องค์ประกอบทั้งหมดในกรอบภาพ ภาพยนตร์ของเวลส์เรื่องนี้ถือตัวอย่างที่ดีและเป็นต้นแบบสำหรับการใช้ภาษาของภาพยนตร์สังคมนิยม (Bazin, 1971, 28-29)

การนำเสนอภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ของอิตาลีและการเสนอทฤษฎีสังคมนิยมของบาแซงและคราเคาเออร์ได้มีอิทธิพลต่อการสร้างภาพยนตร์ในยุโรปหลายประเทศทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิค เช่น ภาพยนตร์กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส (France New Wave) ภาพยนตร์สังคมนิยมสังคมของอังกฤษ (British Social Realism) และกลุ่มภาพยนตร์ใหม่ของเยอรมัน (New German Cinema)

British Social Realism

อีกหนึ่งความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์สังคมนิยมในอังกฤษ จากภาพยนตร์สารคดีในช่วงทศวรรษที่ 1930 ของจอห์น เกรียร์สัน, ฮัมฟรีย์ เจนนิงส์ (Humphrey Jennings) และกลุ่มสารคดี Free Cinema เมื่อมีการนำเทคนิคของภาพยนตร์สารคดีกลุ่มนี้มาใช้ในภาพยนตร์บันเทิงคดีจึงเรียกว่าภาพยนตร์สังคมนิยมสังคมของอังกฤษ (British Social Realism) ที่ก่อตัวขึ้นจาก Kitchen Sink Dramas ในช่วงระหว่างทศวรรษที่ 1950 และ 1960 ที่มักนำเสนอประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมอังกฤษโดยเฉพาะเรื่องของคนชั้นแรงงานในเมืองหรือเป็นเขตอุตสาหกรรม ตัวละครมีลักษณะ angry young men คนชั้นแรงงานที่เอาแต่กินเหล้าและอาศัยอยู่ในห้องเช่า เทคนิคภาพยนตร์สังคมนิยมสังคมของอังกฤษส่วนใหญ่ยังคงยึดวิธีการของ Free Cinema ใช้นักแสดงสมัครเล่นหรือใช้คนท้องถิ่นที่หา

ได้ในสถานที่ถ่ายทำ ใช้สถานที่จริงซึ่งเป็นเมืองอุตสาหกรรม ใช้สถานที่ที่มีลักษณะ non-place อันเป็นพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่านและไร้อัตลักษณ์ ภาพที่เห็นจึงมีทั้งบ้านเก่าๆ โรงงานอุตสาหกรรมกับเขม่าควัน และคูคลองที่ลัดเลาะตามหมู่บ้าน ซึ่งการใช้สถานที่ถ่ายทำจริงส่งผลสองประการ คือ ได้เผยความจริงของเมืองและผู้คน และทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์น่าเชื่อถือส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเห็นใจตัวละครมากขึ้น (Seino, 2010, 6) ภาพยนตร์ที่ถือเป็นต้นแบบของแนวทางนี้ได้แก่ Look Back in Anger (1958) ของโทนี่ ริชาร์ดสัน (Tony Richardson), Saturday Night and Sunday Morning (1960) ของคาเรล ไรซ์ (Karel Reisz), Billy Liar! (1963) ของจอห์น เชอชิงเกอร์ (John Schlesinger) ส่วนภาพยนตร์สัญนิยมสังคมของอังกฤษในช่วงทศวรรษที่ 1990 นั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 แนวทาง คือ ภาพยนตร์ที่สะท้อนปัญหาสังคมด้วยท่าทีตลกขบขันและเป็นภาพยนตร์กระแสหลักอย่าง Bressed Off (1996) ของมาร์ค เฮอร์แมน (Mark Herman) และ The Full monty (1997) ของปีเตอร์ คาทานีโอ (Peter Cattaneo) เป็นต้น และภาพยนตร์สะท้อนสังคมด้วยท่าทีขิงขังซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์นอกกระแส เช่น Nil By Mouth (1997) ของแกรี โอลด์แมน (Gary Oldman), Wonderland (1999) ของไมเคิล วินเตอร์บอตทอม (Michael Winterbottom), My Name is Jo (1998) ของเคน โลช (Ken Loach) เป็นต้น (Allison, 2013, 66) ซึ่งผู้กำกับรายหลังถือเป็นหัวหอกคนสำคัญของกลุ่มนี้ เดอโบราห์ ไนท์ (Deborah Knight) ได้เขียนบทความวิเคราะห์รูปแบบภาพยนตร์ของโลชว่ามีลักษณะของธรรมชาตินิยมแบบวรรณกรรมในศตวรรษที่ 19 เพราะมีการนำเสนอตัวละครที่ได้รับผลกระทบจากสิ่งแวดล้อม เลี้ยงการเล่าเรื่องแบบทั่วไป มีการใช้ภาพที่เรียบง่ายโดยมุ่งไปที่การแสดง การพัฒนาตัวละครจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในเรื่อง มีการปิดเรื่องแบบปลายเปิดเพราะเชื่อว่าตัวละครไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมชีวิตของตนเองได้ จึงไม่มีภาวะคลี่คลายเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป ไนท์ได้นิยามความเป็นธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ว่าบ่อยครั้งตัวละครจะทำตามสัญชาตญาณ มีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สาม ใช้การสังเกตการณ์โดยไม่เข้าไปแทรกแซงหรือบรรยาย ซึ่งจะเป็นการทำลายความน่าเชื่อถือ (Knight, 1997, 60-81 cited in Hallam, 2000, 210-212)

Dogma 95

ตลอด 9 ทศวรรษของการเกิดขึ้นของภาพยนตร์สัญนิยมที่มีการทดลองกับความเหมือนจริงในภาพยนตร์มาอย่างต่อเนื่อง มีการปรับเปลี่ยนวิธีการตามเทคโนโลยีมาโดยตลอด จวบจนกระทั่งปัจจุบันที่ภาพยนตร์สัญนิยมได้ถูกนำมาทดลองอีกครั้งเพื่อการถ่ายทอดความจริงอย่างเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้นในรูปแบบของภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม โดยมีจุดหมายสำคัญคือการเกิดขึ้นของกลุ่ม Dogma 95 ในปี 1995 หลังการกำเนิดสื่อภาพยนตร์หนึ่งศตวรรษ โดยสองผู้กำกับชาวเดนมาร์ก ลาร์ส ฟอน ทรีเยร์ (Lars von Trier) และโทมัส วินเตอร์เบิร์ก (Thomas Vinterberg) เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่ต่อต้านวิธีการของภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ในยุคปัจจุบัน Dogma 95 นำวิธีการแบบกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสมาประยุกต์ใช้กับบริบทของยุคปัจจุบัน อาทิ ประเด็นทางการเมืองและเทคโนโลยีของกล้องบันทึกภาพ อาจกล่าวได้ว่าวิธีการสร้างภาพยนตร์ของ Dogma 95 คือวิธีการสร้างภาพยนตร์ของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสในยุคดิจิทัล (Hayward, 2013, 116) อย่างไรก็ตาม Dogma 95 กลับต่อต้านความเป็นประพันธ์กร (Auteur) ของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ พวกเขา มองว่าทฤษฎีประพันธ์กรได้ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นเครื่องมือในการแสดงตัวตนของผู้กำกับจนละเลยที่จะถ่ายทอด

เหตุการณ์ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ การต่อต้านดังกล่าวได้กลายเป็นหนึ่งใน 10 บทบัญญัติของกลุ่ม หรือ Vow of Chastity ที่แสดงจุดยืนให้สมาชิกได้ปฏิบัติตาม โดยมุ่งเปลี่ยนจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ของภาพยนตร์อย่างจริงจัง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การถ่ายทำต้องถ่ายทำในสถานที่จริง อุปกรณ์ประกอบฉากต้องไม่ถูกใส่เข้ามาเพิ่มเติม (หากเป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อเนื้อเรื่อง ต้องเลือกสถานที่ถ่ายทำที่มีอุปกรณ์นั้นอยู่แล้ว)
2. เสียงต้องไม่มีการแยกออกจากภาพ ต้องไม่บันทึกเสียงเพิ่มเติมหลังการถ่ายทำ (ต้องไม่ใช่ดนตรีประกอบนอกจากดนตรีนั้นเกิดขึ้นในฉากที่กำลังถ่ายทำ)
3. ต้องใช้มือถือกล้องในการถ่ายทำ ทุกการเคลื่อนไหวหรือการถ่ายทำหนึ่งจะต้องใช้มือบังคับ
4. ต้องใช้ฟิล์มสี และต้องไม่ใช่การจัดแสงเพิ่มเติม (หากฉากนั้นมีแสงน้อยต้องตัดออกหรือใช้ไฟดวงเดียวที่ติดกับกล้องเท่านั้น)
5. ไม่ใช่เลนส์พิเศษหรือฟิลเตอร์
6. ภาพยนตร์ต้องไม่มีเหตุการณ์รุนแรง (ต้องไม่มีการฆาตกรรมหรือการใช้อาวุธ)
7. เหตุการณ์ต้องไม่เกิดขึ้นในเวลาและสถานที่อันผิดเพี้ยนแปลกแยก (นั่นคือ ภาพยนตร์จะต้องยืนอยู่ในจุดที่เรียกว่า “ณ ปัจจุบัน” (here and now))
8. ไม่ยอมรับภาพยนตร์ที่สามารถจัดประเภทได้ (genre)
9. ฟิล์มที่ใช้ต้องเป็นแบบบอคาเดมี 35 มิลลิเมตร
10. ต้องไม่ให้เครดิตผู้กำกับในภาพยนตร์

ภาพยนตร์สำคัญของ Dogma 95 คือเรื่อง Festen (The Celebration, 1998) ของวินเตอร์เบิร์ก และเรื่อง Idioterne (The Idiots, 1998) ของฟอน ทรีเยร์ต่างประสบความสำเร็จอย่างมากในด้านคำวิจารณ์โดยเฉพาะเรื่อง Festens ที่ได้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ ทำให้ภาพยนตร์ของ Dogma 95 และบทบัญญัติทั้ง 10 เป็นที่กล่าวถึงในวงการภาพยนตร์โลกและถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์อิสระหลายเรื่อง (2013, 117) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999), Time-Code (2000), Inland Empire (2006) เป็นต้น จนอาจกล่าวได้ว่าบทบัญญัติ 10 ประการของกลุ่มนี้คือหลักเกณฑ์สำคัญที่เป็นรูปธรรมมากที่สุดในการกำหนดขอบเขตวิธีการสร้างภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม โดยมีลักษณะบางประการที่พัฒนาจากภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์สัจนิยม ทำให้มีความใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบขั้นสุดของภาพยนตร์สัจนิยม อย่างไรก็ตาม แม้ผลงานของ Dogma 95 จะมีวิธีการนำเสนอด้านภาพแตกต่างไปจากภาพยนตร์สัจนิยมในอดีต แต่ตัวละครที่พบส่วนใหญ่มีลักษณะแปลกประหลาด เช่น คนมีอาการทางประสาทหรือคนลุ่มหลงในพระเจ้าซึ่งเป็นเรื่องเหนือจริง จึงอาจกล่าวได้ว่าความเป็นธรรมชาตินิยมของภาพยนตร์กลุ่มนี้เกิดจากผลของเทคนิคเป็นสำคัญ

2.1.3 สรุปองค์ประกอบการสร้างสรรคภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม

จากการศึกษาแนวคิดศิลปะธรรมชาตินิยมกับสื่อบันเทิงคดียังพบส่วนคาบเกี่ยวระหว่างธรรมชาตินิยมกับสังคมนิยมที่มีแนวทางคล้ายกันคือการนำเสนอความเหมือนจริง ซึ่งผู้วิจัยมองว่าแม้จะมีความคล้ายคลึงกันอยู่บ้าง แต่เมื่อศึกษาผลงานของธรรมชาตินิยมตั้งแตงานจิตรกรรมและวรรณกรรมโดยเฉพาะแนวคิดของโซลาก็พบว่ามีความแตกต่างกันอยู่โดยเฉพาะด้านเนื้อหา ดังนั้น การศึกษาภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมจึงต้องนำแนวคิดของวรรณกรรมธรรมชาตินิยมที่เกี่ยวข้องกันด้านเนื้อหา มาศึกษาร่วมกับแนวคิดของภาพยนตร์สังคมนิยมที่เกี่ยวข้องกันด้านเทคนิควิธีการ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปองค์ประกอบภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมดังนี้

ก. เลี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life)

การเล่าเรื่องในงานธรรมชาตินิยมถึงแม้ว่าจะมีโครงเรื่องแบบคลาสสิกเหมือนเรื่องเล่าทั่วไป แต่มักมีการวางโครงเรื่องที่เรียบง่ายไม่สลับซับซ้อนเพราะต้องคำนึงถึงชีวิตจริงของมนุษย์ที่คงไม่พบเจอเหตุการณ์ที่ซับซ้อนมากมายนัก ในงานวรรณกรรมนักเขียนจึงให้ความสำคัญกับตัวละครเหมือนว่าได้ตัดตอนช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตตัวละครมาเล่า ทำให้โครงเรื่องของงานธรรมชาตินิยมมีความแตกต่างไปจากงานแนวอื่น กล่าวคือ ใช้การเปิดเรื่อง (opening) อย่างทันทีทันใดหรือ “กระโจน” เข้าสู่เรื่องโดยไม่จำเป็นต้องเกริ่นนำหรือให้ข้อมูลปูมหลังของตัวละคร แต่ผู้ชมจะได้ทำความรู้จักตัวละครอย่างค่อยเป็นค่อยไปผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง นอกจากนี้ ยังพยายามหลีกเลี่ยงการกำหนดจุดหมายปลายทางของตัวละครด้วยการใช้การปิดเรื่อง (ending) แบบปลายเปิดไม่เปิดเผยให้เห็นบทสรุปและทำให้ผู้ชมเห็นว่าชีวิตตัวละครก็เหมือนชีวิตมนุษย์ทั่วไปที่ไม่ได้จบลงเมื่อเรื่องเล่านั้นถึงฉากสุดท้ายแต่ยังต้องพบกับเหตุการณ์ต่างๆ ของชีวิตตามมา อีกทั้งมักมีการปิดเรื่องด้วยความรู้สึกขมขื่นอันเป็นผลกระทบจากสังคมที่สร้างกฎเกณฑ์ทำร้ายตัวละคร เช่น งานวรรณกรรมเรื่อง Maggie (1983) ของสตีเฟน คราน (Stephen Crane) นักเขียนธรรมชาตินิยมชาวอเมริกาที่มีการปิดเรื่องด้วยการให้แมกก็ต้องฆ่าตัวตายหลังจากผ่านชีวิตมาอย่างยากลำบาก หรือภาพยนตร์เรื่อง Breaking the Waves (1996) ของลาร์ส ฟอน ทรีเยร์ผู้ก่อตั้งกลุ่ม Dogma 95 ที่เล่าเรื่องของเบสหญิงสาวผู้มีความเชื่อมั่นในพระเจ้าจนต้องประสบชะตากรรมอันเลวร้ายและตายในที่สุด เป็นต้น

ข. ณ ปัจจุบัน (here and now)

ช่วงเวลา (time) ของงานธรรมชาตินิยมจะยึดหลัก “ณ ปัจจุบัน” (here and now) ซึ่งปรากฏมาตั้งแต่ในงานจิตรกรรมสังคมนิยมเพราะไม่ต้องการนำอดีตหรือประวัติศาสตร์มาสร้างใหม่และไม่ยอมรับการวาดถึงอนาคตที่เป็นเรื่องของจินตนาการและความเพ้อฝัน ในภาพยนตร์แนวนี้จึงไม่ใช้เทคนิคภาพย้อนอดีต (flash back) เพราะมนุษย์ไม่สามารถย้อนกลับไปสู่อดีตหรือข้ามไปถึงอนาคตได้จริง อีกทั้งเนื้อหาที่นำมาเล่ามักเป็นปัญหาร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันเพื่อวิพากษ์สังคมในขณะนั้นเพราะต้องการทำให้ผู้ชมเชื่อและสอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของผู้ชม นอกจากนี้ยังต้องการตั้งคำถามถึงศีลธรรมหรือปรัชญาที่มนุษย์ใช้ในการดำเนินชีวิต เช่น ในวรรณกรรมธรรมชาตินิยมของนักเขียนชาวอเมริกัน (ฉันทนา ไชยชิต, 2533, 336) มีการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วไปในสังคมเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนบทเรียนทางศีลธรรมแก่ผู้อ่าน มีเนื้อเรื่องของคนที่ตกเป็นเบี้ยล่างและถูกสังคมบีบคั้นจนต้องเกิดการกระทำที่ขัดต่อหลักศีลธรรมอย่างรุนแรง ซึ่งคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของสองพี

นักร้องเด่นหลายเรื่อง เช่น เรื่อง Rosetta (1999) ที่โรเซตต้าต้องทรยศต่อเพื่อนชายคนเดียวของเธอเพื่อให้ได้งานทำ หรือตัวละครฟรองซิสในเรื่อง Le fils (2002) ที่ลงมือฆ่าเด็กเพราะต้องการขโมยวิทยุในรถยนต์ไปขาย ซึ่งปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นปัญหาร่วมสมัยที่สามารถพบเห็นได้ในสังคมปัจจุบัน

ค. ตัวละครคือมนุษย์ปุถุชน

ธรรมชาตินิยมคือการบันทึกเรื่องราวให้มีความเหมือนจริงมากที่สุด ดังนั้น ตัวละครในเรื่องต้องมีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุดเช่นกัน ไม่ว่าจะอยู่ในสื่อประเภทใดจึงนิยมสร้างตัวละครที่มีเลือดเนื้อ สามารถสัมผัสและพบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถนน ในงานละครเริ่มมีการสร้างตัวละครประเภทนี้มาตั้งแต่ในช่วงปลายทศวรรษที่ 19 อันเป็นยุคของเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์ ตัวละครมีความเหมือนจริงแตกต่างไปจากอดีตที่มักนำเสนอตัวละครเทพเจ้า นักบุญ หรือปีศาจ เพราะนักเขียนเริ่มมองเห็นตัวละครมีเลือดเนื้อและมีชีวิตเหมือนคนทั่วไป เช่น นักเขียนชาวอร์เวย์ เฮนริก อิบเซน (Henrik Ibsen) ใช้วิธีการหาแรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครด้วยการออกไปพบปะพูดคุยกับผู้คน ทำความรู้จักและสร้างความสนิทสนมเพื่อค้นหาลักษณะนิสัย เขาได้เปรียบเทียบการทำงานของเขากับเหมือนการทำความรู้จักคนแปลกหน้าระหว่างนั่งรถไฟ เมื่อคู่สนทนาเริ่มสนิทใจก็นำเสนอด้านต่างๆ ของตัวเองออกมามากขึ้น ทำให้เขาสามารถจับลักษณะเด่นและลักษณะแปลกนำมาใส่ในตัวละครได้ ดังนั้นการนำเสนอตัวละครในสังคมนิยมและธรรมชาตินิยมจะมีลักษณะ “เหมือนคนจริงๆ” มีทั้งข้อดีและข้อเสียปะปนกันไม่ใช่พระเอกนางเอกที่ดีพร้อมหรือตัวร้ายที่ชั่วร้ายอย่างในละครแนวเมโลดราม่า ปัญหาที่พวกเขาต้องประสบก็เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริงและเกิดขึ้นได้กับทุกคนในสังคม อีกทั้งจะไม่สนใจการกระทำของตัวละครว่าเป็นสิ่งผิดหรือถูก หากแต่เพียงนำเสนอภาพของชีวิตที่ต้องประสบปัญหายุ่งยากให้ผู้ชมเข้าใจสาเหตุของการกระทำเพียงเท่านั้น (เด่นดวง พุ่มศิริ, 2527, 57-58; สดใส พันธุมโกมล, 2550, 36-37) นอกจากนี้ ตัวละครในเรื่องเล่าธรรมชาตินิยมจะมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ (space) มากกว่าเรื่องเล่าแนวอื่นๆ เพราะมักเล่าเรื่องเกี่ยวกับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อมนุษย์ ด้วยแนวคิดที่ว่าแหล่งอาศัยของคนจะบ่งบอกถึงลักษณะของผู้อาศัยรวมถึงการใช้ชีวิตของเขา (Bal, 2009, 141)

สถานะทางสังคมของตัวละครในงานธรรมชาตินิยมส่วนใหญ่เป็นคนชนชั้นล่าง คนจน คนต่างด้าว หรือคนชายขอบ ใช้การพูดหรือบทสนทนาด้วยคำธรรมดาเหมือนการพูดปกติของคนไม่ประติดประดยอย่างงานวรรณกรรมทั่วไป อาจใช้คำหยาบและคำแสลงอย่างคนชั้นต่ำ หรือใช้สำเนียงท้องถิ่นตามเนื้อเรื่องแบบภาพยนตร์สังคมนิยมสังคมของอังกฤษที่มีเนื้อเรื่องเกิดขึ้นทางตอนเหนือของอังกฤษ นักแสดงในเรื่องจึงต้องพูดด้วยสำเนียงทางตอนเหนือ เป็นต้น นอกจากนี้ การพูดของในละครหรือภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงจะไม่มีบทพูดหรือพูดรำพึงกับตัวเองเพราะมนุษย์ปกติไม่มีใครพูดกับตัวเอง แตกต่างไปจากละครของเชคสเปียร์ที่นักเขียนบทละครจะให้นักแสดงใช้วิธีการพูดปองเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ความรู้สึกนึกคิด (2527, 60)

ง. ฉาก: สถานที่จริง

ในงานธรรมชาตินิยมไม่ว่าจะเป็นฉากภูเขา แม่น้ำ ป่าไม้ บ้านเรือน สำนักงาน จะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือไม่ ล้วนมีความสำคัญอย่างมากต่องานธรรมชาตินิยมเนื่องจากฉากจะส่ง

อิทธิพลโดยตรงต่อตัวละครและเป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรมกับการกระทำของตัวละคร ดังนั้น เมื่อตัวละครมีลักษณะเป็นคนชนชั้นล่าง คนจน คนต่างด้าว การนำเสนอฉากจึงต้องเหมาะสมกับสถานะของตัวละครมากที่สุด ส่วนใหญ่จะเป็นฉากในชนบทหรือชอกหลีบในเมืองที่มีความเจริญมาก ซึ่งการออกแบบฉาก สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉากจะมีความละเอียดอย่างมากเพราะต้องอิงจากความเป็นจริงที่งานเขียนบรรยายไว้ ดังนั้นเมื่อใช้นำเสนอในภาพยนตร์จึงต้องใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ ใช้กล้องถ่ายภาพเป็นเครื่องมือลอกเลียนแบบธรรมชาติอย่างซื่อสัตย์โดยไม่แต่งเติมหรือบิดเบือน แม้สถานที่นั้นจะมีสภาพที่ไม่น่ามองก็ตาม เช่น ในภาพยนตร์ของเคน โลชหรือเซน เมโดวส์ (Shane Meadows) ผู้กำกับภาพยนตร์สัญนิยมชาวอังกฤษจะใช้ฉากเมืองอุตสาหกรรมในอังกฤษ ห้องเช่าเก่าทรุดโทรม ทุ่งหญ้า และลำคลอง หรือภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่ใช้ฉากที่เหมาะสมกับตัวละครที่เป็นคนชนชั้นล่างหรือคนต่างด้าวที่มีความต้องการใช้ชีวิตหรือหางานทำในเมือง ดังนั้น ฉากเมืองอุตสาหกรรม ถนน คลอง แม่น้ำ หรือห้องเช่า จึงถูกนำเสนอบ่อยครั้งตามสภาพความเป็นจริงโดยหลีกเลี่ยงการเสริมแต่ง

จ. มุมมองของผู้เฝ้าสังเกตการณ์หรือผู้รายงานข่าว

มุมมองของการเล่าเรื่องคือสถานะที่ผู้เล่าเรื่องใช้ในการเล่า โดยมุมมองที่แตกต่างกันก็จะทำให้มีการตีความเรื่องแตกต่าง มุมมองของการเล่าเรื่องแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ มุมมองที่เป็นผู้รู้แจ้ง (Omniscience) เข้าใจความคิดความรู้สึกและการกระทำของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายสถานที่หรือข้ามเวลาได้ ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือมุมมองของผู้มีส่วนร่วมในสถานการณ์ (Focalization) เป็นมุมมองที่มองผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวละครอย่างใกล้ชิด (นพพร ประชากุล, 2542, 8-9) ในงานวรรณชาตินิยมส่วนใหญ่มีการใช้มุมมองแบบงานสารคดีหรือข่าวคือมุมมองของผู้เฝ้าสังเกตการณ์ (Observation) หรือมุมมองที่เป็นวัตถุวิสัย มีจุดยืนที่เป็นกลางปราศจากอคติทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงความคิดความรู้สึกของตัวละครได้มากนักเพราะไม่ต้องการสร้างความ “น่าเห็นใจ” แก่ตัวละครดังเช่นงานแนวเมโลดราม่า ในงานวรรณกรรมวรรณชาตินิยมเช่นเดียวกันโดยเฉพาะวรรณกรรมของอเมริกาจะใช้ลีลาการเขียนคล้ายข่าวในหนังสือพิมพ์ การวางตัวของนักเขียนจะเป็นเหมือนคนนอกของเหตุการณ์หรือเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่ผ่านมามาเห็น เพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าเหตุการณ์ในเรื่องแต่งคือเรื่องจริงดังที่ปรากฏตามหน้าหนังสือพิมพ์ ขณะที่ในภาพยนตร์อาจใช้การเคลื่อนกล้อง การกำหนดขนาดภาพ และมุมกล้องเพื่อกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ อาจมีลักษณะเป็นการแอบถ่าย (candid camera) ด้วยเช่นกัน

ฉ. ภาพแบบลองเทคและภาพระยะชัดลึก

การถ่ายภาพแบบลองเทค (long take) และการถ่ายภาพด้วยระยะชัดลึก (depth of field) เป็นการทำให้ความจริงของเหตุการณ์มีความต่อเนื่องกลมกลืน การถ่ายภาพแบบลองเทคคือการถ่ายภาพต่อเนื่องภายในหนึ่งช็อต โดยอาจจะมีความยาวมากกว่า 2-3 นาทีต่อช็อต ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์จะเป็นการปล่อยให้ช็อตนั้นปรากฏอยู่อย่างยาวนานโดยไม่มีการตัดภาพไปมุมกล้องหรือเหตุการณ์อื่น การใช้ภาพลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงเหตุการณ์ที่กำลังจะถึงและจุดสิ้นสุดของเหตุการณ์ (Bordwell, 2001, 243) ภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องว่ามีการใช้ภาพแบบ

ลองเทศอย่างน่าทึ่ง เช่น Goodfellas (1990), Saving Private Ryan (1998), Russian Ark (2002), Oldboy (2003), Caché (2005), Children of Men (2006), Gravity (2013) รวมถึงภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ เช่น Rosetta (1999), Le fils (2002), L'enfant (2005) เป็นต้น

การถ่ายทำแบบลองเทศนั้นมีหลายลักษณะ ในฉากหนึ่งผู้กำกับสามารถกำหนดความยาวของแต่ละช็อตให้มีระยะเวลาแตกต่างกันตามจังหวะของเรื่อง แต่หากเป็นการถ่ายทั้งฉากด้วยช็อตเดียวโดยไม่มีการตัดต่อ เรียกว่าการถ่ายแบบ sequence shot หรือในภาษาฝรั่งเศสเรียกว่า plan-séquence (Bordwell, 1997, 260) ซึ่งผู้กำกับต้องมีความสามารถในการควบคุมองค์ประกอบทั้งหมดในภาพยนตร์ รวมถึงนักแสดงก็ต้องผ่านการฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดีเช่นกัน

การถ่ายภาพด้วยระยะชัดลึก คือการทำให้องค์ประกอบทุกอย่างในภาพมีความชัดเท่าเทียมกันจนเกิดพื้นที่และเวลาที่แท้จริง เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเลือกดูเหตุการณ์ในกรอบภาพอย่างอิสระโดยไม่ถูกชี้นำด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941), Blow-Out (1981) เป็นต้น “ระยะชัดลึก” มีความแตกต่างจาก “พื้นที่เชิงลึก” (deep space) คือพื้นที่เชิงลึกเป็นความลึกที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบแบบ mise-en-scène มีการจัดวางนักแสดงและอุปกรณ์ประกอบฉากให้เป็นแนวลึกโดยไม่คำนึงความชัดของทุกองค์ประกอบของภาพ ขณะที่ภาพระยะชัดลึกเป็นผลมาจากการใช้เลนส์ถ่ายภาพสร้างความลึกให้เกิดขึ้น (Bordwell, 1997, 220)

ข. การเคลื่อนกล้องและการจัดองค์ประกอบภาพ

การเคลื่อนกล้องและการจัดองค์ประกอบภาพมีความเกี่ยวเนื่องกันอยู่เสมอ เพราะเมื่อเคลื่อนกล้องไปจับภาพในจุดต่างๆ องค์ประกอบภาพก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย การเคลื่อนกล้อง คือการเคลื่อนตำแหน่งของภาพจากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นพื้นที่ของเหตุการณ์และตำแหน่งของตัวละครในฉาก การเคลื่อนกล้องมีความสัมพันธ์กับการถ่ายแบบลองเทศเช่นกัน เนื่องจากการถ่ายแบบลองเทศถูกนำมาใช้แทนการตัดต่อ การเคลื่อนกล้องอย่างการแพน (panning) การแทร็ค (tracking) การครน (craning) หรือการซูม (zooming) จึงช่วยเปิดเผยภาพในมุมต่างๆ ออกมาได้โดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย (Bordwell, 2001, 242-243)

ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมมีการเคลื่อนกล้องในหลายลักษณะดังกล่าวเหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป แต่มีแนวโน้มที่จะใช้การถ่ายภาพแบบมือถือ (hand-held) มากกว่าการตั้งกล้องอยู่บนอุปกรณ์เพราะต้องการภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนสารคดีหรือข่าวที่เป็นเหตุการณ์จริง และเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไม่ทันตั้งตัว ไม่มีแบบแผนแน่ชัด ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า หรือถูกจัดฉากไว้ การจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scène) มีลักษณะเป็นภาพฟอร์มเปิดที่ดูเหมือนไม่มีการจัดวางองค์ประกอบ วัตถุหรือตัวบุคคลที่ปรากฏในภาพจะมีลักษณะเป็น “สิ่งที่บังเอิญถูกค้นพบ” มากกว่าการค้นพบโดยเจตนาเหมือนกับภาพฟอร์มปิดที่ภาพยนตร์รูปแบบนิยมมักใช้กัน

ภาพฟอร์มเปิดเน้นความเรียบง่ายและเพิกเฉยต่อความงามในแง่ของรูปแบบและรูปทรง ไม่ให้ความสำคัญกับกรอบภาพเนื่องจากการเคลื่อนกล้องที่เป็นอิสระทำให้การเปิดเผยภาพๆ หนึ่งเป็นในลักษณะชั่วคราว พร้อมจะหันเหไปจับภาพอื่นที่ให้ข้อมูลสำคัญกว่าได้ทุกเมื่อ ในแต่ละภาพ

จึงให้ข้อมูลไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ส่วนใหญ่ใช้ภาพขนาดใหญ่ที่คับแคบจนไม่อาจใส่รายละเอียดลงไปได้หมดภายในภาพเดียว เช่น อาจจะมีภาพของวัตถุชิ้นเดียวหรือบุคคลเดียวจากนั้นจึงใช้การเคลื่อนกล้องจับภาพไปที่วัตถุอื่นหรือบุคคลอื่นเพื่อเชื่อมโยงความหมายกันจึงจะทำให้ช็อตนั้นมีความหมายสมบูรณ์ขึ้นมา แตกต่างจากภาพฟอร์มปิดที่มีความหมายสมบูรณ์อยู่ในกรอบภาพเดียวโดยไม่จำเป็นต้องเคลื่อนกล้อง นอกจากนี้ ภาพฟอร์มเปิดมักติดตามเหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครอย่างใกล้ชิด ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Faces (1968) และ Husbands (1970) ของจอห์น แคสซาเวทส์ (John Cassavetes) ที่มีการเคลื่อนกล้องติดตามตัวละครทุกฝีก้าวและวางตำแหน่งที่พอเหมาะในการรับภาพเสมอ แสดงให้เห็นว่าภาพการกระทำของตัวละครที่ดูเหมือนเกิดขึ้นอย่างไม่ตั้งใจต้องมีการจัดวางไว้เป็นอย่างดี

ในแง่ของเนื้อหาภาพฟอร์มเปิดยังก่อให้เกิดความคลุมเครือและส่งผลทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ในสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นกับตัวละคร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (2000) ของแมท รีฟส์ (Matt Reeves) และ Le fils (2002) ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่มักจับภาพตัวละครกำลังมองบางสิ่งอยู่นอกกรอบภาพอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้ชมใจจดจ่ออยู่กับภาพที่ตัวละครนั้นมองและมีความคาดหวังว่าสิ่งนั้นจะถูกเผยเ่ในช็อตต่อไป (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, 182-190)

ช. จัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ

การจัดแสงในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงมักเลียนแบบธรรมชาติให้ได้มากที่สุดโดยไม่ใช้การจัดแสงที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง กล่าวคือ ไม่ต้องการจัดแสงเพื่อสื่อความหมายอย่างภาพยนตร์รูปแบบนิยม แต่จัดแสงเพื่อให้มีความสว่างเพียงพอในการสื่อความเป็นจริงออกมาให้ได้มากที่สุด ในการจัดแสงฉากกลางแจ้ง (exterior) จึงนิยมใช้แสงอาทิตย์เป็นหลักซึ่งบางครั้งให้แสงที่แข็งแกร่งต่าง ขาดความนุ่มนวลคล้ายภาพยนตร์สารคดีใดๆ ให้อารมณ์เหมือนจริงที่ไม่ถูกจัดฉากขึ้น แต่ในบางครั้งหากแสงแข็งแกร่งต่างเกินไปอาจใช้ไฟหรือแผ่นสะท้อน (reflectors) เพื่อทำให้แสงนุ่มนวลขึ้นได้ ขณะที่การถ่ายทำฉากภายใน (interior) มักใช้ไฟจากแหล่งกำเนิดไฟที่เห็นอยู่ในฉาก หรืออาจจะจัดไฟเสริมเข้ามาโดยยังคงเลียนแบบแหล่งกำเนิดไฟในฉากได้ เช่น โคมไฟหน้าต่าง ไฟริมถนน เป็นต้น (2556, 61-62) การจัดไฟในลักษณะนี้ตรงกับกฎของกลุ่ม Dogma 95 เช่นเดียวกัน คือต้องไม่ใช้การจัดแสงเพิ่มเติมนอกเหนือไปจากที่เห็นในฉาก ดังจะเห็นได้ในเรื่อง Breaking the Waves ในฉากภายในที่ใช้แสงสว่างจากไฟเพดานหรือโคมไฟ

ฉ. ตัดต่อภาพแบบต่อเนื่อง

เทคนิคทางภาพในภาพยนตร์สัจนิยม ล้วนต้องการบันทึกพื้นที่และเวลาอย่างซื่อสัตย์โดยไม่บิดเบือนธรรมชาติด้วยเทคนิคจนเกินไป การตัดต่อภาพก็เช่นเดียวกัน ด้วยความเชื่อพื้นฐานของบางแนวทางว่าภาพยนตร์หรือภาพถ่ายไม่เหมือนกับศิลปะประเภทอื่นตรงที่สามารถบันทึกภาพความจริงได้โดยอัตโนมัติและมีการแทรกแซงของมนุษย์น้อยที่สุด จึงสมควรที่จะปล่อยให้ผู้รับตีความหมายตามภาพแห่งความจริงด้วยตัวเอง ผู้สร้างจึงควรลดบทบาทเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่มีความอดทนและอดกลั้นที่จะแสดงตัวตนออกมา เขามีความเชื่อว่าการตัดต่อเป็นการทำลายประสิทธิภาพของการนำเสนอความจริงในภาพยนตร์ โดยเฉพาะการตัดต่อแบบมองตาจที่ภาพแต่ละช็อตถูกแบ่งออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยและมีความหมายขัดแย้งกัน ทำให้พื้นที่และเวลาไม่ประสานต่อเนื่องกันในหลักของความ

จริง แต่เขาก็ยอมรับได้หากใช้การตัดต่อที่ลื่นไหลสอดคล้องกับตรรกะการรับรู้ความเป็นจริงของผู้ชม (J. D. Andrew, 1976, 160) บาแซงได้กล่าวยกย่องผลงานของออร์สัน เวลส์, อัลเฟรด ฮิทช์ค็อก และโรแบร์ต เบรอนซ์ ในงานเขียนของเขาเสมอว่าใช้การตัดต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเขายังชี้ให้เห็นว่าภาพแบบล่องหนและภาพระยะชัดลึกเป็นเทคนิคสำคัญที่ทำให้พื้นที่และเวลามีความต่อเนื่องใกล้เคียงสภาพความเป็นจริงมากที่สุด ขณะที่การนำเสนอจิตวิญญาณอันจริงแท้ของมนุษย์ในภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ของอิตาลีอย่าง Rome, Open City (1945), The Bicycle Thief (1948) หรือ Paisa (1946) ได้นำเทคนิคทางภาพยนตร์อันเรียบง่ายที่ไร้การปรุงแต่งมาสู่จอภาพยนตร์ ทั้งการถ่ายภาพและการตัดต่อ ให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่าความต่อเนื่อง สนใจความรู้สึกมากกว่าระยะชัด และอารมณ์ต้องมาก่อนความงดงามของวัตถุ ลักษณะการนำเสนอเช่นนี้นำมาซึ่งวิธีการตัดต่อภาพที่เป็นอิสระและขึ้นอยู่กับจังหวะของเรื่องและการกระทำของตัวละครที่เป็นตัวกำหนดการตัดต่อภาพทั้งหมด (Crittenden, 1995, 23-24; จำริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2530, 1022-1023)

เทคนิคการตัดต่อที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ทั่วไปมี 5 แบบ คือ การตัดภาพ (cut) การจางภาพออก (fade-out) การจางภาพเข้า (fade-in) การจางซ้อนภาพ (dissolve) และการกวาดภาพ (wipe) ซึ่งในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงนิยมใช้การตัดภาพเพราะเป็นการเปลี่ยนภาพอย่างรวดเร็วจากภาพหนึ่งไปสู่ภาพหนึ่งโดยที่ผู้ชมอาจจะไม่รู้ตัวว่ามีการเปลี่ยนภาพ (Fulton, 2005, 122)

ญ. บันทึกลีขียงขณะถ่ายทำ

ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ก่อนที่จะเริ่มนำภาษาเสียงมาใช้สื่อความหมายได้มีการใช้ภาษาภาพมาเล่าเรื่องเป็นหลักสำคัญ ทำให้บทบาทของภาพในภาพยนตร์มีน้ำหนักในการเล่าเรื่องมากกว่าเสียง แต่เมื่อเวลาผ่านไปพัฒนาการของเสียงก็เริ่มมีความสำคัญเทียบเท่ากับภาพจนแยกขาดจากกันไม่ได้ เสียงมีหน้าที่สร้างสุนทรียรส กระตุ้นความสนใจ สร้างความเข้าใจ และอาจนำไปสู่การสร้างความหมายใหม่ให้แก่การเล่าเรื่องได้ เบอนาร์ด เอฟ ดิค (Bernard F. Dick) แบ่งประเภทเสียงในภาพยนตร์ตามแหล่งที่มาของเสียงเป็น 2 ประเภท คือ (1978, 4-5)

1. Actual Sound เสียงที่มีแหล่งกำเนิดปรากฏในภาพยนตร์ เช่น เสียงพูด เสียงที่ เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ประกอบฉาก เสียงรถยนต์ เสียงเครื่องจักร เสียงเพลงจากวิทยุ เป็นต้น
2. Commentative Sound เสียงที่ไม่มีแหล่งกำเนิดปรากฏในภาพยนตร์ เช่น เสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยาย เสียงประกอบ เสียงที่ช่วยเสริมอารมณ์ เรือราว และบรรยากาศ ให้เหมือนจริงมากขึ้น และยังมีหน้าที่ในการสร้างความหมายใหม่หรือความหมายตรงข้าม

ในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมส่วนใหญ่มีการใช้เสียงแบบ Actual Sound โดย บันทึกลีขียงในขณะถ่ายทำเท่านั้นดังเช่นหนึ่งในกฎของกลุ่ม Dogma 95 ที่ว่าเสียงต้องไม่มีการแยกออกจากภาพ ต้องไม่บันทึกลีขียงเพิ่มเติมหลังการถ่ายทำ อีกทั้งต้องไม่ใช้ดนตรีประกอบนอกจากดนตรีที่เกิดขึ้นในฉากขณะถ่ายทำ

2.2 ภาพยนตร์เบลเยียม

ประเทศเบลเยียมนอกจากการเป็นประเทศบ้านเกิดของศิลปินระดับโลก เช่น เรเน มาร์กริตต์ (René Margritte), จอร์จ เรมี (George Remy) ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนดิสนีย์ และโจเซฟ ปลาโต (Joseph Plateau) ผู้คิดค้นกล้องถ่ายภาพคนแรกๆ ของโลก การที่เบลเยียมเป็นหนึ่งในผู้นำในการจัดเทศกาลภาพยนตร์หลายครั้ง และมีสถาบันสอนภาพยนตร์อยู่หลายแห่ง จึงเป็นที่น่าแปลกใจที่ภาพยนตร์เบลเยียมกลับไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งปัญหาสำคัญก็คือปัจจัยทางภูมิศาสตร์ของประเทศเองและการเป็นประเทศสองภาษา

ประเทศเบลเยียมเป็นประเทศแผ่นดินต่ำ (Low Countries) หรือ เบนลักซ์ (Bénélux) คล้ายกับเนเธอร์แลนด์และลักเซมเบิร์ก ตั้งอยู่บนชายฝั่งทะเลทางตะวันตกเฉียงเหนือของทวีปยุโรประหว่างประเทศฝรั่งเศส เยอรมัน ลักเซมเบิร์ก และเนเธอร์แลนด์ มีกรุงบรัสเซลส์เป็นเมืองหลวงและเมืองที่สำคัญ มีประชากรแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือชาวเฟลมมิช (Flemish) ที่พูดภาษาเฟลมมิช และดัตช์ อาศัยอยู่ในฟลานเดอร์ส (Flanders) และชาววัลลูน (Walloons) ที่พูดภาษาฝรั่งเศสซึ่งอยู่ในวัลโลเนีย (Wallonia) โดยเฉพาะในลีแยช (Liège) และลักเซมเบิร์ก (Luxembourg) ด้วยความที่ตั้งอยู่ระหว่างประเทศมหาอำนาจของยุโรปทำให้เบลเยียมกลายเป็นสมรภูมิในการสู้รบหลายต่อหลายครั้ง อาทิ เหตุการณ์วอเตอร์ลู (Waterloo) สมัยจักรพรรดินโปเลียนที่ 1 ของฝรั่งเศสและสงครามโลกทั้งสองครั้ง

ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1850 เบลเยียมได้พัฒนาประเทศอย่างรวดเร็ว ในการพัฒนาอุตสาหกรรมถ่านหิน เหล็ก และอุตสาหกรรมอื่นๆ โดยอาศัยถ่านหินและแร่เหล็กที่มีมากในวัลโลเนีย สร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นอย่างมาก จนกระทั่งช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 ต้องกลายเป็นสมรภูมิสงครามทำให้เบลเยียมได้รับความเสียหายอย่างหนัก เศรษฐกิจตกต่ำรุนแรงจนต้องขอความช่วยเหลือจากลักเซมเบิร์กในการเร่งฟื้นฟูเศรษฐกิจของประเทศ แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงทศวรรษที่ 1930 ก็ต้องประสบกับภาวะเศรษฐกิจตกต่ำอีกครั้ง เป็นผลมาจากภาวะเศรษฐกิจโลกที่กำลังย่ำแย่ ต่อเนื่องกับช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ตกเป็นเขตยึดครองของนาซีเยอรมัน ทำให้เกิดความเสียหายทั้งบ้านเรือนและเศรษฐกิจ จนเมื่อสงครามสิ้นสุดลงจึงเร่งฟื้นฟูเศรษฐกิจด้วยการเป็นตัวตั้งตัวตีในการเจรจาขอความช่วยเหลือและเข้าร่วมเป็นสมาชิกขององค์กรระหว่างประเทศทั้งในยุโรปและอเมริกาเพื่อสร้างความมั่นคงปลอดภัยแก่ตนเอง

ด้วยปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่มีพื้นที่ติดต่อกับหลายประเทศในยุโรปและมีทางออกสู่ทะเล ระบบคมนาคมขนส่งที่ทันสมัยทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ ทำให้มีข้อได้เปรียบกว่าหลายประเทศในการพัฒนาอุตสาหกรรมระดับสูง ในช่วงศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 ศูนย์กลางอุตสาหกรรมหนักจะอยู่ที่วัลโลเนียเป็นหลัก เช่น ถ่านหินและเหล็กกล้า แต่ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อุตสาหกรรมใหม่เข้ามาแทนที่อุตสาหกรรมหนักจึงมีการเคลื่อนย้ายฐานการผลิตไปอยู่ในฟลานเดอร์สที่อยู่ติดทะเลแทน

เบลเยียมมีปัญหาค้าขายประเทศอุตสาหกรรมส่วนใหญ่ของยุโรปที่ต้องพบกับปัญหาการฟอกเงิน ยาเสพติด การว่างงาน (คิดเป็น 18.6 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งประเทศในปี 2005) และปัญหาเรื่องการลักลอบเข้าเมือง ซึ่งเบลเยียมถือเป็นประเทศหนึ่งที่มีคนต่างด้าวอพยพเข้ามา

ทำงานในเขตอุตสาหกรรมเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังการล่มสลายของสหภาพโซเวียต เกิดเป็นประเทศต่างๆ คือ ลิทเวีย ลิทัวเนีย เอสโตเนีย โปแลนด์ เชคโกสโลวาเกีย ฮังการี บัลแกเรีย และโรมาเนีย ซึ่งส่วนใหญ่ยังไม่มีความพร้อมในด้านเศรษฐกิจภายหลังการเปลี่ยนแปลง ความต้องการงานทำและความต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้นทำให้ต้องอพยพไปอยู่ในแถบประเทศตะวันตกของยุโรปซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเทศร่ำรวยและเป็นแหล่งผลิตของภาคอุตสาหกรรม เช่น เยอรมัน ฝรั่งเศส และกลุ่มเบนลักซ์ (Forsyth, 2013: Online)

ในแง่ศิลปวัฒนธรรม ประเทศเบลเยียมโดยเฉพาะกรุงบรัสเซลส์ถือเป็นศูนย์กลางของงานศิลปะยุโรปเนื่องมาจากการถูกขนานด้วยประศมหาอำนาจทางศิลปะอย่างเยอรมันนี ฝรั่งเศส และเนเธอร์แลนด์ อีกทั้งบรัสเซลส์เคยเป็นที่ประทับของตุ๊กแห่งเบอร์กันดีหลายพระองค์ จึงมีพระราชวัง ปราสาท และที่ประทับของกษัตริย์และขุนนางที่เป็นงานสถาปัตยกรรมของยุคกลางและยุคสมัยใหม่ตอนต้นอยู่มากมาย (วิมลวรรณ ภัทโรดม, 2550, 149) รวมถึงการเป็นประเทศสองภาษาและสองวัฒนธรรม คือเฟลมมิช (ดัตช์) กับวัลลูน (ฝรั่งเศส) ทำให้งานศิลปะของทั้งสองฝั่งมีความแตกต่างกันตามวิถีชีวิตประเพณี ทั้งในงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และภาพยนตร์

กล่าวได้ว่าเบลเยียมเป็นประเทศแรกๆ ของโลกที่มีโอกาสได้สัมผัสกับสื่อภาพยนตร์ ตั้งแต่เมื่อครั้งที่สองพี่น้องลูมิแยร์เริ่มฉายภาพยนตร์เรื่องแรกที่ฝรั่งเศสในปี 1895 ด้วยความที่เป็นชาติที่มีความใกล้ชิดกับฝรั่งเศสทั้งทางภูมิศาสตร์และมีความเกี่ยวพันทางภาษาและวัฒนธรรม เบลเยียมจึงเป็นหนึ่งในชาติแรกที่ได้สัมผัสกับประสบการณ์ของสื่อชนิดใหม่นี้ สองพี่น้องลูมิแยร์เดินทางไปสาธิตสิ่งประดิษฐ์นี้ที่กรุงบรัสเซลส์ในปีเดียวกันและเปิดฉายภาพยนตร์เรื่องแรกของโลกให้ชาวเบลเยียมได้ชมอย่างเป็นทางการในปี 1896 (Mosley, 2001, 29)

การสร้างภาพยนตร์ในประเทศเบลเยียมนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เมื่อพิจารณาว่าเบลเยียมเป็นประเทศที่ขาดโครงสร้างพื้นฐานของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ขาดแคลนเงินทุนสนับสนุนที่ต่อเนื่องของภาครัฐ ขาดแรงกระตุ้นที่คอยดึงดูดนักลงทุน อีกทั้งการแข่งขันกับภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีอิทธิพลทางภาษามากกว่าโดยเฉพาะประเทศเพื่อนบ้านอย่างฝรั่งเศสและเนเธอร์แลนด์ ทำให้ประเทศเบลเยียมแม้จะเป็นที่ยกย่องในการสร้างงานสารคดีและแอนิเมชัน แต่ภาพยนตร์กลับไม่เป็นที่รู้จักมากนักในต่างประเทศ ผู้ชมต่างชาติจะคุ้นเคยกับชื่อของผู้กำกับเพียงไม่กี่คน เช่น เฮนรี สตอร์ค (Henri Storck), อังเดร เดลวอซ์ (André Delvaux) และชองตาล เอเคอร์มาน (Chantal Akerman) ซึ่งมีผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติทั้งภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิงคดี

เหมือนเช่นในยุโรปส่วนใหญ่ ตลาดการค้าของเบลเยียมเต็มไปด้วยสินค้าจากอเมริกา ภาพยนตร์พูดภาษาอังกฤษที่จะประสบความสำเร็จในฟลานเดอร์สต้องมีคำบรรยายภาษาดัตช์และฝรั่งเศส ขณะที่ในวัลโลเนียภาพยนตร์ฝรั่งเศสจะได้รับความนิยมอย่างมาก ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาษาฝรั่งเศสจะต้องถูกเปลี่ยนชื่อเพื่อให้ขายได้ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฝรั่งเศสมีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์ของเบลเยียมอย่างมาก ตั้งแต่ยุคหนึ่งเจียระหว่างปี 1906 ถึง 1913 นำโดยบริษัท Pathe บริษัทผลิตภาพยนตร์ของฝรั่งเศสที่เติบโตและขยายอาณาจักรภาพยนตร์ไปสู่หลายประเทศทั่วโลก เช่น สเปน อิตาลี รัสเซีย อังกฤษ อเมริกา รวมทั้งเบลเยียมที่กลายเป็นฐานการผลิตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฝรั่งเศสเพราะง่ายในการแลกเปลี่ยนอุปกรณ์และทีมงาน กล่าวได้ว่าช่วงก่อนปี 1914

วงการภาพยนตร์เบลเยียมล้วนถูกควบคุมจากอุตสาหกรรมของฝรั่งเศสเป็นหลัก ภาพยนตร์เบลเยียมเองเริ่มมีที่ทางเป็นของตัวเองในช่วงทศวรรษที่ 1930 จากการที่ชาร์ลส เดอเคอเคเลเยร์ (Charles Dekeukeleire) และเฮนรี สตอร์ค ร่วมกันก่อตั้ง Belgian Documentary School ซึ่งเป็นความเคลื่อนไหวสำคัญของการสร้างภาพยนตร์เบลเยียมในเวลาต่อมา

ภาพยนตร์เบลเยียมเฟื่องฟูถึงขีดสุดในช่วงทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นไป เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงเหมือนกับหลายประเทศในยุโรปทั้งทางสังคม การเมือง และวิถีชีวิต ซึ่งสาเหตุสำคัญของการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ ประการแรกคือ ความขัดแย้งทางสังคมและการเมืองโดยเฉพาะวิกฤติการเมืองและเศรษฐกิจในปี 1960 หลังจากมีการย้ายฐานการผลิตอุตสาหกรรมส่วนใหญ่จากวัลโลเนียไปที่ฟลานเดอร์สในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้วัลโลเนียสูญเสียรายได้มหาศาลเรื่อยมา จนกระทั่งเกิดวิกฤติเศรษฐกิจซ้ำในปี 1957-1958 เกิดการชะงักงันด้านการผลิตเมืองแร่และเหล็ก กลายเป็นชนวนเหตุให้มีการประท้วงใหญ่ในวัลโลเนียช่วงปี 1960-1961 เกิดกลุ่มการเมืองที่มีความเห็นขัดแย้งกันและเกิดความรุนแรงตามมา ประการที่สอง ความขัดแย้งที่รุนแรงระหว่างสองฝั่งของเบลเยียมคือฟลานเดอร์สและวัลโลเนีย โดยเฉพาะเรื่องความเท่าเทียมกันทางการเมืองและเศรษฐกิจที่ดูจะโน้มเอียงไปทางฟลานเดอร์สมากกว่าเนื่องจากมีบรัสเซลส์เป็นศูนย์กลาง (2001, 20)

อีกปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์เบลเยียมเติบโตในช่วงทศวรรษที่ 1960 คือ มีการเปิดสอนภาพยนตร์มากขึ้น การร่วมมือกับโทรทัศน์ และการที่รัฐหันมาสนับสนุนเงินทุนมากขึ้น โดยรัฐพยายามผลักดันในด้านการผลิตทางวัฒนธรรม ภาพยนตร์ไม่ต่างไปจากวรรณกรรม จิตรกรรม หรือดนตรี สื่อเหล่านี้จึงกลายเป็นสื่อสำหรับแสดงออกถึงอุดมการณ์ทางสังคม เสรีภาพทางเพศ และรูปแบบการใช้ชีวิต ภาพยนตร์เบลเยียมเดินทางมาถึงจุดเปลี่ยนสำคัญด้วยภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ คือภาพยนตร์เขย่าขวัญเรื่อง *Les Mouettes meurent au port* (1956) ถูกนำไปฉายโชว์ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งแรก และภาพยนตร์เรื่อง *L'homme au crâne rasé* (1965) ของเดลโวซ์ที่สร้างขึ้นจากงานเขียนของโจฮาน เดส์เน (Johan Daisne) และนอกจากนี้ ในยุคนี้เองยังได้เกิดผู้กำกับหน้าใหม่ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในต่างประเทศ เช่น เอเคอร์มาน, ฌอง-ฌาคส์ อังดรีน (Jean-Jacques Andrien), ราอูล แซเวส์ (Raoul Servais) เป็นต้น (Vincendeau, 1995, 37)

กล่าวได้ว่าความนิยมของคนเบลเยียมที่มีต่อโทรทัศน์และวิดีโอในช่วงทศวรรษที่ 1970 ช่วยจุดประกายความคิดแก่นักสร้างภาพยนตร์เบลเยียมเช่นเดียวกัน เมื่อวิดีโอได้รับความนิยมและได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากภาครัฐเพราะเห็นว่าเป็นประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ เมื่อมีการเกิดขึ้นของโทรทัศน์ท้องถิ่นในปี 1976 โดยเฉพาะสถานีโทรทัศน์ในวัลโลเนีย ได้เปิดทางแก่งานวิดีโอแนวสร้างสรรค์ ศิลปินผู้ผลิตงานวิดีโอในยุคแรกกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของงานศิลปะโลก อีกทั้งเมื่องานวิดีโอได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ จึงได้สร้าง “พื้นที่สาธารณะ” (public sphere) อันเป็นพื้นที่ที่ไม่มีในสื่อกระแสหลักขึ้นมา งานวิดีโอของเบลเยียมในช่วงนี้จึงเรียกว่าเป็นยุคทองที่บุกเบิกให้เกิดนักสร้างรุ่นใหม่ โดยเฉพาะรายการโทรทัศน์ชื่อ *Vidéographie* ที่เกิดขึ้นในปี 1976 โดยฌอง-ปอล เทรฟัวส์ (Jean-Paul Trefois) ในเมืองลีแยซ เปิดพื้นที่สำหรับการฉายวิดีโอศิลปะในโทรทัศน์เป็นรายการแรกของยุโรป ผลงานวิดีโอในช่วงนี้มีเนื้อหา

โดยมุ่งนำเสนอความเข้มแข็งของฝ่ายซ้าย ความสิ้นหวังเกี่ยวกับการเมือง ความวิตกกังวลของชนชั้นแรงงานที่ต้องเผชิญกับปัญหาในภาวะหลังสงครามอุตสาหกรรม ปรากฏเด่นชัดในผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ที่มีผลงานสารคดีและภาพยนตร์บันทึกชีวิต (Mosley, 2001, 155-157)

ภาพยนตร์เริ่มกลับมาอยู่ในความสนใจอีกครั้งหลังยุคของโทรทัศน์ มีโรงภาพยนตร์ทยอยเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1990 จนในปัจจุบันวงการภาพยนตร์เบลเยียมกำลังเติบโตขึ้นเรื่อยๆ มีภาพยนตร์เป็นที่สนใจในระดับนานาชาติมากขึ้นกว่าในอดีต (2001, 3) เช่น *C'est arrivé près de chez vous* (Man Bites Dog, 1992), *Pauline & Paulette* (2001), *Tête De Boeuf* (Bullhead, 2011) รวมถึงสองพี่น้องดาร์เดนน์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *Rosetta* (1999) และ *L'enfant* (2005) ที่เป็นภาพยนตร์จากเบลเยียมเพียงสองเรื่องที่ได้รางวัลปาล์มทองคำ ซึ่งเป็นรางวัลใหญ่ที่สุดในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ ซึ่งการได้รางวัลใหญ่ถึงสองครั้งของสองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้ภาพยนตร์เบลเยียมเป็นที่น่าจับตามองในวงการภาพยนตร์โลก

2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory)

การพิจารณาผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรของภาพยนตร์เริ่มขึ้นครั้งแรกในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยมีนักวิจารณ์ของนิตยสารภาพยนตร์ฝรั่งเศสกาแยร์ ดู ซีเนมา (*Cahiers du Cinéma*) เป็นผู้บุกเบิกสำคัญ ในบทความของฟรองซัวส์ ทรูฟโฟต์เรื่อง *Une Certaine tendance du cinéma français* (A Certain Tendency in French Cinema) ในปี 1954 เขาตั้งข้อสังเกตว่าผู้กำกับภาพยนตร์จากฮอลลีวูดอย่างเช่น อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock), จอห์น ฟอร์ด (John Ford) และโฮเวิร์ด ฮอว์ค (Howard Hawk) สามารถควบคุมองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ด้วยตัวเอง ทั้งการเขียนบทภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดง การคัดเลือกทีมงาน อีกทั้งยังสามารถประทับตราบุคลิกเฉพาะลงในภาพยนตร์ที่พวกเขากำกับ แตกต่างไปจากผู้กำกับฝรั่งเศสในขณะนั้นที่มีบทบาทในภาพยนตร์น้อยกว่าผู้เขียนบทและส่วนใหญ่เป็นการนำวรรณกรรมมาดัดแปลงทำให้ขาดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ และใช้ประโยชน์จากสื่อภาพยนตร์ได้ไม่เต็มที่ จากข้อสังเกตของทรูฟโฟต์ดังกล่าวทำให้เกิดบทความของบาแซงเรื่อง *La Politique des Auteurs* (The Policy of Auteurs) หรือ “นโยบายผู้ประพันธ์” โดยบาแซงเขียนขึ้นเพื่อให้พิจารณาผู้เขียนหรือศิลปินในแง่ของผลงานทั้งหมดที่ปรากฏออกมา และพิจารณาผลงานจากศิลปิน ซึ่งนโยบายนี้ครอบคลุมไปถึงงานศิลปะทั้งการแสดงและงานวรรณกรรม เขาชี้ให้เห็นว่าในงานศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น ดนตรี งานจิตรกรรม หรือวรรณคดี จะเห็นความสามารถของศิลปินอย่างชัดเจนในงานเพียงชิ้นเดียว แต่ในภาพยนตร์ต้องพิจารณาผลงานทั้งหมดเนื่องมาจากตัวแปรทางศิลปะแขนงนี้มีหลายอย่าง เช่น บทบาทของผู้กำกับ ภาพยนตร์อาจมีน้ำหนักมากน้อยแตกต่างกันในขั้นตอนการผลิต จึงต้องพิจารณาภาพยนตร์หลายเรื่องเพื่อให้เห็นลักษณะเฉพาะที่ชัดเจนขึ้น (จาเรญลักษ์ณธ์ ธนะวังน้อย, 2530, 1025)

คำว่า “Auteur” จึงถูกนำมาใช้เรียกผู้กำกับที่มีบทบาทในภาพยนตร์มากกว่าผู้เขียนบทหรือมีมากกว่าบริษัทผู้สร้าง เป็นศัพท์ภาษาฝรั่งเศสที่ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Author หมายถึงผู้ประพันธ์วรรณกรรมหรือบทกวี (กฤษดา เกิดดี, 2548a, 195) Auteur ถูกยกให้เป็นทฤษฎีในฝั่งอเมริกาโดยแอนดรูว์ ซาร์ริส (Andrew Sarris) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับความ

เป็นประพันธ์ของผู้กำกับในบทความชื่อ “Notes on the Auteur Theory in 1962” โดยเขาอ้างถึงบทความของบาแซงและตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสาร Village Voice ของนิวยอร์ก บทความของซาร์ริสชิ้นนี้ถือเป็นครั้งแรกที่มีการใช้คำว่า “Auteur Theory” โดยได้แบ่งหลักการสำคัญไว้ 3 ประการ ดังนี้ (Dick, 1978, 132; Sarris, 2008, 42-44)

1. ประพันธ์จะมีความสามารถในเชิงเทคนิค สามารถควบคุมบท นักแสดง สี การถ่ายภาพ การตัดต่อ เพลง เสื้อผ้า การตกแต่งฉาก อันเป็นองค์ประกอบในสื่อภาพยนตร์ได้ทั้งหมด
2. ประพันธ์จะมีบุคลิกเฉพาะหรือลายเซ็นที่ถูกต้องออกมาในผลงานทั้งหมด สิ่งปรากฏในภาพยนตร์จะสัมพันธ์กับความรู้สึกนึกคิดของผู้กำกับ ซึ่งการแสดงบุคลิกเฉพาะของผู้กำกับไม่จำเป็นต้องแสดงออกผ่านเทคนิคเสมอไป
3. ภาพยนตร์ทุกเรื่องของประพันธ์จะมีความหมายภายใน (Interior Meaning) ที่เกิดขึ้นจากแรงปะทะระหว่างบุคลิกของผู้กำกับกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ของเขา ทर्फโฟต์ เรียกว่าเป็น “the temperature of the director on the set”

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าคุณสมบัติส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับบุคลิกของผู้กำกับ ซึ่งบุคลิกของผู้กำกับแต่ละคนก็จะมีลักษณะแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบุคลิกของสิ่งแวดล้อมและอิทธิพลทางความคิดที่หล่อหลอมให้ผู้กำกับแต่ละคนแสดงบุคลิกออกมา อย่างสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่เติบโตขึ้นมาในเมืองอุตสาหกรรมที่ประชากรส่วนใหญ่เป็นผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมหรือการถูกล่อหลอมความคิดจากนักการละครที่ผลงานส่วนใหญ่มุ่งสะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดจากภาครัฐ เป็นต้น ซึ่งนอกจากสองพี่น้องดาร์เดนน์ยังอาจพบได้ว่ามีผู้กำกับอีกหลายคนที่มีลักษณะเฉพาะตัวสะท้อนในผลงาน เช่น มิชาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke), เคน โลช (Ken Loach), ไมค์ ลีห์ (Mike Leigh), เควนติน ทารันติโน (Quentin Tarantino) และสไปค์ โจนซ์ (Spike Jonze) เป็นต้น

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของก้อง พาหุรักษ์ (2548) เรื่อง “ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของอิงก์ มาร์ เบิร์กแมน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะความเป็นประพันธ์กรของอิงก์มาร์ เบิร์กแมน (Ingmar Bergman) วิเคราะห์ภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง ประกอบกับการศึกษาประวัติ บริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองของประเทศสวีเดนเพื่อแสดงถึงความเป็นประพันธ์กรของเบิร์กแมน ผลการวิจัยพบว่า อารมณ์ มุมมอง และความคิดของเบิร์กแมนเปลี่ยนไปตามวุฒิภาวะในวัยต่างๆ ได้ถ่ายทอดสู่ผลงานใน 3 ลักษณะ คือ 1) ชีวิตมีความหวัง 2) ความหวังดับสูญ 3) การกลับคืนของความหวัง ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่องมีการใช้วิธีการอย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมา และนำเสนออารมณ์ดราม่าเป็นส่วนใหญ่ การเล่าเรื่องด้วยภาพมักใช้วิธีการเคลื่อนกล้องน้อยและมีการใช้ภาพแบบลونغเทคไม่ตัดภาพเร็วจนเกินไปเพื่อสร้างความเหมือนจริงคล้ายการถ่ายทำสารคดี บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของเขา ได้แก่ อีริก เบิร์กแมน (Eric Bergman) ผู้เป็นพ่อที่ถ่ายทอดแนวคิดทางศาสนาอย่างเข้มงวด ศิลปิน นักเขียน นักการละคร และผู้กำกับภาพยนตร์

งานวิจัยของธนพล เขาวนวานิชย์ เรื่อง “สัมพันธ์ลักษณะของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเลียง” (2552) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสัมพันธ์ลักษณะของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเลียง (Tsai Ming-Liang) โดยศึกษาผ่านผลงานภาพยนตร์ 9 เรื่อง ประกอบการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์และละครเวทีจำนวน 11 คน ผลการวิจัยพบว่า ภูมิหลัง อัตลักษณ์ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจล้วนหล่อหลอมตัวตนของไฉ่หมิงเลียงจนถ่ายทอดออกมาปรากฏในผลงาน โดยเฉพาะความเปลี่ยวเหงา โดดเดี่ยว และแปลกแยกของตัวละคร ซึ่งเขาได้ใช้เทคนิคการถ่ายภาพแบบลONGเทคมารองรับอารมณ์ความรู้สึกดังกล่าวของตัวละคร ในส่วนการคัดเลือกนักแสดง ไฉ่หมิงเลียงมักใช้นักแสดงขาประจำ และมีการกำกับการแสดงโดยจัดวางนักแสดงให้อยู่ในพื้นที่คับแคบหรือในเมืองใหญ่ ควบคุมการเคลื่อนไหวของนักแสดงคล้ายละครเวที

งานวิจัยของสุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ (2553) เรื่อง “การสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของมิชาเอล ฮาเนเคอ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงและวิเคราะห์ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ทางด้านภาพและเสียง ผ่านการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 10 เรื่อง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ของฮาเนเคอมีรูปแบบคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ศิลปะแบบยุโรป คือเป็นปัญหาร่วมสมัยของคนและสังคม เช่น ความแปลกแยก โดดเดี่ยว และปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด เน้นการถ่ายทอดความเหมือนจริงในแบบภาพยนตร์สัจนิยม ซึ่งการสร้างสุนทรียภาพแห่งความรุนแรงในภาพยนตร์ของฮาเนเคอมีแนวคิดที่ต้องการสะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัย เช่น ความรุนแรงของครอบครัว ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากสื่อ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักรู้และสามารถจัดการกับปัญหาความรุนแรงได้ ลักษณะภาษาของภาพยนตร์ที่ใช้มีทั้งที่ช่วยสร้างความเหมือนจริงและการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกชะงักทางอารมณ์ ใช้การปกปิด ซ่อนเร้น เพื่อให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความคาดหวัง และบ่อยครั้งก็ทำลายความคาดหวังของผู้ชมเพื่อกันผู้ชมออกจากเรื่องราวและตระหนักถึงโลกแห่งความเป็นจริง

หนังสือของโจเซฟ ไม (Joseph Mai) ชื่อ “Contemporary Film Directors: Jean-Pierre and Luc Dardenne” (2010) วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงคดีของสองพี่น้องดาร์เดนน์

7 เรื่อง ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง *Falsch* และ *Je pense à vous* ที่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์ทดลอง จนถึงภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม 5 เรื่อง เขาวิเคราะห์ให้เห็นลักษณะภาษาภาพยนตร์และปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยเฉพาะปรัชญาจริยศาสตร์ของเอมมานูเอล เลวีนาส (Emmanuel Levinas) นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์ภาวะสำนึกนิยม (Sensuous Realism) ในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์ที่กระทบใจผู้ชมด้วยการนำเสนอปัญหาและศีลธรรมของสังคมร่วมสมัย การใช้เทคนิคที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับวัตถุและตัวละครในภาพยนตร์มีการใช้ *sequence shot* ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงเวลาและพื้นที่จริง และการถ่ายภาพแบบมือถือที่ถูกใช้ควบคู่กับมุมมองที่พวกเขาเรียกว่า *corps-camera* หรือ *body-camera* และไม่ใช่มุมมองของคนนอกแต่จะตามติดตัวละครไปเกือบทุกฝีก้าว ซึ่งจากงานเขียนชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำไปเสริมการวิเคราะห์เกี่ยวกับความหมายและภาษาภาพยนตร์ในการสร้างความเป็นธรรมชาตินิยม

งานวิจัยของทาคาโกะ ซะโนะ (Takako Seino) เรื่อง *“Realism and Representations of the Working Class in Contemporary British Cinema”* (2010) ได้ศึกษาการนำเสนอภาพของชนชั้นแรงงานในภาพยนตร์อังกฤษร่วมสมัย แบ่งการวิเคราะห์เป็น 3 มิติ คือ วิเคราะห์ภาพยนตร์สำนึกนิยมและความเป็นประพันธกรของเคน โลช (Ken Loach) วิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์สำนึกนิยมสังคม 3 เรื่อง และวิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับผู้ลี้ภัยและการย้ายถิ่นของผู้อพยพ 3 เรื่อง ผลการศึกษาภาพยนตร์ของโลชส่วนใหญ่จะแสดงความเห็นอกเห็นใจแก่คนชายขอบของสังคมที่กำลังติดอยู่ในสถานการณ์ที่ไร้ทางออก เลือกถ่ายทำในประเทศอังกฤษตอนเหนือจนถึงประเทศสกอตแลนด์ มักเล่าเหตุการณ์ช่วงหลังของการเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมครั้งใหญ่ในช่วงทศวรรษที่ 1980 เรื่องราวเกี่ยวพันกับการว่างงาน ยาเสพติด และอาชญากรรม อีกทั้งนำเสนอความผิดหวังและความเจ็บปวดที่เป็นผลมาจากเงื่อนไขทางสังคมที่บีบรัด โลชใช้วิธีการถ่ายทำด้วยรูปแบบเฝ้าสังเกตการณ์และการถ่ายภาพแบบมือถือทำให้ได้ลักษณะคล้ายงานสารคดี มีการใช้ดนตรีประกอบและเสียงประกอบน้อยและมักใช้เพื่อสร้างความขัดแย้งในฉากที่บีบคั้นอารมณ์ นักแสดงส่วนใหญ่เป็นคนที่ย้ายถิ่นในพื้นที่สำหรับถ่ายทำและเคยมีประสบการณ์คล้ายกับตัวละครในเรื่อง ภาพยนตร์ของโลชได้มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สำนึกนิยมสังคมที่เกิดขึ้นในอังกฤษ คือ *London to Brighton*, *Red Road* และ *This is England* ซึ่งแม้จะใช้วิธีการถ่ายทำแตกต่างกัน ทั้งการใช้การถ่ายภาพแบบมือถือ การใช้กล้อง CCTV หรือการใช้ภาพเก่าในการเล่าเรื่อง แต่ในด้านเนื้อหาตัวละครยังคงเผชิญปัญหาที่เป็นผลมาจากสภาพเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ส่วนประเด็นที่เกิดขึ้นใหม่ในภาพยนตร์สำนึกนิยมสังคมของอังกฤษคือเรื่องเกี่ยวกับผู้ลี้ภัย ดังจะเห็นได้ในเรื่อง *Dirty Pretty Things* อีกทั้งมีการนำเสนอฉากในลักษณะ *non-place* คือพื้นที่ที่ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นสถานที่ เป็นพื้นที่ชั่วคราวสำหรับคนต่างด้าวในการผ่านเข้าออกโดยไม่มีประวัติศาสตร์เชื่อมโยงกับตัวละคร เช่น สนามบิน โรงแรม โรงงานอุตสาหกรรม คูคลอง เป็นต้น

งานวิจัยของอรธณพ ชินตะวัน เรื่อง *“สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย”* (2553) โดยมุ่งศึกษาสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ผ่านผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย 3 คน ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ (Naomi Kawase) ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ (Hiroyasu Koreeda) และโนบุฮิโร ซุวะ (Nobuhiro Zuwa) โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีการใช้รูปแบบของสารคดีในการเล่าเรื่อง รวมทั้งหมด 8 เรื่อง แบ่งประเด็นวิเคราะห์เป็น 4 ประเด็นคือ (1) การถ่ายภาพยนตร์ (2)

สไตล์ของผู้กำกับ (3) เนื้อหาในภาพยนตร์ และ (4) รหัสทางวัฒนธรรม ผลการวิจัยสรุปว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงคดีและภาพยนตร์สารคดี โดยใช้วิธีการของ *cinéma vérité* และ *direct cinema* เข้ามาผสมผสานในการถ่ายทำ คือถ่ายภาพแบบมือถือในฉากที่ต้องการความรู้สึกฉับพลันทันทีของเหตุการณ์ นอกจากนี้ยังใช้การตั้งกล้องนิ่งเพื่อกันให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์และลดทอนการสร้างอารมณ์สะท้อนใจ ในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า ภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้ง 3 คนมีเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ธรรมชาติสามมัญที่สะท้อนให้เห็นปัญหาสังคมที่ถูกกลบเกลี่ยมมองผู้เล่าเรื่องที่เป็นกลาง

งานวิจัยของธนพล น้อยชูชื่น เรื่อง “ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์” (2554) มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นทั้งในแง่ของเนื้อหาและการนำเสนอ โดยใช้ทฤษฎีประพันธ์เพื่อเปรียบเทียบผลงานกับตัวตนของผู้กำกับ ผลการวิจัยสรุปว่า ในแง่การนำเสนอภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ (Michael Moor) มีลักษณะเป็นสารคดีที่แสดงอัตวิสัยมากกว่าภววิสัย คือสามารถมองเห็นตัวตนของผู้กำกับเพราะผู้กำกับมีการแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา แตกต่างจากวิธีการนำเสนอสารคดีในชนบเดิมที่ผู้กำกับเป็นเพียงผู้เฝ้าสังเกตการณ์ นอกจากนี้ยังใช้วิธีการของภาพยนตร์บันเทิงคดีโดยการทำให้มัวร์กลายเป็นตัวละครหลักของเรื่องเพื่อนำผู้ชมไปพบเหตุการณ์ต่างๆ มีการใช้ทฤษฎีคู่ตรงข้ามเพื่อทำให้ตัวละครอื่นกลายเป็นตัวร้ายของเรื่อง ทำให้มัวร์ประสบความสำเร็จในการชักจูงใจให้ผู้ชมคล้อยตามได้และยังเป็นความสำเร็จในการผสมผสานวิธีการของภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิงคดีอย่างได้ผล

หนังสือของฟิลิป มอสลีย์ (Philip Mosley) ชื่อ “*The Cinema of The Dardenne Brothers: Responsible Realism*” (2013) วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงคดี 6 เรื่องของสองพี่น้องดาร์เดนน์ โดยเน้นปรัชญาที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ เช่น การตั้งคำถามในแง่ศีลธรรมด้วยแนวคิดของเลวีแอสจากการเล่นการนำเสนอการตายและการฆาตกรรมของตัวละครที่ได้ส่งผลกระทบต่อตัวละครอย่างในภาพยนตร์เรื่อง *La promesse*, *Le fils*, *Le silence de Lorna* งานของตัวละครมักมีกฎและจังหวะ (Rhythms) เป็นแบบแผน เช่น ช่างไม้ คนทำขนม และตัวละครส่วนใหญ่ไม่มีทักษะในงานที่ทำและการหางานที่ถูกกฎหมายก็เป็นเรื่องยากทำให้ชีวิตของตัวละครต้องดิ้นรนมากกว่าคนทั่วไปเพื่อดำรงชีวิตให้อยู่รอดในแต่ละวัน อีกทั้งนำเสนอลักษณะของตัวละครที่อยู่ในชนชั้นล่างหรือคนต่างด้าวในเมืองอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคมอย่างการว่างงานในเบลเยียม เช่น เรื่อง *Rosetta*, *Le silence de Lorna*, *La promesse*, *L'enfant* เป็นต้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์” ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Content Analysis) ประกอบกับการวิจัยเอกสาร (Document Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของผู้กำกับสองพี่น้องดาร์เดนน์ โดยนำกรอบแนวคิดศิลปะธรรมเนียมกับสื่อบันเทิงคดีมาวิเคราะห์การสร้างสรรค์และลักษณะของธรรมเนียมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ อีกทั้งศึกษาลักษณะเฉพาะในผลงานของผู้กำกับทั้งสองก็ได้้นำแนวคิดภาพยนตร์เบลเยียมและทฤษฎีประพันธกรรมมาประกอบการวิเคราะห์ มีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลขั้นต้น

ศึกษาภาพยนตร์ธรรมเนียมของสองพี่น้องดาร์เดนน์ โดยมีเกณฑ์ในการเลือกตัวอย่างคือภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติเนื่องจากเป็นที่ยอมรับในด้านคุณภาพ และสามารถหาชมได้ในประเทศไทย มีจำนวนทั้งหมด 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 1996 ถึงปี 2011 ได้แก่

1. La promesse (The Promise, 1996)

(ได้รางวัลภาพยนตร์เบลเยียมยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติบรัสเซลส์ และรางวัลภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยมจากสมาคมนักวิจารณ์แห่งชาติอเมริกา)

2. Rosetta (1999)

(ได้รางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์และรางวัลนักแสดงหญิงยอดเยี่ยม)

3. Le fils (The Son, 2002)

(ได้รางวัลนักแสดงชายยอดเยี่ยมและเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์)

4. L'enfant (The Child, 2005)

(ได้รางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์)

5. Le silence de Lorna (The Silence of Lorna, 2008)

(ได้รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์)

6. Le gamin au vélo (The Kid with a Bike, 2011)

(ได้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Grand Prix) และเข้าชิงรางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์)

ทั้งนี้ ภาพยนตร์บันเทิงคดีของสองพี่น้องดาร์เดนน์ 2 เรื่องที่ไม่อยู่ในขอบเขตงานวิจัย คือ Falsch (1986) และ Je pense à vous (1992) เนื่องจากไม่จัดเป็นภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมและหาชมไม่ได้ในประเทศไทย

3.1.2 ข้อมูลชั้นรอง

1. ข้อมูลประเภทบทความ ได้แก่ บทวิจารณ์ บทวิเคราะห์ และบทสัมภาษณ์ เกี่ยวกับภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ที่สามารถสืบค้นได้จากหนังสือ นิตยสาร และสื่อออนไลน์

2. ข้อมูลประเภทหนังสือ ได้แก่ หนังสือที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม หนังสือเกี่ยวกับภาพยนตร์และประวัติของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ได้แก่

หนังสือของ Joseph Mai (2010) เรื่อง “Contemporary Film Directors: Jean-Pierre and Luc Dardenne” วิเคราะห์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ 7 เรื่อง โดยวิเคราะห์ให้เห็นการนำเสนอภาษาของภาพยนตร์และปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์

หนังสือของ Philip Mosley (2013) เรื่อง “The Cinema of The Dardenne Brothers: Responsible Realism” วิเคราะห์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ 6 เรื่อง โดยเฉพาะตัวละครหลักและปรัชญาที่ปรากฏในภาพยนตร์

หนังสือของ Bert Cardullo (2009) เรื่อง “Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews” รวบรวมบทความและบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์

3. ข้อมูลประเภทวิดีโอ ได้แก่ ดีวีดีภาพยนตร์ รวมถึงในส่วนของเบื้องหลังการถ่ายทำและบทบรรยายประกอบของผู้กำกับ (Commentary)

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลจากแหล่งข้อมูลขั้นต้นและข้อมูลชั้นรองมาทำการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นเครื่องมือ แบ่งการวิเคราะห์ได้ดังนี้

3.2.1 วิเคราะห์ภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์

3.2.2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์

3.2.3 วิเคราะห์ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เพื่อให้เห็นลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความเป็นประพันธ์กรภาพยนตร์

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) พร้อมภาพประกอบ โดยแบ่งการนำเสนอข้อมูลดังนี้

- บทที่ 4 ภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และผลงานของสองพี่น้องดารเดนน
- บทที่ 5 การสร้างสรรค์ธรรมเนียมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดารเดนน
- บทที่ 6 ธรรมเนียมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดารเดนน
- บทที่ 7 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

บทที่ 4

ภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และผลงานของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลुक ดาร์เดนน์

การสร้างสรรคภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต้องประกอบขึ้นจากองค์ประกอบหลายประการ ทั้งงบประมาณ ทีมงาน หรืออุปกรณ์ถ่ายทำ ล้วนมีส่วนในการกำหนดคุณภาพและผลลัพธ์ของ ภาพยนตร์ทั้งสิ้น ทั้งนี้ องค์ประกอบสำคัญที่สุดในการสร้างสรรคภาพยนตร์คือผู้กำกับภาพยนตร์ อัน เปรียบเหมือนประพันธกรในงานศิลปะผู้ใช้สื่อเป็นพื้นที่ในการแสดงออกตัวตน อารมณ์ และความรู้สึก อย่งไรก็ตามตัวตนของผู้กำกับเองก็ถูกหล่อหลอมจากหลายองค์ประกอบเช่นเดียวกัน คือภูมิหลังและ อิทธิพลทางความคิดที่แฝงฝังในตัวตนและสะท้อนออกมาในแต่ละผลงาน ในงานวิจัยเรื่อง “ธรรม ชาตินิยมในการสร้างสรรคภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลुक ดาร์เดนน์” จึงศึกษา องค์ประกอบดังกล่าวเพื่อนำไปวิเคราะห์ตัวตนของผู้กำกับสองพี่น้องตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ อย่งสมบูรณ์

4.1 ภูมิหลัง

4.1.1 วัยเด็กในเมืองอุตสาหกรรม

ผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์ตั้งแต่เริ่มทำสารคดีครั้งแรกจะพบว่าประเด็นที่พวกเขา นำเสนอส่วนใหญ่มีความเกี่ยวพันกับถิ่นเกิดของพวกเขาเองคือลีแยช (Liège) เมืองในวัลโลเนีย (Wollonia) ที่มีโรงงานอุตสาหกรรมหนักประเภทถ่านหินและเหล็กอยู่มากจนอาจเรียกได้ว่าเป็นเขต อุตสาหกรรมหลักของเบลเยียมมาตั้งแต่อดีต เมื่อเกิดความเติบโตทางด้านเศรษฐกิจจึงทำให้มีการจ้าง งานและมีผู้ใช้แรงงานต่างถิ่นเดินทางเข้ามาจำนวนมาก ยิ่งประชากรในเมืองมีจำนวนมากขึ้นนอกจาก จะแสดงถึงความเจริญของเมืองแล้ว ยังทำให้ปัญหาสังคมมากขึ้นตามไปด้วยโดยเฉพาะปัญหาที่เกิด กับชนชั้นล่างในสังคมที่ดูจะได้รับผลกระทบมากที่สุดเพราะเป็นพลเมืองที่ไม่มีปากมีเสียงหรือไม่มี สถานะทางสังคมมากพอที่ภาครัฐจะให้ความสนใจ ซึ่งชนชั้นล่างที่ไร้การเหลียวแลนี้เองที่สองพี่น้อง ดาร์เดนน์มักหยิบยืมไปสร้างตัวละครในภาพยนตร์ของพวกเขาเสมอ

ชีวิตส่วนตัวของสองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่ได้ส่งอิทธิพลถึงผลงานของพวกเขามากนัก ทั้งสถานะครอบครัวที่ไม่ใช่ชนชั้นล่างและการอบรมเลี้ยงดูที่ดีก็ห่างไกลจากครอบครัวที่แตกแยก และการใช้ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ของพวกเขา ฌอง-ปีแอร์เกิดวันที่ 21 เมษายน 1951 ในขณะที่ลुकเกิดวันที่ 10 มีนาคม 1954 พ่อของทั้งสองทำงานเป็นหัวหน้าในบริษัทอุตสาหกรรม การ ออกแบบ Dumont-Wauthier และแม่เป็นอดีตนักร้อง ครอบครัวของอาศัยในเมืองเ็งกิส (Engis) ซึ่งอยู่รอบนอกลีแยช เป็นเมืองเล็กๆ ที่เป็นแหล่งผลิตเตาเผาเหล็กสำหรับส่งออกไปแก่เมืองต่างๆ ใน ประเทศ โดยเฉพาะเมืองใกล้เคียงอย่างเซอแรง (Serain) เมืองอุตสาหกรรมที่รุ่งเรืองมากในอดีต โดย การพัฒนาของจอห์น ค็อกเคอร์ริล (John Cockerill) นักธุรกิจชาวอังกฤษผู้บุกเบิกการทำโรงงานถ่าน หินในเซอแรงจนกระทั่งเมืองนี้ได้กลายเป็นอาณาจักรของโรงงานอุตสาหกรรมถ่านหินและเหล็กที่มี ความสำคัญแห่งหนึ่งของยุโรป และกลายเป็นเมืองที่ดึงดูดคนงานให้เข้ามาทำงานรวมถึงคนต่างด้าวที่ อพยพเข้ามาแสวงหาชีวิตที่ดีกว่า

เหตุการณ์สำคัญที่สองพี่น้องคาร์เดนน์ได้พบเห็นในวัยเด็ก คือการประท้วงใหญ่ในปี 1960-1961 อันเป็นผลมาจากการที่รัฐบาลเบลเยียมขึ้นภาษีและไม่มียุทธศาสตร์รับความเดือดร้อนของผู้ใช้แรงงาน นโยบายนี้เกิดขึ้นเพราะความต้องการรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจก่อนที่จะสูญเสียคองโกอันเป็นประเทศอาณานิคมที่กำลังเรียกร้องอิสรภาพในขณะนั้น ผลของการประท้วงครั้งนี้ ประสบความสำเร็จหลังเกิดความรุนแรงหลายอย่างขึ้น เช่น การยึดสถานีรถไฟ ใช้แก๊สน้ำตา และการปล่อยให้มีผู้บาดเจ็บจำนวนมาก ในที่สุดจึงเกิดข้อเรียกร้องให้มีการจัดการเลือกตั้งทำให้การประท้วงยุติลง แต่กระนั้นหลังจากการเลือกตั้งเสร็จสิ้นปัญหาความเดือดร้อนของผู้ใช้แรงงานกลับถูกเพิกเฉย ข้อเรียกร้องต่างๆ ไม่เป็นที่สนใจและการต่อสู้ก็ค่อยๆ เริ่มเบาบางและหายไป ในที่สุดบาดเจ็บจากเหตุการณ์ครั้งนี้นอกจากสร้างความเสียหายในเชอแรง ยังมีส่วนทำให้ความแตกต่างระหว่างวัลโลเนียกับฟลานเดอร์สอันเป็นแคว้นสองฟากฝั่งของเบลเยียมเด่นชัดขึ้นโดยเฉพาะด้านเศรษฐกิจ เพราะขณะที่วัลโลเนียเกิดความขัดแย้งรุนแรงภายในแต่ฟลานเดอร์สกลับมีเจริญทางด้านเศรษฐกิจจุดหน้าอย่างมาก วัลโลเนียในปัจจุบันมีคนว่างงานสูงถึง 17 เปอร์เซ็นต์มากกว่าเป็นสามเท่าของฟลานเดอร์ส โดยเฉพาะที่เชอแรงมีคนว่างงานสูงถึง 27 เปอร์เซ็นต์ รอยแผลในอดีตทำให้เชอแรงในปัจจุบันเต็มไปด้วยผู้คนที่ต้องอาศัยอยู่ในตึกแถวแบ่งเช่า โรงงานอุตสาหกรรมรกรุงรัง โสเภณี วิทยาลัยเตร็ดเตร่ตามถนน สองพี่น้องคาร์เดนน์เคยพรรณนาถึงความสิ้นหวังและน่าหดหู่ใจของผู้คนในเมืองนี้ เช่นการฆ่าตัวตายของคนงานในแม่น้ำเมิร์ส การหยุดแข่งขันฟุตบอลกะทันหันเมื่อคืนจากโรงงานปกคลุมจนมองไม่เห็นลูกบอล เป็นต้น (Mai, 2010, 2-4)

สองพี่น้องคาร์เดนน์เข้าเรียนระดับประถมในโรงเรียนเซนต์-มาร์ติน โรงเรียนคริสต์นิกายคาทอลิกที่ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเมิร์ส เพื่อนในโรงเรียนส่วนใหญ่เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่กับแม่เลี้ยง พวกเขาถวิลถึงบรรยากาศในโรงเรียนที่แวดล้อมด้วยโรงงานอุตสาหกรรมว่าบางครั้งเพื่อนที่โรงเรียนชอบคิดไปว่าโรงงานต่างๆ ที่ตั้งอยู่รายรอบกำลังเฝ้ามองพวกเขาอยู่ และพวกเขาจะไม่ได้รับอนุญาตให้เปิดหน้าต่างออกไปเพราะควันจากโรงงานจะทำให้สมุดของพวกเขากลายเป็นสีน้ำตาล การเรียนในโรงเรียนคาทอลิกทำให้สองพี่น้องคาร์เดนน์นอกจากจะทำให้พวกเขามีความใกล้ชิดกับศาสนาคริสต์ และเรื่องราวในคัมภีร์ไบเบิล ยังทำให้มีโอกาสชมภาพยนตร์จากยุโรปโดยเฉพาะจากฝรั่งเศสหลายเรื่องจากการที่อาจารย์ชาวฝรั่งเศสและพระในโรงเรียนนำภาพยนตร์เหล่านั้นมาฉายในโบสถ์ เช่น ภาพยนตร์ของฌอง-ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard) ฟรองซัวส์ ทรูฟโฟต์ (Francois Truffaut) เบอนาร์โด เบอโตลูcci (Bernardo Bertolucci) รวมถึงภาพยนตร์ของโรแบร์ต เบรอสซง (Robert Bresson) เรื่อง Au Hazard Balharzar (1966) และ Mouchette (1967) ทำให้พวกเขาเริ่มสนใจภาพยนตร์ตั้งแต่นั้น (2010, 4-5)

4.1.2 เส้นทางสายศิลปะ

สองพี่น้องคาร์เดนน์เดินทางเข้าใกล้ศิลปะภาพยนตร์มากขึ้นเมื่อเรียนในระดับมหาวิทยาลัยที่ฟังก์คูแยกย้ายไปเรียนต่างเมือง โดยลูกเลือกเรียนปรัชญาที่มหาวิทยาลัยคาทอลิกแห่งลูเวง (Université catholique de Louvain) ขณะที่ฌอง-ปีแอร์เลือกเรียนการละครที่สถาบันสื่อศิลปะ (Institut des Arts de Diffusion) และลงเรียนการละครเพิ่มเติมที่สถาบันเพื่อศิลปะการแสดง (Institut National Supérieur des Arts du Spectacle) ที่เมืองบรัสเซลส์ การเรียนในสถาบันแห่ง

นี้ทำให้ฌอง-ปีแอร์ได้เรียนและร่วมงานกับอามองด์ กัตติ (Armand Gatti) ผู้กำกับภาพยนตร์และละครเวทีชาวฝรั่งเศส ซึ่งถือเป็นผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดแก่สองพี่น้องดาร์เดนน์อย่างมากทั้งแนวคิดทางการเมืองและการสร้างสรรค์งาน อีกทั้งเป็นคนแรกที่สอนให้พวกเขารู้จักใช้กล้องวิดีโอ จนกระทั่งกัตติย้ายไปทำงานที่เยอรมันในปี 1974 ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์ต้องทำงานในโรงงานปูนและโรงงานนิวเคลียร์อยู่หลายเดือนจนสามารถเก็บเงินซื้อกล้องวิดีโอถูกๆ และนำมาทดลองถ่ายทำสารคดีในละแวกบ้านของพวกเขา สองพี่น้องดาร์เดนน์ก่อตั้งบริษัทที่ไม่แสวงผลกำไรชื่อ *Dérives* ในปี 1975 เพื่อผลิตสารคดีสำหรับฉายทางโทรทัศน์ ผลงานของพวกเขาได้ออกฉายในช่วงระหว่างปี 1978 ถึง 1986 อันเป็นยุคทองของการผลิตวิดีโอในเบลเยียมโดยเฉพาะในวัลโลเนีย ในสถานีโทรทัศน์ชื่อ RTBF รายการ *Vidéographie* ซึ่งเป็นรายการสำหรับฉายวิดีโอศิลปะรายการแรกในยุโรป การก้าวเข้ามาสู่วงการโทรทัศน์ทำให้พวกเขาเริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้น แต่สำหรับฌอง-ปีแอร์เขาไม่ได้มีความตั้งใจแรกในการเป็นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ แต่เขาเพียงต้องการใช้เป็นพื้นฐานในการผลิตภาพยนตร์เท่านั้น ขณะที่ลูคยอมรับว่าพวกเขาอาจจะค้นพบแนวทางภาพยนตร์ของพวกเขาเองแล้วและการเข้ามาสู่วงการโทรทัศน์ทำให้เห็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานมากขึ้น (Mai, 2010, 5; Mosley, 2013, 41)

ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 ขณะที่สถานีโทรทัศน์ชุมชนกำลังสูญเสียผู้ชม นักสร้างภาพยนตร์สารคดีในเบลเยียมรวมทั้งสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็เริ่มปรับเปลี่ยนวิธีการในแบบเดิมโดยลดความแข็งแกร่งในอุดมการณ์ให้น้อยลง แรงบันดาลใจสำคัญก็คือการที่ RTBF ฉายผลงานวิดีโอของฌอง-ลุก โกดาร์ในปี 1977 เรื่อง *Six fois deux: sur et sous la communication* (Six Times Two: On and Beneath Communication, 1976) ทำให้การวิจารณ์งานวิดีโอเป็นที่แพร่หลายรวมไปถึงภาพยนตร์การเมืองและภาพยนตร์สารคดี หลังจากนั้นในปี 1980 ภาครัฐก็เริ่มสนับสนุนการผลิตวิดีโออย่างจริงจังทั้งในบรัสเซลส์และวัลโลเนีย ในช่วงนี้เองที่สองพี่น้องดาร์เดนน์หันหลังให้กับงานวิดีโอและมุ่งสู่การสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดี (2013, 42)

4.2 อิทธิพลทางความคิด

สองพี่น้องดาร์เดนน์มีโอกาสได้สัมผัสศิลปะภาพยนตร์น้อยครั้งมากในวัยเด็กเพราะพ่อของเขาเป็นพวกเคร่งศาสนาที่เชื่อว่าสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์เป็นผลงานของซาตาน เขาจึงสั่งห้ามชมสื่อทั้งสองประเภทอยู่เสมอ ทำให้โอกาสเดียวที่พวกเขาจะได้ชมภาพยนตร์ในวัยเด็กก็คือในโรงเรียนประถม และเมื่อพวกเขาย้ายไปเรียนในมหาวิทยาลัยต่างเมือง ในช่วงเวลานี้เองที่มีโอกาสชมภาพยนตร์ของผู้กำกับที่มีชื่อเสียงมากขึ้น รวมทั้งการเริ่มต้นทำงานในสายศิลปะอย่างจริงจังจากการได้ร่วมงานกับผู้กำกับมืออาชีพซึ่งส่งอิทธิพลทางความคิดต่อพวกเขาเป็นอย่างมาก ดังนี้

อามองด์ กัตติ (Armand Gatti)

บุคคลที่มีอิทธิพลทางความคิดมากที่สุดในการทำงานและเป็นผู้ที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ยกย่องให้เป็นเหมือนอาจารย์คนแรกผู้ถ่ายทอดทางสายภาพยนตร์ให้แก่พวกเขา (Anderson, 2011: Online) คืออามองด์ กัตติ (Armand Gatti) ผู้กำกับละครเวทีและภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสที่ฌอง-ปีแอร์มีโอกาสได้ร่วมงานหลังจากที่เขาเรียนจบในระดับมหาวิทยาลัย จึงได้รับความคิดและวิธีการในการสร้างสรรค์งานมาใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของพวกเขาเอง

กัตติคือผู้กำกับละครเวทีและภาพยนตร์ที่มีชีวิตผ่านเหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ มากมาย เขาเกิดที่ฝรั่งเศสในเมืองของคนยากจน มีแม่ นับถือศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิก ส่วนพ่อของเขา เสียชีวิตจากเหตุการณ์ประท้วง เมื่อเขาอายุได้ 11 ปี เขาลาออกจากโรงเรียนและเริ่มต้นทำงานหลาย ประเภทโดยหนึ่งในนั้นคือการเป็นสัปเหร่อ เขาเข้าร่วมกับขบวนการต่อต้านเยอรมันของฝรั่งเศสและ ต้องติดอยู่ในค่ายของนาซีนานหลายปี หลังจากนั้นกัตติจึงเริ่มสร้างสรรค์ผลงานขึ้นกลายเป็นนักเขียน บทละครที่ยังไม่เป็นที่นิยมมากนักในช่วงแรก ผลงานส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลจากละครเวทีในช่วง ทศวรรษที่ 1950 ถึงช่วงปลาย 1960 ซึ่งมีความโดดเด่นในแง่การนำเสนอประเด็นทางการเมือง ผลงานของกัตติอยู่ในช่วงเวลาเดียวกับความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ฝรั่งเศสในปี 1968 เป็นช่วงที่ นักสร้างภาพยนตร์หลายคนอย่างเช่น มาติน การ์มิตซ์ (Martin Karmitz) หรือฌอง-ลุก โกดาร์ มีแก่น ความคิดคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ของพวกเขา คือความต้องการ “ทำลายโครงสร้างชนชั้นทาง สังคม” (destruction of the hierarchical structures of society) และ “แสวงหายูโทเปีย (utopia) แห่งใหม่” (Mai, 2010, 5-6)

สองพี่น้องคาร์เดนนีได้ร่วมงานละครเวทีกับกัตติ 2 เรื่อง คือ La Colonne Durutti และ L'arche de l'Adelin โดยเรื่องแรกเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของบัวนาเวนตูรา ดูรูตติ (Buenaventura Durutti) ผู้ขัดขืนอำนาจรัฐที่ถูกฆ่าระหว่างสงครามสเปน ผลงานชิ้นนี้พัฒนาขึ้นจาก แต่ละช่วงชีวิตของดูรูตติ หาข้อมูลและเขียนบทโดยนักศึกษาของกัตติโดยมีการจัดแสดงในโรงงาน อุตสาหกรรมร้างที่ทีมงานช่วยกันปรับปรุงใหม่เพราะต้องการมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับ นักแสดง

L'arche de l'Adelin ละครเวทีอีกหนึ่งเรื่องที่สองพี่น้องคาร์เดนนีได้ร่วมงานกับ กัตติ การแสดงชุดนี้ถูกเรียกว่าเป็นละครแห่งการสำรวจเพราะเกิดขึ้นจากการที่นักศึกษาออกตระเวน สัมภาษณ์ผู้คนในที่ต่างๆ เช่น โรงเรียนหรือโรงงาน และให้เขียนเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทละครเล่าเรื่องราวชีวิตของพวกเขาเอง กัตติพาทีมงานไปเก็บข้อมูลในวิลโล เนียและนำมาจัดแสดงในท้องถิ่นต่างๆ คนที่ได้เข้าชมส่วนใหญ่นอกจากจะเป็นผู้ชมแล้วยังเป็นเจ้าของ ผลงานเองด้วย กัตติเรียกการแสดงชุดนี้ว่า “théâtre éclaté” เป็นความพยายามในการทลายเส้น แบ่งระหว่างนักเขียน นักแสดง และผู้ชม โดยเขานำเสนอตัวละครที่มาจากยุคสมัยแตกต่างกันบนเวที เดียวกัน หรือนำเสนอตัวละครเดียวกันในสถานที่ต่างกัน วิธีการเหล่านี้ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความ เป็นไปได้ของอดีตและอนาคตที่อยู่ในเงื่อนไขของปัจจุบัน การแสดงชุดนี้เปิดโอกาสให้ผู้คนได้พูดถึง ชีวิตของตัวเองและได้เรียนรู้สังคมที่แตกต่าง ได้การผลิตผลงานชิ้นนี้สองพี่น้องคาร์เดนนีได้มีโอกาสจับ กล้องวิดีโอเป็นครั้งแรกเพราะพวกเขามีหน้าที่ถ่ายวิดีโอสัมภาษณ์ผู้คนตามท้องถิ่นต่างๆ ทำให้ได้พบ เห็นเรื่องราวชีวิตที่หลากหลายโดยเฉพาะเรื่องราวของชนชั้นล่างในสังคม การทำงานร่วมกับกัตติชิ้นนี้ จึงถือเป็นช่วงเวลาสำคัญที่พวกเขาได้พัฒนาฝีมือและความคิดสำหรับต่อยอดงานของตนได้ อย่าง ผลงานสารคดีช่วงแรกที่เป็นการถ่ายวิดีโอสัมภาษณ์คนงานในเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่ (2010, 6-7)

ภาพยนตร์สารคดีของยุโรป

ก่อนที่สองพี่น้องคาร์เดนนีจะเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติจากภาพยนตร์บันเทิง คติ พวกเขาเริ่มต้นด้วยการเป็นนักสร้างสารคดีในช่วงกลางทศวรรษที่ 1970 ที่ส่วนใหญ่มีการนำเสนอ

ในลักษณะใกล้เคียงกับแบบแผนสารคดีของฝรั่งเศส โดยเน้นการสร้างความประทับใจมากกว่าเน้นให้ข้อมูลปัญหาแบบสารคดีของจอห์น เกรียร์สัน (John Grierson) ในอังกฤษ นอกจากนี้ เนื่องจากงบประมาณที่มีอยู่จำกัดการเลือกใช้อุปกรณ์จึงต้องเน้นที่ความสะดวกรวดเร็วและใช้ทีมงานเพียงไม่กี่คนซึ่งส่วนใหญ่พวกเขาทำหน้าที่ทั้งถ่ายภาพและกำกับด้วยตัวเอง

ด้วยความใกล้ชิดกันทางภูมิศาสตร์ระหว่างเบลเยียมกับฝรั่งเศสจึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่วิธีการนำเสนอสารคดีของฝรั่งเศสจะส่งอิทธิพลต่อสารคดีของเบลเยียม โดยเฉพาะ *cinéma vérité* ที่เกิดขึ้นในทศวรรษที่ 1960 ในฝรั่งเศสจึงเข้ามาแพร่หลายในเบลเยียมเช่นกัน โดยความคล้ายคลึงระหว่างผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนกับ *cinéma vérité* คือการที่ผู้กำกับสามารถแสดงตัวตนและเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์เพื่อให้บุคคลเจ้าของเรื่องแสดงออกหรือตอบคำถามในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการได้ ดังจะเห็นในสารคดีเรื่อง *Chant du rossignol* (Song of the Nightingale, 1978) ของสองพี่น้องดาร์เดนที่ถ่ายให้เห็นไหล่ของพวกเขาในการสัมภาษณ์บุคคลเจ้าของเรื่อง เป็นต้น

อีกหนึ่งอิทธิพลสำคัญในการสร้างงานของสองพี่น้องดาร์เดนคือผู้กำกับสารคดีชาวดัชต์ ฟาน เดอ เคอเคน (Van Der Keuken) ที่ลุกเคยเข้าอบรมเกี่ยวกับภาพยนตร์กับเขาในปี 1981 ที่บรัสเซลส์ เขาได้บรรยายเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์หลายประเด็น เช่น คุณสมบัติของการถ่ายภาพผ่านไหล่ (over the shoulder) ที่เป็นการถ่ายทอดความจริงรูปแบบหนึ่ง และการนำเสนอชั้นของความจริงที่ไม่ปรากฏในภาพ รวมถึงการถ่ายภาพใบหน้าขนาดใหญ่เพื่อให้เห็นความรู้สึกจริงอันเจ็บปวด ซึ่งส่งผลต่อการถ่ายภาพในภาพยนตร์บันเทิงคดีของพวกเขา เช่น การถ่ายภาพขนาดใหญ่ใบหน้าของโรเซตตา (Rosetta) และโอลิวิเยร์ (Le fils) เป็นต้น (Mosley, 2013, 32-33)

ภาพยนตร์สัญนิยมของยุโรป

ความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์สัญนิยมของยุโรปมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องหลายยุคสมัยตั้งแต่ภาพยนตร์เงียบจนถึงภาพยนตร์เสียง และเน้นนำเสนออย่างเหมือนจริงแตกต่างไปจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มองว่าภาพยนตร์เป็นสินค้าเพื่อมอบความบันเทิงจึงบิดเบือนและปรุงแต่งความจริงให้น่าชมรมองมากขึ้น ซึ่งถึงแม้ว่าภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมของสองพี่น้องดาร์เดนจะนำเสนอประเด็นที่เข้าใจง่ายและสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนในสังคมคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แบบฮอลลีวูด แต่ด้วยวิธีการนำเสนอในด้านเทคนิคที่เรียบง่ายไม่ประดิดประดอยและมุ่งนำเสนออย่างเหมือนจริงทำให้ภาพยนตร์ของพวกเขามีลักษณะของภาพยนตร์สัญนิยมของยุโรปมากกว่า

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์สัญนิยมของยุโรปประการหนึ่งคือ การนำเสนอชีวิตของชนชั้นล่างหรือคนชายขอบของสังคมที่ต้องการมีชีวิตอันปกติสุข แสวงหาปัจจัยเพื่อเอาชีวิตรอดจากสภาพสังคมที่บีบคั้น ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์เหล่านี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจให้แก่สองพี่น้องดาร์เดนในการสร้างตัวละครของพวกเขาเอง เช่น การสร้างตัวละครบรูโนและซอนยาในภาพยนตร์เรื่อง *L'enfant* พวกเขาได้แรงบันดาลใจมาจากตัวละครเอ็ดดี้และโจในภาพยนตร์เรื่อง *You Only Live Once* (1937) ของฟริทซ์ ลัง (Fritz Lang) หรือการสร้างตัวละครอิกอร์ (La promesse) ฟรองซิส (Le fils) และบรูโน (L'enfant) ก็มีลักษณะใกล้เคียงกับเอ็ดมุนด์เด็กชายที่มีความคิดขบถและการกระทำที่หมิ่นเหม่ต่อศีลธรรม เช่น การวางยาฆ่าพ่อของตัวเองและกระโดดตึกฆ่าตัวตายในภาพยนตร์ของโรเบอร์โต รอสเซลลินีเรื่อง *Germany Year Zero* (1947) ที่สองพี่น้องดาร์เดนยกย่องให้เป็น

ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบมากที่สุดในการให้สัมภาษณ์กับนิตยสารภาพยนตร์ของฝรั่งเศส *Télérama* ในปี 2005 และนำมาใช้เป็น “ต้นแบบ” ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์หลายเรื่อง โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง *La promesse* ที่ลูคกล่าวยอมรับว่าเขาชมภาพยนตร์เรื่องนี้ก่อนเริ่มต้นถ่ายทำเรื่องนี้ ซึ่งหากเปรียบเทียบระหว่าง *La promesse* กับภาพยนตร์ของรอสเซลลินีเรื่องนี้จะพบว่ามียุทธศาสตร์คล้ายคลึงกันหลายประการ เช่น การใช้นักแสดงสมัครเล่น การใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ การใช้แสงจากธรรมชาติโดยไม่จัดแสงเพิ่ม รวมทั้งมีการใช้ภาพขนาดใหญ่ (close up) เพื่อเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครและเห็นใจตัวละครมากขึ้น ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่พวกเขาชื่นชอบคือเรื่อง *Sunrise* (1927) ของเอฟดับเบิลยู มัวร์เนา (F.W. Murnau) ที่ลูคเขียนไว้ในบันทึกของเขาว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ติดอยู่ในความคิดอยู่บ่อยครั้งขณะถ่ายทำ *L'enfant* มีเนื้อหาที่พูดถึงความสัมพันธ์และการเผชิญหน้าระหว่างคนรักเหมือนกัน

ขณะที่ภาพยนตร์อีกเรื่องที่อยู่ในการจัดอันดับในปี 2005 คือภาพยนตร์อเมริกันของจอห์น แคสซาเวทส์ (John Cassavetes) เรื่อง *The Killing of a Chinese Bookie* (1976) ที่ปรากฏลักษณะหลายประการคล้ายคลึงกับผลงานของพวกเขาโดยเฉพาะนำเสนอ “เสี้ยวหนึ่งของชีวิต” อย่างดิบๆ เช่น ใช้การถ่ายภาพแบบมือถือ มีนำเสนอการกระทำและคำพูดของตัวละครเหมือนจริง อีกทั้งการให้ความสำคัญกับสิ่งของเล็กๆ ที่ดูเหมือนไม่มีสำคัญแต่กลับสื่อความหมายบางอย่างในภาพยนตร์ คล้ายกับการให้ความสำคัญกับสิ่งของในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์อย่างเช่น ซีมขัดของโอลิวิเยร์ ถุงแป็ง กระจ่าง ขวดตกปลาของโรเซตต้า เป็นต้น (2013, 33-34)

โรแบร์ต เบรซอง (Robert Bresson) คือผู้กำกับยุโรปอีกคนหนึ่งคนหนึ่งที่สองพี่น้องดาร์เดนน์กล่าวยกย่องผลงานอยู่เสมอ เช่น เรื่อง *Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut* (A Man Escaped or: The Wind Bloweth Where It Listeth, 1956), *Pickpocket* (1959), *Au Harsard Balthazar* (1966) และ *L'Argent* (Money, 1983) ซึ่งลักษณะร่วมระหว่างผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์กับเบรซองอาจกล่าวได้ว่ามีความคล้ายคลึงกันหลายประการทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับความอยู่ดีธรรมของสังคม และมีลักษณะตัวละครชนชั้นล่างคล้ายกัน เช่น อีวอนในเรื่อง *L'Argent* วัยรุ่นที่ทำงานในปั้มน้ำมันและต้องตกอยู่ในสถานการณ์ถูกโขที่นำพาเขาไปสู่อาชญากรรมและการถูกลงโทษ เขาใส่ชุดคลุมทั้งตัวเหมือนอิกอร์ (*La promesse*) และฟรองซิส (*Le fils*) และยังมีใบหน้าเรียบเฉยเพื่อปกปิดความอ่อนแอภายในเหมือนกับโรเซตต้า (*Rosetta*) และบรูโน (*L'enfant*) ภาพยนตร์ของเบรซองอีกหนึ่งเรื่องที่ตัวละครมีชะตากรรมคล้ายตัวละครของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือ *Pickpocket* มิเชลคือวัยรุ่นที่มีลักษณะของแอนตี้ฮีโร่ (antihero) คล้ายคลึงกับบรูโนที่มีชีวิตเสเพลกระทำเรื่องกฎหมายเล็กๆ น้อยๆ อย่างเช่น การวิ่งราว ซึ่งบทสรุปของตัวละครทั้งคู่ก็คือการติดคุกและต้องจากลาหญิงสาวที่พวกเขารัก

หากเปรียบเทียบด้านเทคนิคระหว่างสองพี่น้องดาร์เดนน์กับเบรซองจะพบว่าพวกเขาใช้นักแสดงสมัครเล่น ถ่ายทำในสถานที่จริง และให้ความสำคัญกับเสียงธรรมชาติคล้ายคลึงกัน พวกเขาไม่ชอบการแสดงด้วยเทคนิคเท่าใดนัก เพราะเบรซองมองว่าการแสดงด้วยเทคนิคเหมาะสำหรับละครเวที การแสดงในภาพยนตร์ต้องอยู่เหนือขอบเขตของเทคนิค นอกจากนี้พวกเขายังไม่นิยมองค์ประกอบที่สร้างความน่าตื่นตาตื่นใจ แต่สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ต้องสื่อความหมายเกี่ยวกับ

ส่วนเสี้ยวหนึ่งของชีวิตได้อย่างชัดเจน ให้ภาพที่สามารถบอกรายละเอียดทางกายภาพ โดยเฉพาะ อากัปกริยาการเคลื่อนไหวภายในสถานที่หนึ่งๆ และกิจวัตรของการทำงาน พวกเขานิยมเปิดเรื่องด้วย ภาพขนาดใหญ่ของวัตถุหรือส่วนหนึ่งของร่างกายตัวละครก่อนที่จะเผยให้เห็นสถานที่ทั้งหมดใน ภายหลัง บ่อยครั้งจะถ่ายใบหน้าหรือมือ แต่หลีกเลี่ยงการแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าผู้กำกับทั้งสองจะให้ความสำคัญกับจังหวะของการเล่าเรื่องคล้ายกัน แต่ก็พบความ แตกต่างในเรื่องการถ่ายภาพและการตัดต่อ กล่าวคือ สองพี่น้องดาร์เดนน์จะมีการเคลื่อนกล้องอย่าง อิสระเหมือนภาพยนตร์สารคดีและมักใช้กล้องเคลื่อนตามการกระทำของตัวละคร แต่เบรอนซ์จะนิยม ตั้งกล้องอยู่กับที่ บางครั้งก็ให้ตัวละครเดินออกนอกกรอบภาพโดยไม่เคลื่อนกล้องตามการกระทำของ ตัวละคร เป็นต้น นอกจากภาพยนตร์ของเบรอนซ์พวกเขายังให้สัมภาษณ์กับเว็บไซต์ My French Film Festival ในปี 2011 กล่าวชื่นชมภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวฝรั่งเศส มูริช ปีลาต์ (Mourice Pialat) โดยเฉพาะเรื่อง Loulou (1980) และ Police (1985) ที่พวกเขาชื่นชอบวิธีการตัดต่อ การ ทำงานกับนักแสดง และการทำงานกับอุปกรณ์ ภาพยนตร์ของฌอง เรอนัวร์ (Jean Renoir) เรื่อง La bête humaine (Judas was a Woman, 1938) ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมของโซลา ภาพยนตร์ ของอาญส์ วาร์ดา (Agnès Varda) เรื่อง Sans toit ni loi (Vagabond, 1985) รวมทั้งภาพยนตร์ของ ฌอง-ลุก โกดาร์ กับฟรอนซ์วีส ทรูฟโฟต์ เรื่อง L'enfant sauvage (The Wild Child, 1970) และ Les quatre cents coups (The 400 Blows, 1959) (2011)

4.3 ผลงาน: จากภาพยนตร์สารคดีสู่ภาพยนตร์บันเทิงคดี

เนื่องจากผลงานสารคดีของสองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่สามารถหาชมได้ในประเทศไทย แต่มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์การสร้างสรรคภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์จึงขอประมวล ข้อมูลจากหนังสือ “Contemporary Film Directors: Jean-Pierre and Luc Dardenne” (2010) ของโจเซฟ ไม (Joseph Mai) และหนังสือ “The Cinema of The Dardenne Brothers: Responsible Realism” (2013) ของฟิลิป มอสเลย์ (Philip Mosley) เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงความ เชื่อมโยงระหว่างผลงานสารคดีกับภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมที่ศึกษา ดังนี้

ภาพยนตร์สารคดี

แม้จะได้รับการฝึกฝนด้านการผลิตสื่อศิลปะมาเป็นอย่างดีในระหว่างที่ร่วมงาน กับกัตติแต่กว่าที่พวกเขาจะได้สร้างผลงานเป็นของตัวเองก็เมื่อย้ายกลับไปทีลีแยชบ้านเกิดซึ่งมีวัตถุดิบ สำหรับผลิตผลงานอยู่มาก พวกเขานำทักษะการถ่ายวิดีโอที่ได้รับมาเมื่อครั้งทำงานกับกัตติถ่ายวิดีโอ ไว้จำนวนหนึ่งในระยะแรกแต่ส่วนใหญ่ไม่เคยถูกนำมาตัดต่อหรือเผยแพร่ ในผลงานเหล่านี้พวกเขา มองว่าเป็นความพยายามในการทำความเข้าใจสังคมอย่างเป็นจริง ลुकกล่าวว่ “วิดีโอคือวิธีที่จะ เข้าถึงสังคมที่เป็นจริง ทำให้สามารถเข้าถึงผู้คน พุดคุยเกี่ยวกับชีวิตของพวกเขา สิ่งที่ยากทั้งถาม ความกังวลใจ สิ่งที่กำลังจะทำ การมองตัวเองว่าเชื่อมโยงกับสังคมอย่างไร” (Begon, 1977, 38 cited in Mai, 2010, 9)

เนื้อหาส่วนใหญ่ที่สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอในผลงานของพวกเขาจะมุ่งไปที่การ วิพากษ์สังคมและการเมืองซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากกัตติคือใช้ผลงานเป็นพื้นที่ในการแสดงออกทาง

ความคิดอย่างนักเคลื่อนไหวทางการเมืองและเชื่อว่าการเมืองกับศิลปะมีความเชื่อมโยงกัน พวกเขา นำเสนอชีวิตของผู้คนในเมืองบ้านเกิด เช่น ผู้คนที่ทำงานในโรงงานหล่อเหล็ก ผู้คนในโรงเรียนของ หมู่บ้าน ผู้คนในหมู่บ้าน และมีจำนวนมากที่เล่าถึงพื้นที่ทางสังคม พื้นที่ของวัยรุ่น ความแตกต่าง ระหว่างวัย การศึกษา การใช้ชีวิตของคนต่างด้าว เป็นต้น การออกตระเวนสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชน ต่างๆ ทำให้พวกเขาได้พบเห็นวิถีชีวิตของชนชั้นกลางและนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในหลายรูปแบบ เช่น ในปี 1977 สองพี่น้องคาร์เดนนีได้เดินทางไปสัมภาษณ์คนงานทางตอนเหนือของเอ็งกิสเกี่ยวกับ “พื้นที่อาศัย” (living space) ของคนในท้องถิ่นและได้มีโอกาสสร้างผลงานเล็กๆ ขึ้นมา เมื่อมีเด็ก วัยรุ่นยากจนคนหนึ่งต้องการบ้าน พวกเขาและทีมงานจึงจัดหาบ้านเก่าในพื้นที่และปรับปรุงให้น่าอยู่ และถือโอกาสจัดฝึกอบรมเกี่ยวกับศิลปะขึ้นสำหรับเด็ก ในหัวข้อ “การสร้างสรรคเมืองใน จินตนาการ” (creating an imaginary city) พวกเขาให้เด็กๆ ทำงานศิลปะโดยนำขยะในชุมชนมา สร้างสรรคงานและจัดแสดงให้ชุมชนของพวกเขาได้ชม ผลงานชิ้นนี้กลายเป็นงานที่เป็นรูปเป็นร่าง มากกว่าสิ่งที่พวกเขาตั้งใจมาถ่ายทำในตอนแรก เนื่องจากเหตุที่มีความยาวมากกว่า 12 ชั่วโมงทำให้ต้นทุนในการตัดต่อสูง ผลงานชิ้นนี้จึงไม่ได้ถูกเผยแพร่ แต่อย่างไรก็ตามผลงานชิ้นนี้ก็ถือเป็น แบบฝึกหัดในการทำงานของพวกเขาที่ได้ทำงานร่วมกับคนงานที่เป็นชนชั้นกลางของสังคม และนำไปใช้ ในการสร้างสรรค์สารคดีและภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม

ผลงานที่เป็นรูปเป็นร่างมากที่สุดของสองพี่น้องคาร์เดนนีในช่วงแรกนี้แสดงให้เห็น รูปแบบและวิธีการที่พวกเขานำไปใช้ในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม ถูกจัดอยู่ในซีรียี่ Au commencement était la résistance (In the Beginning Was the Resistance) ที่ได้รับทุน สนับสนุนหลักจาก The Maison de Culture (The Ministry of Culture) มีแนวคิดในการเล่า เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของชนชั้นแรงงานในลีแยช โดยการสัมภาษณ์สภาพแรงงานและอดีตผู้ประท้วง ในโรงงานต่างๆ มากกว่า 100 คนทั้งในลีแยชและเซอแรง ทำให้ได้ข้อมูลครอบคลุมตั้งแต่ปี 1936 ถึง ช่วงเหตุการณ์ประท้วงใหญ่เป็นต้นมา โดยฌอง-ปีแอร์ทำหน้าที่เป็นช่างภาพขณะที่ลูกรับหน้าที่ บันทึกเสียง ภาพยนตร์สารคดี 3 เรื่องที่จัดอยู่ในซีรียี่นี้ คือ Chant du rossignol (Song of the Nightingale, 1978) Lorsque le bateau de Léon M descendit la Meuse pour la première fois (When Leon M's Boat Descended the Meuse for the First Time, 1979) และ Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler (For the War to Be Finished the Walls Must Have Fallen, 1981) หรือ Le journal ภาพยนตร์สารคดีเหล่านี้มีการนำเสนอใน มุมมองที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับคนอื่นในช่วงเวลานั้น กล่าวคือ เป็นลักษณะการ เล่าถึงอดีตที่ไม่ใช่การนำอดีตกลับมาทำซ้ำ แต่ใช้วิธีการมองอดีตผ่านความทรงจำของผู้คนที่เคยอยู่ใน เหตุการณ์ นอกจากนี้ยังใช้วิธีการโต้ตอบระหว่างผู้ให้สัมภาษณ์กับผู้สัมภาษณ์ซึ่งทำให้เห็นการมีตัวตน ของทั้งสองฝ่าย (interactive) หรือการสะท้อน (reflexive) ความคิดที่เห็นต่าง อีกทั้งยังเปิดเผยให้ ผู้ชมเห็นกระบวนการทำงาน เบื้องหลัง เพื่อทำให้ผู้ชมเชื่อว่าตนเป็นเพียงผู้แอบมองเหตุการณ์อยู่ ห่างๆ ซึ่งเป็นวิธีการของภาพยนตร์สารคดีแบบ cinéma vérité และ direct cinema ที่พัฒนาขึ้น โดยฌอง โรช (Jean Rouch) ตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1960 ซึ่งสองพี่น้องคาร์เดนนีถือเป็นนักสร้าง ภาพยนตร์สารคดีแรกๆ ในเบลเยียมที่นำวิธีการเหล่านี้มาใช้

สารคดีเรื่องแรกที่เสร็จสมบูรณ์ของสองพี่น้องคาร์เดนนีคือ *Chant du rossignol* (1978) ที่พวกเขาตั้งชื่อตามบทกวีที่พวกเขาเคยอ่านเกี่ยวกับนกที่ถูกรบกวนจึงต้องบินไปหาแหล่งอาศัยใหม่พร้อมกับร้องเพลงเพื่อเล่าความเจ็บปวดในอดีต ในภาพยนตร์เป็นการสัมภาษณ์คน 7 คน เกี่ยวกับกลุ่มปฏิบัติการลับระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ทั้งการวางแผนก่อวินาศกรรม พันธกิจของสภาพแรงงาน และสื่อใต้ดิน ความเคลื่อนไหวครั้งนี้เกิดขึ้นที่ซาเลโรและแพร่กระจายไปสู่สี่แคว้นรวมทั้งในเมืองต่างๆ เพื่อต่อต้านการยึดครองของเยอรมัน โดยเหตุการณ์ความรุนแรงครั้งนี้ผู้ให้สัมภาษณ์บางคนเปรียบเทียบกับความรุนแรงของสงครามสเปน และการเอาตัวรอดในค่ายนาซี

สารคดีเรื่องนี้มีลักษณะคล้ายสารคดีแบบ *taking-head* ที่เป็นการสัมภาษณ์คนหลายๆ คนในประเด็นเดียวกัน และใช้วิธีการแบบ *interactive* และ *reflexive* คือการจงใจให้ผู้ชมเห็นตัวตนของผู้สร้าง เห็นภาพเบื้องหลังของการถ่ายทำ เช่น ภาพจอมอนิเตอร์หรือเทปบันทึกเสียง นอกจากนี้ยังใช้วิธีการแบบ *expository* เช่น การใช้เสียงบรรยายแนะนำเจ้าของเรื่องขณะกำลังจะถูกสัมภาษณ์ พวกเขาใช้ภาพขนาดกลางในฉากสัมภาษณ์และจงใจถ่ายภาพผ่านไหล่ (*over the shoulder*) เพื่อให้เห็นการมีตัวตนของผู้สัมภาษณ์ เลือกลงสถานที่ในบ้านหรือบริเวณบ้านเพื่อความเป็นกันเองและเป็นธรรมชาติมากที่สุด มีการถ่ายภาพแบบมือถือและถ่ายภาพระยะใกล้สิ่งของที่มีขนาดเล็กและดูจะไม่มีมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหามากนักอย่างสิ่งของชิ้นเล็กชิ้นน้อยบนโต๊ะ ทำให้เห็นว่าพวกเขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดเล็กๆ เหล่านี้ที่อาจเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายบางอย่าง

สารคดีเรื่อง *Lorsque le bateau de Léon M descendit la Meuse pour la première fois* (1979) สองพี่น้องคาร์เดนนีพาย้อนกลับไปสู่เหตุการณ์การประท้วงใหญ่ในปี 1960 ผ่านชายชื่อเลอง เอ็ม หนึ่งในผู้ที่เคยอยู่ในกลุ่มประท้วง สองพี่น้องคาร์เดนนีเล่าเรื่องด้วยการติดตามชีวิตของเขาในปัจจุบัน สองทศวรรษหลังการประท้วง เขาพาไปชมสถานที่ต่างๆ ที่เขาและเพื่อนเคยเดินขบวนหรือเคยต่อสู้กับตำรวจ พาไปดูเรือไปตามแม่น้ำเมิร์สที่ดูยุ่งเหยิงเพราะการล่องเรือคือการมุ่งไปสู่อนาคตแต่สิ่งที่ถูกเล่าออกมากลับเป็นเรื่องราวในอดีต พวกเขาเล่าเรื่องคล้ายบทกวีมีการใช้สัญลักษณ์เป็นนกนางนวลและแม่น้ำ โดยนกนางนวลเป็นตัวแทนของอนาคตและความหวังที่จะได้สังคมที่สมบูรณ์แบบ แต่สายน้ำที่ล่องผ่านเศษอิฐปูนคือภาพของสิ่งแวดล้อมที่กำลังถูกทำลายและตามหลอกหลอนผู้คนปัจจุบัน เป็นหลักฐานของความล้มเหลวจากการปฏิบัติ ในส่วนวิธีการที่สองพี่น้องคาร์เดนนีใช้คือการสัมภาษณ์เลอง เอ็ม บนฝั่งและใช้เทคนิคการตัดต่อแบบมองตาจแทรกภาพเข้ามาระหว่างการสัมภาษณ์และล่องเรือ พวกเขาพยายามนำเสนอให้เลอง เอ็มเป็นคนสันโดษที่ไม่ปฏิสัมพันธ์กับใครมีเพียงแม่น้ำที่บันดาสรรพสิ่ง ซึ่งแม่น้ำเมิร์สสายนี้ก็ได้ปรากฏในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนนีอีกหลายเรื่อง

สารคดีเรื่อง *Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler* (1980) บอกเล่าเรื่องราวชีวิตของผู้คนที่เคยร่วมเหตุการณ์ประท้วงผ่านเอ็ดมอนด์บรรณาธิการหนังสือพิมพ์ใต้ดิน *Worker's Voice* สะท้อนความคิดของเขาด้วยการสัมภาษณ์และการใช้เสียงบรรยายซึ่งเป็นเสียงของลูกในเรื่องการเมืองและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนงาน ทั้งศิลปะ ดนตรี สองพี่น้องคาร์เดนนีใช้กล้องแบกบาตติดตามเอ็ดมอนด์เดินไปในที่ต่างๆ เพียงลำพัง ผ่านกำแพงและตรอกในโรงงาน เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมของเมืองอันเป็นที่ที่เขาเคยมีประสบการณ์ร่วม การใช้ภาพ

ขนาดไกลทำให้เห็นว่าเอ็ดมอนด์เป็นเพียงมนุษย์ตัวเล็กๆ พื้นที่ของเขาถูกเบียดบังจากโรงงานอุตสาหกรรมที่ตั้งอยู่รายรอบ นอกจากนี้สองพี่น้องดาร์เดนน์มีการใช้เสียงประกอบในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้เสียงน้ำหยดในภาพเศษแก้วและเศษอิฐ ซึ่งลูคยอมรับว่าได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ของรอสเซลลินีเรื่อง *Germany Year Zero* (1948) อันเป็นต้นแบบสำคัญในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของพวกเขาในเวลาต่อมา สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้สะท้อนความรู้สึกของผู้คนหลังการประท้วงใหญ่ครั้งนั้นอย่างไร้ความหวังและโดดเดี่ยวดังจะเห็นในช่วงสุดท้ายของเรื่องจะเห็นเอ็ดมอนด์นั่งจิบกาแฟอยู่ในบ้านเพียงลำพัง มีเสียงวิทยุเล่นอยู่ หลังจากนั้นเขาเดินที่โรงรถและขับรถออกไปอย่างเรื่อยเปื่อย เดินผ่านกำแพงสูงของโรงงานเหมือนเฝ้ารอความหวังที่ไม่เคยมาถึง

ในช่วงพักก่อนการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่องต่อไป สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้มีโอกาสกลับไปร่วมงานกับกัตติอีกครั้งหนึ่ง ในภาพยนตร์เรื่อง *We were all names of trees* (1981) ที่ร่วมกันสร้างขึ้นระหว่างการฝึกอบรมในไอร์แลนด์ มีนักแสดงส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เข้ามาอบรม มีลูกครึ่งหน้าที่เป็นผู้ช่วยตัดต่อภาพ ขณะที่ฌอง-ปีแอร์รับหน้าที่ผู้ช่วยช่างภาพและนักแสดงประกอบในเรื่อง

หลังจากไปช่วยงานกัตติสองพี่น้องดาร์เดนน์ได้สร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *R... ne répond plus* (*R... No Longer Answers*) ในปี 1981 เป็นผลงานที่ยังคงตั้งคำถามเกี่ยวกับอุดมคติกับปัญหาของสังคมร่วมสมัย แต่ในครั้งนี้ไม่ได้เล่าเรื่องราวความทรงจำของปัจเจกแต่เล่าเรื่องเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวของสถานีวิทยุอิสระในช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 ภาพยนตร์ได้เข้าไปสำรวจกิจกรรมต่างๆ ของสถานีวิทยุอิสระ 7 แห่ง ในเบลเยียม เยอรมัน อิตาลี สวิตเซอร์แลนด์ และฝรั่งเศส ถึงประโยชน์และประสิทธิภาพของสถานี สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังคงใช้สื่อเป็นพื้นที่ในการแสดงออกทางการเมืองอีกครั้งผ่านกิจกรรมต่างๆ ของสถานีวิทยุ เช่น การต่อต้านนิวเคลียร์และการประท้วงของนักศึกษาในอิตาลี ความขัดแย้งของภาษาท้องถิ่น และปัญหาของการเหยียดชนชาติของคนต่างด้าว พวกเขานำเสนอสารคดีเป็นปัจจุบันซึ่งแตกต่างไปจากผลงานก่อนหน้านี้ที่มักเล่าเรื่องราวในอดีตเพื่อสะท้อนสู่ปัจจุบัน นอกจากนี้ พวกเขายังคงเล่นในการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ ดังเช่นในฉากเปิดเรื่องเป็นภาพของชายหนุ่มผู้หนึ่งกำลังซ่อมแผงควบคุมวิทยุ เขาเล่าเรื่องในเชิงอุปมาอุปไมยต่อหน้ากล้องเกี่ยวกับชายผู้หนึ่งที่ยืนอยู่ชายหาดและวางก้อนกรวดในปากแล้วพูดกับสายลม เพื่อแทนการมีอยู่ของสถานีวิทยุอิสระอันเป็นทางเลือกของประชาชนแต่กลับถูกเบียดบังการออกอากาศจากรัฐ เสียงที่มีไว้สำหรับบอกกล่าวความจริงถูกกดหายไป นอกจากนี้ ในฉากจบของเรื่องพวกเขาไม่ได้สรุปเรื่องราวทั้งหมด แต่กลับปล่อยให้ผู้ชมตีความหมายด้วยตัวเองผ่านภาพพิมพ์เขียวของสตูดิโอที่ว่างเปล่า ซึ่งการปิดเรื่องแบบปลายเปิดนี้ก็ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์บันทึกคดีของพวกเขาทุกเรื่องเพราะไม่ต้องการสรุปเรื่องอย่างชัดเจนแต่ต้องการให้ผู้ชมได้กลับมาทบทวนและตีความด้วยตัวเอง

ในส่วนของการทำงานในภาพยนตร์เรื่องนี้ สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนของรัฐคือ *The Centre Bruxellois de l'Audiovisuel* (CBA) ที่ตั้งขึ้นเมื่อ 1978 ในบรัสเซลส์ จากนั้นจึงขยายมาสู่ลิแยจในปี 1980 โดยเน้นสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์สารคดีเป็นหลัก ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์สามารถจ้างทีมงานในตำแหน่งต่างๆ ได้ เช่น ผู้ช่วยช่างภาพ ผู้ช่วยผู้บันทึกเสียง ผู้ช่วยผู้กำกับ เป็นต้น

การหวนคืนสู่อดีตเพื่อสะท้อนถึงการเมืองในปัจจุบันคือวิธีการที่สองที่นื่องดาร์เดนน์ นำกลับมาใช้อีกครั้งในสารคดีเรื่อง *Leçons d'une université volante* (*Lessons from a Floating University*, 1982) ในภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ยังคงใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบ interactive คล้ายผลงานชิ้นก่อนๆ ซึ่งกลายเป็นแบบแผนหลักในผลงานของพวกเขาในช่วงเวลานี้ สัมภาษณ์ชาวโปแลนด์ที่อพยพเข้ามาในเบลเยียมโดยเฉพาะในเขตลีแยจระหว่างทศวรรษที่ 1930 ถึง 1980 อันเนื่องมาจากการลี้ภัยจากนาซี คอมมิวนิสต์ และการเปลี่ยนแปลงภายในประเทศ ในการผลิตสองที่นื่องดาร์เดนน์ผลิตผลงานเองทั้งหมด แบ่งเนื้อหาของสารคดีออกเป็น 5 บท สัมภาษณ์ชาวโปแลนด์ คณะเทศน์เดี่ยวและกลุ่มเพื่อบอกเล่าชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขาและเหตุการณ์ในอดีตที่ทำให้ต้องอพยพมาที่ลีแยจ ซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดีของเขาอย่างเช่นเรื่อง *La promesse* และ *Le silence de Lorna* ที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับคนต่างด้าวที่อพยพเข้ามาในเบลเยียม

สองที่นื่องดาร์เดนน์ยังคงให้ภาพเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย เช่น ในฉากเปิดของแต่ละตอนจะใช้ภาพนิ่งวางบนพื้นภาพในลักษณะมองตาดำ ภาพนิ่งที่ใช้จะเป็นภาพหัวจักรรถไฟในเมืองต่างๆ คือ บูดาเปส ปราก คาบูล และวอร์ซอว์ นอกจากนี้ในสารคดีเรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับวัตถุเล็กๆ น้อยๆ อย่างการใช้ภาพขนาดใกล้หนังสือพิมพ์ แผนที่ เครื่องเล่นวิทยุ จานเสียง เพื่อสื่อความหมายถึงประวัติศาสตร์และความทรงจำของคนต่างด้าวในเรื่องอีกด้วย ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงภาพยนตร์บันเทิงคดีที่มักถ่ายภาพใกล้วัตถุที่ไม่จำเป็นในการเล่าเรื่อง แต่มีความหมายต่อตัวละคร

ภาพยนตร์สารคดีเรื่องสุดท้ายของสองที่นื่องดาร์เดนน์คือ *Regarde Jonathan* (*Look at Jonathan*, 1983) เป็นภาพยนตร์ที่พวกเขากลับมาเล่าเรื่องของปัจเจกอีกครั้ง และแสดงให้เห็นว่าพวกเขามีความสนใจในละครเวทีหลังจากเคยร่วมงานละครเวทีที่กักตมมาก่อน ซึ่งความสนใจในศิลปะแขนงนี้จะต่อเนื่องไปยังผลงานภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่อง *Falsch* เช่นเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่อง *Regarde Jonathan* เล่าเรื่องเกี่ยวกับฌอง ลูเวต์ (Jean Louvet) นักเขียนบทละครชาววัลโลเนีย ผู้ก่อตั้งโรงละคร *prolétarien* ที่เมืองลา ลูวีเยร์ และเป็นผู้เขียนบทละครเรื่อง *Conversation en Wallonie* (*Conversation in Wallonia*, 1978) มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิต 30 ปีของโจนาธานผู้ที่เกิดเป็นลูกคนงานเหมืองและผลักดันตัวเองสู่การเป็นครูสอนหนังสือ เขาตั้งคำถามเกี่ยวกับต้นกำเนิดและโชคชะตาของเขาและการเป็นชนชั้นแรงงานที่หล่อหลอมให้ตัวของเขาต้องผลักดันตัวเองให้พ้นจากชะตากรรมอันต้อยต่ำ ซึ่งจากชื่อเรื่องของภาพยนตร์อาจตีความได้ว่าสองที่นื่องดาร์เดนน์ต้องการให้ผู้ชมพิเนิจพิเคราะห์และสังเกตการกระทำของทั้งโจนาธานและลูเวต์ที่ส่องสะท้อนกันอยู่

เนื่องจากตัวบทละครเองมีลักษณะของการมองโลกในแง่ร้าย สองที่นื่องดาร์เดนน์จึงนำเสนอภาพยนตร์เรื่องนี้ในบรรยากาศมืดหม่นเป็นส่วนใหญ่ เช่นฉากจบของเรื่องซึ่งเป็นภาพชายผู้หนึ่งกำลังชกมวยคนเดียวในเงามืด สองที่นื่องดาร์เดนน์เลือกสถานที่ถ่ายทำในโกดังร้างและจัดแสงให้อยู่ในโทนมืด (low-key lighting) ซึ่งการจัดแสงในโทนนี้ช่วยเสริมความอ้างว้างโดดเดี่ยวและนำอึดอัดให้กับภาพยนตร์ นอกจากนี้พวกเขายังใช้วิธีการในแบบ reflexive คือทำให้ผู้ชมตระหนักว่าพวกเขา กำลังชมภาพยนตร์ สิ่งที่กำลังชมหาใช่เรื่องจริง วิธีการนี้ปรากฏในฉากเปิดเรื่องโดยเป็นภาพแพน

(pan) โรงงานอุตสาหกรรมและแม่น้ำเพื่อให้เห็นบรรยากาศของสถานที่ค่อยๆ นำพาผู้ชมให้เข้าสู่เรื่องราว จากนั้นชื่อเรื่องก็ปรากฏเป็นตัวอักษรสีแดงพร้อมกับเสียงไซเรนดังขึ้นเพื่อดึงผู้ชมออกจากเรื่องราว วิธีการเช่นนี้คล้ายคลึงกับวิธีการของสารคดีในแบบ *cinéma vérité* ของฝรั่งเศสและวิธีการของนักการละครแบโรลต์ เบรคชท์ (Bertolt Brecht) เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ เนื้อหาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างโจนาธานกับพ่อ ก็เชื่อมโยงกับภาพยนตร์บันเทิงคดีของสองพี่น้องดาร์เดนน์ คือ *Falsch*, *La promesse*, *Le fils*, *L'enfant* และ *Le gamin au vélo*

จากการศึกษาสารคดีทั้ง 6 เรื่องของสองพี่น้องดาร์เดนน์พบว่า แม้สารคดีโดยทั่วไปจะมีลักษณะเหมือนจริงอันเกิดจากเนื้อหาที่นำมาจากเรื่องจริง แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์กลับใช้เทคนิคของงานบันเทิงคดีมาใช้ เช่น การพรรณนาอย่างบทกวี การตัดต่อแบบมองตาจ การจัดฉากที่ให้ความหมายในเชิงนามธรรม ซึ่งเทคนิคเหล่านี้เป็นวิธีการที่พวกเขาได้มาจากการที่เคยร่วมงานกับนักการละครและความชื่นชอบในละครเวทีและภาพยนตร์บันเทิงคดีของผู้กำกับยุโรปหลายคน ดังนั้นการเบนเข็มไปสู่การเป็นนักสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดีของพวกเขาในผลงานเรื่องต่อไปจึงมีองค์ประกอบบางประการเชื่อมถึงภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิงคดีที่พวกเขาชื่นชอบเช่นเดียวกัน

ภาพยนตร์บันเทิงคดี

การเปลี่ยนจากการสร้างสรรค์สารคดีสู่ภาพยนตร์บันเทิงคดีนั้น สาเหตุสำคัญคือความต้องการเล่าเรื่องราวที่พวกเขาสร้างสรรค์เอง หลังจากพวกเขาเล่าเรื่องราวของผู้คนอื่นมามากมาย พวกเขากล่าวถึงความท้าทายของการสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดีว่าเป็นสิ่งที่ยู่เกินขอบเขตของสารคดี คือการปล่อยให้เรื่องราวและชีวิตของตัวละครที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงค่อยๆ เผยออกมา โดยที่เราไม่สามารถควบคุมได้ ขณะที่สารคดีทุกอย่างถูกกำหนดไว้แล้ว เป็นการเผชิญหน้ากับความเป็นจริงที่ไม่สามารถหลบหลีก (Kaufman, 1999: Online)

Falsch (1986)

สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังคงแสดงความชื่นชอบในละครเวทีอีกครั้งในภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่องแรกหลังจากเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับนักเขียนบทละครมอง ลูเวต์ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Regarde Jonathan* รวมถึงการตั้งคำถามต่ออดีตกับความทรงจำอันเป็นแก่นเรื่องหลักในผลงานสารคดีที่ผ่านมาของพวกเขาก็ยังคงถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่องแรกนี้เช่นกัน Falsch มีลักษณะเป็นภาพยนตร์รูปแบบนิยมมากกว่าจะเน้นความเหมือนจริงซึ่งเปิดโอกาสให้พวกเขาได้ใช้เทคนิคอันหลากหลายในการเล่าเรื่องซึ่งส่วนหนึ่งก็เพราะบทละครที่พวกเขานำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ขึ้นนี้ที่ไม่ได้มีความเหมือนจริงมาตั้งแต่ต้น

จุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เกิดขึ้นจากการที่พวกเขาได้รู้จักกับนักวิจารณ์ประจำ *The Archives and Museum of Literature at the Royal Library* ในบรัสเซลส์ ซึ่งมีความต้องการชมภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากบทละครของนักเขียนชาวเบลเยียม จึงแนะนำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์นำบทละครของเรเน่ คาลิสกี (René Kalisky) มาดัดแปลงสองพี่น้องดาร์เดนน์จึงเลือกบทละครเรื่อง *Falsch* เพราะมีเนื้อหาของการหวนคืนสู่อดีตและความ

ทรงจำที่เชื่อมโยงกับงานภาพยนตร์สารคดี อีกทั้งงานชิ้นนี้ยังไม่เคยถูกนำมาสร้างเป็นละครเวทีหรือภาพยนตร์ ซึ่งก็เป็นส่วนที่ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์ต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการดัดแปลงบทละครที่มีบทพูดยาว 4 ชั่วโมงสู่การเป็นบทภาพยนตร์ พวกเขาเขียนบทภาพยนตร์ถึง 5 เวอร์ชันจึงเสร็จสมบูรณ์ โดยได้รับคำแนะนำจากภรรยาของคาลิสก็อย่างใกล้ชิดเพื่อคงภาษาและลีลาของบทละครให้มากที่สุด ถือเป็นแบบฝึกหัดสำคัญที่ช่วยทำให้พวกเขาเรียนรู้การเขียนบทภาพยนตร์

Falsch เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการหวนกลับมาพบกันอีกครั้งของครอบครัวชาวอิวที่ เคยอาศัยอยู่ในเบอร์ลินและพลัดพรากจากกันเมื่อนาซียึดครองในปี 1938 พวกเขากลับมาพบกันอีกครั้ง 30 ปีให้หลังในคืนหนึ่งที่สนามบิน โดยมีจุดประสงค์เพื่อต้อนรับการกลับมาจากอเมริกาของโจเซฟลูกชายคนสุดท้ายของครอบครัว การเดินทางกลับบ้านครั้งนี้ โจเซฟได้ปรากฏตัวในสภาพที่ผิดธรรมดา เนื่องจากเขาได้เสียชีวิตแล้วหลังจากประสบอุบัติเหตุทางเครื่องบิน ทำให้การหวนคืนในครั้งนี้เป็นการรวมตัวกันของวิญญาณที่เป็นเหยื่อของเหตุการณ์ในอดีต เพราะครอบครัวของโจเซฟที่มาต้อนรับก็ได้เสียชีวิตไปแล้วในค่ายนาซีเยอรมัน รวมถึงลิลลี่หญิงสาวที่เคยมีความสัมพันธ์ลับกับโจเซฟ และเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เขาลี้ภัยจากเบอร์ลินสู่นิวยอร์กก็เสียชีวิตจากการทิ้งระเบิดของฝ่ายพันธมิตรในระหว่างสงครามโลกเช่นกัน ทำให้การพบกันในคืนนี้เต็มไปด้วยความสุข รอยยิ้ม น้ำตา และคำถามมากมายที่ต้องการคำตอบ โดยเฉพาะระหว่างโจเซฟกับพ่อที่ตลอดทั้งเรื่องเขาพยายามอธิบายเหตุผลของการทิ้งครอบครัวที่ไปอยู่นิวยอร์กและตั้งคำถามกลับไปทีพ่อของเขาว่าเหตุใดจึงไม่ย้ายตามเขาไปแต่กลับเลือกอยู่ที่เบอร์ลิน ซึ่งคำถามและคำอธิบายต่างๆ ของโจเซฟกลับไม่ได้คำตอบที่ชัดเจนเพราะพ่อของเขาพยายามเลี่ยงที่จะตอบคำถามเหล่านั้นอยู่เสมอ จนเมื่อการเฉลิมฉลองครั้งนี้สิ้นสุดลง คำถามหลายคำถามยังคงถูกทิ้งไว้โดยไม่มีคำตอบ

การเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชาวอิวในภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจะไม่ได้เล่าเหตุการณ์เลวร้ายในอดีตอย่างตรงๆ แต่มุ่งให้เห็นผลกระทบที่ได้รับจากเหตุการณ์ผ่านเรื่องราวของครอบครัวชาวอิว ครอบครัวหนึ่งที่ยังคงฝังใจกับอดีตและหาทางเยียวยาไม่ได้แม้จะเสียชีวิตลงแล้วก็ตาม ความต้องการหลุดพ้นของชาวอิวเหล่านี้ถูกแสดงในฉากสุดท้ายของเรื่อง เป็นภาพของเบลาเด็กสาวผู้เป็นลูกพี่ลูกน้องของโจเซฟกำลังมองออกไปในทะเลผ่านกล้องส่องทางไกล เธอเห็นเรือเฟอร์รี่กำลังบรรทุกผู้คนที่ห่างออกไปและภาพนั้นก็กลายเป็นภาพนิ่ง ซึ่งฉากนี้คล้ายผลงานของฟรอนซ์ ชวส์ ทर्फุฟต์เรื่อง The 400 Blows (1959) ที่เล่าถึงตัวละครที่ต้องการหลบหนีจากชะตากรรม ในฉากปิดเรื่องตัวละครได้วิ่งออกไปในทะเลจากนั้นก็กลายเป็นภาพนิ่งในลักษณะคล้ายคลึงกัน

สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเรื่องเหนือกาลเวลา ไร้จุดหมาย ไร้ขอบเขตสถานที่ พวกเขาถ่ายทำในเวลากลางคืนเป็นเวลา 15 วัน ตั้งแต่ 21.00 น. ถึง 05.00 น. ในสนามบินที่ไม่ระบุแน่ชัดว่าเป็นที่ใด ฉากส่วนใหญ่ถ่ายทำในสนามบิน และด้วยงบประมาณในการสร้างที่มีอยู่อย่างจำกัด พวกเขาจึงเลือกใช้อุปกรณ์สำหรับถ่ายทำที่สะดวกรวดเร็วสามารถถ่ายทำตามระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดด้วยกล้องฟิล์ม 16 มิลลิเมตร พวกเขาใช้นักแสดงมืออาชีพหลายคนในภาพยนตร์เรื่องนี้รวมถึงนักแสดงชาวฝรั่งเศสที่ถือเป็นก้าวอย่างสำคัญของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในการกำกับนักแสดงมืออาชีพ ในส่วนของดนตรีประกอบสองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้ดนตรีที่เป็นการผสมผสานระหว่างดนตรีป๊อปและดนตรีคลาสสิก สอดแทรกด้วยเสียงประกอบที่ดัดแปลงมาจากเสียงเครื่องบิน

และเสียงคลื่นทะเล พวกเขาใช้การจัดแสงจากธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่เพื่อประหยัดต้นทุนในการถ่าย ทำทำให้ได้ภาพในโทนสีน้ำเงินในฉากภายนอกและโทนสีเหลืองในฉากภายใน ช่วยให้บรรยากาศดูน่า ขนลุกเสริมรับกับเรื่องราวเป็นอย่างดี กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้พิสูจน์ให้เห็น ถึงความสามารถในการนำบทละครที่ใช้สำหรับละครเวทีมาดัดแปลงเพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์ และใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ เช่น การตัดต่อภาพ การถ่ายภาพขนาดหลากหลายขนาด และการ เคลื่อนกล้อง เพื่อนำเสนอในสิ่งที่ละครเวทีไม่สามารถทำได้

Il court il court le monde (1988)

ภายหลังการสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่องแรกสองพี่น้องดาร์เดนน์ได้ผลิต ภาพยนตร์สั้นความยาว 12 นาที เรื่อง Il court il court le monde (They're Running Everyone's Running) ที่ต้องการเสียดสีสังคมในเรื่องความเร็วของผู้คนในยุคสมัยใหม่อันได้รับ อิทธิพลมาจากสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับโปรติวเซอร์รายการโทรทัศน์ที่กำลัง สร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับความเร็ว ทำให้ภาพยนตร์สั้นของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่องนี้มีลักษณะของ ภาพยนตร์ซ้อนภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้เปิดเรื่องด้วยภาพเบื้องหลังการถ่ายภาพแม่น้ำเมิร์ส (ภาพนี้จะ ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องต่อไปของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือเรื่อง Je pense à vous) เป็นภาพถ่ายจาก เบาะหลังรถยนต์เห็นชายสองคนคือฌอง-ปีแอร์และลูกกำลังนั่งอยู่เบาะหน้าของรถยนต์ โดยฌอง- ปีแอร์เป็นผู้ขับขณะที่ลูกกำลังถือกล้องเพื่อพยายามถ่ายแม่น้ำอย่างทุกฝูเล หลังจากนั้นผู้ชมจะเห็น ว่าฉากนี้เป็นเพียงช่วงเกริ่นนำของเรื่องเท่านั้นเมื่อมี opening credit ปรากฏขึ้น

ประเด็นเรื่องการเสียดสีความเร็วในภาพยนตร์เรื่องนี้ ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวของฌอง โปรติวเซอร์รายการโทรทัศน์ที่กำลังผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับความเร็ว ขณะที่เขากำลังควบคุมการตัด ต่อภาพในสตูดิโอ เขาก็ได้รับโทรศัพท์จากโซฟีแฟนสาวที่เพิ่งกลับมาจากนิวยอร์ก เขาดีใจมากจึงรีบ ขับรถออกไป ความเร่งรีบของเขาทำให้เขาต้องประสบอุบัติเหตุระหว่างทาง รถของเขาพุ่งชนท้าย รถยนต์ของคนอื่น เรื่องราวตัดกลับไปในสตูดิโอ โปรติวเซอร์รายการของเขาเข้ามาดูการตัดต่อและสั่ง ให้ตัดภาพที่สื่อถึงเรื่องเพศและภาพที่จะกระทบกับการเมืองออก เพราะกลัวสปอนเซอร์รายการไม่ พอใจ เรื่องราววนกลับมาที่ออฟฟิศของฌองขณะที่เขากำลังเตรียมตัวต้อนรับโซฟี เขาก็ได้ยิน เสียงรถเบรกดังจากถนน เขาวิ่งออกไปดูที่หน้าต่างก็เห็นโซฟีขับรถชนชายแก่คนหนึ่งเสียชีวิต เธอบอก กับฌองในภายหลังว่าสาเหตุที่เธอรีบจนไม่ระวังก็เพราะเธออยากบอกกับฌองว่าเธอตั้งท้องกับเขา

สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอเรื่องราวของฌองด้วยเทคนิคอันหลากหลายรวมถึงการ ตัดต่อภาพแบบมองตาจสลับระหว่างเรื่องราวหลักและภาพของความเร็ว เช่น ฉากฌองขับรถชนท้าย รถยนต์คนอื่น สองพี่น้องดาร์เดนน์นำภาพระเบิดมาตัดแทรกอย่างทันทีทันใด หรือในฉากก่อนที่โซฟี จะขับรถชน พวกเขาใช้ไตเติ้ลของภาพยนตร์เสียบมาตัดแทรกมีตัวอักษรขึ้นว่า “A Few Seconds Later” แล้วจึงตัดภาพเข้าสู่เรื่องราวหลัก นอกจากนี้ภาพยนตร์ของฌองเองก็นำภาพที่เกี่ยวข้อง กับความเร็วมาใช้ เช่น ภาพนักวิ่ง ภาพรถยนต์ ภาพระเบิด ภาพจรวด ภาพยนตร์คลาสสิก และ ภาพยนตร์โป้

ภาพยนตร์เรื่องนี้นอกจากจะทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้ร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพอีกครั้ง พวกเขายังได้ทดลองการถ่ายภาพในแบบที่แตกต่างไปจากเดิมและนำมาเป็นรูปแบบของพวกเขาเอง เช่น การเคลื่อนกล้องอย่างรวดเร็วเพื่อจับการกระทำของตัวละคร เป็นต้น

Je pense à vous (1992)

ชีวิตของชนชั้นกลางและสภาพแวดล้อมของเขอแรงถูกนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานอีกครั้งในภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่องที่ 2 คือ Je pense à vous (Thinking of You) ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้งบประมาณในการสร้างมากกว่าภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ใช้นักแสดงมืออาชีพ และมีโอกาสร่วมงานกับฌอง กูว์โวลต์ (Jean Gruault) นักเขียนบทภาพยนตร์ที่เคยร่วมงานกับผู้กำกับยุโรปที่มีชื่อเสียง เช่น ฟร็องซัวส์ ทรูฟโฟต์, อแลง เรนส์, โรเบอร์โต รอสเซลลินี เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าพวกเขาจะมีโอกาสได้ร่วมงานกับทีมงานมืออาชีพ แต่ผลงานเรื่องนี้กลับไม่ประสบความสำเร็จในสายตาของพวกเขาเลย ซึ่งสาเหตุส่วนใหญ่เกิดการจากทำงานในกองถ่ายจนเป็นบทเรียนที่พวกเขา ยังคงจดจำได้เป็นอย่างดี

เนื้อหาในภาพยนตร์ยังคงนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว และหน้าที่การงานคล้ายคลึงกับผลงานในอดีตของสองพี่น้องดาร์เดนน์ โดยในเรื่องนี้เล่าเรื่องราวของ ฟาบริซ ชายอายุ 35 ปี ผู้มีอาชีพเป็นคนงานในโรงงานถลุงเหล็ก เขาต้องตกอยู่ในสถานการณ์ลำบาก หลังจากโรงงานประกาศปิดโรงถลุงเหล็ก เขาและเพื่อนร่วมงานจำนวนมากต้องตกงานซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างเขากับภรรยาอีกทั้งคนใกล้ชิด เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของฟาบริซในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกับเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในลีแยซและเซอแรงในช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 กล่าวคือ ในช่วงปี 1980-1981 บริษัทยักษ์ใหญ่ทางด้านอุตสาหกรรมเหล็กอย่าง Cockerill-Sambre มีการลดปริมาณการผลิตลงในเขตลีแยซและเซอแรง จนกระทั่งเหตุการณ์แย่งมากขึ้นในปี 1982 เมื่อ Cockerill-Sambre ปิดตัวลงถาวรทำให้เกิดการประท้วงของกลุ่มคนงานในวัลโลเนีย

จากเหตุการณ์ครั้งนั้นสองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกมาถ่ายทอดโดยเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น Sidermeuse เปิดเรื่องด้วยภาพกว้างของแม่น้ำเมิร์ส (ภาพเดียวกับที่เห็นลูกกำลังถ่ายในเรื่อง Il court il court le monde และตัดภาพไปที่ฟาบริซกำลังยิ้มอย่างมีความสุขขณะขับรถเลียบบแม่น้ำพร้อมกับภรรยาและลูก เต่าเผาเหล็กสูงตระหง่านอยู่เบื้องหลัง ดอกไม้และกระเป๋ากว้างไว้บนหลังคา รถ พวกเขากำลังเดินทางไปบ้านหลังใหม่ที่อยู่ติดริมแม่น้ำ ในฉากต่อมาเป็นการเฉลิมฉลองให้กับครอบครัวของฟาบริซ โดยญาติและเพื่อนของเขาทุกคนออกมาเต้นรำอย่างมีความสุข และปิดฉากด้วยการถ่ายรูปกับเค้กด้วยกัน ภาพความสุขที่เกิดขึ้นกับครอบครัวของฟาบริซ ถูกนำเสนออย่างตั้งใจเพื่อเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อจากนี้ เมื่อฟาบริซต้องออกจากงาน เขาตกอยู่ในสถานะซึมเศร้าและเริ่มเห็นห่างจากครอบครัว เขามองว่าเซลินภรรยาผู้มีเชื้อสายโปแลนด์มีค่าเกินกว่าที่เขาสมควรจะได้รับ เขารู้ว่าน้องชายของเขาก็ต้องการเซลินอีกทั้งเจ้าผู้สอนภาษาอังกฤษให้แก่เซลินก็เช่นกัน ฟาบริซตกอยู่ในสภาพของผู้สิ้นหวังถึงขนาดจะยกเซลินให้แก่เจ้าคั้งๆ ที่ภรรยาของเขากับเพื่อนชาวอังกฤษผู้นี้ไม่เคยมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งใดๆ ความซึมเศร้าของฟาบริซถูกนำเสนอในหลายต่อหลายฉาก ทั้งการที่เขาขึ้นไปส่งลูกชายไปโรงเรียน การออกมานอกบ้านในกลางดึก จ้องมองแม่น้ำด้วย

แววตาของคนสิ้นหวังและหายใจแทบไม่ทันทุกคนคิดว่าเขากระโดดลงไปใต้น้ำเพื่อฆ่าตัวตาย เขาหมกตัวอยู่ที่โรงแรมกับช่องคืนแล้วคืนเล่า และเข้าทำงานกับกลุ่มช่างถนนคล้ายแรงงานในตลาดมืด จนกระทั่งน้องชายของเขาได้มาพบและไปแจ้งข่าวแก่เซลินให้มานำตัวเขากลับ แต่ถึงแม้เซลินจะมา อ้อนวอนอย่างไรเขาก็ยังไม่ปรารถนาที่จะกลับไป จนกระทั่งได้พบเห็นเหตุการณ์ที่ทำให้เขากลับมา ภาควิชาใจในตัวเองอีกครั้งหนึ่ง เมื่อได้เห็นหัวหน้ากลุ่มกำลังทำร้ายเพื่อนร่วมงานที่กำลังเจ็บป่วย ฟาบริซจึงเข้าไปขัดขวางและทำวอลกับหัวหน้ากลุ่ม แต่ถึงแม้ในที่สุดเขาจะพ่ายแพ้และต้องลาออกจากกลุ่ม แต่การที่เขาไม่ยอมก้มหัวให้กับหัวหน้าก็ทำให้เขารู้สึกถึงเกียรติและความรับผิดชอบที่กลับมาอยู่ในตัวเขากลับอีกครั้งหนึ่ง หลังจากฟาบริซกลับไปที่เขาเมืองที่กำลังมีงานเทศกาลเฉลิมฉลอง เขายืนมองผู้คนที่กำลังเต้นรำอย่างมีความสุขในขบวนแห่ ภาพแทนสายตาเขามองไปที่เซลินที่กำลังมองลูกชายเด่นอยู่ฝั่ง ลูกชายเหลือบมองเห็นฟาบริซและรีบวิ่งมาหา ภาพครอบครัวได้กลับมาอยู่ร่วมกันอีกครั้ง ชายคนหนึ่งยื่นทริ้มเปิดให้แก่ฟาบริซ และเขาก็เล่นด้วยความสุข ภาพครอบครัวค่อยๆ ยกสูงขึ้นเห็นครอบครัวอยู่ร่วมกันท่ามกลางฝูงชนที่กำลังครื้นเครง

สองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่พอใจกับผลลัพธ์ที่ได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้เท่าใดนัก ซึ่งพวกเขายอมรับว่าความไม่พอใจไม่ได้เกิดจากผลตอบรับจากผู้ชม หากแต่ปัญหาส่วนใหญ่เกิดขึ้นในระหว่างการถ่ายทำเนื่องจากพวกเขามีความคาดหวังสูงเกินไป คิดว่าการสร้างภาพยนตร์บันเทิงคดีจะแตกต่างจากการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีข้อจำกัดในเรื่องข้อมูลและประเด็นนำเสนอ พวกเขาคาดหวังว่าการกำกับภาพยนตร์บันเทิงคดีจะเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ได้ทำในสิ่งที่ปรารถนาได้อย่างเต็มที่ ได้บอกเล่าเรื่องราวของตัวเองและแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้กำกับ ทีมงาน และนักแสดง อีกทั้งได้ร่วมกันสร้างสรรค์เทคนิคภาพยนตร์ในแบบของตัวเอง แต่ความคาดหวังของพวกเขาไม่สามารถเป็นจริงได้เมื่อได้ร่วมงานกับมืออาชีพที่ไม่ได้เลือกสรรด้วยตัวเอง ทั้งนักแสดง ผู้กำกับภาพ ผู้ช่วยผู้กำกับ พวกเขาต่างมีระบบการทำงานเป็นของตัวเองเกินกว่าที่จะควบคุมได้ แม้แต่การเขียนบทที่ร่วมงานกับกรูโอดต์ที่ทำให้พวกเขาเห็นว่าตนยังไม่รู้ความต้องการที่แท้จริงของตัวเอง และไม่มี ความเชื่อในสิ่งที่กำลังทำมากพอ นอกจากนี้พวกเขายังมองว่าผลลัพธ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มไปด้วยความ ซ้ำซากตั้งแต่การใช้ภาพกว้าง (establishing shot) ในฉากเปิดเรื่องและตัดภาพขนาดใกล้ (close up) เพื่อรับใบหน้าของตัวละคร การใช้เครน (craning) ในฉากปิดเรื่อง และที่สำคัญคือการใช้ นักแสดงมืออาชีพที่มีชื่อเสียงมารับบทเป็นคนชนชั้นกลาง ทำให้อารมณ์ที่ถ่ายทอดออกมาไม่สมจริงและ ไม่ทำให้ผู้ชมเชื่อ ถึงแม้ว่าในที่สุดภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่เป็นที่พอใจสำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์ แต่พวกเขาก็ได้เรียนรู้ประสบการณ์อันผิดพลาดเพื่อนำไปพัฒนาผลงานเรื่องต่อไป ฌอง-ปีแอร์ให้ สัมภาษณ์กับจอฟ แอนดรูว์ (Geoff Andrew) ว่า

“เราเป็นเหมือนกับผู้จัดการโรงงานผู้ซึ่งต้องเคารพหน้าที่ของตนเองทุกๆ ที่ไม่ใช่สิ่งที่เขาอยากทำ” (2009, 150)

ภายหลังจากการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Je pense à vous* สองพี่น้องดาร์เดนน์ ร่วมกันก่อตั้งอีกหนึ่งบริษัทผลิตภาพยนตร์บันเทิงคดีควบคู่กับ *Dérives* ที่เคยตั้งขึ้นสำหรับสร้าง ภาพยนตร์สารคดีเพียงอย่างเดียว *Les Films du Fleuve* เกิดขึ้นในปี 1994 *Fleuve* แปลว่าแม่น้ำ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความผูกพันที่สองพี่น้องดาร์เดนน์มีต่อแม่น้ำเมิร์สและสถานที่โดยรอบอันถือเป็น

สถานที่ถ่ายทำหลักในภาพยนตร์ทุกเรื่องของพวกเขา โดยผลงานเรื่องแรกภายใต้การสร้างของบริษัทนี้ ก็แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในด้านการสร้างสรรค์อย่างเห็นได้ชัด เพราะความฟุ่มเฟือยอย่างไร้ประโยชน์ที่พวกเขาเคยประสบมาในการสร้างภาพยนตร์เรื่องก่อน ทำให้พวกเขาต้องการกลับมาสู่การสร้างสรรค์ที่สามารถควบคุมงานสร้างได้ เช่น การเขียนบทภาพยนตร์ด้วยตัวพวกเขาเอง การถ่ายทำในเมืองและสถานที่ที่คุ้นเคย ใช้นักแสดงมือสมัครเล่นที่สามารถควบคุมได้ง่าย รวมทั้งใช้อุปกรณ์เอื้อต่อการสร้างความเหมือนจริงในแบบที่พวกเขาต้องการ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ได้นำพาไปสู่ธรรมชาตินิยมในลักษณะเฉพาะของพวกเขา

La promesse (1996)

ภาพยนตร์เรื่องแรกที่สองพี่น้องดาร์เดนน์สร้างขึ้นภายใต้บริษัท Les Films du Fleuve โดยสร้างขึ้นหลังจากทั้งสองได้ทบทวนถึงความผิดพลาดระหว่างการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Je pense à vous ในภาพยนตร์เรื่องนี้พวกเขากลับไปสู่ตัวละครและประเด็นที่คุ้นเคย โดยเล่าเรื่องของ อิกอร์เด็กหนุ่มวัย 14 ปีที่ทำงานในอู่ซ่อมรถ เขาไม่เรียนหนังสือ และตกเย็นก็ชอบออกไปเล่นกับเพื่อน อิกอร์มักออกไปกับโรเจอร์พ่อของเขาในเวลาว่าง เพื่อไปช่วยรับคนต่างด้าวที่ลี้ภัยหลบเข้าเมืองผิดกฎหมาย สองพ่อลูกนำคนต่างด้าวเข้ามาอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนท์ที่พวกเขาจัดเตรียมไว้ให้ จนวันหนึ่งมีเจ้าหน้าที่แรงงานเข้ามาตรวจสอบภายในอพาร์ทเมนท์ทุกคนต่างวิ่งหนีกระเจิงไปคนละทิศทาง มีเพียงแต่อามิดูชายเชื้อสายแอฟริกันที่ลานงานจนพลัดตกจากนั้งร้าน อิกอร์ผ่านมาเห็นพอดีและได้คุยกับเขาเป็นครั้งสุดท้ายก่อนจะสิ้นใจ อามิดูฝากฝังให้อิกอร์ดูแลอิตาผู้เป็นภรรยาที่ลูกน้อยของเขาที่เพิ่งย้ายเข้ามาได้ไม่นาน อิกอร์จึงรับปากก่อนที่อามิดูจะสิ้นใจ

คำสัญญานี้ทำให้อิกอร์ต้องดูแลอิตาในหลายๆ เรื่อง ทั้งเรื่องเงินและความปลอดภัย โดยที่ไม่บอกความจริงแก่เธอว่าสามีของเธอตายแล้ว จนวันหนึ่งเมื่อโรเจอร์ต้องการให้อิตากลับบ้านเกิดของเธอที่บูร์กินาฟาโซแต่เธอไม่ยอมกลับ โรเจอร์จึงลวงเธอโดยบอกว่าจะพาไปหาอามิดูที่ชายแดนเยอรมัน

เมื่ออิกอร์รู้แผนการของโรเจอร์ เขาจึงพาอิตาหลบหนีโรเจอร์ไปซ่อนตัวในอู่ซ่อมรถ และหาทางพาเธอไปอิตาลีที่มีญาติของเธออยู่ ซึ่งในตอนแรกอิตายังตั้งต้นที่จะอยู่รอสามีของเธอ กลับมาจนเมื่อเธอไปหาหมอผี เขาบอกกับเธอว่าถ้าหากอยู่ที่เบลเยียมต่อลูกของเธอจะไม่ปลอดภัย อิตาจึงตัดสินใจที่จะพาลูกไปอิตาลี ซึ่งในฉากปิดเรื่องระหว่างที่อิกอร์กำลังจะส่งอิตาไปอิตาลี เขาก็บอกความจริงแก่อิตาเรื่องสามีของเธอตายแล้ว อิตาได้ฟังก็ยืนนิ่งไม่ยอมพูดอะไรกับอิกอร์ เธอเพียงหันกลับมาและเดินกลับไปทางที่เธอเพิ่งเดินจากมา

สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้หยิบยกประเด็นทางสังคมในเรื่องการแสวงหาชีวิตที่ดีกว่าเดิมของแรงงานต่างด้าวมานำเสนออีกครั้งหลังจากเคยนำเสนอในผลงานสารคดี ตัวละครอามิดูกับครอบครัว และแรงงานต่างด้าวคนอื่นต่างต้องการหลบหนีจากความยากลำบากในบ้านเกิดของตน สูดินแดนแห่งใหม่ที่พวกเขามีความหวังว่าจะได้งานทำ ได้เงิน และความสุขที่พวกเขาไม่เคยพบเจอมาก่อน นอกจากนี้สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังได้สอดแทรกประเด็นทางศีลธรรมของ อิกอร์สำนักแห่งความถูกต้อง ความรับผิดชอบ และความกตัญญูที่เขามีต่อพ่อของเขา ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกเป็นประเด็นที่สองพี่น้องดาร์เดนน์มักหยิบยกมานำเสนอในภาพยนตร์ต่อจากนี้อีกหลายเรื่อง

Rosetta (1999)

ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดของสองพี่น้องดาร์เดนน์และทำให้พวกเขาเป็นที่รู้จักในวงการภาพยนตร์โลกคือภาพยนตร์เรื่อง Rosetta เมื่อพวกเขาได้รางวัลปาล์มทองคำ (Palme d'Or) รางวัลสูงสุดในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ปี 1999 และรางวัลนักแสดงหญิงในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ซึ่งนอกจากสองพี่น้องดาร์เดนน์จะได้รับการจับตามองในฐานะนักสร้างภาพยนตร์หน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ยุโรปแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีส่วนในการผลักดันให้รัฐบาลเบลเยียมออกกฎหมายเกี่ยวกับแรงงานเยาวชน หรือที่ชาวเบลเยียมรู้จักกันในชื่อ “Rosetta Plan” โดยเล่าเรื่องของหญิงสาววัย 17 ปีชื่อเดียวกับภาพยนตร์ เธออาศัยอยู่กับแม่เพียงสองคนในรถคาราวานที่มีชื่อว่า “แกรนด์แคนยอน” ลุคเรียกสถานที่แห่งนี้ว่า “สถานที่สุดท้ายของคนยากจนก่อนที่จะกลายเป็นคนไร้บ้าน” (Camhi, 2009, 84) แม่ของโรเซตตาดิดเล้าอย่างหนักจนหลายครั้งยอมมีเพศสัมพันธ์กับเพื่อนบ้านเพื่อนำเงินไปซื้อเหล้า โรเซตตาจึงพยายามหางานทำในเมืองเพื่อหาเงินมาเลี้ยงดูแม่ แต่ด้วยความที่เธอยังอยู่ในวัยรุ่นทำให้ไม่สามารถทำงานเต็มเวลา ต้องถูกผู้จัดการในที่ทำงานให้ลาออกอยู่หลายครั้งถึงแม้ว่าเธอจะเป็นคนขยันและทำงานได้ดีก็ตาม โรเซตตาไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากใครแต่เธอต้องการงานเพื่อแลกกับเงินเท่านั้น วันหนึ่งเมื่อเธอได้รู้จักกับริเกต์ ชายหนุ่มที่ทำงานในร้านขายวฟเฟิล เขามีความรู้สึกพิเศษกับโรเซตตาและพยายามหาทางช่วยเหลือเธอทั้งเสนอให้ยืมเงินและเสนองานให้เธอช่วยขายวฟเฟิลที่เขาแอบเจ้านายนำมาขาย โรเซตตาปฏิเสธทุกความช่วยเหลือจากเขา แต่กลับนำความลับดังกล่าวไปฟ้องเจ้านาย จนในที่สุดริเกต์ถูกไล่ออกและเจ้านายก็รับเธอเข้าทำงานแทน

ชีวิตของโรเซตตาดูเหมือนจะเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น หากริเกต์ยังคงตามรั้งความเธอไม่เลิก เขาซื้อมอเตอร์ไซค์ไล่ตามเธอในเมืองเพื่อให้เธอรู้สึกผิด ซึ่งโรเซตตาก็รู้สึกผิดแต่ก็ไม่สามารถกลายเป็นคนตงงานได้อีกแล้ว

โรเซตตากลับบ้านพบแม่ของเธอนอนกองอยู่หน้าประตู เธอพุงแม่ของเธอเข้าไปในบ้านและจัดแจงเก็บของและต้มไข่กิน จากนั้นเธอก็ออกไปโทรศัพท์หาเจ้านายว่าขอลาออกจากร้าน จากนั้นเธอก็ยกถังแก๊สมาเปลี่ยน ระหว่างนั้นเองที่ริเกต์ตามมารั้งความโรเซตตาอีกครั้ง โรเซตตาทนแรงกดดันจากเขาไม่ไหวจึงล้มตัวลงและร้องไห้ จากนั้นริเกต์จึงยื่นมือมาพุงตัวเธอขึ้น โรเซตตาได้แต่จ้องมองเขาด้วยสายตาที่ดูเหมือนต้องการให้เขายกโทษให้

นับเป็นอีกครั้งหนึ่งที่สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอชีวิตของวัยรุ่นที่กำลังตกอยู่ในสถานการณ์อันยากลำบากและมีชีวิตในฐานะชนชั้นล่างของสังคมที่ต้องทำงานในโรงงานเพื่อหาเลี้ยงชีพ โรเซตตายังเป็นตัวแทนของผู้ใช้แรงงานที่ยึดมั่นในศักดิ์ศรีของตน การที่จะได้เงินมาต้องได้มาจากการทำงานไม่ใช่ได้มาจากการขอเงินคนอื่นอย่างที่เธอต่อว่าแม่ของเธอว่าเป็นขอทาน แต่โรเซตตาเป็นเพียงหญิงสาววัยรุ่นคนหนึ่งที่ไม่สามารถอดทนต่อความยากลำบากโดยไม่ยี่ระ เพราะภายใต้ใบหน้าเหมือนคนเย็นชาไว้ความรู้สึกแต่เมื่อลับหลังผู้คนอย่างเช่นบนเตียงนอน เธอก็แสดงออกถึงความมุ่งหวังสูงสุดของเธอและปลดปล่อยความเจ็บปวดออกมาเหมือนมนุษย์ทั่วไป

Le fils (2002)

โอลิวีเยร์อาจารย์สอนช่างไม้ในศูนย์เยาวชนกำลังยืนอ่านเอกสารสมัครเรียนของฟรองซิสเด็กหนุ่มที่เพิ่งออกมาจากสถานควบคุมเยาวชน โอลิวีเยร์บอกกับเจ้าหน้าที่ที่กำลังยื่นรอกำตอบว่าเขาไม่รับเด็กคนนี้อ่านสอนในแผนก ภาพตัดไปที่โอลิวีเยร์แอบมองเด็กหนุ่มคนนั้นอย่างมีพิรุณและวิงหลบเหมือนเด็กเล่นซ่อนหาต่างๆ ที่เขาคืออาจารย์ในวัยกลางคน วันต่อมาโอลิวีเยร์เปลี่ยนใจขอรับฟรองซิสเข้ามาสอนหลังจากอดีตภรรยาบอกกับเขาว่าเธอกำลังจะมีลูกกับสามีใหม่ สาเหตุที่โอลิวีเยร์เปลี่ยนใจรับเด็กหนุ่มคนนั้นเข้ามาสอนถูกเก็บเป็นปมของเรื่องผ่านพฤติกรรมที่ทวีความน่าสงสัยมากขึ้น เช่น แอบมองเด็กหนุ่มขณะกำลังนอนหลับ หรือสะกดรอยตามไปบ้านของเขา ผู้ชมได้คลายข้อสงสัยทั้งหมดเมื่อโอลิวีเยร์เดินทางไปพบอดีตภรรยาและสารภาพกับเธอว่าเขารับเด็กที่เคยฆ่าลูกชายของเขากับเธอมาสอน ภรรยาของเขาไม่พอใจอย่างมากและถามถึงเหตุผลของการกระทำนี้ แต่เขาไม่ได้ให้คำตอบแก่เธอหรือบางทีเขาอาจจะยังไม่รู้เหตุผลของการกระทำของตัวเองเลยด้วยซ้ำ ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้ว่าเหตุการณ์ต่อจากนี้โอลิวีเยร์จะอย่างไรกับฟรองซิสที่ดูเหมือนกับวัยรุ่นธรรมดาที่ไม่มีพิษภัย มีบ่อยครั้งที่โอลิวีเยร์แสดงออกเหมือนเขาให้อภัยฟรองซิสแล้ว แต่บางเหตุการณ์ก็แสดงให้เห็นว่ายังมีความโกรธแค้นซ่อนอยู่ เช่น ขณะที่เด็กหนุ่มกำลังหลับในรถเขาก็แก้งเบรกรถกะทันหันทำให้ตัวเด็กหนุ่มกระแทกกับหน้าต่าง หรือในฉากร้านอาหารในปีมน้ำมัน โอลิวีเยร์ไม่ยอมจ่ายค่าขนมปังให้กับฟรองซิสที่กำลังยื่นรอกโอลิวีเยร์เอ๋ยปาก ซึ่งในฉากเดียวกันนี้ เมื่อทั้งสองนั่งลงที่โต๊ะ ฟรองซิสก็พูดในสิ่งที่ทำให้โอลิวีเยร์แปลกใจและอาจจะให้คำตอบแก่เขาในท้ายที่สุดว่าจะล้างแค้นให้ลูกชายหรือจะให้โอกาสเด็กหนุ่มคนนี้อีกครั้ง ฟรองซิสได้ขอให้โอลิวีเยร์เป็นผู้ปกครองด้วยเหตุผลว่าโอลิวีเยร์เป็นครูที่ให้ความรู้แก่เขาซึ่งโอลิวีเยร์ยังไม่ตอบตกลง

ในช่วงท้ายของเรื่องหลังจากโอลิวีเยร์ชวนฟรองซิสขับรถออกไปชนไม้ที่โรงเก็บไม้ นอกเมือง เขาได้โอกาสบอกความจริงแก่ฟรองซิสว่าเขาเป็นพ่อของเด็กที่ถูกฆ่า ฟรองซิสได้ฟังเสร็จก็วิงหนีสุดชีวิตออกไปกลางป่า แต่โอลิวีเยร์วิ่งตามจับได้และบอกให้เขาสงบสติอารมณ์เพราะเขาจะไม่ทำร้าย ซึ่งโอลิวีเยร์ก็ปล่อยให้ฟรองซิสวิงหนีไปอีกครั้ง ในฉากสุดท้ายขณะที่โอลิวีเยร์กำลังเก็บไม้ขึ้นรถ เขาเหลือบมองเห็นฟรองซิสกำลังยืนมองอยู่ไกลๆ ด้วยสีหน้าหวาดระแวง โอลิวีเยร์มองไปที่เขาอยู่ครู่หนึ่งก็กลับมาเก็บไม้ต่อ ไม่นานนักฟรองซิสก็เดินเข้ามาใกล้และช่วยกันใช้เชือกมัดไม้ไว้กับรถ

สองพี่น้องดาร์เดนนั้นนำเสนอประเด็นในเรื่องของอาชญากรรมที่เกิดจากความยากจนผ่านตัวละครฟรองซิสเด็กยากจนที่ต้องการขโมยวิทยุในรถของโอลิวีเยร์ที่มีลูกชายของเขานั่งอยู่ในรถพอดี ทำให้เกิดการต่อสู้จนลูกชายของเขาถูกฆ่าตาย ความผิดที่เกิดขึ้นเพราะความยากจนบีบคั้นให้เขาทำในสิ่งที่เลวร้ายเหมือนกับโรเซตต้าที่ยอมทิ้งมิตรภาพและความหวังดีของริเกต์เพื่อให้ได้งานทำ นอกจากนี้ พวกเขายังนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างโอลิวีเยร์กับฟรองซิสให้คล้ายความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูกที่เคยนำเสนอในภาพยนตร์เรื่อง *La promesse* มาแล้วเช่นกัน

L'enfant (2005)

ภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ของสองพี่น้องดาร์เดนที่ได้ Palme d'Or รางวัลสูงสุดจากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ในปี 2005 ทำให้พวกเขาเป็น 1 ใน 7 ผู้กำกับที่ได้รางวัลนี้ 2 ครั้ง L'enfant เล่าเรื่องของคูร์กวัยรุ่นที่ยังไร้เดียงสาต่อโลกและขาดความรับผิดชอบต่อชีวิตน้อยๆ ที่

เพิ่งเกิดขึ้นบนโลก เปิดเรื่องด้วยภาพพจนานุกรมหญิงสาววัย 18 ปีกำลังอุ้มลูกตามหาบรูโนที่พาร์ทเมนท์ และพบว่าเขาปล่อยห้องให้คนอื่นเช่า เธอจึงออกตามหาเขาทั่วเมืองจนกระทั่งมาเจอเขากำลังดูตลาดเลาให้ลูกน้องขโมยของที่ริมถนน บรูโนชายหนุ่มวัย 20 ปีผู้มีชีวิตที่เตร็ดเตร่และลึกลับขโมยน้อย เพื่อยังชีพในแต่ละวัน บรูโนใช้เพิงเล็กๆ ตีริมแม่น้ำเพื่อหลบตำรวจและเป็นที่นอนในบางครั้ง

บรูโนไม่สนใจจิมมีลูกชายที่เพิ่งเกิดเท่าใดนักเห็นได้จากการที่เขาแทบไม่ยอมอุ้มจิมมี แต่กลับสนใจการขโมยของมากกว่า จนวันหนึ่งเมื่อซอนยาฝากลูกไว้กับเขา บรูโนก็ได้ทำสิ่งที่น่าละอายที่สุดคือการนำลูกไปขายให้แกมาเฟียในตลาดมืดเพื่อแลกกับเงิน 5,000 ยูโร เขากลับมาบอกซอนยาและพูดปลอบใจเธอ “เรามีใหม่คนอื่นก็ได้” พร้อมกับบอวอดเงินให้เธอเห็น ซอนยาตกใจมากและเป็นลมหมดสติไป

หลังจากพาซอนยาไปโรงพยาบาลเขาก็เกิดความรู้สึกผิดอย่างมากจึงตัดสินใจนำเงินไปคืนและเอาลูกกลับมาให้ซอนยา แต่ความพยายามในการแก้ตัวครั้งนี้กลับสูญเปล่า เมื่อซอนยาไม่ยอมคืนสติกับเขา อีกทั้งยังทำให้เขาเข้าไปพัวพันกับกลุ่มมาเฟียที่ตามทวงเงินที่เขาจ่ายคืนไม่ครบ บรูโนตัดสินใจร่วมมือกับลูกน้องวิ่งราวอีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้เขาทำพลาดเมื่อตำรวจตามมาจับลูกน้องของเขาได้ เขารู้สึกผิดและคิดทบทวนจนยอมมอบตัวกับตำรวจเอง ในฉากสุดท้ายซอนยามาเยี่ยมบรูโนในคุก ทั้งสองสนทนากันเพียงไม่กี่คำและกอดคอกันร้องไห้เสียใจกับเรื่องราวทั้งหมดที่ผ่านมา

Le silence de Lorna (2008)

สองพี่น้องดาร์เดนตั้งประสบการ์ณจากการสร้างสารคดีมาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ อีกครั้ง ในเรื่องเกี่ยวคนต่างด้าวที่เดินทางเข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในลีแยชเพราะต้องการสร้างชีวิตใหม่ที่ดีขึ้น ผ่านตัวละครลอรีนาหญิงสาวชาวอัลบาเนียที่ต้องการเงินเพื่อนำมาเปิดร้านขายขนมกับแฟนหนุ่ม เธอจึงร่วมมือกับฟาบีโอสร้างแผนแต่งงานหลอกๆ ขึ้น เธอว่าจ้างคลอดีหนุ่มติดยาชาวเบลเยียมให้แต่งงานกับเธอ เพื่อเธอจะได้เปลี่ยนสัญชาติเป็นเบลเยียมก่อนที่จะขอหย่าและไปแต่งงานกับมาเฟียชาวรัสเซีย อีกทอดหนึ่งเพื่อให้เขาได้รับสิทธิเช่นเดียวกัน แต่การขอหย่ากับคลอดี ไม่ใช่เรื่องง่ายนักเมื่อเขาเริ่มผูกพันกับเธอมากขึ้น ฟาบีโอจึงวางแผนฆ่าเขาโดยให้ลอรีนาทำให้เขาเสพยาเกินขนาดซึ่งจะเป็นวิธีที่แนบเนียนที่สุด แต่เธอไม่ทำตามเพราะเกิดความสงสารคลอดีที่กำลังพยายามเลิกยาเสพติดและทำดีกับเธอขึ้นเรื่อยๆ

ลอรีนาจึงขอให้คลอดีหย่ากับเธอด้วยดี หรือไม่ก็ให้เขาแกล้งทุบตีร่างกายของเธอเพื่อเป็นข้ออ้าง แต่เขากลับไม่กล้าทำร้ายเธอ ลอรีนาจึงลงมือทำร้ายตัวเองจนได้หย่ากับคลอดีสมใจ

แต่ถึงแม้ว่าแผนการระหว่างลอรีนากับคลอดีจะสำเร็จแต่ก็ต้องใช้เวลารอเอกสารนานหลายเดือน ซึ่งฟาบีโอบอกกับเธอว่าชาวรัสเซียคนนั้นรอไม่ได้อีกต่อไป พวกเขาต้องกำจัดคลอดีออกไปให้เร็วที่สุด

เหตุการณ์ถัดมาที่ลอรีนาจัดเสื้อผ้าของคลอดี และออกไปซื้อเสื้อผ้าชุดใหม่ให้กับศพของเธอ ซึ่งหมายความว่าฟาบีโอได้ทำให้เขาเสพยาเกินขนาดและตายไปแล้ว ลอรีนาพยายามอดกลั้นความเสียใจไว้และพยายามใช้ชีวิตต่อไปกับโซโกลแฟนหนุ่มที่แท้จริงของเธอพร้อมกับรอวันแต่งงานกับชายชาวรัสเซียเป็นภารกิจสุดท้ายก่อนที่เธอจะได้เงินก้อนใหญ่มาซื้อร้านขายขนมที่เธอใฝ่ฝัน

เหตุการณ์ต่อมากลับไม่ราบรื่นอย่างที่คิดเมื่อลอร์นาารู้สึกว่ากำลังตั้งท้อง เธอตัดสินใจเก็บเด็กเอาไว้แต่ฟาบีโอต้องการให้เธอทำแท้งเพราะชายชาวรัสเซียอาจจะไม่ชอบใจ อย่างไรก็ตามเมื่อฟาบีโอพาเธอไปโรงพยาบาล หมอกลับบอกว่าเธอไม่ได้ตั้งท้อง ฟาบีโอหัวเสียกับเธออย่างมาก วันต่อมาไซโกลกับฟาบีโอที่เริ่มรู้สึกไม่ไวใจลอร์นาจึงต้องการส่งตัวเธอกลับอัลบาเนียทันที ที่เธอไม่ต้องการ พวกเขาพาเธอไปถอนเงินจากธนาคารเพื่อเอาเงินที่เคยให้เป็นการจ้างทั้งหมดคืน เมื่อชายทั้งสองได้เงิน โสโกลก็ลงจากรถและจากไปอย่างไร้เยื่อใย ขณะที่ฟาบีโอไม่จบเพียงแค่นั้น เขาใช้ให้ผู้ชายของเขาขับรถพาเธอไปฆ่า แต่ระหว่างทางลอร์นาจำตัวเสียก่อนจึงหนีเข้าไปในป่า ในตอนจบเรนอนอนในกระท่อมเล็กๆ มีแสงไฟที่เธอก่อขึ้นด้วยตัวเองและกอดลูกในท้องที่ไม่มีตัวตนของเธอกับคลอดี้

Le gamin au vélo (2011)

สองพี่น้องคาร์เดนนำประเด็นปัญหาความแตกแยกในครอบครัวมานำเสนออย่างโดดเด่นอีกครั้งหนึ่งในเรื่องนี้ ผ่านตัวละครซีริลเด็กชายวัย 10 ขวบที่มีนิสัยก้าวร้าวและหัวดี โดยเปิดเรื่องด้วยฉากที่เขากำลังโทรศัพท์หาพ่อของเขาโดยมีเจ้าหน้าที่สถานสงเคราะห์จับตาดูอยู่ เจ้าหน้าที่พยายามเกลี้ยกล่อมให้เขาวางโทรศัพท์หลังจากที่ซีริลพยายามโทรศัพท์หลายครั้งและยังไม่มีคำตอบรับจากพ่อของเขา ซีริลวิ่งหนีเข้าไปในสนามและพยายามปีนรั้วออกไป แต่เจ้าหน้าที่ช่วยกันมาจับเขาไว้ได้ วันต่อมาเขาก็แอบออกไปข้างนอกได้สำเร็จ แต่เมื่อเดินทางมาถึงอพาร์ทเมนท์ที่พ่อของเขาเคยอาศัยอยู่ เพื่อนข้างห้องได้บอกกับซีริลว่าพ่อของเขาไม่ได้อยู่ที่นั่นแล้ว เขาไม่เชื่อและตั้งต้นที่จะนั่งรอพ่อของเขาบริเวณหน้าห้อง จนเมื่อเจ้าหน้าที่สถานสงเคราะห์ตามมาถึง เขาก็วิ่งหนีไปทั่วอพาร์ทเมนท์จนไปชนเข้ากับซาแมนตาหญิงสาวคนหนึ่งจนล้ม เจ้าหน้าที่พยายามดึงเขาออกมาจากเธออย่างยากลำบาก จึงเกลี้ยกล่อมโดยบอกกับเขาว่าจะพาเขาไปดูในท้องให้เห็นกับตาว่าพ่อของเขาไม่ได้อยู่ที่นั่นแล้วจริงๆ

วันต่อมาซีริลไม่ยอมออกจากห้องนอนในสถานสงเคราะห์เพราะยังคงเสียใจที่พ่อของเขาย้ายที่อยู่โดยไม่ส่งข่าว จนเมื่อเจ้าหน้าที่มาบอกกับเขาว่าซาแมนตาหญิงสาวที่เขาชนล้มเมื่อวานได้ซื้อจักรยานมาให้เขา ซึ่งจักรยานคันนี้เป็นคันที่พ่อของเขาเคยซื้อให้ และพ่อของเขาก็ขายมันให้กับเด็กคนอื่นไปแล้ว ซาแมนตาได้ยื่นเขาพูดถึงจักรยานในเหตุการณ์เมื่อวาน ครั้นเธอไปพบเขาโดยบังเอิญจึงขอซื้อกลับมาให้ซีริล เขาดีใจมากจนอดที่จะขี้จักรยานโซ่ซาแมนตาไม่ได้ เขาขอให้เธอรับเขาไว้ดูแลในวันอาทิตย์ซึ่งเป็นวันที่เด็กในสถานสงเคราะห์จะได้พบกับญาติหรือครอบครัวอุปถัมภ์ สาเหตุที่เขาให้เธอรับดูแลเขาในอาทิตย์ก็เพราะต้องการให้เธอพาเขาไปตามหาพ่อ ซีริลต้องการพ่อของเขา มากกว่าสิ่งใด ดังจะเห็นได้จากวันที่เขาได้พบหน้าพ่อครั้งแรกหลังจากย้ายมาทำงานในร้านอาหารต่างเมือง เขาเดินตามพ่อของเขาทุกฝีก้าวและพยายามหาข้ออ้างที่จะใช้เวลาอยู่กับพ่อให้นานที่สุด แต่พ่อของเขากลับมีท่าทีไม่พอใจและพยายามปฏิเสธซีริลอยู่ตลอดเวลา ในตอนแรกเขาบอกกับซีริลว่าเขาต้องการทำงานเก็บเงิน หากพร้อมเมื่อไหร่จะพามาอยู่ด้วยกัน แต่เมื่อซาแมนตาคาดคั้นให้เขาพูดความจริง เขาจึงพูดต่อหน้าซีริลตรงๆ ว่าเขาไม่ต้องการให้ซีริลติดต่อเขาอีก

ความเจ็บปวดจากการที่ถูกพ่อปฏิเสธทำให้ซีริลปฏิเสธซาแมนตาเช่นกัน เขาหันไปคบกับเวสวัยรุ่นคนหนึ่งซึ่งซาแมนตาสั่งห้ามไม่ให้เข้าไปยุ่งด้วย แต่ซีริลกลับคือรั้นและทำร้ายซาแมนตาจนบาดเจ็บ หลังจากนั้นซีริลขลุกตัวอยู่กับวัยรุ่นคนนั้นซึ่งต่อมาได้หลอกใช้เขาให้ไปชิงทรัพย์เพื่อแลก

กับเงินและมิตรภาพ แต่แค้นงานแรกซีริลกลับทำพลาดเพราะถึงแม้จะได้เงินมาแต่เหยื่อกลับมองเห็นหน้าเขา เวสเห็นท่าไม่ดีจึงไล่ตะเพิดซีริลไป เขาปั่นจักรยานนำเงินที่ได้มาจากการชิงทรัพย์ไปให้พ่อของเขาโดยหวังว่าจะทำให้พ่อของเขามีเงินและได้อยู่กับเขา เพียงแต่ว่าครั้งนี้พ่อของเขาไม่เพียงไม่รับเงินโจรจากซีริลแต่ยังห้ามเขาเดินทางมาที่ร้านอาหารอีก พ่อของเขาไล่เขาไปอย่างไม่มีเยื่อใย ในคืนนั้นเขาปั่นจักรยานกลับด้วยหัวใจแตกสลาย และกลับไปหาซาแมนตาที่รอคอยเขาอยู่ เขาบอกกับเธอว่าเขาต้องการอยู่กับเธอ

ต่อมาก็ดูเหมือนเหตุการณ์ทุกอย่างจะคลี่คลาย ซาแมนตาพาซีริลไปปรับผิผิวและขอโทษครอบครัวที่เขาเคยชิงทรัพย์ เขากับซาแมนตาปั่นจักรยานเล่นกันและวางแผนจะชวนเพื่อนมากินข้าวที่บ้าน แต่ในฉากสุดท้ายขณะที่ซีริลออกมาจากร้านขายของก็ได้พบกับลูกชายของครอบครัวที่เขาเคยชิงทรัพย์ เขาถูกวิ่งไล่จนต้องหนีขึ้นต้นไม้ จากนั้นเขาถูกก้อนหินขว้างใส่จนตกลงมานอนแน่นิ่งอยู่ที่พื้น ทั้งสองต่างคิดว่าเขาตายแล้วจนกระทั่งเขาค่อยๆ ลุกยืนขึ้นและเดินไปปั่นจักรยานกลับบ้านไป

บทที่ 5

การสร้างสรรคภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

ในบรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมในปัจจุบัน ฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ถือเป็นผู้กำกับที่มีแนวทางเฉพาะตัวคนหนึ่ง สาเหตุหนึ่งก็คือพวกเขาสามารถถ่ายทอดความคิดและประสบการณ์ของพวกเขาลงในผลงานได้อย่างเต็มที่เพราะการทำงานนอกระบบสตูดิโอและใช้ทีมงานขนาดเล็กทำให้ทุกองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ถูกควบคุมโดยพวกเขาเอง ในบทนี้ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในแต่ละขั้นตอนการผลิตโดยเน้นองค์ประกอบที่นำไปสู่การนำเสนอธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ที่จะวิเคราะห์ในบทต่อไป เนื้อหาในบทนี้จะเป็นการนำภูมิหลังและอิทธิพลทางความคิดที่นำเสนอไปในบทที่ 4 มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการชมภาพยนตร์ บทวิเคราะห์ภาพยนตร์ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ และบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับและนักแสดงที่ปรากฏในสื่อประเภทสิ่งพิมพ์และเว็บไซต์ ได้ข้อค้นพบดังนี้

5.1 Through the Window: เรื่องราวกระทบใจ

แรงบันดาลใจของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานอาจเกิดจากหลายแหล่งที่มาที่เข้ามากระทบใจผู้กำกับจนนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ออกมา การที่เรื่องราวหนึ่งจะสามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้กำกับได้นั้นเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของผู้กำกับเองเพราะจะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้ดีกว่าเหตุการณ์ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมมาก่อน โดยเฉพาะผู้กำกับที่มีคุณสมบัติเป็นประธานกรต้องผสมผสานตัวตนลงในภาพยนตร์ของพวกเขาจนกลายเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะขึ้นมา สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์เช่นเดียวกัน เรื่องราวที่ประทับใจพวกเขาส่วนใหญ่ก็มีเนื้อหาสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในเซอเรนเมืองอุตสาหกรรมสำคัญของเบลเยียมอันเป็นที่เกิดของพวกเขา โรงงานอุตสาหกรรม เด็กจรจัด เด็กกำพร้า คนขายยาเสพติด คนตกงาน คนต่างด้าว คือตัวละครที่พวกเขาสามารถเห็นได้จากหน้าต่างบ้าน (Garcia, 2012: Online) ถึงแม้ว่าตัวของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะไม่ได้เผชิญปัญหาเหล่านั้นด้วยตัวเอง แต่การที่พวกเขาเกิดและเติบโตขึ้นมาในเมืองแห่งนี้ ภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ก็ยังคงติดตามและติดในใจพวกเขาเสมอ

“เราเคยเห็นช่วงที่เมืองนี้มีชีวิตชีวาและเจริญตามยุคสมัยที่ผันเปลี่ยน แต่เมื่อเรากลับมามองมันอีกครั้งหนึ่งใน 20 ปีต่อมา มันกลายเป็นสถานที่รกร้าง ไม่มีแม่สถานีรถไฟ ร้านค้าต่างๆ ปิดตัว และเมื่อเรามองไปที่คนหนุ่มสาวพวกเขามักปรากฏตัวอยู่คนเดียว ผู้ใหญ่หลายคนตกงานและไม่มียานรองรับสำหรับเด็กที่กำลังเติบโตขึ้นมา ภาพเหล่านี้เหมือนกับภาพยนตร์เรื่องแรกของเรา *La promesse*” - ฌอง-ปีแอร์ให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Collider (Roberts, 2012)

ภาพยนตร์เรื่อง *La promesse* (1996) นอกจากพวกเขาจะได้แรงบันดาลใจมาจากหน้าต่างบ้านแล้ว พวกเขายังนำบทกวีหรือนิยายที่เคยอ่านมาเสริมแต่งเรื่องราวจนกลายเป็นบทภาพยนตร์ โดยพวกเขาประทับใจงานเขียนเรื่อง *Sula* (1973) และ *Song of Solomon* (1977)

ของโทนี มอร์ริสัน (Toni Morrison) อย่างมากที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการฆาตกรรม ความตาย และความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว

กล่าวได้ว่างานของมอร์ริสันได้ส่งผลต่อพวกเขาอย่างมากทีเดียว ดังจะเห็นได้จากวิธีการเล่าเรื่องที่สองพี่น้องดาร์เดนนำมาใช้อย่างการใช้ภาพเปิดฉากด้วยการกระทำของตัวละครทันทีทันใด โดยไม่มีการเกริ่นหรือการอธิบายความล่องหน้า และการทำให้ผู้ชมรู้สึกค้างคาใจกับพฤติกรรมของตัวละครอย่างในเรื่อง *La promesse* ที่มักเปิดเรื่องและเปิดภาพในแต่ละข้อด้วยการกระทำของตัวละครในทันที รวมถึงการปิดเรื่องแบบปลายเปิดที่ปล่อยให้ผู้ชมค้างคาใจกับบทสรุปของตัวละคร

สภาพสังคมของเบลเยียมที่พวกเขาประจักษ์ด้วยตัวเองกลายเป็นแรงบันดาลใจในภาพยนตร์เรื่องถัดมาคือ *Rosetta* (1999) เล่าเกี่ยวกับวัยรุ่นหญิงคนหนึ่งที่ยอดเยียดหางานทำเพราะต้องการหลุดพ้นจากความลำบากของชีวิต สิ่งที่น่าสนใจสองผู้กำกับชาวเบลเยียมคือสภาพการว่างงานของคนเบลเยียมขณะนั้นโดยเฉพาะเขตวัลโลเนียที่ลูกกล่าวไว้ในบันทึกของเขาว่าในปี 1998 ว่ามีวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 25 ปีจำนวนมากกว่าครึ่งไม่มีงานทำหลังจากจบการศึกษามาแล้ว และงานที่พวกเขาได้ทำก็เป็นเพียงงานในโรงแรมกับร้านอาหารที่รายได้ต่ำและไม่ต้องอาศัยทักษะมากนัก (Mai, 2010, 65-66) พวกเขาทำให้ตัวละครโรเซตต้าเป็นศูนย์กลางของเรื่องที่ได้รับผลกระทบจากสภาพสังคมดังกล่าวและเปรียบภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์สงครามที่โรเซตต้าคือนักรบและต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคที่ถาโถมเข้ามา ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จเรื่องหนึ่งของสองพี่น้องดาร์เดนทั้งในแง่เนื้อหาที่สะท้อนปัญหาของชนชั้นล่างและวิธีการถ่ายทำที่มุ่งนำเสนอความเหมือนจริง

ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ที่พวกเขาพบเห็นในเบลเยียมคือเรื่อง *L'enfant* (2005) เมื่อพวกเขาได้พบเห็นหญิงวัยรุ่นคนหนึ่งในเมืองขณะที่กำลังถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *Le fils* เธออุ้มลูกน้อยผ่านกองถ่ายทำอยู่บ่อยครั้งจนพวกเขาเก็บมาพูดคุยกัน พวกเขาคิดว่าเธออาจจะกำลังตามหาพ่อของเด็กอยู่ ผู้กำกับทั้งสองแต่งเติมเรื่องราวของเธอไปต่างๆ นานา ถึงขนาดว่าหากเธอเป็นผู้ชายที่เป็นพ่อที่แท้จริงของเด็กและไม่สามารถเลี้ยงดูลูกได้เธออาจจะขายเด็กคนนั้นในตลาดมืดอย่างที่เคยเป็นข่าวลงในหนังสือพิมพ์ก็อาจเป็นไปได้ ซึ่งความคิดนี้ในที่สุดก็ถูกนำมาเขียนกลายเป็นบทภาพยนตร์เรื่อง *L'enfant* ขึ้นมาโดยผสมกับเรื่องราวความรักของวัยรุ่นชายหญิงที่พวกเขามีความสนใจอยู่ก่อนแล้ว

นอกจากเรื่องราวที่พวกเขาได้พบเห็นด้วยตัวพวกเขาเองแล้วบางครั้งพวกเขาก็นำเรื่องจริงที่คนอื่นบอกเล่ามาเป็นแรงบันดาลใจการเขียนบทเช่นเดียวกัน อย่างบทภาพยนตร์เรื่อง *Le gamin au vélo* (2011) ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากคำบอกเล่าของผู้พิพากษาหญิงคนหนึ่งขณะที่พวกเขาเดินทางไปเปิดตัวภาพยนตร์เรื่อง *Le fils* ที่ประเทศญี่ปุ่นเมื่อปี 2002 เธอเล่าเกี่ยวกับเด็กญี่ปุ่นคนหนึ่งผู้ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและทำความผิดจนต้องติดคุก ตัวเขาไม่มีแม่เลี้ยงดูและถูกพ่อปล่อยทิ้งไว้ที่บ้านเด็กกำพร้า เขาจึงเฝ้ารอพ่อของเขาปีแล้วปีเล่าแต่ก็ไร้แวว จากคำบอกเล่านี้สองพี่น้องดาร์เดนก็เก็บมาพูดคุยกันหลายต่อหลายครั้งเมื่อกลับมาเบลเยียม ลูกให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ *The Guardian* (Billson, 2012) ว่า

“เราพูดคุยเรื่องราวของเด็กคนนั้นบ่อยครั้งว่าต้องนำเรื่องของเขามาทำเป็นภาพยนตร์ให้ได้ จากนั้นใน 2-3 ปีต่อมาเราได้เขียนบทเกี่ยวกับหมอผู้หญิงคนหนึ่งกับเด็ก แต่ไม่สามารถพัฒนาให้เสร็จได้ เราจึงพูดคุยกันว่า ทำไมไม่รวมเรื่องของหมอผู้หญิงคนนั้นกับเด็กชายจากญี่ปุ่นให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของ *Le gamin au vélo* โดยเปลี่ยนอาชีพของซาแมนตาจากการเป็นหมอมือไม้เข้ากับซีรีส์มาเป็นช่างทำผมที่เหมาะสมกับบริบทของเรื่องมากกว่า”

เรื่องจริงอีกหนึ่งเรื่องที่เราได้ฟังและนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ คือเรื่องราวของผู้หญิงคนหนึ่งที่เราารู้จัก เธอมีพี่ชายเป็นขี้อายและเขาก็ได้รับข้อเสนอจากมาเฟียชาวอัลบาเนียในเบลเยียมให้แต่งงานกับหญิงอัลบาเนียเพื่อแลกกับเงินจำนวนมาก แต่เมื่อน้องสาวของเขาเข้าไปห้ามพี่ชายไว้ได้ทัน เพราะเธอเคยรู้ว่ามีคนติดยาลงแดงตายระหว่างการรับข้อเสนอนี้มาแล้ว สองพี่น้องต่างแดนสนใจเรื่องราวนี้และนำมาผสมกับความต้องการนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงเป็นทุนเดิม จึงได้นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์เรื่อง *Le silence de Lorna* (2008) โดยให้ผู้หญิงเป็นตัวละครและต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่เธอต้องตัดสินใจเลือกว่าจะปล่อยให้ชายขี้อายคนนั้นมีชีวิตอยู่ต่อหรือปล่อยให้เขาตาย (Walsh, 2008: Online)

เรื่องจริงที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ก็กระทบใจของพวกเขาเช่นกัน จากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในลิเวอร์พูล ประเทศอังกฤษ ในปี 1993 เจมส์ บัลเจอร์ (James Bulger) เด็กชายวัย 3 ขวบ ถูกลักพาตัวและฆาตกรรมจากการร่วมมือกันของเด็กชายวัย 10 ขวบ 2 คน ร่างของบัลเจอร์ถูกพบบริเวณทางรถไฟด้วยสภาพที่น่าเวทนา ลำตัวขาดเป็น 2 ท่อน มีรอยขีดจากการทุบด้วยก้อนหิน ปากฉีกขาด และมีสีสเปรย์ถูกฉีดบริเวณใบหน้า ฆาตกรเด็กทั้งสองไม่ได้ให้การถึงสาเหตุของการกระทำที่แนชต์ แต่เมื่อสืบสาวไปยังประวัติของฆาตกรเด็กทั้งสองพบว่าพวกเขามีประวัติลักขโมยของมาก่อน และเติบโตมาในครอบครัวที่มีการใช้ความรุนแรง เด็กทั้งสองถูกตัดสินให้จำคุกโดยใช้กฎหมายของผู้ใหญ่และถูกปล่อยตัวออกมาในปี 2001 สองพี่น้องต่างแดนเห็นข่าวนี้ตั้งแต่ปี 1993 เพราะเป็นข่าวดังไปทั่วโลกแต่พวกเขาก็ยังไม่ได้นำมาพัฒนาเป็นบทที่สมบูรณ์ ได้แต่เขียนเป็นเรื่องย่อทิ้งไว้อยู่หลายปีก่อนที่จะกลายเป็นบทภาพยนตร์เรื่อง *Le fils* ออกฉายในปี 2002

จะเห็นได้ว่าวัตถุดิบสำคัญในการเขียนบทภาพยนตร์ของสองพี่น้องต่างแดนส่วนใหญ่เป็นการพัฒนาขึ้นจากเรื่องจริง และเป็นเรื่องราวที่ไม่ไกลจากตัวมนุษย์สามารถเกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกคนเพราะมีประเด็นที่เป็นสากล ทั้งความยากจน การพลัดถิ่น การตกงาน และการแตกแยกของครอบครัว ที่สำคัญประเด็นเหล่านี้สามารถร้อยโยงกับสังคมเบลเยียมและถิ่นเกิดของพวกเขาได้ไม่ว่าต้นทางของเรื่องราวนั้นจะเกิดขึ้นในสังคมอื่น

5.2 การเลือกทีมงาน

จากการศึกษาพบว่าสองพี่น้องต่างแดนมีการใช้ทีมงานขนาดเล็กและเป็นทีมงานเดิมในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง โดยเฉพาะตำแหน่งสำคัญ ได้แก่ อแลง มาร์โคน (Alain Marcoen) ในตำแหน่งผู้กำกับภาพ เบอนัวต์ เดร์โวซ์ (Benoît Dervaux) ในตำแหน่งช่างภาพ มารี เฮลเลนโด (Marie-Hélène Dozo) ในตำแหน่งผู้ตัดต่อภาพ อิกอร์ กาเบรียล (Igor Gabriel) ในตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ และฌอง-ปีแยร์ ดูเรต์ (Jean-Pierre Duret) ในตำแหน่งผู้บันทึกเสียง ซึ่งสาเหตุของการใช้

ทีมงานกลุ่มนี้เป็นประจำเพราะเป็นทีมงานที่พวกเขาคุ้นเคยและไว้วางใจได้ อีกทั้งยังเป็นการป้องกันความผิดพลาดไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำรอยเหมือนที่พวกเขาเคยพบในการทำงานเรื่อง Je pense à vous ที่พวกเขาทำหน้าที่เป็นผู้กำกับที่ควรจะมีอำนาจมากที่สุดในกองถ่ายแต่ปรากฏว่าพวกเขาไม่สามารถควบคุมองค์ประกอบได้ได้เลยแม้แต่หน้าที่เล็กๆ ซึ่งสาเหตุหนึ่งคือพวกเขาขาดประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับนักแสดงและกองถ่ายขนาดใหญ่ทำให้ไม่ได้รับความเชื่อมั่นจากทีมงาน

“ไม่มีองค์ประกอบใดเกิดจากการตัดสินใจของเราทุกอย่างคนอื่นเลือกมาให้เราจัดการ ซึ่งบางครั้งทุกอย่างก็เกิดขึ้นโดยที่เราไม่ต้องสั่งเพราะบางอย่างเราก็ยังไม่มีประสบการณ์ เราไม่รู้ว่าการตั้งอยู่ตำแหน่งใด นักแสดงบางคนสามารถสั่งกล้องได้ ผู้กำกับภาพก็สามารถตัดสินใจได้ กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นจากเราแต่สร้างขึ้นโดยปราศจากเรา” (Andrew, 2009: 149)

บทเรียนจากการทำงานในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงเป็นเหมือนจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้พวกเขาหันมาใช้วิธีการของธรรมเนียมในภาพยนตร์เรื่อง La promesse ซึ่งเมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายและประสบความสำเร็จในต่างประเทศ พวกเขาจึงเหมือนได้ค้นพบแนวทางที่ชัดเจนทั้งวิธีการและการเลือกทีมงาน รวมถึงการเลือกผู้ร่วมทุนสร้างที่ต้องให้อิสระแก่พวกเขาในการสร้างสรรค์งานมากที่สุด ซึ่งจะพบว่าผู้ร่วมทุนสร้างของพวกเขาเป็นองค์กรอิสระหรือไม่ก็องค์กรของรัฐที่ไม่ได้แสวงผลกำไร เช่น Radio Télévision Belge Francophone หรือ RTBF, Ministry of the French Community of Belgium, ARTE France Cinéma, La Regie Wallonne, Canal+, Centre du Cinéma et de l’Audiovisuel de la Communauté française de Belgique เป็นต้น

5.3 การเลือกสถานที่ถ่ายทำ

“เหตุผลบางประการคือเราเติบโตขึ้นที่นั่น เป็นที่แรกที่เราได้รู้จักและรู้สึกกับหลายสิ่งหลายอย่าง”

คำสัมภาษณ์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในเว็บไซต์ Interview Magazine (Mohney, 2012) แสดงให้เห็นถึงเหตุผลหลักที่พวกเขามักใช้ลิเยซเป็นสถานที่ถ่ายทำหลักในผลงานทุกเรื่อง ตั้งแต่งานสารคดีจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดี ถึงแม้ว่าจะย้ายไปเรียนระดับมหาวิทยาลัยที่บรัสเซลส์และได้ทำงานที่นั่นช่วงเวลาหนึ่ง แต่ในท้ายที่สุดพวกเขาก็กลับมาสร้างงานในบ้านเกิดของตนและนำเสนอเรื่องราวภายในเมืองที่พวกเขาเคยประสบและพบเห็นจนจินตนาการกับว่าเมืองนี้เป็นโรงละครโรงใหญ่สำหรับอดีตนักการละครอย่างพวกเขา เป็นพื้นที่จัดแสดงที่คุ้นเคยและมีอิสระในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ได้อย่างคล่องมือ

อาจกล่าวได้ว่านอกจากสองพี่น้องดาร์เดนน์จะให้เหตุผลของการเลือกถ่ายทำในบ้านเกิดว่าเป็นสถานที่คุ้นเคยแล้ว ปัจจัยด้านงบประมาณก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่งเพราะกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ของพวกเขาค่อนข้างใช้ระยะเวลานาน ตั้งแต่การซุ่มก่อนการถ่ายทำที่ลงไปซุ่มในสถานที่ถ่ายทำจริง การออกไปถ่ายนอกพื้นที่จึงอาจนำมาซึ่งงบประมาณที่เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการขนย้ายอุปกรณ์ก็มีความสะดวกสามารถเคลื่อนย้ายไปในที่ต่างๆ ได้ง่าย และยิ่งผู้กำกับทั้งสองมีการถ่ายทำ

ซ่อมหลายครั้งก็ทำให้ไม่เสียเวลาทั้งการย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากและไฟ เหมือนที่ลูกให้สัมภาษณ์ว่า “เราขอเลือกถ่ายซ่อมหลายครั้งมากกว่าจะเสียเงินเช่าครน” (Kaufman, 1999: Online)

อย่างไรก็ตาม ใ้ว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์จะปักหลักถ่ายทำอยู่ในลิแชนเซมอ เพราะหัวใจสำคัญในภาพยนตร์ของพวกเขาก็คือเนื้อเรื่อง สถานที่จึงเป็นส่วนที่คอยสนองต่อเนื้อหา อย่างไรก็ตาม การถ่ายทำเรื่อง *Le silence de Lorna* ที่พวกเขาได้ย้ายไปถ่ายทำห่างออกไป 10 กิโลเมตรจาก ลิแชน เพราะต้องการบรรยากาศเมืองที่เต็มไปด้วยแสงสีเพื่อแสดงให้เห็นความแปลกแยกของตัวละครหลักที่เป็นคนต่างดาว แสดงให้เห็นว่าพวกเขาไม่ได้ยึดอยู่กับสถานที่แต่เป็นเนื้อหา และในอนาคต อาจจะย้ายไปถ่ายทำในสถานที่ไกลจากลิแชนมากขึ้นหากเรื่องราวที่พวกเขาต้องการจะเล่าเหมาะสม

ส่วนวิธีการหาสถานที่ถ่ายทำสองพี่น้องดาร์เดนน์จะออกเดินทางหาสถานที่ถ่ายทำด้วยตัวเองทุกครั้ง โดยในแต่ละสถานที่จะใช้กล้องบันทึกภาพเก็บไว้ และเมื่อได้พบเห็นสถานที่จริงด้วยตัวเองก็อาจนำมาปรับบทภาพยนตร์ตามความรู้สึกที่พวกเขาได้รับจากสถานที่นั้น อย่างเมื่อครั้งที่พวกเขาออกไปหากระท่อมของบรูโนที่อยู่ริมน้ำ เมื่อพบว่ามีเพิงเล็กๆ ตั้งอยู่และดูเหมาะสม พวกเขา ก็กลับมาแก้บทใหม่ให้เป็นที่ไปตามสภาพจริงที่พวกเขาเห็นมา

5.4 การคัดเลือกนักแสดง

บทเรียนอันล้มเหลวในการทำงานกับนักแสดงอาชีพในเรื่อง *Je pense à vous* กลายเป็นฝันร้ายที่พวกเขาไม่เคยลืม พวกเขาจึงระมัดระวังมากขึ้นไม่ให้ซ้ำรอยเดิมอีกโดยการเลือกนักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียงเพราะหวังว่าจะสามารถควบคุมได้อย่างที่ตั้งใจ ทั้งสองใช้เวลาอย่างมากในการค้นหาคนที่จะมารับบทในภาพยนตร์ โดยเฉพาะเมื่อมีตัวละครหลักเพียงไม่กี่ตัวและต้องรับภาระแบกภาพยนตร์ไว้ทั้งเรื่อง

ในขั้นตอนการคัดเลือกพวกเขาใช้วิธีการประกาศลงในสื่อท้องถิ่นโดยเฉพาะเขตที่ใช้ภาษาฝรั่งเศสของเบลเยียม พวกเขาจะลงประกาศในหนังสือพิมพ์และวิทยุท้องถิ่นสำหรับผู้ที่สนใจเข้ามาคัดเลือก จากนั้นจึงคัดเลือกจากรูปถ่ายเพื่อเรียกผู้สมัครเข้ามาถ่ายวิดีโอเก็บไว้ และเมื่อพวกเขาคัดเลือกเหลือเพียง 2 คน พวกเขาให้ผู้สมัครทั้งสองทดลองแสดงทุกฉากในเรื่อง โดยใช้บทที่มีลักษณะใกล้เคียงกับบทจริงมากที่สุด ในขั้นตอนนี้จะทำให้พวกเขาทราบแล้วว่าใครจะได้รับบทในภาพยนตร์ของพวกเขา (Andrew, 2009, 154)

การคัดเลือกนักแสดงด้วยวิธีการดังกล่าวของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะเห็นได้ว่าพวกเขาค่อนข้างให้ความสำคัญกับความเหมือนจริงในภาพยนตร์มากที่สุด ทั้งการหานักแสดงในท้องถิ่นเป็นหลักโดยเฉพาะในบ้านเกิดของตัวเอง เพื่อให้สำเนียงการพูดมีลักษณะเหมือนคนท้องถิ่นจริงๆ ซึ่งนอกจากหานักแสดงในท้องถิ่นแล้ว เมื่อพวกเขาต้องการตัวละครคนต่างดาวในเรื่อง *La promesse* กับ *Le silence de Lorna* ก็หานักแสดงคนต่างดาวจากชาตินั้นมารับบทคือ อซิตา เวโดรโก (Assita Ouedraogo) นักแสดงเชื้อสายบูร์กินาฟาโซ และอาร์ตา โดโบรชิ (Arta Dobroschi) นักแสดงเชื้อสายอัลบาเนียเพื่อให้ได้สำเนียงการพูดเหมือนจริงมากที่สุดเช่นกัน

สองพี่น้องดาร์เดนน์จะให้ความสำคัญแก่ลักษณะทางกายภาพของนักแสดงค่อนข้างมากเพื่อนำมาผสมผสานกับตัวละครที่พวกเขาสร้างขึ้น ดังจะเห็นได้จากการเลือกนักแสดงจากลักษณะทางกายภาพก่อนทั้งใบหน้าและรูปร่างให้มีลักษณะคล้ายคลึงและผสมผสานกับตัวละครที่พวกเขาคิดไว้อย่างลงตัว ลุคให้สัมภาษณ์ว่า (2009, 154)

“เมื่อแรกเริ่ม เรายังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของตัวละครว่าพวกเขาจะมีผมสีบลอนด์หรือสีดำ รูปร่างอ้วนหรือผอม แต่นักแสดงที่เราเลือกมาจะกำหนดสิ่งเหล่านั้นทั้งหมด เช่น เราไม่ได้คิดมาก่อนว่าโรเซตต้า ซอนยา หรืออิกอร์จะมีลักษณะอย่างไร เราจะทราบก็ต่อเมื่อเราได้นักแสดงเหล่านั้นมาแล้ว”

การให้ความสำคัญกับลักษณะทางกายภาพของนักแสดงมาก่อนการแสดงทำให้ความมีชื่อเสียงหรือประสบการณ์ของนักแสดงไม่ใช่สิ่งสำคัญ นักแสดงส่วนใหญ่ที่พวกเขาเลือกจึงเป็นนักแสดงหน้าใหม่ที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนคนธรรมดาทั่วไปไม่ได้มีรูปลักษณ์ที่โดดเด่น อย่าง เฌเรมีเย่ เรนียเอร์ (Jérémy Renier) นักแสดงเด็กวัย 14 ปีในเรื่อง *La promesse* ที่พวกเขาเลือกเพราะลักษณะที่คล้ายกับเด็กทั่วไปในเซอร์เรง หรือในภาพยนตร์เรื่อง *L'enfant* ที่สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกเรนียเอร์มาแสดงอีกครั้งก็เพราะพวกเขานึกถึงเสียงหัวเราะของเรนียเอร์เมื่อครั้งถ่ายทำเรื่อง *La promesse* (Ogden, 2006, 22) ซึ่งนอกจากเรนียเอร์ พวกเขาก็เลือกนักแสดงหน้าใหม่มารับบทนำในภาพยนตร์เสมอ ได้แก่ เอมีลี เดอเกนน์ (Emilie Derquenne) เรื่อง *Rosetta*, มอร์แกง มารีนน์ (Morgan Marinne) เรื่อง *Le fils*, เดอโบรา ฟรองซัวส์ (Deborah Francois) เรื่อง *L'enfant*, และ โทมัส โดเรต์ (Thomas Doret) เรื่อง *Le gamin au vélo*

อย่างไรก็ตาม สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ไม่ได้เจาะจงว่านักแสดงที่พวกเขาต้องการจะเป็นนักแสดงหน้าใหม่เสมอไป หากนักแสดงมีลักษณะเหมาะสมกับตัวละครอย่างการเลือกโอลิวีเยร์ กูเมต์ (Olivier Gourmet) นักแสดงละครเวทีที่มีชื่อเสียงในลิแยชมาแสดงใน *La promesse* และทำให้เขาได้ร่วมงานกันในภาพยนตร์ทุกเรื่องหลังจากนั้น พวกเขาพบกูเมต์ครั้งแรกเมื่อพวกเขาทั้งสามได้ร่วมเป็นกรรมการตัดสินงานแสดงในโรงเรียนสอนการแสดงลิแยช ซึ่งขณะนั้นสองพี่น้องดาร์เดนน์กำลังมองหานักแสดงเพื่อรับบทเป็นโรเจอร์ ฌอง-ปีแยร์เป็นผู้สังเกตท่าทางของกูเมต์ในระหว่างงานนั้นและเขาก็ชื่นชอบวิธีการพูดและลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายของกูเมต์อย่างมากจึงเอ่ยปากชวนเขาให้มาร่วมแสดงในภาพยนตร์ (Dawson, 2002: Online)

“กูเมต์ไม่มีอะไรพิเศษ เขาเหมือนกับคนทั่วไป มีความเป็นธรรมชาติ ถ้าหากเขาอยู่ท่ามกลางคน 10 คนคุณจะไม่รู้ทางเลือกเขาออกมาได้ สิ่งที่ทำให้เราสนใจในตัวเขาคือรูปร่าง แม้จะมีรูปร่างท้วมแต่ขณะเดียวกันก็มีความคล่องแคล่วอย่างมาก อีกทั้งสายตาในการมองของเขาก็มีลักษณะเฉพาะ เราจึงจับภาพไปที่ดวงตาของเขาบ่อยครั้งใน *Le fils* ทั้งด้านข้างและเผชิญหน้าตรงๆ และมีความพิเศษมากขึ้นเมื่อดวงตาของเขาซ่อนอยู่ภายใต้กรอบแว่นตา ดวงตาของเขาจะหริ่เล็กน้อยมาก”

นักแสดงที่มีชื่อเสียงอีกหนึ่งที่สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกมาร่วมงานคือซีซิล เดอ ฟรองซ์ (Cécile de France) นักแสดงชาวเบลเยียมที่โด่งดังมากในยุโรปและมีผลงานออกฉายทั่วโลก เช่น *L'auberge espagnole* (2002) *Haute Tension* (2003) *Hereafter* (2010) เป็นต้น เดอ

พรองซ์ถูกเลือกให้มารับบทเป็นชาแมนตาใน *Le gamin au vélo* ซึ่งการเลือกนักแสดงที่มีชื่อเสียงอย่างเดอ พรองซ์ถือเป็นความท้าทายใหม่ของพวกเขาหลังจากที่ประกาศตนว่าจะไม่ร่วมงานกับนักแสดงที่มีชื่อเสียงหลังจาก *Je pense à vous* ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเพราะความมีชื่อเสียงและรางวัลต่างๆ ที่พวกเขาได้รับมาตลอดสิบกว่าปีที่เป็นบทพิสูจน์ฝีมือของพวกเขาทั้งสอง ทำให้มีความมั่นใจและมีโอกาสเลือกทำงานกับนักแสดงที่มีชื่อเสียงได้ สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกเดอ พรองซ์เพราะพวกเขาคิดว่าการแสดงออกทางสีหน้าและภาษากายของเขามีทั้งความแข็งแกร่งและความอบอุ่นอยู่ในที่ ซึ่งเหมาะสมกับบทชาแมนตาที่ต้องเอาชนะใจเด็กหัวรั้นอย่างซีริลีให้ได้ (Poland, 2011: Online)

กล่าวได้ว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์เป็นผู้กำกับที่ระมัดระวังในการเลือกใช้นักแสดงมาก นอกจากสาเหตุหลักจะเป็นเพราะความเข็ดขยาดจากการทำงานใน *Je pense à vous* อีกสาเหตุหนึ่งก็คือความตั้งใจที่อยากให้การงานระหว่างพวกเขากับนักแสดงเป็นเหมือนการทำงานร่วมกับเพื่อนที่แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเปิดรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่พวกเขาขาดไม่ได้เสมอตั้งแต่เมื่อครั้งทำงานกับกัตติ เพราะพวกเขาเชื่อว่าการทำงานกับคนที่คุ้นเคยจะนำมาซึ่งบรรยากาศการทำงานที่ดีและส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์ สองพี่น้องดาร์เดนน์จึงใช้นักแสดงคนเดิมให้มารับบทในภาพยนตร์ของพวกเขาเสมอ โดยเฉพาะกูเมต์, เรนียอร์, รงกียอง, มารีนน์ เป็นต้น

“เมื่อคุณมีเพื่อน คุณจะชอบพบปะพูดคุยกับพวกเขาอีกครั้ง มากไปกว่านั้นคือต้องการถ่ายภาพยนตร์ร่วมกับพวกเขาอีกครั้ง เราพอใจที่ได้ร่วมงาน เพราะพวกเขาได้นำหลายๆ สิ่งมาสู่ภาพยนตร์ อย่างเช่นเรนียอร์ที่เหมาะสมกับบทชียามาก เขายอมลดน้ำหนัก 30 ปอนด์เพื่อรับบทใน *Le silence de Lorna* และยอมทำทุกอย่างที่เราบอกให้ทำ ส่วนโอลิวิเยร์แม้จะไม่ได้รับบทนำในเรื่องเดียวกันนี้แต่เราไม่ต้องการห่างจากเขาและต้องการให้เขาเป็นส่วนหนึ่งในการผจญภัยนี้” - ลุคให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Reverseshot (smith, 2009)

5.5 การกำกับการแสดง

5.5.1 การกำกับการแสดงหน้าใหม่

ถึงแม้ว่าจะไม่เคยทำงานกับนักแสดงหน้าใหม่มาก่อน แต่การที่สองพี่น้องดาร์เดนน์เคยมีประสบการณ์ในการร่วมงานกับบุคคลจริงในการทำสารคดีในอดีต ทั้งคนงาน นักหนังสือพิมพ์ นักประท้วง คนต่างด้าว จึงอาจกล่าวได้ว่าสิ่งเหล่านี้ได้ช่วยฝึกฝนพวกเขาในการทำงานกับคนธรรมดา และรู้จักธรรมชาติของคนเหล่านั้นจนสามารถนำมาใช้ในการทำงานกับนักแสดงหน้าใหม่ได้

จากการศึกษาพบว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์มีการซ้อมนักแสดงล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำเป็นระยะเวลาประมาณ 4-6 สัปดาห์ โดยผู้กำกับทั้งสองจะใช้เวลาซ้อมกันเองเสียก่อนจากนั้นจึงเรียกนักแสดงและผู้กำกับภาพมาซ้อมในสถานที่ถ่ายทำจริง โดยพวกเขาจะร่วมทำงานกับนักแสดงในการออกแบบการเคลื่อนที่และกำหนดจังหวะในการแสดง จากนั้นจึงให้ผู้กำกับภาพเข้ามาวางตำแหน่งกล้อง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความพิถีพิถันในการสร้างสรรค์งานด้วยตัวเองของสองพี่น้องดาร์เดนน์ และการตระหนักถึงการใช้นักแสดงหน้าใหม่ที่ต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมนานกว่านักแสดงมืออาชีพ อย่างเช่นโทมัส โดเรต์ที่เลือกมาแสดงในเรื่อง *Le gamin au vélo* พวกเขาใช้เวลา

ในการซ้อมนานถึง 45 วัน เนื่องจากโตเรต์ยังเป็นเด็กอายุเพียง 13 ปีที่ยังไม่ได้ผ่านประสบการณ์ชีวิตมากนักและไม่เคยผ่านงานแสดงมาก่อน

“เราไม่ได้จ้างปรมาจารย์ด้านการต่อสู้ นักแสดงจะต้องทราบความต้องการของเราผ่านร่างกายและต้องรู้เขารู้เรากับนักแสดงร่วม ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจกัน” – ลุคให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Film Journal (Garcia, 2012)

ความหลงใหลการแสดงต่อเนื่องแบบลองเทคที่อาจจะได้รับอิทธิพลมาจากการทำงานของละครเวที เป็นเหตุผลสำคัญที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมนานร่วมเดือน โดยเฉพาะต้องทำงานกับนักแสดงหน้าใหม่ที่ไม่มีประสบการณ์มากนัก พวกเขาจึงต้องใช้ใช้เวลาในการฝึกฝนเพื่อให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตัวละครมากที่สุด รวมถึงการกำหนดจังหวะในการแสดงที่ต้องร้อยต่อกันในแต่ละฉากอย่างทั้งที่ทั้งสองต้องการ

โดยวิธีการที่พวกเขาใช้ในการกำหนดจังหวะก็คือการให้นักแสดงนับเลขในใจ โดยเฉพาะในฉากที่นักแสดงต้องแสดงคนเดียวไม่มีนักแสดงร่วมฉากที่คอยรับส่งจังหวะให้ บางครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าจังหวะถูกต้องพวกเขาต้องใช้ไม้มาทำสัญญาณราวกับวาทยากรเพื่อกำหนดจังหวะให้นักแสดงเคลื่อนที่ตามที่ต้องการ (Mai, 2010: 132)

วิธีการหลักที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้เพื่อให้นักแสดงแสดงออกมาอย่างเป็นธรรมชาติคือการถ่ายทำเรียงตามลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง เพราะจะทำให้นักแสดงสามารถควบคุมการแสดงได้อย่างต่อเนื่องและมีพัฒนาการทั้งทางอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดไปพร้อมกับตัวละคร ตั้งแต่ฉากแรกจนกระทั่งถึงฉากสุดท้ายที่พวกเขาจะได้ปลดปล่อยออกมา (Dardenne, DVD "Lefils") ซึ่งวิธีการนี้นอกจากจะเป็นผลดีต่อนักแสดงแล้ว ยังทำให้ผู้กำกับทั้งสองควบคุมจังหวะของการเล่าเรื่องตามที่พวกเขาต้องการ

ส่วนวิธีการที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้มากที่สุดในการกำกับนักแสดงหน้าใหม่ คือ การปล่อยให้พวกเขาแสดงซ้ำๆ หลายเทคนักนักแสดงมีการตอบสนองต่อฉากและนักแสดงด้วยกันเองอย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุด วิธีเช่นนี้เป็นวิธีเดียวกับที่เบรอนซงใช้ในการฝึกนักแสดงที่ไม่ใช่มืออาชีพด้วยการให้พวกเขาแสดงซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนกระทั่งได้การแสดงที่เป็นอัตโนมัติไม่ต้องคิดหรือไตร่ตรองล่วงหน้า ซึ่งสองพี่น้องดาร์เดนน์นำวิธีการนี้มาใช้กับโตเรต์ใน Le gamin au vélo ด้วยการให้เขาซ้อมหกเหลี่ยมและซ้อมฉากที่ต้องใช้กรรไกรหลายต่อหลายครั้งจนทำให้เขารู้สึกคุ้นชินและสามารถแสดงออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ (Billson, 2012: Online) นอกจากนี้ พวกเขายังปล่อยให้นักแสดงแสดงซ้ำๆ จนเกิดภาวะตึงเครียดและเผยห้วงอารมณ์ออกมา เช่น ในเรื่อง Le fils ที่การแสดงของกูเมต์กับมารีนน์ออกมาดีที่สุดในฉากเมื่อทั้งสองเริ่มเหนื่อยแล้ว และทำให้พวกเขาสูญเสียความเป็นตัวเองไปบางส่วน

จากวิธีการทั้งหมดที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้ในการทำงานกับนักแสดงหน้าใหม่จะเห็นได้ว่าพวกเขามักให้นักแสดงใช้ร่างกายเป็นตัวนำความรู้สึก เพราะนักแสดงหน้าใหม่ยังขาดประสบการณ์ในการแสดง รวมถึงการที่พวกเขายังอยู่ในวัยเด็กทำให้ไม่มีประสบการณ์ชีวิตมากพอที่จะอินกับความรู้สึกแบบตัวละครได้ สองพี่น้องดาร์เดนน์จึงต้องฝึกฝนพวกเขาผ่านร่างกายเพื่อขบความรู้สึกเหล่านั้นออกมา

5.5.2 การกำกับนักแสดงมืออาชีพ

นอกจากการทำงานร่วมกับนักแสดงหน้าใหม่แล้ว พวกเขายังได้ร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพอย่างโอลิวิเยร์ กูเมต์ และซีซิล เดอ ฟรองซ์ที่มีประสบการณ์ทางการแสดงมาอย่างหลากหลาย ซึ่งวิธีการกำกับนักแสดงเหล่านี้สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ไม่ได้ปล่อยปละหรือไว้วางใจไปเสียทีเดียว เพราะพวกเขายังคงพิถีพิถันกับกระบวนการและการกำกับการแสดงอยู่เสมอ อย่างกูเมต์ที่เป็นนักแสดงมืออาชีพและถูกฝึกฝนในการใช้เสียง ใช้ร่างกาย และใช้สายตามาเป็นอย่างดี แต่เขาก็ต้องเตรียมตัวและทำการบ้านก่อนการถ่ายทำจะเริ่มต้นเสมอเพราะเขารู้ถึงความละเอียดของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่ต้องการได้การแสดงที่เป็นธรรมชาติจากนักแสดงมากที่สุด ในการถ่ายทำเรื่อง *Le fils* โอลิวิเยร์จึงต้องเตรียมตัวเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำโดยรับงานแสดงเป็นเวลา 2 เดือนเพื่อฝึกฝนงานไม่ให้คຸ້ນมือ ทำให้เมื่อวันถ่ายทำจริงมาถึงเขาสามารถทำได้โดยไม่ชะงัก อีกทั้งยังเดินทางไปพบกับคนที่เคยมีประสบการณ์คล้ายกับตัวละครเพื่อให้เข้าถึงความคิดของตัวละครอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม วิธีการหนึ่งที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ค่อนข้างเคร่งครัดไม่ว่าจะเป็นนักแสดงหน้าใหม่หรือนักแสดงมืออาชีพ คือการไม่ปล่อยให้นักแสดงต้นสด (improvise) ซึ่งมีความแตกต่างไปจากผู้กำกับภาพยนตร์สัญนิยมคนอื่นที่มักปล่อยให้นักแสดงต้นสด เช่น ลาร์ส วอน ทรีเยร์ (Lars von Trier), ไฉ่หมิงเสียง (Tsai Ming-Liang) หรือคลินท์ อีสท์วู้ด (Clint Eastwood) ผู้กำกับชาวอเมริกาที่เดอ ฟรองซ์กล่าวเปรียบเทียบกับการทำงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์ว่า

“สองพี่น้องดาร์เดนน์ดูรายละเอียดทุกอย่าง แก้วน้ำทุกใบ พวกเขาจะบอกแม้กระทั่งว่าเราต้องแสดงความรู้สึกอะไรออกไป ทุกอย่างอยู่ในการควบคุม ฉันไม่สามารถต้นสดได้แม้แต่คำพูดพยางค์เดียว แต่สำหรับอีสท์วู้ดบางครั้งเขาก็ปล่อยให้ฉันเขียนบทพูดด้วยตัวเอง” – เดอ ฟรองซ์ให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Huffingtonpost (Badt, 2001)

ซึ่งเหตุผลสำคัญที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ต้องละเอียดกับการแสดงของนักแสดงแม้แต่นักแสดงมืออาชีพก็คือการที่พวกเขาใช้การถ่ายแบบลองเทคในหลายๆ ฉาก พวกเขาจึงต้องควบคุมจังหวะของการแสดงให้เป็นไปตามที่ฝึกซ้อมมาให้มากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าจะมีการควบคุมจังหวะการแสดงอย่างเข้มงวด แต่ก็เชื่อว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์จะไม่ใช้การแสดงต้นสดของนักแสดงเลย เพราะในบางจังหวะก็อาจจะให้ผลลัพธ์ที่ดี อย่างกรณีฉากสุดท้ายใน *Rosetta* ที่พวกเขาถ่ายทำเดอ เกนน์ไป 10 เทคจนเธอกำลังเหนื่อยได้ที่ และในจังหวะที่เธอล้มลงก็เป็นการต้นสดที่พวกเขาไม่ได้วางแผนล่วงหน้าแต่ผลที่ได้ก็เป็นจังหวะดีกว่าที่พวกเขาคิดไว้ (Kaufman, 1999: Online)

5.6 การทำงานด้านภาพ

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ภาพในการสื่อความหมายไปยังผู้ชม ผู้กำกับภาพยนตร์ทุกคนจึงให้ความสำคัญกับองค์ประกอบนี้ในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่พวกเขาสร้างสรรค์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความรัก ความแค้น ความตาย ออกมาเป็นภาษาภาพที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่จะเล่า ผู้กำกับบางคนต้องการภาพที่ดูสวยงามสำหรับเรื่องราวยิ่งใหญ่จึงอาจมีการปรุงแต่งอย่างประณีตบรรจง ขณะที่บางคนต้องการภาพที่เหมือนจริงเป็นธรรมชาติจึงปล่อยให้ความจริงเผยสู่สายตาของผู้ชมอย่างซื่อสัตย์ ซึ่งถึงแม้ว่าภาพในภาพยนตร์ประเภทหลังจะมีลักษณะเหมือนไม่ตั้งใจถ่ายไม่ประณีตในการ

นำเสนอภาพ แต่หากพิจารณาในแง่ต้นทุนการผลิตภาพยนตร์ที่มีราคาสูงและระยะเวลาในสร้าง จึงเป็นไปได้เลยที่ภาพเหล่านั้นจะออกมาสะเปะสะปะไร้ความหมายหรือขาดซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับ

หากลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ของมิเกลอันเจโล อันโตนิโอนี (Michelangelo Antonioni) กับไฉ่หมิงเลียง (Tsai Ming-Liang) คือการถ่ายภาพล่องเทคที่นิ่งไร้การเคลื่อนที่ ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นในผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนนั้นก็คือการถ่ายภาพล่องเทคที่สั้นไหวและเป็นอิสระ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่พวกเขาเลือกการถ่ายภาพแบบมือถือ โจ วิลเลมส์ (Jo Willems) (Semlyen, 2014: Online) กำกับภาพชาวเบลเยียมที่มีผลงานการถ่ายภาพแบบมือถือในเรื่อง The Hunger Games (2012) กล่าวชื่นชมการถ่ายภาพเรื่อง Rosetta ว่าเป็นการถ่ายภาพแบบมือถือที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ทุนต่ำทั่วไปเพราะแต่ละช็อตถูกออกแบบมาอย่างดีและมีลักษณะเป็นธรรมชาตินิยม นอกจากนี้ การสั้นไหวของภาพยังนำมาซึ่งอารมณ์ร่วมเหมือนผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในโลกใบเดียวกับตัวละคร รวมถึงการถ่ายภาพขนาดใกล้ที่เหมือนผู้ชมถูกดึงเข้าไปใกล้ราวกับสามารถยื่นมือไปสัมผัสตัวละครได้ ซึ่งอารมณ์แบบนี้เองที่วิลเลมส์นำไปเป็นแรงบันดาลใจในผลงานของเขา

กล่าวได้ว่าผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงคดียุโรปส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลวิธีการถ่ายภาพแบบมือถือจากภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ของอิตาลีเพราะเป็นกระแสแรกที่นำวิธีการนี้มาใช้ในภาพยนตร์บันเทิงคดี อีกทั้งสารคดีแบบ *cinéma vérité* ที่เกิดขึ้นในฝรั่งเศสช่วงปี 1960 ด้วยเช่นกัน สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนนั้นนอกจากจะได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มกระแสนี้แล้ว อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่อง Killing of a Chinese Bookie (1977) ก็มีอิทธิพลด้านการถ่ายภาพของพวกเขาด้วยเช่นกัน เพราะในภาพยนตร์ของจอห์น แคสซาเวทส์ (John Cassavetes) เรื่องนี้ใช้การถ่ายภาพแบบมือถือและมักถ่ายภาพใกล้ตัวละครจนเกิดภาพระยะชัดตื้นคล้ายกับภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนอย่าง Rosetta และ Le fils

สองพี่น้องดาร์เดนให้ความสำคัญกับการถ่ายภาพในภาพยนตร์ของพวกเขามาก โดยเฉพาะเมื่อใช้การถ่ายภาพแบบมือถือและต้องติดตามตัวละครไปทุกที่ ทำให้ใช้เวลาในการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนถ่ายทำนานถึง 2-3 เดือน โดยหลังจากเขียนบทภาพยนตร์เสร็จสมบูรณ์สองพี่น้องจะลองถ่ายภาพด้วยตัวพวกเขาเองก่อนด้วยการใช้กล้องขนาดเล็กลองตั้งกล้องและเคลื่อนกล้องโดยจินตนาการถึงตำแหน่งของนักแสดงไปด้วย จากนั้นเมื่อได้จังหวะที่พอใจจึงเรียกนักแสดงมาซ้อมร่วมกันในทุกฉากเป็นเวลาประมาณเดือนครึ่งและบันทึกภาพเก็บไว้ เมื่อวันถ่ายทำจริงมาถึงพวกเขาก็แค่อธิบายทีมงานในส่วนต่างๆ อย่างละเอียด ซึ่งตลอดเวลาการเตรียมตัวที่ยาวนานทำให้ตำแหน่งของกล้องและจังหวะการเคลื่อนที่ถูกกำหนดไว้อย่างดีแล้ว (Nevada, 2011: Online)

สำหรับอุปกรณ์ในการถ่ายทำพวกเขาจะคำนึงถึงความสะดวกในการถ่ายทำเป็นอันดับแรก โดยเฉพาะความคล่องตัวในการถ่ายภาพแบบมือถือและการถ่ายแบบล่องเทคที่ต้องถ่ายต่อเนื่องหลายนาที จึงเลือกกล้องที่ไม่ต้องเปลี่ยนฟิล์มบ่อยๆ เพราะอาจจะทำให้การแสดงของนักแสดงไม่ต่อเนื่อง และมีน้ำหนักเบา พวกเขาจึงเลือกใช้กล้องฟิล์ม 16 มิลลิเมตร ในเรื่อง La promesse, Rosetta, Le fils และ L'enfant จากนั้นก็เปลี่ยนมาใช้กล้องฟิล์ม 35 มิลลิเมตรกับเรื่อง Le silence de Lorna และ Le gamin au vélo ซึ่งอาจเป็นเพราะภาพยนตร์สองเรื่องหลังนี้มีฉาก

กลางคืนหลายฉากซึ่งควรใช้กล้องที่มีคุณภาพดีขึ้น อีกทั้งการเคลื่อนกล้องก็ลดน้อยลงกว่าเรื่องก่อนๆ ไม่จำเป็นต้องใช้กล้องที่มีน้ำหนักเบา

นอกจากการเตรียมตัวในส่วนเกี่ยวกับจังหวะการเคลื่อนกล้องแล้ว สิ่งที่แสดงให้เห็นว่าพวกเขามีความพิถีพิถันในการสร้างสรรค์งานและมีอำนาจในการกำหนดระยะเวลาการสร้างงานด้วยตัวพวกเขาโดยไม่ถูกควบคุมจากสตูดิโอ ก็คือการเลือกถ่ายทำเฉพาะบางฤดูกาลเท่านั้น เนื่องจากการบรรยากาศที่เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละเรื่อง โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเลือกถ่ายทำในฤดูหนาวเพราะทำให้สีของภาพซีดเขียวไว้สีส้มและไว้ชีวิตชีวาเข้ากับเนื้อหาที่ตัวละครต้องตกอยู่ในความทุกข์ตลอดเวลา หรือบางครั้งหากมีแสงอาทิตย์ตกตองที่ตัวละครมากเกินไปก็จะรอให้เมฆมาเคลื่อนบังเพื่อควบคุมบรรยากาศของเรื่อง ลุคกล่าวว่าพวกเขาชอบบรรยากาศเย็นเยียบของฤดูหนาวในตอนเหนือของยุโรปที่ทำให้สีส้มต่างๆ ซีดเขียว สีแดง สีดำ สีเทา ดอกไม้ แสงอาทิตย์ของฤดูหนาวของที่นี่จะไม่เหมือนกับแสงอาทิตย์ของในฤดูอื่นๆ (Badt, 2009, 144; Reumont, 2011: Online)

5.7 การทำงานกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์

5.7.1 การทำงานด้านเสียง

ข้อดีของการทำงานนอกระบบสตูดิโอของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือสามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ ด้วยความคิดของพวกเขาเองโดยไม่ถูกควบคุมจากปัจจัยภายนอก ดังนั้น ความต้องการของพวกเขาที่อยากนำเสนอความเหมือนจริงในภาพยนตร์จึงสามารถทำได้เต็มที่ทั้งเรื่องภาพและเสียง ซึ่งอาจจะป็นองค์ประกอบที่ทำให้ภาพยนตร์ของพวกเขาไม่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างอย่างที่สตูดิโอคาดหวัง ซึ่งสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ไม่ได้มุ่งหวังว่าภาพยนตร์ของพวกเขาจะถูกใจผู้ชมจำนวนมาก เพราะหากพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ จะเห็นได้ว่าพวกเขาต้องการเพียงนำเสนอความจริงเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้ตระหนักถึงปัญหาสังคมเท่านั้น ดังนั้น การนำเสนอความเหมือนจริงของพวกเขาจึงไม่จำเป็นต้องใช้เสียงประกอบอื่นเพื่อสร้างความหมายใดๆ หรือขับเร้าอารมณ์แบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป แต่ปล่อยให้เสียงที่เกิดขึ้นในเรื่องแสดงออกมาตามจริงมากที่สุด เสียงประกอบส่วนใหญ่ที่ได้ยินในภาพยนตร์จึงเป็นเสียงจริงจากแหล่งกำเนิดที่ปรากฏในฉากเท่านั้น ทั้งเสียงรถยนต์ เสียงเครื่องจักรในโรงงาน เสียงเครื่องตัดไม้

“เราเริ่มจากการได้ยินเสียงที่ชัดมากๆ จากนั้นภายใน 1-2 สัปดาห์ เราก็จะมาแยกแยะว่าเสียงไหนที่มีความสำคัญ เสียงต่างๆ ที่ได้มามากได้มาขณะที่เรากำลังถ่ายทำ เราชื่นชอบขณะกำลังถ่ายทำแล้วค้นพบไอเดียบางอย่างขึ้นมาและทำให้มันเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์” – ฌอง-ปีแอร์ให้สัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Indiewire (Kaufman, 1999)

ในส่วนของเสียงดนตรีประกอบ สองพี่น้องดาร์เดนน์ถือเป็นผู้กำกับเพียงไม่กี่คนที่ไม่ใช้ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ของพวกเขา คล้ายคลึงกับแนวคิดของผู้กำกับกลุ่ม Dogma 95 ในบทบัญญัติข้อ 2 ที่ระบุว่าไม่อนุญาตให้ใช้เสียงดนตรีประกอบนอกเหนือไปจากเสียงที่เห็นแหล่งกำเนิดในภาพยนตร์ พวกเขาเชื่อว่าเสียงดนตรีที่ใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดคือใช้เพื่อปกปิดจุดบกพร่องในการเล่าเรื่อง ดังนั้น ภาพยนตร์ที่ดีจึงควรมีการเล่าเรื่องที่แข็งแรงโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งดนตรีประกอบ (กัลปพฤกษ์, 2549, 129) สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์ถึงแม้ว่าการไม่ใช้ดนตรีประกอบจะไม่ได้มี

จุดประสงค์เพื่อต่อต้านภาพยนตร์ฮอลลีวูดเหมือนกลุ่ม Dogma 95 แต่ความเชื่อที่ว่าดนตรีประกอบเป็นส่วนเกินของการเล่าเรื่องก็ปรากฏในคำสัมภาษณ์ของฌอง-ปีแอร์ที่ว่า

“พวกเราไม่พบว่าฉากหรือช่วงไหนในภาพยนตร์ที่ควรจะใช้ดนตรีประกอบ อาจจะ เป็นเพราะเราไม่พบดนตรีที่ถูกต้อง ในขณะที่เรากำลังถ่ายทำเราคิดถึงแต่สิ่งที่เกิดขึ้นจริงตรงนั้น เมื่อเรากำลังทำงานจังหวะของการเล่าเรื่องขึ้นอยู่กับเสียงประกอบไม่ได้ขึ้นอยู่กับบทสนทนาเท่านั้น และ จังหวะเหล่านั้นมาจากเสียงที่เราได้ยินขณะถ่ายทำจริงๆ เสียงของการขยับร่างกาย เสียงหายใจของตัวละคร นั่นคือเสียงดนตรีของเรา หรือไม่เราอาจจะแค่ไม่พบว่าควรใช้ดนตรีช่วงไหนเราจึงไม่ใช่”

(Anderson, 2011: Online)

5.7.2 เสื้อผ้าของนักแสดง

สองพี่น้องดาร์เดนน์ควบคุมแม้กระทั่งเสื้อผ้าของตัวละคร โดยทำงานร่วมกับโมนิก ปาเรลล์ (Monic Parelle) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายที่ร่วมงานกับพวกเขาตั้งแต่ La promesse โดยเสื้อผ้าส่วนใหญ่ที่เลือกมักมีสีสันสดใส ซึ่งหากพิจารณาว่าตัวละครเหล่านี้ต้องปรากฏตัวในเมืองอุตสาหกรรมอย่างลีแยช เมืองอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยฝุ่นควัน หมอก และตึกอาคารเก่าทรุดโทรม การใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันย่อมทำให้ตัวละครโดดเด่นออกมาจากฉากหลังได้ สองพี่น้องดาร์เดนน์จึงเลือกสี แดงให้แก่ตัวละครในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ได้แก่ อิกอร์ โรเซตตา บรูโน ซอนยา ลอร์นา และซีริล ทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นขึ้นมาจากสิ่งแวดล้อมในลีแยช และทำให้ผู้ชมสามารถจดจำตัวละครได้ในฉากที่ไกลาลหรือฉากที่ตัวละครต้องเดินในฝูงชน ฌอง-ปีแอร์กล่าวถึงการเลือกเสื้อผ้าสีแดงให้ตัวละครลอร์นาว่า “เราต้องการให้ลอร์นามีสีแดงรวมอยู่ในเครื่องแต่งกายที่เธอใส่ ทำให้เธอดูโดดเด่น และผู้ชมสามารถจดจำได้ยามที่เธอเดินในเมือง” (Reynaert, 2008: Online)



ภาพที่ 5. 1 การเลือกใช้เสื้อผ้าสีแดงในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในเรื่อง La promesse (1996), L'enfant (2005), Le silence de Lorna (2008), Le gamin au vélo (2011)

บทที่ 6

ธรรมเนียมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

จากภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และวิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของสองพี่น้อง ดาร์เดนน์ในบทที่ 4 และ 5 ทำให้เห็นวิธีการทำงานและวิธีการคิดของผู้กำกับทั้งสองที่นำมาซึ่งความเป็นธรรมเนียมในภาพยนตร์ดังจะทำการวิเคราะห์ในบทที่ 6 นี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพยนตร์ ธรรมเนียม 6 เรื่องด้วยแนวคิดศิลปะธรรมเนียมกับสื่อบันเทิงคดี แนวคิดภาพยนตร์เบลเยียม และทฤษฎีประพันธ์กรเพื่อให้เห็นถึงลักษณะธรรมเนียมและลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ซึ่งได้ข้อค้นพบดังนี้

- 6.1 ตัวละครชนชั้นรากหญ้า
- 6.2 เสี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life)
- 6.3 ปัญหา ณ ปัจจุบัน (here and now)
- 6.4 เมืองอุตสาหกรรม: พื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน
- 6.5 การถ่ายภาพเพื่อสร้างความเหมือนจริง
- 6.6 การตัดต่อภาพ: เหมือนจริงอย่างต่อเนื่อง
- 6.7 การจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ
- 6.8 เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์

6.1 ตัวละครชนชั้นรากหญ้า

องค์ประกอบในภาพยนตร์ที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ให้ความสำคัญมากที่สุดคือตัวละคร เพราะถือเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์ ตัวละครที่พวกเขาสร้างสรรค์ขึ้นส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจมาจากผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่จริงในลีแยช ซึ่งเป็นชีวิตที่ได้พบเห็นและใกล้ชิดมาตั้งแต่ยังเด็ก ถึงแม้ว่าทั้งสองจะไม่ได้มีชีวิตอย่างคนยากไร้เหมือนกับประชากรส่วนใหญ่ในเมืองนี้ แต่การได้สัมผัสกับเรื่องราวของผู้คนเหล่านี้ที่อยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน ทั้งคนงานในโรงงานอุตสาหกรรม วัยรุ่นเสเพล เด็กกำพร้า คนต่างด้าว ภาพชีวิตเหล่านี้จึงติดตรึงอยู่ในความคิดของทั้งสองอยู่เสมอ นำมาพัฒนาเป็นตัวละครในลักษณะต่างๆ ที่คอยขับเคลื่อน ควบคุม และพลิกผันเรื่องราวในภาพยนตร์ ดังที่ลูคเคยให้สัมภาษณ์กับจอฟฟ์ แอนดรูว์ (Geoff Andrew) ถึงวิธีการเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง Rosetta (1999) ว่าเขาใช้ตัวละครเป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องโดยไม่สร้างหรือวางกฎเกณฑ์รอบตัวละคร

“เมื่อเรายากจน เราไม่สามารถวางแผนชีวิตได้ ดังนั้น เราต้องตอบสนองสิ่งที่ชีวิตโยนมาให้เรา โรเซตตามีทางเดินชีวิตทางเดียว แต่การถูกระทบกระแทกทำให้เส้นทางของเธอเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จุดเริ่มต้นคือการตั้งคำถามว่าเด็กสาวคนนี้จะต้านทานปัญหาที่ประดังประเดเข้ามาได้อย่างไร” (2009, 157-158)

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักวิเคราะห์การกระทำและความคิดของตัวละครหลักเพียงตัวเดียวเสมอ แม้แต่เรื่อง L'enfant (2005) ที่ดูเหมือนดำเนินเรื่องด้วยตัวละครหลักสองตัวคือบรูโนและซอนยา แต่เมื่อเรื่องราวได้ดำเนินไปพบว่าการเดินทางเรื่องถูกเปลี่ยนจากซอนยาไปสู่บรูโนทั้งหมด ซึ่งความสนใจของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในการเล่าเรื่องของปัจเจกนี้เริ่มเห็นมาตั้งแต่ผลงานสารคดีของพวกเขา จากการเล่าเรื่องผ่านปัจเจกอย่างเลอง เอ็ม, เอ็ดมอนด์ และโจนาธาน ที่ทำหน้าที่เป็นเหมือนผู้ดำเนินเรื่องหลักด้วยการเล่าเหตุการณ์ในอดีต เป็นการทำหน้าที่คล้ายคลึงกับตัวละครในเรื่อง แต่ที่คอยเชื่อมโยงความรู้สึกของผู้ชมและพาไปสำรวจเรื่องราวทั้งหมด

ลักษณะตัวละครที่พบมากที่สุดในการภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือตัวละครชนชั้นล่าง เป็นตัวละครที่เริ่มให้ความสำคัญมาตั้งแต่งานวรรณกรรมสังคมนิยมและชนชาตินิยมในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ตัวละครประเภทนี้มักถูกนำไปเกี่ยวข้องกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมเสมอเพราะชนชั้นล่างถูกมองว่าเป็นเหยื่อและผลกระทบจากเงื่อนไขทางสังคมของแต่ละยุคสมัย ตัวละครในการภาพยนตร์ชนชาตินิยมจึงมีลักษณะแตกต่างจากตัวละครในการภาพยนตร์บันเทิงของฮอลลีวูดที่มักมีฐานะร่ำรวยและเพื่อฝันอยู่ในโลกอุดมคติ ดังนั้น ตัวละครในการภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์จึงลักษณะเหมือนกับชีวิตจริงของคนในสังคมมากที่สุด สามารถจำแนกตัวละครออกมาได้ดังนี้

6.1.1 วัยเยาว์อันเปราะบาง

ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มีถึง 5 เรื่องที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กและวัยรุ่น ทั้งอิกอร์ โรเซตตา ฟรองซิส บรูโน ซอนยา และซีริล พวกเขาเหล่านี้มีลักษณะคล้ายกันคือเป็นเด็กยากจน ครอบครัวแตกแยก มีเพียงพ่อหรือแม่ดูแลเพียงคนเดียวหรือไม่มีเลย พวกเขาเผชิญปัญหาหรือก่อปัญหาขึ้นจากความไร้เดียงสาเพราะไม่มีผู้ใหญ่คอยยื่นมือมาช่วย หน้าที่บางครั้งยังเป็นต้นตอของปัญหาหรือซ้ำเติมปัญหาให้หนักขึ้นอีกด้วย อย่างอิกอร์ เด็กหนุ่มช่างซ่อมรถในเรื่อง La promesse (1996) เด็กวัย 14 ปี ใส่เสื้อเก่า ไม่แต่งตัวตามสมัย ชอบทำอะไรเล่นสนุกไปวันๆ เหมือนไม่มีภาระให้หนักอก เช่น ประกอบรถโกคาร์ทขับเล่นกับเพื่อน เล่นอะไรแผลงๆ อย่างการเอาน้ำยาบลูคำผิดมาทาฟันของตัวเอง (ภาพที่ 6.1) อิกอร์ยังชอบลักเล็กขโมยน้อยบ้างเมื่อสบโอกาส ความสัมพันธ์ระหว่างอิกอร์กับโรเจอร์พ่อของเขาค่อนข้างซับซ้อน หลากๆ พฤติกรรมของอิกอร์แสดงให้เห็นว่าเขาต้องการความรักความอบอุ่นจากโรเจอร์มาก ไม่ว่าจะป็นอาการดีใจหลังจากพ่อของเขาให้แหวนคู่ การลูกลี้ลุกลนรีบออกจากที่ทำงานเมื่อพ่อของเขาเรียกใช้ แวตตาที่แสดงความรู้สึกดีใจเมื่อพ่อของเขาอาบน้ำให้ และให้อภัยทุกครั้งที่ถูกพ่อทำร้ายร่างกาย อิกอร์ยอมอดทนและเอาใจโรเจอร์ทุกอย่างเพื่อให้พ่อรัก ในขณะที่โรเจอร์กลับมีพฤติกรรมที่คลุมเครือกับลูก ถึงแม้ว่าจะแสดงพฤติกรรมเหมือนพ่อคนอื่นๆ อย่างการให้แหวนคู่ สอนขับรถ อาบน้ำให้ วาดรอยสักให้ และพูดคุยกันเรื่องแฟน แต่บางครั้งกลับทำร้ายร่างกายอิกอร์อย่างรุนแรงและไม่ยอมให้อิกอร์เรียกเขาว่าพ่อแต่ให้เรียกชื่อแทน ทำให้อิกอร์รู้สึกเคลือบแคลงใจกับพฤติกรรมของโรเจอร์มาโดยตลอด ดังนั้น เมื่อถึงเหตุการณ์ที่โรเจอร์กำลังจะพาอิชิตาไปขายเป็นโสเภณี อิกอร์ที่ให้คำสัญญากับอามิคู่ว่าจะดูแลอิชิตากับลูกจึงตัดสินใจทรยศพ่อของตัวเองได้ง่ายขึ้น เขายังตะคอกใส่โรเจอร์ในช่วงท้ายของเรื่องเมื่อโรเจอร์พยายามหลอกล่อเขาด้วยคำพูดสวยหรูเกี่ยวกับบ้านที่กำลังสร้างให้อยู่ด้วยกัน แต่อิกอร์ไม่หลงเชื่ออีกต่อไปเขาตัดรอนความเชื่อและความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อโรเจอร์ เลือกลงมือในสิ่งที่ถูกต้องคือการช่วยเหลืออิชิตากับ

ลูกน้อยให้รอดพ้นจากโรเจอร์ ซึ่งจากการกระทำทุกอย่างที่อิกอร์ได้ทำลงไปจะพบว่าล้วนเป็นผลมาจากพ่อของเขา ตั้งแต่การชอบลักเล็กขโมยน้อยที่ได้อิทธิพลมาจากโรเจอร์ที่ชอบกินเล็กกินน้อยกับคนต่างด้าว หรือแม้แต่การตายของอามิดูก็เป็นเพราะโรเจอร์กลัวตำรวจจึงไม่ยอมพาไปส่งโรงพยาบาล อิกอร์จึงต้องแบกรับคำสัญญาและดูแลลูกรักซึ่งจะเป็นภาระที่หนักเกินเด็กวัย 14 ปีอย่างเขา



ภาพที่ 6. 1 การนำเสนอความไร้เดียงสาของตัวละครอิกอร์ในเรื่อง La promesse (1996)

การกระทำอันเป็นผลจากความไร้เดียงสาของอิกอร์ไม่แตกต่างไปจากตัวละครที่มีวัยไล่เรี่ยกันอย่างฟรองซิสในเรื่อง Le fils (2002) ฟรองซิสในเรื่องได้ขึ้นชื่อว่าเป็นฆาตกรที่ฆ่าลูกของโอลิวิเยร์ แต่ด้วยรูปลักษณ์และพฤติกรรมของเขากลับดูเหมือนเด็กวัยรุ่นยากจนธรรมดา หน้าตาเรียบเฉย ใส่เสื้อผ้าเก่า ๆ ชี้อาชีพชอบแอบหลับในศูนย์ฝึก ช่างซักถาม และขี้เกรงใจ โดยไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว คุกคาม หรือมีอาการป่วยทางจิตเหมือนฆาตกรในภาพยนตร์เขย่าขวัญทั่วไป เขาเป็นเพียงเด็กวัยรุ่นที่มีฐานะยากจนในสังคมเมืองที่มีสิ่งล่อตาล่อใจมากมาย จึงต้องการขโมยวิทยุในรถยนต์ของโอลิวิเยร์ และนำมาสู่การก่ออาชญากรรม ซึ่งจะพบว่าการก่อเหตุของฟรองซิสเป็นผลมาจากปัญหาความยากจน ความเหลื่อมล้ำในสังคมเมือง และครอบครัวที่แตกแยก ซึ่งประเด็นหลังนี้ถึงแม้ว่าในเรื่องจะไม่ได้กล่าวถึงครอบครัวของฟรองซิสเลย แต่ประเด็นนี้ถูกนำเสนอผ่านตัวละครวัยรุ่นที่ชื่อเรเน่ ลูกศิษย์อีกคนที่โอลิวิเยร์เดินทางไปที่บ้านเพื่อตามให้มาเรียนและได้มีปากเสียงกับแม่ชีเมาของเรเน่ที่ไม่ยอมให้ลูกของตนมาทำงาน ซึ่งการนำเสนอครอบครัวของเรเน่ได้สะท้อนให้เห็นครอบครัวของฟรองซิสไปโดยปริยายว่าคงจะเผชิญกับสถานการณ์ไม่แตกต่างกัน อีกทั้งยังทำให้โอลิวิเยร์เข้าใจฟรองซิสมากขึ้นว่าเขาไม่ใช่เด็กที่เกิดมาเพื่อเป็นฆาตกร แต่เขาคือเด็กธรรมดาที่ถูกหล่อหลอมมาจากครอบครัวแตกแยก และสิ่งแวดล้อมในเมือง ทำให้โอลิวิเยร์ตัดสินใจที่จะไว้ชีวิตฟรองซิสช่วงท้ายเรื่อง

ในภาพยนตร์เรื่อง Rosetta (1999) ถึงแม้ว่าจะมีตัวละครหลักเป็นหญิงวัยรุ่น แต่ก็ไม่ได้นำเสนอออกมาเหมือนภาพยนตร์เชิงพาณิชย์แบบฮอลลีวูดที่มีนำเสนอเรื่องราวความรักแบบหนุ่มสาว มีตัวละครรูปร่างและผิวพรรณดี แต่งตัวโก้หรู ส่วนภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่องนี้นำเสนอหญิงวัยรุ่นอย่างเหมือนจริง เป็นวัยรุ่นที่มีฐานะยากจนและต้องต่อสู้เงื่อนไขทางสังคมที่บีบรัด อีกทั้งต้องเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะวัยนี้คือการปวดท้องประจำเดือนอีกด้วย เป็นความเจ็บปวดที่ถ้าโถมเข้ามาเกินกว่าวัยรุ่นอย่างเธอจะรับมือได้ โรเซตตาคือหญิงสาววัย 17 ปี รูปร่างดูห่อหมัดทะมัดทะแมง มีใบหน้าที่ยิ้มแย้มกับแววตาที่แข็งกร้าว เธอมักสวมเสื้อแจ็คเก็ตที่ทำให้ดูห่อหมัดเกินจริง ไม่พิถีพิถันกับ

การแต่งตัว ส่วนใหญ่สวมกระโปรงสีเข้ม และใส่รองเท้าคัทชูเมื่อออกมานอกบ้าน ขณะที่เมื่ออยู่ในบริเวณบ้านสวมรองเท้าบูท แสดงให้เห็นถึงความต้องการปกปิดฐานะที่แท้จริงของตนว่าเป็นคนยากจน สิ่งที่ทำให้โรเซตตามีลักษณะแตกต่างไปจากหญิงวัยรุ่นทั่วไปคือการที่เธอไม่ใช่คนอ่อนหวาน เรียบร้อย ไม่อ่อนโยนตามแบบฉบับของหญิงวัยรุ่นในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ โรเซตตามีความมุ่งมั่น มุทะลุ และต่อสู้ยิบตา เพราะเธอไม่สามารถติดอยู่กับค่านิยมเดิมๆ ได้ในเมื่อความลำบากในชีวิตของเธอมีมากเกินไปจนจะทนทาน อย่างในฉากเปิดเรื่องที่เธอถูกให้ออกจากงานและเธอไม่ยอมออก จนกระทั่งมีเจ้าหน้าที่มาอุ้มเธอออกไป โรเซตตาดิ้นสุดแรงและยึดตู้เหล็กไว้ ทำเอาเจ้าหน้าที่ต้องช่วยกันถึงสองคนจึงจะควบคุมเธอไว้ได้ แสดงให้เห็นถึงการดิ้นรนต่อสู้และความหวงแหนงานของเธอ โรเซตตามีความมุ่งหวังสูงสุดคือการมีชีวิตปกติเหมือนคนทั่วไป เธอมักพูดกับตัวเองก่อนนอนราวกับเป็นการตั้งปณิธานให้ตัวเองทุกครั้งว่า “ชื่อของคุณคือโรเซตตา ชื่อของฉันคือโรเซตตา คุณได้งานทำแล้ว ฉันได้งานทำแล้ว คุณมีเพื่อนแล้ว ฉันมีเพื่อนแล้ว คุณมีชีวิตที่ปกติ ฉันมีชีวิตที่ปกติ คุณจะไม่ต้องตกอยู่ในความทุกข์ ฉันจะไม่ต้องตกอยู่ในความทุกข์ ราตรีสวัสดิ์” คำกล่าวนี้อาจจะดูเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ทุกคนในสังคมมีแต่ไม่ใช่สำหรับโรเซตตา เพราะเธอยากจน ต้องอาศัยอยู่ในคาราวานเช่า และมีแม่ติดเหล้าหนักจนต้องไปมีเพศสัมพันธ์กับเจ้าของคาราวานเพื่อแลกกับเหล้า โรเซตตาจึงเชื่อว่าสิ่งที่ทำให้เธอหลุดพ้นไปจากความทุกข์นี้คือการหางาน เธอจึงพยายามหางานทำทุกวิถีทาง แต่อุปสรรคสำคัญก็คือการหางานในเบลเยียมไม่ใช่เรื่องง่าย และงานส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นแบบเธอจะได้ทำก็เป็นงานที่ใช้ทักษะไม่มากนักซึ่งมีค่าแรงต่ำ ดังนั้น เมื่อเธอถูกให้ออกจากงานซ้ำแล้วซ้ำเล่า เหมือนแสงสว่างในชีวิตของเธอใกล้ดับวูบลง เธอจึงยอมถูกตราหน้าว่าเป็นคนทรยศด้วยการแย่งงานริเกต์เพื่อนคนเดียวในชีวิตของเธอ ซึ่งจากเรื่องราวของโรเซตตาจะพบว่าความผิดที่เธอได้ทำไว้ก็ริเกต์เป็นผลมาจากเงื่อนไขทางสังคมที่ทำให้เธอต้องดิ้นรนหางานได้ยากลำบาก เมื่อประสบกับที่สุดท้ายค่อยๆ ปิดลง สิ่งเดียวที่เธอจะทำให้ชีวิตของเธอรอดได้ก็คือการแย่งชิงทรัพยากรจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

ตัวละครวัยรุ่นที่ไร้เดียงสาซึ่งปรากฏในเรื่อง *L'enfant* ที่หากดูอย่างผิวเผินอาจคิดว่าเป็นภาพยนตร์รักโรแมนติกระหว่างชายหญิงวัยรุ่น แต่ความจริงเรื่องนี้กลับเล่าเรื่องคู่รักที่แสนทรหดและมีสถานการณ์ที่นำไปสู่ความน่าหดหู่รันทใจ ไร้ซึ่งความโรแมนติกอย่างสิ้นเชิง สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอตัวละครวัยรุ่นบรูโนกับซอนยาที่กลายเป็นพ่อแม่มือใหม่เพราะเพิ่งได้จิมมีมาเพียงไม่กี่วัน สำหรับซอนยาจิมมีคือของขวัญ แต่สำหรับ บรูโนจิมมีคือส่วนเกินในชีวิตของเขา ดังนั้นเขาจึงตัดสินใจขายจิมมีให้แก่ตลาดมืดเพื่อแลกกับเงินได้อย่างง่ายดาย บรูโนกับซอนยามี 18 และ 20 ปีคือพ่อแม่วัยรุ่นที่ยังมีความไร้เดียงสา พวกเขาเล่นสนุกเหมือนยังเป็นเด็ก ทั้งวิ่งไล่จับ แกล้งกัน ซื้อเสื้อใส่เหมือนกัน (ภาพที่ 6.2) พวกเขาเหมือนพ่อแม่ที่ยังไม่พร้อมทางวุฒิภาวะโดยเฉพาะบรูโน เขามองจิมมีเหมือนวัตถุที่สามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนได้ ไม่ได้มองว่าเป็นสิ่งสำคัญของชีวิต ซึ่งสาเหตุหลักคือการมีครอบครัวแตกแยก แม่ของบรูโนอาศัยอยู่กับสามีใหม่ซึ่งไม่ลงรอยกับบรูโน การไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ดีทำให้เขาต้องใช้ชีวิตอย่างเสเพล หากินไปวันๆ ด้วยการเดินขอเงินตามสี่แยกไฟแดง และฉกชิงวิ่งราวในบางโอกาส อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าบรูโนจะขาดวุฒิภาวะในการดูแลลูก แต่วัยรุ่นอย่างเขาก็เป็นวัยที่มองแต่ความรักแบบหนุ่มสาว เขามีความรักให้กับซอนยามากจนเมื่อเห็นเธอเสียใจที่เขาขายจิมมี เขาก็ยอมไปซื้อจิมมีกลับคืนมาเพื่อให้ซอนยาคืนดีกับเขา และถกเถียงวิวาทวิวาทเพียงจน

ทำให้เขาต้องติดคุกในท้ายที่สุด ซึ่งตัวละครวัยรุ่นอย่างบรูโนก็เป็นเพียงผลผลิตของสังคมที่มีปัญหา เป็นเพียงวัยรุ่นที่ทำความผิดพลาดด้วยความไร้เดียงสาและไร้การอบรมบ่มเพาะจากผู้ใหญ่



ภาพที่ 6. 2 การนำเสนอความไร้เดียงสาของตัวละครบรูโนและซอนยาในเรื่อง L'enfant (2005)

สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอตัวละครเด็กอีกครั้งในเรื่อง *Le gamin au vélo* (2011) ตัวละครเด็กที่กระทำความผิดด้วยความไร้เดียงสาและเป็นผลผลิตจากการขาดความรับผิดชอบของพ่อแม่ ซิริลคือเด็กวัยเพียง 11 ขวบที่ถูกพ่อทิ้งไว้ในสถานสงเคราะห์ เขามีลักษณะของเด็กขาดความอบอุ่น มีพฤติกรรมก้าวร้าวและหัวดื้อกับคนอื่นที่ไม่ใช่พ่อ ดังจะเห็นได้ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องที่เขาพยายามโทรศัพท์หาพ่อหลายครั้งแต่ไม่มีใครรับจนเจ้าหน้าที่ขอโทรศัพท์คืนแต่เขาไม่ยอมให้และย้ายโทรศัพท์อยู่นาน เมื่อสบโอกาสจึงพยายามวิ่งหนีออกนอกศูนย์เพื่อไปตามหาพ่อของเขา ความฝันของซิริลคือการได้กลับไปอยู่กับพ่อของเขาอีกครั้ง ดังนั้น จึงทำทุกอย่างเพื่อให้ได้พ่อของเขา กลับคืนมาอย่างการวางแผนให้ซาแมนตารับดูแลเขาในวันอาทิตย์เพื่อที่จะได้ใช้เวลาในการตามหาพ่อ เมื่อเขาได้พบพ่อครั้งแรกและถูกพ่อของเขาสั่งห้ามไม่ให้ติดต่อไป เขาจึงดูเหมือนไร้เป้าหมายให้ชีวิตและถูกเวสเด็กหนุ่มขี้ยาชักชวนไปทำเรื่องไม่ดีได้ง่าย เวสหลอกใช้เขาให้ขังทรัพย์พ่อลูกคู่นี้ ซึ่งด้วยความที่ซิริลกำลังต้องการที่พึ่งอย่างที่สุด เขาจึงเชื่อใจเวสและยอมทำเรื่องผิดกฎหมายนี้ จากเรื่องราวทั้งหมดจะเห็นได้ว่าสิ่งที่ทำให้ซิริลเดินทางเข้าสู่วงจรอาชญากรรมก็เพราะการขาดสำนักของผู้ใหญ่ที่เป็นพ่อแม่ซึ่งก็เป็นผลผลิตของสังคมที่มีปัญหาเรื่องความยากจนอีกทอดหนึ่ง

จากการศึกษาตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์พบว่าลักษณะตัวละครวัยรุ่นส่วนใหญ่มักตั้งรกรากอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสังคมที่ขาดผู้ใหญ่ชี้แนะ ขาดความรักจากครอบครัว ถึงแม้ว่าจะมีพ่อหรือแม่แต่พวกเขาไม่ได้ให้ความอบอุ่นอย่างเต็มที่ วัยรุ่นเหล่านี้จึงไม่อยู่ในกรอบที่ดีงาม กลายเป็นอาชญากรหรือกระทำความผิดศีลธรรมอยู่เสมอ หากเปรียบเทียบการสร้างตัวละครวัยรุ่นของสองพี่น้องดาร์เดนน์กับตัวละครในภาพยนตร์ของผู้กำกับที่มีอิทธิพลทางความคิดแก่พวกเขาพบว่า มีลักษณะหลายประการที่เดี่ยวที่คล้ายคลึงกัน เช่น เอ็ดมุนในเรื่อง *Germany Year Zero* (1947) ของโรเบอร์โต รอสเซลลินี (Roberto Rossellini) ที่ต้องหาทางประคองครอบครัวของเขาในอยู่รอดในสังคมเยอรมันหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ในตอนท้ายเรื่องเอ็ดมุนตัดสินใจวางยาพิษพ่อของเขาเพราะทนเห็นพ่อทรمانกับความเจ็บป่วยไม่ไหวและเขาก็กระโดดตึกฆ่าตัวตายตาม ซึ่งจะ

เห็นได้ว่าเอ็ดมุนก็เป็นผลผลิตของสังคมที่มีปัญหาและมีภาระที่ต้องแบกรับเช่นเดียวกับอิกอร์ โรเซตตา ฟรอนซิส ซอนยา บรูโน และซีรีล พวกเขาเป็นเพียงเด็กที่ต้องเผชิญปัญหาโดยไม่มีผู้ใหญ่คอยยื่นมือเข้ามาช่วย นอกจากนี้ ตัวละครของพวกเขาที่มีลักษณะคล้ายตัวละครมุเชทในเรื่อง *Mouchette* (1967) ของโรแบร์ต เบรอสซอง (Robert Bresson) ผู้กำกับชาวฝรั่งเศสอีกคนหนึ่งก็ลึกลับยิ่งกว่ามุเชท เป็นเด็กสาวที่มีแววตาแข็งกร้าวและมีชะตากรรมไม่ต่างไปจากเอ็ดมุน เธอต้องดูแลแม่ที่กำลังป่วยกับน้องชายตัวเล็กเพียงลำพังเพราะพ่อของเธอติดเหล้า หน้าที่เพื่อนในโรงเรียนก็มักเยาะเย้ยเธอเพราะความยากจน มุเชทเผชิญปัญหาที่ประดังประเดมาอย่างไม่ขาดสายจนกระทั่งแม่ของเธอตายจากไป เธอจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการกลืนตัวจมหายไปในบ่อน้ำกลายเป็นจุดจบที่น่าเวทนา (ภาพที่ 6.3) ซึ่งจุดจบดังกล่าวแตกต่างไปจากวิธีการของสองพี่น้องดาร์เดนน์ เพราะถึงแม้ว่าตัวละครของพวกเขาจะกระทำความผิดร้ายแรงเพียงใด แต่ก็ไม่ปล่อยให้ตัวละครหนีปัญหาด้วยการตาย แต่เลือกที่จะปล่อยให้ตัวละครใช้ชีวิตต่อไป มีชีวิตอยู่เพื่อรับผิดชอบและเผชิญหน้ากับความผิดที่เคยได้กระทำความ อย่างซีรีลในฉากสุดท้ายของเรื่อง เขาถูกอดีตคู่กรณีขวางก้อนหินใส่จนตกลงมาจากต้นไม้ เขาอนอนนิ่งราวกับได้ชดใช้ความผิดด้วยชีวิตไปเสียแล้ว แต่จากนั้นไม่นานเขาก็กลับลุกยืนขึ้นด้วยอาการมึนงงและเดินจากไปเพื่อใช้ชีวิตที่เหลือต่อ



ภาพที่ 6. 3 ภาพจุดจบอันน่าเวทนาของมุเชทในฉากปิดเรื่อง *Mouchette* (1967)

6.1.2 ผู้ใช้แรงงาน

ลักษณะตัวละครอีกประเภทหนึ่งที่พบในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ทุกเรื่องคือตัวละครผู้ใช้แรงงาน ด้วยความที่พวกเขาคลุกคลีอยู่กับผู้คนเหล่านี้มาตั้งแต่เมื่อครั้งทำงานกับกัตติโนในบริษัทเซลส์ จนถึงงานสารคดีของพวกเขาเองที่ตระเวนสัมภาษณ์ผู้คนเหล่านี้ในแง่มุมต่างๆ อย่างชีวิตความเป็นอยู่ และการทำงาน อีกทั้งพวกเขาเองยังเคยทำงานในโรงงานปูนและโรงงานนิวเคลียร์เพื่อเก็บเงินซื้อกล้องวิดีโออีกด้วย ทำให้พวกเขาเห็นความสำคัญของการทำงานที่มีต่อชนชั้นล่างในสังคมอย่างมาก ซึ่งสำหรับคนที่ไม่มียอดเงินในชีวิตมากนัก การทำงานคือหนทางเดียวในการได้มาซึ่งสิ่งที่มุ่งหวัง บ้าน เสื้อผ้า ครอบครัวยุคเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีชีวิตอยู่ได้ด้วยการทำงาน “เราต้องให้พวกเขาทำงาน” เพราะการทำงานอยู่ในสำนึกของมนุษย์ทุกคนจึงมีความหมายต่อตัวละครในภาพยนตร์ของพวกเขาเช่นกัน (Garcia, 2012: Online)

งานที่สองพี่น้องดาร์เดนน์มักให้ตัวละครพวกเขาทำส่วนใหญ่คืองานที่ต้องใช้แรงงาน ซึ่งใช้เพียงทักษะพื้นฐาน ทุกคนสามารถทำได้เพราะไม่ใช่งานที่ต้องอาศัยปริญญาหรือความรู้ที่ซับซ้อน เช่น ช่างซ่อมรถและช่างก่อสร้างในเรื่อง *La promesse* สาวโรงงานในเรื่อง *Rosetta* ช่างไม้ในเรื่อง *Le fils* ช่างซักรีดในเรื่อง *Le silence de Lorna* และช่างทำผมในเรื่อง *Le gamin au vélo* ซึ่งจะพบว่าตัวละครเหล่านี้ล้วนมีความเชี่ยวชาญในงานของตนโดยเฉพาะตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ อย่างโอลิวีเยร์ก็เป็นอาจารย์สอนช่างไม้ในศูนย์ฝึกอาชีพ สามารถทำงานไม้ได้หลายประเภท ซ่อมเครื่องจักรได้ รู้จักไม้ทุกชนิด ส่วนลอว์นาก็ทำงานในร้านซักรีดอย่างคล่องแคล่วและเป็นมืออาชีพจนสามารถเก็บเงินได้มากพอที่จะเปิดร้านขายขนมเป็นของตัวเอง ส่วนซาแมนตาก็เป็นมืออาชีพในการเป็นช่างเสริมสวย จนมีร้านเป็นของตัวเอง ทำให้เห็นว่าความเป็นมืออาชีพในการทำงานของตัวละครผู้ใหญ่เหล่านี้ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการรับผิดชอบ โอบอุ้มดูแล และปกป้องตัวละครยั้งไร้เคียงสาได้ อย่างเจ้าของอู่ซ่อมรถก็มีความหวังดีกับอิกอร์และพยายามสอนเขาให้ซ่อมรถเป็น ส่วนโอลิวีเยร์ก็เป็นครูที่เคี่ยวเข็ญลูกศิษย์ให้มีความรู้งานไม้ติดตัว ลอว์นาก็สามารถดูแลคลอรีนที่ติดยา ส่วนซาแมนตาก็สามารถปกป้องและเป็นหลักยึดแก่ซีริลได้

นอกจากนี้ สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของการทำงาน ด้วยการนำเสนอขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียดราวกับเป็นภาพยนตร์สารคดี (ภาพที่ 6.4) ซึ่งวิธีการเช่นนี้จะแตกต่างไปจากภาพยนตร์บันเทิงคดีทั่วไปที่มักไม่ให้ความสำคัญกับรายละเอียดเหล่านี้มากนัก กล่าวคือ ภาพยนตร์บันเทิงคดีทั่วไปจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องมากกว่ารายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เหล่านี้ที่ดูเหมือนไม่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง แต่ผลจากการให้รายละเอียดเรื่องการทำงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์กลับทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น ราวกับว่านักแสดงทำงานอย่างนี้ในชีวิตจริง สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอฉากการทำงานอย่างค่อยเป็นค่อยไป เห็นกระบวนการทีละขั้นตอน เช่น ในเรื่อง *Rosetta* ผู้ชมจะได้เห็นขั้นตอนการผสมแป้งวฟเฟิล ตั้งแต่ท่วงท่าการยกกระสอบแป้งที่ถูกรวบ การเทแป้ง การเทนม การวัดปริมาณส่วนผสม หรือในเรื่อง *Le fils* จะเห็นโอลิวีเยร์บอกวิธีการกะวัดขนาดไม้ การเลือกอุปกรณ์ที่เหมาะสม การประกอบชิ้นวางของในแต่ละส่วนประกอบ หรือในเรื่อง *La promesse* ก็จะได้เห็นเจ้านายของอิกอร์สอนเขาเชื่อมเหล็ก เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้อาจจะเป็นผลมาจากการที่พวกเขาเคยทำสารคดีที่นำเสนอความจริงด้านการทำงานของผู้คนในเมือง พวกเขาจึงเห็นว่าการทำงานในแต่ละขั้นตอนนี้มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าชีวิตของตัวละคร



ภาพที่ 6.4 การนำเสนอรายละเอียดของการทำงานในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002), Le silence de Lorna (2008)

6.2 เลี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life)

ช่วงชีวิตของมนุษย์นั้นยาวนานกว่าที่จะเกิด แก่ และเจ็บตาย การนำเสนอสัจจะของชีวิตนี้จึงเป็นไปได้เลยที่จะสามารถถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่กี่ชั่วโมงหรือหนังสือไม่กี่หน้ากระดาษ ธรรมชาตินิยมจึงเป็นการเล่าเรื่องโดยตัดตอนช่วงหนึ่งของชีวิตมาเล่าหรือเลี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life) ซึ่งก็คือการเล่าเหตุการณ์ช่วงหนึ่งของชีวิตตัวละครไม่ใช่การเล่าทั้งชีวิตเหมือนการเล่าเรื่องแบบเมโลดราม่าที่จะได้รู้เรื่องราวตั้งแต่ตัวละครเกิดจนกระทั่งตาย

การเล่าเรื่องเลี้ยวหนึ่งของชีวิตตัวละครนั้นอาจจะดูเหมือนไม่มีความหวือหวา ซับซ้อน โดยเฉพาะเมื่อเป็นการเล่าเรื่องชีวิตของคนธรรมดาทั่วไปที่สามารถพบเห็นได้ตามท้องถนน ด้วยแล้วก็อาจให้ความรู้สึกไม่แตกต่างไปจากภาพยนตร์สารคดีเท่าใดนัก ดังนั้น สองพี่น้องดาร์เดนน์ จึงใช้การเล่าเรื่องแบบคลาสสิก (classic) ที่มักใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเพื่อดึงดูดใจและชวนติดตาม ผสมผสานกับการเล่าเรื่องแบบมินิมัลลิสต์ (minimalist) ที่ใช้ความต้องการของตัวละครขับเคลื่อนเรื่องราวไปสู่จุดต่างๆ

6.2.1 เล่าเรื่องเล็กให้สะท้อนประเด็นใหญ่

ตัวละครของสองพี่น้องดาร์เดนน์อาจเรียกได้ว่าเป็นตัวละครคนธรรมดาที่ไม่มีสถานะทางสังคม ไม่ใช่พนักงานเมือง และไม่มีพลังอำนาจหรืออิทธิฤทธิ์ใดๆ แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้ตัวละครธรรมดาของพวกเขาสามารถสะท้อนถึงปัญหาสังคมได้ ทั้งๆ ที่ตลอดทั้งเรื่องไม่ได้กล่าวถึงต้นตอของปัญหาอย่างตรงๆ เลย ทั้งนี้ วิธีการที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้คือการทำให้ตัวละครต้องพบชะตากรรมอันโหดร้ายและน่าเวทนามากกว่าคนทั่วไป หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือนำเสนอผลของความขัดแย้ง

ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์อย่างรุนแรงจนเกิดการตระหนักรู้ถึงความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมที่แฝงเร้นไว้

อย่างไรก็ตาม การนำเสนอความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์อันเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมนี้ก็เป็นวิธีการของภาพยนตร์ทั่วไป หากแต่สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็นำเสนอผลของความขัดแย้งที่รุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ทั่วไปทำให้ส่งผลกระทบต่อสันติภาพของปัญหาได้มากกว่าการนำเสนอแบบประนีประนอม อย่างเช่นภาพยนตร์ของฮอลลีวูดที่ไม่ “จัดหนัก” ผลจากการกระทำของตัวละคร แต่มักทำให้ตัวละครพบกับความสุขในตอนจบ จึงทำให้ไม่เกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่แท้จริง เพราะดูเหมือนปัญหาเหล่านี้ถูกคลี่คลายจนหมดแล้วจึงไม่จำเป็นต้องสืบสาวหาสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องตกกระทบลำบากอีกต่อไป

วิธีการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ของสองพี่น้องดาร์เดนน์อธิบายได้ด้วยเรื่อง Rosetta ที่ดูเหมือนเป็นเรื่องราวของหญิงสาวยากจนที่พยายามหางานทำคนหนึ่ง แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้ตัวละครของโรเซตตาต้องพบปัญหาที่ทวีความรุนแรงขึ้น คือการที่เธอต้องออกจากงานเช้าแล้วเช้าเล่าหน้าเช้าแม่ของเธอยังสร้างความลำบากใจให้ทุกวัน ทำให้โรเซตตาต้องรีบหางานจนต้องทรยศต่อริเกต์เพื่อนคนเดียวที่เธอมีและถูกตราหน้าว่าเป็นคนไม่ซื่อสัตย์ บทสรุปอันน่าเวทนาของโรเซตตาทำให้ต้องย้อนกลับไปตั้งคำถามถึงสาเหตุของชะตากรรมนี้ซึ่งก็คือปัญหาวางงานในเบลเยียม เป็นปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อปัญหาของเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

ในเรื่อง La promesse ที่ดูผิวเผินเหมือนเป็นเรื่องราวของเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่ยุติธรรมช่วยเหลือน้องคนต่างด้าวให้รอดพ้นจากน้ำมือพ่อของตัวเอง สองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้เห็นว่าการไปพบอามิดูก่อนจะสิ้นใจทำให้เขาต้องสัญญาว่าจะดูแลอิดิตา หรือการที่เขาพาอิดิตาหนีจนทำให้เขากลายเป็นคนอกตัญญูในที่สุด ซึ่งจากบทสรุปดังกล่าวทำให้เห็นว่าหลายเหตุการณ์ที่อิกอร์ประสบล้วนเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม คือคนต่างด้าวกับกฎหมายของเบลเยียม

ขณะที่เรื่อง L'enfant สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ทำให้บรูโนต้องเจอกับสถานการณ์เลวร้ายลงเรื่อยๆ โดยหลังจากเขานำจิมมีมาคืนแก่ซอนยา เขาก็พยายามขอคืนดีกับเธอแต่ก็ยังถูกปฏิเสธ จากนั้นมาเพียงก็ตามมาทวงเงินจนเขาต้องไปวิ่งราวกระเป๋ากลับอีกครั้งหนึ่ง ส่งผลให้ในท้ายที่สุดเขาต้องสิ้นอิสรภาพในคุก ซึ่งบทสรุปอันน่าเวทนาของบรูโนก็เป็นผลมาจากปัญหาความยากจนในสังคมเบลเยียมที่ไม่ได้ถูกเล่าออกมาอย่างโจ่งแจ้งแต่เป็นปัญหาใหญ่ของสังคมที่แฝงอยู่ในเรื่องราวของปัจเจก

6.2.2 จังหวะการเล่าเรื่องที่นำติดตาม

สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้การเล่าเรื่องแบบคลาสสิกผสมผสานกับการเล่าเรื่องแบบมินิมอลลิสต์ทำให้จังหวะในการเล่าเรื่องมีความแตกต่างไปจากการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกทั่วไป ประการแรก สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็นำเสนอความขัดแย้งตั้งแต่เปิดเรื่องเพื่อให้ตัวละครเผชิญกับปัญหาโดยทันทีทั้งๆ ที่ผู้ชมยังไม่รู้จักตัวละครด้วยซ้ำว่าเป็นใครหรือมีลักษณะอย่างไร วิธีการนี้ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้จักตัวละครไปพร้อมๆ กับการเฝ้าติดตามว่าตัวละครจะมีวิธีจัดการปัญหาอย่างไร

การเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งนี้ปรากฏในเรื่อง Rosetta เปิดเรื่องให้เห็นโรเซตตากำลังอยู่ในสถานการณ์ยากลำบากเพราะเธอถูกให้ออกจากงาน การเห็นเธอต่อสู้กับเจ้าหน้าที่ของโรงงานทำให้เห็นว่าโรเซตตากำลังเจอกับความขัดแย้งที่รุนแรงต่อชีวิตของเธอ ทำให้ชวนติดตามว่าเธอจะจัดการชีวิตของตัวเองอย่างไรต่อไป ในเรื่อง Le fils ก็พบการเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งเช่นเดียวกัน เมื่อสองพี่น้องดาร์เดนน์ให้โอลิวิเยร์แสดงพฤติกรรมที่ชวนสงสัยและแอบมองเด็กนักเรียนใหม่อยู่ตลอดเวลา เป็นการสร้างปมความขัดแย้งที่ทำให้ผู้ชมต้องติดตามเรื่องราวต่อว่าทำไมโอลิวิเยร์จึงมีพฤติกรรมลึกลับ ล่อๆ เช่นนั้น ขณะที่ในเรื่อง Le gamin au vélo สองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้ตัวละครซีริลต้องพบกับความขัดแย้งในทันทีเมื่อเขาโทรศัพท์หาพ่อแต่พ่อของเขาไม่รับโทรศัพท์ ซีริลจึงพยายามหนีออกจากสถานสงเคราะห์เพื่อไปตามหาพ่อให้ได้และนำมาสู่เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องตามมา

ประการที่สอง คือการสร้างจังหวะของภาวะวิกฤติและภาวะคลี่คลายใหม่เพื่อสร้างความคาดหวังแก่ผู้ชม จะแตกต่างกันไปจากภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปที่หลังจากคลี่คลายภาวะวิกฤติแรกแล้วจะเร่งเข้าสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่สองโดยทันทีเพื่อให้เรื่องราวน่าติดตามและเข้มข้น แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์กลับทิ้งจังหวะเป็นเวลานานจนดูเหมือนเรื่องราวกำลังจะคลี่คลายและจบลงอย่างมีความสุข จากนั้นก็ทำลายความคาดหวังของผู้ชมด้วยความขัดแย้งที่รุนแรงมากขึ้น ดังจะเห็นได้ในเรื่อง Rosetta ผู้กำกับทั้งสองวางปมความขัดแย้งที่ซัดโถมให้โรเซตตาต้องตั้งรับมอยู่ตลอดเวลา หลังจากโรเซตตาถูกให้ออกจากงานในฉากเปิดเรื่อง ความต้องการของเธอคือการหางานใหม่ให้ได้ เธอจึงออกหางานทำอยู่นานจนกระทั่งได้งานทำในโรงงานผลิตแป้งวฟเฟิลซึ่งดูเหมือนเหตุการณ์ต่างๆ เริ่มคลี่คลาย เธอมีงานทำเหมือนคนอื่นและกำลังจะมีชีวิตที่ดีขึ้น แต่เมื่อผ่านไปเพียงไม่กี่วันเหตุการณ์ต่างๆ กลับแย่งลง เมื่อเธอถูกให้ออกจากงานอีกครั้ง เธอจึงต้องออกหางานตามที่ต่างๆ เป็นครั้งที่สอง จนกระทั่งมองเห็นช่องทางสุดท้ายคือการแย่งงานริเกต์มาเป็นของตน ซึ่งการกระทำของโรเซตตาครั้งนี้กลายเป็นการทำลายมิตรภาพระหว่างเธอกับริเกต์ลงอย่างย่อยยับ

ภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่อง que แสดงให้เห็นการวางจังหวะภาวะคลี่คลายเพื่อลวงให้ผู้ชมตายใจคือเรื่อง Le silence de Lorna เมื่อคลอดีถูกฟาปิโอฆ่าตาย ดูเหมือนว่าเหตุการณ์ต่างๆ จะคลี่คลายไปในทางที่ดีต่อชีวิตของลอร์นา เธอวางแผนแต่งงานกับมาเฟียชาวรัสเซีย หาทำเลร้านขายขนมซึ่งเป็นสิ่งที่เธอใฝ่ฝันและกำลังจะได้มา หากแต่เธอมารู้ตัวในภายหลังว่ากำลังตั้งท้องกับคลอดี (เธอยอมมีเพศสัมพันธ์กับคลอดีเพื่อไม่ให้คลอดีออกไปเสพยา) จุดเปลี่ยนนี้เองที่ทำให้เรื่องราวต่างๆ แย่งลง ฟาปิโอหมดความไว้วางใจลอร์นาเพราะเมื่อเขาพาลอร์นาไปตรวจครรภ์กลับพบว่าเธอไม่ได้ตั้งท้อง เขาจึงวางแผนลวงลอร์นาไปฆ่าในช่วงท้ายเรื่อง ซึ่งจากเหตุการณ์ทั้งหมดพบว่า การตายของคลอดีคือการคลี่คลายของภาวะวิกฤติแรก ซึ่งหลังจากเหตุการณ์นั้นจบลงก็ดูเหมือนสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่องจะดีขึ้น จนกระทั่งลอร์นาพบว่าตัวเองตั้งท้องจึงเป็นการพาเข้าสู่ภาวะวิกฤติที่สองที่เธอถูกลวงไปฆ่า

เรื่อง Le gamin au vélo ก็ใช้วิธีการนี้เช่นเดียวกัน หลังจากภาวะวิกฤติแรกที่ซีริลนำเงินที่ได้จากการชิงทรัพย์ไปให้พ่อของเขาและถูกปฏิเสธ เขากลับมาหาซาแมนตาและขอให้เธอดูแลเขา สถานการณ์ต่างๆ ดูคลี่คลาย ซีริลมีซาแมนตาที่ให้ความรักความอบอุ่นแทนพ่อ ฉากปั่นจักรยานในช่วงท้ายเรื่องแสดงให้เห็นถึงความสุขและความอบอุ่นที่ซีริลต้องการและดูเหมือนเรื่องราวจะจบลงตรงนั้น แต่ในฉากสุดท้ายสองพี่น้องดาร์เดนน์กลับสร้างสถานการณ์ให้ซีริลตกอยู่ในความลำบากเมื่อ

เหยื่อที่ซีริลเคย์ซิงทรัพย์ตามมาล้างแค้น เขาขวางก้อนหินใส่จนซีริลตกต้นไม้ลงมานอนแน่นิ่ง เหตุการณ์นี้เป็นการทำลายความคาดหวังจากฉากที่แล้วที่ดูเหมือนเรื่องจะจบลงอย่างมีความสุข แต่ซีริลกลับต้องมารับผลจากการกระทำของเขาในฉากนี้ถึงแม้ว่าจะไม่ถึงชีวิตก็ตาม

นอกจากจังหวะการเล่าเรื่องที่ลวงให้ผู้ชมคาดหวัง สองพี่น้องดาร์เดนนั้นยังทำให้การเล่าเรื่องราวธรรมดาให้มีความน่าติดตามและลุ้นระทึกตลอดทั้งเรื่องด้วยการไม่เปิดเผยเรื่องราวทั้งหมดเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยใคร่รู้ ปรากฏเด่นชัดในการเล่าเรื่อง *Le fils* ที่ดูเหมือนเป็นเรื่องราวของการแก้แค้นธรรมดา แต่วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้กลับแตกต่างจากภาพยนตร์ล้างแค้นทั่วไป เช่น *Audition* (1999), *Old Boy* (2003) หรือ *Kill Bill* (2003) เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะไม่มีภาพของความรุนแรงใดๆ เกิดขึ้นแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเล่าด้วยท่าทีประนีประนอมเนื่องจากโอลิวีเยร์ไม่ได้หวังให้ฟรองซีสต้องได้รับผลกระทบอย่างสาสม เขาเพียงต้องการทำความรู้จักชีวิตของฆาตกรเด็กคนนี้ซึ่งช่วยเยียวยาความเจ็บปวดที่เขาเคยสูญเสียลูกชายเท่านั้น อีกทั้งโครงการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ก็ไม่ได้มุ่งนำเสนอเหตุการณ์ที่นำไปสู่การล้างแค้นตั้งแต่เปิดเรื่อง แต่มุ่งนำเสนอให้เห็นสถานะจิตใจของตัวละครรวมถึงเล่นกับความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม

สองพี่น้องดาร์เดนทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยใคร่รู้ตั้งแต่ฉากแรกของเรื่อง โดยให้ผู้ชมได้เห็นพฤติกรรมลับๆ ล่อๆ ของโอลิวีเยร์ที่แอบมองนักเรียนใหม่จนผิดธรรมดา เขาแอบมองฟรองซีสนอน แอบเข้าไปในห้องพักของเขา แอบนอนเตียงของเขา ทำให้ผู้ชมคาดการณ์ไปต่างๆ นาๆ ว่าโอลิวีเยร์อาจจะเป็นอาจารย์ที่มีอาการป่วยทางจิตและต้องการอะไรบางอย่างจากลูกศิษย์หนุ่ม ซึ่งจินตนาการดังกล่าวก็ได้ถูกทำลายลงในเวลาต่อมาในฉากที่โอลิวีเยร์ไปพบกับมารีออดีตภรรยาของเขาและสารภาพว่าได้รับฆาตกรฆ่าลูกของตัวเองมาเป็นลูกศิษย์ ช่วงนี้เองที่ทำให้ภาวะวิกฤติแรกได้คลี่คลายลง แต่กระนั้น กลับนำมาซึ่งเงื่อนงำต่อมาอันนำไปสู่ภาวะวิกฤติที่สองที่มีความขัดแย้งรุนแรงขึ้น เพราะสถานการณ์ดูจะไม่ใช่แค่ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องความสัมพันธ์ของอาจารย์กับลูกศิษย์ธรรมดา แต่กลายเป็นภาพยนตร์เขย่าขวัญเกี่ยวกับเหยื่อผู้มีความแค้นกับฆาตกรที่ไร้เดียงสา ซึ่งผู้ชมจะเกิดการตั้งคำถามอยู่ในใจตลอดเวลาว่าทำไมโอลิวีเยร์รับฟรองซีสมาเป็นลูกศิษย์สักๆ แล้วเขาต้องการอะไร หากเขาต้องการล้างแค้นและเมื่อใดที่จะลงมือ การเล่าเรื่องแบบนี้เองที่แสดงถึงความมีชั้นเชิงของสองพี่น้องดาร์เดนที่นำเรื่องราวที่ดูเหมือนจะไม่มีอะไรมาปรับแต่งและกระตุ้นให้ผู้ชมสงสัยติดตามอยู่ตลอดเวลา ซึ่งหากเป็นภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปเงื่อนปมความสงสัยแรกอาจถูกนำเสนอตั้งแต่ช่วงต้นเรื่องเพราะต้องการทำให้เรื่องเข้าสู่สถานการณ์การล้างแค้นที่เรียกร้องความสนใจผู้ชมมากกว่า แต่สองพี่น้องดาร์เดนกลับต้องการทำให้ผู้ชมเฝ้าสงสัยพฤติกรรมตัวละครอยู่เป็นเวลานาน เล่นกับความอยากรู้อยากเห็น และปล่อยให้จินตนาการเรื่องราวที่ยังมาไม่ถึง ซึ่งเมื่อเงื่อนปมนั้นถูกคลี่คลายจึงเหมือนเป็นการทำลายความคาดหวังของผู้ชมและสร้างความน่าติดตามให้แก่เรื่องราวที่ดูเหมือนธรรมดาๆ นี้มากขึ้น

6.2.3 เปิดเรื่องอย่างทันทีทันใดและปิดเรื่องแบบปลายเปิด

การเปิดเรื่องในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนมักเปิดด้วยการกระทำของตัวละครโดยทันที ทำให้ผู้ชมเหมือนกับว่าได้บังเอิญผ่านมาพบตัวละครและสังเกตการกระทำเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละครเพื่ออ่านลักษณะนิสัยโดยไม่มีกรบอกใบ้ด้วยสิ่งแวดล้อมรอบๆ แตกต่างไปจาก

ภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปที่มักเปิดเรื่องด้วยภาพสิ่งแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นเมือง หมู่บ้าน หรือบ้านที่พักอาศัย ที่จะช่วยให้ผู้ชมได้เห็นลักษณะของตัวละคร เป็นการแนะนำคร่าวๆ ก่อนที่จะได้พบตัวละคร

ภาพเปิดเรื่องสองพี่น้องดาร์เดนน์มักเปิดด้วยภาพขนาดใหญ่และขนาดกลางเพื่อให้เห็นการกระทำของตัวละครอย่างชัดเจน ช่วยเน้นความสำคัญไปยังตัวละครที่จะพาเข้าสู่เรื่องราว อย่างเช่นในเรื่อง *La promesse* เปิดด้วยภาพครึ่งตัวอิกอร์กำลังเก็บสายจายน้ำมันก่อนที่ภาพจะตัดให้เห็นเขาช่วยเซ็ครถให้ลูกค้าและเห็นเขาขโมยกระเป๋าดังค์ลูกค้า หรือในเรื่อง *Rosetta* เปิดด้วยภาพขนาดใหญ่ลูกบิดประตูก่อนที่โรเซตตาจะผลักประตูเข้ามา จากนั้นกล้องจึงตามโรเซตตาที่กำลังเดินอย่างหุนหันไปตามห้องต่างๆ ของโรงงาน หรือในเรื่อง *Le fils* เปิดด้วยภาพหลังของโอลิวิเยร์กำลังก้มหน้าอ่านเอกสารบางอย่าง ก่อนที่จะมีเสียงลูกศิษย์เรียกเขาอย่างรีบร้อน โอลิวิเยร์จึงเดินไปอีกห้องหนึ่งทำให้เห็นสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่ เป็นต้น

ในส่วนการปิดเรื่อง สองพี่น้องดาร์เดนน์มักใช้การปิดเรื่องแบบปลายเปิดซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมมากในภาพยนตร์ศิลปะของยุโรปอย่างโรแบร์ต เบรอสอง, มิชาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke) หรือผู้กำกับรุ่นใหม่อย่างคริสเตียน มุนจิอู (Cristian Mungiu) เป็นวิธีการปิดเรื่องที่ไม่มีบทสรุปชัดเจนและเหมือนว่าเหตุการณ์ต่างๆ ยังถูกคลี่คลายไม่หมด ซึ่งวิธีการนี้ไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์บันเทิงแบบฮอลลีวูดเพราะจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว้าวุ่นเรื่องราวยังไม่จบ ปมปัญหายังคงติดค้างจนไม่อาจแน่ใจได้ว่าตัวละครได้พบกับความสุขที่แท้จริง ในทางกลับกันความรู้สึกดังกล่าวกลับเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์ศิลปะของยุโรปต้องการ ความรู้สึกที่ยังติดค้างทำให้ผู้ชมคิดทบทวนถึงเรื่องราวในภาพยนตร์อยู่ชั่วขณะหนึ่งถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะจบลงแล้วก็ตาม

การปิดเรื่องแบบปลายเปิดเป็นวิธีการที่สองพี่น้องดาร์เดนน์เริ่มใช้มาตั้งแต่งานสารคดีอย่าง *Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler* (For the War to End, the Walls Should Have Fallen, 1980) และ *R... ne répond plus* (R... No Longer Answers, 1981) โดยเรื่องแรกเป็นการปิดเรื่องที่แสดงถึงความสิ้นหวังผ่านตัวละครอดีตนักประท้วงในเหตุการณ์ปี 1960 ที่ปัจจุบันต้องใช้ชีวิตเรื่อยเปื่อยไปวันๆ พร้อมกับความสัมพันธ์ของเมือง ขณะที่เรื่องหลังเล่าเรื่องเกี่ยวกับสถานีวิทยุอิสระที่ค่อยๆ ปิดตัวลงหลังถูกเบียดบังจากสถานีวิทยุของรัฐ ซึ่งสารคดีเรื่องนี้ปิดเรื่องด้วยภาพพิมพ์เขียวสตูดิโอแห่งหนึ่งโดยไม่มีบทสรุปชัดเจนว่าสุดท้ายแล้วชีวิตของสถานีวิทยุอิสระต่างๆ จะเป็นอย่างไร ความรู้สึกคลุมเครือแบบนี้เองที่สองพี่น้องดาร์เดนน์นำมาใช้ต่อในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมของพวกเขาทุกเรื่อง เช่น เรื่อง *La promesse* เมื่ออิกอร์ที่กำลังเดินมาส่งอชิตาไปอิตาลี เขาตัดสินใจบอกอชิตาเรื่องสามีของเธอ อชิตายืนนิ่ง ค่อยๆ ถอดหมวกที่สวมไว้เพื่อพรางตัวออกและจ้องหน้าอิกอร์อยู่นาน ก่อนที่จะหันหลังเดินกลับไปทางที่เธอเพิ่งเดินผ่าน สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกปิดเรื่องเพียงเท่านี้โดยปล่อยให้ผู้ชมคาดเดาถึงอนาคตของพวกเขาทั้งสอง และสิ่งที่อชิตาจะทำต่อไป เธอจะกลับไปหาศพสามีของเธอหรือไปแจ้งความกับตำรวจเป็นสิ่งที่ผู้ชมต้องคาดเดาด้วยตัวเอง

การปิดเรื่องแบบปลายเปิดในเรื่อง *Rosetta* คือเหตุการณ์หลังจากโรเซตตาแย่งงานริเกต์จันริเกต์ตามรังควานเธอไม่เลิก โรเซตตาดัดสินใจลาออกจากงานนั้น จนในฉากสุดท้ายริเกต์ที่ยังไม่รู้ว่โรเซตตาลาออกแล้วยังตามมารังควานถึงคาราวานที่พักของโรเซตตา โรเซตตายกถังแก๊สจน

หมดแรงล้มลง ร้องให้กับชีวิตที่พบเจอแต่อุปสรรครอบด้าน ทันใดนั้นเอง ริเกตต์ได้ยื่นมือมาพยุงเธอยืนขึ้น ภาพสุดท้ายที่ผู้ชมได้เห็นคือใบหน้าแดงก่ำของโรเซตตา เธอมองไปยังริเกตต์ด้วยสายตาเหมือนกำลังอ่อนวอนให้เขายกโทษแก่เธอ แต่ก็ไม่มีคำพูดใดออกจากปาก ผู้ชมได้แต่เพียงอ่านความหมายผ่านใบหน้าของเธอเท่านั้น และไม่อาจรู้ได้ว่าชีวิตของเธอจะเป็นอย่างไรต่อไป พรุ่งนี้เธอจะหางานทำได้หรือไม่ เป็นสิ่งที่ผู้ชมต้องตีความด้วยตัวเอง

ส่วนการปิดเรื่องในเรื่อง Le fils คือเหตุการณ์หลังจากโอลิวีเยร์บอกกับฟรองซีสว่า เขาเป็นพ่อของเด็กที่ฟรองซีสเคยฆ่า ทันทีที่เด็กหนุ่มได้ฟังเขารับวิงหนีเพราะคิดว่าตนถูกลวงมาฆ่าล้างแค้น ทั้งๆ ที่โอลิวีเยร์พยายามพูดว่าเขาจะไม่ทำร้าย แต่ฟรองซีสก็ไม่อาจวางใจได้เขาวิ่งหนีสุดชีวิต และถูกโอลิวีเยร์จับตัวได้ในป่า ซึ่งโอลิวีเยร์ก็ปล่อยฟรองซีสไปโดยไม่ได้ทำร้าย จากนั้นโอลิวีเยร์ก็กลับมาชนไม้ขึ้นรถ และเห็นฟรองซีสเดินกลับมาช่วยเขาอีกแรงก่อนเรื่องราวจะปิดฉากลง ซึ่งเป็นการปิดเรื่องที่ไม่น่าบอกทสรุปชัดเจนว่าทั้งสองจะมีชีวิตอย่างไรต่อไป โอลิวีเยร์จะยังคงสอนฟรองซีสหรือไม่ และฟรองซีสจะไวใจโอลิวีเยร์ได้อย่างไรเมื่อรู้ว่าคือพ่อของเหยื่อที่เขาเคยฆ่า

จากการเปิดเรื่องและปิดเรื่องในลักษณะดังกล่าวพบว่าเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้ชมเหมือนคนที่บังเอิญผ่านมาพบเจอโดยที่ไม่เคยรู้จักพื้นเพกันมาก่อนจึงต้องเรียนรู้กันอย่างค่อยเป็นค่อยไป และเมื่อถึงเวลาจากลา ก็ลาจากกันอย่างทันทีโดยไม่รู้ว่าจะอนาคตของตัวละครจะเป็นอย่างไรต่อไป นอกจากนี้ วิธีการปิดเรื่องแบบปลายเปิดยังทำให้ผู้ชมเห็นว่าในชีวิตจริงของมนุษย์ปัญหาต่างๆ ไม่ได้จบลงอย่างง่ายตาย ปัญหาที่ตัวละครเผชิญก็ยังคงมีอยู่ทั้งในจอภาพยนตร์และในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ได้ถูกคลี่คลายเมื่อภาพยนตร์จบลง

6.3 ปัญหา ณ ปัจจุบัน

ธรรมชาตินิยมเป็นศิลปะที่มุ่งนำเสนอให้เหมือนจริง ดังนั้น เนื้อหาจึงต้องเป็นเรื่องราวที่สามารถเกิดขึ้นได้จริง ยิ่งเกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกับการรับรู้ของผู้ชมยิ่งจะทำให้เนื้อหา มีความน่าเชื่อถือและเหมือนจริงมากขึ้น เนื้อหาจึงมีลักษณะเกิดขึ้นในเวลา ณ ปัจจุบัน (here and now) ไม่นิยมเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ที่เป็นการย้อนอดีต (flash back) หรือเรื่องอนาคตเพราะเป็นเรื่องจินตนาการและเพ้อฝัน ไม่มีมนุษย์คนใดสามารถย้อนเวลาหรือข้ามเวลาได้ การนำเสนอปัญหาในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมจึงมุ่งนำเสนอปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งจะทำให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นได้

จากการศึกษาภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์พบว่าเนื้อหาที่พวกเขาเสนอ ส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาปัจจุบันอยู่เสมอ และเป็นปัญหาที่พวกเขาได้แรงบันดาลใจมาจากลิแชนบ้านเกิดของพวกเขาเอง ตั้งแต่งานสารคดียุคแรกจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดียุคปัจจุบัน อีกทั้งปัญหาเหล่านี้ยังเป็นปัญหาสากลที่สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสังคม ได้แก่

6.3.1 ความยากจน

ปัญหาที่ส่งผลกระทบที่สุดต่อตัวละครในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือความยากจน ซึ่งทำให้ตัวละครต้องดิ้นรนเพื่อรอดพ้นจากความยากลำบากนี้ ปัญหาความยากจนเป็นประเด็นที่ปรากฏมาตั้งแต่ภาพยนตร์สั้นนิยมใหม่ของอิตาลีย่าง The Bicycle Thief (1948)

ภาพยนตร์ของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสอย่าง The 400 Blows (1959) หรือภาพยนตร์สัจนิยมสังคมของอังกฤษ ที่แสดงให้เห็นว่าปัญหาไม่เคยหายไปจากสังคมโลกตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์พวกเขาคลุกคลีอยู่กับปัญหานี้มาตั้งแต่ทำงานสารคดี การเล่าเรื่องของคนงานในโรงงานหรือชนชั้นล่างในเมืองได้สะท้อนปัญหาเหล่านี้ออกมา จวบจนภาพยนตร์บันเทิงคดีประเด็นเหล่านี้ก็ยังถูกเน้นย้ำจนกลายเป็นประเด็นที่ถูกนำเสนออยู่เสมอ

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักนำเสนอปัญหาความยากจนให้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้ตัวละครต้องทำผิดศีลธรรมหรือผิดกฎหมายอย่างไม่มีทางเลือก อย่างในเรื่อง Rosetta ที่โรเซตตาพยายามหางานทำเพื่อให้หลุดพ้นจากความยากจน เธอหวงแหนงานของเธอยิ่งกว่าสิ่งอื่นใดเพราะเชื่อว่างานนำมาซึ่งเงินและชีวิตปกติให้แก่เธอ ดังนั้น เมื่อเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของโรงงานมาอุ้มเธอออกไปจากโรงงานในฉากเปิดเรื่องเธอจึงเกาะตู้เหล็กสุดชีวิตราวกับว่าเขากำลังพรากชีวิตเธอไป (ภาพที่ 6.5) ในเรื่อง Le fils ก็นำเสนอให้เห็นปัญหาความยากจนที่ทำให้ตัวละครพรองซิสต้องฆ่าลูกชายของโอลิวิเยร์เพราะเขาต้องการขโมยวิทยุไปขาย หรือในเรื่อง L'enfant ที่บรูโนต้องการขายลูกก็เพื่อแลกกับเงินที่จะทำให้เขาได้เสื้อใหม่และคิดว่าซอนยาคุร์กของเขาจะมีความสุข หรือในเรื่อง Le gamin au vélo สาเหตุสำคัญที่ทำให้พ่อทิ้งชีริลไปทำงานทำในต่างเมืองก็เพราะความต้องการหลุดพ้นจากปัญหาความยากจนเช่นกัน



ภาพที่ 6. 5 ฉากโรเซตตาเกาะตู้เหล็กในเรื่อง Rosetta (1999)

สิ่งที่เปรียบเทียบเหมือนสัญลักษณ์ที่ทำให้เห็นว่าตัวละครยากจนคือ “เงิน” ที่ตัวละครมองว่ามีค่าสำหรับชีวิตของพวกเขา มากกว่าชีวิตของคนอื่น มากกว่ามิตรภาพของเพื่อน มากกว่ามนุษยธรรม เพราะสิ่งนี้จะทำให้พวกเขาหลุดพ้นจากปัญหาความยากจนได้ สองพี่น้องดาร์เดนน์จึงนำเสนอภาพเงินด้วยภาพขนาดใหญ่บ่อยครั้งเพื่อเน้นให้เห็นว่าสิ่งนี้มีความสำคัญมากต่อตัวละคร เป็นสิ่งที่ตัวละครต้องการและขาดไม่ได้ (ภาพที่ 6.6)



ภาพที่ 6. 6 การนำเสนอภาพขนาดเงินเพื่อแสดงถึงความต้องการหลุดพ้นจากปัญหาความยากจนของตัวละครในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง *La promesse* (1996), *Rosetta* (1999), *L'enfant* (2005) และ *Le silence de Lorna* (2008)

6.3.2 การลักลอบเข้าเมือง

ปัญหาเกี่ยวกับคนต่างด้าวเป็นประเด็นที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ให้ความสนใจมาตั้งแต่ทำสารคดีสำหรับฉายทางโทรทัศน์เรื่อง *Leçons d'une université volante* (*Lessons from a Flying University*, 1982) ที่พวกเขาสัมภาษณ์ชาวโปแลนด์ที่อพยพเข้ามาในลีแยซในช่วงปี 1930 ถึง 1980 เกี่ยวกับสาเหตุของการย้ายถิ่นและปัญหาภายในประเทศบ้านเกิดที่พวกเขาได้เผชิญจนต้องอพยพมาอยู่ในเบลเยียมถาวร ซึ่งจะเห็นได้ว่าปัญหาการย้ายถิ่นเป็นปัญหาสากลที่พบได้ทุกประเทศในยุโรปโดยเฉพาะประเทศที่มีความเจริญด้านอุตสาหกรรมเพราะมีงานรองรับอยู่จำนวนมาก และยังไม่สามารถจัดการแก้ปัญหาเหล่านี้ได้อย่างเบ็ดเสร็จ หน้าที่การรวมกันของประเทศในยุโรปเป็นสหภาพยุโรปหรือ EU ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 นอกจากจะทลายเส้นแบ่งทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองระหว่างประเทศในยุโรป ยังนำมาซึ่งการทลายเส้นเขตแดนจึงทำให้คนต่างด้าวลักลอบเข้ามาและกระจายตัวในยุโรปได้ทุกประเทศ (Ruberto, 2007, 242)

ประเด็นปัญหาการลักลอบเข้าเมืองของคนต่างด้าว สองพี่น้องดาร์เดนน์มักนำเสนอด้วยท่าทีเห็นอกเห็นใจมากกว่าจะกีดกันพวกเขาออกไป เพราะมองว่าคนเหล่านี้เป็นเหยื่อของการสร้างภาพของเมืองอุตสาหกรรมที่มักให้ภาพความเจริญและความเป็นอยู่ที่ดีของผู้อาศัย คนเหล่านี้จึงไม่ต่างไปจากแมลงเม่าที่หลงแสงไฟบินเข้ามา ส่วนใหญ่ก็ต้องตกเป็นเหยื่อให้เจ้าบ้านคือชาวเบลเยียมหาผลประโยชน์และเอาเปรียบอยู่ตลอดเวลา อย่างในเรื่อง *La promesse* ตัวละครต่างด้าวคืออามีดูกับอชิตาชาวบูร์กินาฟาโซ (ประเทศในทวีปแอฟริกาอดีตอาณานิคมของฝรั่งเศส) ที่เดินทางเข้ามาใน

เบลเยียมอย่างผิดกฎหมาย และถูกโรเจอร์ซึ่งรู้ว่าคนเหล่านี้ไม่มีสิทธิและไม่มีทางเลือกในการใช้ชีวิตอย่างเปิดเผยในเมืองนี้ เขาจึงสามารถหารายได้จากข้อจำกัดเหล่านี้ได้อย่างปลอดภัย นอกจากนี้ การลักลอบเข้ามาอย่างผิดกฎหมายยังทำให้พวกเขาไม่มีสิทธิเหมือนพลเมืองเบลเยียม อย่างไรก็ตามการแจ้งตำรวจเรื่องคนหายก็ไม่สามารถทำได้ ทำให้ข้อพิพาทมีโอกาสที่จะตามหาอาผิดู ซึ่งนอกจากภาพยนตร์เรื่องนี้จะให้ความสำคัญกับสองสามีภรรยาแล้ว สองพี่น้องคาร์เดนยังตั้งใจใส่ตัวละครเล็กๆ ที่เป็นคนต่างด้าวจากชาติอื่นๆ เข้ามาในเรื่องด้วย เช่น โรมานีเย ตูร์กี กาน่า และเกาหลี สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการลักลอบเข้าเมืองในเมืองอุตสาหกรรมที่กระจายอยู่ทุกประเทศในยุโรป

ความต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้นทำให้คนต่างด้าวทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เป็นชาวเบลเยียมโดยสมบูรณ์ รวมถึงการจ้างคนเบลเยียมมาแต่งงานหลอกๆ ซึ่งหากพึงพอใจเพียงแค่นั้นก็อาจได้เป็นคนเบลเยียมสมใจ แต่หากยังละโมภต้องการมากกว่าแค่สัญชาติก็ต้องเสี่ยงที่จะพบปัญหาที่รุนแรงขึ้นอย่างลอร์นาคนต่างด้าวชาวอิตาลีใน *Le silence de Lorna* ที่เดินทางเข้ามาในเบลเยียมและจ้างหนุ่มชื้อชาวเบลเยียมมาแต่งงานหลอกๆ เพื่อให้ได้สัญชาติ แต่เมื่อได้มาเธอก็กลับต้องการนำสัญชาตินี้ไปแต่งงานกับมาเฟียชาวรัสเซียอีกทอดหนึ่ง ซึ่งอุปสรรคสำคัญคือหนุ่มชื้อชาวเบลเยียมไม่ยอมหย่าให้ง่ายๆ นำมาซึ่งเหตุการณ์ฆาตกรรมและทำให้สถานการณ์ของลอร์น่าย่ำแย่ลง ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับลอร์นาเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อกันเป็นทอดๆ จากการเป็นคนต่างด้าวที่ไร้สิทธิพลเมืองนำมาสู่การทำผิดซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนกระทั่งตัวเองเกือบเอาชีวิตไม่รอด

6.3.3 ความแตกแยกในครอบครัว

ความแตกแยกในครอบครัวเป็นปัญหาหนึ่งที่สองพี่น้องคาร์เดนพบเห็นบ่อยครั้งในลิแชนซ์ซึ่งเป็นผลมาจากปัญหาความยากจนโดยตรง พวกเขาเคยกล่าวว่าเดิมทีเมืองแห่งนี้มีความเจริญอย่างมากแต่มาในช่วงหลังที่พวกเขาได้กลับมาอีกครั้งหนึ่งก็พบเห็นครอบครัวที่แตกแยกอันเกิดจากพิษเศรษฐกิจ ปัญหายาเสพติด และการว่างงาน เหล่าเด็กๆ ต้องออกมาหารายได้ด้วยตัวเองซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องผิดกฎหมาย (Andrew, 2009, 150) ซึ่งนอกจากลิแชนซ์แล้วปัญหาเศรษฐกิจที่นำมาซึ่งความแตกแยกในครอบครัวยังปรากฏในอังกฤษอีกด้วย ผ่านผลงานภาพยนตร์ของเคน โลช (Ken Loach) เรื่อง *Bread and Roses* (2000) และ *Sweet Sixteen* (2002) ที่สังเกตได้ว่าตัวละครในเรื่องมักไม่มีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบและตัวละครเด็กก็มักมีปัญหาเสมอ

ปัญหาเรื่องความแตกแยกในครอบครัวในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนถูกนำเสนอในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ผ่านเรื่องราวของตัวละครที่มีครอบครัวไม่สมบูรณ์ มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวเท่านั้น และส่วนใหญ่ก็เป็นต้นตอปัญหาหนึ่งที่ทำให้ตัวละครทำเรื่องที่ไม่ดี อย่างอีกอร์ในเรื่อง *La promesse* ที่เขามีพฤติกรรมลึกลับเล็กน้อยก็เป็นผลมาจากครอบครัวที่แตกแยก มีเพียงพ่อคนเดียวที่ไม่ใส่ใจเขามากนักแต่หวังผลประโยชน์มากกว่า อีกทั้งยังมีพฤติกรรมสามวันดีสี่วันชั่ว บางวันก็เอาใจอีกอร์อย่างดีแต่บางวันก็ทำร้ายเขาอย่างหนัก ทำให้อีกอร์ไม่เคยเชื่อโรเจอร์อย่างสนิทใจ ในเรื่อง *Rosetta* เช่นเดียวกัน โรเซตตาอาศัยอยู่กับแม่เพียงสองคน แม่เธอติดเหล้าและชอบมีเพศสัมพันธ์กับเจ้าของคาราวาน ด้วยพฤติกรรมดังกล่าวทำให้โรเซตตาไม่สามารถพึ่งพาแม่ของเธอได้ จึงต้องสร้างภาพให้ตัวเองแข็งแกร่ง ไม่ยอมคน พร้อมจะเผชิญกับปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเอง ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงเธอก็เป็นเพียงหญิงสาวคนหนึ่งที่มีความอ่อนแอเหมือนคนอื่นๆ ขณะที่ในเรื่อง *L'enfant* พฤติกรรม

เด็กเสเพลของบรูโนก็เป็นผลมาจากการขาดพ่อแม่ที่คอยอบรมเลี้ยงดู เขามีแม่ที่ไปแต่งงานใหม่และพ่อเลี้ยงของเขาก็ไม่ชอบใจบรูโนนักทำให้ต้องออกมาเลี้ยงดูตัวเองด้วยการลักเล็กขโมยน้อยหรือไม่ก็เดินขอเงินตามสี่แยกไฟแดง อีกทั้งยังทำให้เขาไม่เห็นความสำคัญของครอบครัว ดังนั้น เมื่อเขามีจิมมีจึงมองว่าเป็นเพียงวัตถุที่สามารถทำเงินให้แก่เขาเท่านั้น ในเรื่อง *Le gamin au vélo* เช่นเดียวกัน พฤติกรรมก้าวร้าวและหัวดื้อของซีริลก็เป็นผลมาจากการถูกพ่อของเขาทิ้งไว้ในสถานสงเคราะห์ เขาไม่เปิดใจรับใครเลยเพราะต้องการพ่อของเขาเพียงคนเดียว ดังนั้นเมื่อเขาถูกพ่อปฏิเสธไม่ให้ติดต่อไป จึงทำให้เขาเสียใจมากและต้องการหาที่พึ่งใหม่ซึ่งเป็นจังหวะที่เวสมาบพบเขาพอดีและนำเขาไปสู่การเป็นโจร

จากการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นปัญหาของสังคมปัจจุบันของสองพี่น้องดาร์เดนน์พบว่ามามีวิธีการนำเสนอแตกต่างไปจากภาพยนตร์สะท้อนสังคมทั่วไปโดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด เพราะทั้งสองมักนำเสนอปัญหาอย่างเหมือนจริงโดยไม่ประนีประนอม สะดุดตากรรมอันน่าเวทนาของตัวละครล้วนสัมพันธ์กับปัญหาของสังคมโดยตรง ขณะที่ภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดมักนำเสนออย่างผิวเผินและไปให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมากกว่าความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคม อีกทั้งในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ไม่เคยกล่าวถึงต้นตอของปัญหาอย่างชัดเจน ไม่เคยกล่าวถึงนโยบายทางเศรษฐกิจหรือนโยบายการควบคุมคนต่างด้าวของรัฐบาล เพราะการนำเสนอภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมคำนึงถึงความเป็นจริงของมนุษย์มากที่สุด คนชั้นล่างจึงไม่อาจรู้ว่าใครคือต้นตอปัญหา หรือใครคือผู้ออกกฎหมาย พวกเขาเพียงดำเนินชีวิตไปในแต่ละวันเท่านั้น ซึ่งแตกต่างไปจากภาพยนตร์สะท้อนสังคมของฮอลลีวู้ดที่มักนำเสนอต้นตอของปัญหาแบบผู้รู้แจ้ง เช่น Erin Brockovich (2000) ที่เล่าเรื่องการต่อสู้กับภาครัฐของหญิงแม่ลูกอ่อนคนหนึ่ง ซึ่งนำเสนอให้เห็นกระบวนการต่างๆ ที่ภาครัฐเอาเปรียบชาวบ้านรากหญ้า หรือเรื่อง *Dallas Buyers Club* (2013) ที่เล่าเรื่องของผู้ติดเชื้อเอดส์และนำเสนอให้เห็นต้นตอของปัญหาคือภาครัฐที่ขายยาไม่มีคุณภาพ ทำให้ตัวละครหลักต้องผลิตยาแจกจ่ายแก่ผู้ป่วยคนอื่นด้วยตัวเอง ซึ่งวิธีการของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนี้ถึงแม้ว่าจะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงปัญหาและการแก้ปัญหาที่ตรงจุด แต่กลับทำให้ผลสะท้อนกลับเพราะเป็นการจำกัดขอบเขตของปัญหาไปที่ภาครัฐเท่านั้น ดังนั้น การไม่กล่าวถึงต้นตอของปัญหาอย่างตรงๆ แบบวิธีการของสองพี่น้องดาร์เดนน์ จึงทำให้ต้นตอของปัญหาสามารถตีความได้กว้างมากกว่าจะพุ่งตรงไปที่ภาครัฐเท่านั้น

6.4 เมืองอุตสาหกรรม: พื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน

ด้วยความผูกพันที่สองพี่น้องดาร์เดนน์มีต่อลิแยซตั้งแต่เกิดทำให้เมืองนี้ถูกใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำหลักในผลงานทุกเรื่องตั้งแต่สารคดีจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดี อย่างการนำเสนอเรื่องราวของเลอง เอ็มกับความผูกพันที่เขามีต่อลิแยซในสารคดีเรื่อง *Lorsque le bateau de Léon M. descendit la Meuse pour la première fois* (1979) หรือการเล่าเรื่องคนต่างด้าวที่เดินทางเข้ามาอาศัยในลิแยซในสารคดีเรื่อง *Leçons d'une université volante* (1982) หรือในภาพยนตร์บันเทิงคดีเรื่อง *Je pense à vous* (1992) ก็นำเสนอเรื่องราวชีวิตของคนงานในโรงงานเหมืองด้วยฉากหลังเป็นลิแยซเช่นเดียวกัน ซึ่งหากมองผู้กำกับทั้งสองในบทบาทของผู้กำกับละครเวทีก็

อาจกล่าวได้ว่าลีแยชคือโรงละครขนาดใหญ่ที่มีพื้นที่หลากหลายให้พวกเขาจัดแสดง อีกทั้งยังเป็นเวทีที่คุ้นเคยทำให้สามารถควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ได้คล่องมือ

ลีแยชถูกนำเสนอออกมาในภาพของเมืองอุตสาหกรรม (ภาพที่ 6.7) ทำหน้าที่เป็นเมืองที่รวมสิ่งล่อตาล่อใจตัวละครชนชั้นล่างและคนต่างด้าวให้เดินทางเข้ามาเพื่อแสวงหาชีวิตที่ดี แต่ต้องพบกับอุปสรรคต่างๆ จนทำให้สวรรค์ที่พวกเขาเคยวาดฝันนี้มีอันต้องพังทลาย เช่น อามีดูกับครอบครัวใน *La promesse* ที่ลักลอบเข้ามาในเบลเยียมเพื่อสร้างชีวิตที่ดีขึ้น แต่ด้วยความที่พวกเขาเข้าเมืองมาอย่างผิดกฎหมายทำให้ต้องอยู่อย่างหลบซ่อนและนำมาซึ่งอุบัติเหตุที่ทำให้ความหวังของพวกเขาดับวูบลง หรือการเข้ามาหางานทำในเมืองของโรเซตตาเรื่อง *Rosetta* ที่เธอหวังว่าจะมีงานให้เธอได้ทำแต่กลับต้องพบกับกฎหมายแรงงานที่ไม่เอื้ออำนวยจึงผิดหวังซ้ำแล้วซ้ำเล่า หรือการเดินทางเข้ามาในเบลเยียมของลอร์นาในเรื่อง *Le silence de Lorna* ที่เธอหวังว่าจะได้เปิดร้านขายขนมเป็นของตัวเอง แต่กลับต้องพบความผิดหวังและส่งผลให้เธอเกือบเอาชีวิตไม่รอดไปจากเมืองนี้

จะพบว่าเมืองอุตสาหกรรมแห่งนี้ไม่ใช่สวรรค์สำหรับตัวละครของสองพี่น้องดาร์เดนน์อย่างที่โรเจอร์กับอิกอร์เคยวาดอ้างไว้ในช่วงต้นเรื่อง *La promesse* ที่ว่าเมืองอุตสาหกรรมของพวกเขาสวยงาม มีแม่น้ำเมิร์สไหลผ่าน มีโรงงานอุตสาหกรรม และมีเงินมากมาย เพราะลักษณะจริงที่ปรากฏไม่ได้มีความสวยงาม อย่างในเรื่อง *La promesse* เมืองก็เต็มไปด้วยโรงงานในสภาพเก่าชอมซ่อ มีมลภาวะปกคลุมทั่วเมืองจนวิวทิวทัศน์ต่างๆ ดูหมุกหมัว ในเรื่อง *L'enfant* แม่น้ำสายหลักอย่างแม่น้ำเมิร์สก็เต็มไปด้วยเศษขยะและซากเหล็กเหลือทิ้ง อีกทั้งการหาเงินในเรื่อง *Rosetta* กับ *Le silence de Lorna* ก็ไม่ใช่เรื่องง่าย จึงทำให้เห็นว่าคำกล่าวของอิกอร์กับโรเจอร์เป็นเพียงการพูดเพื่อลวงให้คนนอกเข้ามาติดกับเท่านั้น



ภาพที่ 6. 7 การนำเสนอฉากเมืองอุตสาหกรรมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์เรื่อง *La promesse* (1996), *Rosetta* (1999), *L'enfant* (2005), *Le silence de Lorna* (2008)

นอกจากการนำเสนอฉากเมืองอุตสาหกรรมเป็นโรงละครใหญ่แล้ว สถานที่หนึ่งที่ถูกขี้นมาพร้อมกับเมืองอุตสาหกรรมทุกที่คือ แพลตหรือห้องเช่า สิ่งปลูกสร้างที่ใช้จัดระเบียบที่พักอาศัยของคนยากจนให้มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยแทนการอยู่ในชุมชนแออัด แพลตจึงแสดงให้เห็นถึงเมืองอุตสาหกรรมที่มีคนยากจนอยู่จำนวนมากไปโดยปริยาย ซึ่งแพลตหรือห้องเช่าได้ปรากฏในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ทุกเรื่อง แม้แต่ Rosetta ที่ตัวละครหลักไม่ได้อาศัยอยู่บนอาคาร แต่ตัวละครรองอย่างริเกต์ก็อาศัยอยู่ในห้องเช่าเช่นกัน ซึ่งการใช้ฉากเมืองอุตสาหกรรมเป็นฉากหลัง และมีแพลตเป็นที่พักอาศัยของตัวละครชนชั้นล่างมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์สัญนิยมสังคมของอังกฤษ เช่น ผลงานส่วนใหญ่ของเคน โลช (Ken Loach) และเชน เมโดว์ส (Shane Meadows) รวมถึงภาพยนตร์อย่าง Ratcatcher (1999) และ Red Road (2006) ที่นำเสนอฉากเมืองอุตสาหกรรมเป็นสถานที่ที่ชนชั้นล่างเดินทางเข้ามาแสวงหาชีวิตที่ดีขึ้น และต้องพบกับปัญหาสังคมอย่างการว่างงาน ครอบครัวแตกแยก และการอพยพของคนต่างด้าว แสดงให้เห็นว่าฉากเมืองอุตสาหกรรมมักถูกใช้ในภาพยนตร์เกี่ยวกับชนชั้นล่างที่ต้องการแสวงหาชีวิตที่ดีขึ้นในสังคมเมือง

จากการใช้เมืองอุตสาหกรรมเป็นฉากหลักของเรื่องทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีความเหมือนจริงในการรับรู้ของผู้ชม เพราะเป็นการใช้ฉากที่มีลักษณะ non-place ตามแนวคิดของนักมนุษยวิทยาชาวฝรั่งเศส มาร์ค โอเช (Marc Augé) ที่นิยามพื้นที่ลักษณะนี้ว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่สามารถเรียกได้ว่าเป็นสถานที่ เป็นพื้นที่ชั่วคราวไร้อัตลักษณ์ ปราศจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างผู้คนกับพื้นที่นั้น หรือเป็นพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน โอเชยกตัวอย่างโรงแรม สนามบิน สวนสาธารณะ เขตอุตสาหกรรม ถนน ซึ่งพื้นที่ลักษณะนี้มีอยู่ทุกเมือง ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงพื้นที่นี้กับสถานที่ใกล้ตัวได้ จึงมีส่วนทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้น นอกจากนี้ ในความหมายของพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่านยังสื่อความหมายถึงการที่ตัวละครเลื่อนลอยไร้หลักแหล่ง ทุกคนอยู่ในพื้นที่ที่ไม่ของตน ทั้งห้องเช่า คาราวัน ถนน สถานสงเคราะห์ เป็นต้น ซึ่งพวกเขาก็พยายามดิ้นรนหาที่พักอาศัยหรือหลักแหล่งเป็นของตนเอง (Seino, 2010, 61)

6.5 การถ่ายภาพเพื่อสร้างความเหมือนจริง

6.5.1 การถ่ายภาพแบบล่องเทค

ในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมของสองพี่น้องดาร์เดนน์ทั้ง 6 เรื่องจะพบการใช้ภาพแบบล่องเทคอยู่เกือบตลอดทั้งเรื่อง แสดงให้เห็นถึงความชื่นชอบการนำเสนอของละครเวทีที่มีการแสดงต่อเนื่องในแต่ละฉาก การถ่ายภาพแบบล่องเทคเป็นวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ต้องบันทึกความเหมือนจริงอย่างฉาบ เรอนัวร์ (Jean Renoir), ฌอง-ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard), ฟรองซัวส์ ทรูฟโฟต์ (Francois Truffaut), มิชาเอล ฮาเนเคอ (Michael Haneke), ไฉหมิงเลียง (Tsai Ming-Liang) เป็นต้น โดยนักทฤษฎีภาพยนตร์สัญนิยมเชื่อว่าการถ่ายภาพลักษณะนี้สามารถนำเสนอความจริงด้านพื้นที่และเวลาอย่างชัดเจน เพราะการถ่ายทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างสิ้นไหลโดยไม่ถูกขัดจังหวะจากเทคนิคของภาพยนตร์อย่างการตัดต่อ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจอภาพยนตร์จึงมีระยะเวลาเท่ากับโลกความจริง ซึ่งการนำเสนอความเหมือนจริงผ่านภาพแบบล่องเทคมีวิธีการหลายลักษณะ ทั้งการถ่ายโดยตั้งกล้องนิ่ง

อย่างฮาเนเคอ (Caché, The White Ribbon, Amour) และไฉ่หมิงเลียง Tsai Ming-Liang (Vive L'amour, Goodbye, Dragon Inn) หรือใช้การเคลื่อนกล้องตามตัวละครด้วยการใช้ครนหรือดอลลี่ อย่างมาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese; Goodfellas) สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg; Saving Private Ryan) อัลฟองโซ กัวรอน (Alfonso Cuarón; Children of Men, Gravity) ลาร์ส ฟอน ทรีเยร์ (Lars van Trier; Breaking the Waves, Dancer in the Dark) รวมถึงสองพี่น้องคาร์ เดนนัที่แบ่งตามหน้าที่ได้ดังนี้

ลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงแก่พื้นที่และเวลา

ภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนนัจะพบการถ่ายภาพแบบลองเทคที่ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงด้านพื้นที่และเวลาด้วยการถ่ายภาพแบบ following shot หรือการถ่ายภาพติดตามตัวละคร โดยเมื่อตัวละครมีการเปลี่ยนตำแหน่ง กล้องก็จะเคลื่อนที่ตามไปด้วยทำให้ผู้ชมเห็นสถานที่หรือพื้นที่โดยรอบ เป็นการแนะนำตัวละครผ่านสภาพแวดล้อมไปโดยปริยาย วิธีการถ่ายแบบลองเทคที่ให้ผลดังกล่าวปรากฏในเรื่อง Le fils (ภาพที่ 6.8) ที่พาผู้ชมเข้าไปเห็นสภาพแวดล้อมของโอลิวิเยร์ด้วยการแพนกล้องตามเขาเดินภายในห้อง เปิดฟังเครื่องตอบรับโทรศัพท์ เก็บของ เปิดฝากระป๋อง และเดินไปเปิดประตูให้มาการีภรรยาเก่าของเขา จากนั้นจึงแทร็คกล้องตามโอลิวิเยร์ไปอยู่อีกมุมหนึ่งของห้องเพื่อให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกของมาการีที่กำลังบอกกับโอลิวิเยร์ว่าเธอตึงห้องกับสามีคนใหม่ ฉากนี้ใช้การถ่ายทำแบบลองเทคทั้งฉากหรือ sequence shot โดยไม่มีการตัดต่อภาพทำให้ผู้ชมเห็นพื้นที่ภายในห้องพักของโอลิวิเยร์ทั้งหมดว่ามีพื้นที่เล็ก มีเฟอร์นิเจอร์น้อยชิ้น ชาติลีสัน ซึ่งผู้ชมจะรู้ว่าโอลิวิเยร์อยู่ในห้องนี้เพียงลำพังและมีชีวิตที่ไร้ชีวิตชีวา



ภาพที่ 6.8 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านพื้นที่ในเรื่อง Le fils (2002)

ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่แสดงให้เห็น sequence shot เพื่อให้ผู้ชมเห็นพื้นที่และเวลาที่เหมือนจริงคือเรื่อง L'enfant ในฉากเปิดเรื่องที่ซอนยามาเยี่ยมบรูโนในคุก (ภาพที่ 6.9) เปิดภาพด้วยการแพนตามบรูโนเดินเข้ามาในห้องรับรองสำหรับพบญาติ เห็นเขาเดินจากมุมห้องหนึ่งสู่อีกมุมห้องหนึ่ง เขาเดินมาถึงโต๊ะที่ซอนยานั่งรออยู่จากนั้นก็กล้องแพนตามซอนยามลุกขึ้นไปตู้กาแฟอัตโนมัติที่อยู่อีกมุมหนึ่งของห้อง ในจังหวะนี้เองที่กล้องได้แพนตามซอนยามจนได้เห็นสภาพแวดล้อมในฉาก นักโทษที่กำลังนั่งคุยกับญาติ ผู้คุม ความกว้างของห้องโถง แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลักทั้งสองไม่ได้อยู่เพียงลำพัง แต่ยังมีคนอื่นๆ ที่อาจจะประสบชะตากรรมเดียวกัน เรื่องราวของพวกเขาที่ดูเหมือนว่าเป็นเรื่องใหญ่ของชีวิตก็เป็นเพียงเรื่องราวหนึ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน



ภาพที่ 6. 9 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านพื้นที่ในฉากเปิดเรื่อง L'enfant (2005)

ลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละคร

ในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มักมีเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครจนเกิดการทะเลาะวิวาทกัน ซึ่งการนำเสนอการกระทำดังกล่าวให้เหมือนจริงพวกเขาใช้การถ่ายภาพแบบลองเทคเพื่อให้ผู้ชมเชื่อว่าการกระทำที่เกิดขึ้นทั้งการล้มลุกคลุกคลานหรือการฉุดกระชากมีความเหมือนจริง เช่น ฉากที่ริเกต์มาหาโรเซตตาที่บ้านเพื่อบอกข่าวแก่เธอเรื่องงาน (ภาพที่ 6.10) ทำให้โรเซตตาเกิดความไม่พอใจเพราะเธออายุริเกต์เรื่องที่เธออาศัยอยู่ในคาราวาน โรเซตตาก็เข้าไปกระชากริเกต์ลงจากรถและพยายามจะทำร้ายเขา ทั้งสองเกลือกกลิ้งกันอยู่บนพื้น ร่างกายและเสื้อผ้าของทั้งคู่เปรอะดินจนเลอะเทอะ สองพี่น้องดาร์เดนน์ปล่อยให้ผู้ชมเฝ้ามองการต่อสู้และการขัดขืนนี้อยู่ห่างๆ ก่อนที่จะตัดเข้าภาพขนาดใกล้มากขึ้นเพื่อให้เห็นรายละเอียดเสื้อผ้าและฝุ่นดินที่เกาะตามตัวของทั้งคู่ ให้ผู้ชมรู้สึกถึงแรงกำลังที่นักแสดงใช้และความเหนียวที่เกิดขึ้นอย่างเหมือนจริง



ภาพที่ 6. 10 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง Rosetta (1999)

ในภาพยนตร์เรื่อง L'enfant ก็มีการใช้ภาพแบบลองเทคเพื่อให้เห็นการกระทำของตัวละครอย่างเหมือนจริงในฉากที่บรูโนกับซอนยาขับรถไปเที่ยวนอกเมือง เมื่อทั้งคู่จอดรถเสร็จก็วิ่งไล่แก่งกันจนล้มตัวลงเกลือกกลิ้งกับพื้นหญ้า ในเหตุการณ์นี้สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกตั้งกล้องอยู่ห่างๆ เพื่อให้ผู้ชมกลายเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ตั้งแต่เริ่มเห็นใบหน้าที่แสดงความรักต่อกัน จนพวกเขาห่างออกไปเหลือตัวเล็กลงเพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความไร้เดียงสาและไร้แก่นสารของพวกเขา (ภาพที่ 6.11)



ภาพที่ 6. 11 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง L'enfant (2005)

อีกหนึ่งเรื่องที่มีการใช้ภาพแบบลونغเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงให้การกระทำของตัวละครคือเรื่อง *Le gamin au vélo* ในฉากที่ซีริลพยายามหนีซาแมนตาออกไปจากบ้านเพื่อไปหาเวส (ภาพที่ 6.12) ฉากนี้จะเห็นซาแมนตาพยายามไล่จับซีริลให้ได้ขณะที่ซีริลพยายามหนีสุดชีวิต จนกระทั่งภาพตัดมาบริเวณโถงกลางบ้าน ทั้งสองเสียหลักล้มลงจนข้าวของกระจัดกระจาย ซีริลคว้ากรรไกรได้จึงที่มที่แขนของซาแมนตาและสบโอกาสหนีออกไปได้ ฉากนี้แม้จะไม่ใช่ *sequence shot* ที่ถ่ายลونغเทคทั้งฉาก แต่ในช็อตที่ทั้งสองคนวิ่งมาที่หน้าประตูบ้านและเสียหลักชนโต๊ะล้มระเนระนาด การใช้ภาพแบบลونغเทคทำให้การล้มลงของตัวละครมีความเหมือนจริงอย่างที่ไม่ได้ถูกจัดวางไว้



ภาพที่ 6. 12 การถ่ายภาพลونغเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครในเรื่อง *Le gamin au vélo* (2011)

การถ่ายแบบลونغเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครยังปรากฏในช่วงท้ายเรื่อง *Le fils* ที่โอลิวิเยร์วิ่งไล่ฟรองซิสจนทั้งคู่ล้มลงในป่า (ภาพที่ 6.13) โอลิวิเยร์กระชากฟรองซิสและพยายามเอาตัวขึ้นคร่อม โอลิวิเยร์บีบคอฟรองซิสไว้อยู่ครู่หนึ่งก่อนจะปล่อยมือสองพี่น้องดาร์เดนน์ปล่อยให้ตัวละครทั้งสองต่อสู้กันจนกระทั่งทั้งคู่เหนื่อยและผละออกจากกัน จากนั้นโอลิวิเยร์จึงลุกขึ้นและเดินเข้าไปในป่าปล่อยให้ฟรองซิสนั่งอยู่เพียงลำพัง การปล่อยภาพที่เนิ่นนานนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการกระทำของทั้งคู่ที่เหมือนจริงทั้งร่างกายที่อ่อนล้าหมดแรงและเสียงหอบเหนื่อย

นอกจากตัวอย่างที่ได้กล่าวถึงการถ่ายแบบลونغเทคที่ช่วยสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละครแล้ว ธนพล เขาวนวานิชย์ (2552) ยังตั้งข้อสังเกตในงานวิจัยเรื่อง “*สัมพันธลักษณ์ของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมีงเสีง*” ว่าการใช้ภาพแบบลونغเทคยังทำให้ผู้ชมมีเวลาเฝ้ามองพฤติกรรมของตัวละครอย่างละเอียดและจะเกิดความรู้สึกอินไปกับเรื่องราวได้ง่าย รวมถึงความรู้สึกผูกพันและเห็นอกเห็นใจตัวละครมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ภาพแบบลونغเทค

ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่ผู้ชมจะได้เฝ้ามองการกระทำของตัวละครอย่างละเอียด อีกทั้งเมื่อใช้ร่วมกับ ภาพขนาดใกล้ก็ยิ่งทำให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 6. 13 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำในเรื่อง Le fils (2002)

ลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลี่คลาย

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะมีการปิดเรื่องแบบปลายเปิดไม่มี บทสรุปของเรื่องชัดเจน แต่พวกเขาก็ไม่ตัดอารมณ์ของผู้ชมจนเกินไป โดยหลังจากผ่านช่วงภาวะ วิกฤตที่มักใช้การตัดภาพเร็ว (quick cut) เพื่อเร้าใจผู้ชม ในเหตุการณ์หลังจากนั้นที่เป็นภาวะ คลี่คลายพวกเขาก็มีการใช้ภาพแบบลองเทคที่เนิ่นนานเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ของผู้ชมเพื่อเข้าสู่ตอนจบ ของเรื่อง ซึ่งวิธีการนี้เหมือนเป็นการทำให้ผู้ชมค่อยๆ ถอยห่างออกจากเรื่องราวสู่ห้วงความสงบ เช่น ในฉากสุดท้ายของเรื่อง La promesse (ภาพที่ 6.14) หลังจากอิกอร์พาอชิตาหนีโรเจอร์ออกมาจากอู่ ซ่อมรถได้ อิกอร์เดินมาส่งอชิตาที่สถานีรถไฟไปหาญาติของเธอที่อิตาลี ระหว่างที่ทั้งสองกำลังอยู่ใน อูโมงค์ทางเดินก่อนถึงสถานี อิกอร์ตัดสินใจบอกความลับแก่อชิตาว่าอามีดูสามีของเธอตายแล้ว อชิตา หยุดเดินและถอดหมวกที่ใส่ไว้อำพรางตัวเองออก เธอหันหลังกลับมามองหน้าอิกอร์อยู่นานแล้วเดิน กลับไปในทางเดียวกับที่เธอเพิ่งเดินผ่านมา ซึ่งฉากนี้ใช้ภาพแบบลองเทคนานประมาณ 2 นาทีด้วยบท สนทนาไม่กี่คำ สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกปิดเรื่องอย่างเงียบเชียบไร้สุ่มเสียงใดๆ ลักษณะเดียวกับฉาก สุดท้ายของภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ของอิตาลีเรื่อง The Bicycle Thief ที่เป็นภาพของแอนโทนีโอกับ บรูโนเดินจับมือกันผ่านเข้าไปในฝูงชนโดยไม่พูดอะไร



ภาพที่ 6. 14 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลี่คลายในฉากปิดเรื่อง La promesse (1996)

ในภาพยนตร์เรื่อง Le fils ฉากที่เป็นภาวะวิกฤตของเรื่องคือฉากที่โอลิวีเยร์บอก ฟรองซิสว่าเขาเป็นพ่อของเด็กที่ฟรองซิสเคยฆ่า ฉากนี้มีการใช้ภาพและการตัดต่อภาพที่รวดเร็วเพื่อสร้างความเร้าใจ แต่เมื่อเข้าสู่ฉากปิดเรื่องจังหวะของการเคลื่อนกล้องก็ช้าลงทั้งการแพนและการแทร็ค ปล่อยให้เรื่องราวดำเนินอย่างเรียบง่ายด้วยการใช้ภาพแบบลองเทคนานเกือบ 3 นาทีโดยไม่มีบทสนทนา นำพาผู้ชมเข้าสู่ภาวะคลี่คลายทางอารมณ์ถึงแม้ว่าจะไม่คลี่คลายอนาคตของตัวละครทั้งสองก็ตาม (ภาพที่ 6.15)



ภาพที่ 6. 15 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลี่คลายในฉากปิดเรื่อง Le fils (2002)

ในฉากปิดเรื่อง Rosetta เช่นเดียวกัน สองพี่น้องคาร์เดนนี่ใช้ภาพแบบลองเทคนาน 5 นาทีในการพาผู้ชมเข้าสู่ภาวะคลี่คลายของเรื่อง (ภาพที่ 6.16) โรเซตตาเดินยกถังแก๊สออกมาเพื่อไปเปลี่ยนที่ร้านขายของหลังจากโทรศัพท์ไปขอลาออกจากงาน งานที่เธอแย่งริเกตต์ เมื่อโรเซตตาได้ถึงแก๊สใหม่ ขณะที่กำลังจะเดินกลับเข้าบ้านมีเสียงมอเตอร์ไซด์แหลมบาดหูของริเกตต์ดังเข้ามา เขาขี่รถเฉียดตัวโรเซตตาอย่างหาเรื่องจนเธอต้องเอากวาดเขวี้ยงไล่เขา เธอหันมายกถังแก๊สอีกครั้งเพื่อเดินต่อ แต่แรงของผู้หญิงอย่างโรเซตตาไม่อาจแบกรับความหนักหน่วงของชีวิตต่อไปได้ เธอล้มลงพียงถึงแก๊ส และร้องไห้อยู่อย่างนั้น มือของริเกตต์ยื่นมาให้เธอ โรเซตตาที่ตาแดงกำลูกชิ้นมองหน้าริเกตต์เนิ่นนานจนภาพตัดไป ในฉากลองเทคนี่เริ่มจากโรเซตตาที่เหมือนอยู่ในภาวะจำยอมที่จะตกงานอีกครั้ง แต่ความผิดที่เธอทำยังคงตามหลอกหลอนเธอด้วยการให้ริเกตต์ตามมารังควานไม่หยุด จนกระทั่งเธอล้มลงและมือของริเกตต์ยื่นเข้ามา ช่วงนี้เองที่เรื่องราวทั้งหมดเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย ริเกตต์ไม่ใช่ปีศาจร้ายที่ตามมาทวงความยุติธรรมอีกต่อไป การปล่อยภาพโรเซตตาจ้องมองหน้าริเกตต์ถึงแม้จะไม่มีบทสนทนา แต่ก็เข้าใจได้ว่า โรเซตตากำลังจะได้มิตรภาพกลับคืนมาซึ่งเป็นหนึ่งในสิ่งที่เธอต้องการมาตลอด



ภาพที่ 6. 16 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลี่คลายในฉากปิดเรื่อง Rosetta (1999)

สังเกตได้ว่าการใช้ลองเทคเพื่อจุดประสงค์นี้ ตัวละครจะไม่มีบทสนทนาหรือถ้าหากมีก็เป็นบทพูดที่ไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจให้ตัวละครเกิดความต้องการหรือเกิดการกระทำ เช่น บทสนทนาระหว่างบรูโนกับซอนยาในฉากปิดเรื่อง L'enfant (ภาพที่ 6.17) หลังจากที่บรูโนกับซอนยานั่งพร้อม

กันที่โต๊ะ ทั้งสองได้แต่มองหน้ากันสำนึกในผลลัพธ์ที่ไม่ควรเกิดขึ้น จากนั้นบรูโนจึงเอ่ยถามซอเนีย เพียงประโยคเดียวว่าจิมมีลูกชายของพวกเขาเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นคำถามที่ไม่ก่อให้เกิดการกระทำแต่เป็นเพียงการถามเพื่อแสดงความห่วงใยและสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นครอบครัวของพวกเขาที่วันนี้ได้ล่มสลายไปแล้วเพราะการกระทำบรูโนเอง



ภาพที่ 6. 17 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลี่คลายในฉากปิดเรื่อง L'enfant (2005)

ภาวะคลี่คลายในเรื่อง *Le silence de Lorna* ก็ใช้การถ่ายแบบลองเทคเช่นเดียวกัน หลังจากทีลอร์นาหนีออกมาจากการถูกล่วงไปฆ่า ลอร์นาก็วิ่งหนีเข้ามาในป่าใหญ่และพบกระท่อมเล็กๆ หลังจากนั้น ในฉากลองเทคปิดเรื่องจะเห็นลอร์นากำลังพำพุดกับลูกในจินตนาการของเธอขณะเตรียมตัวนอน (ภาพที่ 6.18) เธอใส่ฟีนในกองไฟ ปิดหน้าต่าง และนอนกอดลูกในท้อง คำพูดของเธอไม่ได้พูดถึงความหวังหรือพูดถึงอนาคตในวันพรุ่งนี้ แต่เป็นการพูดปลอบใจตัวเองและลูกน้อยที่ดูเพื่อฝันเท่านั้น จึงหะการถ่ายแบบลองเทคในฉากนี้จึงเป็นการพาผู้ชมเข้าสู่ภาวะคลี่คลายและนิ่งสงบ



ภาพที่ 6. 18 การถ่ายภาพลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลีคลายในฉากปิดเรื่อง *Le silence de Lorna* (2008)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง พบว่าสองพี่น้องดารเดนน์มีการใช้ภาพแบบลองเทคผสมผสานอยู่ตลอดทั้งเรื่อง อีกทั้ง *sequence shot* ในฉากที่ต้องการให้เห็นพื้นที่และเวลาจริง การกำกับฉากลองเทคต้องอาศัยความสามารถของผู้กำกับในการควบคุมองค์ประกอบทุกอย่าง โดยเฉพาะช่างภาพกับนักแสดง ซึ่งสองพี่น้องดารเดนน์ตระหนักในความยุ่งยากของการถ่ายทำแบบลองเทคจึงมีการซ้อมทีมงานก่อนการถ่ายทำหลายเดือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักแสดงที่ต้องซ้อมกับสถานที่ถ่ายทำจริงเพื่อให้มีจังหวะการแสดงที่ดี นอกจากนี้ ในด้านเทคนิคพวกเขาเลือกใช้กล้องที่สามารถถ่ายต่อเนื่องได้นานคือกล้อง 16 มิลลิเมตรในภาพยนตร์เรื่อง *La promesse*, *Rosetta*, *Le fils* และ *L'enfant* และเพิ่งเปลี่ยนมาใช้กล้อง 35 มิลลิเมตรในเรื่อง *Le silence de Lorna* และ *Le gamin au vélo* เพราะต้องการภาพที่คมชัดมากขึ้น อย่างไรก็ตาม พวกเขาให้สัมภาษณ์กับ David Poland (2011: Online) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ว่าในอนาคตมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนไปใช้กล้องดิจิทัลเพราะต้องการความคล่องตัวโดยไม่ต้องพะวงกับการเปลี่ยนฟิล์มบ่อยครั้ง

6.5.2 การถ่ายภาพตามตัวละคร

สองพี่น้องดารเดนน์สร้างความโดดเด่นให้แก่ตัวละครด้วยการถ่ายภาพตามตัวละคร ซึ่งเป็นวิธีการที่พวกเขาใช้มาตั้งแต่งานสารคดีอย่างเช่น *Lorsque le bateau de Léon M. descendit la Muese pour la première fois* (1979) และ *Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler* (1980) ที่พวกเขาใช้คนเดินเรื่องเป็นบุคคลจริงพาผู้ชมไปในสถานที่ต่างๆ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวในอดีต ดังนั้น วิธีการนี้จึงส่งมาถึงการถ่ายในภาพยนตร์บันเทิงคดีด้วย โดยเฉพาะเมื่อพวกเขาเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครหลักเพียงตัวเดียว วิธีการนี้จึงช่วยให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่ตัวละครและทำให้ผู้ชมรู้สึกอินไปกับตัวละครได้ง่ายมากขึ้น ทั้งสองเรียกวิธีการนี้ว่า *corps-caméra* หรือ *body-camera* (Mai, 2010, 5) เป็นวิธีการที่กล้องจะนำพาผู้ชมไปเผชิญหน้า ซึ่งมี

ลักษณะสอดคล้องกับการถ่ายภาพยนตร์สารคดีแบบ *cinéma vérité* ที่เป็นการเคลื่อนกล้องติดตามบุคคลเพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กับบุคคลในเรื่อง นอกจากนี้ *corps-caméra* ยังเปรียบได้กับวิธีการของกลุ่ม *Dogma 95* ในข้อ 3 ที่กล่าวว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์จะไม่ตั้งอยู่ในที่ที่กล้องตั้งอยู่เท่านั้น แต่กล้องจะต้องเปลี่ยนตามเหตุการณ์ที่เกิด กล่าวคือ การเคลื่อนกล้องจะไม่ได้กำหนดการกระทำของตัวละครแต่การกระทำของตัวละครจะกำหนดการเคลื่อนกล้อง จึงอาจกล่าวได้ว่าวิธีการนี้จะทำให้ผู้ชมคาดเดาเหตุการณ์ในเรื่องไม่ได้เพราะการกระทำของตัวละครมีอิสระเหนือกล้องถ่ายภาพ (Jerslev, 2002, 48-49)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการถ่ายลักษณะนี้จะมีความคล้ายคลึงกับวิธีการของกลุ่ม *Dogma 95* แต่ก็พบว่ากลุ่มนี้มีการใช้เพียงบางฉากเท่านั้น ต่างจากสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่ใช้อยู่ตลอดทั้งเรื่องจนกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขา โดยถูกใช้ได้อย่างโดดเด่นในเรื่อง *La promesse*, *Rosetta* และ *Le fils* โดยในเรื่อง *La promesse* ปรากฏในฉากที่อิกอร์เดินเข้าไปในออฟฟิศอย่างรีบร้อนเพื่อแจ้งเตือนคนต่างด้าวให้หนีการตรวจค้นของเจ้าหน้าที่แรงงาน (ภาพที่ 6.19) การใช้ภาพตามตัวละครในฉากนี้เป็นการสร้างความน่าติดตามให้แก่สถานการณ์เพราะผู้ชมยังไม่ทราบว่าอิกอร์หุนหันพลันแล่นเข้ามาด้วยสาเหตุใด การติดตามอิกอร์ไปทุกฝีก้าวจึงเป็นการกระตุ้นความอยากรู้ของผู้ชมไปด้วย



ภาพที่ 6. 19 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง *La promesse* (1996)

ในเรื่อง *Rosetta* มีการถ่ายภาพตามตัวละครในฉากที่แทบไม่บอกเนื้อหาแก่ผู้ชม ผู้ชมรับรู้ได้เพียงจังหวะการเดินของตัวละครที่ดูหุนหันอย่างในฉากเปิดเรื่องที่โรเซตตาเดินในโรงงานด้วยความรีบร้อน (ภาพที่ 6.20) ผู้ชมได้แต่เพียงตามเธอไปในห้องต่างๆ ของโรงงานโดยที่ยังไม่รู้ว่าเธอเป็นใครและกำลังจะพาไปที่ใด การใช้ภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมต้องมีสมาธิจดจ่ออยู่กับเหตุการณ์ในเรื่องเพราะไม่สามารถคาดเดาได้จึงต้องเตรียมรับสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 6. 20 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง Rosetta (1999)

ลักษณะการถ่ายตามตัวละครของสองพี่น้องดาร์เดนน์มักใช้ภาพขนาดใกล้ที่ทำให้ตัวละครโดดเด่นออกจากฉากหลัง และปีบการรับรู้ด้านพื้นของผู้ชมให้แคบลงจึงไม่สามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะพาไปในสถานที่ใด ให้ความรู้สึกเหมือนภาพยนตร์ข่าวสงครามที่ช่างภาพเดินตามทหารอย่างระมัดระวังและไม่สามารถล่วงรู้ได้ว่าอันตรายจะโหมเข้ามาเมื่อใด ความรู้สึกที่น่าประหวั่นพรันพรึงนี้สองพี่น้องดาร์เดนน์นำมาใช้ในเรื่อง Le fils เมื่อโอลิวีเยร์รู้ว่าอดีตฆาตกรฆ่าลูกชายของเขาเข้ามาขอสมัครเป็นลูกศิษย์เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและระแวงระวังอยู่ในที (ภาพที่ 6.21)



ภาพที่ 6. 21 การถ่ายภาพตามตัวละครเพื่อสร้างความน่าติดตามเรื่อง Le fils (2002)

อย่างไรก็ตาม สองพี่น้องดาร์เดนน์มีการเปลี่ยนมาใช้ภาพขนาดกลางและขนาดไกลมากขึ้นในเรื่อง *L'enfant, Le silence de Lorna* และ *Le gamin au vélo* ซึ่งเผยให้เห็นบรรยากาศของเมืองอุตสาหกรรมมากขึ้น ทั้งระยะห่างจากตัวละคร ลดความชวนสงสัยที่เคยมีในภาพยนตร์ 3 เรื่องแรกลง อีกทั้งการเคลื่อนกล้องที่นิ่งมากขึ้นเพื่อให้ผู้ชมเฝ้ามองเหตุการณ์ที่ค่อยๆ เผยความลับออกมาทีละน้อย เช่น *Le silence de Lorna* ที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นปฏิกริยาที่ลอร์นามีต่อตัวละครอื่นๆ ทั้งฟาบีโอและคลอดี้ ดังนั้น ผู้ชมจะไม่ได้สัมผัสถึงความรู้สึกส่วนลึกของลอร์นามากนักแต่ได้รับรู้ปฏิกริยาที่เธอมีต่อตัวละครอื่นๆ มากขึ้น (ภาพที่ 6.22)



ภาพที่ 6. 22 การใช้ภาพขนาดกลางและขนาดไกลเพื่อให้เห็นปฏิกริยาระหว่างตัวละครในเรื่อง *Le silence de Lorna* (2008)

ข้อสังเกตอีกหนึ่งประการ คือการถ่ายภาพตามตัวละครในระดับสายตาหรือระดับเดียวกับตัวละคร (ภาพที่ 6.23) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดสนิทสนมและมีความเท่าเทียมตัวละครเหมือนเป็นเพื่อนหรือคนรู้จักที่เดินเคียงข้างกันตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกและเห็นอกเห็นใจตัวละครมากกว่าการใช้ภาพระดับอื่นๆ วิธีการนี้ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มีความแตกต่างจากงานของกลุ่ม *Dogma 95* ที่มีการใช้ระดับภาพในมุมมองหลากหลายเพื่อสร้างความหมายอยู่เสมอทั้งใน *Festen* (1998) และ *Idioterne* (1998)



ภาพที่ 6. 23 การถ่ายภาพตัวละครด้วยภาพระดับสายตาเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดและมีสถานะใกล้เคียงตัวละครในเรื่อง *Rosetta* (1999)

6.5.3 การถ่ายภาพแบบมือถือ

วิธีการถ่ายภาพให้อารมณ์เหมือนจริงที่ภาพยนตร์บันเทิงคดีนิยมใช้กันมากในปัจจุบันคือการถ่ายภาพแบบมือถือ ซึ่งเป็นการเลียนแบบการถ่ายภาพของสารคดีและข่าวจึงเป็นวิธีการถ่ายภาพที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด มีลักษณะภาพที่สั่นไหวคล้ายกับว่าเหตุการณ์ที่กำลังถ่ายเกิดขึ้นอย่างทันทีทันใดและไม่ตั้งใจ เอื้อต่อการใช้ภาพในลักษณะภาพฟอร์มเปิด (open form) ที่ดูเหมือนเป็นเหตุการณ์ที่ “ปัจจุบันทันด่วน” หรือ “บังเอิญถูกค้นพบ” (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, 183) ในภาพยนตร์บันเทิงคดีของฮอลลีวูดมักใช้ในฉากที่มีความโกลาหลวุ่นวายอย่างฉากการต่อสู้หรือฉากการปะทะในสงคราม เช่น Saving Private Ryan (1998), Gladiator (2000), The Hunger Games (2012) เป็นต้น หรือฉากที่ต้องการความตื่นเต้นสั่นประสาทในภาพยนตร์เขย่าขวัญ เช่น The Blair Witch Project (1999), Cloverfield (2008) หรือแม้แต่ในภาพยนตร์ชีวิตฉากที่ตัวละครต้องเผชิญกับเหตุการณ์ไม่คาดฝันหรือสถานการณ์ที่ขาดความมั่นคงแน่นอนอย่าง Babel (2006), Breaking the Waves (1996) เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการถ่ายภาพแบบมือถือนอกจากจะให้ความรู้สึกเหมือนจริงอย่างเป็นธรรมชาติแล้ว ยังมาพร้อมกับความรู้สึกเชิงลบ เช่น ความโกรธ ความกลัว และความระแวง เป็นต้น ดังนั้น เมื่อสองพี่น้องคาร์เดนนี่ใช้วิธีการเช่นนี้เกือบตลอดทั้งเรื่อง จึงทำให้เกิดความรู้สึกเชิงลบที่กดดันหนักหน่วงราวกับว่าตัวละครคือทหารในสนามรบหรือเหยื่อที่กำลังถูกไล่ล่า ยิ่งเมื่อลูค (Cardullo, 2009, 193) เคยเปรียบเปรยว่าเรื่อง Rosetta เป็นภาพยนตร์สงครามและโรเซตตาคือทหารที่ต้องต่อสู้ในสมรภูมิ ก็ช่วยยืนยันถึงวัตถุประสงค์ในการใช้การถ่ายแบบมือถือในภาพยนตร์ของพวกเขาเป็นอย่างดี

“โรเซตตาคือนักรบที่ไม่เคยยอมแพ้และพร้อมสู้อยู่ตลอดเวลา เธอต้องเอาชีวิตให้รอดด้วยปัจจัยพื้นฐานอย่าง น้ำ ที่อยู่อาศัย และอาหาร เธอมีอาวุธประจำตัวเป็นรองเท้าที่ต้องเปลี่ยนอยู่ทุกวัน มีกล่องใส่เหยื่อ และขวดสำหรับดกปลา”

การถ่ายภาพแบบมือถือที่โดดเด่นที่สุดคือเรื่อง Rosetta และ Le fils โดยเฉพาะฉากเปิดเรื่อง Rosetta ที่ภาพมีลักษณะสั่นไหวอย่างรุนแรงและเคลื่อนที่เร็ว สามารถสะกดผู้ชมให้ติดตามเหตุการณ์อยู่ตลอดเวลาราวกับชมเหตุการณ์จริงในข่าว ฉากนี้เปิดด้วยภาพโรเซตตาเดินในโรงงานอย่างหุนหัน เธอเดินไปหาเพื่อนร่วมงานและคุยกับผู้จัดการโรงงาน ทำให้รู้ว่าเธอได้ถูกให้ออกจากงาน หลังจากนั้นจะเห็นโรเซตตาวิ่งหลบเจ้าหน้าที่ของโรงงานในห้องต่างๆ (ภาพที่ 6.24) จนถูกจับได้และถูกอุ้มออกไป ความโกลาหลในฉากนี้นอกจากจะใช้การถ่ายภาพแบบมือถือที่สั่นไหวรุนแรงแล้ว ยังมีการถ่ายติดตามตัวละครเกือบทุกฝีก้าวทำให้เหตุการณ์มีความน่าติดตามเพราะไม่สามารถคาดเดาสถานการณ์ล่วงหน้าได้



ภาพที่ 6. 24 การถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อสร้างความโกลาหลในเรื่อง Rosetta (1999)

การถ่ายภาพแบบมือถือที่สร้างอารมณ์แบบภาพยนตร์เขย่าขวัญถูกใช้อย่างโดดเด่นในเรื่อง Le fils (ภาพที่ 6.25) ซึ่งใช้ร่วมกับ corps-caméra ติดตามหลังของตัวละครไปทุกฝีก้าว ความสั่นไหวของการถ่ายภาพแบบมือถือนำมาซึ่งความไม่แน่นอนและความหวาดระแวง โดยเฉพาะเมื่อเหตุการณ์ในเรื่องทวีความน่าสงสัยมากขึ้นอย่างในฉากที่โอลิวิเยร์บอกกับมารีว่าพรองซิสคืออดีตฆาตกรฆ่าลูกของเขา ความหวาดระแวงอันเป็นผลมาจากการถ่ายภาพแบบมือถือก็ยิ่งมากขึ้นตามไปด้วย ผู้ชมจะรู้สึกหวาดระแวงโอลิวิเยร์ตลอดเวลาว่าเขาจะจัดการล้างแค้นอย่างไรและเมื่อใดหรือแม้แต่ในฉากที่ไม่มีเหตุการณ์โกลาหลอย่างฉากที่โอลิวิเยร์แอบมองพรองซิสหลายต่อหลายฉาก การสั่นไหวของภาพก็ช่วยทำให้เหตุการณ์ที่ดูเหมือนไม่มีอะไรเติมไปด้วยความรู้สึกชวนสงสัย



ภาพที่ 6. 25 การถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อสร้างความหวาดระแวงและความรู้สึกชวนสงสัยในเรื่อง Le fils (2002)

6.5.4 ภาพระยะชัดตื้นและภาพขนาดใกล้

ความแตกต่างประการหนึ่งระหว่างการนำเสนอภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมของสองพี่น้องดาร์เดนกับภาพยนตร์สัจนิยมทั่วไปคือระยะชัดของภาพ ซึ่งผู้กำกับทั้งสองเลือกใช้ภาพระยะชัด

ต้นแทนการใช้ภาพระยะชัดลึกตามแนวคิดของอังเดร บาแซงที่มองว่าวัตถุภายในเฟรมต้องมีความชัดเท่าเทียมกันทั้งหมดเพื่อแสดงให้เห็นว่าความจริงนั้นไม่ได้ถูกปิดกั้นจากผู้สร้าง แต่สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์การใช้ระยะชัดตื้นก็เพื่อเน้นความสนใจไปยังส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นตัวเดินเรื่องหลักและส่วนใหญ่มีลักษณะแปลกแยกจากคนอื่น เช่นในเรื่อง Rosetta (ภาพที่ 6.26) โรเซตตาเป็นคนที่แปลกแยกจากคนอื่นในสังคม ไม่มีเพื่อน โลกของโรเซตตาก็มีเพียงแต่เธอกับแม่เท่านั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงใช้ภาพระยะชัดตื้นเป็นส่วนใหญ่เพื่อเน้นความสนใจไปที่ตัวโรเซตตาและทำให้ภาพเมืองและผู้คนบนท้องถนนพร่าเลือน



ภาพที่ 6. 26 การถ่ายภาพระยะชัดตื้นเพื่อสร้างความโดดเด่นและแปลกแยกของตัวละครในเรื่อง Rosetta (1999)

นอกจากนี้ ผลจากการใช้ภาพระยะชัดตื้นยังทำให้เหตุการณ์ในภาพยนตร์มีความน่าติดตามอยู่เสมอ เพราะการเปลี่ยนจุดสนใจด้วยระยะชัดทำให้ผู้ชมต้องเฝ้าติดตามว่าเรื่องราวจะนำไปสู่ที่ใดรวมถึงความหมายที่ภาพนั้นต้องการนำเสนอ อย่างในเรื่อง Le fils ฉากที่โอลิวีเยร์สะกดรอยตามฟรองซีสในเมือง (ภาพที่ 6.27) มีการปรับระยะชัดไปที่โอลิวีเยร์จากนั้นจึงเปลี่ยนระยะชัดไปที่ฟรองซีสเห็นเขากำลังเดินหาสถานที่บางแห่งอยู่ ซึ่งการใช้ภาพระยะชัดตื้นในฉากนี้จะทำให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับความคิดของโอลิวีเยร์ที่กำลังแอบมองฟรองซีสอยู่



ภาพที่ 6. 27 การเปลี่ยนระยะชัดของภาพเพื่อสร้างความน่าติดตามในเรื่อง Le fils (2002)

นอกจากจะใช้ภาพระยะชัดตื้น สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังมีการใช้ภาพขนาดใหญ่มาเพื่อเน้นให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครหรือเน้นความสำคัญของวัตถุบางอย่าง ซึ่งวิธีการนี้พบมาตั้งแต่ในงานสารคดีอย่างเรื่อง Leçons d'une université volante (1982) ที่มีการใช้ภาพขนาดใหญ่

เพื่อให้ความสำคัญกับวัตถุ เช่น หนังสือพิมพ์ แผนที่ เครื่องเล่นวิทยุ จานเสียง เพื่อสื่อความหมายถึงประวัติศาสตร์และความทรงจำของคนต่างด้าวในเรื่อง

การนำเสนอความจริงด้วยภาพขนาดใกล้ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ เป็นวิธีการนำเสนอความจริงที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์สัจนิยมตามแนวคิดของบาแซง เพราะบาแซงมองว่าการนำเสนอความจริงอย่างซื่อตรงนั้นควรตั้งกล้องห่างจากตัวละครเพราะต้องการให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้เฝ้าสังเกตการณ์โดยไม่ให้ล่วงรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากเกินไป และมองว่าการใช้ภาพขนาดใกล้เป็นวิธีการของงานรูปแบบนิยมเพื่อสนองอารมณ์มากกว่าความเป็นจริง ซึ่งสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าว เป็นการดึงผู้ชมให้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์และได้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างเต็มที่

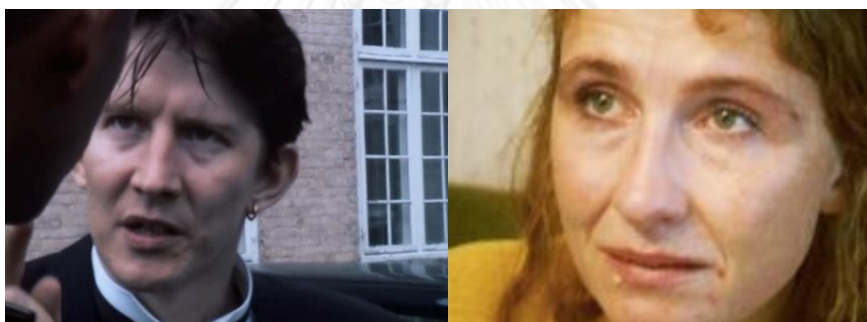
การถ่ายภาพขนาดใกล้ในการวิเคราะห์ของลอรา มาร์คส (Laura Marks) นักทฤษฎีชาวอังกฤษที่นำทฤษฎีของออลอยส์ ริกัล (Alois Riegl) นักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวออสเตรียมาวิเคราะห์กับภาพยนตร์ เธอมองว่าการถ่ายภาพขนาดใกล้ในภาพยนตร์คือ haptic visuality ที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างงานศิลปะเป็นเทคนิคที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับพื้นผิวของวัตถุ ซึ่งเป็นวิธีที่มีมาก่อนเทคนิคพื้นที่เชิงลึกที่เป็นการสร้างภาพลวงอันเห็นห่างระหว่างผู้ชมกับวัตถุในภาพ เธอมองว่า haptic visuality คือการกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมด้วยการพาเข้าไปเฉียดใกล้วัตถุจนเห็นรายละเอียดของพื้นผิว ผู้ชมจึงได้สัมผัสความจริงอย่างมีเนื้อหนัง รับรู้ได้ถึงน้ำหนักและกลิ่น ไม่ใช่แค่เพียงเฝ้ามองในระยะห่างเท่านั้น (Marks, 2000, 162) ดังนั้น การนำเสนอภาพขนาดใกล้ในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ (ภาพที่ 6.28) อย่างใบหน้าของโรเซตตา แวนตาของโอลิวิเยร์ เงินของลอร์นา จึงเป็นการทำให้ผู้ชมได้เข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้น ผูกพันกับตัวละครมากขึ้น และรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละคร



ภาพที่ 6. 28 การถ่ายภาพขนาดใกล้เพื่อสร้างความเหมือนจริงในเรื่อง Rosetta (1999) และ Le fils (2002)

ถึงแม้ว่าการใช้ภาพขนาดใกล้จะถูกนักทฤษฎีภาพยนตร์อย่างบาแซงมองว่าเป็นวิธีการของงานรูปแบบนิยมที่ไม่ซื่อสัตย์ต่อความจริง แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์ที่ถูกกล่าวขานถึงความเหมือนจริงกลับใช้การถ่ายภาพขนาดใกล้อยู่เสมอ คือภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 เรื่อง Festen (1998) และ Idioteerne (1998) ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการใช้ภาพขนาดใกล้บ่อยครั้ง (ภาพที่ 6.29) มีลักษณะการใช้เหมือนการถ่ายโฮมวิดีโอที่สามารถเคลื่อนที่และเปลี่ยนมุมได้อย่างอิสระ ซึ่งบ่อยครั้งการใช้ภาพขนาดใกล้จะใช้การซูมเข้าไปที่ใบหน้าของตัวละครอย่างรวดเร็วเพื่อบ่งชี้ให้เห็นอารมณ์ความรู้สึก อีกทั้งยังตั้งข้อสังเกตได้ว่าการซูมเข้าไปอย่างรวดเร็วนี้เป็นการทำให้ผู้ชมต้องถอยห่างออกจากตัวละครเพราะราวกับว่าตัวละครได้ยื่นหน้าเข้ามาใกล้อย่างรวดเร็วโดยที่ผู้ชมไม่ทันตั้งตัว

การซูมเข้าไปอย่างรวดเร็วนี้เองที่ทำให้การใช้ภาพขนาดใกล้ของกลุ่ม Dogma 95 มีความแตกต่างไปจากการใช้ภาพขนาดใกล้ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ กล่าวคือ วิธีการของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะไม่ใช้การซูมเข้าไป แต่จะตัดภาพเข้าไปหรือให้ตัวละครเคลื่อนเข้ามาหากกล้องเอง ซึ่งทำให้การเข้าหาตัวละครหรือวัตถุไม่เป็นไปอย่างทันทีจนผิดธรรมดา ผู้ชมจึงถูกนำเข้าสู่อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างแนบเนียนเป็นธรรมชาติโดยไม่เกิดการถอยห่างเหมือนภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95



ภาพที่ 6. 29 การใช้ภาพขนาดใกล้เพื่อสร้างความเหมือนจริงในภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 เรื่อง Festen (1998) และ Idioteerne (1998)

6.6 การตัดต่อภาพ: เหมือนจริงอย่างต่อเนื่อง

ถึงแม้ว่าอังเดร บาแซงนักทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยมจะชื่นชมการใช้ภาพแบบลองเทค แต่เขาก็ยอมรับการตัดต่อภาพได้หากเป็นการตัดต่อภาพที่สามารถเชื่อมโยงกับตรรกะการรับรู้ของผู้ชมได้เหมือนดังที่เขาชื่นชมวิธีการของภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane ของออร์สัน เวลล์ส (Orson Welles) ดังนั้น ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมจะนิยมการถ่ายภาพแบบลองเทคแต่ก็ไม่ปฏิเสธการตัดต่อภาพ หากแต่การตัดต่อนั้นต้องนำเสนอเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงการกระทำของตัวละครให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ เป็นการตัดต่อแบบเดคูปาจ (découpage) ที่ตรงกันข้ามกับการตัดต่อแบบมองตาจ อรรถณพ ชินตะวัน ได้นำคำอธิบายของบาแซงในบทความเรื่อง The Evolution of Language of Cinema มากล่าวไว้ในงานวิจัยของเขาเรื่อง “สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย” ว่าการตัดต่อประเภทนี้จะไม่พยายามสร้างความหมายใหม่หรือเปิดเผยข้อมูลมากขึ้น

เหมือนมองตาจ แต่จะทำหน้าที่เพียงเปลี่ยนมุมมองของภาพ โดยอาจจะเปลี่ยนเพื่อทำให้ทัศนียภาพดีขึ้นหรือเปลี่ยนเพื่อให้เห็นความสำคัญของสิ่งอื่นเท่านั้น (2553, 57)

นอกจากการใช้การตัดต่อแบบเดกูปาจเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามลำดับเวลา วิธีการสร้างความเหมือนจริงให้ภาพยนตร์พวกเขายังใช้วิธีการที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ทั่วไป ซึ่งมักเปิดเรื่องด้วยภาพสถานที่ แต่ในภาพยนตร์ของผู้กำกับสองพี่น้องพวกเขาเปิดเรื่องด้วยภาพการกระทำของตัวละครในทันที (ภาพที่ 6.30) จะเห็นภาพอิกอร์กำลังเก็บสายจ่ายน้ำมันใน La promesse ภาพโรเซตตาเปิดประตูอย่างรีบร้อนใน Rosetta ภาพโอลิวีเยร์กำลังยืนอ่านเอกสารใน Le fils ภาพซอนยากำลังเดินขึ้นบันไดใน L'enfant ภาพลอร์นากำลังนับเงินใน Le silence de Lorna และภาพซีริลกำลังโทรศัพท์ใน Le gamin au vélo ซึ่งวิธีการเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าสองพี่น้องดาร์เดนนี่ให้ความสำคัญกับตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องมากที่สุด และผู้ชมจะได้รู้จักลักษณะของตัวละครไปพร้อมๆ กับเหตุการณ์ในเรื่องที่ดำเนินไป



ภาพที่ 6. 30 ภาพเปิดเรื่องด้วยภาพขนาดใกล้และขนาดกลางเพื่อนำเข้าสู่เรื่องราวทันทีในเรื่อง La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002), L'enfant (2005), Le silence de Lorna (2008), Le gamin au vélo (2011)

การตัดภาพเข้า (cut in) ในแต่ละช็อตส่วนใหญ่ใช้การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้หรือภาพขนาดกลางร่างกายตัวละครหรือสิ่งของ (ภาพที่ 6.31-6.33) เช่น ใบหน้า มือ หรือผนังเพื่อ

ไม่ให้ผู้ชมรู้สึกถึงสถานที่ที่เปลี่ยนไปมากนักและไม่ถูกขัดจังหวะในการติดตามเรื่องราว จากนั้นเมื่อตัวละครเดินห่างจากกล้องมากขึ้นผู้ชมจึงเห็นสถานที่ในฉากนั้นมากขึ้นตามไปด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าวิธีการนี้ทำให้ตัวละครกลายเป็นผู้นำทางผู้ชมไปในแต่ละเหตุการณ์ไม่ใช่กล้องถ่ายภาพ



ภาพที่ 6. 31 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้ตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง La promesse (1996)



ภาพที่ 6. 32 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้ตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง Rosetta (1999)



ภาพที่ 6. 33 การตัดภาพเข้าด้วยภาพขนาดใกล้เคียงตัวละครเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง Le fils (2002)

สองพี่น้องคาร์เดนนี่ใช้ประโยชน์จากการตัดต่อภาพอย่างรวดเร็ว (quick cut) เพื่อเร้าอารมณ์ของผู้ชมในเหตุการณ์โกลาหล เช่น การทะเลาะวิวาท การวิ่งไล่ แต่ขณะเดียวกันพวกเขากลับเลือกที่จะไม่เร้าอารมณ์ผู้ชมในฉากดราม่า แต่จะตัดภาพข้ามเหตุการณ์นั้นไปเพื่อให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวเอง เช่น ฉากเปิดเรื่อง Rosetta ที่เธอพยายามหนีจากเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของโรงงานให้ได้และภาพก็ตัดมาริมถนนเห็นเธอกำลังนั่งกินขนมและรอรถประจำทาง แสดงให้เห็นว่าในการฉากอันวุ่นวายก่อนหน้านี้นักชมนะคือเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยไม่ใช่โรเซตต้า อีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ฉากที่ลอร์นาค่อยๆ เก็บของใช้ของคลอดี้ในห้องลงถุงพลาสติกในเรื่อง Le silence de Lorna ผู้ชมจะเกิดความสงสัยว่าลอร์นาเก็บข้าวของของคลอดี้ทำไม จนกระทั่งลอร์นาไปที่โรงพยาบาลและยื่นเสื้อผู้ชายที่เพิ่งซื้อใหม่ให้หมอชันสูตรศพ ผู้ชมจึงเข้าใจได้ว่าคลอดี้ถูกพาไปเสียแล้วโดยไม่จำเป็นต้องแสดงภาพการฆ่าให้เห็นหรือภาพการเสียใจของลอร์นา

6.7 การจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ

การจัดแสงในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมอย่างภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 หรือในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนนี่มักอาศัยการจัดแสงด้วยอุปกรณ์เท่าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ อย่างเช่นในฉากกลางแจ้งก็มักใช้แสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก ซึ่งมักให้แสงที่แข็งแกร่งต่าง ขาดความนุ่มนวล ภาพที่ได้จึงมีความเหมือนจริงคล้ายภาพยนตร์สารคดีที่ไม่ได้ถูกปรุงแต่ง อีกทั้งวัตถุหรือตัวละครที่ตกต้องแสงก็เหมือนกับวัตถุหรือผู้คนที่เราพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน สำหรับการถ่ายทำฉากภายในสองพี่น้องคาร์เดนนี่มักจัดแสงโดยเลียนแบบแสงจากแหล่งกำเนิดที่สามารถเกิดขึ้นได้ในฉากโดยอาจจะเห็นภาพของแหล่งกำเนิดหรือไม่ก็ตาม หากมีความสมเหตุสมผลที่แสงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้

ถึงแม้ว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์จะใช้แสงอาทิตย์เป็นหลักในฉากกลางแจ้งแต่พวกเขาก็ควบคุมอุณหภูมิแสงให้อยู่ในโทนสีเย็นด้วยการเลือกถ่ายทำในฤดูหนาวซึ่งทำให้สีส้มของสิ่งต่างๆ ดูซีดเซียวและเลียงให้แสงอาทิตย์ตกที่ตัวละครตรงๆ ทำให้บรรยากาศของเรื่องดูหม่นหมอง หดหู่เข้ากับเรื่องราวของตัวละครที่ตกอยู่ในสถานการณ์อันยากลำบากของชีวิต (ภาพที่ 6.34)



ภาพที่ 6. 34 การใช้แสงอาทิตย์ในฤดูหนาวเป็นแสงหลักเพื่อให้ความรู้สึกหดหู่ในเรื่อง Rosetta (1999)

อย่างไรก็ตาม เมื่อภาพยนตร์มีเนื้อหาเชิงบวกมากขึ้นสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็เปลี่ยนมาใช้แสงในโทนร้อนมากขึ้นด้วยการเลือกถ่ายทำในฤดูร้อนที่ให้แสงอบอุ่นแทนการถ่ายทำในฤดูหนาวเหมือนภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ดังที่ปรากฏในเรื่อง Le gamin au vélo (ภาพที่ 6.35) ฉากที่ซีริลปั่นจักรยานเล่นในเมืองและฉากที่เขาจับชาแมนตาปั่นจักรยานด้วยกันบริเวณริมแม่น้ำในช่วงท้ายเรื่องแสดงให้เห็นถึงความอบอุ่นที่ทั้งสองมีให้กันหลังจากเหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ เริ่มคลี่คลาย



ภาพที่ 6. 35 การใช้แสงอาทิตย์ในฤดูร้อนเป็นแสงหลักเพื่อให้ความรู้สึกอบอุ่นแก่เรื่องราวในเรื่อง Le gamin au vélo (2011)

ขณะที่ในฉากกลางคืนภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะจัดแสงเลียนแบบแหล่งกำเนิดแสงที่ปรากฏในฉาก (ภาพที่ 6.36) เช่น แสงไฟริมถนนในเรื่อง Le fils แสงที่ลอดมาจากหน้าต่างในเรื่อง L'enfant แสงที่ลอดจากหน้าต่างในเรื่อง Le gamin au vélo แสงจากหลอดไฟในเรื่อง Le silence de Lorna เป็นต้น ซึ่งการจัดแสงเลียนแบบธรรมชาตินี้ทำให้ภาพที่ออกมาไม่โดดเด่น

หรือเรียกถึงความสนใจของผู้ชมจนเกินไป เพราะสองพี่น้องคาร์เดนน์ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงมากที่สุดโดยไม่จำเป็นต้องสื่อความหมายมากกว่าภาพที่ปรากฏ



ภาพที่ 6. 36 การจัดแสงเลียนแบบแหล่งกำเนิดแสงที่ปรากฏในฉากเพื่อสร้างความเหมือนจริงในเรื่อง Le fils (2002), L'enfant (2005), Le silence de Lorna (2008) และ Le gamin au vélo (2011)

การศึกษาการจัดแสงในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์สรุปได้ว่าพวกเขาค่อนข้างพิถีพิถันเรื่องการจัดแสงอย่างมากถึงแม้ว่าอาจจะดูเป็นการจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติเสียเป็นส่วนใหญ่ แต่พวกเขาก็เลือกฤดูกาลในการถ่ายทำเพื่อให้เหมาะกับอารมณ์ของเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งการเลือกถ่ายทำเฉพาะบางฤดูนี้แสดงให้เห็นถึงการมีอิสระในการทำงานและอำนาจในการควบคุมกองถ่ายของสองพี่น้องคาร์เดนน์ที่สามารถกำหนดระยะเวลาการทำงานได้ตามใจชอบ โดยไม่จำเป็นต้องเร่งรีบทำงานตามคำสั่งของนายทุนหรือเจ้าของสตูดิโอที่อาจทำให้กระบวนการต่างๆ ไม่ได้ถูกสร้างสรรค์ออกมาอย่างพิถีพิถัน

6.8 เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์

เนื่องจากแนวคิดของธรรมชาตินิยมต้องนำเสนอความจริงออกมาให้ได้มากที่สุดทำให้ทุกองค์ประกอบในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์ต้องตั้งอยู่บนหลักของความจริงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ การนำเสนอเสียงเช่นเดียวกัน ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมต้องไม่ตัดแปลงหรือเสริมแต่งเสียงให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงเพราะในชีวิตจริงมนุษย์เราไม่อาจได้ยินเสียงแปลกปลอมที่ไม่มีแหล่งกำเนิดหรือเสียงดนตรีที่ตั้งขึ้นมาอย่างไม่มีปีไม่มีขลุ่ย การใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์จึงใช้เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์

เท่านั้นหรือ actual sound เช่น เสียงแตรรถยนต์ เสียงรถโกคาร์ท เสียงหายใจ เสียงเครื่องเลื่อยไม้ เสียงน้ำไหล เสียงนับเงิน เป็นต้น

การใช้เสียงที่โดดเด่นมากที่สุดในภาพยนตร์ของสองพี่น้องคาร์เดนน์คือการใช้เสียงแหลมสูงของเครื่องจักรหรือเครื่องยนต์ที่มักให้ความรู้สึกชวนกระสับกระส่าย อึดอัด และสร้างความตึงเครียด เช่น เสียงแตรรถยนต์ของโรเจอร์และเสียงรถโกคาร์ทของอิกอร์ใน *La promesse* เสียงเครื่องเลื่อยไม้ใน *Le fils* เสียงมอเตอร์ไซด์ของริเกตต์ที่ไล่ตามโรเซตตาหลังจากที่เขากลัวเธอจะแต่งงานไป เสียงรถแหลมบาดหูสลับจังหวะดังเบาตามระยะห่างที่โรเซตตาพยายามวิ่งหนี ถึงแม้ว่าในฉากจะปรากฏมอเตอร์ไซด์ไม่กี่ครั้ง แต่เสียงรถก็ยังตามคึกคักตามความรู้สึกของโรเซตตาไม่ว่าเธอจะวิ่งหนีหรือซ่อนที่ไหนก็ตาม (ภาพที่ 6.37)



ภาพที่ 6. 37 แห่่งกำเนดเสียงแหลมสูงที่ช่วยสร้างความตึงเครียดในเรื่อง *La promesse* (1996), *Rosetta* (1999), *Le fils* (2002)

การใช้เสียงแหลมสูงเพื่อผลทางอารมณ์นี้ อาจกล่าวได้ว่า สองพี่น้องคาร์เดนน์ได้อิทธิพลมาจากภาพยนตร์ที่พวกเขาชื่นชอบเรื่อง *Germany Year Zero* ของโรสเซลลินีที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งที่ต้องรับหน้าที่ดูแลครอบครัวภายหลังการล่มสลายของเบอร์ลิน ในช่วงท้ายของเรื่องหลังจากพ่อของเขาตายไปแล้ว เขาตัดสินใจกระโดดตึกฆ่าตัวตาย เสียงรถไฟแหลมสูงดังขึ้นมาเหมือนเสียงกรีดร้องในใจของเขาที่ไม่สามารถหนีชีวิตอยู่บนโลกได้อีกต่อไป จากนั้นภาพที่เห็นคือเขากระโดดลงมานอนแน่นิ่งที่พื้น

สองพี่น้องคาร์เดนน์ปฏิเสธการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อขับเน้นอารมณ์ของเรื่อง แม้กระทั่งในช่วง opening credit ที่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมักใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อปูอารมณ์ให้แก่ผู้ชมก่อนเข้าสู่เรื่องราว แต่ผู้กำกับสองพี่น้องกลับเลือกวิธีการที่เรียบง่ายและไม่ชักจูงอารมณ์จนเกินจริงด้วยการใช้เสียงบรรยากาศในฉากเปิดเรื่องมาประกอบ ผู้ชมจึงได้ยินเสียงเครื่องจ่ายน้ำมันใน

เรื่อง *La promesse* เสียงเครื่องจักรในเรื่อง *Rosetta* เสียงเครื่องเลื่อยไม้ในเรื่อง *Le fils* เสียงเด็กร้องในเรื่อง *L'enfant* เสียงรองเท้าส้นสูงกำลังเดินในเรื่อง *Le silence de Lorna* เสียงเด็กที่กำลังเล่นโรงเรียนในเรื่อง *Le gamin au vélo* มาประกอบภาพตัวหนังสืออันเป็นชื่อของผู้สร้างภาพยนตร์ วิธีการเช่นนี้ทำให้ผู้ชมได้ซึมซับและเข้าไปอยู่ในบรรยากาศของเรื่องทันที รวมถึงช่วง *end credit* ที่เมื่อฉากสุดท้ายจบสองพี่น้องคาร์เดนนั้นก็ปล่อยให้ตัวหนังสือปรากฏขึ้นมาด้วยความเงียบ ให้อารมณ์ของผู้ชมทิ้งค้างในภาพสุดท้ายของภาพยนตร์

ถึงแม้ว่าจะปฏิเสธการใช้เสียงดนตรีประกอบมาโดยตลอดแต่ภาพยนตร์ของพวกเขา ก็ไม่ไร้ซึ่งเสียงดนตรีเสียทีเดียว แต่เสียงดนตรีที่ดังขึ้นในภาพยนตร์จะต้องปรากฏแหล่งกำเนิดเสียงในฉากหรือรู้ว่าเสียงนั้นดังมาจากที่ใด เช่น เพลงจากวิทยุของอามิตูและเพลงในบาร์ฉากที่อิกอร์กับโรเจอร์ไปร้องเพลงเรื่อง *La promesse* (ภาพที่ 6.38) เพลงจากวิทยุของริเกตต์ในฉากที่โรเซตตาไปกินข้าวที่บ้านของเขาเรื่อง *Rosetta* เพลงจากวิทยุในรถระหว่างบรูโนกับซอนยาขับรถไปเที่ยวนอกเมืองเรื่อง *L'enfant* เพลงจากวิทยุของคลอดีและเพลงในบาร์ฉากที่ลอร์นากับโซโกออกมาเต้นเรื่อง *Le silence de Lorna* และเพลงจากวิทยุของกยูฉากที่ซีริลได้พบพ่อครั้งแรกในร้านอาหารเรื่อง *Le gamin au vélo*



ภาพที่ 6. 38 แหล่งกำเนิดเสียงเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์ในเรื่อง *La promesse* (1996)

การเปลี่ยนมาใช้ดนตรีประกอบในภาพยนตร์สองเรื่องหลัง คือ *Le silence de Lorna* และ *Le gamin au vélo* ถือเป็น การเปลี่ยนแปลงที่น่าจับตาในวิธีการของพวกเขาเพราะจากเดิมที่ปฏิเสธการใช้เสียงดนตรีมาโดยตลอดกลับมาใช้จนน่าประหลาดใจ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเสียงดนตรีประกอบที่พวกเขาใช้ไม่ได้ถูกใช้เพื่อปกปิดข้อบกพร่องในการเล่าเรื่องหรือขับเน้นอารมณ์ของตัวละครให้โดดเด่นเพราะมีการใช้ในช่วงระหว่างเปลี่ยนฉากเหตุการณ์หนึ่งสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง และตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ อีกทั้งเสียงดนตรีที่ใช้ก็ไม่ได้ให้ความรู้สึกเศร้าหรืออึดหิม อย่างเรื่องแรกคือ *Le silence de Lorna* เสียงดนตรีดังขึ้นก่อนจะปิดเรื่อง เป็นภาพลอร์นากำลังจะนอนภายในกระท่อมกลางป่าและพูดกับตัวเองไปเรื่อยเปื่อย พวกเขาเลือกใช้ดนตรีประกอบเพลงเปียโนคอนเซอร์โตหมายเลข 32 ในซีไมเนอร์ของบีโธเฟน (Beethoven) ที่ลูกเคยเขียนไว้ในบันทึกว่า เขาชอบอ่านหนังสือและเปิดเพลงของบีโธเฟนฟังก่อนที่จะลงมือเขียนบทภาพยนตร์ (2005: 64 cited in Mosley, 2013: 121-112) ขณะที่ภาพยนตร์เรื่องต่อมา *Le gamin au vélo* ดนตรีประกอบเพลง

adagio un poco mosso ในเปียโนคอนเซอโตหมายถึงเลย 5 ของบีโธเฟนก็ถูกใส่เข้ามาในฉากหลังจาก ซีรียลพยายามหนีออกไปจากสถานสงเคราะห์ในตอนต้นเรื่อง ฉากหลังจากที่เขาออกไปตามหาพ่อในอ พาร์ทเมนท์และพบว่าพ่อของเขาย้ายออกไปแล้ว ฉากหลังจากได้พบพ่อของเขาทำงานในร้านอาหาร และถูกพ่อสั่งว่าไม่ให้ติดต่อไปอีก ฉากหลังจากเขานำเงินที่ชิงทรัพย์มาไปให้แต่ถูกพ่อของเขาปฏิเสธ และพูดตัดสัมพันธ์ และฉากสุดท้ายคือฉากปิดเรื่องหลังจากเขาฟื้นขึ้นมาจากการตกต้นไม้

การใช้ดนตรีประกอบในภาพยนตร์สองเรื่องหลังทำให้เกิดการตั้งคำถามถึงความเปลี่ยนแปลงด้านวิธีการนำเสนอของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่มีแนวโน้มจะเข้าสู่การเป็นภาพยนตร์บันเทิง คติในกระแสหลักมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวรวมทั้งการเริ่มใช้นักแสดงที่มี ชื่อเสียง เป็นผลมาจากความมีชื่อเสียงของสองผู้กำกับเองที่เริ่มเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในการ ทำงาน พวกเขาจึงกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงวิธีการให้ภาพยนตร์ให้สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างด้วยการ ใช้วัตถุดิบที่เคยคิดว่าควบคุมยากอย่างนักแสดงที่มีชื่อเสียงโดยไม่กลัวปัญหาซ้ำรอยในอดีต แต่อย่างไร ก็ตาม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ยังเปลี่ยนอย่างค่อยเป็นค่อยไป และเปลี่ยนไปในบางองค์ประกอบ เท่านั้นจนแทบไม่รู้สึกรหรือส่งผลกระทบต่อความเหมือนจริงในภาพยนตร์



บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์” ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Content Analysis) คือ ภาพยนตร์ธรรมเนียม 6 เรื่อง ได้แก่ La promesse (1996), Rosetta (1999), Le fils (2002), L’enfant (2005), Le silence de Lorna (2005), Le gamin au vélo (2011) ประกอบกับการวิจัยเอกสาร (Document Research) คือ หนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ และบทวิจารณ์ภาพยนตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และศึกษาลักษณะเฉพาะของธรรมเนียมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ โดยนำแนวคิดศิลปะ ธรรมเนียมกับสื่อบันเทิงคดี แนวคิดภาพยนตร์เบลเยียม และทฤษฎีประพันธ์มาประกอบการวิเคราะห์ ได้ผลการวิจัยดังนี้

7.1 สรุปผลการวิจัย

7.1.1 ภูมิหลัง อิทธิพลทางความคิด และผลงานของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

ภูมิหลัง

การได้มาซึ่งภาพยนตร์ธรรมเนียมของสองพี่น้องดาร์เดนน์ กล่าวได้ว่า เกิดขึ้นจากการที่พวกเขาเติบโตในเมืองอุตสาหกรรมคือลีแยช แคว้นวัลโลเนีย อันเป็นเมืองอุตสาหกรรมสำคัญของเบลเยียมที่เคยเจริญเติบโตด้านเศรษฐกิจอย่างมาก เคยมีการจ้างงานและมีผู้ใช้แรงงานทั้งคนในท้องถิ่นเองและคนต่างด้าวที่อพยพเข้ามา ด้วยความเจริญจึงแฝงไปด้วยปัญหาสังคมต่างๆ ตามมา เหตุการณ์สำคัญที่กระทบใจสองพี่น้องดาร์เดนน์มากที่สุดคือเหตุการณ์การประท้วงใหญ่ในช่วงปี 1960-1961 อันเป็นผลมาจากการที่รัฐบาลเบลเยียมขึ้นภาษีสร้างความความเดือดร้อนแก่ผู้ใช้แรงงาน ผลจากการประท้วงทำให้เศรษฐกิจของวัลโลเนียค่อยๆ เสื่อมสลายลง ปัจจุบันมีคนว่างงานสูงถึง 17 เปอร์เซ็นต์ โดยเฉพาะที่เซอเรนเมืองที่ตั้งอยู่ติดกับลีแยชมีคนว่างงานสูงถึง 27 เปอร์เซ็นต์ รอยแผลในอดีตทำให้เซอเรนในปัจจุบันเต็มไปด้วยภาพของความสิ้นหวัง ผู้คนต้องอาศัยในห้องเช่า โรงงานอุตสาหกรรมรกร้าง มีโสเภณี และวัยรุ่นเที่ยวเตร็ดเตร่ตามถนน เป็นภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์อยู่เสมอ

พวกเขาเข้าสู่เส้นทางสายศิลปะหลังเรียนจบในระดับมหาวิทยาลัย ฌอง-ปีแอร์ได้ร่วมงานกับอามองด์ กัตติ ผู้กำกับละครเวทีและภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสซึ่งถือเป็นผู้มีอิทธิพลทางความคิดแก่สองพี่น้องดาร์เดนน์อย่างมาก อีกทั้งเป็นคนแรกที่สอนให้พวกเขารู้จักใช้กล้องวิดีโอ โดยหลังจากกัตติย้ายไปทำงานที่เยอรมันในปี 1974 สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็กลับไปทำงานที่เซอเรนจน

สามารถเก็บเงินซื้อกล้องวิดีโอถูกๆ ได้และเริ่มถ่ายทำสารคดีสำหรับฉายทางโทรทัศน์จนมีชื่อเสียงมากขึ้นในบ้านเกิด

อิทธิพลทางความคิด

อามองต์ กัตติ

บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มากที่สุดคือ อามองต์ กัตติ ผู้กำกับละครเวทีและภาพยนตร์ที่มีชีวิตผ่านเหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ มากมายรวมถึงการติดอยู่ในค่ายของนาซีนานหลายปี สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้ร่วมงานละครเวทีกับเขา 2 เรื่อง คือ La Colonne Durutti และ L'arche d'Adelin โดยเรื่องแรกเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของบัวนาเวนทูรา ดุรูตติ ผู้ขัดขืนอำนาจรัฐและถูกฆ่าระหว่างสงครามสเปน ขณะที่เรื่องหลังเป็นการแสดงที่ถูกเรียกว่าละครแห่งการสำรวจ เพราะเกิดขึ้นจากการที่นักศึกษาออกตระเวนสัมภาษณ์ผู้คนในที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน หรือโรงงาน และให้เขียนเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่หลากหลายเพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทละครเล่าเรื่องราวชีวิตของพวกเขาเอง ซึ่งการมีส่วนร่วมของสองพี่น้องดาร์เดนน์ในผลงานชุดนี้ทำให้พวกเขาได้ฝึกฝนการใช้กล้องวิดีโอในการสัมภาษณ์ผู้คนตามท้องถิ่นต่างๆ พบเห็นวิถีชีวิตที่หลากหลาย โดยเฉพาะคนงานที่เป็นชนชั้นล่างทำให้ซึมซับเรื่องราวเหล่านั้นมาใช้ในภาพยนตร์ของพวกเขาเอง

ภาพยนตร์สารคดีของยุโรป

อิทธิพลของภาพยนตร์สารคดีจากประเทศเพื่อนบ้านอย่างฝรั่งเศสและเนเธอร์แลนด์ ได้มีอิทธิพลต่อผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์เช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากวิธีการของภาพยนตร์สารคดีฝรั่งเศสแบบ cinéma vérité ที่ผู้กำกับสามารถแสดงตัวตนและเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ได้ ถูกใช้ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Chant du rossignol ที่ถ่ายให้เห็นไหล่ของพวกเขาในการสัมภาษณ์บุคคลเจ้าของเรื่อง และผลงานของผู้กำกับสารคดีชาวดัชต์ ฟาน เดอ เคอเกน ที่ลุกเคยเข้าอบรมเกี่ยวกับภาพยนตร์กับเขาก็สอนเขาเกี่ยวกับคุณสมบัติของการถ่ายภาพผ่านไหล่และการนำเสนอชั้นของความจริงที่ไม่ปรากฏในภาพ รวมถึงการถ่ายภาพใบหน้าขนาดใหญ่เพื่อให้เห็นความรู้สึกจริงอันเจ็บปวด ซึ่งจะเห็นได้ในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมของพวกเขาอย่างใบหน้าของโรเซตตา หรือใบหน้าของโอลิวิเยร์ เป็นต้น

ภาพยนตร์สังคมนิยมของยุโรป

อิทธิพลทางความคิดที่สำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือ ภาพยนตร์สังคมนิยมของยุโรปที่มีเอกลักษณ์คือ การนำเสนอชีวิตของชนชั้นล่างหรือคนชายขอบของสังคม ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์เหล่านี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจให้แก่สองพี่น้องดาร์เดนน์ในการสร้างตัวละครของพวกเขาเอง เช่น ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง You Only Live Once ของพริทซ์ ลัง ตัวละครในภาพยนตร์ของโรเบอร์โต รอสเซลลินี เรื่อง Germany Year Zero รวมถึงผลงานของโรแบร์ต เบรอนซง ผู้กำกับยุโรปอีกหนึ่งคนที่สองพี่น้องดาร์เดนน์กล่าวยกย่องผลงานอยู่เสมอ เช่น Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut, Pickpocket, Au Harsard Balthazar และ L'Argent ซึ่งลักษณะร่วมระหว่างผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์เบรอนซงอาจกล่าวได้ว่ามีความคล้ายคลึงกันหลายประการทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับความอยู่ดีธรรม

ของสังคม มีตัวละครชนชั้นล่าง โดยใช้นักแสดงสมัครเล่น ถ่ายทำในสถานที่จริง และให้ความสำคัญกับเสียงธรรมชาติคล้ายคลึงกัน แต่ก็พบความแตกต่างในเรื่องการถ่ายภาพและการตัดต่อ กล่าวคือสองพี่น้องดาร์เดนน์จะมีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระเหมือนภาพยนตร์สารคดีและมักใช้กล้องเคลื่อนตามการกระทำของตัวละคร แต่เบรอนจะนิยมตั้งกล้องอยู่กับที่ บางครั้งก็ให้ตัวละครเดินออกนอกกรอบภาพโดยไม่เคลื่อนไหวกล้องตามการกระทำของตัวละคร เป็นต้น

พัฒนาการจากภาพยนตร์สารคดีสู่ภาพยนตร์บันเทิงคดี

จากการศึกษาภาพยนตร์สารคดีทั้ง 6 เรื่องของสองพี่น้องดาร์เดนน์ คือ Chant du rossignol (Song of the Nightingale), Lorsque le bateau de Léon M descendit la Meuse pour la première fois (When Leon M's Boat Descended the Meuse for the First Time), Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler (For the War to Be Finished the Walls Must Have Fallen), R. ne répond plus ... (R. No Longer Answers ...), Leçons d'une université volante (Lessons from a Floating University), Regarde Jonathan (Look at Jonathan) พบว่าภาพยนตร์สารคดีในยุคแรกมักเป็นการทวนระลึกถึงอดีตผ่านการบอกเล่าของบุคคลที่เคยผ่านเหตุการณ์นั้นๆ มา ส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่มุ่งวิพากษ์สังคมและการเมืองในอดีต ทั้งเหตุการณ์การประท้วงใหญ่และความหวังที่ถูกทิ้งร้างในเมืองอุตสาหกรรม ซึ่งแตกต่างไปจากเนื้อหาในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมที่จะเล่าเรื่องเหตุการณ์ในปัจจุบัน เป็นปัญหา ณ ปัจจุบันที่สังคมกำลังเผชิญ

ส่วนการนำเสนอด้านเทคนิค ถึงแม้ว่าภาพยนตร์สารคดีของพวกเขาจะนำเสนอเนื้อหาที่นำมาจากเรื่องจริง แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์กลับใช้เทคนิคของภาพยนตร์บันเทิงคดีมาใช้ เช่น การพรรณนาอย่างบทกวี การตัดต่อแบบมองตาจ การจัดฉากที่ให้ความหมายในเชิงนามธรรม ซึ่งเป็นเทคนิคที่พวกเขาได้มาจากการเคยร่วมงานกับกัตตี วิธีการเหล่านี้ยังปรากฏในภาพยนตร์บันเทิงคดี 2 เรื่องแรก คือ Falsch และ Je pense à vous แต่เมื่อภาพยนตร์เรื่องหลังได้ผลไม่เป็นที่น่าพึงพอใจสำหรับพวกเขา จึงเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีกครั้งที่ถือเป็นการปฏิวัติผลงานตัวเอง คือการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมนับแต่นั้น

7.1.2 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแยร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

ฌอง-ปีแยร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ ถือเป็นผู้กำกับแถวหน้าที่มีแนวทางเฉพาะตัวมากที่สุดสาเหตุหนึ่งคือพวกเขาสามารถถ่ายทอดความคิดและประสบการณ์ของพวกเขาลงในผลงานได้อย่างเต็มที่เพราะการทำงานนอกระบบสตูดิโอและใช้ทีมงานขนาดเล็ก ทำให้ทุกอย่างประกอบในการสร้างสรรค์ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ถูกควบคุมโดยพวกเขาเองทั้งหมด ดังนี้

Through the Window: เรื่องราวกระทบใจ

การเลือกสรรเรื่องราวเพื่อเขียนบทภาพยนตร์ สองพี่น้องดาร์เดนน์มักเลือกเรื่องราวที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในเซอเรนถิ่นเกิดของพวกเขาเอง ทั้งเรื่องราวที่พวกเขาพบเห็นด้วยตัวเองในเมือง เรื่องราวจากหนังสือพิมพ์ เรื่องราวจากการบอกเล่าของเพื่อน รวมถึงตัวละครที่

สามารถพบเห็นได้ในเซอร์เรจ เช่น เด็กจรจัด เด็กกำพร้า คนขายยาเสพติด คนตงงาน คนต่างด้าว เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องจริงที่สามารถเกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกคนและทุกสังคม

การเลือกทีมงาน

จากการศึกษาพบว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์มีการใช้ทีมงานขนาดเล็กและเป็นทีมงานเดิมในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง โดยเฉพาะตำแหน่งสำคัญๆ ได้แก่ อเล็กซ์ มาโคน ในตำแหน่งผู้กำกับภาพ เบอนัวต์ แครีโวซ์ ในตำแหน่งช่างภาพ มารี เฮลเลนอ โตโซ ในตำแหน่งผู้ตัดต่อภาพ อิกอร์ กาเบรียล ในตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ และฌอง-ปีแอร์ ดูเรต์ ในตำแหน่งผู้บันทึกเสียง ซึ่งสาเหตุของการใช้ทีมงานกลุ่มนี้เป็นประจำเพราะเป็นทีมงานที่พวกเขาคุ้นเคยและไว้วางใจได้ อีกทั้งยังเป็นการป้องกันความผิดพลาดไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำรอยเหมือนที่พวกเขาเคยพบในการทำงานเรื่อง Je pense à vous

การเลือกสถานที่ถ่ายทำ

สองพี่น้องดาร์เดนน์เป็นผู้กำกับเพียงไม่กี่คนที่ถ่ายทำภาพยนตร์ในเมืองเดียวทุกผลงาน ตั้งแต่ภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดีปัจจุบัน โดยเลือกบ้านเกิดของพวกเขาเองคือเซอร์เรจ เพราะความคุ้นเคยที่มีให้กับเมืองนี้ ผู้คน และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้น ล้วนเป็นสิ่งที่พวกเขาได้สัมผัสมาตั้งแต่เด็ก ถึงแม้ว่ามีโอกาสได้ไปเรียนระดับมหาวิทยาลัยที่บรัสเซลส์และได้ทำงานที่นั่นในช่วงหนึ่ง แต่ในท้ายที่สุดก็กลับมาถ่ายทอดเรื่องราวใกล้ตัวของพวกเขาเอง อีกเหตุผลหนึ่งคืองบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ของพวกเขาค่อนข้างใช้ระยะเวลาอันยาวนาน ตั้งแต่การซุ่มก่อนการถ่ายทำที่ลงไปซุ่มในสถานที่ถ่ายทำจริง และการถ่ายทำซ่อมหลายครั้งก็ทำให้ไม่เสียเวลาทั้งการย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากและไฟ

การคัดเลือกนักแสดง

อีกหนึ่งวิธีการที่เป็นผลมาจากบทเรียนอันลุ่มหลงของการทำงานในอดีตคือ การเลือกนักแสดง พวกเขาเปลี่ยนจากการใช้นักแสดงมืออาชีพเป็นนักแสดงหน้าใหม่ ซึ่งจากวิธีการประกาศลงในสื่อท้องถิ่นเพื่อตามหานักแสดง ทำให้เห็นว่าพวกเขาต้องการนักแสดงท้องถิ่นที่มีเสียงใกล้เคียงกับตัวละครมากที่สุด หลักสำคัญต่อมาคือ การเลือกจากลักษณะทางกายภาพ โดยเฉพาะรูปร่างและใบหน้าที่เหมาะสมกับตัวละคร แต่ทั้งนี้พวกเขาไม่ได้มีภาพของตัวละครชัดเจนนักในระหว่างการเขียนบท ดังนั้นตัวละครทุกตัวจะปรากฏชัดเมื่อนำมาผสมผสานกับลักษณะทางกายภาพของนักแสดงที่ได้รับคัดเลือก การให้ความสำคัญกับลักษณะทางกายภาพของนักแสดงมาก่อนการแสดงทำให้ความมีชื่อเสียงหรือประสบการณ์ของนักแสดงไม่ใช่สิ่งสำคัญ นักแสดงส่วนใหญ่ที่พวกเขาเลือกจึงเป็นนักแสดงหน้าใหม่ที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนคนธรรมดาทั่วไปไม่ได้มีรูปลักษณ์ที่โดดเด่น ได้แก่ เจเรมีย์ เรนีย์เยร์, เอมีลี เดอเกนน์, มอร์แกง มารีนน์, เดอโบรา ฟรองซัวส์, โทมัส โดเรต์

การกำกับการแสดง

สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้วิธีการกำกับการแสดงแตกต่างกันตามประสบการณ์ของนักแสดงแต่ละคน อย่างการกำกับการนักแสดงหน้าใหม่พวกเขาจะดึงความเป็นธรรมชาติของนักแสดงออกมาด้วยการซ้อมอย่างหนัก จากการศึกษพบว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์มีการซ้อมนักแสดงล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำเป็นระยะเวลาประมาณ 4-6 สัปดาห์ โดยพวกเขาจะร่วมทำงานกับนักแสดงในการ

ออกแบบการเคลื่อนที่และกำหนดจังหวะในการแสดง เหตุผลที่ต้องข้อมนักแสดงอย่างหนักนั้นก็เพราะมีการถ่ายแบบลงเทคโนโลยีในหลายๆ ฉากคล้ายการแสดงของละครเวทีที่นักแสดงต้องแสดงต่อเนื่อง

สำหรับวิธีการที่พวกเขาใช้ในการกำหนดจังหวะการแสดงของนักแสดงหน้าใหม่คือการให้นักแสดงนับเลขในใจ โดยเฉพาะในฉากที่นักแสดงต้องแสดงคนเดียวไม่มีนักแสดงร่วมฉากที่คอยรับส่งจังหวะให้ ใช้การถ่ายทำเรียงตามลำดับเหตุการณ์ในเรื่องเพื่อให้นักแสดงสามารถควบคุมการแสดงได้อย่างต่อเนื่องและมีพัฒนาการทั้งทางอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดไปพร้อมกับตัวละคร ส่วนวิธีการที่สองที่นื่องดาร์เดนน์ใช้มากที่สุดในการกำกับนักแสดงหน้าใหม่ คือ การปล่อยให้พวกเขาแสดงซ้ำๆ หลายเทคนนักแสดงมีการตอบสนองต่อฉากและนักแสดงด้วยกันเองอย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ พวกเขายังปล่อยให้นักแสดงแสดงซ้ำๆ จนเกิดภาวะตึงเครียดและเผยหัวอารมณ์ที่ใช้ได้ออกมา ซึ่งจากวิธีการทั้งหมดจะเห็นได้ว่าพวกเขาจะให้นักแสดงใช้ร่างกายนำความรู้สึก เพราะนักแสดงหน้าใหม่ยังขาดประสบการณ์ในการแสดง รวมถึงยังอยู่ในวัยเด็กทำให้ไม่มีประสบการณ์ชีวิตมากพอที่จะอินกับความรู้สึกแบบตัวละครได้

ในการกำกับนักแสดงเมื่ออาซีฟอย่างโอลิวิเยร์ กูเมต์ และซีซิล เดอ ฟรองซ์ พวกเขาก็ยังคงพิถีพิถันกับการกำกับนักแสดงอยู่เสมอ นักแสดงทั้งสองต้องเตรียมตัวและทำการบ้านก่อนการถ่ายทำจะเริ่มต้น และไม่ปล่อยให้นักแสดงตันสตันนอกจากจะเป็นการตันสตันที่ไม่ทำลายจังหวะที่สองที่นื่องดาร์เดนน์กำหนดไว้

การทำงานด้านภาพ

ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นในผลงานของสองพี่น้องดาร์เดนน์คือการถ่ายภาพลงเทคโนโลยีที่สั้นไหวและเป็นอิสระ ได้รับอิทธิพลวิธีการถ่ายภาพแบบมือถือจากภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ของอิตาลีที่นำวิธีการถ่ายของสารคดีแบบนี้มาใช้ สารคดีแบบ cinéma vérité ที่เกิดขึ้นในฝรั่งเศสช่วงปี 1960 รวมถึงผลงานของผู้กำกับชาวอเมริกันที่พวกเขาชื่นชอบอย่างจอห์น แคสซาเวทส์ (John Cassavetes) เรื่อง Killing of a Chinese Bookie ทั้งสองให้ความสำคัญกับการถ่ายภาพอย่างมาก โดยใช้เวลาในการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนถ่ายทำนานถึง 2-3 เดือน เพื่อลองถ่ายภาพด้วยตัวพวกเขาเองก่อนจะเรียกนักแสดงมาซ้อมร่วมกันในทุกฉากและบันทึกภาพเก็บไว้

สำหรับอุปกรณ์ในการถ่ายทำพวกเขาจะคำนึงถึงความสะดวกในการถ่ายทำเป็นอันดับแรก โดยเฉพาะความคล่องตัวในการถ่ายภาพแบบมือถือและการถ่ายแบบลงเทคโนโลยีจึงเลือกกล้องที่ไม่ต้องเปลี่ยนฟิล์มบ่อยๆ และมีน้ำหนักเบาอย่างกล้องฟิล์ม 16 มิลลิเมตร ใช้ถ่ายในเรื่อง La promesse, Rosetta, Le fils และ L'enfant จากนั้นก็เปลี่ยนมาใช้กล้องฟิล์ม 35 มิลลิเมตรกับเรื่อง Le silence de Lorna และ Le gamin au vélo ซึ่งเป็นเพราะภาพยนตร์สองเรื่องหลังนี้มีฉากกลางแจ้งหลายฉาก นอกจากนี้ยังเลือกถ่ายทำเฉพาะบางฤดูกาลเท่านั้น เนื่องจากต้องการบรรยากาศที่เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละเรื่อง โดยส่วนใหญ่พวกเขาจะเลือกถ่ายทำในฤดูหนาวเพราะทำให้สีของภาพซีดเซียวไร้สีสันเข้ากับเนื้อหาที่ตัวละครต้องตกอยู่ในความทุกข์ตลอดเวลา

การทำงานกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์

การทำงานด้านเสียง

การนำเสนอความเหมือนจริงของสองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่จำเป็นต้องใช้เสียงประกอบอื่นเพื่อสร้างความหมายหรือขับเร้าอารมณ์แบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป แต่ปล่อยให้เสียงที่เกิดขึ้นในเรื่องแสดงออกมาตามจริงมากที่สุด เสียงประกอบส่วนใหญ่ที่ได้ยินในภาพยนตร์จึงเป็นเสียงจริงจากแหล่งกำเนิดที่ปรากฏในฉากเท่านั้น ทั้งเสียงรถยนต์ เสียงเครื่องจักรในโรงงาน เสียงเครื่องตัดไม้ เป็นต้น อีกทั้งไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบเลยตั้งแต่ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมเรื่องแรกจนกระทั่งเรื่อง Le silence de Lorna และ Le gamin au vélo เพราะพวกเขามองว่าไม่มีความจำเป็นต่อการเล่าเรื่องของพวกเขา

เสื้อผ้าของนักแสดง

สองพี่น้องดาร์เดนน์ควบคุมแม้ในองค์ประกอบเล็กๆ อย่างการเลือกเสื้อผ้าให้ตัวละคร โดยสังเกตได้ว่าเสื้อผ้าของตัวละครส่วนใหญ่จะมีสีสันสดใส ซึ่งโดดเด่นออกมาจากฉากหลังซึ่งเป็นเมืองอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยฝุ่นควัน หมอก และตึกอาคารในสภาพเก่าทรุดโทรม เมื่อตัวละครของพวกเขาส่วนใหญ่ใส่ชุดที่มีสีแสดจึงโดดเด่นขึ้นมาและทำให้ผู้ชมสามารถจดจำตัวละครได้ในฉากที่มีความโกลาหลหรือเดินในฝูงชน ตัวละครเหล่านี้ ได้แก่ อิกอร์ โรเซตตา บรูโน ซอนยา ลอร์นา และซีริล

7.1.3 ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม 6 เรื่องด้วยแนวคิดศิลปะธรรมชาตินิยมกับสื่อบันเทิงคดี แนวคิดภาพยนตร์เบลเยียม และทฤษฎีประพันธกรเพื่อให้เห็นถึงลักษณะธรรมชาตินิยมและลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ซึ่งได้ข้อค้นพบดังนี้

ตัวละครชนชั้นรากหญ้า

ตัวละครที่พวกเขาสร้างสรรค์ขึ้นส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจมาจากผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่จริงในลีแยชซึ่งเป็นชีวิตที่ได้พบเห็นและใกล้ชิดมาตั้งแต่ยังเด็ก โดยลักษณะตัวละครที่พบมากที่สุดคือตัวละครชนชั้นล่าง เป็นตัวละครที่เริ่มให้ความสำคัญตั้งแต่งานวรรณกรรมสังคมนิยมและธรรมชาตินิยมในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ตัวละครประเภทนี้มักถูกนำไปเกี่ยวโยงกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมเสมอ เพราะถูกมองว่าเป็นเหยื่อและผลกระทบจากเงื่อนไขทางสังคม สามารถจำแนกตัวละครออกมาได้ดังนี้

วัยเยาว์อันเปราะบาง

ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มีถึง 5 เรื่องที่มีตัวละครหลักเป็นเด็กและวัยรุ่น มีลักษณะคล้ายกันคือเป็นเด็กยากจน ครอบครัวแตกแยก มีเพียงพ่อหรือแม่ดูแลเพียงคนเดียวหรือไม่มีเลย พวกเขามักเผชิญปัญหาหรือก่อกำเนิดขึ้นจากความไร้เดียงสาเพราะไม่มีผู้ใหญ่คอยช่วยชี้แนะ หนำซ้ำบางครั้งยังเป็นต้นตอของปัญหาหรือซ้ำเติมปัญหาให้หนักขึ้นอีกด้วย

ผู้ใช้แรงงาน

สองพี่น้องดาร์เดนน์คลุกคลีอยู่กับผู้ใช้แรงงานมาตั้งแต่เมื่อครั้งทำงานกับผู้กำกับละครอามองต์ กัตติโนบรัสเซลส์ จนถึงงานสารคดีของพวกเขาเองที่ตระเวนสัมภาษณ์ผู้คนเหล่านี้ในแง่มุมต่างๆ ทำให้พวกเขาเห็นความสำคัญของการทำงานที่มีต่อชนชั้นล่างในสังคมอย่างมาก งานที่ สองพี่น้องดาร์เดนน์มักให้ตัวละครพวกเขาทำส่วนใหญ่คืองานที่ต้องใช้แรงงาน ซึ่งใช้เพียงทักษะพื้นฐาน ทุกคนสามารถทำได้เพราะไม่ใช่งานที่ต้องอาศัยปริญญาหรือความรู้ที่ซับซ้อน เช่น ช่างซ่อมรถ ช่างก่อสร้าง สาวโรงงาน ช่างไม้ ช่างซักกรีด ช่างทำผม ซึ่งพบว่าตัวละครเหล่านี้ล้วนมีความเชี่ยวชาญในงานของตนโดยเฉพาะตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ แสดงให้เห็นถึงการเป็นหลักยึดที่พึ่งพิงได้ให้แก่ตัวละครเด็กในเรื่อง นอกจากนี้ ยังใส่รายละเอียดขั้นตอนการทำงานราวกับเป็นสารคดี เช่น ขั้นตอนการผสมแป้งวฟเฟิล วิธีการกะวัดขนาดไม้ การเลือกอุปกรณ์ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่การทำงานของตัวละครราวกับว่านักแสดงได้ประกอบอาชีพนั้นจริงๆ

เสี้ยวหนึ่งของชีวิต (slice of life)

สองพี่น้องดาร์เดนน์มีการเล่าเรื่องเสี้ยวหนึ่งของตัวละครเท่านั้น คือตัดตอนบางช่วงของชีวิตมาเล่า โดยใช้การเล่าเรื่องแบบคลาสสิก (classic) ผสมผสานกับการเล่าเรื่องแบบมินิมอลลิสต์ (minimalist) ที่เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ความต้องการของตัวละครขับเคลื่อนเรื่องราวไปสู่จุดต่างๆ

เล่าเรื่องเล็กให้สะท้อนประเด็นใหญ่

สองพี่น้องดาร์เดนน์ทำให้ตัวละครคนธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ตามท้องถนน สามารถสะท้อนปัญหาสังคมออกมาได้ด้วยการนำเสนอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์กับสังคม ส่งผลมาสู่ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เช่น การทรยศหักหลัง การเอาไรต์เอาเปรียบกัน หรือ การฆาตกรรม ซึ่งทั้งหมดได้นำมาซึ่งผลลัพธ์ที่น่าเวทนาของตัวละครที่ยังมีความน่าเวทนามากเท่าไร ก็ยิ่งสะท้อนถึงต้นตอของปัญหาได้มากเท่านั้น แตกต่างไปจากภาพยนตร์ของฮอลลีวูดที่ทำให้ตัวละครมีความสุขในตอนจบทำให้ดูเหมือนว่าปัญหาต่างๆ ได้คลี่คลายไปแล้ว

จังหวะการเล่าเรื่องที่น่าติดตาม

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักนำเสนอความขัดแย้งตั้งแต่เปิดเรื่องเพื่อให้ตัวละครเผชิญกับปัญหาโดยทันทีที่ผู้ชมยังไม่รู้จักตัวละคร วิธีการนี้ทำให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักตัวละครไปพร้อมๆ กับการเฝ้าติดตามว่าตัวละครจะมีวิธีจัดการปัญหาอย่างไร และการสร้างจังหวะของภาวะวิกฤติและภาวะคลี่คลายใหม่เพื่อสร้างความคาดหวังแก่ผู้ชม จะแตกต่างไปจากภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปที่หลังจากคลี่คลายภาวะวิกฤติแรกแล้วจะเร่งเข้าสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่สองโดยทันทีเพื่อให้เรื่องราวน่าติดตามและเข้มข้น แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์กลับทิ้งจังหวะเป็นเวลานานจนดูเหมือนเรื่องราวกำลังจะคลี่คลายและจบลงอย่างมีความสุข จากนั้นก็ทำลายความคาดหวังของผู้ชมด้วยความขัดแย้งที่รุนแรงมากขึ้นจนนำมาสู่บทสรุปที่น่าเวทนาของตัวละคร นอกจากนี้ยังทำให้การเล่าเรื่องราวคนธรรมดาให้มีความน่าติดตามด้วยการไม่เปิดเผยเรื่องราวทั้งหมด สร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยใคร่รู้ เช่น ในเรื่อง *Le fils* ที่ผู้ชมสงสัยในพฤติกรรมที่ดูผิดปกติของโอลิวิเยร์จนจินตนาการไปว่าเขามีอาการป่วยทางจิตต่างๆ ที่เขาต้องการรู้จักอดีตฆาตกรที่เคยฆ่าลูกชายของเขาเท่านั้น

เปิดเรื่องอย่างทันทีทันใดและปิดเรื่องแบบปลายเปิด

การเปิดเรื่องในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มักเปิดด้วยการกระทำของตัวละครโดยทันที ด้วยภาพขนาดใหญ่และขนาดกลางเพื่อให้เห็นการกระทำของตัวละครอย่างชัดเจน ช่วยเน้นความสำคัญไปยังตัวละครที่จะพาเข้าสู่เรื่องราว ในส่วนการปิดเรื่อง สองพี่น้องดาร์เดนน์มักใช้การปิดเรื่องแบบปลายเปิดซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมมากในภาพยนตร์ศิลปะของยุโรป เป็นวิธีการปิดเรื่องที่ไม่มียุทธศาสตร์ชัดเจนและเหมือนว่าเหตุการณ์ต่างๆ ยังถูกคลี่คลายไม่หมดจนไม่อาจแน่ใจได้ว่าตัวละครได้พบกับความสุขที่แท้จริง วิธีการนี้ยังทำให้ผู้ชมเห็นว่าในชีวิตจริงของมนุษย์ปัญหาต่างๆ ไม่ได้จบลงอย่างง่ายตาย ปัญหาที่ตัวละครเผชิญก็ยังคงมีอยู่ทั้งในจอภาพยนตร์และในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ได้ถูกคลี่คลายเมื่อภาพยนตร์จบลง

ปัญหา ณ ปัจจุบัน

เนื้อหาที่สองพี่น้องดาร์เดนน์นำเสนอส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาปัจจุบันอยู่เสมอ และเป็นปัญหาที่พวกเขาได้แรงบันดาลใจมาจากลิแวนซ์บ้านเกิดของพวกเขาเอง ตั้งแต่งานสารคดียุคแรกจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดียุคปัจจุบัน อีกทั้งปัญหาเหล่านี้ยังเป็นปัญหาสากลที่สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสังคม ได้แก่

ความยากจน

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักนำเสนอปัญหาความยากจนให้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้ตัวละครต้องทำผิดศีลธรรมหรือผิดกฎหมายอย่างไม่มีทางเลือก อย่างในเรื่อง Rosetta ที่โรเซตตาพยายามหางานทำเพื่อให้หลุดพ้นจากความยากจนจึงทรยศเพื่อนของตัวเอง หรือฟรองซีสที่ฆ่าลูกชายของโอลิวิเยร์เพื่อขโมยวิทยุในรถไปขาย เป็นต้น

การลักลอบเข้าเมือง

ปัญหาเกี่ยวกับคนต่างด้าวเป็นประเด็นที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ให้ความสนใจมาตั้งแต่ทำสารคดี โดยพวกเขามักนำเสนอด้วยท่าทีเห็นอกเห็นใจมากกว่าจะกีดกันพวกเขาออกไป เพราะมองว่าคนเหล่านี้เป็นเหยื่อของการสร้างภาพของเมืองอุตสาหกรรมที่มักให้ภาพความเจริญและความ เป็นอยู่ที่ดีของผู้อาศัย คนเหล่านี้จึงไม่ต่างไปจากแมลงเม่าที่หลงแสงไฟบินเข้ามา ส่วนใหญ่ก็ต้องตกเป็นเหยื่อให้เจ้าบ้านคือชาวเบลเยียมหาผลประโยชน์และเอาเปรียบอยู่ตลอดเวลา

ความแตกแยกในครอบครัว

ความแตกแยกในครอบครัวเป็นปัญหาหนึ่งที่สองพี่น้องดาร์เดนน์พบเห็นบ่อยครั้งใน ลิแวนซ์ซึ่งเป็นผลมาจากปัญหาความยากจนโดยตรง พวกเขานำเสนอปัญหานี้ผ่านเรื่องราวของตัวละคร ที่มีครอบครัวไม่สมบูรณ์ มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวเท่านั้น และส่วนใหญ่ก็เป็นต้นตอปัญหาหนึ่งที่ทำให้ตัวละครทำเรื่องที่ไม่ดี อย่างอีกอร์ในเรื่อง La promesse ที่เขามีพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยก็เป็นผลมาจากครอบครัวที่แตกแยก มีเพียงพ่อคนเดียวที่ไม่ใส่ใจเขามากนัก หรือในเรื่อง Le gamin au vélo ที่ซีร์ลีมีพฤติกรรมก้าวร้าวและหัวดีก็ก็เป็นผลมาจากการถูกพ่อของเขาทิ้งไว้ในสถานสงเคราะห์

จากการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นปัญหาของสังคมปัจจุบันของสองพี่น้องดารเดนน์พบว่าแตกต่างไปจากภาพยนตร์สะท้อนสังคมของฮอลลีวูด เพราะทั้งสองนำเสนอปัญหาโดยไม่ประนีประนอม สะท้อนอารมณ์น่าเวทนาของตัวละครล้วนสัมพันธ์กับปัญหาของสังคมโดยตรง แต่ไม่กล่าวถึงต้นตอของปัญหาอย่างตรงๆ จึงสามารถตีความได้กว้างมากกว่าจะพุ่งตรงไปที่ภาครัฐเท่านั้น

เมืองอุตสาหกรรม: พื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน

ด้วยความผูกพันที่ สองพี่น้องดารเดนน์มีต่อลิแชนซ์ตั้งแต่เกิดทำให้เมืองนี้ถูกใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำหลักในผลงานทุกเรื่องตั้งแต่สารคดีจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดีราวกับเป็นโรงละครที่คุ้นเคยทำให้สามารถควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ได้คล่องมือ เมืองอุตสาหกรรมในเรื่องทำหน้าที่เป็นเมืองที่รวมสิ่งล่อตาล่อใจตัวละครชนชั้นล่างและคนต่างดาวให้เดินทางเข้ามาเพื่อแสวงหาชีวิตที่ดี ซึ่งการใช้เมืองอุตสาหกรรมเป็นฉากหลัก ทำให้มีลักษณะ non-place คือพื้นที่ที่ไม่มีคุณสมบัติเป็นสถานที่ คือเป็นพื้นที่ชั่วคราว เป็นพื้นที่ที่ปราศจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างผู้คนกับพื้นที่นั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือพื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่าน ซึ่งการใช้พื้นที่ลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมสามารถแทนสถานที่ที่ตนคุ้นเคยกับฉากนั้นๆ ราวกับเป็นสถานที่ใกล้ตัว อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดตัวละครมากขึ้น

การถ่ายภาพเพื่อสร้างความเหมือนจริง

การถ่ายภาพแบบลองเทค

สองพี่น้องดารเดนน์ใช้การถ่ายภาพแบบลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงให้แก่พื้นที่และเวลา โดยถ่ายตามตัวละครไปในพื้นที่ส่วนต่างๆ และเผยให้เห็นพื้นที่ที่ตัวละครเดินไป นอกจากนี้ยังใช้การถ่ายทำแบบลองเทคทั้งฉากหรือ sequence shot โดยไม่มีการตัดต่อภาพทำให้ผู้ชมเห็นพื้นที่และสิ่งแวดล้อมทั้งหมดในฉากที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แบ่งแยก นอกจากนี้ยังใช้การถ่ายภาพแบบลองเทคเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้านการกระทำของตัวละคร เพื่อให้การกระทำที่เกิดขึ้นทั้งการล้มลุกคลุกคลานและการฉุดกระชากมีความเหมือนจริง อีกทั้งใช้การถ่ายภาพแบบลองเทคเพื่อสร้างภาวะคลั่งคลาย เพราะถึงแม้ว่าภาพยนตร์ของสองพี่น้องดารเดนน์จะมีการปิดเรื่องแบบปลายเปิด ไม่มีบทสรุปของเรื่องชัดเจน แต่พวกเขาก็ใช้ภาพแบบลองเทคที่เนิ่นนานเป็นการผ่อนคลายของผู้ชมเพื่อเข้าสู่ตอนจบของเรื่อง ซึ่งวิธีการนี้เหมือนเป็นการทำให้ผู้ชมค่อยๆ ถอยห่างออกจากเรื่องราวสู่ห้วงความสงบ

การถ่ายภาพตามตัวละคร

สองพี่น้องดารเดนน์ใช้การถ่ายภาพตามตัวละครเกือบทุกฝีก้าวเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันกับตัวละครและอินไปกับตัวละครได้ง่าย ทั้งสองเรียกวิธีการนี้ว่า corps-caméra ซึ่งมีลักษณะสอดคล้องกับการถ่ายภาพยนตร์สารคดีแบบ cinéma vérité ที่เป็นการเคลื่อนกล้องติดตาม subject เพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ไปพร้อมกับ subject ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้ผู้ชมคาดเดาเหตุการณ์ในเรื่องไม่ได้เพราะการกระทำของตัวละครมีอิสระเหนือกล้องถ่ายภาพ

ลักษณะการถ่ายตามตัวละครของสองพี่น้องดารเดนน์มักใช้ภาพขนาดใกล้และขนาดกลางที่ทำให้ตัวละครโดดเด่นจากฉากหลังมากขึ้น และบิบบการรับรู้ด้านพื้นที่ของผู้ชมให้แคบลง ผู้ชม

จึงไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าตัวละครจะพาไปในสถานที่ใด ให้ความรู้สึกเหมือนภาพยนตร์ข่าว สงครามที่ไม่อาจล่วงรู้ได้ว่าอันตรายจะโหมเข้ามาเมื่อใด อีกทั้งใช้ตามตัวละครด้วยภาพระดับสายตา เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดและมีความเท่าเทียมตัวละครเหมือนเป็นเพื่อนหรือคนรู้จักที่เดินเคียงข้างกัน ตลอดทั้งเรื่อง

การถ่ายภาพแบบมือถือ

สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้การถ่ายภาพแบบมือถือเกือบตลอดทั้งเรื่อง มีลักษณะสั้นไหว อย่างรุนแรงและเคลื่อนที่เร็วเพื่อสะกดผู้ชมให้ติดตามเหตุการณ์อยู่ตลอดเวลาราวกับชมเหตุการณ์จริง เห็นผลชัดเจนในฉากที่มีความโกลาหลและฉากที่ต้องการสร้างอารมณ์เขย่าขวัญอย่างในเรื่อง Le fils ที่ความสั้นไหวของการถ่ายภาพแบบมือถือนำมาซึ่งความไม่แน่นอนและความหวาดระแวง

ภาพระยะชัดตื้นและภาพขนาดใกล้

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักใช้ภาพระยะชัดตื้นที่เป็นการนำเสนอความจริงแตกต่างไป จากแนวคิดของอังเดร บาแซง ที่มองว่าวัตถุภายในเฟรมต้องมีความชัดเท่าเทียมกันทั้งหมดเพื่อแสดงให้เห็นว่าความจริงนั้นไม่ได้ถูกปิดกั้นจากผู้สร้าง แต่สำหรับสองพี่น้องดาร์เดนน์การใช้ระยะชัดตื้นก็เพื่อเน้นความสนใจไปยังส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นตัวเดินเรื่องหลักและส่วนใหญ่มักมีลักษณะแปลกแยกจากคนอื่น หรือการเปลี่ยนจุดสนใจด้วยระยะชัดทำให้ผู้ชมต้องเฝ้าติดตามว่าเรื่องราวจะนำไปสู่ที่ใดรวมถึงความหมายที่ภาพนั้นต้องการนำเสนอ

นอกจากจะใช้ภาพระยะชัดตื้น สองพี่น้องดาร์เดนน์ยังมีการใช้ภาพขนาดใกล้มาก เพื่อเน้นให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครหรือเน้นความสำคัญของวัตถุบางอย่าง และสร้างความเหมือนจริงโดยทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับพื้นผิวของวัตถุ ให้มองสิ่งเหล่านั้นอย่างมีเนื้อหนัง รับรู้ได้ถึงน้ำหนัก และกลิ่น ไม่ใช่แค่เพียงเฝ้ามองในระยะห่างแบบสารคดีและภาพยนตร์สัจนิยมตามแนวคิดของบาแซงที่มองว่าการนำเสนอความจริงอย่างซื่อตรงนั้นควรตั้งกล้องห่างจากตัวละครเพื่อให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้เฝ้าสังเกตการณ์

การตัดต่อภาพ: เหมือนจริงอย่างต่อเนื่อง

สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้การตัดต่อแบบเดกูปาจที่ไม่พยายามสร้างความหมายใหม่ แบบมองตาจแต่ทำหน้าที่เพียงเปลี่ยนมุมมองของภาพ โดยอาจจะเปลี่ยนเพื่อทำให้ทัศนียภาพดีขึ้น หรือเปลี่ยนเพื่อให้เห็นความสำคัญของสิ่งอื่นเท่านั้น ซึ่งจะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ตามลำดับอย่างเหมือนจริง และมักเปิดเรื่องด้วยภาพการกระทำของตัวละครในทันที และตัดเข้าไป แต่ข้อตัดด้วยภาพขนาดใกล้ร่างกายของตัวละครหรือสิ่งของ เช่น ใบหน้า มือ หรือผนัง เพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกถึงสถานที่ที่เปลี่ยนไปมากนัก และไม่ถูกขัดจังหวะในการติดตามเรื่องราว

การจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักอาศัยการจัดแสงจากสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติอย่างแสงอาทิตย์ ในฉากกลางแจ้ง ทำให้ดูเหมือนจริง ไม่ปรุงแต่งให้มีความนุ่มนวลหรือสวยงามจนเกินไป อีกทั้งการเลือกถ่ายทำในฤดูหนาวยังทำให้บรรยากาศในเรื่องดูหดหู่ หม่นหมอง และไร้สีสัน ขณะที่ฉากภายใน จะเลียนแบบแหล่งกำเนิดแสงที่ปรากฏในฉาก เช่น แสงไฟริมถนนในเรื่อง Le fils แสงที่ลอดมาจาก

ผนังในเรื่อง L'enfant แสงที่ลอดจากหน้าต่างในเรื่อง Le gamin au vélo ที่ไม่โดดเด่นหรือสื่อความหมายมากกว่าภาพที่ปรากฏ

เสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์

สองพี่น้องดาร์เดนน์ใช้เสียงประกอบที่มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏในภาพยนตร์เท่านั้น เช่น เสียงแตรรถยนต์ เสียงรถโกคาร์ท เสียงหายใจ เสียงเครื่องเลื่อยไม้ เป็นต้น และใช้เสียงแหลมสูงของเครื่องจักรหรือเครื่องยนต์ในฉากที่ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากเพื่อสร้างความตึงเครียดและกดดัน สำหรับเสียงดนตรีประกอบไม่มีการใช้ในภาพยนตร์ธรรมชาตินิยม 4 เรื่องแรกเพราะพวกเขามองว่าไม่มีความจำเป็นต่อการเล่าเรื่อง แต่มีการใช้ในภาพยนตร์ 2 เรื่องหลังสุดเพื่อเชื่อมระหว่างเหตุการณ์และทำให้เห็นพัฒนาการของตัวละครที่เปลี่ยนไป

7.1.4 สรุปความเป็นประพันธ์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์

จากผลการวิจัยลักษณะของธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ สะท้อนให้เห็นความเป็นประพันธ์ของพวกเขาที่ถูกหล่อหลอมด้วยปัจจัย 3 ประการคือ สิ่งแวดล้อมในถิ่นเกิด อิทธิพลทางความคิดจากผู้กำกับละครเวทีและผู้กำกับภาพยนตร์ และบทเรียนความล้มเหลวที่จากการทำงานในอดีต สามารถสรุปความเป็นประพันธ์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ได้ดังนี้

การสะท้อนปัญหาในถิ่นเกิด

สองพี่น้องดาร์เดนน์ได้นำเรื่องราวในลิแยชบ้านเกิดของตนมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ทุกเรื่อง ถึงแม้ว่าเรื่องราวหลักหลายเรื่องจะไม่ได้เกิดขึ้นในลิแยชแต่พวกเขาก็นำมาประยุกต์ใช้กับบริบทของลิแยชได้เสมอทั้งตัวละครและเนื้อหาที่เป็นสากล โดยภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มักนำเสนอประเด็นปัญหาปัจจุบันที่ปรากฏอยู่ในทุกสังคมยุโรป เป็นปัญหาร่วมสมัยที่ใกล้ตัวผู้ชม อย่างปัญหาความยากจน การลักลอบเข้าเมือง รวมถึงความแตกแยกในครอบครัว ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อกันเป็นทอดๆ อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้พวกเขานำเสนอประเด็นปัญหาเหล่านี้คือการได้ร่วมงานกับนักการละครอารมณ์ กัตติที่พวกเขายกย่องอย่างมาก เพราะเป็นเหมือนครูคนแรกที่สอนพวกเขาถ่ายวิดีโอสัมภาษณ์ชนชั้นล่างในแง่มุมต่างๆ จึงทำให้พวกเขาซึมซับปัญหาเหล่านั้นนำมาถ่ายทอดในงานตั้งแต่สารคดีชิ้นแรกจนถึงภาพยนตร์บันเทิงคดีปัจจุบัน

การนำเสนอปัญหาในถิ่นเกิดของสองพี่น้องดาร์เดนน์มีความคล้ายคลึงกับผลงานของผู้กำกับอังกฤษอย่างเคน โลซ, ไมค์ ลีห์ และเซน เมโดว์ส ที่เล่าเรื่องราวของคนหรือกลุ่มคนเล็กๆ เพื่อกระทบกระเทือนปัญหาใหญ่ของสังคม แต่การนำเสนอของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะนำเสนอโดยใช้ตัวละครหลักเพียงตัวเดียวทำให้ตัวละครหลักในแต่ละเรื่องมีความโดดเด่นและเป็นที่ยึดจำ ทั้งอิกอร์ โรเซตตา โอลิวีเยร์ บรูโน ลอร์นา และซีรีล

การเป็นกระบอกเสียงของชนชั้นล่าง

ถึงแม้ว่าจะได้คลุกคลีกับชนชั้นล่างหรือลูกของคนงานในลิแยชมาตั้งแต่เด็ก แต่การร่วมงานกับกัตติในบรัสเซลส์กลับเป็นช่วงเหตุการณ์ที่จุดประกายให้พวกเขาเห็นความสำคัญของชนชั้นล่างมากขึ้นจนนำมาเป็นตัวละครหลักในผลงานของพวกเขาทุกเรื่อง โดยเฉพาะตัวละครวัยรุ่นุ่นที่เชื่อว่า

เพราะบางต่อปัญหาต่างๆ และมักได้รับผลกระทบจากปัญหาสังคมอย่างความยากจนและการว่างงาน ที่นำมาซึ่งปัญหาความแตกแยกในครอบครัว ตัวละครเหล่านี้จึงมีลักษณะก้าวร้าว เสเพล ชอบลักเล็ก ขโมยน้อย ซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจมีปรากฏในภาพยนตร์ที่ต้องการสะท้อนปัญหาสังคมทั่วไป แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์กลับมีการนำเสนอที่เหมือนจริงมากกว่าด้วยการนำเสนอผลของปัญหาอย่างไม่ ประณีประนอม และไม่มีตัวละครผู้ใหญ่นิ่งมือเข้ามาช่วย หนำซ้ำยังเป็นตัวซ้ำเติมปัญหาให้หนักยิ่งขึ้น อีกด้วยอย่างใน *La promesse* ที่โรเจอร์กลายเป็นอุปสรรคของอิกอร์ในการช่วยชีวิต หรือแม่ของโร เซตตาที่ก่อปัญหาให้โรเซตตาต้องแก้ออยู่เสมอ ซึ่งผลลัพธ์ในการจัดการปัญหาเหล่านี้ก็มักจบลงด้วย บทเรียนที่น่าเวทนาไม่ได้สวยงามหรือดูมีความหวังอย่างที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมักนำเสนอ

การตั้งคำถามต่อศีลธรรม

ภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์มักตั้งคำถามต่อศีลธรรมของตัวละครด้วยการให้ ตัวละครต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่มีทางเลือก อันเป็นผลมาจากปัญหาสังคมต่างๆ ที่บีบบังคับให้ ต้องทำเรื่องผิดศีลธรรมเสมอ แรงบันดาลใจสำคัญในการนำเสนอเรื่องศีลธรรมมาจากการที่ลูคมี ความสนใจด้านปรัชญามาตั้งแต่สมัยเรียนและเขาก็ชื่นชอบปรัชญาของเอมมานูเอล เลวินัส (Emmanuel Levinas) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสผู้บุกเบิกปรัชญาจริยศาสตร์ของตะวันตก ซึ่งเขายอมรับว่าตลอดเวลา ที่เขาเขียนบทจะมีแนวคิดปรัชญาของเลวินัสเล่นอยู่ในหัวเสมอ (Mosley, 2013: 17) เลวินัสเชื่อว่า มนุษย์ทุกคนมีภาระเป็นของตนเองแต่เมื่อต้องอยู่ร่วมกับคนอื่นและคนอื่นนั้นได้แสดงการกระทำซึ่งขัด ต่อภาระรับผิดชอบที่เรามี นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงตัวตนหรือเบียดบังอิสรภาพของเรา ดังนั้น จึง นำมาสู่การเผชิญหน้ากันที่สุดในที่สุด เช่น การเอาเปรียบ การแย่งชิง หรือการฆาตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ ตัวละครในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ที่มักติดอยู่กับภาระที่ต้องรับผิดชอบและเมื่อเกิดการ เผชิญหน้ากับคนอื่นจึงได้ทำสิ่งที่ผิดศีลธรรม เช่น อิกอร์ที่ต้องรับผิดชอบต่อคำสัญญาที่เขาให้ไว้กับอามี ดูจนต้องทรยศพ่อของตัวเอง โรเซตตามีแม่ที่ต้องรับผิดชอบต่อจึงต้องทำทุกทางเพื่อให้ได้งานรวมถึง การแย่งงานเพื่อนของตัวเอง บรูโนที่เห็นว่าเงินมีความสำคัญต่อชีวิตมากกว่าลูกจึงนำลูกตัวเองไปขาย หรือลอร์นาที่เดินทางเข้ามาในเบลเยียมเพราะต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้นจึงยอมให้คลอดลูกฆ่าตาย เป็นต้น

การเล่าเรื่องเล็กให้สะท้อนประเด็นใหญ่

ด้วยความต้องการที่จะนำเสนอเรื่องราวของชนชั้นล่างและปัญหาสังคมปัจจุบัน ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์ต้องหยิบชีวิตของคนในสังคมจริงมาเล่า แต่การเล่าเรื่องชีวิตของคนธรรมดา คง ไม่น่าสนใจหากไม่มีการเสริมแต่งเรื่องราวให้ชวนติดตามหรือแปลกไปจากชีวิตประจำวัน โดยยังนำมา เล่าเพียง “เสี้ยวหนึ่งของชีวิต” ยิ่งต้องเป็นเสี้ยวที่มีความเข้มข้นของเหตุการณ์และสามารถสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่กดทับตัวละครอยู่ให้ได้ การเล่าเรื่องของสองพี่น้องดาร์เดนน์จึงมักใส่ปมความ ขัดแย้งเข้ามาตั้งแต่ต้นเรื่องเพื่อให้ตัวละครเผชิญกับปัญหาโดยทันที วิธีการนี้ทำให้ผู้ชมได้ทำความรู้จัก ตัวละครไปพร้อมๆ กับการเฝ้าติดตามว่าตัวละครจะมีวิธีจัดการปัญหาอย่างไร ซึ่งดูเหมือนจะไม่ได้จบ ลงง่ายๆ เมื่อปัญหาที่ตามมากลับทวีความรุนแรงขึ้นด้วยการใส่ปมความขัดแย้งใหม่ๆ เข้ามาเสมอ

สองพี่น้องดาร์เดนน์มักให้ความหวังแก่ผู้ชมและทำลายความหวังด้วยจังหวะของการ เล่าเรื่อง โดยพวกเขาหลงให้ผู้ชมตายใจด้วยการทิ้งระยะห่างระหว่างการคลี่คลายภาวะวิกฤติแรกกับ ภาวะวิกฤติที่สอง จนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าเรื่องราวกำลังดำเนินไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้น ตัวละครกำลัง

มีชีวิตที่ดีขึ้น แต่หลังจากนั้นสองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ใส่สถานการณ์ให้ตัวละครเผชิญปัญหาหนักขึ้นจนนำมาสู่การปิดเรื่องที่ทำให้บทเรียนอันเจ็บปวดแก่ตัวละคร นอกจากนี้ การปิดเรื่องแบบปลายเปิดที่สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็ยังทำให้ผู้ชมเกิดคำถามถึงอนาคตของตัวละครว่าจะมีบทสรุปอย่างไร และต้องการบอกกับผู้ชมว่าในชีวิตจริงปัญหาต่างๆ ไม่ได้จบลงอย่างง่ายดาย แต่ทุกคนยังมีสิ่งที่ต้องรับผิดชอบในผลของการกระทำของตน และปัญหาต่างๆ ที่ตัวละครเผชิญก็ยังคงมีอยู่ทั้งในจอภาพยนตร์และในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ได้ถูกคลี่คลายเมื่อภาพยนตร์จบลงอย่างภาพยนตร์แบบฮอลลีวูด

การใช้เทคนิคที่สื่อตรงต่อความจริง

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้สองพี่น้องดาร์เดนน์หันมาใช้เทคนิคที่เป็นธรรมชาตินิยมคือความล้มเหลวจากการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Je pense à vous* (1992) ที่พวกเขาได้ร่วมงานกับทีมงานมืออาชีพและนักแสดงที่มีชื่อเสียง แต่ในการทำงานกลับกลายเป็นความผิดหวังเพราะพวกเขาไม่มีอำนาจในการควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ได้เองอย่างที่เคยเห็นในการทำงานกับกัตตีมาก่อน ทีมงานในกองถ่ายทำไม่ฟังความคิดเห็นของสองเพราะถือเป็นผู้กำกับหน้าใหม่ ทำให้เมื่อการถ่ายทำจบลงพวกเขาจึงเปลี่ยนวิธีการสร้างภาพยนตร์ทั้งหมด

เทคนิคทางภาพยนตร์ที่พวกเขาหันมาใช้อาจจะไม่ใช่วิธีการใหม่สำหรับพวกเขาเลยทีเดียว เพราะบางเทคนิคอย่างการถ่ายภาพแบบลองเทคก็มีวิธีการคล้ายงานละครเวทีที่พวกเขาเคยร่ำเรียนและฝึกฝนมา หรือการถ่ายภาพตามตัวละครก็เป็นวิธีการที่เข้ามาตั้งแต่การทำงานสารคดีในอดีต อีกทั้งการได้ชมภาพยนตร์ของผู้กำกับสัญนิยมหลายต่อหลายคน พวกเขาก็นำวิธีการเหล่านั้นมาปรับใช้ในงานของตนจนมีลักษณะเฉพาะขึ้นมา

อย่างไรก็ตาม วิธีการบางอย่างอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของผู้กำกับอื่นอย่างการถ่ายภาพแบบลองเทคที่เหมือนผู้กำกับภาพยนตร์สัญนิยมทั่วไป แต่ก็มีลักษณะการเคลื่อนกล้องที่แตกต่างกันเพราะสองพี่น้องดาร์เดนน์จะใช้การถ่ายแบบลองเทคโดยมีการเคลื่อนกล้องอยู่ตลอดเวลาและเข้าไปใกล้ตัวละครจนรับรู้ได้ถึงอารมณ์ความรู้สึก ขณะที่ภาพยนตร์สัญนิยมทั่วไปจะตั้งกล้องนิ่งและอยู่ห่างจากตัวละครเพื่อต้องการทำให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้เฝ้าสังเกตการณ์เท่านั้น นอกจากนี้การถ่ายภาพเพื่อสร้างความเหมือนจริงด้วยการถ่ายแบบมือถือของสองพี่น้องดาร์เดนน์ยังมีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 แต่สองพี่น้องดาร์เดนน์เลือกที่จะเคลื่อนที่อย่างช้าๆ ไม่สั้นไหวรุนแรงจนคล้ายการถ่ายแบบโฮมวิดีโอเหมือนภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 อีกทั้งการใช้ภาพขนาดใหญ่ สองพี่น้องดาร์เดนน์ก็เปลี่ยนขนาดภาพอย่างแนบเนียนด้วยการตัดภาพเข้าไปหรือใช้การเคลื่อนที่ของตัวละคร ขณะที่ภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 มักใช้การซูมเข้าไปอย่างรวดเร็ว เป็นการนำเสนอความเหมือนจริงแบบสารคดี *cinéma vérité* ยุคหลังเพราะผู้ชมจะรับรู้ได้ถึงอารมณ์ของผู้สร้าง นอกจากนี้ ภาพยนตร์ของกลุ่ม Dogma 95 ยังใช้การตัดต่อภาพแบบ jump cut ที่ทำให้การรับรู้ของผู้ชมสะดุดเพราะมีการเคลื่อนตำแหน่งตัวละครหรือสถานที่เปลี่ยนไป ขณะที่ลักษณะการตัดต่อของสองพี่น้องดาร์เดนน์จะใช้การตัดต่อที่คำนึงถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ให้มากที่สุด

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ธรรมเนียมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์” ขออภิปรายการวิจัยออกเป็น 3 ส่วนที่เชื่อมโยงกับผลการวิจัยดังนี้

7.2.1 แนวทางของภาพยนตร์ธรรมเนียมเพื่อสะท้อนสังคม

จากผลการวิจัยจะพบว่าสองพี่น้องดาร์เดนน์ไม่จำเป็นต้องใช้งบประมาณในการสร้างจำนวนมหาศาลเพราะวัตถุดิบที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ธรรมเนียมล้วนหาได้จากถิ่นเกิดของตัวเอง ทั้งตัวละครที่เป็นคนธรรมดาสามัญที่เข้าถึงง่ายและสามารถเป็นตัวแทนของคนในสังคมได้ การเล่าเรื่องแบบคลาสสิกที่ดึงดูดใจผู้ชมนำมาปรับแต่งเพื่อให้เกิดลักษณะเฉพาะตน การเลือกประเด็นปัญหาที่เป็นปัญหาปากท้องของคนทุกคน อย่างความยากจน การย้ายถิ่น การแตกแยกของครอบครัว นอกจากนี้ ด้านภาษาภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับสื่อสารออกมาก็เป็นเหมือนการบันทึกภาพเหตุการณ์จริง ใช้การถ่ายภาพง่ายๆ ด้วยมุมมองใกล้ตัว โดยไม่จำเป็นต้องเสริมเติมแต่งให้วิจิตรงดงามหรือแฝงความหมายพิเศษให้ต้องตีความ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาษาภาพยนตร์ธรรมเนียมของสองพี่น้องดาร์เดนน์สามารถสื่อสารกับทุกคนได้ และทำให้เรื่องราวชีวิตที่ราบเรียบเหล่านั้นเป็นมากกว่าชีวิตเล็กๆ ในสังคม เพราะสามารถสะท้อนและเชื่อมโยงกับชีวิตอื่นๆ นำมาสู่การเชื่อมโยงกับสังคมอื่นๆ ต่อไป เป็นการสะท้อนปัญหาใหญ่ของสังคมที่เริ่มมาจากปัญหาของปัจเจก ดังที่เห็นจากภาพยนตร์เรื่อง Rosetta ที่เล่าเรื่องของหญิงสาวคนหนึ่งแต่สามารถสะท้อนให้เห็นปัญหาการว่างงานของเยาวชนในเบลเยียม จนนำมาสู่การเรียกร้องสิทธิด้านแรงงานเยาวชนที่เรียกว่า “Rosetta Plan”

7.2.2 การเลื่อนเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงคดีและภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์ธรรมเนียมของสองพี่น้องดาร์เดนน์นอกจากจะหยิบยืมวิธีการนำเสนอจากงานวรรณกรรมธรรมเนียม วิธีการสร้างความเหมือนจริงในภาพยนตร์พวกเขายังหยิบยืมงานสารคดีมาใช้เช่นเดียวกัน ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือทำให้ผู้ชมได้สัมผัสตัวไปชั่วขณะหนึ่งว่าเรื่องราวที่กำลังชมไม่ใช่เรื่องแต่งหรือเรื่องสมมติ แต่เป็นเรื่องจริงหรือเหตุการณ์จริง ซึ่งวิธีการเลื่อนเส้นแบ่งระหว่างงานบันเทิงคดีกับงานสารคดีมีผู้กำกับภาพยนตร์หลายต่อหลายคนพยายามเล่นแร่แปรธาตุอยู่เสมอตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันและก็มีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมาโดยตลอด อย่างภาพยนตร์บันเทิงคดีของผู้กำกับชาวญี่ปุ่น นาโอมิ คาวาเซะ (Naomi Kawase) ฮิโรคาซึ โคเรเอเดะ (Hirokazu Koreeda) และโนบุฮิโร ซุวะ (Nobuhiro Zuwa) ที่ใช้วิธีการถ่ายภาพแบบสารคดีเพื่อสะท้อนเรื่องราวสามัญของมนุษย์ปุถุชนกับวัฒนธรรมก็ต่างได้รางวัลในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ หรือภาพยนตร์เรื่อง United 93 (2006) ที่เลียนแบบวิธีการถ่ายภาพของสารคดีและการนำเหตุการณ์จริงมาดัดแปลงในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเครื่องบินของสายการบินยูไนเต็ดแอร์ไลน์ที่ถูกสลัดอากาศจี้ในเหตุการณ์ 911 ก็ประสบความสำเร็จด้วยการเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลออสการ์ หรือในภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง The Blair Witch Project (1999) ที่ใช้การถ่ายภาพและการเล่าเรื่องเหมือนสารคดีเล่าเกี่ยวกับกลุ่มนักทำสารคดีเดินทางเข้าไปในป่าเพื่อพิสูจน์ตำนานแม่มดก็เป็นภาพยนตร์ทุนต่ำที่ทำรายได้มากกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นต้น

ส่วนในฝั่งของภาพยนตร์สารคดีที่นำวิธีการภาพยนตร์บันเทิงคดีมาใช้และประสบความสำเร็จก็อย่างเช่น ภาพยนตร์สารคดีทั้งหมดของไมเคิล มัวร์ ที่นำวิธีการของโฆษณาชวนเชื่อมาใช้ในภาพยนตร์สารคดีโดยใส่มุมมองอัตวิสัยของตนลงไป หรือภาพยนตร์สารคดีเรื่อง The Act of Killing (2012) ของโจชัว อ็อปเพนไฮเมอร์ (Joshua Oppenheimer) ภาพยนตร์สารคดีเชิงทดลองที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับอดีตตบกดกำลังทหารชาวบ้านที่ตอนนี้ล่องสู่วัยชรามาสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับเหตุการณ์ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในอินโดนีเซียที่พวกเขาเคยก่อไว้ เป็นการนำภาพยนตร์บันเทิงคดีมาซ้อนในภาพยนตร์สารคดี หรือภาพยนตร์สารคดีดอกฟ้าในมือมาร (2543) ของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวไทย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ก็เป็นการนำเรื่องบันเทิงคดีมาซ้อนในภาพยนตร์สารคดีเช่นเดียวกัน โดยให้ผู้คนตามท้องถิ่นต่างๆ แต่งเรื่องราวของคุณครูดอกฟ้าตัวละครสมมติและเล่าต่อกันเป็นทอดๆ เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่างานทั้งสองต่างหยาบยืมข้อดีของกันและกันมาปรับใช้ในงานของตนทำให้ภาพยนตร์บันเทิงคดีมีความเป็นธรรมชาตินิยมจนทำให้ผู้ชมเชื่อเรื่องแต่งเป็นเรื่องจริงได้ ขณะที่ภาพยนตร์สารคดีก็หยาบยืมวิธีการของบันเทิงคดีที่มีพลังในการโน้มน้าวใจผู้ชมทำให้ผู้ชมคล้อยตามเนื้อหาที่น่าเสนอ

7.2.3 ธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ไทย

จากการอภิปรายผลการวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าธรรมชาตินิยมเป็นศิลปะที่น่าเสนอประเด็นปัญหาร่วมสมัยและเป็นสากล ดังนั้น ธรรมชาตินิยมจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในทุกบริบทสังคม สำหรับในประเทศไทยปัญหาความยากจน ปัญหาครอบครัว ปัญหาการย้ายถิ่นจากชนบทสู่สังคมเมือง เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงมาเสมอตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน อย่างทองพูน โคกโพที่ออกฉายในปี 2520 ก็ถือเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกๆ ที่นำเสนอเรื่องราวของชนชั้นล่างและพยายามใช้เทคนิคเพื่อสร้างความเหมือนจริง ขณะที่ในปัจจุบันการนำเสนอประเด็นปัญหาของชนชั้นล่างจะลดน้อยถอยลงไปในภาพยนตร์กระแสหลัก แต่ภาพยนตร์นอกกระแสก็ยังมีอย่างต่อเนื่อง อย่างภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู เรื่องคนจนผู้ยิ่งใหญ่ (2553) และวังพิกุล (2557) ที่เลือกถ่ายทำบริเวณถิ่นเกิดของตนคือพิษณุโลก สุโขทัย และกำแพงเพชร ใช้นักแสดงไม่มีชื่อเสียง และวิธีการแบบสารคดี ฝึกล้างเหตุการณ์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับคนยากจนในท้องถิ่นชนบท หรือภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เรื่องสุดสเนหา (2545), สัตว์ประหลาด (2547) และลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) ก็เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับคนต่างด้าว คนชายขอบ และคนชนชั้นล่างในอีสานอันเป็นถิ่นเกิดของเขา เช่นเดียวกันถึงแม้ว่าการเล่าเรื่องและวิธีการจะไม่ได้เน้นการนำเสนออย่างเหมือนจริง หรือผู้กำกับไทยอีกคนหนึ่ง ธัญสกล พันสิทธิวรกุล ที่มีผลงานอย่างเรื่องหัวใจต้องสาป (2545), บริเวณนี้อยู่ภายใต้การกักกัน (2551) หรือผู้ก่อการร้าย (2554) ก็พยายามใช้เทคนิคที่เลื่อนเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงคดีกับภาพยนตร์สารคดีด้วยการนำเหตุการณ์จริงมาเล่าผสมผสานกับเรื่องแต่งผ่านการตัดต่อแบบมองตาจเพื่อสร้างความหมายให้แก่เรื่องราวอยู่ตลอดเวลาทำให้การนำเสนอภาพยนตร์ของเขามีความก้ำกึ่งระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องแต่งแบบธรรมชาตินิยม

จากตัวอย่างผลงานของผู้กำกับไทยดังที่กล่าวมาก็อาจเรียกได้ว่าธรรมชาตินิยมสามารถแทรกซึมอยู่กับบริบทไทยได้ไม่ว่าด้านเนื้อหาหรือเทคนิคของภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม วิธีการธรรมชาตินิยมก็ยังเป็นได้เพียงชนชั้นล่างของวงการภาพยนตร์ไทยเท่านั้น เพราะภาพยนตร์ที่น่าเสนอศิลปะแขนงนี้ยังถูกปฏิเสธจากผู้ชมคนไทยอยู่เสมอ เพราะส่วนใหญ่ยังมีความคิดว่าเป็นภาพยนตร์ที่

ไม่ให้ความเพลิดเพลินอย่างที่ควรจะได้จากสื่อประเภทนี้ ทำให้มีการสร้างและฉายในแวดวงจำกัดเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าหนทางที่จะทำให้ภาพยนตร์ธรรมชาตินิยมเป็นที่สนใจในวงกว้างได้ ภาครัฐควรให้การส่งเสริม สนับสนุน และเผยแพร่ภาพยนตร์เหล่านี้เพื่อสร้างความหลากหลายให้แก่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย อีกทั้งยังเป็นการค่อยๆ หลอมความคิดของคนไทยในการมองสื่อภาพยนตร์ในมุมใหม่ว่าภาพยนตร์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังแฝงฝังประเด็นให้ชวนขบคิดที่อาจจะสะท้อนสะท้อนสังคมได้

7.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูค ดาร์เดนน์ใช้ภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาหลัก ทำให้ข้อมูลส่วนใหญ่ปรากฏเป็นภาษาฝรั่งเศสโดยเฉพาะบันทึกการทำงานของตัวผู้กำกับเอง รวมถึงบทความ บทสัมภาษณ์ หรือภาพยนตร์ จึงอาศัยข้อมูลที่ถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษซึ่งอาจเกิดการแปลความคลาดเคลื่อนได้

2. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาลักษณะและวิธีการของธรรมชาตินิยมในภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ทำให้ไม่ได้ศึกษาลงลึกด้านสุนทรียภาพของธรรมชาตินิยมที่เกิดแก่ผู้ชม ทั้งนี้เพราะในประเทศไทยปัจจุบันภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ยังไม่เป็นที่นิยมมากนักจึงอาจมีผู้ให้ข้อมูลด้านสุนทรียภาพในภาพยนตร์ของพวกเขาไม่มากนักตามไปด้วย

7.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต

1. การนำเสนอความเหมือนจริงในภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามยุคสมัย ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยด้านการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของสังคม หรือการพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีอย่างที่มีการเปลี่ยนแปลงเรื่อยมาตั้งแต่อดีตจนถึงภาพยนตร์ของสองพี่น้องดาร์เดนน์ ซึ่งนอกจากผลงานของผู้กำกับทั้งสองที่นำเสนอความเหมือนจริงแบบธรรมชาตินิยมแล้ว ก็ยังมีผู้กำกับอีกจำนวนหนึ่งที่โดดเด่นในแนวทางใกล้เคียงกัน อย่างเคน โลซ, เซน เมโดว์ส หรือบรูโน ดูมองต์ เพื่อนำมาเป็นองค์ความรู้และแนวทางการนำเสนอใหม่ๆ แก่วงการภาพยนตร์ไทย

2. เนื่องจากในปัจจุบันยังมีการศึกษางานธรรมชาตินิยมในสื่อบันเทิงคดีอยู่จำนวนน้อย ทั้งๆ ที่เป็นงานที่มีพลังในการโน้มน้าวใจผู้ชมและเป็นอีกหนึ่งวิธีการที่ช่วยสร้างความหลากหลายในการสร้างสรรค์สื่อประเภทต่างๆ ดังนั้น จึงควรมีการศึกษางานธรรมชาตินิยมในสื่อบันเทิงคดีไทยปัจจุบันมากขึ้นเพื่อสร้างองค์ความรู้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

รายการอ้างอิง

- Aitken, I. (2001). *European Film Theory and Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Allison, D. (2013). *The Cinema of Michael Winterbottom*. Lanham: Lexington Books.
- Anderson, A. (2011). The Dardenne Brothers: On Hard Work, Patience & Mentors. Retrieved 11 January 2014, from <http://99u.com/articles/6987/the-dardenne-brothers-on-hard-work-patience-mentors>
- Andrew, G. (2009). Talking to Palme d'Or Winners Luc and Jean-Pierre Dardenne. In B. Cardullo (Ed.), *Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews* (pp. 147). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*. London: Oxford University Press.
- Badt, K. (2001). Cecile De France on Clint Eastwood and the Dardenne Brothers. Retrieved 20 December 2013, from http://www.huffingtonpost.com/karin-badt/cecile-la-france-interview_b_863822.html
- Badt, K. (2009). The Dardenne Brothers at Cannes: "We Want to Make It Live". In B. Cardullo (Ed.), *Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews* (pp. 139). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Bal, M. (2009). *Narratology : introduction to the theory of narrative* (3 ed.). Toronto: University of Toronto Press.
- Bartlett, M. (2009). Troubling Questions: The Dardenne. In B. Cardullo (Ed.), *Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews* (pp. 10). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Bazin, A. (1971). *What is Cinema?* (Vol. 2). Berkeley: University of California Press.
- Billson, A. (2012). Dardenne Brothers: 'We don't argue in front of the actors'. Retrieved 10 January 2014, from <http://www.theguardian.com/film/2012/mar/15/dardenne-brothers-dont-argue-actors>
- Bordwell, D., Thompson, K. (1997). *Film Art: An Introduction* (5 ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2001). *Film Art: An Introduction* (6 ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2010). *Film History: An Introduction* (3 ed.). Boston: McGraw-Hill.

- Camhi, L. (2009). *Soldiers' Stories: A New Kind of War Film, or Work as a Matter of Life and Death*. In B. Cardullo (Ed.), *Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews*. UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Cardullo, B. (2009). *The Cinema of Resistance: an Interview with Jean-Pierre and Luc Dardenne*. In B. Cardullo (Ed.), *Committed Cinema: The Films of Jean-Pierre and Luc Dardenne; Essays and Interviews* (pp. 188). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Crittenden, R. (1995). *Film and Video Editing* (2 ed.). London: Blueprint.
- Dardenne, J., Dardenne, L (Writer). (2002). *Le fils* [Film]: Artificial Eye.
- Dawson, T. (2002). *A Quick Chat with Jean-Pierre and Luc Dardenne*. Retrieved 11 January 2014, from http://www.kamera.co.uk/interviews/a_quick_chat_with_jean-pierre_and_luc_dardenne.php
- Dick, B. F. (1978). *Anatomy of Film*. New York: St. Martin's Press.
- Forsyth, F. (2013). *Mass Immigration is Down to the EU*. Retrieved 9 January 2014, from <http://www.express.co.uk/comment/columnists/frederick-forsyth/440474/Mass-immigration-is-down-to-the-EU>
- Fulton, H. (2005). *Narrative and Media*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Garcia, M. (2012). *Directing in Tandem: Belgium's Dardenne Brothers Pilot Tale of 'Kid with a Bike'*. Retrieved 15 December 2013, from http://www.filmjournal.com/filmjournal/content_display/eseach/e3ifa6c3aac9d16c90786df3c8b35a84f9a
- Gombrich, E. H. (1950). *The Story of Art: with 370 Illustrations*. London: Phaidon Press.
- Greenburg, K. E. (2010). *Rewriting Historical Neorealism in Mateo Garrone's Gomorra*. (Master of Arts), University of North Carolina, Chapel Hill.
- Hallam, J., and Marshment, M. (2000). *Realism and Popular Cinema*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Hayward, S. (2013). *Cinema Studies: the Key Concepts* (4 ed.). Abingdon: Oxon: Routledge.
- Jerslev, A. (2002). *Realism and 'reality' in Film and Media*. Denmark: Narayana Press.
- Johnson, A. (2011). *Naturalism and Realism: Stanislavsky's Verisimilitude*. *The Student Researcher*, 1(1), 1-6.
- Kaufman, A. (1999). *Interview: "Rosetta" Directors Jean-Pierre and Luc Dardenne's Cinema of Resistance*. 12 December 2013, from http://www.indiewire.com/article/interview_rosetta_directors_jean-pierre_and_luc_dardennes_cinema_of_resista
- Langhof, W. (2002). *Realism, Naturalism, Loachism? A Study of Ken Loach's Films of the 1990s*. Germany: Grin Verlag.

- Mai, J. (2010). *Comtemporary Film Directors Jean-Pierre and Luc Dardenne*. Chicago: University of Illinois Press.
- Marks, L. (2000). *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment and the senses*. Durham and London: Duke University Press.
- Mohney, G. (2012). The Brothers with a Camera: Jean-Pierre and Luc Dardenne. Retrieved 20 December 2013, from <http://www.interviewmagazine.com/film/jean-pierre-luc-dardenne-the-kid-with-a-bike#>
- Mosley, P. (2001). *Split Screen: Belgian Cinema and Cultural Identity*. USA: University of New York.
- Mosley, P. (2013). *The Cinema of the Dardenne Brothers: Responsible Realism*. New York: Columbia University Press.
- My French Film Festival. (2011). Dardenne brothers interview. Retrieved 23 February 2014, from <http://www.youtube.com/watch?v=gBPUIYdC5Fc>
- Nevada, J. (2011). Interview: The Dardenne Brothers Discuss 'The Kid with a Bike' at AFI Fest. Retrieved 2 February 2014, from <http://www.filmslatemagazine.com/interviews/interview-the-dardenne-brothers-discuss-the-kid-with-the-bike-at-afi-fest>
- Ogden, P. (2006, March). The Poetry of the Everyday. *Film Ireland*, 19, 20.
- Poland, D. (2011). The Kid with a Bike: Director/Writer Jean Pierre & Luc Dardenne. Retrieved 23 March 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=fS4ckYNw20E&list=WLAByn49j7N2npcto6KFGAyvBfy7agyK2B>
- Reumont, F. (2011). Cinematographer Alain Marcoen speaks about his work on "Le Gamin au vélo (The Kid with a Bike)" directed by Jean-Pierre et Luc Dardenne. Retrieved 23 March 2014, from <http://www.afcinema.com/Cinematographer-Alain-Marcoen-SBC-speaks-about-his-work-on-Le-Gamin-au-velo-The-Kid-with-a-Bike-directed-by-Jean-Pierre-et-Luc-Dardenne.html?lang=fr>
- Reynaert, M. (2008). The Dostoevskys of Belgian film. Retrieved 10 February 2014, from <http://cineuropa.org/ff.aspx?t=ffocusinterview&l=en&tid=1587&did=85557>
- Roberts, S. (2012). Directors Luc and Jean-Pierre Dardenne The Kid with a Bike Interview. Retrieved 20 January 2014, from <http://collider.com/luc-jean-pierre-dardenne-kid-with-a-bike-interview/#qDh9412f2AUb1ty4.99>
- Ruberto, L. E. (2007). *Italian Neorealism and Global Cinema*. Detroit: Wayne State University Press.
- Sarris, A. (2008). Note on The Auteur Theory in 1962. In B. K. Grant (Ed.), *Auteur and Authorship: A Film Reader* (pp. 35). Malden: Mass: Blackwell.

- Seino, T. (2010). *Realism and Representations of the Working Class in Contemporary British Cinema*. (Master of Philosophy), De Montfort University.
- Semlyen, P. (2014). Top Cinematographers Reveal Their Favourite Movie Moments: Jo Willems. Retrieved 6 March 2014, from http://www.empireonline.com/features/cinematographers/10.asp?fb_action_ids=10152119693048863&fb_action_types=og.likes&fb_source=aggregation&fb_aggregation_id=288381481237582
- smith, D. (2009). Tragic Destinies: An Interview with the Dardenne Brothers. Retrieved 12 December 2013, from http://www.reverseshot.com/article/interview_dardenne_brothers
- Vincendeau, G. (1995). *Encyclopedia of European Cinema*. London: Cassell.
- Walsh, D. (2008). Interview with Jean-Pierre and Luc Dardenne, directors of Lorna's Silence. Retrieved 12 February 2014, from <http://www.wsws.org/en/articles/2008/09/dard-s29.html>
- กฤษดา เกิดดี. (2548a). การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวประพันธ์กร *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (Vol. 9-15, pp. 195). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กฤษดา เกิดดี. (2548b). ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (Vol. 1-8, pp. 181). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กัลปพฤกษ์. (2549). Drama Dogma Dardenne ปฏิบัติการตามล่าหาหนังบริสุทธิ์. In สนธยา ทรัพย์เย็น (Ed.), *ฟิล์มไวรัล 3 ฉบับอัสสาวกายสิทธิ์* (pp. 121-135). กรุงเทพฯ: Openbooks.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2530). ศิลปะลัทธิเรียลลิสต์.
- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2530). ศิลปะภาพยนตร์ *การสร้างสรรคและการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น* (Vol. 9-15, pp. 985). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฉันทนา ไชยชิต. (2533). *วรรณคดีอเมริกันศตวรรษที่สิบเก้าระยะปลายถึงศตวรรษที่ยี่สิบระยะต้น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ อัครเศรณี. (2551). *ทฤษฎีหนังอะไรอะ*. กรุงเทพฯ: เปเปอร์กู๊ดส์.
- เด่นดวง พุ่มศิริ. (2527). *ทางสู่ละคร*. นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทัศนีย์ นาควัชระ. (2531). *บทบาทวรรณกรรมและพันธกิจของนักเขียนในทัศนะของ Emile Zola*. กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพล เชาวน์วานิชย์. (2552). *สัมพันธ์ลักษณะของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเลียง*. (ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพร ประชากุล. (2542). การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน. In อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (Ed.), *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาลือมวลชน*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันตภาพ.
- บรรจง โกศลวัฒน์. (2548). ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยม *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (Vol. 1-8, pp. 153). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). *มาทำหนังกันเถอะ* (3 ed.). กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส.

- วิมลวรรณ ภัทโรดม. (2550). *สหภาพยุโรปโฉมใหม่ และ 27 ประเทศสมาชิก*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ยุโรปศึกษาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดีไส พันธ์ภูมิโกมล. (2550). แนวทางการนำเสนอ. In นพมาส แวหงส์ (Ed.), *ปริทัศน์ศิลปและการละคร* (pp. 33). กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรณพ ชินตะวัน. (2553). *สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย*. (ปริญญาานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รางวัลสำคัญที่ภาพยนตร์ของฌอง-ปีแอร์ ดาร์เดนน์ และลูก ดาร์เดนน์ได้รับ

La promesse (1996)

Best Film, Best Actor; Namur International Festival of French-Speaking Film 1996

FIPRESCI Prize; Valladolid International Film Festival 1996

Best Belgian Film; Brussels International Film Festival 1997

Best Foreign Film; Los Angeles Film Critics Association Awards 1997

C.I.F.E.J. Award; Lucas - International Festival of Films for Children and Young People 1997

Best Belgian Film, Best Belgian Actress and Best Belgian Director; Joseph Plateau Award 1997

Top Foreign Films; National Board of Review, USA 1997

Best Film; Fajr Film Festival 1998

Best Foreign Language Film; National Society of Film Critics Awards, USA 1998

Rosetta (1999)

Palme d'Or, Best Actress and Prize of the Ecumenical Jury - Special Mention; Cannes Film Festival 1999

Most Promising Actress; Chicago Film Critics Association Awards 2000

Best Director; Flaiano International Prizes 2000

Best Belgian Film, Best Belgian Director and Best Belgian Actress; Joseph Plateau Awards 2000

Le fils (2002)

Best Actor, Prize of the Ecumenical Jury - Special Mention; Cannes Film Festival 2002

Best Film and Best Actor; Fajr Film Festival 2003

Best French-Language Film; Lumiere Awards, France 2003

Best Foreign-Language Film; San Francisco Film Critics Circle 2003

Best Belgian Film, Best Belgian Director and Best Belgian Actor; Joseph Plateau Awards 2003

L'enfant (2005)

Palme d'Or; Cannes Film Festival 2005

Best Foreign Film; Russian Guild of Film Critics 2005

Best Foreign Film; Guldbagge Awards 2006

Best French-Language Film; Lumiere Awards, France 2006

Best Foreign-Language Film, Best Director; Toronto Film Critics Association Awards 2006

Best Belgian Film, Best Belgian Director, Best Belgian Actress, Best Belgian Actor and Best Belgian Screenplay; Joseph Plateau Awards 2006

Best Film; Valdivia International Film Festival 2006

Le silence de Lorna (2008)

Best Screenplay Cannes Film Festival 2008

Best French Language Film Lumiere Awards, France 2009

Le gamin au vélo (2011)

Best Film; Cannes Film Festival 2011

Best Screenwriter; European Film Awards 2011

Best Director; Flaiano International Prizes 2011

Honorable Mention; Valladolid International Film Festival 2011

Most Promising Actor; Magritte du cinéma 2012

Top Five Foreign Language Films; National Board of Review, USA 2012

Best Foreign Language Film; San Diego Film Critics Society Awards 2012

Best Foreign Language Film; Central Ohio Film Critics Association 2013

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ศรายุทธ กุหลาราช เกิดวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2525 ที่ จ.อุบลราชธานี สำเร็จการศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง จากมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปีการศึกษา 2548 หลังจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีได้เข้าทำงานในฝ่ายสร้างสรรค์บริษัทประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ และฝ่ายผลิตในบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์ ผลิตรายการประเภทวาไรตี้และสารคดี เข้าศึกษาต่อใน หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2555 ปัจจุบันยังคงผลิตสื่อบันเทิงคดีและสื่อสารคดีอย่างต่อเนื่อง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY