

ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์

นายธนพล น้อยชูชื่น

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

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 Graduate School.

MICHAEL MOORE'S SUBJECTIVE STYLE IN DOCUMENTARY FILMS

Mr. Tanapon Noichuchuen

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

Department of Motion Pictures and Still Photography

Faculty of Community Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของ ไมเคิล มัวร์
โดย	นายธนพล น้อยชูชื่น
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จีรบุญย์ ทศนบรรจง)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา บัณฑิตเพ็ชร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย)

ธนพล น้อยชูชื่น : ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์. (MICHAEL MOORE'S SUBJECTIVE STYLE IN DOCUMENTARY FILMS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
 หลัก : รศ. ปัทมวดี จารูวร, 176 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นทั้งในแง่ของเนื้อหาและการนำเสนอในภาพยนตร์สารคดี ของไมเคิล มัวร์ โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบท จากภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ทั้งสิ้น 6 เรื่อง ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งสามารถหาชมได้ในประเทศไทยในรูปแบบแผ่นวีดีทัศน์ และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และสื่อออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า

1) ลักษณะเด่นของไมเคิล มัวร์เกิดจากหลายปัจจัย ประการแรกคือพื้นฐานของครอบครัวแรงงานคาทอลิกชนชั้นกลางที่เปิดกว้างทางการเมือง ประการที่สองความชื่นชอบส่วนตัวของมัวร์ในเรื่องการเคลื่อนไหวทางสังคม ประการที่สามความสนใจในอาชีพอันหลากหลายของมัวร์ และประการสุดท้ายลักษณะนิสัยที่มีอารมณ์ขันในเชิงเสียดสี และแสดงความคิดเห็นในมุมมองของตัวเองอย่างเด่นชัด ทำให้งานของมัวร์มีลักษณะที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่น

2) ในแง่เนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์นั้น มีนัยเพื่อการต่อต้านระบบทุนนิยมซึ่งปรากฏตัวในหลายรูปแบบตามประเด็นของภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่อง โดยมัวร์ใช้รูปแบบของข้อตรงข้ามเชิงธรรมะและอธรรม ซึ่งมัวร์มักส่อนัยของความพ่ายแพ้ในการต่อสู้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสะเทือนใจในโศกนาฏกรรมของบุคคลที่เกี่ยวข้อง และปลุกเร้าให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลงสิ่งไม่ดีที่ปรากฏในเรื่องด้วย

3) ในแง่ของการนำเสนอหรือเทคนิคด้านภาพยนตร์สารคดีนั้นมัวร์รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์สารคดีที่เน้นใส่มุมมองความเห็นของผู้สร้าง โดยมีพัฒนาการมาจากภาพยนตร์ที่เป็นโฆษณาชวนเชื่อจากทางฝั่งโซเวียต และนาซีเยอรมัน ประกอบกับอิทธิพลที่เน้นความสมจริงขณะถ่ายทำในรูปแบบไดเรกซ์เนมา (Direct Cinema) เมื่อมัวร์นำลักษณะเด่นของตนเองทั้งลักษณะนิสัยและความชำนาญในทักษะอาชีพอื่นที่หลากหลายของตนเอง มาผสมผสานเข้าในแต่ละองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ทำให้เกิดสไตล์ภาพยนตร์สารคดีโดดเด่นเฉพาะตัวและแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่น

ภาควิชา ภาพยนตร์และภาพนิ่ง..... ลายมือชื่อ.....
 สาขาวิชา การภาพยนตร์..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา 2554.....

5284675028 : MAJOR FILM

KEYWORDS : MICHAEL MOORE / SUBJECTIVE STYLE / DOCUMENTARY FILM

TANAPON NOICHUCHUEN : MICHAEL MOORE'S SUBJECTIVE STYLE IN
DOCUMENTARY FILMS. ADVISOR : ASSOC. PROF. PATAMAWADEE
CHARUWORN, 176 pp.

This research aims at analyzing Michael Moore's subjective style in documentary films in terms of content and cinematic techniques. This is basically a qualitative research using textual analysis of 6 documentary films made by Michael Moore which were released in theaters and can be accessed in DVD or VCD format in Thailand. Additional data are collected from documents and online media.

The results of the findings are as follows.

1) Michael Moore's unique style is influenced by several factors, ranging from his family background (middle class Catholic), his appreciation for social protest, his interest in a variety of skills, to his sarcastic sense of humor and explicit expression of worldview.

2) The content of Moore's documentaries demonstrates an outright opposition for Capitalism which is implicated in various forms depending on the issues raised by each documentary. This content is presented through the use of binary opposition: vice vs. virtue. The fight usually ends up in the loss and tragedy of the people involved to urge the audience to take action that would bring about changes in the problematic issues.

3) As regards the presentation or cinematic techniques, Moore is obviously influenced by the subjective style of documentary filmmaking evolved from the propaganda films of Soviet Socialism and Nazi, in addition to the stark realism of Direct Cinema style. Combining his uniqueness both in his own personality and skills with the individual documentary features, his films reflect the ultimate subjectivity in style that can not be comparable to other filmmakers.

Department : Motion Pictures and Still Photography Student's Signature

Field of Study : Film..... Advisor's Signature

Academic Year : 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

มนุษย์มีบทบาททดสอบมากมายในแต่ละวันที่ต้องเติบโตขึ้น เพราะ *มนุษย์* คือคำประสมของ *มน* (*มะ-นะ*) ที่แปลว่าใจ และ *ุษยะ* ที่แปลว่าสูง มนุษย์จึงแปลว่าผู้มีใจสูง การสูงขึ้นได้นั้นไม่เพียงต้องฝึกใจ(มน) หากแต่ต้องใช้ *มานะ* เข้าร่วมอีกด้วย การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ไม่ต่างจากบันไดขั้นสูงๆที่ข้าพเจ้าต้องใช้มานะก้าวขึ้นไป บันไดสูงมักก้าวยากหากแต่ก้าวสำเร็จก็ย่อมสูงขึ้นได้มากเช่นกัน

นอกจากมานะแล้วข้าพเจ้ายังต้องใช้ *กำลังใจ* อย่างมากด้วย จึงฝ่าฟันผ่านพ้นมาได้ถึงจุดนี้ กำลังใจและความช่วยเหลือเหล่านี้ไม่ได้ลอยลอยมาในอากาศอย่างฝนหรือผุดขึ้นอย่างตาน้ำ หากแต่มาจากผู้คนมากมายที่อยู่รอบกายข้าพเจ้า แม้จะต่างที่มาแต่ก็ชุ่มชื่นในหัวใจ อย่างน้ำฝนน้ำผุดที่บันดลความอุดมแก่ผืนดินได้เช่นกัน

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.ปัทมวดี จารุวร ที่ให้คำปรึกษาด้วยความใส่ใจและเมตตาตลอดมานับตั้งแต่เริ่มต้นทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ทั้งหลายที่กรุณาให้กำลังใจและชี้แนะแนวทางมาโดยตลอดไม่ว่าจะเป็น รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม ศ.ดร.ศักดา ปันแห่งเพ็ชร อ.ดร.จีรบุญย์ ทศนบรรจง และที่ขาดไม่ได้ท่าน รศ.จำเรญลักษณ์ ธนะวงน้อย ที่กรุณาเมตตาข้าพเจ้ามาโดยตลอดตั้งแต่ครั้งยังเรียนระดับปริญญาตรี จวบจนปริญญาใบที่สองในชีวิตนี้ ท่านอาจารย์ก็ยังคงกรุณาช่วยเหลือศิษย์คนนี้ด้วยความเต็มใจ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณเหล่าคุณอาจารย์ที่ได้สั่งสอนประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ข้าพเจ้าจวบจนเติบโตใหญ่ถึงปัจจุบันทั้งที่ได้เอยนามท่านแล้วก็ดีและที่ยังไม่ได้เอยนามในที่นี้ด้วยก็ดี

ขอขอบคุณคุณครูผู้ยิ่งใหญ่แห่งชีวิตข้าพเจ้าอีกสองท่าน คือ บิดาและมารดาของข้าพเจ้าที่เป็นกำลังใจสำคัญ เป็นความรักสำคัญ เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่ผลักดันให้ข้าพเจ้ามาถึงจุดนี้ ขอใจน้องสาวที่น่ารักที่ช่วยเหลือด้วยดีไม่มีอึดออดตามที่ข้าพเจ้าร้องขอ ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆทั้งหลายที่ถามไถ่แสดงความเป็นห่วงตลอดจนช่วยเหลือทั้งทางตรงและทางอ้อมอยู่เสมอ

ที่สุดนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไมเคิล มัวร์ ที่เป็นทั้งเป้าหมายและแรงบันดาลใจในการทำวิทยานิพนธ์ ในการทำงาน และในการใช้ชีวิตที่จะไม่ต้องนึกเสียดายเมื่อย้อนมองกลับมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
แนวคิดและทฤษฎี.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี.....	10
ทฤษฎีการเล่าเรื่อง.....	24
ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร.....	32
แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลก.....	34
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	39
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	39

บทที่

	การนำเสนอข้อมูล.....	40
4	การวิเคราะห์ความหมายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	42
	โลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์ที่นำมาสู่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง.....	42
	ช่วงชีวิตนับตั้งแต่เกิดจนถึงการเป็นบรรณาธิการนิตยสารฟายเสร์นียม.....	43
	ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรก Roger & Me.....	50
	ช่วงการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงและผู้ผลิตรายการโทรทัศน์.....	54
	ช่วงการเป็นนักเขียน และการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง The Big One.....	57
	ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Bowling for Columbine.....	61
	ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Fahrenheit 9/11.....	64
	ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Sicko.....	67
	ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Capitalism: A Love Story ถึงปัจจุบัน.....	69
	สรุปประวัติและแนวคิดที่นำมาสู่ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่อง.....	71
	การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	73
	การวิเคราะห์เรื่องเล่าในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์.....	73
5	การวิเคราะห์ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	98
	การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี.....	98
	ภาพเหตุการณ์จริง.....	98
	เสียงบรรยาย.....	105
	การสัมภาษณ์.....	109
	ภาพที่บันทึกเก็บไว้.....	110
	การจำลองเหตุการณ์.....	114
	การติดต่อแบบมองทาง.....	116
	การเปรียบเทียบภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์.....	121
	การเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่า.....	122
	การเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี.....	126

บทที่		
	ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	129
6	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	133
	สรุปผลการวิจัย.....	133
	อภิปรายผลการวิจัย.....	143
	ข้อจำกัดในการวิจัย.....	145
	ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต.....	145
	รายการอ้างอิง.....	147
	บรรณานุกรม.....	149
	ภาคผนวก.....	152
	ภาคผนวก ก เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์สารคดีเรื่องยาวของไมเคิล มัวร์...	153
	ภาคผนวก ข รางวัลที่ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ได้รับ.....	170
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	176

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลการฉายภาพยนตร์สารคดีที่จัดเก็บโดยบ็อกซ์ออฟฟิศอเมริกา ตั้งแต่ ค.ศ. 1983 ถึง 2010.....	4
ตารางที่ 2 แสดงการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการเล่าเรื่อง.....	24
ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่าระหว่างภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	122
ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีระหว่างภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์.....	126

สารบัญแผนภาพ

หน้า

แผนภาพที่ 1	แสดงพัฒนาการของภาพยนตร์สารคดีที่เน้นภววิสัยและอัตวิสัย.....	23
แผนภาพที่ 2	โครงสร้างการเล่าเรื่องรูปแบบตัววี (V).....	26
แผนภาพที่ 3	บันไดตลก (Ladder of Comedy) ตามแนวคิดของ Thompson.....	36
แผนภาพที่ 4	ที่มาของภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์.....	72

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ไมเคิล มัวร์.....	3
ภาพที่ 2 ไมเคิล มัวร์และแม่.....	43
ภาพที่ 3 มัวร์ในฐานะคณะกรรมการของโรงเรียน.....	47
ภาพที่ 4 โบเรนและมัวร์กับป้ายประท้วงที่นำไปยังบิทเบิร์ก.....	49
ภาพที่ 5 ฉากหนึ่งใน Roger & Me แสดงภาพมัวร์ที่มาร์เธอร์ ใจนส์.....	50
ภาพที่ 6 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Hearts and Minds.....	51
ภาพที่ 7 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Roger & Me.....	52
ภาพที่ 8 โรเจอร์ สมิธ.....	53
ภาพที่ 9 ภาพยนตร์เรื่อง Canadian Bacon.....	55
ภาพที่ 10 ฉากหนึ่งในรายการ TV Nation มัวร์กับแครกเกอร์ส มาสคอตของรายการ.....	56
ภาพที่ 11 หนังสือ Downsize This!.....	57
ภาพที่ 12 ฉากหนึ่งใน The Big One แสดงภาพฟิล ไนท์และมัวร์.....	58
ภาพที่ 13 มัวร์ในรายการ The Awful Truth.....	59
ภาพที่ 14 หนังสือ Stupid White Men.....	59
ภาพที่ 15 ตัวอย่างมิวสิควิดีโอที่มัวร์กำกับ.....	60
ภาพที่ 16 ฉากหนึ่งใน Bowling for Columbine แสดงภาพชาร์ลตัน เฮสตันกับมัวร์.....	61
ภาพที่ 17 มัวร์และภรรยา ขณะประณามประธานาธิบดีบุชบนเวทีออกสการ์.....	62
ภาพที่ 18 หนังสือ Dude, Where's My Country?.....	63
ภาพที่ 19 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Fahrenheit 9/11.....	64
ภาพที่ 20 มัวร์กับรางวัลปาล์มทองคำ.....	66
ภาพที่ 21 มัวร์ประกาศขอข้อมูลจากผู้ชมในเว็บไซต์ของตนเอง.....	68
ภาพที่ 22 มัวร์ในการรณรงค์ตามมหาวิทยาลัยทั่วมัธยมศึกษา.....	69
ภาพที่ 23 ฉากหนึ่งใน Capitalism: A Love Story แสดงภาพมัวร์ล้อมจับวอลสตรีท.....	70
ภาพที่ 24 มัวร์ร่วมขบวนประท้วง Occupy Wall Street.....	71
ภาพที่ 25 มัวร์กับบทบาทพระเอกในภาพยนตร์สารคดีของตนเอง.....	84

ภาพที่ 26	ผู้ร้ายหลักในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์.....	85
ภาพที่ 27	ผู้ร้ายรองในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์.....	86
ภาพที่ 28	ผู้ให้ในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์.....	88
ภาพที่ 29	ผู้ช่วยเหลือ ผู้ส่งสาร และเจ้าหญิงในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์.....	90
ภาพที่ 30	การเปรียบเทียบฉากระหว่างซานฟรานซิสโกกับเมืองฟลินท์.....	93
ภาพที่ 31	การระเบิดโรงงานของจีเอ็มและสภาพกว้างของเมืองฟลินท์.....	95
ภาพที่ 32	ประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุชในภาพยนตร์สารคดีเรื่องต่างๆของมัวร์.....	95
ภาพที่ 33	ตัวอย่างความขัดแย้งระหว่างภาพและเนื้อร้องในเพลง What a Wonderful World.....	96
ภาพที่ 34	การถ่ายทำแบบกองโจรครั้งแรกของไมเคิล มัวร์ ใน Roger & Me.....	100
ภาพที่ 35	การไล่ล่าของกล้องใน Bowling for Columbine.....	101
ภาพที่ 36	กล้องถูกพนักงานรักษาความปลอดภัยเอามือปิดใน Capitalism: A Love Story.....	102
ภาพที่ 37	กล้องแสวงเปิดการทำงานใน The Big One.....	103
ภาพที่ 38	คริส ช่างกล้องในเรื่อง The Big One และหนึ่งในทีมงานกำลังคุยกับคริส.....	104
ภาพที่ 39	ภาพจากเลนส์ไวต์แองเกิ้ลที่ทำให้รู้สึกใกล้ชิด.....	104
ภาพที่ 40	มัวร์สนทนากับผู้ชมผ่านกล้องใน The Big One.....	105
ภาพที่ 41	ลักษณะภาพการสัมภาษณ์แบบ Two Shot.....	110
ภาพที่ 42	การใช้ฉากกรีดร้องในภาพยนตร์สยองขวัญเพื่อสื่อถึงความหวาดกลัว.....	111
ภาพที่ 43	การใช้ฉากสะกดจิตเปรียบเทียบกับ การปลุกฝังระบบทุนนิยม.....	111
ภาพที่ 44	ภาพสะท้อนขวัญของชาวเครื่องบินพุงชนตึกในเหตุวินาศกรรม 11 กันยายน..	113
ภาพที่ 45	ภาพโฮมวีดีโอที่พ่อของมัวร์ถ่ายเก็บไว้.....	113
ภาพที่ 46	ภาพจากโฮมวีดีโอและคลิปอินเทอร์เน็ต.....	114
ภาพที่ 47	การจำลองอารมณ์ในเหตุการณ์กราดยิงที่โคโลัมไบน์ ใน Bowling for Columbine.....	115
ภาพที่ 48	การจำลองอารมณ์แห่งโศกนาฏกรรม 11 กันยายนใน Fahrenheit 9/11.....	115
ภาพที่ 49	มองทาจเพื่อปลุกเร้าอารมณ์ใน Bowling for Columbine.....	117

ภาพที่ 50	ภาพเด็กเข้านอน ถูกนำมาเปรียบเสมือนความไร้เดียงสาของบุช.....	118
ภาพที่ 51	ภาพการแต่งหน้าของเจ้าหน้าที่ในรัฐบาลบุชเปรียบเปรยกับนักแสดง.....	119
ภาพที่ 52	กราฟฟิกเลียนแบบไตเติลของภาพยนตร์ Star Wars.....	120
ภาพที่ 53	กราฟฟิกแสดงยอดเงินที่นักการเมืองแต่ละคนรับจากบริษัทฯ.....	120
ภาพที่ 54	อนิเมชันเล่าประวัติย่อวัฒนธรรมแห่งความหวาดกลัวในสังคมอเมริกัน.....	120
ภาพที่ 55	เทคนิคพิเศษตกแต่งการอ่านแถลงการณ์ของบุช.....	121

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีแนวโน้มเติบโตขึ้นทั้งทางด้านจำนวนการผลิตและรายได้ ด้วยการใช้งบประมาณที่ต่ำกว่าภาพยนตร์บันเทิงกระแสหลัก และความสำเร็จจากการฉายในโรงภาพยนตร์ของภาพยนตร์สารคดี จากที่เดิมสามารถทำรายได้ในระดับแสนหรือล้านเหรียญสหรัฐ ไปสู่ภาพยนตร์สารคดีที่สามารถทำรายได้ถึงหลักสิบล้านหรือร้อยล้านเหรียญสหรัฐ ตัวอย่างเช่น *Fahrenheit 9/11* (2004) *Super Size Me* (2004) *March of the Penguins* (2005) และ *An Inconvenient Truth* (2007) เป็นต้น นอกจากนี้ในด้านคุณภาพก็มีสถาบันและเทศกาลด้านภาพยนตร์สารคดีมากขึ้น เช่น รางวัลสำหรับภาพยนตร์สารคดีในเวทีอะคาเดมีอวอร์ดของสถาบันศิลปะและวิทยาศาสตร์ทางภาพยนตร์ของอเมริกา (*Academy of Motion Picture Arts and Sciences* หรือ AMPAS) เทศกาลภาพยนตร์สารคดีนานาชาติอัมสเตอร์ดัม (*International Documentary Film Festival Amsterdam* หรือ IDFA) และในเอเชีย เช่น เทศกาลภาพยนตร์สารคดีนานาชาติ EIDF (*EBS International Documentary Festival*) ซึ่งจัดที่ประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น ภาพยนตร์สารคดีที่ได้รับรางวัลจากเวทีต่าง ๆ นั้น ก็ล้วนแต่ได้รับการยอมรับและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้นในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น *March of the Penguins* (2005) หรือ *An Inconvenient Truth* (2007) เป็นต้น

โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึง ภาพยนตร์สารคดี (*Documentary Film*) เราย่อมนึกถึงภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องจริงในทุกแง่มุมของทั้งเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ โดยคำว่า สารคดี นั้นเป็นตระกูล (*Genre*) ของภาพยนตร์ที่สามารถสร้างความคาดหวังต่อผู้ชมได้ ว่าสิ่งที่จะได้รับชมนั้น ล้วนแต่เป็นความจริงที่เกิดขึ้น

ภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันมักใช้วิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีในยุคแรกอย่างมาก เช่น การข้ามเส้นกั้นระหว่างความเป็นภาพยนตร์สารคดีและการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์บันเทิง ยกตัวอย่างการพากษ์เสียงนกเพนกวินที่ขบขันอารมณ์ราวกับเป็นมนุษย์ใน *March of the Penguins* ของ *Luc Jacquet* หรือการที่ผู้สร้างเปลี่ยนสถานะจากผู้สังเกตไปสู่การเข้าร่วมในสถานการณ์ราวกับเป็นนักแสดงนำของเรื่อง อย่างการเป็นผู้ทดสอบผลการรับประทานอาหารจานด่วนชุดใหญ่ของแมคโดนัลด์ใน *Super Size Me* ของ *Morgan Spurlock* เป็นต้น จะ

เห็นได้ว่าวิธีการทางภาพยนตร์มีความหลากหลายมากขึ้นในการนำเสนอของภาพยนตร์สารคดี ทั้งนี้เพื่อขยายความเป็นจริงทางรูปธรรมและนามธรรม หรือทางกายภาพและความรู้สึกนึกคิด รวมถึงทัศนคติที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอให้ชัดเจนได้มากขึ้น อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันทำให้เรามองเห็นหรือสัมผัสตัวตนผู้สร้างได้มากขึ้น จนทำให้ผู้สร้างหลายคนสามารถสร้างสรรค์สไตล์ในการนำเสนอเฉพาะตัวที่โดดเด่นที่เป็นที่น่าจดจำได้ของผู้ชมทั้งหลาย

ภาพยนตร์สารคดีในรูปแบบที่แสดงการนำเสนอมุมมองอัตวิสัยของผู้สร้างนี้มีประวัติเติบโตควบคู่กับภาพยนตร์สารคดีแบบดั้งเดิมมาโดยตลอด โดยได้รับอิทธิพลสำคัญมาจากภาพยนตร์ของโซเวียตในทศวรรษที่ 1930 และโดดเด่นอย่างมากในงานภาพยนตร์สารคดีเพื่อการชวนเชื่อทางการเมืองของพรรคนาซีในทศวรรษที่ 1960 ต่อมาจึงได้ขยายอิทธิพลไปยังงานภาพยนตร์ในฝั่งอเมริกาในรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีที่เน้นเป็นสื่อกลางในการบอกเล่าประเด็นปัญหาทางสังคมให้ได้รับการตระหนัก (Advocacy) และเมื่อผสมผสานเข้ากับวิธีการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบใหม่ในขณะนั้นอย่าง *Cinéma vérité* และ *Direct Cinema* ในระหว่างทศวรรษ 1950 ถึง 1970 (*Cinéma vérité* หรือ *Cinema Truth* เป็นกลุ่มภาพยนตร์สารคดีที่กำเนิดในฝรั่งเศสราวทศวรรษ 1960 เกิดจากแนวคิดสารคดีกับภาพยนตร์ในแนวสัญนิยมใหม่ของอิตาลี (*Italian Neo-realism*) ที่เน้นการถ่ายสถานที่จริงและบุคคลจริง ผสมกับแนวคิดกลุ่มคลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศส (*French New Wave*) ภายใต้แนวสัญนิยมตามที่ *อังเดร บาซง* (*André Bazin*) ได้กำหนดไว้ในการนำเสนอที่ไม่เน้นการปรุงแต่งเรื่องเล่าแบบฮอลลีวูด ส่วน *Direct Cinema* เป็นกลุ่มภาพยนตร์สารคดีในทวีปอเมริกาเหนือที่ใช้แนวทางตามชีเนมาเวริเต ทว่ามีความแตกต่างโดยชีเนมาเวริเต บุคคลผู้ถูกถ่ายจะทราบว่ามีกล้องบันทึกภาพอยู่ ขณะที่โดเรกชีเนมา กล้องจะเสมือนว่าไม่ได้อยู่ในสถานที่นั้นด้วย) ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีจึงยึดการนำเสนอแบบกวีวิสัยในการไม่เข้าไปมีส่วนร่วมต่อสิ่งที่บันทึก ซึ่งลักษณะเฉพาะที่โน้มน้าวให้เล็งเห็นประเด็นที่คัดสรรแล้วดังกล่าวของภาพยนตร์สารคดีกลุ่มนี้ทำให้เกิดลักษณะของอัตวิสัยขึ้นโดยตัวของมันเอง (Furhammar and Isaksson, 1971)

อีริก บาร์เนา (*Erik Barnouw*) ได้อธิบายว่า ในอเมริกาเองภาพยนตร์สารคดีเชิงสังคม ได้รับการผลิตอย่างต่อเนื่องในแนวทางของโดเรกชีเนมาที่ใช้วิธีการอื่น ๆ สนับสนุนการพรรณนาและอธิบายประเด็นที่ซับซ้อนของสังคม ราวทศวรรษ 1980 ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีบางส่วนมีแนวโน้มในการผสมวิธีการแบบโดเรกชีเนมาเข้ากับการบรรยายแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะอัตวิสัย เช่น *Absolutely Positive* (1991) ของ *ปีเตอร์ เอแดร์* (*Peter Adair*)

ที่เกิดจากการที่เขาเชื่อว่า เป็นเกย์และพบว่ากำลังติดเชื้อเอชไอวี การบรรยายด้วยมุมมองของเอ แดร์เอง ได้นำพาผู้ชมไปพบปะพูดคุยกับผู้คนต่างๆที่ใช้ชีวิตอยู่กับเชื้อเอชไอวีอีกมากมาย

รูปแบบดังกล่าวของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยนี้จัดเป็นกลุ่มเฉพาะที่ยังไม่ได้รับการยอมรับแพร่หลายในขณะนั้น จนกระทั่งปี 1989 เมื่อ Roger & Me ของ ไมเคิล มัวร์ (Michael Moore) ประสบความสำเร็จด้านรายได้อย่างสูงในการเข้าฉาย โดยเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอมุมมองอัตวิสัยของมัวร์ว่าบริษัทผลิตรถยนต์รายใหญ่อย่างเจนรัลมอเตอร์ (General Motor หรือ GM) เป็นต้นเหตุและควรมีส่วนรับผิดชอบในการล่มสลายของเมืองฟลินท์ รัฐมิชิแกนที่เป็นบ้านเกิดของเขา ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้เป็นผลงานภาพยนตร์สารคดีบอกเล่าปัญหาสังคมในมุมมองอัตวิสัย ที่ใช้วิธีการการถ่ายทำแบบกองโจร (Guerrilla รูปแบบการถ่ายทำของภาพยนตร์อิสระที่เน้นการประหยัดต้นทุนและมีทีมงานจำนวนน้อยเคลื่อนที่ได้รวดเร็ว โดยจะถ่ายทำในสถานที่จริงอย่างรวดเร็วโดยไม่แจ้งให้ทราบก่อนล่วงหน้า และไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของสถานที่ก่อนการถ่ายทำ) อันโดดเด่นในยุคดังกล่าว (Barnouw, 1993: 262)



ภาพที่ 1 ไมเคิล มัวร์

ไมเคิล มัวร์ ได้ปลุกกระแสความนิยมในภาพยนตร์สารคดีขึ้นอีกครั้ง โดยอาจพิจารณาได้จากตารางที่ 1 ซึ่งแสดงสถิติของภาพยนตร์สารคดีที่มีการจัดเก็บโดยบ็อกซ์ออฟฟิศ ตั้งแต่ปี 1983 ถึง 2010 เมื่อพิจารณานับตั้งแต่ ไมเคิล มัวร์ มีผลงานครั้งแรกเมื่อปี 1989 จนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะระหว่างปี 2002 ถึง 2007 ที่ไมเคิล มัวร์ประสบความสำเร็จสูงสุด จะสังเกตได้ว่าวงการภาพยนตร์สารคดีมีแนวโน้มที่ได้รับการยอมรับเพิ่มมากขึ้นทั้งในแง่ปริมาณการผลิตที่เพิ่มจากไม่ถึง 10 เรื่องต่อปี มาเป็น 60-80 เรื่องต่อปี จำนวนโรงฉายจากหลักร้อยโรงต่อปี มาเป็น

มากกว่าหนึ่งพันโรงต่อปี และยอดรายได้จากประมาณ 10 ล้านเหรียญ มาสู่หลายสิบล้านเหรียญ จนถึงหลักร้อยล้านเหรียญต่อปี

ปี	จำนวนภาพยนตร์	รายได้รวม (ดอลลาร์สหรัฐ)	จำนวนโรงฉายรวม
1983	2	2,832,171	N/A
1984	N/A	N/A	N/A
1985	1	628,050	N/A
1986	2	1,026,533	7
1987	N/A	N/A	N/A
1988	6	7,697,499	644
1989	5	8,500,770	300
1990	1	776,699	111
1991	3	20,118,871	771
1992	6	5,624,746	111
1993	8	4,514,076	111
1994	6	12,538,809	572
1995	16	10,034,274	250
1996	12	10,962,140	324
1997	8	3,005,250	353
1998	12	5,883,405	140
1999	13	5,868,460	755
2000	15	5,909,389	218
2001	16	6,196,146	189
2002	19	32,362,547	711
2003	27	43,186,410	1,749
2004	63	160,492,306	3,735
2005	72	114,099,476	4,388
2006	87	40,239,458	1,574
2007	89	36,646,402	2,340
2008	86	44,777,242	4,364
2009	71	73,887,098	4,558
2010	48	47,013,637	3,352

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลการฉายภาพยนตร์สารคดีที่จัดเก็บโดยบ็อกซ์ออฟฟิศอเมริกา ตั้งแต่ ค.ศ. 1983 ถึง 2010

ไมเคิล มัวร์ เริ่มทำงานในฐานะนักวารสาร ทว่ากลางทศวรรษที่ 1980 มัวร์ ตัดสินใจผันตัวมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี ขณะนั้นเขาไม่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี

แต่อย่างไรก็ตาม ทว่าผลงานเรื่องแรกของเขาอย่าง *Roger & Me* (1989) กลับได้รับรางวัลถึง 10 รางวัลจากสถาบันต่างๆ เช่น เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเบอร์ลิน และสมาพันธ์สารคดีนานาชาติ (*International Documentary Association* หรือ *IDA*) ฯลฯ เป็นต้น และทำรายได้มากถึง 6 ล้านดอลลาร์สหรัฐซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีที่มีรายได้สูงสุดตลอดกาลในปี 1989

ตลอดระยะเวลาที่สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สารคดี และสารคดีทางโทรทัศน์ นับตั้งแต่ปี 1989 ถึงปัจจุบัน ไมเคิล มัวร์ ได้รับรางวัลจากเวทีและสถาบันต่างๆทั้งสิ้น 34 รางวัล รวมถึงภาพยนตร์สารคดียอดเยี่ยมอะคาเดมีอวอร์ดหรือออสการ์ของอเมริกาในปี 2003 และรางวัลปาล์มทองคำของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ของฝรั่งเศสในปี 2004 นอกจากนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอีก 19 รางวัลด้วยกัน

ด้านรายได้ ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ เรื่อง *Fahrenheit 9/11* เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ทำเงินสูงสุดตลอดกาลในบ็อกซ์ออฟฟิศของสหรัฐอเมริกา (*Fahrenheit 9/11* ทำเงินรวมตลอดการฉายในอเมริกาที่ 119,194,771 เหรียญสหรัฐ และ 222,446,320 เหรียญสหรัฐเมื่อรวมยอดรายได้จากการฉายทั้งหมดทั่วโลก) และเป็นภาพยนตร์สารคดีเพียงเรื่องเดียวที่สามารถทำเงินได้เกินหลักร้อยล้านเหรียญสหรัฐ นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดีของเขายังติดอยู่ใน 10 อันดับภาพยนตร์สารคดีที่ทำเงินสูงสุดตลอดกาลมากถึง 4 เรื่องด้วยกัน (นอกจาก *Fahrenheit 9/11* ภาพยนตร์อีก 3 เรื่องคือ *Sicko* (2007) *Bowling for Columbine* (2002) และ *Capitalism: A Love Story* (2009))

มัวร์ จึงเป็นอัจฉริยะในโลกภาพยนตร์สารคดีที่มีฝีมือในการนำเสนอ และสร้างความน่าสนใจในประเด็นที่นำเสนออันได้สะท้อนออกมาในแง่ของจำนวนรางวัลและยอดรายได้ของภาพยนตร์

เดอซีการ์ เวิร์ตอฟ (*Dziga Vertov*) ได้กล่าวไว้ว่าเทคนิคภาพยนตร์จะช่วยให้เห็นความจริงได้ดีกว่าที่ตามนุษย์มองเห็น ไมเคิล มัวร์ จึงเป็นผู้กำกับที่ใช้เทคนิคภาพยนตร์ทั้งรูปแบบนิยมและสังคมนิยมเพื่อสนับสนุนทัศนคติและอคติ หรือความจริงในความคิดของเขาได้อย่างชาญฉลาดและทรงพลัง เช่น การใช้เทคนิคคอนิเมชันเล่าประวัติโดยย่อของความหวาดกลัวในสังคมอเมริกันอันเป็นที่มาของความรุนแรงซึ่งปรากฏใน *Bowling for Columbine* การใส่ดนตรีหรือเพลงราวกับมิวสิควิดีโออย่างเพลง *Wouldn't It Be Nice* ของ *The Beach Boys* ในฉากบ้านเรือนที่ถูกทิ้งร้างทึบโตรมของเมือง ฟลินท์ใน *Roger & Me* การใช้กราฟฟิกแบบไตเติ้ลของภาพยนตร์ชุด

สตาร์วอร์มาล้อเลียนรายชื่ออาการเจ็บป่วยมากมายที่ไม่รับรองในแผนประกันสุขภาพใน *Sicko* หรือการตัดต่อภาพที่ไม่เกี่ยวข้องเช่น ภาพยนตร์ โฆษณา หรือมิวสิกวิดีโอมาประกอบการนำเสนอ อยู่บ่อยครั้ง เช่น การใช้ภาพจากภาพยนตร์เก่าที่แม่พาลูกเข้านอนในขณะที่บรรยายถึงการนอนหลับอย่างสบายใจของประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุช ในคืนก่อนวันก่อวินาศกรรมครั้งร้ายแรงใน *Fahrenheit 9/11* รวมถึงการฉายภาพย้อนกลับในฉากเปิดของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว เป็นต้น นอกจากนี้สร้างความน่าสนใจและแปลกใหม่กว่าภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไป ยังช่วยขยายความหมายของความเป็นจริงในมิติอารมณ์ที่ต่างไป และสะท้อนมุมมองอัตวิสัยเชิงอคติของมาร์ว อย่างชัดเจน นอกจากนี้การข้ามเส้นระหว่างวิธีการของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมและภาพยนตร์รูปแบบนิยมที่ยังไม่นิยมปฏิบัตินักในภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปก่อนหน้านี้ ก็ยังเป็นอีกข้อพิสูจน์ที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มาร์ว ได้อย่างดี

ด้วยความที่ ไมเคิล มาร์ว มักแสดงความคิดเห็นแบบเลือกข้างชัดเจนไม่ปิดบัง ทำให้เขาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีที่มีทัศนคติต่อประเด็นชัดเจนในทางใดทางหนึ่งจนเข้าข่ายอคติ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวทำให้ผลงานแต่ละชิ้นของเขาเกิดการนำเสนออัตวิสัยที่เด่นชัด เช่นใน *Roger & Me* มาร์วพยายามสร้างข้อสรุปที่ว่า การตกต่ำของเมืองฟลินท์เป็นความผิดของเจเนรัล มอเตอร์ โดยเขาได้ใช้ทั้งเนื้อความ (Content) เช่น ผลการจัดอันดับเมืองนำอยู่ในสหรัฐอเมริกาที่ฟลินท์รั้งอันดับท้ายสุด หรือการปลดคนงานกว่า 40,000 คนที่ทำงานในโรงงานผลิตรถยนต์จากประชากรทั้งหมด 150,000 คนในเมืองฟลินท์ทำให้เกิดภาวะว่างงานขนาดใหญ่ เป็นต้น และยังได้ใช้วิธีการนำเสนอ (Style) เช่น การถ่ายภาพแบบแฮนด์เฮลด์ไล่ตามหลังมาร์วในลักษณะของการถ่ายทำแบบกองโจร ขณะเดินบุกเข้าไปในเจเนรัลมอเตอร์โดยไม่ขออนุญาตเพื่อพบ โรเจอร์ สมิธ ประธานของบริษัท ซึ่งวิธีดังกล่าวทำให้เกิดภาพของการสืบสวนหาคนที่น่าสงสัยหรือกระทำผิด โดยในที่นี้หมายถึง โรเจอร์ สมิธ ซึ่งลักษณะภาพดังกล่าวอาจเห็นได้บ่อยครั้งในวิดีโอการบุกตรวจค้นของตำรวจ เป็นต้น

เป็นที่น่าสนใจว่าแม้ภาพยนตร์สารคดีจะมีพื้นฐานในการบอกเล่าความจริงที่ปรากฏอยู่ ด้วยอุดมการณ์ในการนำเสนออย่างสมดุลย์ของคู่ขัดแย้งในประเด็นต่างๆ หากแต่ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์ว ที่มีลักษณะขัดแย้งกับแนวประเพณีนิยมของภาพยนตร์สารคดีทั่วไป ด้วยมุมมองอัตวิสัยที่แฝงอคติในลีลาของการเล่าเรื่องนั้น กลับได้รับการตอบรับอย่างมากมายทั้งในส่วนของผู้ชมที่แสดงผ่านยอดรายได้และความเป็นที่รู้จัก ตลอดจนภาคของวิชาการที่แสดงผ่านการมอบรางวัลต่างๆ และได้รับการยกเป็นตัวอย่างในตำราการศึกษาเมื่อพูดถึง

ภาพยนตร์สารคดี จึงเป็นคำถามของการวิจัยที่ว่า ไมเคิล มัวร์ ใช้วิธีการแบบใดในการถ่ายทอดมุมมองอันเป็น อัตวิสัยของตนให้เป็นที่ยอมรับได้

การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ ในทางลึก อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีในการศึกษาวิธีการนำเสนอ และเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมในแง่การเข้าใจความหมายที่ภาพยนตร์ถ่ายทอด ทั้งยังเกิดประโยชน์ในแง่วิชาการที่จะช่วยขยายขอบเขตการศึกษาภาพยนตร์ในขอบข่ายอื่นที่นอกเหนือไปจากที่นิยมศึกษาอยู่ทั่วไป ซึ่งจะ ทำให้ภาพยนตร์ศึกษามีความหลากหลายและลุ่มลึกขึ้นด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความหมายที่นำเสนอในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัย ที่มี ไมเคิล มัวร์ ทำหน้าที่ผู้กำกับ โดยศึกษาเฉพาะภาพยนตร์สารคดีขนาดยาวสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 6 เรื่อง ซึ่งสามารถรับชมได้จากรูปแบบวีดิทัศน์ในประเทศไทย ดังต่อไปนี้

1. *Roger & Me* (1989)
2. *The Big One* (1997)
3. *Bowling for Columbine* (2002)
4. *Fahrenheit 9/11* (2004)
5. *Sicko* (2007)
6. *Capitalism : A Love Story* (2009)

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ภาพยนตร์สารคดี หมายถึง ภาพยนตร์ที่ใช้กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างมาจัดการความจริง โดยวัตถุดิบที่ใช้อาจถ่ายจากเหตุการณ์จริง เหตุการณ์ที่เหมือนจริง หรือเทคนิควิธีทางภาพยนตร์อื่น ๆ ที่สมเหตุสมผล ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นอารมณ์และเหตุผลของผู้ชม ให้เกิดความอยากรู้และเข้าใจ เพื่อนำเสนอปัญหาและทางออก โดยยึดมั่นกับความจริงที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ

ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ภาพยนตร์สารคดีที่ผู้สร้างยึดตามธรรมเนียมปฏิบัติของภาพยนตร์สารคดีประเพณีนิยมดั้งเดิม โดยการไม่เข้าไปมีส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมน้อยที่สุดกับเนื้อหาที่ถ่ายทอด โดยให้บุคคลหรือเรื่องราวตามธรรมชาติที่ไม่ถูกบิดเบือนเป็นหลักในการนำเสนอ และไม่เสริมความคิดข้อสรุปหรือให้น้ำหนักข้อมูลเอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งและมักให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินใจ

ภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัย หมายถึง ภาพยนตร์สารคดีที่ผู้สร้างใช้ตัวเองเป็นศูนย์กลางในการตีความถ่ายทอดเรื่องราวทั้งมุมมองความคิด ผู้สร้างอาจใส่ความคิดข้อสรุปหรือเอนเอียงน้ำหนักไปทางใดทางหนึ่งอย่างชัดเจน และพยายามให้ผู้ชมเชื่อตามที่ผู้สร้างนำเสนอ

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ หมายถึง ภาพยนตร์สารคดีขนาดยาวที่ไม่เคิล มัวร์เป็นผู้กำกับสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถแสดงให้เห็นวิธีการต่างๆ ด้านภาพยนตร์ที่ใช้ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ อันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานด้านภาพยนตร์สารคดีให้มีความน่าติดตาม และประสบความสำเร็จในการนำเสนอประเด็นปัญหาต่างๆ โดยไม่ทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย
2. สามารถแสดงให้เห็นวิธีการที่ ไมเคิล มัวร์ สร้างการโน้มน้าวขึ้นเพื่อประโยชน์แก่ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีนำไปประยุกต์ใช้ ในขณะเดียวกันเพื่อให้ผู้ชมรู้เท่าทันต่อการโน้มน้าวที่ภาพยนตร์สร้างขึ้นโดยใช้วิธีการทางภาพยนตร์ เพื่อสามารถแยกแยะสารต่างๆ ได้ด้วยตนเอง และไม่หลงเชื่อผู้สร้างโดยง่าย

3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการศึกษาด้านภาพยนตร์สารคดี และขยายขอบเขตการศึกษามหาวิทยาลัยในขอบข่ายของการวิเคราะห์แบบอื่นๆให้มากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

งานวิจัยเรื่อง ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของของไมเคิล มัวร์ ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้ประกอบเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี
- 2.2 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative)
- 2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลก

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี

เมื่อมองย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สารคดีในแง่มุมทางวิชาการ แม้จะถือว่าภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ใน ค.ศ. 1895 เข้าลักษณะหนึ่งของภาพยนตร์สารคดี และ *Nanook of the North* (1922) จะได้ขึ้นชื่อว่าเป็นหนึ่งในภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของโลก อย่างไรก็ตามคำว่าสารคดีได้ถูกนำมาใช้อธิบายกับผลงานภาพยนตร์ในภายหลัง กล่าวคือ เมื่อภาพยนตร์เรื่อง *Moana* (1926) ภาพยนตร์เรื่องที่สองของ โรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี้ (*Robert Flaherty*) ได้ออกฉาย และได้รับการวิจารณ์ในบทความของหนังสือพิมพ์ *New York Sun* ฉบับวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 1926 โดย จอห์น เกรียร์สัน (*John Grierson*) นักสารคดีชาวสกอตแลนด์ผู้ได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งภาพยนตร์สารคดีบริติชและแคนาดา ซึ่งใช้นามปากกาในขณะนั้นว่า *The Moviegoer* โดย เกรียร์สัน ได้ระบุว่าภาพยนตร์ของฟลาเฮอร์ตี้เรื่องดังกล่าว มีคุณค่าในทางสารคดีและยังได้ช่วยวางหลักการแห่งภาพยนตร์สารคดีขึ้น

เกรียร์สัน ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์มีศักยภาพในการสำรวจชีวิตจริงโดยใช้ศิลปะรูปแบบใหม่ที่ให้ผู้แสดงและสถานที่จริงเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว (เกรียร์สันใช้คำว่า *Original Actor* และ *Original Scene*) ซึ่งสามารถอธิบายความหมายของโลกสมัยใหม่ได้ดีกว่าการจำลองชีวิตผ่านนักแสดงหรือการจัดฉาก ทั้งวัตถุดิบที่ยังไม่ปรุงแต่งเหล่านี้ยังสมจริงกว่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นด้วย ต่อมาภายหลังใน ค.ศ. 1932 เกรียร์สันได้นิยามคำว่า *ภาพยนตร์สารคดี* ขึ้นครั้งแรกในบทความชื่อ

First Principles of Documentary ว่าเป็น “การกระทำด้วยความคิดสร้างสรรค์ต่อสิ่งที่มีอยู่จริง” (*Creative Treatment of Actuality*) (Grierson, cited in Kevin Macdonald and Mark Cousins, 1996)

เกรียร์สันเชื่อว่า แม้ว่าภาพยนตร์สารคดีจะต้องสร้างขึ้นจากเรื่องจริง และไม่ได้เสริมเติมด้วยเรื่องแต่งขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็ควรต้องมีความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินในการนำเสนอ เจกเช่นศิลปะแขนงอื่นๆอย่าง จิตรกรรม หรือ ประติมากรรม เช่นกัน ศิลปินต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงอย่างสร้างสรรค์ ไม่ใช่ยกเอาความจริงทั้งหมดมาเสนอโดยไม่ปรุงแต่งให้นำติดตามมากขึ้น ซึ่งพรรณนาดังกล่าวก็ตรงกับบิดาแห่งภาพยนตร์สารคดีอเมริกันอย่างฟลลาเฮอร์ตี้ ที่ว่า “การเพิ่มเติมสิ่งใดเข้าไปในภาพยนตร์สารคดีบ้างนั้นไม่ใช่สิ่งที่ผิด การตัดต่อ การบรรยาย และการใส่เพลงประกอบย่อมกระทำได้ ตราบใดที่สิ่งๆนั้นคือความจริง” นอกจากนี้ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีชาวอเมริกันคนสำคัญในยุคต่อมาอย่าง แพร์ ลอเรนทซ์ (*Pare Lorentz*) ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีชิ้นเอกอย่าง *The River* (1938) ยังได้ขยายความเพิ่มโดยนิยามว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ “ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงซึ่งเปี่ยมไปด้วยอารมณ์อย่างละคร” ซึ่งทำให้ภาพยนตร์สารคดีต่างไปจากภาพยนตร์แนวสัจนิยมอื่นๆตรงที่สามารถแสดงออกข้อคิดเห็น หรือ เสนอนักข้อมูลไปทางใดทางหนึ่งได้ ตราบใดที่ยังยืนตามข้อเท็จจริงที่ปรากฏ

ค.ศ. 1948 ตัวแทนจาก 14 ประเทศได้เข้าร่วมการประชุมของ *World Union of Documentary* เพื่อกำหนดขอบเขตที่ชัดเจนของภาพยนตร์สารคดี ให้แตกต่างจากภาพยนตร์สัจนิยมอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ข่าว (*Newsreel*) ภาพยนตร์ท่องเที่ยว (*Travel Film*) หรือภาพยนตร์เพื่อการเรียนการสอน (*Instructional Film*) และได้ข้อสรุปในท้ายสุดว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ

“วิธีการใดๆก็ตามในการบันทึกแง่มุมต่างๆของความจริงลงบนแผ่นฟิล์ม จะโดยถ่ายเหตุการณ์จริง หรือสถานการณ์ที่เหมือนจริงและสมเหตุสมผลขึ้นก็ได้ เพื่อที่จะกระตุ้นอารมณ์หรือเหตุผลในกลุ่มผู้ชม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเร่งรัดความอยากรู้และขยายขอบเขตของความรู้และความเข้าใจของคนเราให้กว้างขวางออกไป และเพื่อนำเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไขอย่างตรงไปตรงมาในด้านเศรษฐศาสตร์ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์” (ปีทมวดี จารูว, 2524: 67-68)

นิยามดังกล่าวยังสอดคล้องกับสถาบันด้านภาพยนตร์สำคัญของอเมริกาอย่าง *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* หรือที่รู้จักกันดีในฐานะสถาบันศิลปะและ

วิทยาศาสตร์ทางภาพยนตร์ ได้ระบุคำนิยามของภาพยนตร์สารคดีในสาขาภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature) ไว้ว่า

“ภาพยนตร์สารคดี ต้องไม่ใช่เรื่องที่แต่งขึ้น และต้องเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่อง วัฒนธรรม ศิลปะ ความงาม ประวัติศาสตร์ สังคม วิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หรือในประเด็นอื่นๆ อย่างสร้างสรรค์ โดยอาจใช้การบันทึกภาพจากเหตุการณ์จริง หรือยอมให้ใช้การจัดฉากแสดงซ้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้เพียงบางส่วนในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังอาจใช้สต็อกฟุตเตจ (Stock Footage) ภาพถ่าย อนิเมชัน (Animation) สตอปโมชัน (Stop-motion) หรือเทคนิคอื่นใดก็ตาม ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องเป็นไปบนข้อเท็จจริงและไม่อิงเรื่องที่แต่งขึ้น” (AMPAS, สืบค้นออนไลน์เมื่อ 15 ธ.ค. 2553)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดแม้ภาพยนตร์สารคดีจะมีหลักการอยู่บนพื้นฐานความจริง แต่การใช้ศิลปะภาพยนตร์มาเรียบเรียงโลกความจริงให้เป็นระบบเพื่อให้เกิดความน่าติดตาม ก็ได้เปิดพื้นที่ในการใส่ความคิดเห็นหรือมุมมองของผู้สร้างลงไป ในภาพยนตร์สารคดีทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ โดยอาจนับได้ตั้งแต่ *Nanook of the North* (1922) ภาพยนตร์เรื่องแรกของฟลาเฮอร์ตีซึ่งได้รับการพิจารณาย้อนหลังให้เป็นหนึ่งในภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของโลก แม้เป็นที่ปรากฏชัดว่า ในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว ผู้กำกับฟลาเฮอร์ตีได้ทำการร้องขอให้ชาวไอนุคล่าตัววอลรัสด้วยฉมวกซึ่งเป็นวิธีการโบราณของชาวไอนุคแทนที่จะใช้ปืนอย่างที่กำลังกันปกติในขณะนั้น (*Inuit* หรือ *Inuk* คือชนพื้นเมืองที่อาศัยในแถบอาร์กติกของอเมริกาเหนือและกรีนแลนด์ หรือที่รู้จักในนาม *เอสกีโม* ตามภาษาท้องถิ่น ชื่อ *นาโนค* ที่ฟลาเฮอร์ตีตั้งให้ผู้แสดงเป็นการตั้งให้คล้ายและสื่อไปถึงชาวไอนุคด้วย ส่วนตัววอลรัสนั้นตำราหลายเล่มมักแปลว่าแมวน้ำ แต่แท้จริงแล้วตัววอลรัสเป็นสิงโตทะเลที่คล้ายแมวน้ำ มีงาใหญ่หนึ่งคู่ มีครายาว หนัสนาและหยาบ มีนิสัยดุร้าย ดังนั้นการที่ฟลาเฮอร์ตีร้องขอให้ชาวไอนุคล่าด้วยวิธีโบราณคือใช้ฉมวกแทนปืนจึงเป็นสิ่งอันตราย ซึ่งเป็นหนึ่งในข้อถกเถียงถึงคุณค่าในภาพยนตร์สารคดีของฟลาเฮอร์ตีเรื่องดังกล่าว) ฟลาเฮอร์ตียังได้ร้องขอให้ชาวไอนุคทำการล่าต่อหน้ากล้องซึ่งเป็นการแสดงซ้ำไม่ใช่การบันทึกจากความเป็นจริง นอกจากนั้นเขายังร้องขอให้ชาวไอนุคซึ่งแสดงนำทำท่ากอดหีบบันทึกเสียง (*Gramophone*) ด้วยความสนใจเพื่อสื่อถึงความเขลาของชนเผ่าที่ห่างไกลต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งที่ความเป็นจริงชาวไอนุครู้จักเครื่องมือเหล่านั้นดี โดยทีมงานที่ช่วยฟลาเฮอร์ตีประกอบและถอดเก็บชุดอุปกรณ์กล้องก็คือไอนุคพวกนั้นด้วย ฟลาเฮอร์ตีอ้างว่าสิ่งที่เขาเล่าในภาพยนตร์นั้นเกิดจากประสบการณ์ที่เขาอยู่ร่วมกับชาวไอนุคมานานหลายปี จากคำอ้างของฟลาเฮอร์ตีย่อมแสดงถึงแนวคิดใน

ภาพยนตร์สารคดีของเขาว่าเป็นโลกความจริงในประสบการณ์หรือทัศนคติของเขา ไม่ใช่โลกความเป็นจริงที่เกิดขึ้นตรงหน้าขณะถ่ายทำ ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการความจริงของฟลาเฮอร์ตี้จึงถูกนำมาใช้เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเชื่อในความจริงจากประสบการณ์หรือทัศนคติของเขา มากกว่าความจริงที่กล้องธรรมดาจะบันทึกโดยไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวังจะได้รับในแง่ความจริงที่ไม่ได้รับการปรุงแต่ง (Aufderheide, 2007)

ตัวอย่างเหล่านี้จึงยืนยันว่าภาพยนตร์สารคดีไม่จำเป็นต้องจับภาพเหตุการณ์จริง หากแต่สามารถนำภาพจริงมาปรุงแต่งได้ทราบเท่าที่ยืนยันบนพื้นฐานของความเป็นจริงนั้น โดยเครื่องมือในการปรุงแต่งของผู้สร้างที่ว่านี้หมายถึงวิธีการทางภาพยนตร์หรือภาษาภาพยนตร์นั่นเอง อันสอดคล้องกับ เดอซีการ์ เวิร์ตอฟ (Dziga Vertov) ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีคนสำคัญชาวโซเวียต ซึ่งเป็นผู้นำในกลุ่ม *Kino-Pravda* (แปลตรงตัวว่า *Cinematic Truth* หมายถึงกลุ่มคนทำภาพยนตร์สารคดีในช่วงทศวรรษศตที่ 1920 ที่ใช้วิธีการทางภาพยนตร์จัดการกับความเป็นจริงโดยใช้วัตถุดิบจากฟิล์มภาพยนตร์ข่าว (Newsreel) มาลำดับต่อเนื่องกัน) ทั้งยังเป็นผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Man with a Movie Camera* (1929) เวิร์ตอฟเชื่อว่าเทคนิคต่างๆ เช่น กล้องซึ่งสามารถถ่ายด้วยชุดเลนส์ที่แตกต่างกัน การตัดต่อแบบขัดแย้ง (*Shot-counter Shot Editing*) การถ่ายข้ามเวลา (*Time Lapse*) ความสามารถในการเล่นภาพช้า (*Slow motion*) การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากชุดภาพนิ่ง (*Stop Motion*) และการเร่งความเร็วของภาพ (*Fast-motion*) สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดความเป็นจริงได้ถูกต้องมากกว่าตาของมนุษย์ และยังเป็นการแสดงถึงคุณลักษณะความเป็นภาพยนตร์อย่างเด่นชัดในตัวของภาพยนตร์สารคดีเองด้วย (Michelson, 1984)

ระหว่างทศวรรษที่ 1950 ถึง 1970 ยุคความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเทคนิคและวิถีคิดของภาพยนตร์สารคดีทั่วโลกก็ได้มาถึงจากกระแสของกลุ่ม *Cinéma vérité* ซึ่งเป็นกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีที่กำเนิดในฝรั่งเศสช่วงทศวรรษ 1960 ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดสารคดีกับภาพยนตร์ในแนวสัญนิยมใหม่ของอิตาลี (*Italian Neo-realism*) ที่เน้นการถ่ายสถานที่และบุคคลธรรมดาทั่วไป ไม่ใช้การจัดฉากหรือนักแสดงที่เป็นที่รู้จัก ผสมกับแนวคิดสัญนิยมตามที่ *อังเดร บาแซง (André Bazin)* ได้วางไว้ ในการนำเสนอที่ไม่เน้นการปรุงแต่งแบบฮอลลีวูด

มูลเหตุสำคัญในความเปลี่ยนแปลงครั้งนี้คือการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของกล้องและเครื่องบันทึกเสียงที่สามารถพกพาเคลื่อนย้ายไปสถานที่ต่างๆ ได้โดยง่าย ใช้ต้นทุนการผลิตต่อเรื่อน้อยลง ทำให้ผู้สร้างหลายคนพยายามหนีจากการสร้างภาพยนตร์สารคดีภายใต้ระบบสตูดิโอ

ซึ่งทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์สารคดีในรูปแบบใหม่ที่เน้นความเชี่ยวชาญเชิงเทคนิคของทีมงาน จำนวนเพียงไม่กี่คน ประกอบกับกล้องที่น้ำหนักเบา เงียบ และเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา ทำให้เข้าถึงสถานที่หรือเหตุการณ์จริงได้โดยง่าย ซึ่งได้กลายมาเป็นแนวทางหลักในการสร้างภาพยนตร์สารคดีในทศวรรษดังกล่าว

กระแสของ *Cinéma vérité* ในฝั่งยุโรปได้ขยายไปถึงฝั่งอเมริกาและแคนาดา และเกิดแตกสาขามาเป็น *Direct Cinema* ซึ่งเป็นกลุ่มภาพยนตร์สารคดีสำคัญจนถึงปัจจุบัน โดยผลงานของทั้งสองกลุ่มมีความใกล้เคียงกัน หากแต่แตกต่างกันในแง่ของแนวคิดการมีส่วนร่วมของผู้สร้างต่อเหตุการณ์หรือตัวบุคคล โดย *Direct Cinema* เชื่อในการไม่เข้าไปมีส่วนร่วมของผู้สร้าง โดยเน้นใช้การแอบถ่ายหรือบันทึกภาพโดยไม่รู้ตัว หรืออย่างน้อยที่สุดก็ต้องซ่อนผู้สร้างอย่างแนบเนียนไม่ให้รู้ว่าเข้าไปมีส่วนร่วม

Cinéma vérité ใช้การถือกล้องเคลื่อนที่ตามถ่ายชีวิตจริง โดยไม่ใช้ผู้บรรยาย และมองว่าหากมีความจำเป็นอย่างที่สุดที่ผู้สร้างต้องเข้าไปมีส่วนร่วมแล้ว ผู้สร้างอาจเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์โดยตรง หรือแม้แต่เข้าไปกระตุ้นยั่วเหยียดให้เกิดอารมณ์ ทว่าในยุคหลังไคเรกซีเนมาเองก็ผ่อนคลายแนวคิดลงจนใกล้เคียงซีเนมาเวริเตมากขึ้นเช่นกัน โดยบุคคลที่ถูกบันทึกอาจมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกล้องได้ ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์สารคดีที่ติดตามชีวิตบุคคลเรื่อง *Salesman* (1968) ของบิดาแห่งภาพยนตร์ไคเรกซีเนมาอย่าง อัลเบิร์ตและเดวิด เมย์เชิลส์ (*Albert and David Maysles*) ที่แม้ผู้สร้างไม่ปรากฏเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์ แต่จะสังเกตเห็นตัวบุคคลผู้ถูกสังเกตการณ์พูดคุยกับกล้อง เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ในกลุ่มไคเรกซีเนมาที่เคร่งครัด บุคคลที่ถูกถ่ายจะทำเหมือนไม่รู้ตัวว่าถูกบันทึกภาพอยู่

ในอเมริกาแนวทางของไคเรกซีเนมาได้มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สารคดีที่กล่าวถึงประเด็นปัญหาของสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่สตูดิโอมักไม่สนใจทำ อีกทั้งผู้สร้างที่สนใจปัญหาสังคมก็สามารถถ่ายทำได้โดยใช้ต้นทุนไม่สูง และเข้าถึงบุคคลและสถานที่จริงได้รวดเร็วฉับไว โดยพัฒนาใช้วิธีการอื่น ๆ มาสนับสนุนการพรรณนาและอธิบายประเด็นที่ซับซ้อนของสังคม เช่นการบรรยายสั้น ๆ อย่างการเกริ่นนำ หรือใช้เครื่องมือที่ใกล้เคียงกับการเล่าเรื่อง เช่นข้อความแสดงคำพูดหรือความคิดที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ (*Subtitle*) อย่างในการบอกหัวข้อแต่ละช่วงเนื้อหา การใช้ป้ายประกาศ พาดหัวข่าว การกระจายเสียง ใช้ภาพการ์ตูนหรืออนิเมชัน การสัมภาษณ์ ข่าวนั่งสัมภาษณ์ และสิ่งอื่นๆที่น่าเชื่อถือมาประกอบ

เมื่อแนวทางของภววิสัยได้เติบโตกลายเป็นกระแสหลักของภาพยนตร์สารคดีทั่วโลกนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 นั้น อีกด้านหนึ่งภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของผู้สร้างก็ได้มีประวัติศาสตร์เชื่อมโยงควบคู่กันมาโดยตลอดในแนวทางของภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ (*Propaganda Film*) เช่นกัน หลายประเทศของยุโรปในช่วงทศวรรษ 1960 ต่างใช้ภาพยนตร์สารคดีในบทบาทสำคัญทางการเมืองและการถ่ายทอดลัทธิอุดมการณ์ต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ของพรรคคอมมิวนิสต์โซเวียต และพรรคนาซีเยอรมัน เป็นต้น

ว่าในประเทศอังกฤษลักษณะอันเป็นอัตวิสัยในภาพยนตร์สารคดีเกิดขึ้นไม่รุนแรงนัก โดยมีลักษณะของกลุ่มภาพยนตร์สารคดีเชิงสังคม (*Social Documentary*) ของเกรียร์สัน ซึ่งให้ความสำคัญในประเด็นปัญหาภายในสังคม (*Advocacy*) โดยมุ่งเน้นการเข้าไปจัดการกับความเป็นจริงทั้งโดยตรงและโดยวิธีการทางภาพยนตร์เพื่อบรรลุเป้าหมายในการชี้ชวนซักถามและ แสดงออกถึงข้อคิดเห็นในประเด็นต่างๆที่ปรากฏในสังคมเป็นสำคัญ ซึ่งลักษณะเฉพาะในการโน้มน้าวให้เห็นประเด็นที่คัดสรรดังกล่าวของภาพยนตร์สารคดีกลุ่มนี้ทำให้เกิดความเป็นอัตวิสัยขึ้นโดยตัวของมันเอง และภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลไปยังฝั่งอเมริกาในเวลาต่อมา

อีริก บาร์เนา (Erik Barnouw) ได้อธิบายว่า ในอเมริกาเองภาพยนตร์สารคดีเชิงสังคม ได้รับการผลิตอย่างต่อเนื่องในแนวทางของไดเรกชันมาที่ใช้วิธีการอื่นๆ สนับสนุนการพรรณนาและอธิบายประเด็นที่ซับซ้อนของสังคม และในช่วงทศวรรษ 1980 ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีบางส่วนมีแนวโน้มในการผสมระหว่างวิธีการแบบไดเรกชันมากับการบรรยายแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะอัตวิสัย เช่น *Absolutely Positive* (1991) ของ ปีเตอร์ เอแดร์ (Peter Adair) ที่เกิดจากการที่เขารู้ตัวว่าเป็นเกย์และพบที่กำลังติดเชื้อเอชไอวี การบรรยายด้วยมุมมองของเอแดร์เอง ได้นำพาผู้ชมไปพบปะพูดคุยกับผู้คนต่างๆ ที่ใช้ชีวิตอยู่กับเชื้อเอชไอวีอีกมากมาย ซึ่งแตกต่างกันไปหลายรูปแบบแต่ถูกเรียงร้อยเป็นภาพยนตร์ (Barnouw, 1993: 336)

แม้จะมีลักษณะการนำเสนอที่ต่างกันหากแต่ภาพยนตร์สารคดีก็มีจุดเชื่อมโยงเดียวกันคือเทคนิควิธีการที่ภาพยนตร์สารคดีใช้จนเป็นแบบแผนร่วม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ความแตกต่างจากภาพยนตร์บันเทิงคดี โดยวิธีการของภาพยนตร์สารคดีที่มีการใช้โดยทั่วไปนั้นประกอบด้วย (Aufderheide , 2007)

1. ภาพเหตุการณ์จริง (*Actuality*) คือ ประเภทภาพยนตร์ที่ใช้ภาพเหตุการณ์จริง เช่น ภาพยนตร์ยุคเริ่มแรกของพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ (*Auguste and Louis Lumière*) เป็นต้น วิธีการที่บันทึกภาพบุคคลและสถานที่จริงในเหตุการณ์จริงขณะที่กำลังเกิดขึ้น ได้กลายเป็นแนวทางหลักของการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีจนถึงปัจจุบัน

2. เสียงบรรยาย (*Voice-Over* หรือ *Narration*) คือ เสียงบรรยายโดยผู้สร้างอาวพุดขณะที่ทำการบันทึกเหตุการณ์ หรือใส่เพิ่มเติมในขั้นตอนหลังการถ่ายทำก็ได้ เสียงบรรยายในสารคดีมีลักษณะของ *Voice-of-God* หรือผู้บรรยายเป็นผู้ล่วงรู้ทุกสิ่งอย่าง ทั้งนี้เสียงบรรยายเป็นการให้ข้อมูลโดยตรงกับผู้ชม เพื่อบอกเล่าแก่นความคิดให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องตีความเอง หรืออธิบายสิ่งทีนอกเหนือจากภาพที่ปรากฏซึ่งอาจเข้าใจได้ยาก หรือเป็นการให้ความเห็นของผู้สร้างต่อเหตุการณ์นั้น เสียงบรรยายยังมีส่วนในการสร้างอารมณ์และสร้างการโน้มน้าวใจแก่ผู้ชมได้อีกด้วย

3. การสัมภาษณ์ (*Interview*) คือ การสัมภาษณ์บุคคลที่มีความน่าเชื่อถือหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เพื่อพูดแทนสิ่งที่ผู้สร้างคิด ผู้สร้างอาจทำการสัมภาษณ์ในสถานที่จริงหรือจัดเตรียมสถานที่ขึ้นที่ใดก็ได้ โดยผู้สร้างจะทำการเตรียมคำถามล่วงหน้าเพื่อให้สนับสนุนแก่นเรื่องหลักที่ต้องการนำเสนอ บางครั้งผู้สร้างอาจใส่การสัมภาษณ์ความเห็นที่ตรงข้ามเพื่อให้ผู้ชมครุ่นคิดมากขึ้น นอกจากนี้ลักษณะการสัมภาษณ์แบบชุ่มรอบและบุกสัมภาษณ์โดยไม่ให้ทันตั้งตัวเป็นที่นิยมอย่างมากหลังทศวรรษ 1960 จนถึงปัจจุบัน เรียกว่าการถ่ายแบบกองโจร (*Guerilla*) เนื่องจากช่วยให้ผู้ชมได้เห็นความจริงที่ไม่อาจจัดเตรียมได้ทำให้น่าเชื่อถือมากขึ้น อีกลักษณะของการสัมภาษณ์คือการถามความคิดเห็นประชาชนทั่วไปตามท้องถนนหรือสถานที่อื่นๆ โดยเป็นลักษณะที่เรียกว่า *Talking Head* เนื่องจากกล้องจะจับภาพระยะใกล้ของบุคคลที่ให้สัมภาษณ์อันทำให้บุคคลนั้นดูสำคัญและใกล้ชิดผู้ชมมากขึ้น

4. ภาพที่บันทึกเก็บไว้ (*Archival Footage*) คือการใช้ภาพที่มีการบันทึกและเก็บรักษาเอาไว้มาใช้ประกอบในภาพยนตร์สารคดี เช่นภาพจากหนังสือ ภาพยนตร์บันทึก หรืออื่นๆ ซึ่งให้รายละเอียดแก่ภาพยนตร์สารคดีเพิ่มเติมได้

5. การจำลองเหตุการณ์ (*Reenactment*) คือ การใช้นักแสดงและจัดฉากถ่ายซ้ำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง อันเนื่องมาจากขณะที่เหตุการณ์จริงเกิดไม่สามารถบันทึกไว้ได้เช่นฉาก

สงคราม หรือการทดลองลับบางอย่าง การจัดฉากเป็นที่ยอมรับได้ในภาพยนตร์สารคดีหากแต่ต้องยึดตรงกับความจริง ซึ่งการจัดฉากนั้นบางครั้งยังช่วยการตีความด้านอารมณ์ได้ดีกว่าด้วย

6. การตัดต่อแบบมонтаจ (*Montage*) คือ วิธีการตัดต่อทั้งในความหมายของการตัดต่อโดยทั่วไปเพื่อย่นย่อเวลา คัดสรรสาระสำคัญของเหตุการณ์ และการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกด้วยจังหวะการตัดภาพและการประกอบข้อความที่ต่างกัน จนตลอดถึงการตัดต่อเพื่ออุปมาอุปไมยเชิงสัญลักษณ์เพื่อขยายขอบข่ายในการตีความของผู้ชม โดยเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาพและคำพูดในภาพยนตร์สารคดีให้เข้าใจได้ง่าย ปัจจุบันการตัดต่อลักษณะนี้มีส่วนสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์สารคดี

นอกจากนี้ ออฟเดอริไฮด์ ยังให้ความเห็นว่าปัจจุบันวิธีการของภาพยนตร์สารคดีและบันเทิงคดีนั้นมีการคาบเกี่ยวระหว่างกันจนเป็นเรื่องปกติ ภาพยนตร์สารคดีจึงอาจมีการใช้เทคนิคอนิเมชัน หรือเทคนิคพิเศษด้านภาพอื่นๆมาช่วยนำเสนอเรื่องราว รวมถึงการใช้เพลงหรือเสียงประกอบเข้าช่วยในการตัดต่อที่เร้าอารมณ์มากกว่าปกติ ตลอดจนใช้การแสดงที่ผ่านการจัดฉากจัดแสง หรือแม้แต่การใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์บันเทิงที่มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ใหม่ก็ตาม

ในอีกด้านหนึ่ง ไมเคิล เรนอฟ (*Michael Renov*) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ได้เสนอความเห็นในการพิจารณาความเป็นภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า “ที่สุดแล้วสิ่งที่จะบ่งบอกถึงความ เป็นสารคดีได้อย่างชัดเจนนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับวิธีการที่ใช้ หากแต่คือจุดประสงค์ของตัวสารคดีนั้น ต่างหาก ที่คงไม่พ้นไปจาก 4 ประการสำคัญ อันได้แก่ 1. เพื่อบันทึก ตีแผ่ หรือเก็บเป็นหลักฐาน 2. เพื่อชี้ชวนหรือประชาสัมพันธ์ 3. เพื่อวิเคราะห์หรือซักถาม 4. เพื่อแสดงออก” (Renov, 1993)

เมื่อมองทั้งด้านวิธีการการสร้างและวัตถุประสงค์แล้ว พบว่าทั้งสองส่วนต่างเกือหนุนกันกล่าวคือเทคนิคบางอย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น การใช้วิธีแบบอัตวิสัย คือ การบรรยายแบบบุคคลที่หนึ่งเพื่อแสดงออกถึงความคิดความรู้สึกของผู้สร้างต่อประเด็นปัญหาในภาพยนตร์ของ เอแดร์ เป็นต้น บิล นิโคล (*Bill Nichols*) นักทฤษฎีด้านภาพยนตร์ชาวอเมริกัน จึงได้แบ่งคุณลักษณะของภาพยนตร์สารคดีออกเป็น 6 หมวด ตามเทคนิควิธีและวัตถุประสงค์ คือ (Nichols, 2001: 32)

1. *Poetic* เกิดขึ้นในช่วงต้นของภาพยนตร์สารคดีด้วยอิทธิพลสำคัญของ ทฤษฎีการตัดต่อแบบไซเวียตมонтаจ โดยเวอร์ตอฟได้อธิบายไว้ในบทความของเขาชื่อ *We: Variant of*

a *Manifesto* เขาได้สนับสนุนว่า *Kinochestvo* หรือคุณสมบัติความเป็นภาพยนตร์นั้น คือ "ศิลปะในการจัดรวมการเคลื่อนไหวที่สำคัญของวัตถุในพื้นที่หนึ่งให้เกิดความงามที่มีท่วงทำนองหนึ่งเดียว มีความกลมกลืนกันระหว่างคุณสมบัติของวัตถุศิลปะและจังหวะภายในของแต่ละวัตถุ" หรือกล่าวโดยง่าย คือ การใช้การตีความเชิงอัตวิสัยของผู้สร้างในการขบเน้นคุณสมบัติที่อยู่ในวัตถุศิลปะหรือสิ่งที่ถ่ายให้ออกมาด้วยการตัดต่อภาพที่ไม่ต่อเนื่อง และนำภาพที่ไม่เชื่อมโยงกันมาเรียงร้อยให้เกิดอารมณ์ความคิด

2. *Expository* เกิดขึ้นจากกลุ่มภาพยนตร์สารคดีของจอห์น เกรียร์สัน ที่เน้นย้ำในประเด็นปัญหาทางสังคม โดยแตกยอดวิธีการนำเสนอจากแนว *Poetic* ที่มีลักษณะเด่นในการเปิดเผยและโน้มน้าวใจผู้ชมให้รู้สึกร่วมไปกับการชวนเชื่อในเรื่องประเด็นปัญหาทางสังคม

3. *Observational* เกิดจากแนวคิดเรื่องการเป็นผู้เฝ้ามองเพื่อนำเสนอความจริงเชิงภววิสัยได้อย่างไม่ผิดเพี้ยน โดยเด่นชัดในยุคทศวรรษ 1960 ของแนวสารคดีแบบซีเนม่าเวอริเร

4. *Participatory* เป็นแนวทางที่ตรงข้ามกับแนวผู้เฝ้ามองอย่างสิ้นเชิง โดยแนวภาพยนตร์สารคดีนี้ผู้สร้างจะเข้าเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์สารคดีด้วย ทั้งการนำพากล้องไปยังที่ต่างๆ การพูดแสดงความคิดเห็น เข้าไปก่อกวนเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่เพื่อขุดค้นความจริงที่ซ่อนอยู่ซึ่งการถ่ายทำแบบภววิสัยไม่สามารถสะท้อนออกมาได้ และยังเป็นช่องทางในการชี้นำผู้ชมให้เข้าร่วมประเด็นที่ผู้สร้างต้องการได้ง่ายด้วย

5. *Reflexive* เป็นแนวที่เปิดให้ผู้ชมพิจารณาคุณภาพของตัวสารคดีได้ด้วยตนเอง โดยการเปิดเผยให้เห็นเบื้องหลังและกระบวนการสร้างของภาพยนตร์สารคดีนั้นไปพร้อมกันกับการนำเสนอเนื้อหา ว่ามีหรือไม่มี การเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการนำเสนอมากน้อยเพียงไร เพื่อทำลายความน่าสงสัยในการโน้มน้าวอย่างแนบเนียนของผู้สร้างที่พยายามทำให้เข้าใจว่าตนเป็นเพียงผู้เฝ้ามอง

6. *Performative* เป็นแนวการนำเสนอเรื่องราวของตัวเอง โดยเปิดเผยผ่านแง่มุมความคิดทุกอย่างด้วยสายตาของผู้สร้างเอง ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าไปรับรู้ได้ลึกซึ้งถึงอารมณ์ความคิดจริงของผู้ที่กำลังตกอยู่ในเหตุการณ์นั้นนับเป็นงานเชิงอัตวิสัยที่ชัดเจนที่สุด

ทว่าบางครั้งเราจะพบว่าภาพยนตร์สารคดีมีการผสมผสานวิธีการนำเสนอในหลายๆแบบเข้าด้วยกันที่เรียกว่า *Mixed-Mode* ยกตัวอย่างภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ที่ใช้ทั้งแนว *Expository* ที่ใช้ภาพและเพลงรากับมิวสิกวิดีโอโน้มน้าวผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวโดยตลอด

ทั้งยังช่วยสร้างอารมณ์ร่วมอีกด้วย *Participatory* ทำตัวเหมือนพิธีกรพากษ์ล่องเข้าไปซักถามค้นหาในที่ต่างๆ *Reflexive* ในบางเรื่องเช่น *Roger & Me* มัวร์แสดงให้เห็นบรรดาที่มงานของตนเอง และการนำเสนอดังกล่าวยังช่วยแสดงให้เห็นความน่าเคลือบแคลงของตัวสมมติที่พยายามหลบหนีการไล่ล่า เมื่อมีการห้ามไม่ให้เข้าพบหรือให้เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยไล่ที่มงานที่พยายามค้นหาความจริงออกนอกตัวอาคาร สุดท้าย *Perforative* เช่น การเดินคุยกับบิดาของตนเองเกี่ยวกับความล่มสลายของเมืองอุตสาหกรรม หรือการบรรยายเสียงความคิดเห็นของมัวร์ต่อสิ่งที่ปรากฏอย่างไม่ปิดบัง เป็นต้น ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้างในการไตร่ตรองว่าควรใช้วิธีการแบบใดจึงจะเหมาะสมกับสิ่งที่จะนำเสนอมากที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้น ภาพยนตร์สารคดีจึงมีหลายลักษณะตามการนิยาม ทว่าเมื่อพิจารณาเชิงประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สารคดีและเจตนาของผู้สร้าง อาจจำแนกได้เป็นลักษณะภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอวัสัยของผู้สร้าง กล่าวคือผู้สร้างพยายามไม่มีส่วนร่วมกับความจริงที่น่าเสนอ และภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอวัสัยของผู้สร้าง คือผู้สร้างพยายามมีส่วนร่วมกับความจริงที่น่าเสนอทั้งการใส่ความคิดเห็น หรือปรากฏตัวเป็นหนึ่งในบุคคลของเหตุการณ์ที่น่าเสนอด้วย โดยภาพยนตร์สารคดีในลักษณะหลังนี้มีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และวิธีการมาจากการโฆษณาชวนเชื่อ การทำความเข้าใจภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอวัสัยของผู้สร้างจึงจำเป็นต้องศึกษาเรื่องของการโฆษณาชวนเชื่อด้วย

การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda)

การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งซึ่งสำคัญอย่างมากในการเติบโตช่วงทศวรรษที่ 1960 ของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอวัสัย การทำความเข้าใจและวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีในรูปแบบดังกล่าวจึงต้องมีความรู้ในศาสตร์การโฆษณาชวนเชื่อด้วย โดยพจนานุกรมของ Oxford ได้มีการให้ความหมายคำว่า Propaganda ไว้ว่า คือ การใช้ข้อมูลที่มีลักษณะของอคติและทำให้เข้าใจผิดมาสนับสนุนมุมมองอวัสัยของผู้สร้างโฆษณาชวนเชื่อ ซึ่งหวังผลให้เกิดการครอบงำใ้มน้ำประชาติไปตามความคิดของผู้สร้าง

ในบทความชื่อ *Global Communication and Propaganda* ของ ยาร์ฮ่า อาร์ กามาลิปอร์ (Yahya R. Kamalipour) ได้อธิบายว่าโฆษณาชวนเชื่อเป็นหนึ่งในประเด็นที่เก่าแก่ที่สุดที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระดับโลก โดยโฆษณาชวนเชื่อถูกใช้มานานหลายศตวรรษและมีผลต่อการสื่อสารทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยโฆษณาชวนเชื่อจึงยิ่งทวีความสำคัญและอันตรายมากขึ้นในโลกปัจจุบัน (Kamalipour, 2006)

โฆษณาชวนเชื่อต้องกระทำโดยการใช้องค์ทางสื่อสารผ่านสิ่งยั่วยวนใจที่เป็นที่รู้จัก หรือการใช้เทคนิคต่างๆ ในความพยายามที่จะกำหนดหรือเปลี่ยนความคิดเห็นของสาธารณชน ในบริบทของการสื่อสารระหว่างประเทศ โฆษณาชวนเชื่อได้ถูกนำไปใช้ใน 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

ประการแรก ผู้นำรัฐบาลมีเจตนาก่อประชามติเกี่ยวกับประเด็นระหว่างประเทศ ซึ่งเกี่ยวข้องกับประเทศหรือประชาชนของตน มักใช้การโฆษณาชวนเชื่อบ่อยครั้ง

ประการที่สอง ใช้ในความพยายามที่จะมีอิทธิพลต่อประเด็นปัญหาในประเทศต่างๆ โดยใช้การเสริมกฎหมายหรือนโยบายสาธารณะที่ให้เป็นปกติ หรือบางที่อาจเพื่อเปลี่ยนหรือเสริมการรับรู้ความเป็นชาติ ความเป็นพลเมือง หรือชื่อเสียงท่ามกลางปัจเจกชนทั่วทุกมุมโลก

ประการสุดท้าย ส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องกับรัฐบาลพยายามเข้าถึงช่องทางการสื่อสารระดับโลก เพื่อที่จะโน้มน้าวประชามติหรือมีอิทธิพลต่อการสร้างนโยบายสาธารณะ

ทว่าหากมองในด้านภาพยนตร์แล้ว ขณะที่ภาพยนตร์จากเรื่องแต่งพยายามโน้มน้าวให้ผู้ชมเชื่อในความสมจริงของเรื่องเล่า ภาพยนตร์สารคดีก็พยายามโน้มน้าวใจผู้ชมให้เชื่อในความเป็นจริงของเรื่องเล่าเช่นกัน และจุดเด่นในข้อนี้ได้ทำให้ภาพยนตร์สารคดีถูกจับตามองในฐานะสื่อที่มีพลังในการโน้มน้าวใจผู้ชม หรือเป็นเครื่องมือโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองและลัทธิอุดมการณ์ที่ยึดโยงกับโลกความจริงที่ไม่ได้สร้างขึ้นด้วย โดย มาร์ติน แมนนิง (Martin Manning) นักวิชาการด้านโฆษณาชวนเชื่ออเมริกันได้เสริมว่า ภาพยนตร์สารคดีจัดเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการโฆษณาชวนเชื่อซึ่งแม้ว่าจะยากแก่การนิยาม หากแต่เมื่อมองในแง่ประวัติศาสตร์ เราอาจแยกภาพยนตร์สารคดีประเภทที่เน้นการโฆษณาชวนเชื่อได้โดยดูจากการสนับสนุนขององค์กรหรือรัฐบาลซึ่งปรากฏเห็นชัดเจน เช่น *The Land (1941)* ที่ฟลาเฮอร์ตี ได้สร้างให้กระทรวงการเกษตรและหน่วยงานบริการด้านภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา (U.S. Film Service ก่อตั้งจากการเสนอของ แพร์ ลอเรนทส์ ในปี 1938 มีจุดประสงค์เพื่อสนับสนุนให้มีการสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับปัญหาสังคม ซึ่งฮอลลีวูดไม่สนใจนำเสนอ โดยลอเรนทส์เข้ารับตำแหน่งหัวหน้าของหน่วยงานดังกล่าวด้วย) เป็นต้น (Manning, 2004)

อีกด้านหนึ่ง *เฟอร์แฮมมาร์ และ ไอแซกซอน (Furhammar and Isaksson)* นักทฤษฎีโฆษณาชวนเชื่อฝั่งยุโรปได้อธิบายว่า โฆษณาชวนเชื่อมีกำเนิดขึ้นจากแนวคิดของหนังสือ *What is Art? (1989)* โดยนักคิดนักเขียนชาวโซเวียตอย่าง ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) ที่ว่า “อำนาจโน้มน้าวไม่เพียงบ่งบอกว่าอะไรเป็นศิลปะ หากแต่ความเข้มข้นของอำนาจโน้มน้าวยังเป็น

ตัววัดคุณค่าของงานศิลปะนั้นอีกด้วย” (Furhammar and Isaksson, 1971: 152) จากแนวคิดดังกล่าวหลายสิบปีต่อมาจึงได้มีผู้นำมาประยุกต์ใช้ในงานสร้างภาพยนตร์ของโซเวียต

ในกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์โซเวียตในยุคทศวรรษ 1930 ผู้กำกับคนสำคัญอย่าง เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) และ วซีโวลอด พุดอฟกิน (Vsevolod Pudovkin) คือกลุ่มที่เน้นการส่งผลทางจิตวิทยากับผู้ชมมากกว่าที่จะสร้างความตื่นตาตื่นใจในความงามแบบศิลปะ โดยกลุ่มผู้สร้างดังกล่าวได้ทดลองแนวทางการตัดต่อที่สำคัญในโลกภาพยนตร์ต่อมาที่เรียกว่า มงทาจ (Montage) ซึ่งเน้นการสร้างผลทางจิตวิทยากับผู้ชมในแง่การสร้างอารมณ์และการตีความหมายโดยใช้เพียงวิธีการตัดต่อเท่านั้น

แนวคิดดังกล่าวได้เปลี่ยนสถานะของผู้กำกับภาพยนตร์ที่ให้ข้อมูล กลายมาเป็นผู้คุมอำนาจเบ็ดเสร็จในการชี้นำประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นแนวทางสำคัญในภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda Film) ในหลายประเทศของยุโรปราวทศวรรษ 1960 ซึ่งภาพยนตร์สารคดีมีบทบาทอันสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องด้วยจุดแข็งที่ผู้สร้างดูเหมือนว่ากำลังทำงานบนข้อเท็จจริงเชิงภววิสัย แต่ด้วยจุดประสงค์ของการโฆษณาชวนเชื่อทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีสามารถสร้างความจริงจากมุมมองของตัวเองในเชิงอัตวิสัยได้อย่างแนบเนียนผ่านวิธีการทางภาพยนตร์ (Furhammar and Isaksson, 1971)

ทางด้านอเมริกาแมนนิ่งระบุว่าทศวรรษที่ 1930 นอกจากเป็นยุคของเสียงในภาพยนตร์แล้วยังเป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์สารคดีชวนเชื่อด้วย โดยผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีที่สำคัญ คือ แพร์ ลอเรนทซ์ (Pare Lorentz) ซึ่งแต่เดิมเป็นนักวิจารณ์ชาวอเมริกันแต่ได้รับการเชื้อเชิญจากประธานาธิบดี แฟรงคลิน รูสเวลท์ (Franklin D. Roosevelt) ให้สร้างภาพยนตร์สารคดีเพื่อสนับสนุนนโยบายแก้ปัญหาเศรษฐกิจของรูสเวลท์ (New Deal Policies) ที่ประกาศในปี 1933 โดยผลลัพธ์ที่ได้คือภาพยนตร์สารคดีรางวัลออสการ์ เรื่อง *The Plow That Broke The Plains* (1936) และผลงานชิ้นเอกในงานภาพยนตร์สารคดีกวีนิพนธ์ (Documentary Film Poem) เรื่อง *The River* (1937) ที่นักวิจารณ์เรียกว่า “โฆษณาชวนเชื่อนโยบายเศรษฐกิจของรูสเวลท์” (New Deal Propaganda)

ในขณะเดียวกันทางฝั่งอังกฤษ จอห์น เกรียร์สัน (John Grierson) บิดาของภาพยนตร์สารคดีบริติชและแคนาดา ได้นำความสนใจเมื่อครั้งศึกษาที่สหรัฐอเมริกาในปี 1924 เกี่ยวกับจิตวิทยาการโฆษณาชวนเชื่อในสื่อต่างๆ รวมถึงความสนใจในเทคนิคภาพยนตร์ของ

เซอร์ไอ ไอเซนสไตน์ โดยเฉพาะการตัดต่อแบบมонтаจ เมื่อครั้งที่เกรียร์สันได้เข้าไปมีส่วนในการนำ *The Battleship Potemkin* (1925) ของไอเซนสไตน์มาฉายในอเมริกา เมื่อเขากลับมาอังกฤษก็ได้สร้างภาพยนตร์และเข้ารับตำแหน่งสำคัญในหน่วยงานด้านภาพยนตร์ของรัฐ โดยความเชื่อที่ว่าภาพยนตร์สามารถจัดการปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ในปี 1929 ด้วยการสร้างศีลธรรมของชาติและก่อประชาชาติหนึ่งเดียวได้ เขากล่าวถึงแนวทางการสร้างภาพยนตร์ของเขาว่า “ผมมักดูภาพยนตร์อย่างพระนักสอนศาสนา และใช้มันอย่างเช่นนักโฆษณาชวนเชื่อ” ในขณะที่เกรียร์สันเข้ารับตำแหน่งสำคัญในหน่วยงานด้านภาพยนตร์ของอังกฤษ เขาได้เป็นส่วนผลักดันสำคัญของภาพยนตร์สารคดีในประเทศ ทั้งยังประสบความสำเร็จจากการผสมโฆษณาชวนเชื่อและข้อมูลข้อเท็จจริง ควบคู่ไปกับการให้ความรู้ ด้วยวิธีการแห่งสุนทรียะความงามแบบกวีในภาพยนตร์สารคดี จนเกิดเป็น *British Documentary Film Movement* ที่มีผลงานสำคัญ เช่น *Song of Ceylon* (1934) ของ บาสซิล ไรท์ (Basil Wright) *Fires Were Started* (1943) ของ ฮัมฟรีย์ เจนนิงส์ (Humphrey Jennings) และภาพยนตร์เด่นอย่าง *Night Mail* (1936) ของ แฮร์รี วัตต์ (Harry Watt) เป็นต้น

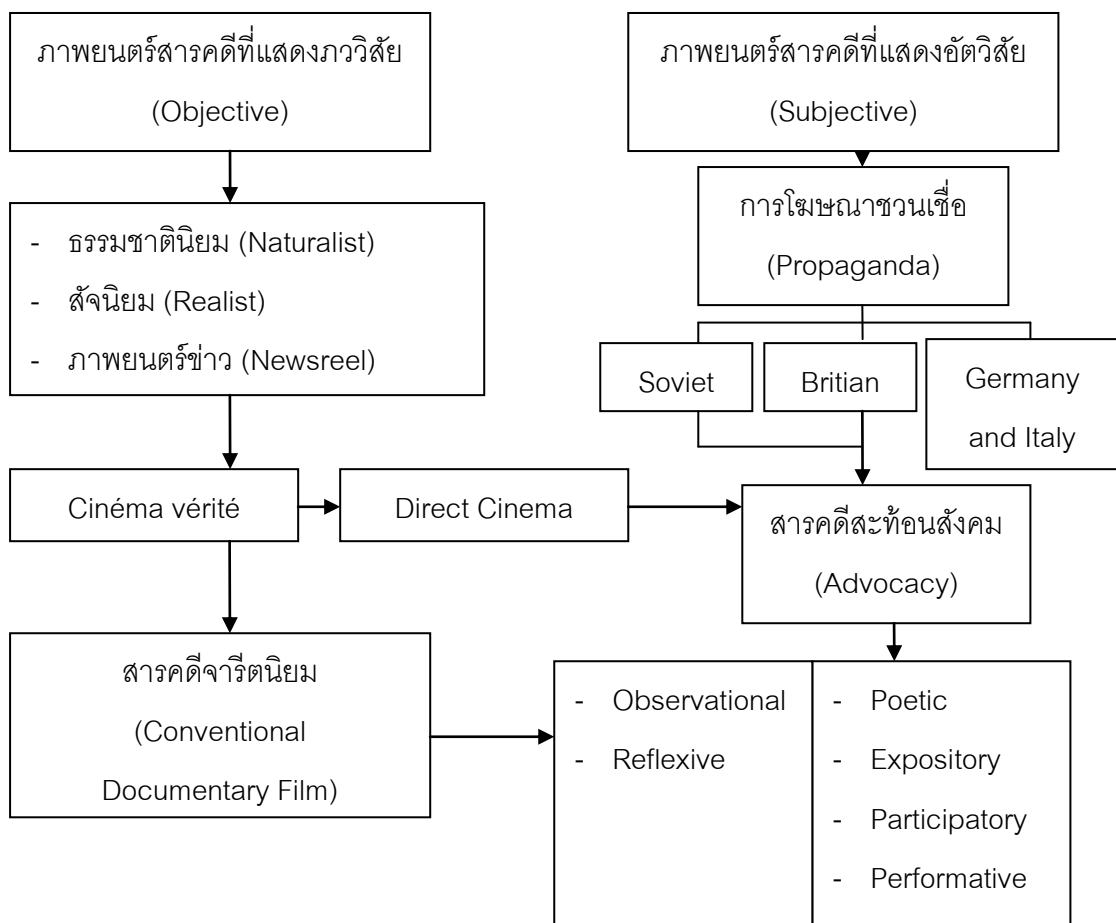
จากการวางแนวทางสำคัญของ โลเรนทิส และ เกรียร์สัน รวมถึงแนวภาพยนตร์การเมืองของโซเวียตในกลุ่มผลงานของ เวอร์ตอฟ และ ไอเซนสไตน์ ภาพยนตร์สารคดีใมน่าไว้วางใจ จึงได้เติบโตและส่งอิทธิพลสู่ประเทศต่างๆ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ยกตัวอย่างภาพยนตร์สำคัญ เช่น ภาพยนตร์สารคดีชวนเชื่อประชาชนอเมริกันในช่วงสงครามของรัฐบาลอเมริกัน เรื่อง *Why We Fight* (1942) ของ แฟรงค์ แคปร่า (Frank Capra) หรือข่าวตรงข้ามอย่างภาพยนตร์สารคดีเชิดชู ฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์และอาณาจักรไรช์ที่สามของพรรคนาซีเยอรมัน เรื่อง *Triumph of the Will* (1934) ของ เลนี รีเฟนสตาห์ล (Leni Riefenstahl) เป็นต้น

ระหว่างทศวรรษที่ 1960 ถึง 1970 ภาพยนตร์สารคดีถูกเข้าใจว่าเป็นอาวุธทางการเมืองในการต่อต้านลัทธิล่าอาณานิคมใหม่ (*Neocolonialism*) และ ลัทธิทุนนิยม (*Capitalism*) โดยเฉพาะในกลุ่มประเทศลาตินอเมริกา และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งสำคัญในแคนาดา

หากแต่ภายหลังกยุคของสงครามโลกและสงครามเย็น การใช้โฆษณาชวนเชื่อเป็นสิ่งที่น่าหวาดกลัวและดูรุนแรงในการรับรู้ของผู้คน ทำให้คำว่า *Propaganda* นั้นได้รับการใช้น้อยลง หากแต่หลักการนั้นก็ยังคงปรากฏอยู่ในงานเช่น การประชาสัมพันธ์ งานสื่อสารองค์กร หรืองานโฆษณาเป็นต้น โดยในส่วนของภาพยนตร์สารคดีนั้นหลังยุคของโลเรนทิส เกรียร์สัน หรือรีเฟนสตาห์ล แล้ว ก็ไม่มีการระบุชัดเจนว่าเป็นภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่ออีก จนกระทั่งมาถึงยุค

ปัจจุบัน ไมเคิล มัวร์ ทำให้คำว่าภาพยนตร์สารคดีโฆษณาชวนเชื่อถูกนำกลับมาพูดถึงในการอธิบายงานของเขาอีกครั้งโดยนักวารสาร นักวิจารณ์และนักวิชาการ

จากที่กล่าวมาทั้งหมดเราอาจแบ่งภาพยนตร์สารคดีเป็น 2 แบบคือ แบบที่แสดงภววิสัยของผู้สร้าง และ แบบที่แสดงอัตวิสัยของผู้สร้าง ดังแผนภาพ



แผนภาพที่ 1 แสดงพัฒนาการของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงภววิสัยและอัตวิสัย

การวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีนั้นนอกจากทราบประเภทและองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีเพื่อศึกษาวิเคราะห์ด้านเทคนิคทางภาพยนตร์แล้ว ในการเล่าเรื่องนั้นภาพยนตร์สารคดียังเป็นเรื่องเล่ารูปแบบหนึ่งเช่นเดียวกับภาพยนตร์จากเรื่องแต่งด้วย การวิเคราะห์ตัวบทของภาพยนตร์สารคดีจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจทฤษฎีการเล่าเรื่องเพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์หาความหมายของภาพยนตร์สารคดีด้วย

2.2 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative)

การเล่าเรื่อง (Narration) มีประวัติศาสตร์ยาวนานอันเป็นการสื่อสารที่ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน อาจกล่าวได้ว่าสังคมใดมีภาษา สังคมนั้นต้องมีการเล่าเรื่องอย่างแน่นอน ซึ่งนอกจากใช้เสียงและตัวอักษรเพื่อเล่าเรื่องราวแล้ว รูปภาพก็สามารถเล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้เช่นเดียวกันในช่วงหลังคริสต์ศตวรรษที่ 20 องค์ความรู้ที่ศึกษาเรื่องเล่า (Narrative) ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้าน และได้รับการพัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจัง ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัยที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวิธีการที่ใช้ศึกษาขึ้นมา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่าเป็น “ศาสตร์เรื่องเล่า” (Narratology) นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษาเรื่องเล่า (Narrative) นั่นเอง

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narratology) ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิดทั้งนิทาน นิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งสื่อภาพยนตร์

ศาสตร์เรื่องเล่า (Narratology) เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าในสามมิติใหญ่ด้วยกัน ดังนี้ (นพพร ประชากุล, 2542: 2-3)

กระบวนทัศน์เดิม	กระบวนทัศน์ใหม่
1. ภาพสะท้อน (Reflection)	1. การประกอบสร้าง (Construction)
2. เรื่องแต่ง (Fiction)	2. เรื่องจริง (Non-fiction)
3. เน้นความซาบซึ้งใจ (Appreciation)	3. เน้นการทำความเข้าใจ (Understanding)

ตารางที่ 2 แสดงการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการเล่าเรื่อง

จากตารางสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าได้โดยที่มิติแรกเป็นการเปลี่ยนแปลงนิยามของเรื่องเล่า คือ เปลี่ยนจากเดิมที่มองว่า เรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (Reflection) มาเป็นการมองใหม่ว่าเรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่เรื่องเล่ามีลักษณะการเล่าโลกความจริงด้วยตัวของมันเอง ดังนั้นจึงหัน

มาให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่าการประกอบสร้าง (*Construction*) ของเรื่องเล่ามากกว่ามองว่ามันสะท้อนความเป็นจริงที่อยู่ข้างนอก

มิติที่สองมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์ของการศึกษา คือ ขอบเขตของเรื่องเล่าที่จากเดิมจะถูกจำกัดเฉพาะในวรรณกรรมที่เป็นเรื่องแต่ง (*Fiction*) ได้ขยายออกไปสู่ตัวบทประเภทอื่นที่เรียกว่า เรื่องจริง (*Non-fiction*) รวมทั้งขอบเขตของตัวเรื่องเล่าจะกว้างขึ้นจากเดิมที่มีแต่เรื่องสั้น นิยายขยายออกไปสู่ข่าว สารคดี ฯลฯ

มิติที่สามที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ วัตถุประสงค์ในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (*Appreciation*) เปลี่ยนมาเน้นที่ความเข้าใจ (*Understanding*) เป็นหลักแทน

ประมาณศตวรรษที่ 19 ถึงกลางศตวรรษที่ 20 การศึกษาเรื่องเล่าจะถูกครอบงำด้วยทัศนะที่ว่า เรื่องเล่าเป็นการลอกเลียนความเป็นจริง (*Imitation of Reality*) หรือแสดงแทนความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้เรามองไม่เห็นว่าเป็นเรื่องเล่ามีหลักการประกอบสร้าง (*Principle of Construction*) อยู่ในตัวของมันเอง (นพพร ประชากุล, 2542: 5)

สำหรับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระทำได้หลายวิธีคือ (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545: 22-29)

1. โครงเรื่อง (*Plot*)

โครงเรื่องนับเป็นส่วนประกอบสำคัญของเรื่องที่ถูกวิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (*Exposition*) การเล่าเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร และนำฉากและสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเปิดปมความขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

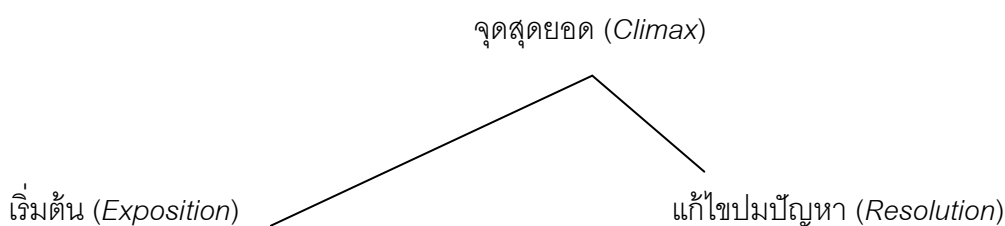
1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (*Rising Action*) คือ การที่เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในความยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (*Climax*) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปสู่จุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (*Falling Action*) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (*Ending*) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายแบบให้ขบคิดก็ได้

กุสตาฟ เฟรย์ธาก (*Gustaf Freytag*) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปแบบตัววี (V) สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (*Fiction*) อธิบายถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ว่า เรื่องเริ่มต้น (*Exposition*) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับขึ้นไปสู่จุดสุดยอด (*Climax*) และคลี่คลายลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไขและจบเรื่องราว (*Resolution*)



แผนภาพที่ 2 โครงสร้างการเล่าเรื่องรูปแบบตัววี (V)

สำหรับโครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐาน ที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดก็ตาม ก็มีโครงเรื่องเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น ซึ่งเราเรียกโครงสร้างสูตรนี้ว่าเป็นโครงเรื่องแบบดั้งเดิมหรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก

2. แก่นความคิด (*Theme*)

นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่าโดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความของเรื่องให้ได้ มิฉะนั้นอาจจะไม่รู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

เฮอริทิก และ ยาร์เบอร์ (*Hurtik and Yarber*) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความ

นิยมและพบได้บ่อยครั้งโดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องความรัก แต่ในส่วนของรายละเอียดแก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันออกไป ถึงแม้จะมีแนวคิดปลีกย่อยหลายความคิด แต่ความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแหล่งความคิดใดๆ การแยกแยะความคิดปลีกย่อยทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่องโดยการแบ่งลำดับเหตุการณ์และแบ่งสภาวะตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้นำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้ง ก็จะทำให้เราเข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น โดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง เช่นที่ *มุลเลอร์ และวิลเลียม (Muller and Williams)* ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการรบของทหารทั้ง 2 ฝ่าย หรือการทำศึกของ 2 ตระกูล เป็นต้น

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งกับสำนักผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ผู้หญิงมักเป็นเรื่องของความรักและปัญหาครอบครัว และปัญหาส่วนตัว

3.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่นความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นเรื่องที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้นก็ดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ และภาพยนตร์หนึ่งเรื่องอาจมีความขัดแย้งมากกว่าหนึ่งประเด็นก็ได้

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น *คลอด เลวี สเตรียส์ (Claude Levi – Strauss)* เสนอให้ใช้การแบ่งขั้วตรงข้ามหรือ *Binary Oppositions* ซึ่งเป็นแนวคิด

ที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น แผ่นดินกับมหาสมุทร ผู้หญิงกับผู้ชาย เป็นต้น *Binary Oppositions* กระทำได้โดยการ แบ่งคำออกเป็นสองกลุ่มซึ่งมีความหมายขัดแย้งกันเช่น

ผู้ชาย (<i>Male</i>)	ผู้หญิง (<i>Female</i>)
แข็งแรง (<i>Strong</i>)	อ่อนแอ (<i>Weak</i>)
ใช้เหตุผล (<i>Rational</i>)	ใช้อารมณ์ (<i>Emotional</i>)
เชื่อถือได้ (<i>Reliable</i>)	เชื่อถือไม่ได้ (<i>Unreliable</i>)

และเมื่อนำเอาวิธี การแบ่งข้างตรงข้ามมาใช้ศึกษาภาพยนตร์นั้นจะช่วยให้เรามองเห็นความขัดแย้งในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดขึ้น ตัวอย่างการแบ่งข้างตรงข้ามในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก

คนเมือง (<i>Homesteaders</i>)	อินเดียนแดง (<i>Indians</i>)
คริสเตียน (<i>Domestic</i>)	พวกนอกรีต (<i>Pagan</i>)
อ่อนโยน (<i>Tender</i>)	ป่าเถื่อน (<i>Savage</i>)
อ่อนแอ (<i>Weak</i>)	แข็งแรง (<i>Strong</i>)
สวมเสื้อผ้า (<i>Clothed</i>)	เปลือย (<i>Naked</i>)

ความแตกต่างของทั้งสองฝ่ายในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เป็นสาเหตุของการต่อสู้ทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ไขปัญหามาจากความขัดแย้งนี้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องตัดสินใจเลือกที่จะเข้าไปเป็นพวกเดียวกับอีกฝ่าย เช่นอินเดียนแดงต้องเปลี่ยนมาเป็นคริสเตียนหรืออินเดียนแดงต้องละทิ้งความป่าเถื่อนแล้วหันมาใช้ความอ่อนโยนแทน

4. ตัวละคร (*Character*)

องค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร (*Character*) ซึ่ง ลอเรนซ์ เพอร์รีน (*Laurence Perrine*) ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคคลลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

ดไวท์ วี สเวน (*Dwight V. Swain*) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือส่วนที่เป็นความคิด (*Conception*) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (*Presentation*) ความคิดของตัวละครโดยปกติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยาก จนกว่า

จะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่ ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร

สำหรับการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าชิ้นแรกๆ และเป็นการศึกษาที่มักนำมาอ้างอิงอยู่เสมอคือผลงานของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่วิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซียพบว่าในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกัน เช่น

ผู้ร้าย (*The Villain*) คือ ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่อง

ผู้ให้ (*The Donor*) เป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา

ผู้ช่วยเหลือ (*The Helper*) ได้แก่ ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือตัวเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค

เจ้าหญิง (*The Princess*) คือนางเอกของเรื่องผู้ที่พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง

ผู้ส่งสาร (*Dispatcher*) มักเป็นผู้พบเห็นเหตุร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย

พระเอก (*Hero*) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง

พระเอกจอมปลอม (*The False Hero*) คือ ตัวละครที่แสร้งเป็นคนดีแต่มักจะเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง

สำหรับตัวละครแต่ละตัวตามเกณฑ์ของพร็อพนี้ อาจมีมากกว่า 1 บทบาท หรือตัวละครอาจจะเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่บทหนึ่งได้เช่นกัน นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละคร ปัจจัยของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่มักได้รับการนำมาวิเคราะห์ถึงอยู่เสมอ โดยในตัวละครมีมิติต่างๆดังต่อไปนี้

- ความต้องการ (*Dramatic Need*) หมายถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ อยากเอาชนะให้ได้มา หรือบรรลุความสำเร็จ

- มุมมอง (*Point of View*) คือวิธีการที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครแต่ละตัวต้องมีมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างกันไป เช่น มุมมองในการต่อต้านกับการสนับสนุนสงคราม

- การเปลี่ยนแปลง (*Change*) คือการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในด้านใด อย่างไร
- ทักษะคติ (*Attitude*) เป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวก เช่น ไร้เดียงสา ขอบวิจารย์ ความคิดต่ำต้อย การมองโลกในแง่ดีหรือร้าย เป็นต้น

สำหรับการพิจารณาตัวละครนอกเหนือจากการใช้การมองภาพของตัวละครจากลักษณะภายนอกเช่น การแต่งกาย กิริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่างๆ คำพูดบทสนทนา (*Dialogue*) ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมาก ทั้งนี้เพราะความคิด ทักษะคติ และลักษณะของตัวละครจะสะท้อนจากคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

5. ฉาก (*Setting*)

ฉากมักเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบอกรถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่องเล่ามี 5 ประเภท ดังนี้

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่า ไม้พุ่มหญ้า ลำธาร หรือธรรมชาติค่าเข้าในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์เช่น ตึกรามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ
- ฉากที่เป็นช่วงเวลา ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคนเช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากในเรื่องเล่ายังสามารถแบ่งออกเป็นอีก 2 ชนิด นั่นคือ ฉากนอกบ้านและฉากในบ้าน ซึ่งฉากทั้งสองประเภทดังกล่าวจะปรากฏในเรื่องเล่า โดยมีความสอดคล้องกับลักษณะสำคัญกับเรื่องเล่า เช่นถ้าเป็นเรื่องผจญภัย ฉากส่วนใหญ่อยู่นอกบ้าน หากเป็นเรื่องความรักหนุ่มสาวฉากของเรื่องก็เป็นฉากในบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ฉากทั้งสองประเภทยังมี

ความสัมพันธ์กับเพศ และอาชีพของตัวละครอีกด้วย เช่นเพศชายอาจมีความสัมพันธ์กับฉากนอกบ้าน และบางอาชีพก็มีความสัมพันธ์กับฉากในบ้านเช่นอาชีพแม่บ้าน เป็นต้น

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ อาจมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ “สัญลักษณ์” คือการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในเรื่องของคำพูดและภาพ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิด คือสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

6.1 สัญลักษณ์ทางภาพคือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์หรือบุคคล ก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

6.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย คือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

การศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏภายนอก

7. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในการเล่าเรื่องของทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือมุมมองเหตุการณ์ ความเข้าใจของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกระยะห่างๆ ซึ่งจะแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า หลุยส์ จิอันเนตติ ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัยคลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ

7.1 เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือตัวละครมักเอ่ยคำว่า ผมหรือฉันอยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้เกิดความใกล้ชิด

กับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงที่เป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

7.2 เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (*The Third-Person Narrator*) คือการเล่าถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

7.3 การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (*The Objective*) เป็นจุดยืนที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักให้กล้องมุมสูงหรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

7.4 การเล่าเรื่องแบบรู้ออบด้าน (*The Omniscient*) คือการเล่าเรื่องที่ไม่ มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายสถานการณ์ สถานที่ และข้ามพื้นที่ ข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

ด้วยแนวคิดและวิธีการศึกษาเรื่องเล่าตามที่ได้กล่าวมา ทฤษฎีการเล่าเรื่องจึงช่วยให้สามารถวิเคราะห์การนำเสนอเชิงเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้สร้างภาพยนตร์บางคนเช่น ไมเคิล มัวร์ อาจเล่าเรื่องและใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในผลงานของตนเองได้มีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว จนได้รับการยอมรับในฐานะประพันธ์กร ซึ่งการหาลักษณะร่วมอันโดดเด่นในแง่ดังกล่าว จำเป็นต้องใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กรมาช่วยอธิบายร่วมด้วย

2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)

ภาพยนตร์นั้นถือว่าเป็นศิลปะที่เกิดจากการร่วมมือกันของบุคคลหลายฝ่าย อย่างไรก็ตามโดยทั่วไปมักจะถือว่าเจ้าของผลงานภาพยนตร์ก็คือผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการยกย่องให้ผู้กำกับอยู่ในฐานะประพันธ์กร (*Auteur*) กล่าวคือ ถือเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ

แนวคิดนี้พัฒนามาจากแวดวงวรรณกรรม และเริ่มต้นมีการนำมาใช้วิเคราะห์ในภาพยนตร์ครั้งแรกในฝรั่งเศสช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดเริ่มกลับเข้ามา

ในฝรั่งเศสอีกครั้ง และเริ่มมีการพิจารณาถึงรูปแบบ บุคลิก และมุมมองเฉพาะตนของผู้กำกับแต่ละคน ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งทำงานภายใต้ระบบสตูดิโอ แต่ก็ยังสามารถแสดงเอกลักษณ์ดังกล่าวออกมาได้

Andrew Sarris สรุปหลักการของแนวคิดนี้ไว้ 3 ประการ คือ (Dick, 1998)

1. ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีความสามารถอย่างยิ่งในเชิงเทคนิค หรือในเชิงปฏิบัติการ
2. ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีบุคลิกลักษณะที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบของภาพยนตร์ จนเหมือนเป็นลายเซ็นหรือตราประทับของผู้กำกับที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้น
3. ภาพยนตร์ของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีแรงปะทะระหว่างบุคลิกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ซึ่งจะทำให้บุคลิกลักษณะนั้นๆ แทรกซึมเข้าไปในภาพยนตร์

อย่างไรก็ตามฐานะประพันธ์กรของผู้สร้างไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว แต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์หลายๆ เรื่องที่กำกับโดยผู้กำกับคนเดียวกัน ผู้กำกับบางคนชอบบทที่จะทำงานกับทีมงานที่คุ้นเคย เช่น ผู้เขียนบท นักแสดง ช่างภาพ ผู้ตัดต่อลำดับภาพ จึงทำให้เกิดการความต่อเนื่องหรือความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์หลายๆเรื่อง จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น มีแก่นเรื่องเดียวกัน มีการนำฉากของภาพยนตร์เรื่องก่อนๆที่เคยกำกับกลับมาใช้ใหม่ เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กร ไม่จำเป็นต้องเขียนบท ถ่ายภาพ หรือตัดต่อด้วยตัวเอง แต่ก็สามารถแสดงตัวตนของตัวเองออกมาได้โดยการควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ในภาพรวม

ในช่วงต้นแนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว รวมทั้งรายละเอียดในชีวิตของผู้กำกับที่สัมพันธ์กับลายเซ็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับการศึกษาในวงวรรณกรรม ต่อมาจึงเริ่มมีการวิเคราะห์ลายเซ็นของผู้กำกับโดยดูจากวิธีการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง สไตล์ด้านภาพ และอื่นๆ ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับชีวิตหรือบุคลิกเฉพาะตัวของผู้กำกับ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในแนวการศึกษาจากที่มองประพันธ์กรในฐานะบุคคล

(Auteur-as-Person) มาสู่แนวทางที่มองประพันธ์กรในฐานะโครงสร้าง (Auteur-as-Structure) ในปลายศตวรรษ 1960 (Nelmes, 1996)

ผู้กำกับที่มีฐานะประพันธ์กรบางคนมักมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อสร้างอารมณ์เฉพาะตัวให้กับผลงานของตนเองในทุกๆ เรื่อง เช่น อารมณ์โศกซึ่ง อารมณ์หวาดกลัวระทึกขวัญ หรืออารมณ์ตื่นเต้นสนุกสนาน เป็นต้น ทว่าอารมณ์ในภาพยนตร์ประเภทหนึ่งซึ่งผู้สร้างหลายต่อหลายคนต่างกล่าวตรงกันว่าเป็นอารมณ์ที่สร้างได้ยากและต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวของผู้สร้าง นั่นคือ อารมณ์ตลกขบขัน ซึ่งการวิเคราะห์วิธีสร้างความขบขันในภาพยนตร์นี้จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลกเสียก่อน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลก

เรื่องตลกเป็นเสมือนกระจกสะท้อนสังคมทั้งในด้านที่เป็นปัจเจกหรือองค์รวม ผ่านการนำเสนอที่บิดเบือนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมที่ปรากฏ ความมั่งหวังโดยทั่วไปของเรื่องตลกนั้นจะเน้นที่การสร้างความขบขันจนไปถึงเสียงหัวเราะ โดยเรื่องตลกจะแตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศและวัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้ ตลกจึงอาจประสบความสำเร็จเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง ณ ที่ใดที่หนึ่ง แต่ไม่ประสบความสำเร็จอย่างเดียวกันในที่อื่น อย่างไรก็ตาม เรื่องตลกบางเรื่องก็ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาหรือสถานที่

เรื่องตลกข้ามชั้นเกิดขึ้นจากการเล่นความหมาย รูปแบบง่ายๆ คือการทำให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อเลียน ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลัง

ความหมาย ในที่นี้ หมายถึงระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ ภาษา ดนตรี การแต่งกาย และกิริยาท่าทางที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยส่วนรวม ผู้ที่ต้องการจะสื่อสารกันด้วยอารมณ์ขันต้องพูดจาด้วยภาษาเดียวกัน เพราะอารมณ์ขันเป็นการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้วและความหมายใหม่ที่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ และเงื่อนไขของการเสนอความตลกมีหลายประการ ได้แก่ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536: 31-46)

1. การเล่นตลกกับภาษา โดยทั่วไปภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่พูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่ถูกผิดก็จะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นถ้อยคำ หรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่างๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษา ด้วยการนำ เอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่น รูปประโยค หรือกลุ่มคำ มากลับรูปเสียใหม่

2. การเล่นตลกกับสามัญสำนึก ในแต่ละสังคมต่างก็มีกฎเกณฑ์ว่าเรื่องใดสามารถพูดกันได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่องต้องห้าม หรือเป็นเรื่องเพื่อฝันที่เป็นจริงไปไม่ได้ กฎเกณฑ์ดังกล่าวนี้เป็นที่รับรู้กันว่าเป็นสามัญสำนึกของสังคมนั้น เมื่อเป็นเช่นนี้การแสดงออกที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคมนี้อาจก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้ การล้อเลียนเรื่องของสามัญสำนึกมักจะถูกเรียกเป็นตลกไร้สาระ (*Absurd*) คือ เข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นการฉีกกฎเกณฑ์ต่างๆ โดยเล่นกับความคิดที่โง่หรือบ้ามากๆ ความฝันของนักวิทยาศาสตร์มีพื้นฐานมาจากเรื่องดังกล่าวนี้

3. การเล่นตลกกับความรู้สึกลึก มนุษย์มีวิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกจากวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละสังคมมีแบบแผนการแสดงออกซึ่งความรู้สึกต่างกัน การเล่นตลกกับความรู้สึกเป็นการนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าขำขันละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะตลก กลับกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด โดยมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศที่เก็บไว้มาเสนอในอีกแง่มุมหนึ่ง เป็นต้น

4. การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน ด้วยความรักสนุกของมนุษย์ที่ทำให้สามารถเอาเรื่องรอบตัวมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว เพื่อน ศิลปวัฒนธรรม หรือการเมือง ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันในชีวิตประจำวัน การเล่นตลกกับเหตุการณ์นี้อาจเล่นได้แบบล้อเลียนเพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีอย่างรุนแรง

5. การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เป็นการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเสมือนการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นเป็นเหตุให้เกิดอารมณ์ขัน เช่น การกลับบทบาทของคน การสลับเปลี่ยนหน้าที่กันระหว่างสามีภรรยา เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า อารมณ์ขันในลักษณะนี้ คือการใส่สีสันเข้าไปในชีวิตประจำวันที่เป็นแบบแผนซ้ำซาก

อาจสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันได้ว่า เรื่องที่จะทำให้เกิดอารมณ์ขันได้นั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ

1. ความเหนือกว่าและความต่ำกว่า (*Superiority and Degradation*)
2. ความไม่ลงรอยกัน ความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวัง และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (*Incongruity , Frustration of Expectation and Bisociation*)
3. การผ่อนคลายจากความตึงเครียด และการหลุดพ้นจากการยับยั้งชั่งใจ (*Relief of tension and release from inhibition*)

ขณะที่ *Thompson* ได้จำแนกลำดับชั้นของตลกที่เรียกว่า บันไดตลก (*Ladder of Comedy*) โดยแบ่งประเภทตลกออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ ได้แก่ ตลกชวนหัว (*Comedy*) และตลกโปกฮา (*Farce*) ซึ่งมีประเภทย่อยๆ จัดเป็นลำดับชั้นอีกหลายประเภท อย่างไรก็ตามก็ไม่ได้หมายความว่าตลกลักษณะหนึ่งดีกว่าอีกลักษณะหนึ่ง (*Thompson, 1946, อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์, 2539: 21-22*)

ตลกชวนหัว (*Comedy*)

6. ตลกทางความคิดและเสียดสี

5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร

ตลกโปกฮา (*Farce*)

4. ไหวพริบคำคม

3. กลไกของโครงเรื่อง

2. เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย

1. ความลามกอนาจาร

แผนภาพที่ 3 บันไดตลก (*Ladder of Comedy*) ตามแนวคิดของ *Thompson*

1. ความลามกอนาจาร (*Obscenity*) ถือเป็นลักษณะของตลกชั้นต่ำสุด ซึ่งในแต่ละสังคมก็มีการให้ความสำคัญในเรื่องของการเปลือยกายแตกต่างกัน และทุกวันนี้ความลามกอนาจารก็เป็นเรื่องยากที่จะกำหนดได้ ช่องว่างระหว่างวัย รสนิยมเฉพาะตัว ความแตกต่างในภูมิปัญญาทำให้พิจารณาเรื่องนี้กันไปประเด็นต่างๆ

2. เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย (*Physical Mishap*) เป็นลักษณะตลกเจ็บตัวประเภทหนึ่ง เช่น การกระชากเก้าอี้ออกจากตัวละครที่กำลังนั่ง การลื่นล้มเพราะเปลือกกล้วย การปาดหน้าด้วยเค้ก ตลกประเภทนี้มีลักษณะเป็นตลกประเภทโครมคราม (*Slapstick Comedy*)

3. กลไกของโครงเรื่อง (*Plot Device*) มีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกสถานการณ์ ซึ่งจะสร้างเสียงหัวเราะได้ต่อเมื่อแสดงเรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องบังเอิญให้เห็นว่าเป็นเรื่องจริง รวมถึงเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจผิด ความปรารถนาที่สวนทางกัน ความไม่ถูกกาลเทศะ หรือเหตุการณ์ที่กระอักกระอ่วนใจ

4. ไหวพริบคำคม (*Verbal Wit*) เป็นความขบขันที่เกิดขึ้นจากภาษา คำพูดเจรจา

5. ความลึกลับในการนำเสนอตัวละคร (*Inconsistency of Character*) เป็นการกระทำหรือคำพูดที่ทำให้ประหลาดใจเพราะตรงกันข้ามกับที่เห็น อาจมาจากการสร้างทำ หรือมาจากบุคลิกที่แท้จริงของตัวละคร

6. ตลกทางความคิดและเสียดสี (*Comedy of Ideas and Satire*) เป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตจริง สามารถทำให้หัวเราะได้กับเรื่องเครียดหรือกับตัวเอง

ภาพยนตร์จากเรื่องแต่งหลายเรื่องที่ผู้สร้างมีความเชี่ยวชาญในการสร้างอารมณ์ซับซ้อน จนได้รับความนิยมและการจดจำจากผู้ชมทั่วไป ทว่าในผลงานภาพยนตร์สารคดีที่เน้นอารมณ์ซับซ้อนนั้นกลับมีจำนวนที่น้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด และหนึ่งในผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีที่เชี่ยวชาญในการสร้างความตลกซับซ้อนในงานภาพยนตร์สารคดีก็คือไมเคิล มัวร์นั่นเอง

จากทฤษฎีและแนวคิดดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น สามารถนำมาช่วยในการวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ ทั้งในแง่ของการหาความหมายของเนื้อหาที่นำเสนอ โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง และด้านเทคนิคทางภาพยนตร์สารคดี โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีประกอบกับแนวคิดเรื่องตลก และสุดท้ายทำการวิเคราะห์องค์รวมด้วยทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรเพื่อหาลักษณะเด่นเฉพาะตัวในงานภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ซึ่งจะได้ทำการวิเคราะห์ในบทต่อไปนี้นั่นเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ มุ่งศึกษาวิธีการทางภาพยนตร์และปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ มีความโดดเด่นและมีลักษณะเฉพาะตัว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์สารคดีอย่างละเอียด ประกอบกับการวิจัยเอกสาร รวมทั้งใช้การวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative) การวิเคราะห์โลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิลมัวร์ (Context) ประกอบกับการวิเคราะห์ประเภทและลักษณะของภาพยนตร์สารคดีและองค์ประกอบทางภาพยนตร์สารคดีเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับภาพยนตร์สารคดีทั่วไป เพื่อให้เห็นถึงลักษณะเด่นและเฉพาะตัวของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ในลักษณะของผู้กำกับผู้เป็นประพันธ์กร (Auteur) ซึ่งรายละเอียดการวิจัยมีดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ ที่เป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์สำหรับการฉายในโรงภาพยนตร์ทุกเรื่อง รวมทั้งหมด 6 เรื่อง ซึ่งเก็บรวบรวมได้จากร้านจำหน่ายหรือเช่าวีซีดีและดีวีดี ประกอบด้วย

1.1 <i>Roger & Me</i>	(1989)
1.2 <i>The Big One</i>	(1997)
1.3 <i>Bowling for Columbine</i>	(2002)
1.4 <i>Fahrenheit 9/11</i>	(2004)
1.5 <i>Sicko</i>	(2007)
1.6 <i>Capitalism : A Love Story</i>	(2009)

2. ประเภทเอกสาร ได้แก่ บทภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์และประวัติผู้สร้าง บทวิเคราะห์ วิจยณ์ภาพยนตร์ จากวารสาร นิตยสาร หนังสือชีวประวัติของไมเคิล มัวร์ที่เขียนโดย

Emily Schultz และหนังสืออัตชีวประวัติที่ไมเคิล มัวร์เขียนด้วยตนเอง รวมไปถึงหนังสือที่โจมตีไมเคิล มัวร์ของ David T. Hardy และ Jason Clarke เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวบรวมเอกสารงานวิจัย ตำรา วิทยานิพนธ์ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลที่เป็นข้อความเอกสารผ่านระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

3. ประเภทภาพเคลื่อนไหวจากระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ต ได้แก่ คลิปภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ทั้งตัวอย่างภาพยนตร์ และตัวอย่างผลงานด้านต่างๆของไมเคิล มัวร์ รวมถึงคำสัมภาษณ์และตอบคำถามของไมเคิล มัวร์ที่สามารถสืบค้นผ่านระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ทำโดยเก็บรวบรวมจากวีซีดีและดีวีดี ด้วยการชมภาพยนตร์และถอดบันทึกเป็นภาพและลายลักษณ์อักษร รวมทั้งชมส่วนเสริมพิเศษของดีวีดี เช่น ฉากที่ถูกตัดออก ตัวอย่างภาพยนตร์ เป็นต้น

2. การเก็บข้อมูลประเภทเอกสาร ทำโดยรวบรวมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ จากวารสาร นิตยสาร หนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ และเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ต่างๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลในแง่มุมต่างๆที่เกี่ยวข้อง

3. การเก็บข้อมูลประเภทภาพเคลื่อนไหวจากระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ต ทำโดยรวบรวมจากเว็บไซต์ที่อนุญาตให้อัพโหลดคลิปวิดีโอต่างๆ คัดเฉพาะคลิปที่เชื่อถือได้ที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ เอกสาร และภาพเคลื่อนไหวจากระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ต ควบคู่กันไป โดยแบ่งออกเป็น

1. วิเคราะห์ความหมายที่มัวร์นำเสนอผ่านเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยนำโลกทัศน์และบริบททางสังคมซึ่งได้จากการวิเคราะห์ประวัติและทัศนคติของไมเคิล มัวร์มาวิเคราะห์ร่วมกับการเล่าเรื่อง เพื่ออ่านความหมายในเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ไมเคิล มัวร์นำเสนอ ด้วยจากข้อมูลทั้งที่เป็นคลิปภาพเคลื่อนไหวการให้สัมภาษณ์และตอบคำถาม

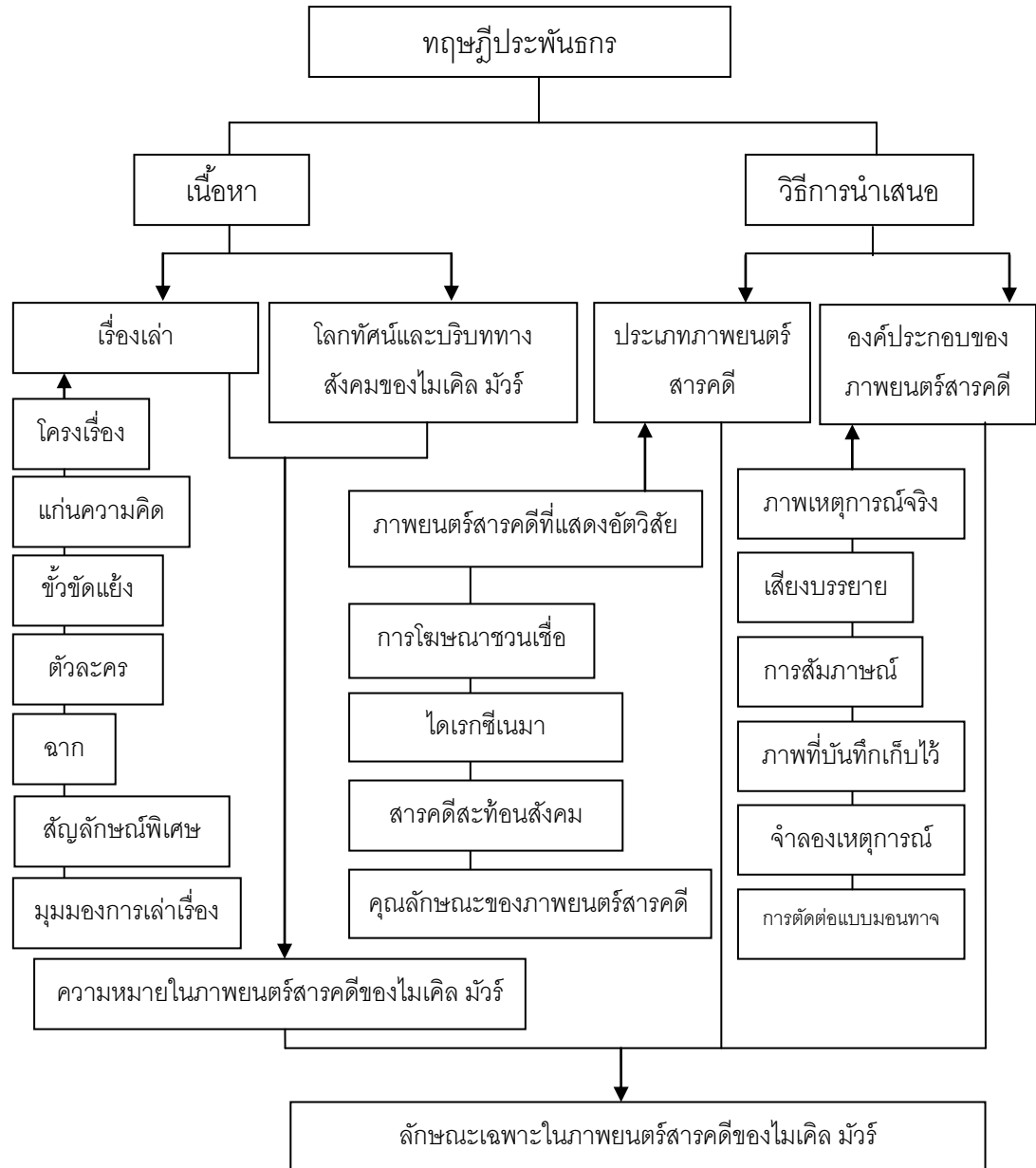
รวมถึงเอกสารต่างๆ ทั้งหนังสือชีวประวัติ หนังสือที่ไม่เคิล มัวร์เขียน และเอกสารประเภทอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ เป็นต้น

2. วิเคราะห์ลักษณะเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ โดยนำความหมายที่วิเคราะห์ในขั้นตอนแรกมาประกอบกับการวิเคราะห์ประเภทและลักษณะของภาพยนตร์สารคดี เพื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ทั้งนี้เพื่อหาลักษณะร่วมที่โดดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์แต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์ ว่ามีวิธีการใดที่ไมเคิล มัวร์นำมาใช้เพื่อสะท้อนความคิดของตน

การนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์ความหมายที่ไมเคิล มัวร์นำเสนอโดยอาศัยข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทั้งหมดที่ได้กล่าวมาในบทที่ 4 และวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่อหาลักษณะเฉพาะในงานภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ ว่ามีลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัวต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไปอย่างไร ในบทที่ 5 จากนั้นจึงเป็นการสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยในบทที่ 6 โดยนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 4

การวิเคราะห์ความหมายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

ในการวิเคราะห์ความหมายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ครั้งนี้ ใช้การวิเคราะห์เรื่องเล่าประกอบกับการวิเคราะห์โลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์โดยอาศัย การศึกษาปฐมประวัติและบริบทต่างๆที่ปรากฏในเอกสารและในภาพยนตร์ของไมเคิล มัวร์ ซึ่งจะ ทำให้เห็นปัจจัยที่ส่งอิทธิพลในการเลือกสรรเนื้อหาในภาพยนตร์ของไมเคิล มัวร์แต่ละเรื่อง

ในบทนี้จึงจำเป็นต้องศึกษาในสองส่วนเพื่ออ่านความหมายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ คือ

4.1 โลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์ที่นำมาสู่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

4.2 การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

4.1 โลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์ที่นำมาสู่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์ มักมีการพูดถึงประสบการณ์ชีวิตในวัยเด็กของตัวไมเคิล มัวร์อยู่บ่อยครั้ง อันอาจเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ได้ ในการศึกษาประวัติและแนวคิดของไมเคิล มัวร์นี้ได้รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ *Michael Moore Biography (2005)* ของ อิมิลี ชูลทซ์ (Emily Schultz) ซึ่งได้ทำการรวบรวมชีวประวัติของไมเคิล มัวร์ในลักษณะข้อมูลทั่วไปประกอบคำสัมภาษณ์บุคคลต่างๆนำเสนอเพื่อเป็นข้อมูลที่เป็กลาง ประกอบเข้ากับหนังสือ *Here Comes Trouble : Stories From My Life* ซึ่งเป็นหนังสืออัตชีวประวัติที่ไมเคิล มัวร์เขียนเล่าชีวิตในมุมมองของเขาเอง และหนังสือ *Michael Moore is a Big Fat Stupid White Man* ของ เดวิด ที. ฮาร์ดี และ เจสัน คลาร์ก (David T. Hardy and Jason Clarke) ซึ่งเป็นนักอนุรักษ์นิยมที่มีทัศนคติต่อต้านไมเคิล มัวร์อย่างหนัก หนังสือของฮาร์ดีและคลาร์ก จึงเป็นงานเขียนในมุมมองของผู้เขียนเช่นเดียวกับหนังสือของไมเคิล มัวร์ หากแต่เป็นมุมมองไปในทิศทางตรงข้าม ผู้วิจัยจะนำข้อมูลระหว่างหนังสือทั้งสามเล่มมาถ่วงน้ำหนักกันเพื่อศึกษาเรื่องราวตัวตนของไมเคิล มัวร์ได้ในหลายมิติมากขึ้น โดยแบ่งเป็นช่วงเวลาต่างๆของชีวิตมัวร์ดังนี้ คือ

4.1.1 ช่วงชีวิตนับตั้งแต่เกิดจนถึงการเป็นบรรณาธิการนิตยสารฝ่ายเสรีนิยม

ไมเคิล มัวร์กำเนิดในครอบครัวคาทอลิกเชื้อสายไอริช-อเมริกัน แถบชานเมือง Davison (ใกล้กับเมือง Flint) รัฐ Michigan ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 23 เมษายน 1954 ครอบครัวของมัวร์เป็นคริสตศาสนิกชนนิกายโรมันคาทอลิกที่เคร่งครัด มารดาของไมเคิล มัวร์คือ Veronica ประกอบอาชีพเลขานุการ และบิดา Frank Moore เป็นคนงานในสายการผลิตประกอบรถยนต์ของบริษัท General Motors (GM) ครอบครัวของมัวร์ทำงานในโรงงานของจีเอ็มแทบทั้งสิ้นไม่ว่าจะพ่อหรือปู่ของเขา



ภาพที่ 2 ไมเคิล มัวร์และแม่

แต่ความภาคภูมิใจของไมเคิล มัวร์ที่มักจะนำมาพูดถึงบ่อยครั้งคือการที่ลุงของเขา LaVerne คือหนึ่งในผู้เข้าร่วมในเหตุการณ์การนั่งประท้วงที่เมืองฟลินท์ ซึ่งเป็นการประท้วงครั้งใหญ่ที่นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในอเมริกา นั่นคือทำให้เกิดการก่อตั้ง สหภาพแรงงานอุตสาหกรรมรถยนต์ (United Automobile Workers) ซึ่งเป็นสหภาพแรงงานที่ทรงพลังที่สุดเนื่องจากอุตสาหกรรมรถยนต์เป็นธุรกิจสำคัญของอเมริกาในยุคนั้น

เรื่องราวของการประท้วงในทศวรรษที่ 1930 นั้นเกี่ยวเนื่องกับประวัติของเมืองฟลินท์อย่างแยกไม่ได้ ชูททส์ กล่าวว่า เมืองฟลินท์คือเมืองของ General Motors (GM) อย่างที่ไมเคิล มัวร์ได้กล่าวไว้ในภาพยนตร์ของเขาอย่างแท้จริง โดยประวัติศาสตร์ของจีเอ็มบริษัทรถยนต์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกนั้นเริ่มขึ้นที่ฟลินท์ นับตั้งแต่ ค.ศ. 1908 ที่ William C. Durant ได้ทำการก่อตั้งบริษัทขึ้นที่ฟลินท์ ก่อนจะเปลี่ยนเจ้าของมาเป็น Alfred P. Sloane วิศวกรอัจฉริยะผู้ที่ทำให้จีเอ็มประสบความสำเร็จในการสร้างแบรนด์ของตัวเองขึ้น เช่น Chevrolet, Pontiac, Oldsmobile,

Buick, และ *Cadillac* ก่อนจะก้าวขึ้นเป็นผู้นำในตลาดรถยนต์ช่วงทศวรรษที่ 1920 อย่างไรก็ตาม เมื่อเกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำใน ค.ศ. 1929 พนักงานกว่า 86,000 คนได้ถูกกดดันให้แบกรับภาระด้านการเงินด้วย ก่อให้เกิดกระแสความโกรธแค้นของพนักงานสายการผลิตหลายพันคนยาวนานกว่า 7 ปีในช่วงทศวรรษที่ 1930

เหตุการณ์ยึดโรงงานจีเอ็มเพื่อก่อการประท้วงของพวกเขาในช่วงดังกล่าว ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงทั้งฝ่ายเจ้าหน้าที่และชุมชน เนื่องจากเป็นการแสดงให้เห็นถึงความไม่เคารพในทรัพย์สินสมบัติส่วนบุคคล อันเป็นสิ่งที่ขัดกับวิถีชีวิตคนอเมริกันที่ยึดเรื่องเสรีภาพเป็นสำคัญ และต่อนั่นเองที่คำว่าคอมมิวนิสต์ได้ถูกนำมากล่าวถึงในกลุ่มผู้ประท้วง และจีเอ็มได้ว่าจ้างกลุ่มอันธพาลมาก่อวินัยผู้ชุมนุมประท้วง จนท้ายที่สุดเมื่อเรื่องลุกลามบานปลาย ประธานาธิบดีรูสเวลท์จึงตัดสินใจส่งทหารเข้ามาดูแลความปลอดภัยของผู้ชุมนุม และพร้อมกันนั้นบรรดานักข่าวก็ได้รายงานข่าวออกไปอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้ท้ายที่สุดบริษัทจีเอ็มจำต้องยอมให้มีการก่อตั้งสหภาพแรงงานขึ้นในเวลาต่อมา

เมืองพลิ่นที่มีลักษณะของ *Company Town* กล่าวคือกว่าร้อยละ 80 ของประชากรในพลิ่นที่ล้วนทำงานเกี่ยวข้องกับจีเอ็ม โรงเรียน ที่พักอาศัย หนังสือพิมพ์ ตลอดจนฝ่ายบริหารของเมืองล้วนแล้วแต่ได้รับเงินสนับสนุนจากบริษัทรถยนต์อย่างจีเอ็มทั้งสิ้น *ซูลทซ์* ให้ความเห็นว่า การนั่งประท้วงของแรงงานจนทำให้เกิดการรวมตัวกันขึ้นเป็นสหภาพแรงงาน *United Auto Mobile Workers* สำเร็จใน ค.ศ. 1936 มันคือการเปลี่ยนจากเมืองของบริษัทมาเป็นเมืองของสหภาพ ซึ่งมีความสำคัญเทียบเท่ากับว่าเมืองพลิ่นที่ได้ทำการเปลี่ยนผู้ปกครองเลยทีเดียว และผลจากการประท้วงดังกล่าวทำให้ช่วงทศวรรษที่ 1950 หรือในช่วงที่ไม่เคิล มัวร์เกิดนั้น เมืองพลิ่นที่ถือได้ว่าเป็นเมืองที่เจริญอย่างมาก เพราะเหล่าแรงงานที่ต่างรู้สึกสิทธิของตนและร่วมกันต่อสู้เพื่อให้ได้รับสิทธิในค่าแรงที่เพียงพอต่อการดำรงชีพ และได้รับสวัสดิการที่ดีครอบคลุมถึงครอบครัวของพวกเขา กล่าวคือเป็นการกำหนดสถานะแบบแรงงานชนชั้นกลางขึ้นนั่นเอง ไมเคิล มัวร์จึงเติบโตขึ้นมาด้วยจิตสำนึกแบบแรงงานชนชั้นกลางที่ต่อสู้เพื่อให้ได้รับสิทธิของตนเอง (Schultz, 2005: 16-17)

วัยเด็กไมเคิล มัวร์มักจะออกไปดูภาพยนตร์ในวันว่างราวสามถึงสี่ครั้งต่อสัปดาห์ และบางครั้งก็ถึงห้าครั้งต่อสัปดาห์เลยทีเดียว ถึงแม้ว่าไมเคิล มัวร์จะมีอุปนิสัยที่ขี้อาย แต่เขาก็ชอบออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน อย่างเช่น ไปร่วมกิจกรรมกับสโมสรของสมาพันธ์ผู้ขี่ปืนไรเฟิล

แห่งชาติ หรือไปทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ของกลุ่มลูกเสือ เขาเป็นนักกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกับชุมชนหรือสังคมเสมอ สิ่งเหล่านี้ล้วนปรากฏออกมาเมื่อเขาโตขึ้น

เมื่อถึงวัยเข้าเรียน ไมเคิล มัวร์ได้ถูกส่งให้เข้าเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนสอนศาสนา *St. John* ภายใต้ความดูแลของเหล่าแม่ชี ไมเคิล มัวร์ไม่เคยสนุกกับการเรียนเนื่องจากไมเคิล มัวร์ได้รับการสอนจากแม่ของเขาที่บ้านก่อนเข้าเรียนแล้ว ทำให้เนื้อหาการเรียนส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่เขารู้อยู่แล้ว ไมเคิล มัวร์จึงเลือกใช้เวลาส่วนใหญ่ในโรงเรียนไปกับการเขียนบทละครเวที และเป็นผู้นำการโต้วาทีและอภิปราย ในช่วงนี้เองที่ไมเคิล มัวร์แสดงความสนใจในการเป็นนักวารสาร โดยไมเคิล มัวร์มักชักชวนเพื่อนๆ ในชั้นเข้าร่วมทีมปฏิบัติการลับของเขาในการทำหนังสือพิมพ์โรงเรียนตลอดช่วงเกรดสี่ แต่ก็ถูกสั่งห้ามโดยแม่ชีผู้ดูแล แต่ไมเคิล มัวร์ก็ยังแอบกระทำเหมือนเดิมตลอดช่วงเกรดหกและเกรดแปดแม้จะไม่ประสบความสำเร็จเหมือนเดิม

ขณะที่อยู่เกรดแปด มัวร์ยังได้เขียนบทละครสำหรับการแสดงของชั้นเรียน แต่เมื่อถูกครูตรวจพบและสั่งห้ามการแสดงนั้น มัวร์เลือกที่จะปลุกกระดมเพื่อนๆ กว่าครึ่งห้องให้ทำการประท้วงโดยไม่เข้าร่วมร้องเพลงในงานแสดงของโรงเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นนิสัยการเป็นผู้นำความคิด และนักกิจกรรมเคลื่อนไหวของมัวร์ตั้งแต่ครั้งยังเด็ก

ช่วงเวลาที่มัวร์สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษา เป็นเวลาที่อเมริกาวมถึงเมืองฟลินท์กำลังจ่อจ่ออยู่กับความตึงเครียดภายในประเทศครั้งใหญ่ที่สุด นับตั้งแต่คราวสงครามกลางเมือง เป็นต้นมา เมื่อนายพล *Westmoreland* ได้ร้องขอทหารราบกว่าสองแสนนายเพื่อไปร่วมรบในเวียดนาม จนมีการชุมนุมต่อต้านสงครามโดยกลุ่มฮิปปี (*Hippy* คือ กลุ่มคนหนุ่มสาวในยุคปลาย 1960 ถึงต้น 1970 มีความคิดขัดกับค่านิยมของสังคม เรียกร้องความรักและสันติภาพ ชอบไว้ผมยาว แต่งชุดแปลกๆ และอยู่รวมกลุ่มเพื่อเสพยา) ที่ออกมาชุมนุมรอบเพนตากอน (กระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา) และหนึ่งในผู้นำการประท้วงครั้งนั้นคือสองพี่น้องบาทหลวง *Daniel Berrigan* และ *Philip Berrigan* ทำให้มัวร์ในวัย 14 ปีเกิดความประทับใจและใฝ่ฝันที่จะเป็นพระ ด้วยเห็นว่าเป็นบทบาทที่จะเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้

ไมเคิล มัวร์ได้ตัดสินใจเลือกเข้าเรียนในโรงเรียนสอนบาทหลวงแทนที่จะเข้าศึกษาต่อในชั้นมัธยมศึกษาทั่วไปอย่างเพื่อนๆ ของเขา มัวร์ได้แสดงออกถึงความชื่นชมต่อบทบาทของพระผู้ขับเคลื่อนสังคมให้ดีขึ้นอยู่บ่อยครั้ง ไม่เพียงแต่สองพี่น้องบาทหลวงตระกูลเบอร์ริแกนเท่านั้น มัวร์ยังให้ความชื่นชมเป็นพิเศษกับบาทหลวงพ่อ *Martin Luther King Jr.* ผู้นำขบวนการประท้วงครั้งใหญ่

Selma March ที่เริ่มก่อตัวขึ้นที่เมืองเซลมาใน ค.ศ. 1965 การประท้วงครั้งนั้นนำโดยกลุ่มพระมิวดี และมีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียกร้องสิทธิพลเมืองในการออกเสียงเลือกประธานาธิบดีของกลุ่มแอฟริกันอเมริกัน เหตุการณ์นี้หลวงพอลดูเธอร์ คิงได้สร้างวลีอมตะอย่าง “*I Have a Dream*” ที่หมายถึงความมุ่งหวังให้เกิดความเท่าเทียมกันในสังคมโดยไม่แบ่งแยกเชื้อชาติหรือศาสนาด้วย

ไมเคิล มัวร์ ยังได้กล่าวอย่างชัดเจนในตอนหนึ่งของภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Capitalism: A Love Story* ว่า “ในวัยเด็กผมไม่ได้อยากเป็นพระเพียงเพราะได้ใส่ชุดที่สวยงามหรือเพราะว่าความใจดีของเหล่าแม่ชีในสมัยประถม แต่เป็นเพราะกลุ่มพระที่เดินขบวนที่เซลมา กลุ่มพระที่ต่อต้านสงคราม กลุ่มพระที่ช่วยเหลือคนจน พระเหล่านั้นต่างหาก”

แม้จะมีความใฝ่ฝันที่จะเป็นพระนักเคลื่อนไหว แต่ไมเคิล มัวร์ก็เรียนในโรงเรียนสอนบาทหลวงได้เพียงปีเดียวเท่านั้น ซึ่งก็ได้รับคำอธิบายจากมัวร์เองในภายหลังว่าเนื่องจากเพราะทางโรงเรียนมีกฎห้ามนักเรียนดูการแข่งขันเบสบอล ซึ่งในขณะนั้นทีมท้องถิ่นอย่าง *The Detroit Tigers* ได้เข้าแข่งขันในรายการ *The World Series* สำเร็จเป็นครั้งแรก(รายการแข่งขันเบสบอลประจำปีระหว่างผู้ชนะใน *American League* และ *National League* เพื่อหาสุดยอดทีมเบสบอลของอเมริกาจัดขึ้นในช่วงฤดูใบไม้ผลิเป็นรายการแข่งขันเบสบอลใหญ่ที่สุดของอเมริกา) สำหรับเด็กวัย 14 ปีอย่างมัวร์แล้วนี่เป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมากเขาจึงตัดสินใจลาออกและเข้าเรียนที่โรงเรียนมัธยมศึกษา *Davison* แทน

ขณะอายุ 15 ปี มัวร์ยังคงให้ความสนใจและหมกมุ่นอยู่กับวัฒนธรรมการชุมนุมเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นรอบตัวเขาอันสืบเนื่องมาจากสงครามเวียดนามในขณะนั้น และอย่างที่ได้อธิบายไว้ว่ามัวร์ได้เข้าร่วมกิจกรรมลูกเสืออย่างจริงจังมายาวนานตั้งแต่สมัยประถม มัวร์จึงได้เกิดแรงบันดาลใจที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อชุมชนที่เขาอาศัยอยู่ มัวร์ได้วาดแผนภาพเครือข่ายธุรกิจการค้าซึ่งเชื่อมโยงถึงสาเหตุของสภาพความตกต่ำในเมืองฟลินท์ที่ขึ้นมา ทำให้มัวร์ได้รับความนิยมนจนเขาได้รับเหรียญเกียรติยศอินทรี (*Eagle Badge*) พร้อมกับที่มีศัตรูจากกลุ่มธุรกิจท้องถิ่นที่ไมเคิล มัวร์โจมตีนั่นเอง ชูลทซ์เชื่อว่าการกระทำนี้ได้เป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นผู้ที่ชาวเมืองฟลินท์ทั้งรักทั้งชัง และเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นนักกิจกรรมเคลื่อนไหวทางการเมืองอันยาวนานของเขาด้วย (Schultz, 2005: 20)

ไมเคิล มัวร์ให้ความสนใจด้านการแสดงและการได้วาที่ตลอดการศึกษาที่โรงเรียนเดวิสสัน และภายหลังจากจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา มัวร์ได้ลงรับสมัครเข้าเป็นคณะกรรมการ

ของโรงเรียนโดยนโยบายหาเสียงที่จะไล่ครูใหญ่ของโรงเรียนออก การได้รับเลือกในวัยเพียง 18 ปี ทำให้เขาเป็นคณะกรรมการของรัฐที่อายุน้อยที่สุดในอเมริกา ระหว่างการดำรงตำแหน่งมัวร์ยังคงดำเนินการเพื่อขอลดถอนครูใหญ่อย่างต่อเนื่อง ทั้งก่อวุ่นและทำให้คณะกรรมการอื่นอึดอัดใจ เช่น การสับสนและกล่าวหาว่าการประชุมของคณะกรรมการโรงเรียนเป็นเรื่องไร้สาระและเสียเวลา ในที่สุดเมื่อการล่ำวรายชื่อถอดถอนครูใหญ่ไม่ประสบผล รวมถึงมีการกดดันจากคณะกรรมการโรงเรียนรายอื่น มัวร์จึงต้องลาออกจากการเป็นกรรมการโรงเรียนในที่สุด



ภาพที่ 3 มัวร์ในฐานะคณะกรรมการของโรงเรียน

มัวร์หันหน้าเบนเข็มเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัยที่ *University of Michigan* วิทยาเขต ฟลินท์ ตลอดเวลาของการเรียนในมหาวิทยาลัยมัวร์ให้ความสนใจกับการผลิตหนังสือพิมพ์ *The Michigan Times* กับกลุ่มนักศึกษามากกว่าการเข้าชั้นเรียน ทำให้หลังจบชั้นปีแรกมัวร์ตัดสินใจลาออกจากวิทยาลัยอีกครั้งเพื่อทำในสิ่งที่เขาใฝ่ฝันจริงๆ นั่นคือการเป็นนักวารสาร

แม้จะแน่ใจว่าต้องการประกอบอาชีพด้านวารสาร แต่เพราะคำแนะนำของครอบครัว มัวร์จึงหันหน้าสู่อาชีพประจำของตระกูลนั่นคือการเป็นแรงงานในโรงงานรถยนต์บูอิกของจีเอ็ม และเพียงเข้าทำงานได้วันเดียว มัวร์ก็พบว่านี่ไม่ใช่ชีวิตที่เขาต้องการ เขาจึงตัดสินใจไม่กลับไปทำงานอีกในวันรุ่งขึ้น ในวัย 22 ปี มัวร์นำความสนใจของตนจัดรายการวิทยุชุมชนในช่วงเช้าวันอาทิตย์ที่ชื่อ *Radio Free Flint* ที่เน้นการให้คำปรึกษาปัญหาของวัยรุ่น นอกจากนี้มัวร์ยังใช้เวลาไปกับการเข้าร่วมขบวนการณรงค์ต่อต้านการใช้นิวเคลียร์และชมภาพยนตร์เป็นงานอดิเรก

ในวัย 23 ปี มัวร์เก็บความในใจที่มีต่อเหตุการณ์ด้านสื่อของเมืองที่บริษัทผูกขาด มัวร์ให้ความเห็นว่าเมืองฟลินท์ที่มีหนังสือพิมพ์ฉบับเดียวคือ *Flint Journal* ซึ่งไม่เคยวิพากษ์วิจารณ์ การบริหารของจีเอ็ม และเจ้าหน้าที่ของเมืองเลยราวกับว่าหนังสือพิมพ์นี้เชื่อว่าบริษัทจีเอ็มไม่เคย ทำผิดพลาด มัวร์จึงได้ก่อตั้งหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของตนเองขึ้นอีกฉบับหนึ่งในชื่อ *The Flint Voice* ซึ่งต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น *The Michigan Voice* ใน ค.ศ. 1983 เพื่อขยายเนื้อหาให้ครอบคลุมมากกว่าเดิม โดยนำเสนอเนื้อหาในแบบแนวคิดเสรีนิยมฝ่ายซ้ายอย่างต่อเนื่องยาวนานกว่าสิบปี โดยได้ *Ben Hamper* เพื่อนสนิทของเขาที่เป็นอดีตพนักงานของจีเอ็มเป็นหนึ่งในนักเขียนและมุ่งเป้า เนื้อหาไปยังกลุ่มคนมีชื่อเสียงทั้งหลาย (Moore, 2011)

ช่วงเวลาดังกล่าวมัวร์ได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในพวกที่บ้างานอย่างหนัก และเขายังคง ดำเนินกิจกรรมเคลื่อนไหวทางการเมืองอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยใน ค.ศ. 1980 มัวร์ทำการหาคะแนน เสียงในกลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐเพื่อออกกฎหมายใหม่ภายใต้ข้อปฏิบัติขององค์กรเพื่อการพิทักษ์สิทธิ เสรีภาพส่วนบุคคลของสหรัฐฯ (*American Civil Liberties Union* หรือ *ACLU*) ในการต่อต้านการ กระทำละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของตำรวจท้องถิ่น และ ค.ศ. 1983 มัวร์ออกเดินทางเพื่อศึกษาความ โกลาหลของการต่อสู้กับเหตุการณ์ทหารในประเทศนิการากัว

เหตุการณ์ที่เป็นจุดพลิกผันในชีวิตครั้งสำคัญของมัวร์เกิดขึ้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 1985 มัวร์ในวัย 31 ปีได้รับการชักชวนจาก *Gary Boren* ชาวเมืองฟลินท์ซึ่งเป็นลูกของชาวยิวที่ถูก สังหารจากการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ของพรรคนาซี ให้ไปยังสุสานของพลทหารนาซี *Kolmeschoe* ใน เมือง *Bitburg* เยอรมันตะวันตก เพื่อชูป้ายประท้วงต่อต้านการเยือนสักการะหลุมฝังศพทหารนาซี ของประธานาธิบดี โรนัลด์ เรแกน ท่ามกลางนักข่าวและเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเยอรมันอีก กว่า 17,000 คน มัวร์และโบเรนชูป้ายประท้วงซึ่งทำจากผ้าปูที่นอนซึ่งเตรียมมาจากอเมริกามี ข้อความว่า "พวกเราจากมิชิแกนเพื่อเตือนความจำคุณ ว่า พวกมันฆ่าครอบครัวของพวกเขา" (Moore, 2011)



ภาพที่ 4 โบเรนและมัวร์กับป้ายประท้วงที่นำไปยังบิทเบิร์ก

เหตุการณ์ครั้งนั้นส่งผลให้ชื่อของไมเคิล มัวร์เป็นที่รู้จักไปทั่วประเทศ เนื่องจากมีสำนักข่าวจำนวนมากอยู่ในเหตุการณ์และได้ทำการถ่ายทอดออกอากาศโดยเฉพาะสถานีโทรทัศน์ ABC ของสหรัฐฯ จากเหตุการณ์นี้เมื่อประกอบกับผลงานด้านหนังสือพิมพ์ที่เป็นที่รู้จักในหมู่นักผู้ฝึกไฟสายเสรีนิยมยาวนาน ทำให้มัวร์ได้รับการเสนอตำแหน่งงานบรรณาธิการจาก *Mother Jones* (นิตยสารเสรีนิยม ตั้งชื่อตาม *Mary Harris Jones* สตรีนักเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิแรงงานผู้ก่อตั้งพรรคสังคมนิยมประชาธิปไตยขึ้น นิตยสารดังกล่าวมีจุดประสงค์เพื่อเสริมสร้างแนวคิดโลกประชาธิปไตยให้กับผู้อ่าน โดยเป็นที่รู้จักกันว่าเป็นนิตยสารฝึกไฟฝ่ายซ้ายที่มีชื่อเสียงซึ่งมีฐานอยู่ในซานฟรานซิสโก) มัวร์ไม่ลังเลที่จะปิดหนังสือพิมพ์ของตนเองและเดินทางสู่แคลิฟอร์เนียเพื่องานใหม่

ค.ศ. 1986 ท่ามกลางการทำงานที่เข้ากับเพื่อนร่วมงานอื่นๆ อย่างยากลำบาก ประกอบกับแนวทางที่ *Deirdre English* บรรณาธิการคนก่อนวางไว้อย่างเข้มแข็งทำให้มัวร์รู้สึกว่าตนไม่สามารถทำงานอย่างที่ตั้งใจไว้ เพราะตลอดการทำงานที่มาเธอร์ โจนส์ มัวร์ต้องนำเสนอบทความซึ่งเป็นไปตามที่อิงลิชได้วางแผนทิ้งไว้ล่วงหน้าก่อนแล้วทั้งสิ้น มัวร์ไม่สามารถนำบทความที่มัวร์สนใจ เช่น ประเด็นการตกต่ำลงของเมืองฟลินท์เนื่องมาจากการปิดโรงงานของจีเอ็มลงในนิตยสารมาเธอร์ โจนส์ได้เลย ในที่สุดวันหนึ่งหลังจากทำงานมาร่วม 4 เดือน มัวร์ตัดสินใจไม่ลงบทความหนึ่งของ *Paul Berman* เกี่ยวกับนิกรากัวซึ่งยังความบาดหมางระหว่างเขากับ

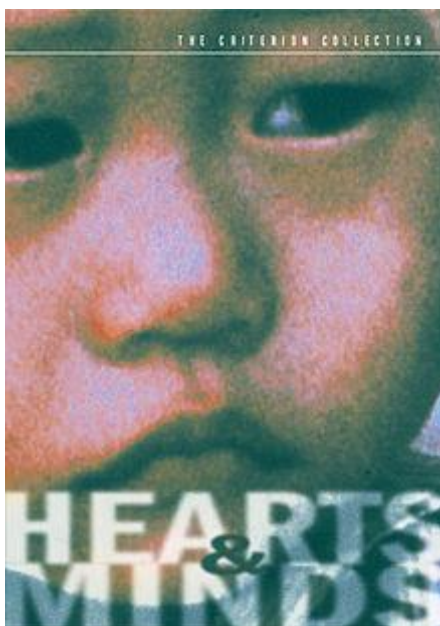
สำนักพิมพ์ให้มากขึ้น ไม่เพียงเท่านั้นมาร์วียังนำแฮมเปอร์เพื่อนของเขาในฐานะพนักงานจีเอ็มที่ถูกลูกจ้างมาขึ้นปกนิตยสารราวกับประชิดด้วย และดูเหมือนจะเป็นจุดแตกหักเมื่อมีคำสั่งให้ไล่มาร์วียอกจากตำแหน่งในที่สุด มาร์วียเลือกตอบโต้โดยการฟ้องศาลเพื่อเรียกร้องค่าชดเชยจากการถูกเลิกจ้างที่ไม่เป็นธรรมและชนะคดีได้เงินมาเป็นจำนวน 58,000 เหรียญ ซึ่งกลายมาเป็นทุนตั้งต้นก้อนแรกสำหรับการทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกในชีวิตของเขา



ภาพที่ 5 ฉากหนึ่งใน Roger & Me แสดงภาพมาร์วี่ที่มาร์เธอร์ โจนส์

4.1.2 ช่วงของการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรก Roger & Me

ตลอดทศวรรษที่ 1980 มาร์วี่ได้ใช้เวลาวันหยุดสุดสัปดาห์ไปกับโรงภาพยนตร์อาร์ตเฮ้าส์(โรงภาพยนตร์สำหรับจัดฉายภาพยนตร์นอกกระแสหรือภาพยนตร์เก่า) ซึ่งชมรมภาพยนตร์ของมหาวิทยาลัยจัดฉายภาพยนตร์เก่าอยู่เสมอ เป็นที่สันนิษฐานได้ว่าขณะนั้นมาร์วี่ได้ชมภาพยนตร์ของ Warner Herzog และ Ingmar Bergman เป็นส่วนใหญ่ซึ่งคงรวมถึงภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีของทั้งคู่ด้วย แต่ที่มาร์วี่แสดงความชื่นชมเป็นพิเศษกลับเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Taxi Driver*(1976) ที่มีเนื้อหาของการขบถต่อสังคมอันแหกเหลว และโดยเฉพาะภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Hearts and Minds* (1974) ของ Peter Davis ซึ่งว่าด้วยด้านมืดในสงครามเวียดนามนั้นมาร์วี่ได้ยกย่องว่ามันไม่ได้เป็นเพียงภาพยนตร์สารคดีที่ดีที่สุดที่เขาเคยดูมา หากแต่เป็นภาพยนตร์ที่ดีที่สุดด้วย (Schultz, 2005: 37)



ภาพที่ 6 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Hearts and Minds

ภาพยนตร์สารคดีที่สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเปิดเผยความชั่วร้ายของกลุ่มความคิดที่ครอบงำสังคม ซึ่งสามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง จึงกลายมาเป็นแนวทางที่มัวร์ให้ความสนใจ แทนที่จะกลับไปดำเนินกิจการหนังสือพิมพ์ของตัวเองอีกครั้ง มัวร์กลับนำเงินทุนก้อนแรกที่ได้จากการชนะคดีเลิกจ้างที่ไม่เป็นธรรมของมัวร์กับ มาเธอร์ โจนส์จำนวน 58,000 เหรียญ ร่วมกับการระดมเงินบริจาคจากทั้งครอบครัวของเขา และชาวเมืองฟลินท์บางคนโดยการจัดเล่นบิงโกระดมทุนในบ้านของเขาเอง มัวร์นำเงินเหล่านั้นมาใช้ลงทุนสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของเขา แม้ว่าขณะนั้นมัวร์จะมีประเด็นที่ต้องการนำเสนอในใจ ซึ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ใกล้ตัวเขาอย่างการปิดโรงงานในเมืองฟลินท์ของจีเอ็มแล้วก็ตาม แต่สิ่งที่เขาขาดอย่างมากคือมัวร์ไม่มีความรู้ใดๆ เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์สารคดีเลย

ไมเคิล มัวร์สร้างภาพยนตร์เรื่องแรกจากคำแนะนำและความช่วยเหลือจากทีมงานผลิตภาพยนตร์สารคดีมืออาชีพที่มาช่วยเขา ดังนั้นจึงเป็นที่เด่นชัดว่ามัวร์ใช้ทักษะด้านที่เป็นนักวารสารมากกว่านักสร้างภาพยนตร์สารคดี ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ของมัวร์มีลักษณะเด่นชัดในแง่การไล่ล่าความจริงและภาษาที่เสียดสีแบบคอลลัมนิสต์ และทำให้มีมุมมองที่เป็นอัตวิสัยมากกว่าผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงสังคมที่เน้นแนวทางใดเรกซีเนมาคนอื่น ๆ (แนวทางการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีของอเมริกาและแคนาดาในทศวรรษที่ 1970 โดยรับอิทธิพลมาจากแนว *Cinéma vérité* ของฝรั่งเศส) ที่พยายามรักษาเหตุการณ์จริงและไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับความจริงที่ดำเนินไป

ขณะถ่ายทำ มัวร์ใช้เวลาถึง 5 ปีจึงสามารถนำ *Roger & Me* ฉบับสมบูรณ์ออกฉายตามเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆใน ค.ศ.1989



ภาพที่ 7 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Roger & Me

ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้หยิบยกประเด็นใกล้ตัวของมัวร์ คือ ความล้มสลายทางเศรษฐกิจของเมืองฟลินท์ที่บ้านเกิดของเขากำลังเผชิญ ตลอดจนความล้มเหลวในการแก้ปัญหาของเจ้าหน้าที่รัฐที่บริหารเมือง ซึ่งมัวร์ได้นำเสนอภาพรวมของปัญหาทั้งหมดว่าเกิดมาจาก Roger B. Smith ประธานของบริษัทจีเอ็มในขณะนั้น นอกจากการนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นมัวร์ยังนำลักษณะของการสืบสวนแบบไล่ล่ามาใช้เดินเรื่องราวด้วย โดยการที่เขาบุกตามหาโรเจอร์ไปในที่ต่างๆ เพื่อให้เขารับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำขึ้น ประกอบกับเสียงบรรยายและเพลงประกอบที่สนุกสนาน เสียดสีและขบขันตามบุคลิกของไมเคิล มัวร์ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างและประสบความสำเร็จพอสมควรทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ได้สร้างข้อถกเถียงในประเด็นการนำเสนอที่บิดเบือนข้อมูลขึ้นมามากมายจนพลาดโอกาสในการถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอะคาเดมี่อวอร์ดไปอย่าง

น่าเสียดาย และดูเหมือนว่าข้อกล่าวหาดังกล่าวได้กลายเป็นสิ่งที่ผูกติดกับชื่อเสียงของเขามาโดยตลอดถึงวิธีการที่ไม่ถูกต้องในการสร้างผลงาน



ภาพที่ 8 โรเจอร์ สมิท

นักวิจารณ์ภาพยนตร์ *Pauline Kael* ซึ่งเป็นผู้นำในกลุ่มนักวิจารณ์ที่ไม่เห็นด้วยกับภาพยนตร์ของมาร์ว ได้กล่าวโจมตีภาพยนตร์เรื่อง *Roger & Me* อย่างหนักโดยอ้างข้อสังเกตของ *Jacobson* ในเรื่องที่ว่าภาพยนตร์ตัดต่อเรียบเรียงข้อมูลวันเวลาเหตุการณ์ใหม่เพียงเพื่อให้สามารถปะติดปะต่อเรื่องเล่าได้ราบรื่นซึ่งเป็นการขัดข้อเท็จจริงอย่างร้ายแรง ในขณะที่ผู้นำในกลุ่มนักวิจารณ์ฝ่ายที่ชื่นชมภาพยนตร์ของมาร์วอย่าง *Roger Ebert* ก็ช่วยตอบโต้ความเห็นของคาเอลและจาค็อบสันใน *Chicago Sun Times* ว่าการที่นักวิจารณ์ทั้งสองใส่ใจกับข้อเท็จจริงเรื่องเวลามากเกินไปทำให้พลาดประเด็นในภาพรวมที่ภาพยนตร์พยายามสื่อ

อีเบิร์ต เขียนสนับสนุนว่า “ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวตอบความต้องการของผมได้ทันที ด้วยอารมณ์ขัน ด้วยความรู้สึกอันรุนแรงของมัน ด้วยความสามารถในการสร้างความบันเทิงอย่างต่อเนื่อง และภาพยนตร์ยังนำเสนอในประเด็นที่ไม่มีภาพยนตร์เรื่องไหนนำเสนอมานานมากแล้ว มาร์วได้อธิบายคำว่า จริยธรรมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ที่พวกบริหารธุรกิจมหาบัณฑิตใช้เป็นเพียงอีกคำหนึ่งของคำว่าความละเมอ และภายใต้ภาพลักษณ์อันอ่อนโยนที่พวกนักประชาสัมพันธ์พร่ำบอก แท้จริงพวกบริษัทยักษ์ใหญ่มักยังคงไว้ความเมตตาอย่างที่เราเคยเป็น” และอีเบิร์ตก็เป็นผู้ที่แนะนำให้มาร์วได้ขายภาพยนตร์สารคดีดังกล่าวกับบริษัท *Warner Bros.* ทำให้

ภาพยนตร์ดังกล่าวได้แพร่หลายและเริ่มความสัมพันธ์ระหว่างมัวร์กับบริษัทใหญ่ของฮอลลีวูด (Schultz, 2005: 78)

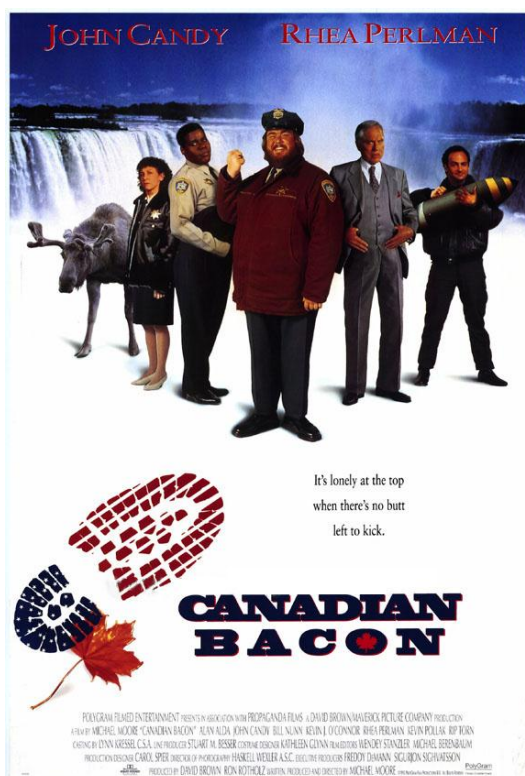
ครั้งหนึ่งในการให้สัมภาษณ์กับ *Harlan Jacobson* มัวร์ได้บอกว่าการลำดับเหตุการณ์ใหม่ ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสนุกขึ้นและช่วยเล่าเรื่องราวในช่วงสิบปีให้สั้นลงได้ด้วย มัวร์มักตอบข้อกล่าวหาดังกล่าวว่าภาพยนตร์ที่เขาสร้างไม่ใช่สารคดี หากแต่เป็นเรื่องเล่าแบบภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป ทั้งนี้เป็นการแสดงทัศนะของมัวร์อย่างชัดเจนในแนวทางการทำภาพยนตร์สารคดีที่จะพยายามสร้างความบันเทิงและจูงใจผู้ชมด้วยสารทางการเมือง แทนที่จะยึดติดกับรูปแบบนิยมของภาพยนตร์สารคดีที่มักให้คุณค่ากับความจริงจังจนดูน่าเบื่อ มัวร์ได้ให้สัมภาษณ์ครั้งหนึ่งว่าการสร้างความบันเทิงและการเล่นการเมืองในภาพยนตร์สารคดีไปพร้อมกัน ไม่ใช่อุปสรรคแต่อย่างใดสำหรับเขา เพราะเขารู้เป็นอย่างดีว่าหากเขาประสบความสำเร็จในการสร้างภาพยนตร์ที่ให้ความบันเทิง สร้างภาพยนตร์ที่เปี่ยมด้วยอารมณ์ตลกขบขันหรือโคกเศร้ายิ่งได้ สารทางการเมืองที่เขาต้องการสื่อจะออกมาอย่างทรงพลัง แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์สารคดีดังกล่าวก็ยังถูกโจมตีจากกลุ่มที่ไม่ชอบทั้งในแง่เนื้อหาและคุณค่าทางภาพยนตร์สารคดี

ภายหลังจากได้รับการวิจารณ์อย่างหนัก ไมเคิล มัวร์จึงเริ่มศึกษาสารคดีอย่างจริงจัง ใน ค.ศ. 1992 เขากลับไปสานต่อเรื่องของ *Rhonda Britton* ซึ่งปรากฏตัวเป็นผู้เลี้ยงแกะตายเพื่อขายเป็นสัตว์เลี้ยงหรือฆ่าสำหรับใช้ประกอบอาหารใน *Roger & Me* ภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของเขา มัวร์ขยายเรื่องราวเป็นสารคดีขนาดสั้นความยาว 23 นาที ชื่อ *Pets or Meat : The Return to Flint* โดยนำไปฉายทางโทรทัศน์ช่อง PBS และนี่คือจุดเริ่มต้นการทำงานด้านโทรทัศน์ของมัวร์ด้วย

4.1.3 ช่วงการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงและผู้ผลิตรายการโทรทัศน์

ค.ศ. 1991 มัวร์ได้เข้าพิธีสมรสกับ *Kathleen Glynn* หม้ายสาวลูกหนึ่ง ซึ่งต่อมากลิ่นนี้ได้กลายเป็นทั้งคู่ชีวิตและคู่หูในการทำงานโดยทำหน้าที่โปรดิวเซอร์คนสำคัญของมัวร์จวบจนถึงปัจจุบัน ระหว่างนั้นเองมัวร์ก็เริ่มให้ความสนใจการทำภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรก โดยเขาเริ่มเขียนบทภาพยนตร์ในปีเดียวกัน จากความสนใจในเรื่องการเมืองระหว่างประเทศและบทบาทของสหรัฐอเมริกาที่มีต่อสงครามอ่าวเปอร์เซียซึ่งกำลังเกิดขึ้นในสมัยของประธานาธิบดี *George Bush* ผู้พ่อในขณะนั้น มัวร์พยายามผลักดันภาพยนตร์ดังกล่าวต่อสตูดิโออยู่หลายปีในรูปแบบผู้สร้างภาพยนตร์อิสระ จนทางบประมาณและเริ่มถ่ายทำได้ใน ค.ศ. 1993 แต่กว่าภาพยนตร์ดังกล่าวจะ

ได้ปรากฏต่อสาธารณชนก็คือ ค.ศ. 1995 ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ชื่อเรื่องว่า *Canadian Bacon* ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวยังคงสะท้อนวิถีคิดของมัวร์ในเรื่องเสียดสีการเมืองและแนวคิดฝ่ายซ้ายที่ต่อต้านสงคราม มัวร์อธิบายถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ในภายหลังว่าเป็น ภาพยนตร์ของฝ่ายซ้ายเรื่องแรกเพื่อฝูงชนธรรมดาที่ยังต้องซื้อของจากวอลมาร์ต (Schultz, 2005: 97) โดยภาพยนตร์เป็นเรื่องเกี่ยวกับประธานาธิบดีสหรัฐที่กำลังประสบปัญหาความนิยมตกต่ำ จึงคิดที่จะสร้างคะแนนเสียงโดยการทำสงครามเย็นขึ้นอีกครั้งหากแต่ว่าประธานาธิบดีรัสเซียไม่ให้ความสนใจจะร่วมด้วย ประธานาธิบดีสหรัฐจึงคิดหาเรื่องกับประเทศที่สุขสงบอย่างแคนาดาซึ่งอยู่ติดกันแทน



ภาพที่ 9 ภาพยนตร์เรื่อง Canadian Bacon

Canadian Bacon นับเป็นผลงานชิ้นแรกที่มัวร์เริ่มวางตัวเป็นผู้ต่อต้านครอบครัวของบุช โดยจำลองภาพของประธานาธิบดีจอร์จ บุชผู้ก่อสงครามอ่าวเปอร์เซียในบทของประธานาธิบดีสหรัฐผู้ก่อสงครามกับแคนาดา และแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะไม่ถึงกับขาดทุนแต่ก็กล่าวได้ว่าไม่ได้ประสบความสำเร็จเท่าใดนัก ครั้งนั้นทำให้มัวร์ถึงกับถอดใจและคิดที่จะเลิกสร้างภาพยนตร์แต่ก็ได้รับกำลังใจจากเพื่อนร่วมอาชีพซึ่งทำให้เขาเปลี่ยนใจ แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ดังกล่าวทำให้มัวร์หันกลับไปทำงานสารคดีที่ตัวเองถนัดกว่า และไม่กลับไปทำ

ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่สารคดีอีกเลย ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ใช่สารคดีเพียงเรื่องเดียวของไมเคิล มัวร์จวบจนถึงปัจจุบัน

ความล้มเหลวในการสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวครั้งแรกของมัวร์ ทำให้ระหว่างปี 1994 -1995 มัวร์ได้เริ่มทำงานด้านโทรทัศน์อย่างจริงจังโดยเดินทางไปยังสหราชอาณาจักรเพื่อทำรายการโทรทัศน์ของตัวเองในชื่อ *TV Nations* ภายใต้การสนับสนุนของ BBC เพื่อออกอากาศทางช่อง BBC2 ในอังกฤษ โดยทำตามรูปแบบรายการนิตยสารข่าวที่ BBC เคยทำ (News Magazine เป็นลักษณะรายการข่าวที่นำเสนอในหลายรูปแบบ โดยอาจมีการรายงานข่าว สกู๊ปข่าว การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข่าว และการถามความเห็นประชาชน หรืออื่น ๆ รวมกันอยู่ในรายการเดียว) แตกต่างเพียงว่านิตยสารข่าวของมัวร์จะเลือกทำเฉพาะประเด็นข่าวที่ทาง BBC หลีกเลียงจะพูดถึง โดยให้ความสำคัญไปที่ความผิดพลาดของบริษัทธุรกิจขนาดใหญ่ พวกเขาคนในสังคมชั้นสูงและนักการเมืองฝ่ายขวา

John Derevlany หนึ่งในทีมเขียนบทและผู้แสดงเป็น *Crackers* มาสคอตนักไล่ล่าผู้กระทำผิดทางเศรษฐกิจประจำรายการดังกล่าวได้พูดถึงการทำรายการว่า “ไมเคิลพยายามเลือกทีมงานด้วยการผสมนักเขียนบทแนวตลก กับพวกนักสารคดีที่ขาดอารมณ์ขันและนักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่จริงจังเข้าไว้ด้วยกัน” (Schultz, 2005: 97-98) และ “มันผสมผสานไปด้วยความขบขัน การตามหาความจริง และการผลักดันทางการเมือง และมันเป็นอะไรที่บ้าระห่ำมาก” (Schultz, 2005: 87)

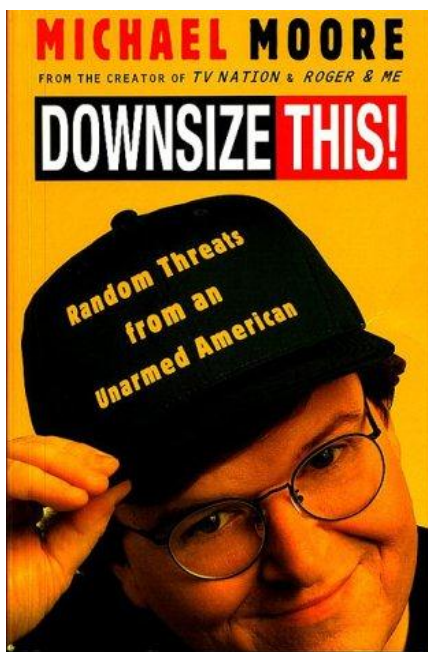


ภาพที่ 10 ฉากหนึ่งในรายการ TV Nation มัวร์กับแครกเกอร์ส มาสคอตของรายการ

รายการของมัวร์ประสบความสำเร็จอย่างมากทั้งยังได้รับรางวัล *Emmy* สาขา *Outstanding Informational Series* และรางวัล *PGA* สาขา *Most Promising Producer in Television* นอกจากนี้รายการดังกล่าวยังได้รับความนิยมจนนำมาออกอากาศในอเมริกาอีกครั้งโดยช่อง *NBC* และ *Fox* ด้วย จากการผลิตรายการโทรทัศน์กว่าสองปีนี้เองทำให้มัวร์ได้ฝึกฝนทักษะทางด้านสารคดีโดยผสมผสานกับทักษะทางนักวารสารจนพัฒนาเป็นแนวทางของตัวเองที่เด่นชัดขึ้น

4.1.4 ช่วงการเป็นนักเขียน และการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Big One*

ค.ศ. 1996 มัวร์กลับมาอเมริกาและเริ่มเขียนหนังสือเล่มแรกซึ่งสะท้อนแนวคิดแบบฝ่ายซ้ายของเขาต่อภาวะการปรับโครงสร้างและปลดคนงานของบริษัทยักษ์ใหญ่ในอเมริกา ในหนังสือชื่อ *Downsize This! Random Threats from an Unarmed American* ด้วยความเห็นที่มีสีสันและสุดโต่งทำให้หลายคนมองว่าเขาเป็นพวกซ้ายจัด แน่นอนว่ามัวร์ถูกตอบโต้จากหลายฝ่ายที่ถูกกล่าวถึง รวมทั้งจากทำเนียบขาวด้วย ในกรณีที่เขาแกล้งบริจาคเงินสนับสนุนการเลือกตั้งด้วยเช็คเงิน 100 เหรียญให้กับคณะหาเสียงของประธานาธิบดี *Bill Clinton* โดยใช้ชื่อผู้บริจาคว่ากลุ่มผู้ปลูกัญชาในอเมริกา เพื่อทดสอบว่านักการเมืองจะสามารถรับเงินบริจาคจากกลุ่มผู้กระทำผิดกฎหมายได้หรือไม่ ซึ่งผลปรากฏว่าไม่มีผู้สมัครรับเลือกตั้งคนใดเลยที่ไม่นำเช็คไปขึ้นเงิน



ภาพที่ 11 หนังสือ *Downsize This!*

ระหว่างการเดินทางประชาสัมพันธ์หนังสือของมาร์ลเลนนี่ทั่วมอเมริกา มาร์ลได้ถือโอกาสถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีการเดินทางครั้งนี้ไปด้วย และได้นำออกฉายในชื่อ *The Big One* ใน ค.ศ. 1997 ซึ่งเป็นคำแสลงที่แปลว่า *ลูกพีที่ใหญ่* โดยมาร์ลตั้งใจให้เสียดสีบทบาทที่ประเทศสหรัฐอเมริกาพยายามทำต่อเวทีนนาชาติตนเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การประชาสัมพันธ์หนังสือของมาร์ลดำเนินเรื่องเพื่อนำพาไปยังชุมชนและผู้คนต่างๆที่ได้รับปัญหาจากการปลดพนักงานของบริษัทใหญ่ในท้องถิ่น โดยมาร์ลได้เข้าร่วมนำการชุมนุมประท้วงของแรงงานในแต่ละโอกาสด้วย เช่นเดียวกับ *Roger & Me* มาร์ลพยายามหาบุคคลที่เป็นตัวแทนของปัญหาเพื่อบุกเข้าไปได้สวอน โดยในที่สุดมาร์ลก็ได้เลือก *Phil Knight* ประธานบริษัทไนกี้ผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬามาเป็นฝ่ายตรงข้าม ในภาพยนตร์เรื่องนี้ แม้ภาพยนตร์สารคดีดังกล่าวจะไม่ประสบความสำเร็จในวงกว้างและดูขาดความหนักแน่นของความเป็นสารคดี แต่ก็ทำให้ได้เริ่มเห็นพัฒนาการทางด้านเทคนิคสารคดีของมาร์ลที่ได้จากการทำรายการข่าวโทรทัศน์ และการนำเสนออัตวิสัยของเขาผ่านภาพยนตร์เด่นชัดขึ้น



ภาพที่ 12 ฉากหนึ่งใน *The Big One* แสดงภาพฟิล ไนท์และมาร์ล

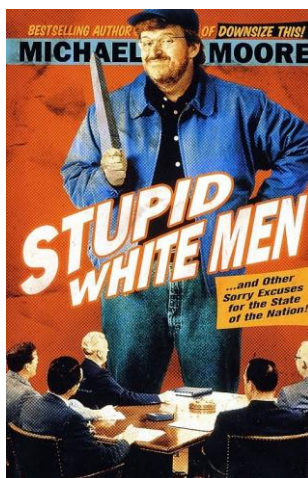
ระหว่าง ค.ศ. 1999 – 2000 มาร์ลกลับมาทำรายการโทรทัศน์ของตนเองอีกครั้งในชื่อ *The Awful Truth* โดยยังคงสไตล์ตลกเสียดสีเกี่ยวกับบริษัทที่ละโมบ นักการเมืองขี้ฉ้อ และความมั่งคั่งที่ไม่เห็นอกเห็นใจผู้อื่นซึ่งมีผลร้ายต่อคนทั่วไปในสังคม แต่ครั้งนี้มาร์ลถ่ายทำในอเมริกาแล้วส่งสัญญาณไปออกอากาศทางช่อง *Channel 4* ในสหราชอาณาจักร และใน ค.ศ. 2000 มาร์ลยังเข้าร่วมรณรงค์สนับสนุน *Ralph Nader* ผู้สมัครรับเลือกตั้งเป็นประธานาธิบดีของพรรค *Green* ซึ่งให้ความสำคัญในเรื่องความปลอดภัย สุขภาพอนามัย สิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชน ซึ่งพรรคกรีนนั้นนับเป็นหนึ่งในพรรคฝ่ายซ้ายของอเมริกา และเนเดอร์นี่เองที่

เป็นผู้คอยช่วยเหลือมัวร์มาตั้งแต่ครั้งทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรก แต่สุดท้ายผลการเลือกตั้งเนเดอรัลกลับพ่ายแพ้โดยได้รับคะแนนเสียงเพียงร้อยละ 3 จากทั้งประเทศเท่านั้น



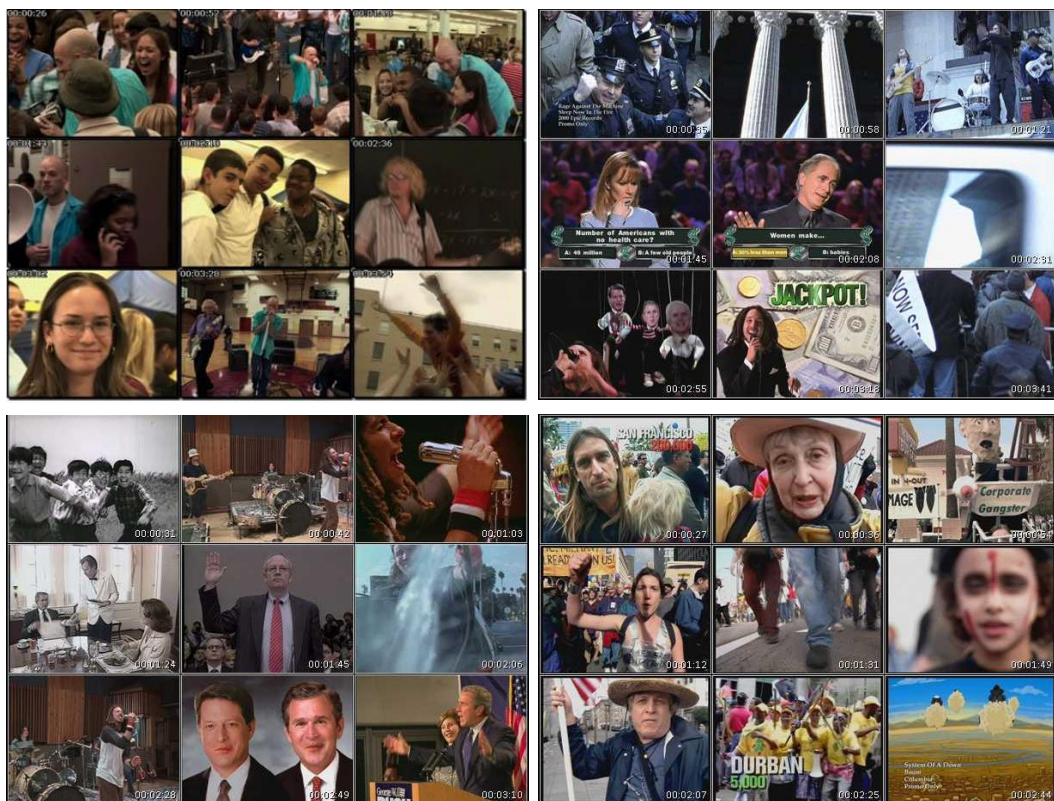
ภาพที่ 13 มัวร์ในรายการ The Awful Truth

ค.ศ. 2001 มัวร์ได้ออกหนังสือชื่อเรื่อง *Stupid White Men and Other Sorry Excuses for the State of the Nation* เกี่ยวกับการวิจารณ์นโยบายภายในประเทศและต่างประเทศของสหรัฐอเมริกา โดยมัวร์นิยามว่ามันคือ “หนังสือแห่งความขบขันทางการเมือง” และด้วยน้ำเสียงที่โจมตี George W. Bush ประธานาธิบดีที่เพิ่งชนะการเลือกตั้งในขณะนั้นอย่างเห็นได้ชัด เช่น ในปกของหนังสือมัวร์ได้ยกคำพูดของบุชที่พูดกับนายกรัฐมนตรีสวีเดนโดยไม่ได้ระวังขณะออกอากาศสดว่า “ผมประหลาดใจมากที่ชนะเลือกตั้ง ตอนนี้ผมกำลังทำงานที่ไม่ชอบสักเท่าไรเพื่อสันติภาพ เพื่อความมั่งคั่งและตำแหน่ง” มาใช้เพื่อแนะนำหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 14 หนังสือ Stupid White Men

ปีเดียวกันนี้มัวร์ได้เริ่มอีกหนึ่งบทบาทที่ส่งผลต่อเทคนิคในภาพยนตร์สารคดีของเขา โดยมัวร์ได้ร่วมงานกำกับมิวสิกวิดีโอให้กับวง R.E.M. ในเพลง *All the Way to Reno (You're Gonna Be a Star)* นอกจากเพลงนี้มัวร์ยังได้กำกับให้วง *Rage Against the Machine* ในเพลง *Sleep Now in the Fire* และ *Testify* และกำกับให้วง *System of a Down* ในเพลง *Boom!* มัวร์เน้นการทำเพลงที่มีจังหวะเร็วอย่างแร็ปหรือร็อกอย่างโจ๊ก ซึ่งต่อมาได้นำมาพัฒนาในสไตล์การเล่าเรื่องประกอบเพลงที่ฉับไวและทรงพลังในภาพยนตร์สารคดี



ภาพที่ 15 ตัวอย่างมิวสิกวิดีโอที่มัวร์กำกับ

จากภาพที่ 15 ด้านซ้ายบน คือ มิวสิกวิดีโอเพลง *All the Way to Reno (You're Gonna Be a Star)* มีลักษณะของการแสดงดนตรีกลางแจ้งที่ผสมผสานกับลักษณะภาพแบบการสัมภาษณ์บุคคลต่างๆในสารคดี ด้านขวาบน คือ มิวสิกวิดีโอเพลง *Sleep Now in the Fire* ใช้การถ่ายทำแบบกองโจรที่วอลสตรีท ตัดสลับกับภาพรายการตอบคำถามชิงเงินรางวัลและการใช้กราฟฟิกต่างๆเช่น ธนบัตรที่ถูกเป็นไฟเพื่อนำเสนอความโลภที่ทำลายทุกอย่าง หรือกราฟฟิกภาพบุคคลที่นำมาทำเป็นหุ่นขี้กิ้งเพื่อนำเสนอการถูกรวบงำและชักใยจากระบบทุนนิยมนั่นเอง ด้านซ้ายล่าง คือ มิวสิกวิดีโอเพลง *Testify* มีการใช้ภาพข่าวตัดสลับกับภาพจากภาพยนตร์เก่าโดย

สื่อนัยการประนามประธานาธิบดีบุชในกรณีการทุจริตเลือกตั้ง ค.ศ. 2000 ด้านขวาล่าง คือ มิวสิควิดีโอเพลง *Boom!* ที่มัวร์ใช้ภาพการเดินทางประท้วงของเหล่าแรงงานที่ถูกปลดมาใส่กราฟฟิกและอนิเมชันเพื่อปลุกเร้าการรวมพลังของมวลชน

4.1.5 ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Bowling for Columbine*

แม้ในวัยเด็กมัวร์เป็นหนึ่งในสมาชิกของสมาพันธ์ผู้ใช้ปืนไรเฟิลแห่งชาติ (*National Rifle Association* หรือ *NFA*) ที่เข้าร่วมกิจกรรมมาโดยตลอดจนเคยคว้ารางวัลจากการแข่งขันของสมาพันธ์ด้วย ทว่า ค.ศ. 2002 มัวร์ก็นำเรื่องของความรุนแรงและความนิยมการใช้อาวุธปืนในอเมริกามานำเสนอผ่านภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Bowling for Columbine* โดยนำเหตุการณ์กราดยิงนักเรียนในโรงเรียนมัธยมปลายโคลัมโบนซ์ของวัยรุ่นสองคนมาขยาย โดยตั้งคำถามว่าในอเมริกาหาอาวุธได้ง่ายขนาดไหนเพื่อวิจารณ์ความรุนแรงที่ฝังรากในอเมริกา ทั้งที่เกิดในประเทศและที่สัมพันธ์กับต่างประเทศ ทั้งนี้เหตุการณ์ก่อวินาศกรรมครั้งใหญ่ที่ตีทวิตเวิร์ลด์เทรดเซ็นเตอร์ใน ค.ศ. 2001 ได้ถูกหยิบยกขึ้นมากล่าวถึงว่าเป็นผลลัพธ์หนึ่งของความรุนแรงที่อเมริกาสร้างเอาไว้ และในภาพยนตร์เรื่องนี้มัวร์ได้สร้างตัวร้ายที่แทนภาพของปัญหาความรุนแรงและอาวุธปืนในอเมริกา คือ *Charlton Heston* ประธานสมาพันธ์ผู้ใช้ปืนไรเฟิลแห่งชาติ



ภาพที่ 16 ฉากหนึ่งใน *Bowling for Columbine* แสดงภาพชาร์ลตัน เฮสตันกับมัวร์

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีพัฒนาการที่เด่นชัดทั้งในด้านการเป็นนักวารสารและนักสร้างภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เพราะมีการใช้เทคนิคที่หลากหลายและเชี่ยวชาญ เช่น การใช้การ์ตูนอนิเมชันมาช่วยในการเล่าเรื่อง การตัดต่อแบบมองทาจที่คมคายขึ้น และการเล่าเรื่องที่

เสียชื่อเสียงและขบขันสนุกสนานน่าติดตามอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการได้สิ่งสม
 ประสบการณ์จากการทำรายการโทรทัศน์มาอย่างโชกโชนของไมเคิล มัวร์นั่นเอง

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวประสบความสำเร็จอย่างสูงสามารถคว้ารางวัลจากเวที
 ต่างๆมากมายรวมถึง อคาเดมีอวอร์ด สาขาภาพยนตร์สารคดียอดเยี่ยมได้สำเร็จ และคืนวันที่ 23
 มีนาคม ค.ศ. 2003 ภายหลังจากประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุช ได้นำพาอเมริกาเข้าร่วม
 สงครามปลดปล่อยอิรักเพียงไม่กี่วัน มัวร์ได้ใช้โอกาสกล่าวคำขอบคุณบนเวทีออกสการ์ที่มีผู้ชมทั่ว
 โลก สร้างสุนทรพจน์ที่ถูกเรียกว่า *Oscar Backlash* ทำให้โลกได้กล่าวถึงและจดจำได้มากที่สุดครั้ง
 หนึ่งว่า

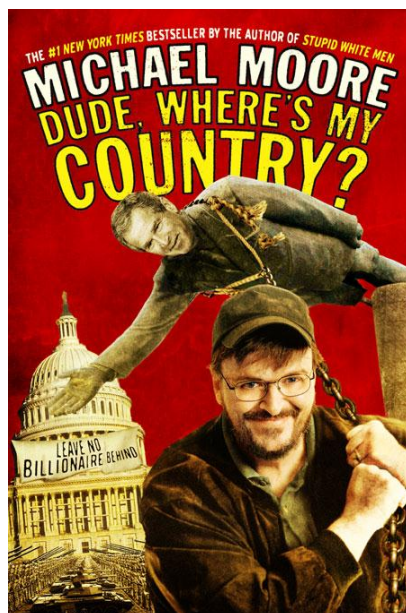
“ผมได้เชิญเพื่อนๆ ที่มีชื่อเข้าชิงรางวัลในสาขาภาพยนตร์สารคดียอดเยี่ยมขึ้นมา
 บนเวทีพร้อมกับพวกเรา (มัวร์ และ ภรรยา รวมถึง Michael Donovan ผู้สร้างร่วม) ที่พวกเขา
 ยืนอยู่ตรงนี้เพื่อจะร่วมมือกับผม เพราะพวกเราทั้งหมดชอบในงานที่สร้างจากข้อเท็จจริงไม่ได้แต่ง
 ขึ้น พวกเราชอบสารคดีแต่พวกเรากลับกำลังใช้ชีวิตอยู่ในช่วงเวลาที่ถูกปั่นแต่งขึ้น เราใช้ชีวิตอยู่ใน
 ช่วงเวลาที่พวกเรามีผลการเลือกตั้งจอมปลอมที่นำมาซึ่งประธานาธิบดีจอมปลอม เราใช้ชีวิตอยู่ใน
 ช่วงเวลาที่มีคนส่งพวกเราไปสงครามด้วยเหตุผลจอมปลอม ด้วยคำใบ้ปิดเพื่อปิดปากพวกเราหรือ
 แม้แต่สัญญาณเตือนลวงๆ พวกเราขอต่อต้านสงครามนี้ คุณบุช! จงละอายแก่ใจซะ คุณบุช! จง
 ละอายแก่ใจซะ! และเมื่อใดก็ตามที่คุณได้รับการต่อต้านจากทั้งพระสันตะปาปาและวงดิกซี้ชิกส์
 (*Dixie Chicks* เป็นวงดนตรีแนวคันทรี่ที่มักให้ความเห็นในเชิงต่อต้านนโยบายของรัฐบาลบุช)
 เวลาของคุณก็หมดลงแล้ว! ขอขอบคุณทุกคนมากๆครับ” (AMPAS, สืบค้นออนไลน์เมื่อ 22 ก.ค.
 2554)



ภาพที่ 17 มัวร์และภรรยา ขณะประณามประธานาธิบดีบุชบนเวทีออกสการ์

ภายหลังการขึ้นพูดดังกล่าว ความสนใจของผู้ชมต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เพิ่มขึ้นร้อยละ 110 และยอดรายได้บ็อกซ์ออฟฟิศในสัปดาห์ถัดมาก็เพิ่มขึ้นร้อยละ 73 ด้วย นับเป็นการเล่นกับกระแสและใช้สื่ออย่างชาญฉลาดของมัวร์ในระดับวงกว้างครั้งแรก ซึ่งในภายหลังมัวร์ได้เชื่อมโยงภาพยนตร์ของตนเองกับกิจกรรมการเมืองที่มัวร์เข้าร่วมบ่อยครั้ง ทั้งนี้เพื่อสร้างกระแสสังคมเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่มัวร์นำเสนอให้แพร่หลายขึ้นด้วย

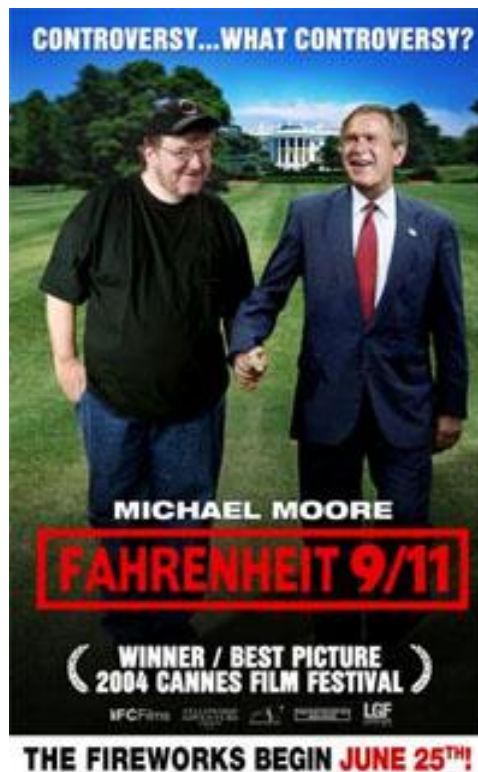
ท่ามกลางเสียงปรบมือและให้ไล่นปนเปกกันจำนวนมากของผู้ร่วมงานในคืนประกาศรางวัลออสการ์ มัวร์ได้ประกาศเริ่มสงครามกับบุงและผู้สนับสนุนฝ่ายอนุรักษนิยม และโดยไม่รอช้ามัวร์ได้ออกหนังสือใหม่ในปีเดียวกันชื่อ *Dude, Where's My Country?* โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลบุงกับราชวงศ์ซาอุดีอาระเบียและครอบครัวบิลลาเดน ในประเด็นอุตสาหกรรมด้านพลังงาน และเรียกร้องให้เลือกประชาชนผู้มีสิทธิเลือกตั้งสนับสนุนพรรคเสรีนิยมในการเลือกตั้ง ค.ศ. 2004 ที่จะมาถึง ในหนังสือเล่มนี้มัวร์เริ่มสะท้อนทัศนะแบบฝ่ายซ้ายจัดจากการเรียกร้องแบบสังคมนิยมเสรีประชาธิปไตยที่ให้นายจ้างเห็นใจลูกจ้าง เปลี่ยนเป็นทัศนะที่รุนแรงต่อพวกนายจ้าง โดยมัวร์กล่าวถึงพวกนายทุนเหล่านั้นว่า “พวกสารเลวที่บริหารประเทศของพวกเรา พวกนั้นเป็นกลุ่มก้อนของการร่วมมือกันอย่างลับๆ การฉกฉวย และคนร้ายกาจที่ไม่มีใครคบ พวกนี้ควรต้องถูกฆ่า ลบทิ้ง และแทนที่ด้วยระบบใหม่ที่พวกเราควบคุมเอง”



ภาพที่ 18 หนังสือ *Dude, Where's My Country?*

4.1.6 ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Fahrenheit 9/11

ไมเคิล มัวร์ นำความคิดในหนังสือเล่มล่าสุดของเขาที่มีเนื้อหาแสดงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวบุชและครอบครัวบิลาเดน มาต่อยอดเพื่อโจมตีประธานาธิบดีบุชและทำลายที่นั่งของพรรคอนุรักษนิยมในรัฐสภา โดยนำเรื่องราวในหนังสือของเขามาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ทั้งก่อนและหลัง 11 กันยายน 2001 สร้างเป็นภาพยนตร์ที่โจมตีความซื่อฉลาดและอ่อนหัดของประธานาธิบดีบุชที่มีเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน เป็นฉากหลัง ในชื่อเรื่อง *Fahrenheit 9/11*



ภาพที่ 19 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Fahrenheit 9/11

นักวิเคราะห์หลายคนเชื่อว่ามัวร์หวังผลทางการเมืองอย่างเต็มที่ซึ่งได้ตัดสินใจที่จะไม่นำภาพยนตร์ออกเปิดตัวที่เทศกาลภาพยนตร์โตรอนโตในแคนาดาเหมือนเช่นเรื่องก่อนๆ หน้าหากแต่รอเวลาเปิดตัวในเทศกาลภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกอย่างเมืองคานส์ ในช่วงเดือนพฤษภาคมแทน เพื่อหวังสร้างกระแสก่อนการเลือกตั้งใหญ่ในอเมริกาที่จะมาถึงในเดือนกันยายนสำหรับเทศกาลเมืองคานส์ มัวร์จัดว่าเป็นคนโปรดคนหนึ่ง ภาพยนตร์สารคดีเรื่องก่อนหน้าของมัวร์ ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลใหญ่ที่สุดของเทศกาลอย่างปาล์มทองคำแม้จะพลาดรางวัลไป แต่ในการ

ฉายภาพยนตร์เรื่อง *Bowling for Columbine* นั้นก็ได้สร้างปรากฏการณ์ผู้ชมยืนขึ้นปรบมือให้ยาวนานกว่า 13 นาที และได้รับรางวัลพิเศษฉลองครบรอบ 55 ปีของเทศกาลไปอย่างเป็นทางการเป็นเอกฉันท์

ไมเคิล มัวร์ยังคงสร้างพื้นที่ข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ได้อย่างเชี่ยวชาญ มัวร์ปลุกกระแสความสนใจให้กับภาพยนตร์และตัวเขาอย่างเต็มที่ โดยในช่วงก่อนเทศกาลมัวร์ได้ออกไปร่วมเดินนำหน้าในการชุมนุมประท้วงที่ประเทศฝรั่งเศสด้วย ตลอดช่วงของการฉายในเทศกาลแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะได้รับชื่อว่า “ภาพยนตร์ที่ได้รับการยืนขึ้นปรบมือยาวนานที่สุดในประวัติศาสตร์ของเทศกาล” แต่นักวิจารณ์หลายคนกลับรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวค่อนข้างจะต่ำกว่ามาตรฐานที่ *Bowling for Columbine* ได้สร้างไว้ แม้มัวร์จะยังคงผสมความขบขันและการนำเสนอความจริงที่น่าตื่นตระหนกไว้ได้อย่างกลมกลืน ทว่าการเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับการสัมภาษณ์ผู้คนและแสดงภาพข่าวจำนวนมากด้วยท่าทีที่เคร่งขรึมจริงจังกว่าภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมาของมัวร์ ก็ทำให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีความบันเทิงที่ลดน้อยลงด้วย

เทศกาลปิดฉากลงด้วยการประกาศของ *Quentin Tarantino* ในฐานะประธานกรรมการการตัดสินครั้งนั้นให้ภาพยนตร์เรื่อง *Fahrenheit 9/11* ได้รับรางวัลเกียรติยศสูงสุดของเทศกาลคือ *ปาล์มทองคำ (Palme d'Or)* ไปครอง สื่อต่างๆ นำเสนอข่าวอย่างครึกโครมว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลดังกล่าวนับจาก *The Silent World* ของ *Jacques Cousteau* ได้เคยทำสำเร็จใน ค.ศ. 1956 ชื่อของไมเคิล มัวร์และภาพยนตร์เรื่อง *Fahrenheit 9/11* จึงกลายเป็นที่สนใจของคนทั่วโลกทันที และทำให้ในที่สุด วอลต์ ดิสนีย์ ยอมขายสิทธิ์จัดจำหน่ายคืนให้มิราแมกซ์ ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงได้ฉายในอเมริกาในที่สุด และด้วยสถิติเป็นภาพยนตร์สารคดีที่เข้าฉายในวงกว้างโดยมีจำนวนโรงฉายมากที่สุด ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจึงกลายเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่ขึ้นอันดับหนึ่งในตารางบ็อกซ์ออฟฟิศ เอาชนะภาพยนตร์บันเทิงเรื่องอื่นๆ ได้สำเร็จ ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวยังครองสถิติทำเงินสูงสุดตลอดกาลในกลุ่มภาพยนตร์สารคดีด้วยกันของบ็อกซ์ออฟฟิศทั้งยังเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องเดียวที่ทำรายได้เกิน 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ สำเร็จอีกด้วย

ไมเคิล มัวร์ต้องการให้ผู้คนได้ชมภาพยนตร์ของเขามากที่สุดเพื่อหวังผลในการเลือกตั้งประธานาธิบดีที่จะมาถึง โดยมัวร์ได้บอกว่าผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของเขา คือ ประชาชนอเมริกันอีกร้อยละ 50 ที่ไม่ได้ใช้สิทธิลงคะแนนเสียง ซึ่งคนกลุ่มนี้ เป็นกลุ่มคนจน คนใช้แรงงาน



ภาพที่ 20 มัวร์กับรางวัลปาล์มทองคำ

กลุ่มคนหนุ่มสาว และพวกอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันทั้งหลาย มัวร์จึงเลือกให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทั่วไป และอนุญาตให้มีการดาวน์โหลดไปชมทางอินเทอร์เน็ตภายหลังที่ออกจากโรงภาพยนตร์ในวันที่ 2 พฤศจิกายน ส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถูกตัดสิทธิ์เนื่องจากขาดคุณสมบัติในการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอคาเดมี่ด้วย

แม้มัวร์จะเดินหน้าทำกิจกรรมรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งอย่างหนักเช่นไรก็ตาม ในท้ายที่สุดผลการเลือกตั้งก็ยังคงเป็นประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุช ที่ได้รับความนิยมไว้วางใจนั่งตำแหน่งเป็นสมัยที่สองติดต่อกัน ซึ่งมัวร์เชื่อว่าเป็นเพราะพรรครีพับลิกันใช้ประโยชน์จากความหวาดกลัวต่อสงครามการก่อร้ายของประชาชนในการหาเสียง ทำให้แนวคิดแบบฝ่ายอนุรักษ์นิยมที่แข็งกร้าวและประกาศสงครามอย่างจริงจังยังคงได้รับความนิยมสูง แต่ขณะเดียวกัน *Kelton Rhoads* ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยาการชักจูงใจได้เขียนบทความชื่อ *Propaganda Tactics and Fahrenheit 9/11* โดยวิเคราะห์ว่าผู้ชมได้กลับไม่เคิล มัวร์และโฆษณาชวนเชื่อของเขาด้วยปัจจัยสามประการคือ 1. สารของภาพยนตร์ผลักดันให้ผู้ชมให้ออกห่างด้วยการนำเสนอที่ทำให้รู้สึกในทางไม่ดีหรือรู้สึกว่ามันมากเกินไป 2. สารของภาพยนตร์พยายามครอบงำความคิดผู้ชมมากเกินไปทำให้รู้สึกขาดความน่าเชื่อถือ ผู้ชมจึงเกิดกระบวนการต่อต้านในจิตใจ 3. สารของภาพยนตร์ไปกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตรงข้าม เป็นต้นว่า คงไม่มีใครเลวได้ทั้งหมดขนาดนั้น

ภาพยนตร์ทำเอาบุชดูน่าสงสารไปเลย หรือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ใส่ร้ายไปเสียทุกอย่างมากเกินไป
ดังนั้นข้อมูลพวกนี้ไม่น่าจะจริง เป็นต้น (Rhoads, สืบค้นออนไลน์เมื่อ 9 ก.ค. 2011)

ผลการเลือกตั้งครั้งนี้ประชาชนสามารถเอาชนะไปได้ด้วยคะแนนร้อยละ 51 ของ
ประเทศเท่านั้นซึ่งนับว่าเป็นชัยชนะที่ไม่มากนัก โรดส์จึงทิ้งท้ายไว้ว่ามัวร์นั้นใช้เทคนิคการจูงใจได้ดี
แล้วหากแต่ยังไม่ชำนาญพอและหากฝ่ายอนุรักษ์นิยมไม่สามารถสร้างภาพยนตร์จูงใจที่ดีกว่าของ
มัวร์ได้ มัวร์ก็จะได้รับชัยชนะในที่สุด

4.1.7 ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Sicko

ภายหลังจากภาพยนตร์เรื่อง *Fahrenheit 9/11* มัวร์ใช้เวลาถึง 3 ปีในการสร้าง
ภาพยนตร์สารคดีเรื่องใหม่ว่าด้วยเรื่องของระบบประกันสุขภาพของอเมริกาโดยมุ่งเป้าโจมตีไปที่
บริษัทประกันสุขภาพและบริษัทยาและเวชภัณฑ์ทางการแพทย์ต่างๆ การค้นหาความจริงเกี่ยวกับ
ปัญหาของระบบประกันสุขภาพของชาติโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบริษัทยักษ์ใหญ่หลายแห่ง
เป็นไปอย่างยากลำบาก บริษัทยาขนาดใหญ่อย่างน้อย 4 แห่งอันได้แก่ *Pfizer*, *Eli Lilly*,
AstraZeneca และ *GlaxoSmithKline* ทันทีที่ทราบข่าวไมเคิล มัวร์กำลังทำภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับ
ธุรกิจของตนได้ออกคำสั่งใน ค.ศ. 2005 สั่งพนักงานของบริษัททุกคนห้ามให้สัมภาษณ์กับมัวร์โดย
เด็ดขาด (Japsen, สืบค้นออนไลน์เมื่อ 9 ก.ค. 2554)

ไมเคิล มัวร์หันไปใช้ช่องทางสื่อสารใหม่ที่เขาดำเนินการมานับตั้งแต่วารนอร์ค
ต่อต้านบุช นั่นคือเว็บไซต์ส่วนตัวของเขา www.michaelmoore.com ซึ่งมัวร์ใช้นำเสนอบทความ
หรือข้อมูลต่างๆ รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้คนด้วย มัวร์ได้ขึ้นข้อความขอให้ผู้เข้าชม
เว็บไซต์ช่วยส่งข้อมูลปัญหาที่ตนได้เผชิญกับระบบประกันสุขภาพมายังอีเมลของเขาและปรากฏ
ว่าเขาได้รับเรื่องราวร้องทุกข์จำนวนมหาศาลเลยทีเดียว ในเรื่องนี้เราจะได้เห็นการอ้างอิงข้อมูลและ
นำเสนอกิจกรรมจากอินเทอร์เน็ตเข้ามาเพิ่มจากการนำเสนอที่มัวร์เคยใช้อยู่ปกติด้วย นับว่าเป็น
พัฒนาการด้านใหม่ที่เพิ่มเข้ามาในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกเพ่งเล็งว่าอาจจะไม่ได้รับอนุญาตให้ออกฉายเนื่องจากฉากหนึ่งในภาพยนตร์มี
การละเมิดกฎการคว่ำบาตรของอเมริกาต่อคิวบา เนื่องจากมัวร์นำคณะเจ้าหน้าที่ซึ่ง ทุพพลภาพ
จากเหตุการณ์ 11 กันยายนไปรักษายังประเทศคิวบา ประเด็นการห้ามฉายนี้จุดกระแสความสนใจ
ของสาธารณชนต่อตัวภาพยนตร์ในทันที ทว่าในท้ายสุดภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก็ได้รับอนุญาตให้
ออกฉายได้ โดยภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Sicko* ออกฉายรอบปฐมทัศน์ที่เทศกาลภาพยนตร์เมือง

คานส์ ซึ่งไมเคิล มัวร์ถือได้ว่าเป็นผู้ที่ได้รับความนิยมนอกจากเทศกาลนี้อยู่เสมอ และเป็นอีกครั้งหนึ่งที่ มัวร์ได้รับการยื่นมือให้เกียรติหลังภาพยนตร์จบลงอย่างยาวนาน หลังจากนั้นอีกหนึ่งเดือน มัวร์จึงนำภาพยนตร์เข้าฉายในอเมริกาและแคนาดา ซึ่งก็ประสบความสำเร็จอย่างสูงเช่นกัน

The screenshot shows the homepage of Michael Moore's website. At the top, there's a navigation bar with links for HOME, MIKE'S BLOG, OPENMIKE, NEWSROOM, BOOKS + FILMS, FILM FOOTNOTES, DO SOMETHING, and HIGH SCHOOL NEWSPAPER. Below this is a large banner for the book 'HERE COMES TROUBLE' with the quote 'Outstanding... Moore Triumphs!' and a 'CLICK TO ORDER' button. The main content area features a post titled 'MIKE'S LETTER' dated February 3rd, 2006, at 4:55 AM. The post title is 'Send Me Your Health Care Horror Stories... an appeal from Michael Moore'. The text of the letter discusses Moore's work on documentaries about the health care industry and asks for reader input. To the right of the letter, there are social media links for Twitter, Facebook, YouTube, and Myspace, along with a list of recent tweets.

ภาพที่ 21 มัวร์ประกาศขอข้อมูลจากผู้ชมในเว็บไซต์ของตนเอง

ไมเคิล มัวร์ได้ให้สัมภาษณ์ถึงภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวว่าเป็นเรื่องราวตลกขบขันของประชาชน 45 ล้านคนที่ไม่ได้รับการดูแลสุขภาพในประเทศที่มั่งคั่งที่สุดในโลก และมัวร์คาดหวังว่าแม้เขาจะได้รับการให้ใส่บนเวทีออกสการ์และไม่ประสบความสำเร็จในการต่อต้านสงครามของบุช แต่ครั้งนี้เขาหวังว่าผู้คนจะฟังเขาจริงๆ เสียที มัวร์จึงหวังผลกับการจูงใจด้วยสารทางการเมืองในภาพยนตร์เรื่องนี้มากขึ้น

มัวร์ได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนมากขึ้นจากภาพยนตร์เรื่อง *Fahrenheit 9/11* ที่ให้ภาพความเป็นตัวแทนพรรคเดโมแครตมากเกินไป ในภาพยนตร์เรื่องนี้มัวร์จึงเลือกนำเสนอตัวตนของเขาที่ไม่ได้เป็นทั้งตัวแทนแนวคิดแบบพรรคเดโมแครตหรือรีพับลิกัน หากแต่เป็นตัวแทนของประชาชนอเมริกันส่วนใหญ่ที่ต้องเผชิญกับปัญหาของระบบประกันสุขภาพของอเมริกา แม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่ได้เล่นกับเนื้อหาที่เป็นกระแสสังคมในขณะนั้นอย่างเช่น สงครามอิรัก หรือการก่อการร้ายอย่างเรื่องก่อน แต่เป็นเพียงเรื่องธรรมดาใกล้ตัวทั่วไปที่เกิดขึ้นมายาวนาน ทว่ากลับมีผู้ชมเข้าชมจำนวนมาก จนทำให้ *Sicko* เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลอันดับที่สองในประเภทภาพยนตร์สารคดีเป็นรองเพียง *Fahrenheit 9/11* นอกจากนี้มัวร์ยังได้รับการ

เสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอะคาเดมีอวอร์ดอีกครั้ง แม้ครั้งนี้เขาไม่ได้รับรางวัลใดๆก็ตาม แต่ก็ยังเป็นเครื่องยืนยันถึงคุณค่าด้านภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ได้เช่นกัน

4.1.8 ช่วงการสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Capitalism: A Love Story* ถึงปัจจุบัน

ภายหลังภาพยนตร์เรื่อง *Sicko* มัวร์เริ่มมองไปถึงการเลือกตั้งประธานาธิบดีครั้งใหม่ใน ค.ศ. 2008 ที่กำลังใกล้เข้ามา มัวร์จึงหันกลับไปเน้นทำกิจกรรมทางการเมืองอีกครั้ง โดยมัวร์ได้ใช้ฟุตบอลที่เขาเดินทางรณรงค์ต่อต้านบุขไปตามมหาวิทยาลัยต่างๆกว่า 60 เมือง โดยเน้นเจาะไปยังกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีสิทธิ์ลงคะแนนเสียงในระดับมหาวิทยาลัยใน ค.ศ. 2004 มาติดต่อเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Captain Mike Across America* เพื่อหวังผลให้มีการเปลี่ยนแปลงที่นั่งทางการเมืองในทำเนียบขาวจากพรรคอนุรักษนิยมอย่างรีพับลิกันที่ครองอำนาจอย่างยาวนาน ภายหลังมัวร์ได้นำภาพยนต์ดังกล่าวมาติดต่อใหม่ด้วยตนเองในชื่อ *Slacker Uprising* เพื่อนำออกให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในอเมริกาสามารถดาวน์โหลดไปชมได้โดยไม่เสียเงินอีกด้วย



ภาพที่ 22 มัวร์ในการรณรงค์ตามมหาวิทยาลัยทั่วมอเมริกา

ไมเคิล มัวร์ยังทำกิจกรรมรณรงค์การเลือกตั้งอื่นๆด้วยการออกพูดในที่สาธารณะหลายครั้ง และระหว่างนี้เองมัวร์ก็ได้เตรียมความพร้อมทั้งกับภาพยนตร์สารคดีเรื่องใหม่ของตนเอง ในขณะที่มัวร์ทราบดีว่าประธานาธิบดีบุชไม่สามารถดำรงตำแหน่งติดต่อกันเป็นสมัยที่ 3 ได้ตามที่รัฐธรรมนูญได้กำหนดไว้ นั่นทำให้บุชไม่ใช่เป้าหมายที่สำคัญเพียงพอในการต่อสู้สำหรับมัวร์อีกต่อไป บุชในฐานะเป้าหมายหลักของมัวร์ตลอดมาจึงถูกกล่าวถึงลดน้อยลงในชื่อของมัวร์ และเป็นช่วงเวลาที่มัวร์ต้องค้นหาเป้าหมายใหม่ด้วย

ช่วงหนึ่งปีก่อนการเลือกตั้งนี้เอง อเมริกาได้เผชิญหายนะครั้งใหม่ซึ่งแตกต่างจากภัยก่อการร้ายที่ครอบงำมากกว่า 10 ปี เพราะครั้งนี้เป็นภัยทางเศรษฐกิจที่ถูกลามมาจากภาคอสังหาริมทรัพย์ของอเมริกา ที่กระทบกับภาคการเงินและธนาคารจนทำให้หลายบริษัทยักษ์ใหญ่ของอเมริกาล่มสลายต่อภาวะการณ์ล้มละลาย และต้องร้องขอให้รัฐบาลบุชในขณะนั้นออกนโยบายนำเงินภาษีของประชาชนหลายแสนล้านเหรียญมาช่วยอุดหนุนธุรกิจไว้ ซึ่งกลายมาเป็นเรื่องที่ต้องสื่อและประชาชนทั่วไปวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางเมื่อพบว่าบริษัทยักษ์ใหญ่เหล่านั้นกลับนำเงินภาษีไปมอบเป็นเงินโบนัสให้เหล่าผู้บริหารระดับสูงซึ่งขัดแย้งกับความรู้สึกของผู้คนอย่างรุนแรง ปัญหาทางเศรษฐกิจครั้งสำคัญนี้ได้รับการรายงานในเวลาต่อมาในชื่อวิกฤติการณ์แฮมเบอร์เกอร์ (*Hamburger Crisis*)

เหตุการณ์นี้ทำให้มัวร์พบเป้าการโจมตีรายใหม่ซึ่งเป็นศัตรูร่วมของประชาชนอเมริกันก่อนประเทศในการรายงานข่าวของสื่อต่างๆ มัวร์มองไปที่บริษัทใหญ่ๆ ที่ละโมภในการดำเนินธุรกิจและต้นตอรากเหง้าของปัญหานั้น นั่นคือตลาดหุ้นวอลสตรีทของอเมริกาและแนวคิดระบบทุนนิยมที่ผิดเพี้ยนของอเมริกา ซึ่งแท้จริงแล้วเป็นศัตรูในความคิดของมัวร์มานับแต่ก่อนครั้งที่เขาส่งภาพยนตร์เรื่องแรก เป็นศัตรูในหนังสือที่เขาเขียนทุกเล่ม เป็นศัตรูที่ถูกหยิบมาอธิบายเป็นทั้งประเด็นหลักและประเด็นรองในภาพยนตร์สารคดีเรื่องต่างๆ ของมัวร์หลายครั้ง เช่น การปิดโรงงานเพื่อเพิ่มผลกำไรโดยไม่จำเป็นของจีเอ็มที่ส่งผลร้ายต่อเมืองฟลินท์ใน *Roger & Me* การเลิกจ้างงานจำนวนมากมหาศาลของบริษัทขนาดใหญ่ในอเมริกาในเรื่อง *The Big One* การขายกระสุนปืนของวอลมาร์ตใน *Bowling for Columbine* ธุรกิจน้ำมันซึ่งอยู่เบื้องหลังการทำสงครามกับอิรักใน *Fahrenheit 9/11* ความละโมภของบริษัทประกันและบริษัทยาใน *Sicko* เป็นต้น



ภาพที่ 23 ฉากหนึ่งใน *Capitalism: A Love Story* แสดงภาพมัวร์ล้อมจับวอลสตรีท

ผลการเลือกตั้งประธานาธิบดีใน ค.ศ. 2008 ได้ทำให้อเมริกาได้ประธานาธิบดีผิวสีคนแรกในประวัติศาสตร์ เมื่อประธานาธิบดี *Barack Obama* เอาชนะผู้รับสมัครของพรรครีพับลิกันได้โดยชูแนวคิดการดำเนินงานด้านเศรษฐกิจแบบเน้นไปที่กลุ่มคนจนมากกว่ากลุ่มคนร่ำรวยอย่างที่ผ่านมา หลังจากประสบความสำเร็จกับกิจกรรมรณรงค์ทางการเมือง มัวร์กลับมามีภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Capitalism: A Love Story* ในภาพยนตร์เรื่องนี้มัวร์ตั้งคำถามถึงความหมายของระบบทุนนิยมและผลของการใช้ความละโมภในการดำเนินธุรกิจที่ส่งผลให้เกิดปัญหาเศรษฐกิจครั้งใหญ่ในอเมริกา ในฉากจบของภาพยนตร์มัวร์ร้องขอความร่วมมือจากผู้ชมในการช่วยเขาทำลายระบบทุนนิยมที่ชั่วฉฉนี้

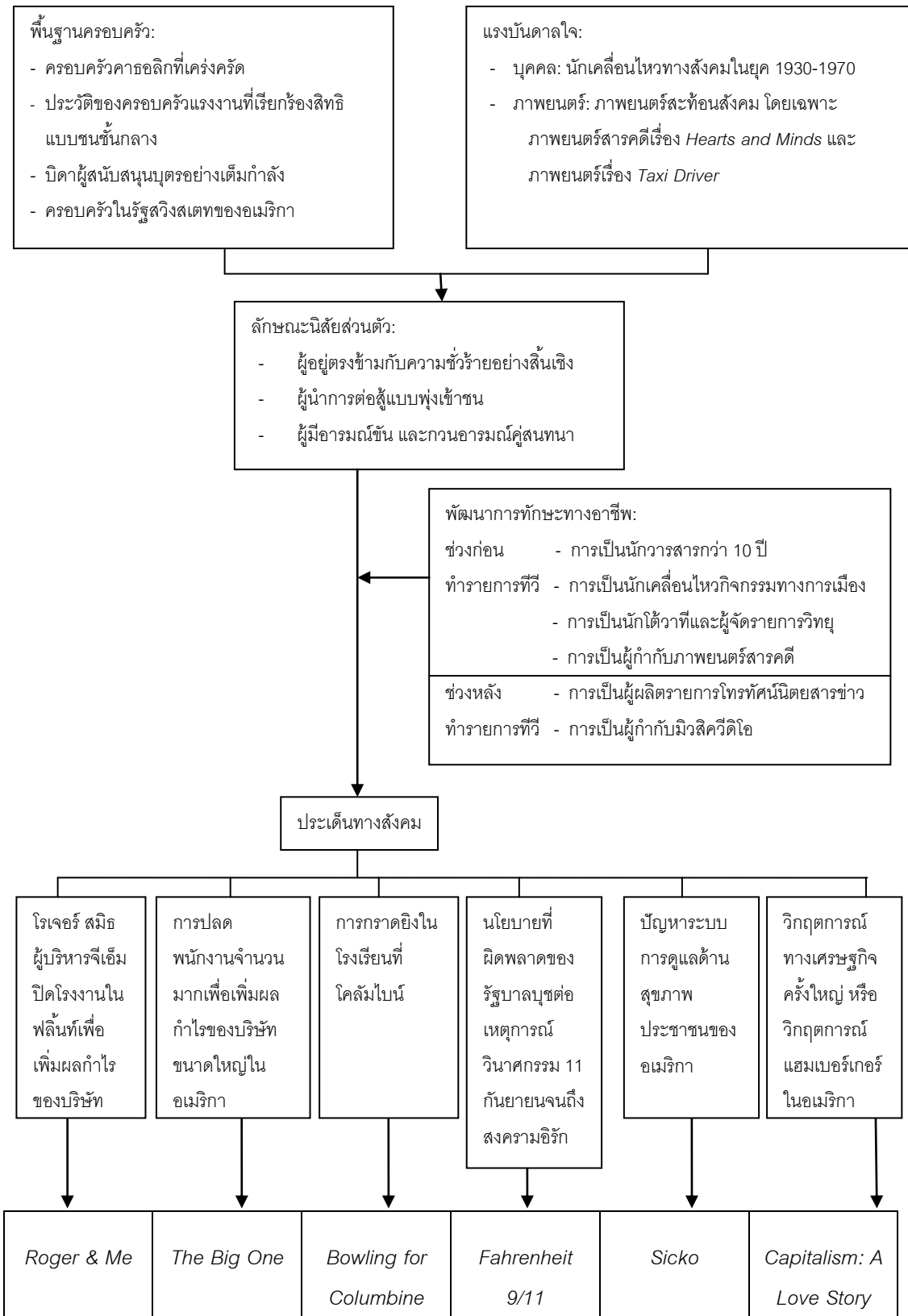
ไมเคิล มัวร์เข้าร่วมกับกลุ่มนักศึกษาและประชาชนในนามการรณรงค์ว่า *Occupy Wall Street* ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากการประท้วงในอียิปต์และตูนีเซีย การรณรงค์นี้เริ่มต้นในนิวยอร์กก่อนจะแพร่หลายไปในเมืองใหญ่ของสหรัฐโดยเปลี่ยนชื่อไปตามเมือง เช่น *Occupy Washington DC* เป็นต้น และมัวร์ยังคงร่วมสนับสนุนการรณรงค์กิจกรรมนี้อย่างต่อเนื่องทั้งในเว็บไซต์และการชุมนุมที่ท้องถนนจนถึงปัจจุบัน โดยมัวร์ให้สัมภาษณ์ว่าหลังจากนี้เขาคงขอพักงานภาพยนตร์สารคดีไว้ และมีแผนการจะกลับมาทำภาพยนตร์บันทึกเรื่องราวอีกครั้ง ซึ่งขณะนี้เขามีบทที่เขียนทิ้งไว้ถึงสองเรื่องด้วยกัน เป็นแนวตลกและแนวเขย่าขวัญ



ภาพที่ 24 มัวร์ร่วมขบวนประท้วง Occupy Wall Street

4.1.9 สรุปประวัติและแนวคิดที่นำมาสู่ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่อง

จากประวัติและบริบททางความคิดของไมเคิล มัวร์ สามารถนำมาแสดงเป็นปัจจัยที่นำมาสู่ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 4 ที่มาของภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์

4.2 การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์นั้น สามารถใช้แนวทางการวิเคราะห์เรื่องเล่าในภาพยนตร์ทั่วไปในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ได้ เนื่องจากการศึกษาการเล่าเรื่องในยุคหลังได้เปลี่ยนแนวการศึกษาจากภาพยนตร์เรื่องแต่ง (Fiction) มาสู่ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (Non-fiction) หรือภาพยนตร์สารคดี โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เช่นเดิมเพียงเปลี่ยนโลกทัศน์ที่ว่าภาพยนตร์ไม่ได้สะท้อนโลกความจริง หากแต่เป็นการรวบรวมความจริงมาเรียงร้อยเพื่อสร้างเรื่องเล่า

การวิเคราะห์เรื่องเล่าในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์

เมื่อพิจารณาภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์ จึงสามารถนำมาวิเคราะห์ตามวิธีคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สารคดีได้ดังนี้

4.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องในภาพยนตร์สารคดีมีลักษณะที่แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป คืออาจไม่สามารถแบ่งเป็นโครงสร้างรูปตัววี (V) แบบ 3 ชั้นหรือแบบ 5 ชั้น ที่มีการเริ่มเรื่อง การพัฒนา เหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่อง เนื่องจากต้องดำเนินไปตามความจริงของเรื่องราวที่ไม่สามารถกำหนดได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป แต่ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ กลับมีโครงสร้างใกล้เคียงแบบภาพยนตร์ทั่วไป

การเริ่มเรื่อง

มัวร์มักเริ่มต้นเรื่องด้วยการพุ่งตรงไปยังการนำเสนอปัญหาอันเป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง โดยแนะนำผู้ที่เกี่ยวข้องและความเชื่อมโยงไปยังปัญหาของเรื่อง รวมถึงที่มาที่ไปของปัญหา และที่สำคัญมัวร์มักส่งนัยของความเห็นของเขาต่อประเด็นปัญหาดังกล่าวตั้งแต่ต้น เพื่อให้ผู้ชม สามารถคาดเดาทิศทางการนำเสนอต่อไปได้ว่าจะไปในทิศทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับสิ่งนั้น โดยผ่านการใช้เสียงในการบรรยายและการตัดต่อหรือนำเสนอภาพที่ให้ภาพลักษณะดีหรือไม่ดีของประเด็นนั้น

ภาพยนตร์เรื่อง *Roger & Me* มัวร์สนองต่อความอยากรู้ของผู้ชมโดยการตอบโจทย์แรกของเรื่องคือ “โรเจอร์” และ “ฉันทัน” ในชื่อเรื่องนั้นคือใคร โดยการเล่าถึงประวัติส่วนตัวของมัวร์เองตั้งแต่เด็ก โดยให้ความเชื่อมโยงกับเมืองฟลินท์ว่าเป็นบ้านเกิดของตนเช่นเดียวกับ

บริษัทเจเนรัล มอเตอร์ หรือ จีเอ็มที่กำเนิดในเมืองนี้จนผูกพันเป็นหนึ่งเดียวกับเมือง จากนั้น มัวร์จึงแนะนำโรเจอร์ว่าคือผู้บริหารจีเอ็มในปัจจุบันที่เห็นแก่ตัวซึ่งมีนโยบายปิดโรงงานในฟลินท์ เมืองเกิดเพื่อเพิ่มผลกำไรโดยไม่สนใจว่าต้องปลดคนงานและทำให้เมืองฟลินท์ประสบปัญหา ตามมา มัวร์อาจเป็นที่รู้จักในวงการหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารหัวซ้าย หากแต่ในวงกว้างโดยเฉพาะ ในหมู่ผู้ชมภาพยนตร์สารคดีชื่อของมัวร์ไม่เป็นที่รู้จักแต่อย่างใด ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงให้เวลา มากมายไปกับการแนะนำตัวละครที่ชื่อไมเคิล มัวร์กว่าจะเข้าประเด็นของเรื่องที่แท้จริง ทั้งยังเป็น การสร้างความชอบธรรมในการนำตัวเองลงเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราวอย่างแนบเนียนด้วยการบอก ว่าตนเป็นหนึ่งในผู้รับเคราะห์จากการกระทำของโรเจอร์

ภาพยนตร์เรื่อง *The Big One* มัวร์เริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวเองในบทบาทของ นักเขียนหนังสือและตัวเขาในช่วงเวลาที่ผ่านมาจากภาพยนตร์เรื่องแรก และจากนั้นจึงเข้าสู่ ประเด็นของเรื่องว่าด้วยการเดินทางโปรโมตหนังสือของเขาที่เขาจะไปสำรวจเหตุการณ์ปลด คนงานจำนวนมากทั่วอเมริกา โดยแสดงผ่านฉากการพูดทอล์กโชว์ของมัวร์ที่โจมตีนักการเมืองและ นักธุรกิจที่ละโมภทำให้พอทราบได้ว่ามัวร์ไม่ได้จะไปค้นหาความจริงมานำเสนอเพื่อให้เห็นมุมมอง ที่หลากหลายต่อเหตุการณ์ แต่จะออกไปไล่ล่าคนไม่ดีเหล่านั้นให้จนมุมมากกว่า

ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆหลังจากนั้นมัวร์มักนำผู้ชมเข้าสู่ประเด็นปัญหาทันที หากแต่ การแนะนำตัวละครก็จะใช้การผูกโยงกับตัวเขาไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง เช่น *Bowling for Columbine* แนะนำเฮสตันประธานสมาพันธ์ปืนเล็กยาวอเมริกาในฐานะตัวแทนผู้ คลั่งไคล้อาวุธปืนว่าเป็นคนจากรัฐมิชิแกน เช่นเดียวกับมัวร์ไปพร้อมการนำเสนอฉากเหตุการณ์ สะเทือนขวัญที่เกิดจากอาวุธปืนต่างๆ และหลังจากภาพยนตร์เรื่องนี้มัวร์ได้กลายเป็นบุคคลที่มี ชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและระดับนานาชาติจากสุนทรพจน์ ในวันรับรางวัลออกสการ์ ที่กล่าวประนามบุช มัวร์จึงไม่แนะนำตัวเองว่าเป็นใครแต่เน้นไปที่ว่ามัวร์ยืนอยู่ข้างใดของประเด็น ปัญหามากกว่า

Fahrenheit 9/11 มัวร์แนะนำประธานาธิบดีบุชว่าเป็นคนที่ไม่ดีด้วยการลำดับ ความไม่ชอบมาพากลในการเลือกตั้ง ความไม่เอาไหนในฐานะประธานาธิบดีที่เชื่อมโยงไปยัง เหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน และแสดงความเป็นขั้วตรงข้ามกับมัวร์ด้วยฉากที่มัวร์ไป ประท้วงบุชแต่ถูกบุชได้กลับให้ไปหางานทำเสีย ซึ่งมัวร์บรรยายเสียงเสียดสีกลับว่าบุชเองใช้เวลา พักผ่อนมากกว่าทำงานเสียอีก

Sicko มัวร์เข้าสู่ปัญหาของผู้คนที่อยู่ภายใต้ระบบประกันสุขภาพด้วยเหตุการณ์ที่ขื่นขม เช่น ชายที่ต้องเลือกต่อนี้วบางนิ้วที่ขาดเพราะไม่สามารถจ่ายค่าผ่าตัดทุกนิ้วได้ หรือคู่สามีภรรยาที่ต้องขายบ้านและเร่ร่อนเพราะต้องจ่ายค่ายาราคาแพง เนื่องจากในภาพยนตร์เรื่องนี้ มัวร์ไม่ได้ตัวบุคคลที่เป็นตัวแทนของคู่ขั้วปัญหาอย่างในภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมาหากแต่เป็นการต่อสู้กับระบบ มัวร์จึงแนะนำตัวเองในฐานะผู้อยู่ข้างเดียวกับประชาชนอเมริกันที่ตกเป็นเหยื่อระบบประกันสุขภาพ ด้วยฉากหนึ่งที่มัวร์เล่าว่าเขาประกาศให้ชาวอเมริกันส่งปัญหาเกี่ยวกับระบบประกันสุขภาพมาให้เขา และมีชายคนหนึ่งได้เล่าว่าได้นำชื่อมัวร์ไปขู่กับบริษัทประกันที่ไม่ยอมจ่ายค่าประกันทำให้บริษัทยอมจ่ายเงินในที่สุด ตรงนี้มัวร์ได้สร้างสถานะของพระเอกหรือผู้ช่วยเหลือชาวอเมริกันเพิ่มเข้ามาด้วย

Capitalism: A Love Story มัวร์เริ่มประเด็นปัญหาว่าอเมริกาจะล่มสลายตามโรมันเพราะเหตุผลเดียวกันคือความละโมภของทุนนิยมและข้าราชการที่ทุจริต โดยให้ภาพของบุชแทนข้าราชการที่ทุจริต มัวร์ได้ชื่อว่าเป็นศัตรูคู่อาฆาตของบุชนับตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ของเขา จึงไม่จำเป็นต้องแนะนำว่าเขาขึ้นข้างใดในประเด็นข้าราชการที่ทุจริต ในขณะที่เดียวกันระบบทุนนิยมเป็นนามธรรมที่มัวร์ใช้ตัวแทนเป็นองค์กรทางการเงินของอเมริกาอย่างวอลสตรีทนั้น มัวร์เริ่มเรื่องด้วยการบุกยึดบ้านลูกหนี้ของพวกรถนาครและใช้เสียงบรรยายประนามว่าทุนนิยมคือการฉกฉวยแย่งชิงโดยไม่ปิดบังความเห็นส่วนตัวของเขาต่อทุนนิยมแต่อย่างใดเช่นกัน

ช่วงเริ่มเรื่องในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จึงเป็นการเปิดประเด็นปัญหาว่าภาพยนตร์สารคดีควรจะพูดถึงเรื่องอะไร โดยการแสดงด้วยภาพหรือเหตุการณ์ที่รุนแรงเพื่อปลุกเร้าความสนใจของผู้ชม เช่น ฉากการเย็บแผลตัวเองของชายคนหนึ่งใน *Sicko* หรือรวบรวมเหตุการณ์ปล้นธนาคารผ่านการตัดต่ออย่างรวดเร็วและเพลงแนวร็อกเพื่อให้เห็นถึงความรุนแรงของความละโมภใน *Capitalism: A Love Story* เป็นต้น

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์มีความแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป คือ มัวร์มีความคิดในใจต่อประเด็นใดๆนั้นก่อนแล้ว โดยสังเกตจากการแนะนำตัวละครเป็นฝ่ายเดียวกับเขาและฝ่ายที่อยู่ตรงข้ามกับเขา มีการใช้เสียงบรรยายหรือการให้ภาพขณะการบรรยายความดีร้ายในการระบุฝ่ายธรรมะและอธรรมด้วย ทำให้ผู้ชมรู้ตั้งแต่แรกว่าใครคือผู้ร้ายและใครคือพระเอกต่อประเด็นปัญหาที่น่าเสนอ

การพัฒนาเหตุการณ์

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ใช้การพัฒนาเรื่องราวด้วยความขัดแย้ง เช่นเดียวกับภาพยนตร์ทั่วไป โดยมักเริ่มจากข้อสมมติฐานหนึ่ง และใช้การอ้างเหตุผลอื่นมาสนับสนุนหรือหักล้าง ดำเนินต่อไปเพื่อแสดงความกระจ่างต่อปมปัญหาที่เป็นสมมติฐานตั้งต้น

Roger & Me มัวร์สร้างสมมติฐานว่าสมิธเป็นตัวร้ายของเรื่องราว แต่การสัมภาษณ์ทอม เคย์ โฆษกที่ยืนยันว่าสมมติฐานของมัวร์นั้นไม่จริง เป็นการสร้างความขัดแย้งที่ทำให้มัวร์ต้องออกค้นหาความจริงเกี่ยวกับสมิธและสิ่งที่เกิดขึ้นกับเมืองฟลินท์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *Bowling for Columbine* ที่เกิดความขัดแย้งเมื่อมัวร์เชื่อว่าอาวุธและความรุนแรงในอเมริกาเป็นสิ่งที่ผิดปกติแต่ เฮสตัน ประธานสมาพันธ์ปืนเล็กยาวกลับมองว่าเป็นความชอบธรรมและจำเป็น มัวร์จึงออกค้นหาว่าความคิดของเฮสตันที่ฝังรากในอเมริกามีต้นเหตุมาจากสิ่งใดและถูกต้องหรือไม่ และในภาพยนตร์เรื่อง *Sicko* และ *Capitalism: A Love Story* ต่างก็มีวิธีการใกล้เคียงกันคือ สร้างข้อขัดแย้งว่าระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้านั้นไม่ดีทำให้มัวร์ต้องเปรียบเทียบอเมริกากับประเทศอื่นเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง และการสร้างข้อขัดแย้งว่าทุนนิยมเป็นสิ่งที่ดีและถูกต้องซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดของมัวร์จนต้องออกไปหาความหมายของทุนนิยม และสิ่งที่ทุนนิยมกระทำต่ออเมริกาว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง ข้อขัดแย้งจากการเริ่มเรื่องทั้งหมดนี้ได้เป็นตัวสำคัญในการพัฒนาเหตุการณ์โดยมีมัวร์เป็นแกนกลางของเรื่องนำผู้ชมไปหาคำตอบ

ภาพยนตร์อีกสองเรื่องคือ *The Big One* มัวร์เปลี่ยนไปขับเคลื่อนเรื่องราวด้วยการเดินทางแบบ *Road Movie* (ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องผ่านการเดินทางของตัวละครจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง) ไล่ล่าตัวร้ายของเรื่องคือนักธุรกิจและนักการเมืองที่ละโมภฉ้อฉลไปทั่วอเมริกาตามแผนประชาสัมพันธ์หนังสือเล่มใหม่ของมัวร์ และภาพยนตร์ *Fahrenheit 9/11* มัวร์กลับไม่ใช้วิธีสร้างข้อขัดแย้งแต่ใช้การลำดับเหตุผลต่อเนื่องในทิศทางเดียวว่าประธานาธิบดีบุชทำสิ่งที่ชั่วร้ายต่ออเมริกา จนดำเนินเรื่องเลยครึ่งเรื่องไปแล้วจึงนำเสนอหญิงวัยกลางคนอย่าง ลิปสคอมบี้ ที่มีความคิดเห็นด้วยกับบุชเป็นข้อโต้แย้งที่มีน้ำหนักแรกของเรื่องส่งผลให้เกิดภาวะวิกฤติของเรื่องในเวลาต่อมา

ลักษณะร่วมในการพัฒนาเหตุการณ์ของมัวร์คือ ไม่ว่าจะใช้การลำดับเหตุผลหรือการเดินทางในการพัฒนาเรื่อง มัวร์มักใช้การเดินทางโดยใช้ตัวเขาเองเป็นศูนย์กลาง ทั้งการพากลับออกไปไล่ล่าความจริงหรือตัวร้ายต่างๆ หรือการใช้เสียงบรรยายเพื่อเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

ต่อเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีแนวไดเรกซีเนมาที่ผู้กำกับเป็นผู้เล่าเรื่องที่เป็นต้นแบบอย่าง *Absolutely Positive* ของ Peter Adair ที่ผู้กำกับที่เป็นโรคเอดส์พาผู้ชมไปสำรวจความเห็นของคนที่เป็นโรคเอดส์เพื่อให้เห็นมุมมองต่อประเด็นดังกล่าวที่หลากหลาย

ภาวะวิกฤติ

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เองภาวะวิกฤติมักเกิดขึ้นเมื่อคำตอบของสมมติฐานตั้งต้นของเรื่องราวกระจ่างชัดหรือเป็นการตอบข้อสงสัยสุดท้ายนั้น

Roger & Me ภาวะวิกฤติเกิดขึ้นเมื่อมัวร์ตัดสินใจครั้งใหญ่โดยบุกไปพบกับ สมิต เพื่อทวงถามความจริงและความยุติธรรมจากสมิตในการประชุมครั้งหนึ่ง หลังจากที่มัวร์ได้แต่ข้อมูลว่าสมิตเป็นตัวร้าย และทำลายเมืองฟลินท์ แต่ไม่สามารถหาข้อมูลได้อ่างเหตุผลให้เชื่อได้เลยว่าสมิตเป็นคนดีที่ไม่ละโมภ การถูกขัดขวางและความล้มเหลวในการไล่ล่าสมิตที่ดำเนินมา นับตั้งแต่ต้นเรื่องจนเข้าใกล้ความจริงมากที่สุด แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จเพราะถูกเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยห้ามตัวที่มงานออกไปเสียก่อน

The Big One ที่ภาวะวิกฤติของเรื่องคือการเข้าพบ ไนท์ ประธานบริหารของไนท์ และการตอบโต้พูดคุยกันระหว่างมัวร์และไนท์ซึ่งเป็นเหมือนฉากการสู้รบครั้งสุดท้ายระหว่างตัวแทนสองฝ่ายในภาพยนตร์แนวสงคราม เช่นการบุกเข้าเค-มาร์ทเพื่อให้เลิกขายกระสุนของมัวร์ และเหยื่อการกราดยิงที่โคลัมไบน์ และการได้เข้าพูดคุยระหว่างมัวร์และเฮสตันใน *Bowling for Columbine*

Sicko ภาวะวิกฤติคือเมื่อมัวร์พิสูจน์แล้วว่าระบบประกันสุขภาพของอเมริกามีปัญหาอย่างหนักเมื่อเทียบกับประเทศอื่น เขาจึงพาเหล่าผู้ป่วยที่ทนทุกข์ทรมานในลักษณะต่างๆ เพื่อเดินทางออกนอกประเทศโดยทางเรือซึ่งเป็นการท้าทายการทำผิดกฎหมายของอเมริกา การบุกไปในคุกกวนเตนาโมที่ขังผู้ก่อการร้ายและการบุกไปยังคิวบาซึ่งถูกรัฐบาลอเมริกันคว่ำบาตรอยู่ ทั้งนี้เพื่อไปแสวงหาการรักษาที่ดีกว่าและเป็นการประท้วงโดยตรงต่อนโยบายระบบสุขภาพของอเมริกา *Capitalism: A Love Story* มีภาวะวิกฤติขนาดใหญ่คือการแข่งขันชิงตำแหน่งประธานาธิบดีระหว่างโอบามาในฐานะตัวแทนความหวังของคนจน กับพรรคอนุรักษ์นิยมที่หนุนหลังธุรกิจใหญ่และทุนนิยมในอเมริกา และโอบามาก็สามารถชนะในท้ายที่สุด นอกจากนี้ยังมีภาวะวิกฤติที่มัวร์ขับเคลื่อนเองด้วยการนำรถขนเงินออกไปทวงเงินภาษีคืนจากบริษัทใหญ่ต่างๆ รวมถึงการบุกล้อมจับกุมนักธุรกิจที่ตลาดการเงินวอลสตรีทด้วย

Fahrenheit 9/11 ภาวะวิกฤติเกิดขึ้นเมื่อสงครามอิรักแสดงผลลัพธ์ ภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสงครามภาพชาวอิรักที่ร้องไห้คร่ำครวญสาปแช่งอเมริกา และภาพเหล่าทหารที่ถูกฆ่าอย่างโหดเหี้ยมและต้องเผชิญความหวาดกลัวที่สุด ทำให้เหล่าทหารในอิรักต่างรู้สึกต่อต้านสงครามครั้งนี้ออกมาผ่านการสัมภาษณ์ และจุดเปลี่ยนสำคัญจึงเกิดขึ้นโดยมี ลิปสคอมบี้ คุณแม่ผู้สนับสนุนประธานาธิบดีบุชซึ่งลูกชายของนางได้ถูกส่งไปอิรักด้วยนั้น นางได้รับข่าวการเสียชีวิตของลูกชายจนตกอยู่ในอาการเสียใจอย่างรุนแรง

ภาวะวิกฤติในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จึงมักเป็นฉากการต่อสู้ครั้งสำคัญระหว่างข้อตรงข้ามทั้งสองฝ่าย คือ มัวร์และบุคคลที่เป็นตัวแทนของต้นเหตุประเด็นปัญหาอย่างใน *Roger & Me*, *The Big One* และ *Bowling for Columbine* หรือระหว่างมัวร์กับระบบที่เป็นปัญหาอย่างใน *Sicko* หรือระหว่างตัวแทนฝ่ายมัวร์และฝ่ายตรงข้ามอย่างใน *Capitalism: A Love Story* และสุดท้ายระหว่างภาวะในจิตใจของตัวละครที่จะเลือกยอมรับหรือปฏิเสธอย่างใน *Fahrenheit 9/11*

ภาวะคลี่คลาย

ภาวะคลี่คลายในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ คือ ภาวะหรือผลของการต่อสู้ระหว่างสองขั้วความขัดแย้งในภาวะวิกฤตินั้นๆ

Roger & Me ภาวะคลี่คลายคือความพ่ายแพ้ของมัวร์ มัวร์เดินทางกลับเมืองฟลินท์ที่ไม่สามารถถึงตัวสมิธได้ตามที่ตั้งใจ มัวร์กลับมาสำรวจสิ่งที่เกิดขึ้นต่อไปในเมืองฟลินท์เพื่อแสดงถึงความไม่รับผิดชอบที่สมิธได้ก่อขึ้น ทำให้เกิดภาพคนตกงานและถูกไล่ออกจากบ้านของตัวเอง เช่นเดียวกัน *The Big One* มัวร์พ่ายแพ้ต่อข้อตรงข้ามที่เป็นบุคคลอย่างไนท์แต่ก็ได้รับข่าวดีเกี่ยวกับชัยชนะของคนงานในรัฐแห่งหนึ่งที่เคยมาหามัวร์ หากแต่ *Bowling for Columbine* นั้นมัวร์เอาชนะองค์การที่ขายกระสุนอย่างเค-มาร์ทได้ แต่พ่ายแพ้ให้กับตัวบุคคลอย่าง เฮสตัน ที่เป็นตัวแทนของความคลั่งไคล้อาวุธปืน

Fahrenheit 9/11 ตัวละครในเรื่อง เช่น เหล่าทหารและลิปสคอมบี้ได้เปลี่ยนความคิดจากการสนับสนุนบุชเป็นการต่อต้านบุช ซึ่งเป็นชัยชนะของฝ่ายต่อต้านบุชและความพ่ายแพ้ของฝ่ายบุช ขณะที่ *Sicko* มัวร์เอาชนะระบบโดยการพาคนไข้ไปรักษาที่คิวบาได้สำเร็จ แต่ก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงระบบในอเมริกาได้ เช่นเดียวกันใน *Capitalism: A Love Story* แนวคิดของ

มาร์ชชนะในการเลือกตั้งประธานาธิบดี แต่ตัวมาร์ชเองยังพ่ายแพ้ที่ไม่สามารถทำลายแนวคิดทุนนิยมได้

จุดคลี่คลายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์ช มักเป็นการเผชิญกับความพ่ายแพ้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งในการต่อสู้ที่เกิดขึ้นในภาวะวิกฤติเสมอ โดยเฉพาะเมื่อเป็นการพยายามเปลี่ยนแปลงระบบหรือแนวคิดที่ครอบงำในสังคมอเมริกัน เช่น ความคลั่งไคล้อารุณปืนหรือ ระบบทุนนิยม เป็นต้น ในขณะที่ ชัยชนะของมาร์ชนั้นมักไม่ได้มาจากตัวมาร์ชเพียงลำพัง หากแต่เกิดจากการร่วมมือกับใครบางคนหรือจากมวลชนที่รวมพลังเคลื่อนไหวเสมอ

การยุติของเรื่องราว

ภาพยนตร์สารคดีของมาร์ชมักมีจุดจบที่เริ่มต้นด้วยความรู้สึกเศร้าและผิดหวังเนื่องจากภาวะคลี่คลายที่มักเป็นความพ่ายแพ้ของมาร์ชอยู่เสมอ แต่มาร์ชก็มักทิ้งท้ายเรื่องราวด้วยเสียงบรรยายที่กระตุ้นให้ผู้ชมขบคิดอยู่เสมอ

Roger & Me มาร์ชจบด้วยสุนทรพจน์ของโรเจอร์ที่กล่าวถึงความผาสุกความปรองดองและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกันในงานคริสต์มาสของจีเอ็ม โดยตัดสลับกับการไล่คนออกจากบ้านที่ค้างค่าเช่าโดยรอส เพื่อใช้ความขัดแย้งขบเน้นความมือถือสากปากถือศีลของพวกเขาที่เอาเปรียบและไม่แยแสคนจนจริงๆ มาร์ชกล่าวสรุปด้วยน้ำเสียงเศร้าว่าโลกกำลังเข้าสู่ศตวรรษใหม่แต่คนรวยก็ยังเอาเปรียบคนจนอยู่ไม่เปลี่ยนแปลง ทั้งหมดนี้เพื่อสร้างความรู้สึกเกลียดชังอย่างรุนแรงกับผู้ชมที่เกิดความสนใจโศกเศร้าของผู้คนจำนวนมากต่อพวกเขาและธุรกิจใหญ่โตที่ละโมภ

The Big One มาร์ชกล่าวอย่างเสียดยัดเยียดที่ไม่สามารถเกลี้ยกล่อมให้ในทเปลี่ยนแปลงความคิดได้ แต่เขาได้รับข่าวดีถึงการรวมพลังของแรงงานในรัฐที่เขาผ่านมา ทำให้เขากล่าวสรุปว่าการเปลี่ยนแปลงกำลังเริ่มขึ้นจากจุดนี้ แม้ฝ่ายทุนนิยมที่ละโมภจะกล่าวเช่นใด พวกเราซึ่งหมายถึงมาร์ชและผู้ชมจะไม่เชื่อ และในยุคที่มีรัฐบาลผูกขาด มีธุรกิจใหญ่ผูกขาดเช่นนี้ การต่อสู้เพื่อทำลายอาณาจักรที่ชั่วร้ายตัวสุดท้ายกำลังเริ่มขึ้น มาร์ชใช้น้ำเสียงที่ฮึกเหิมในการพูดเพื่อปลุกเร้าผู้ชมให้ลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มาร์ชพ่ายแพ้ไปด้วยกัน

Bowling for Columbine มาร์ชใช้น้ำเสียงประชดประชันหลังจากที่เขาไม่สามารถเกลี้ยกล่อมเฮสตันได้ เขาคงต้องยอมกลับมายังโลกแห่งความจริงที่ชาวอเมริกันหวาดกลัวไปทุก

อย่างจนทำให้ ยอดการซื้อปืนสูงขึ้นเป็นประวัติการณ์ ช่วงเป็นเวลาที่นำภาคภูมิใจของชาวอเมริกันจริงๆ ทั้งนี้มัวร์ทราบดีว่าเขาอาจชนะบริษัทอย่างเค-มาร์ทีในการให้เลิกขายกระสุนได้ แต่ไม่สามารถเอาชนะนิสัยความนึกคิดที่ฝังอยู่ในสังคมในตัวคนอเมริกันได้ง่าย การประชิดเสียดสีจึงเป็นการยั่วยุให้ผู้ชมพยายามเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคมให้ดีขึ้น

Fahrenheit 9/11 มัวร์พาพลทหารที่กลับจากอิรักมาร้องขอให้สมาชิกสภาทั้งหลายยอมส่งลูกหลานตัวเองไปรบที่อิรักแต่ไม่มีใครยอมเลย มัวร์บรรยายด้วยน้ำเสียงเสียดสีว่าพวกคนรวยและมีอำนาจไม่มีใครอยากไปอิรัก มัวร์แปลกใจที่คนที่ต้องเสียสละเพื่อชาติมักเป็นคนจนก่อนเสมอ วีรบุรุษพวกนี้ไม่ได้ร้องขอไม่ให้ส่งพวกเขาไปรบหากแต่ขอให้ส่งไปรบในสงครามที่มีเกียรติและคุ้มค่า พวกบุชยังคงประกาศสงครามไม่สิ้นสุด มัวร์จึงนำคำพูดของ *George Orwell* มาตอบได้ว่าตัวตนของสงครามนั้นแท้จริงคือเรื่องคนมีอำนาจที่พยายามรักษาโครงสร้างอำนาจของตนเองไว้ มัวร์เลือกตัดต่อภาพการเข้ารับตำแหน่งของทั้งบุชผู้พ่อและลูกเพื่อสื่อสารเชิงสัญลักษณ์เป็นนัยว่าผู้ที่มีอำนาจนั้นหมายถึงใคร สงครามจึงเป็นข้ออ้างของการรักษาตำแหน่งประธานาธิบดีของทั้งคู่เท่านั้น ในจุดนี้มัวร์ได้นำการแถลงข่าวของบุชที่ว่าเขาจะไม่ยอมให้ใครหลอกเขาได้อีก ซึ่งเป็นคำพูดที่มัวร์เห็นด้วยกับบุชเป็นครั้งแรก ซึ่งหมายถึงเขาเชื่อเชิญให้ผู้ชมเลิกเชื่อคำใบ้ปิดของบุชและไม่เลือกกลับมาเป็นประธานาธิบดีอีก

Sicko มัวร์เล่าต่อจากภาวะคลีคลายที่เหล่าวีรบุรุษ 11 กันยายน มีการสวมกอดกับเจ้าหน้าที่ดับเพลิงในคิวบาว่า หากอเมริกาปรองดองกับศัตรูได้และยอมรับสิ่งดีๆที่พวกเขามีมาใช้ด้วย เช่น ระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าของฝรั่งเศสหรือคิวบา และการที่ชาวอเมริกันไม่ต้องใช้หนี้มากมายที่เกิดจากความละโมภของนักธุรกิจ และนักการเมืองเพื่อที่จะมีอิสระในการทำสิ่งต่างๆได้ อเมริกาคงจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีกว่านี้ได้ มัวร์ชี้ให้ผู้ชมเห็นคล้ายตามว่าหากแก้ความรู้สึกรอคอยและแก้ปัญหาความละโมภได้ ปัญหาหลักทั้งหมดจะได้รับการแก้ไข

Capitalism: A Love Story มัวร์ชี้ชัดเจาะจงลงด้วยเสียงบรรยายที่จริงจังว่าเขาไม่เคยเห็นคนรวยต้องอยู่บนหลังคาหลังพายุใหญ่อย่าง *Katrina* ถล่มแบบพวกคนจนที่ถูกปล่อยให้ตายเพราะคนรวยฉกฉวยทุกอย่างไปหมดแล้ว มัวร์ย้ำว่าทุนนิยมเป็นปีศาจร้าย ที่ไม่สามารถควบคุมได้แต่ต้องใช้การทำลายทิ้ง เพื่อนำสิ่งที่ดีคือประชาธิปไตยคืนมา และเขาเองไม่สามารถทำได้เพียงลำพัง จึงร้องขอผู้ชมให้มาช่วยเขาทำลายระบบทุนนิยมนี้ด้วยกันอย่างเร่งด่วน

ไมเคิล มัวร์มักเริ่มต้นการยุดิของเรื่องราวด้วยบรรยากาศของโศกนาฏกรรมเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชม ก่อนจะทิ้งท้ายให้ดูคิดและรู้สึกอยากลงมือเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ก่อให้เกิดโศกนาฏกรรมเหล่านั้นเสีย ทั้งนี้สามารถสรุปได้ประการหนึ่งว่ามัวร์สร้างภาพยนตร์สารคดีโดยมีโครงเรื่องในใจที่ไม่เพียงตีแผ่ความชั่วร้ายแต่ต้องการปลุกเร้าผู้ชมให้ออกมาทำการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้นด้วย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนั้นมักมีนัยในการให้ทำลายสิ่งชั่วร้าย โดยเฉพาะตัวร้ายที่ถูกเน้นย้ำร่วมในทุกเรื่องของมัวร์ คือ ความละโมภของคนรวย ธุรกิจขนาดใหญ่ และผู้มีอำนาจในรัฐบาลที่มีเบื้องหลังเชื่อมโยงกันในชื่อระบบทุนนิยมนั่นเอง

4.2.2 แก่นความคิด

การวิเคราะห์โครงเรื่องในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ เราสามารถทราบลักษณะร่วมของแก่นความคิดที่มัวร์นำเสนอออกมาได้ โดยแท้จริงแล้วเป็นเรื่องของการต่อสู้กันระหว่างความดีและความชั่วซึ่งเป็นแก่นความคิดที่พบได้โดยทั่วไป หากแต่มัวร์มีนิยามความชั่วในภาพยนตร์สารคดีของเขาที่เฉพาะเจาะจงกว่า คือทุนนิยมอันละโมภ หากแต่จะมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง

Roger & Me ทุนนิยมที่อยู่ในรูปของเจ้าของธุรกิจใหญ่อย่างสมิธผู้บริหารจีเอ็มและพรรคพวกเช่นประธานสหภาพแรงงานกับเจ้าหน้าที่รัฐของมิชิแกน

The Big One อยู่ในรูปธุรกิจขนาดใหญ่และนักการเมืองซึ่งในตอนท้ายใช้ฟิล ไนท์ ประธานบริหารของไนท์เป็นตัวแทน

Bowling for Columbine อยู่ในรูปของชาร์ลตัน เฮสตันและพวกสื่อที่นำเสนอความรุนแรง โดยโยงเฮสตันเข้ากับบุชจากการรณรงค์หาเสียงให้พรรครีพับลิกันของเฮสตัน และโยงปัญหาความยากจนที่เกิดจากทุนนิยมที่เอาเปรียบซึ่งรัฐบาลบุชละเลยแก้ไขเป็นสาเหตุสำคัญหนึ่งในการเกิดความรุนแรงในอเมริกา

Fahrenheit 9/11 อยู่ในรูปของตระกูลบุชและพรรคพวกอันได้แก่กลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ ผู้มีส่วนร่วมก่อการร้าย และสมาชิกพรรครีพับลิกันหลายคน

Sicko อยู่ในรูปของธุรกิจประกันสุขภาพกับธุรกิจยาและพรรคพวกคือกลุ่มนักการเมืองที่รับเงินจากธุรกิจดังกล่าว

Capitalism: A Love Story อยู่ในรูปของธุรกิจขนาดใหญ่และนักการเมืองที่ละโมภทุจริต และใช้คำว่าทุนนิยมโดยตรง

4.2.3 ความขัดแย้ง

ฉากหน้าของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ มักจะเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคลคือ มัวร์-โรเจอร์ สมิธ มัวร์-ชาร์ลตัน เฮสตัน หรือ มัวร์-จอร์จ ดับบลิว บุช เป็นต้น แต่โดยนัยแล้วนั้นเป็นความขัดแย้งในระดับบุคคลกับสังคมหรือระบบขนาดใหญ่ คือ มัวร์-ธุรกิจใหญ่ มัวร์-วัฒนธรรมความรุนแรงและนิยมอาวุธปืน หรือ มัวร์-ระบบทุนนิยม เป็นต้น

นอกจากนี้หากพิจารณาในจุดประสงค์ของเรื่องเล่าที่มัวร์ต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นของผู้ชม มัวร์จึงสอดแทรกความขัดแย้งภายในตัวบุคคลลงไปด้วย เช่น การเปลี่ยนความคิดจากสนับสนุนบุชมาเป็นต่อต้านบุชของทหารพิการจากสงครามอิรัก และลิปสคอมป์คูนแม่ผู้สูญเสียลูกชายในสงครามอิรัก ในเรื่อง *Fahrenheit 9/11* ด้วย

การวิเคราะห์ข้อตรงข้ามของมัวร์ในแก่นความคิดนั้นคือทุนนิยมอันละโมภที่แปรรูปตามรายละเอียดไปตามภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่อง ทำให้เราเห็นภาพรวมของคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์นั้นคือ มัวร์และสิ่งที่มัวร์เป็นตัวแทน กับ ทุนนิยมและสิ่งที่เป็นตัวแทนทุนนิยม

Roger & Me คู่ขัดแย้งที่ปรากฏชัดคือ มัวร์ กับ โรเจอร์ สมิธ ตามชื่อเรื่อง นอกจากนี้ยังรวมถึงประธานสหภาพแรงงานกับเจ้าหน้าที่รัฐของมิชิแกน ทำให้ข้อขัดแย้งเบื้องหลังนั้นกลับมีนัยไปถึง ตัวแทนคนจน-ตัวแทนคนรวย แรงงาน-นายทุน คนธรรมดาผู้ไร้อำนาจ-ผู้ถือครองอำนาจเงินหรือการเมือง ความพอเพียง-ความละโมภ วิธีคิดแบบเสรีนิยมสังคมนิยม-วิธีคิดแบบอนุรักษนิยมทุนนิยม ด้วย เช่นเดียวกับใน *The Big One* ซึ่งทุนนิยมอยู่ในรูปธุรกิจขนาดใหญ่และนักการเมืองที่ละโมภ ซึ่งในตอนท้ายมัวร์ได้นำเสนอ ฟิล ไนท์ ประธานบริหารของไนท์เป็นตัวแทนของทุนนิยมที่มีเสียงนั้น ทำให้เพียงเปลี่ยนจาก มัวร์-โรเจอร์ สมิธ เป็นระหว่างมัวร์-ฟิล ไนท์ แต่ในนัยเบื้องหลังนั้นยังคงเดิมเพราะทั้งสองเรื่องมีประเด็นใกล้เคียงกันต่างเพียงขนาดของพื้นที่ฉากหลังเรื่องราวที่ขยายจากเมืองฟลินท์สู่ประเทศอเมริกา

ลักษณะเดียวกันนี้ยังปรากฏใน *Sicko* และ *Capitalism: A Love Story* แตกต่างเพียงลดความสำคัญของตัวแทนทุนนิยมที่เป็นบุคคลลงแต่เน้นภาพรวมที่เป็นระบบหรือองค์กรมากขึ้น เช่น ธุรกิจประกันสุขภาพและธุรกิจยา ระบบการดูแลสุขภาพของประเทศอเมริกา

ตลอดจน ธุรกิจใหญ่รวมถึงสถาบันการเงินการธนาคารและตลาดหุ้น รัฐบาลที่ให้ความสำคัญกับ ธุรกิจใหญ่ และระบบทุนนิยมในอเมริกา เป็นต้น

Fahrenheit 9/11 มีข้อแตกต่างเล็กน้อยตรงที่มัวร์หวังผลในโลกแห่งความจริง มากกว่าการต่อสู้ในภาพยนตร์อย่างที่เป็นมา ซึ่งทำให้เกิดข้อขัดแย้งพิเศษอยู่นอกเหนือในตัว ภาพยนตร์อย่างทุกเรื่องด้วยนั่นคือ ผู้ต่อต้านบุช-ผู้ชื่นชอบบุช ซึ่งอาจตีความหมายไปถึง ผู้จะไม่ลงคะแนนให้พรรครีพับลิกัน-ผู้จะลงคะแนนให้พรรครีพับลิกัน ซึ่งการต่อสู้ของข้อขัดแย้งนี้จะ เกิดขึ้นเมื่อมีการเลือกตั้งประธานาธิบดีในหลายเดือนให้หลังการฉายของภาพยนตร์ แต่มัวร์นำมา อิงโดยนัยในภาพยนตร์ก่อนล่วงหน้า

ทว่าข้อขัดแย้งที่ไม่ชัดเจนนักอย่างใน *Bowling for Columbine* ซึ่งแม้จะฉาบหน้า ด้วยประเด็นความรุนแรงและอาวุธปืนซึ่งน่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่าง มัวร์-ชาร์ลตัน เฮสตัน โดย เฮสตันเป็นตัวแทนของความคลั่งไคล้อาวุธปืนและปัญหาความรุนแรงของอเมริกา แต่เมื่อพิจารณา ลงลึกถึงการตามหาสาเหตุของความคลั่งไคล้อาวุธปืนและปัญหาความรุนแรงนั้น มัวร์ได้เผยตัวตน ที่แท้จริงของปัญหานั้นว่ามาจากระบบทุนนิยม ทั้งสื่อที่โหมข่าวสะเทือนขวัญให้คนหวาดกลัวเพื่อ สร้างกระแสข่าว รายการไล่ล่าคนร้ายในโทรทัศน์ที่แสดงข้อขัดแย้ง คนผิวขาว-คนผิวดำ นั้นแท้จริง ก็ล้วนแต่เป็นธุรกิจและการขายกระแสทั้งสิ้น ดังนั้นข้อขัดแย้งในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์จึงยังเป็น เรื่องทุนนิยมไม่เปลี่ยนแปลง

ภาพยนตร์สารคดีของมัวร์จึงเป็นลักษณะความขัดแย้งแบบสงครามตัวแทน กล่าวคือใช้ความขัดแย้งระหว่างบุคคล และความขัดแย้งภายในบุคคล เพื่อขยายให้เห็นความ ขัดแย้งระดับสังคมและระบบที่ครอบงำสังคมนั้น นอกจากนี้ข้อขัดแย้งที่แท้จริงมักเป็น มัวร์และสิ่ง ที่มัวร์เป็นตัวแทน เช่น ผู้สนับสนุนมัวร์ ผู้ด้อยโอกาสในสังคม หรือประชาชนอเมริกันส่วนใหญ่ (ใน ความคิดของมัวร์) กับ ระบบทุนนิยม และสิ่งที่เป็นตัวแทนให้ระบบทุนนิยมนั้น เช่น กลุ่มคนรวย กลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ และกลุ่มนักการเมืองและข้าราชการการเมืองด้วย

2.2.4 ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าชิ้นแรกๆ และเป็นการศึกษาที่มักนำมาอ้างอิงอยู่ เสมอคือผลงานของ วลาดีเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่วิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซีย พบว่านิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกัน โดยเมื่อนำมาวิเคราะห์ ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ ทำให้ทราบว่าบทบาทตัวละครต่างๆของมัวร์มีลักษณะดังนี้

พระเอก จะเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง เมื่อพิจารณาจากบทบาทของผู้เล่าเรื่องที่มีมุมมองพระเจ้า กล่าวคือ มัวร์ทำตัวเป็นผู้เข้าใจทุกสิ่งในเรื่อง ทั้งยังแทรกตัวเองลงในเรื่องเล่านั้นด้วยทำให้มีสิทธิขาดในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องเล่า มัวร์จึงตั้งตัวเองเป็นฝ่ายถูกต้องหรือฝ่ายธรรมะในข้อขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่วอยู่เสมอ

บุคลิกของนักวารสารที่บุกเข้าชุดคุ้ยตีแผ่โดยไม่เกรงกลัวต่อความชั่วร้าย ทำให้ มัวร์มักขจัดข้อขัดแย้งของเรื่องราวด้วยความดุดัน ทั้งการนำกล้องบุกเข้าไปยังที่ต่างๆโดยไม่ให้ตั้งตัว ซึ่งเป็นนิสัยที่ชอบจิกกัดเหน็บแนมประชดเสียดสีของเขาอีกด้วย

ไมเคิล มัวร์มักปรากฏตัวในรูปลักษณะของชายอ้วนผิวดำ ซึ่งเป็นรูปลักษณะที่แสดงให้รู้สึกถึงผู้ชายใจดีที่ไม่มีพิษภัยและออกจะดูปัญญาอ่อน การใส่กางเกงยีนส์ สวมแจ็กเก็ต และสวมหมวกเบสบอลตลอดเวลาเพื่อเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกันกับพวกคนอเมริกันที่ติดดินซึ่งพบเห็นได้ทั่วไปอีกด้วย มัวร์จึงนำเสนอตัวเองในฐานะตัวแทนของชาวอเมริกันส่วนใหญ่ อยู่บ่อยครั้งเกี่ยวกับการใช้ชีวิตที่ไม่แตกต่างจากชาวอเมริกันทั่วไป และคำพูดที่เน้นย้ำว่า "เรา" ที่หมายถึงชาวอเมริกันทั้งหมดหรือส่วนใหญ่ในเสียงบรรยายอีกด้วย



ภาพที่ 25 มัวร์กับบทบาทพระเอกในภาพยนตร์สารคดีของตนเอง

ผู้ร้าย อันได้แก่ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่อง เมื่อพิจารณาพระเอกหรือฝ่ายธรรมะคือมัวร์แล้วนั้น ผู้ร้ายจึงเป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกับแนวคิดหรือตัวของมัวร์ ซึ่งมัวร์เองจะสร้างสองขั้วคือตัวเขากับฝ่ายตรงข้ามตั้งแต่เริ่มภาพยนตร์สารคดีด้วย

ผู้ร้ายของมัวร์ไม่ว่าจะเป็น โรเจอร์ สมิท, ฟิล ไนท์, ชาร์ลตัน เฮสตัน หรือ จอร์จ ดับบลิว บุช ตลอดจนพรรคพวกที่สนับสนุนคนกลุ่มนี้ มักมีลักษณะร่วมกันคือเป็นชายอเมริกันผิวขาว มักปรากฏตัวในชุดสูทให้ได้เห็นอย่างน้อยหนึ่งครั้ง ซึ่งแสดงถึงการเป็นพลเมืองอเมริกันที่มีฐานะดี การศึกษาดี และมีอำนาจ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่คนทั่วไปมักนึกถึง นักธุรกิจ นักการเมือง เมื่อประกอบกับการที่มักถูกนำเสนอว่ามีบุคลิกที่ขัดแย้งกันทั้งดูเงาไร้กาละเทศและเจ้าเล่ห์อยู่ในคนเดียวกันทำให้ได้ภาพของ ตัวแทนระบบทุนนิยมที่ฉ้อฉลและไร้หัวใจ ซึ่งเป็นตัวร้ายที่แท้จริงในภาพยนตร์ทุกเรื่องด้วย



ภาพที่ 26 ผู้ร้ายหลักในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์

ภาพที่ 26 ซ้ายบนคือ โรเจอร์ สมิท ประธานบริษัทจีเอ็ม จาก *Roger & Me* ขวาบนคือ ฟิล ไนท์ ประธานบริษัทไนท์ จาก *The Big One* ซ้ายล่าง คือชาร์ลตัน เฮสตัน ประธาน

สมาพันธ์ปืนเล็กยาวแห่งอเมริกาจาก *Bowling for Columbine* และขวาล่าง คือ ประธานาธิบดีบุช จาก *Fahrenheit 9/11* ซึ่งยังปรากฏตัวด้วยรูปลักษณ์เดิมใน *Sicko* และ *Capitalism: A Love Story* ด้วย



ภาพที่ 27 ผู้ร้ายรองในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์

ภาพที่ 27 เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา แถวแรกจาก *Roger & Me* คนแรก เจมส์ บลานชาร์ด ผู้ว่าการรัฐมิชิแกนที่เมินเฉยต่อปัญหาการปิดโรงงาน, คนตรงกลาง ทอม เคย์

โฆษณาของบริษัทจีเอ็มประจำเมืองฟลินท์, คนสุดท้าย ประธานการท่องเที่ยวของเมืองฟลินท์ที่บริหารงานผิดพลาดโดยลงทุนโครงการขนาดใหญ่ที่ต่อมอล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง

แถวที่สอง คนแรกจาก *Roger & Me* ผู้จัดการชมรมออกกำลังกายของมิชิแกนที่โรเจอร์ สมิธมาใช้บริการเสมอ, คนตรงกลางจาก *The Big One* เควิน คีน เลขานุการโฆษณาของรัฐวิสคอนซินที่มีนโยบายตัดเงินสงเคราะห์ผู้ที่มีฐานะยากจนลง, คนสุดท้ายจาก *Fahrenheit 9/11* จอห์น แอชครอฟท์ อธิบดีกรมอัยการผู้เสนอบัญญัติผู้รักชาติที่อนุญาตให้รัฐละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของพลเมืองเพื่อป้องกันการก่อการร้าย

แถวที่สาม คนแรกจาก *Fahrenheit 9/11* โด널ด์ รัมสเฟลด์ เลขานุการความมั่นคงในรัฐบาลบุชผู้สนับสนุนการใช้กำลังทหารในอิรัก, คนตรงกลางจาก *Sicko* บิลลี โทซิน สมาชิกพรรครีพับลิกันผู้ผลักดันกฎหมายเมดิแคร์ (*Medicare Prescription Drug, Improvement, and Modernization Act*) ที่อนุญาตให้บริษัทยาควบคุมราคาสำหรับผู้สูงอายุได้ตามใจ, สุดท้ายจาก *Capitalism: A Love Story* ปีเตอร์ ซาลูว์สกี นายหน้าอสังหาริมทรัพย์และเจ้าของบริษัท *Condo Vultures* ผู้ทำกำไรจากบ้านที่ติดจันของธนาคาร

แถวสุดท้ายจาก *Capitalism: A Love Story* ซองซ่าย เฮนรี่ พอลสัน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังในรัฐบาลบุชเสนอให้นำเงินภาษีกว่า 7 แสนล้านเหรียญไปช่วยเหลือบริษัทขนาดใหญ่ขณะเกิดวิกฤติทางเศรษฐกิจ, ดอน วีแกน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังและประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน ผู้พยายามผลักดันกฎหมายลดภาษีให้คนรวย

ผู้ให้ มักเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา เมื่อดูจากบทบาทนี้ในภาพยนตร์ของไมเคิล มัวร์ ผู้ให้ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ คือ เหล่านักวิเคราะห์ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือตัวร้ายผู้กลับใจมาให้ข้อมูลกับมัวร์ ซึ่งข้อมูลนั้นมักเป็นข้อมูลเจาะลึกที่ตีแผ่ความชั่วร้ายต่างๆ ซึ่งผู้ให้มักปรากฏตัวในการให้สัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ จัดฉากสัมภาษณ์ หรือการออกให้สัมภาษณ์ในสถานที่จริงก็ตาม

ผู้ให้ของมัวร์มักเป็นผู้ที่รู้เท่าทันตัวร้าย และแม้จะอยู่ในสถานการณ์ของเรื่องเช่นกันกับเหยื่อของตัวร้าย แต่ก็มักมีสถานะที่อยู่เหนือปัญหาหรือไม่ได้รับผลกระทบจากปัญหานั้นๆ ด้วย เช่น นักสืบผู้ถูกบริษัทประกันว่าจ้างให้หาช่องว่างในกรรมธรรมเพื่อที่จะไม่ต้องรับผิดชอบจ่ายค่าประกันที่ผู้ทำประกันสมควรได้ ซึ่งภายหลังได้กลับใจและมาเปิดเผยความชั่วร้ายของตัวเอง

เพื่อชี้ให้เห็นการกระทำที่ชั่วร้าย หวังให้เป็นหลักฐานในการทำลายตัวร้าย โดยใช้การทำลายความน่าเชื่อถือผ่านภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Sicko* เป็นต้น



ภาพที่ 28 ผู้ให้ในภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของมัวร์

ภาพที่ 28 เรียงลำดับจากซ้ายไปขวา แถวแรกจาก *Fahrenheit 9/11* คนแรก จิม แมกเดอร์มอท์ สมาชิกสภาพรรคเดโมแครตจากรัฐวอชิงตันผู้เปิดเผยเบื้องหลังการเร่งผ่านบัญญัติผู้รักชาติของบุช, คนตรงกลาง แดน ไบรโอดี ผู้เขียนหนังสือ *Hulliburton Agenda* มาเปิดเผยแผนการทำกำไรจากการก่อการร้ายของบริษัทใหญ่ที่ตระกูลบุชและบิลลาเดินเกี่ยวข้อง, คนสุดท้าย แจ็ก คลูแนน อดีตเอฟบีไอและเจ้าหน้าที่อาวุโสทีมพิเศษต่อต้าน *Al Qaeda* ที่เปิดเผยความผิดปกติของการสอบสวนหลังเหตุการณ์ 11 กันยายน

แถวที่สองจาก *Sicko* คนแรก เบ็กกี มาลเก้ พนักงานคัดกรองผู้ป่วยทางโทรศัพท์ให้บริษัทประกันชั้นนำแห่งหนึ่งที่มาเปิดเผยนโยบายคัดกรองผู้ทำประกันที่เอาเปรียบผู้เอาประกัน, คนตรงกลาง ดี ไอเนอร์ อดีตนักสืบผู้กลับใจมาเปิดเผยเล่ห์กลของบริษัทประกันที่พยายามหาทาง

ทำให้กรรมกรรมเป็นโมฆะเพื่อที่บริษัทจะไม่ต้องจ่ายเงิน, คนสุดท้าย โทนี่ เบนน์ อดีตสมาชิกสภา
อังกฤษผู้สนับสนุนระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้า

แถวที่สาม คนแรกจาก Sicko กอร์ดอน เทอร์เนอร์ เจ้าหน้าที่ทนายความของเมือง
แคลิฟอร์เนีย สูดหายใจจาก *Capitalism: A Love Story* คนตรงกลาง เบอร์นี่ แชนเดอร์ส วุฒิสมาชิก
พรรคอิสระจากรัฐเวอร์มอนต์ผู้มีแนวคิดสังคมนิยมประชาธิปไตย, คนสุดท้าย วอลลี ซอว์น
นักแสดงผู้สนใจประวัติศาสตร์การเมืองและเศรษฐศาสตร์

ผู้ช่วยเหลือ ได้แก่ ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือตัวเองให้
ผ่านพ้นอุปสรรค เมื่อพิจารณาจากภาพยนตร์สารคดีของมาร์วินั้น นอกจาก ผู้ให้ ที่ถูกสัมภาษณ์แล้ว
อีกกลุ่มใหญ่ที่ถูกมาร์วินสัมภาษณ์คือประชาชนธรรมดาทั่วไป หรือเหยื่อที่ถูกกระทำจากตัวร้ายต่างๆ
ที่เป็นส่วนหนึ่งในขบวนการเคลื่อนไหวอันชอบธรรมที่มาร์วินพยายามสร้างขึ้น ยิ่งผู้ช่วยเหลือมีจำนวน
มากก็ยิ่งทำให้ผู้ชมเชื่อในความถูกต้องของมาร์วินมากขึ้นด้วย ในตอนท้ายของเรื่องทุกครั้งมาร์วินมัก
สื่อสารไปยังผู้ชม ในลักษณะร้องขอให้เป็นผู้ช่วยเหลือของเขาในการต่อสู้กับตัวร้ายในโลกแห่ง
ความจริงด้วย ดังนั้นในความคิดของมาร์วินผู้ชมภาพยนตร์สารคดีของเขาซึ่งเขามักสื่อสารด้วย ด้วย
คำว่า “พวกเรา” นั้นจึงเป็นผู้ช่วยเหลือด้วย

เมื่อพิจารณาจากการให้สัมภาษณ์ของมาร์วินเกี่ยวกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของเขา ทำให้
ให้ทราบว่ามาร์วินเชื่อว่าผู้ช่วยเหลือของเขา คือประชาชนอเมริกันส่วนใหญ่ ที่เป็นแรงงาน เป็นกลุ่ม
คนจน เป็นผู้ด้อยโอกาสในสังคมต่าง ๆ นั้นเอง

ผู้ส่งสาร มักเป็นผู้พบเห็นเหตุร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย ผู้ส่งสารใน
ภาพยนตร์สารคดีของมาร์วินจึงเป็นคนกลุ่มเดียวกัน คือ ผู้ให้และผู้ช่วยเหลือ ของมาร์วินนั่นเอง

เจ้าหญิง คือนางเอกของเรื่องผู้ที่พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง ลักษณะ
พิเศษของเจ้าหญิงในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์วิน คือ ไม่ได้รอคอยความช่วยเหลือจาก
พระเอกเพียงอย่างเดียว หากแต่จะถูกร้องขอและให้การสนับสนุนจากพระเอกให้ร่วมกันต่อสู้กับตัว
ร้ายนั้นด้วย ดังนั้นเมื่อพิจารณาแล้วเจ้าหญิงในภาพยนตร์สารคดีของมาร์วินจึงเป็นกลุ่มคนเดียวกับ
ผู้ช่วยเหลือของมาร์วินนั่นเอง

พระเอกจอมปลอม คือ ตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่มักจะเปิดเผยความชั่วร้ายใน
ภายหลัง เมื่อพิจารณาแล้วในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์วินกลับไม่มีตัวละครดังกล่าว แม้ว่าใน

ตัวละครที่ใกล้เคียงสุดอย่างบริษัทจีเอ็มใน *Roger & Me* จะถูกนำเสนอในลักษณะที่สร้างความสุขให้กับเมืองฟลินท์ในอดีต และกลับมาเป็นตัวร้ายที่ทำลายเมืองในภายหลังก็ตาม หากแต่เมื่อพิจารณาแล้วมัวร์ได้มุ่งเน้นไปที่ตัวผู้บริหารในปัจจุบันคือ โรเจอร์ สมิทซึ่งเป็นคนละคนกันกับผู้บริหารในยุคเมืองฟลินท์ที่เฟื่องฟูหรือ *Harlow Curtis* ดังนั้นจึงไม่สอดคล้องกับลักษณะของพระเอกจอมปลอม

ข้อสังเกตว่าภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ไม่มีพระเอกจอมปลอมนั้น เนื่องจากตัวละครประเภทดังกล่าวจะเป็นตัวละครที่หลอกลวงการรับรู้ของผู้ชมหรือตัวละครอื่นมาก่อนเปิดเผยตัวจริง แต่เพราะมัวร์เป็นทั้งผู้เล่าเรื่องที่มีมุมมองแบบพระเจ้าล่องรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง และเป็นพระเอกในเรื่องเล่าของตัวเองด้วย ทำให้นอกจากมัวร์ไม่เคยเป็นผู้ผิดแล้ว ยังทำให้ไม่มีตัวละครใดหลอกเขาได้ จึงเป็นเหตุให้ไม่มีตัวละครประเภทพระเอกจอมปลอมนั่นเอง



ภาพที่ 29 ผู้ช่วยเหลือ ผู้ส่งสาร และเจ้าหญิงในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์

ภาพที่ 29 เรียงลำดับจากซ้ายไปขวา แถวแรก เหล่าพนักงานของบริษัทนมเพย์เคย์ที่ถูกปลด จาก *The Big One* และ แบร์รี ไรน์โกลด์ พนักงานโทรศัพท์เกษียณอายุผู้ถูกเอพีไอมาสอบสวนที่บ้านเพราะเขาวิจารณ์นโยบายการต่อต้านผู้ก่อการร้ายของบุช จาก *Fahrenheit 9/11*

แถวที่สอง ไลล่า ลิปสคอมบ์ เจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษาการประกันการว่างงานของพลินท์ ผู้สูญเสียลูกชายจากการถูกส่งไปรบที่อิรัก จาก *Fahrenheit 9/11* และ ริชาร์ด คาสต์ลโด นักเรียนของโรงเรียนมัธยมโคลัมไบน์เหยื่อของการกราดยิงที่ต้องพิการนั่งรถเข็นตลอดชีวิต จาก *Bowling for Columbine*

แถวที่สาม คนแรกจาก *Sicko* แฟรงก์ คาโดล์ ลูกจ้างเบ็ดเตล็ดที่แม้จะมีประกันสุขภาพแต่ยังต้องทำงานพิเศษในวัย 79 ปีเพื่อหาเงินมาจ่ายค่ายาของตนและภรรยา, และจาก *Capitalism: A Love Story* คนกลางพนักงานของบริษัทที่พับลิกวินโดวส์แอนด์ดอร์สที่ปิดตัวและไม่ยอมจ่ายเงินเดือนก้อนสุดท้ายให้พนักงาน และ แรนต์ สแกเกอร์ เจ้าของบ้านและฟาร์มที่สืบทอดกันมาหลายรุ่นแต่ท้ายสุดถูกธนาคารยึด

แถวสุดท้าย รฮอนดา บริตตัน ผู้หันมาขายเนื้อกระทายเนื่องจากตกงานจาก *Roger & Me* และเหล่าผู้ประท้วงการปลดคนงานของบริษัทที่ใหญ่ในอเมริกา จาก *The Big one*

4.2.3 ฉาก

ภาพยนตร์สารคดีใช้การเข้าไปยังสถานที่จริงที่เกิดเหตุการณ์หรือมีบุคคลอยู่ ทำให้ไม่มีฉากในลักษณะของการจัดเตรียม ยกเว้นแต่การจัดฉากสัมภาษณ์ซึ่งมักไม่เน้นการสื่อความหมายพิเศษ หรือการจัดฉากเพื่อจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งอาจตกแต่งความหมายผ่านฉากตามการตีความใหม่ได้หากแต่ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ไม่มีการใช้การจำลองเหตุการณ์แบบจัดฉาก มีเพียงการใช้อนิเมชันเล่าเรื่องประวัติย่อของความกลัวที่ฝังรากในวัฒนธรรมอเมริกันใน *Bowling for Columbine* ซึ่งใช้ฉากหลังที่สดใสแบบการ์ตูนเพื่อลดความรุนแรงในเรื่องเล่าเท่านั้น

ฉากในภาพยนตร์สารคดีจึงมีความสำคัญคือสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมถึงความสมจริง โดยมัวร์มักใช้ฉากจริงสร้างความระทึกใจให้หน้าติดตาม เช่น ฉากบริษัทใหญ่ที่มีมัวร์นำกล้องฝ่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยจำนวนมากบุกเข้าไปด้านในเพื่อตามหาเจ้าของกิจการใน

The Big One หรือฉากหน้าสถานีทูดซาอุติอาระเบียที่รถตำรวจเริ่มเข้ามาสอบถามการถ่ายทำของ มัวร์ราวกับจะสั่งห้ามใน *Fahrenheit 9/11* เป็นต้น นอกจากนี้การใช้ฉากจริงยังสอดคล้องกับแนวทางการถ่ายทำแบบกองโจรที่บุกเข้าหาตัวผู้ถูกสัมภาษณ์โดยไม่ให้ทันตั้งตัวตามแบบไดเรกซีเนมา ที่เป็นต้นแบบของภาพยนตร์สารคดีในยุคของมัวร์ด้วย

ฉากที่สำคัญที่มัวร์มักกล่าวถึงอยู่ในภาพยนตร์สารคดีทุกเรื่องของเขานั้นคือ เมืองฟลินท์ ทั้งสภาพบ้านเรือน วิถีชีวิต และผู้คน มัวร์มักนำเสนอภาพของเมืองฟลินท์ในฐานะ บ้านเกิดของเขา และแสดงภาพซ้ำในเมืองฟลินท์ที่กรังหม่นหมองและไร้ชีวิตชีวาอยู่เสมอ ทั้งนี้ เป็นการเน้นย้ำตัวตนของมัวร์ที่เป็นหนึ่งในเหยื่อที่ถูกกระทำจากความละโมภเพื่อสร้างความชอบธรรมในการทวงถามความเป็นธรรมจากพวกคนรวยและกลุ่มอำนาจอันละโมภ แทนประชาชนอเมริกันส่วนใหญ่ที่ยากจนและถูกกดขี่จากระบบทุนนิยมเช่นกัน

นอกจากภาพแล้วมัวร์ยังมักสัมภาษณ์ผู้คนในเมืองฟลินท์หรือยกเหตุการณ์ในเมืองฟลินท์มากกล่าวถึงเสมอ ทั้งยกคดีเด็กเล็กยิงเพื่อนในชั้นเรียนในเมืองฟลินท์มาทวงถามความเป็นธรรมกับเฮสตันแทนที่จะยกคดีกราดยิงที่โคลัมไบน์ซึ่งเป็นที่ยุติมากกว่ามาพูดถึง การสัมภาษณ์ เหล่าเด็กหนุ่มและผู้คนในฟลินท์ที่มีคนในครอบครัวไปรบในอิรัก หรือการสัมภาษณ์ สาธุคุณในเมืองฟลินท์หลายคนเกี่ยวกับความชั่วร้ายของระบบทุนนิยม เพื่อเป็นตัวแทนของ มุมมองจากคริสตจักร เป็นต้น เมืองฟลินท์จึงเป็นฉากอันสำคัญในเรื่องเล่าของมัวร์เสมอ

ไมเคิล มัวร์ยังใช้ฉากในแง่ของการเปรียบเทียบด้วย เช่นใน *Roger & Me* มัวร์เปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างเมืองซานฟรานซิสโกที่เขาไปทำงานเป็นบรรณาธิการของ นิตยสาร *Mother Jones* ว่าเป็นเมืองที่ผู้คนใช้ชีวิตสุขสบายมีชีวิตชีวา คนนอนอาบแดดและกินนม คูยกันไม่เร่งร้อนไม่ต้องทำงานหนัก มีร้านอาหารและร้านกาแฟจำนวนมากทั้งรายการเครื่องดื่มที่ยืดยาวแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์มีอยู่มีกินของผู้คน ในขณะที่เมื่อมัวร์กลับมาฟลินท์กลับเป็นเมืองที่ไร้ชีวิตชีวา ไร้ผู้คนตามท้องถนน บ้านเรือนก็ถูกทิ้งรกร้าง ตามอาคารถนนหนทางถูกขีดเขียน เพื่อเล่นระบายความอัดอั้นของชาวเมือง เป็นต้น

ภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นๆนั้น มัวร์ใช้การเปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆเพื่อให้เห็น ความผิดเพี้ยนหรือความบกพร่องของอเมริกา ในแง่ของฉากที่เป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความคิดเป็น หลัก เช่น ความคิดมองโลกในแง่บวกและความไวใจเพื่อนมนุษย์ของชาวแคนาดาที่มีความ

แตกต่างจากความคิดของชาวอเมริกันที่มองโลกแง่ร้ายและหวาดระแวงผู้อื่นในเรื่อง *Bowling for Columbine* แนวคิดความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงการรักษาที่เหมาะสมในกลุ่ม

ประเทศยุโรปอย่างอังกฤษ ฝรั่งเศส รวมถึงในประเทศคิวบา ซึ่งต่างจากอเมริกาที่ รัฐเมนเฉยและให้ประชาชนเดินรณรงค์ตามสภาพของแต่ละคน ในเรื่อง *Sicko* เป็นต้น

เมืองซานฟรานซิสโก

เมืองฟลินท์



ภาพที่ 30 การเปรียบเทียบฉากระหว่างซานฟรานซิสโกกับเมืองฟลินท์

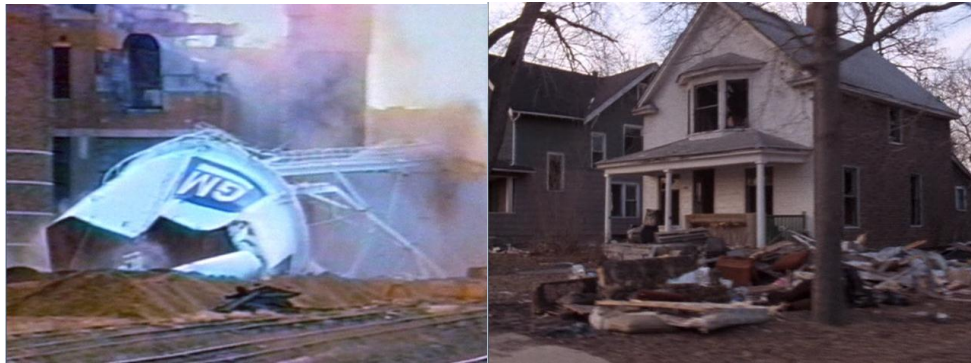
The Big One และ *Capitalism: A Love Story* มัวร์ใช้การเปรียบเทียบฉากที่แตกต่างกันไป แม้จะมีการเปลี่ยนเมืองไปหลายแห่งในอเมริกา แต่ผู้ชมจะได้เห็นว่าทั่วอเมริกาต่างเผชิญกับสภาพที่ไม่แตกต่างกัน ทั้งคนตกงาน คนที่ต้องทำงานหนักแต่ก็ยังยากจน รายได้ไม่พอกับค่าใช้จ่าย การประท้วงของพนักงานที่ถูกปลดออกจากโรงงาน การประท้วงของคนจนต่อรัฐที่ตัดสวัสดิการ เป็นต้น ในเรื่องนี้มัวร์แสดงสภาพที่เหมือนกัน ร่วมกันของผู้คนทั่วอเมริกาที่เผชิญกับปัญหาหรือต่อสู้กับสิ่งเดียวกัน

ฉากในเชิงเปรียบเทียบนี้ใช้ประโยชน์จากความสวดยและสุขสงบของภาพในสถานที่อื่น วิถีชีวิต การกินอยู่ มิตรภาพของผู้คน และอาคารสถานที่ของประเทศอื่นเมืองอื่น มาเปรียบเทียบถึงความแตกต่างจากอเมริกาเขาถึงดูมีความสุข ความแตกต่างที่เป็นประเด็นของภาพยนตร์สารคดี เช่น ทักษะที่ดีในการมองโลก รัฐธรรมนูญที่ให้สิทธิเป็นธรรมแก่แรงงาน นโยบายด้านสาธารณสุข การประกันสุขภาพถ้วนหน้า เป็นต้น ในขณะที่เมื่อมัวร์เปรียบเทียบฉากที่เหมือนกันสอดคล้องกันมักเป็นภาพอันเลวร้าย ผู้คนไม่มีความสุข สิ่งเหล่านี้มักปรากฏในฉากของเมืองในอเมริกา เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันว่าทุกคนเผชิญปัญหาเดียวกัน สภาพเดียวกัน และต้องร่วมมือกันทำอะไรบางอย่างเพื่อแก้ปัญหาด้วยกัน

4.2.4 สัญลักษณ์พิเศษ

เรื่องเล่าในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่องเพื่อสื่อความหมาย ทั้งในเรื่องของคำพูดและภาพ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ มีอยู่ 2 ชนิด คือสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

สัญลักษณ์ทางภาพ ที่ปรากฏซ้ำบ่อยครั้งคือ ภาพบ้านเรือนในเมืองฟลินท์ที่ทรุดโทรม และภาพการระเบิดโรงงานของจีเอ็มในฟลินท์ เพื่อสื่อในความหมายแทนสภาพของเหยื่อจากระบบทุนนิยมที่ถูกกระทำจนมีสภาพที่ย่ำแย่ ซึ่งปรากฏซ้ำในภาพยนตร์เรื่อง *Roger & Me* ถูกยกมาเพื่อแสดงความเห็นใจ ในเมื่อเมืองร็อกฟอร์ดในฐานะที่ได้อันดับเมืองยอดเยี่ยมเหมือนกันใน *The Big One* ถูกยกมาเป็นตัวแทนสังคมที่มีผู้คนอันอดอยากหิวโหยใน *Fahrenheit 9/11* และนำมาแทนสภาพของเมืองทั่วอเมริกาที่กำลังตกในสภาพไม่ต่างกันใน *Capitalism: A Love Story*



ภาพที่ 31 การระเบิดโรงงานของจีเอ็มและสภาพรกร้างของบ้านเรือนในฟลินท์

สัญลักษณ์ทางภาพที่ปรากฏซ้ำบ่อยครั้งอีกหนึ่งภาพ คือ ภาพของประธานาธิบดี บุชที่ถูกสื่อในความหมายของอำนาจรัฐที่ทุจริตชั่วร้าย เป็นครั้งแรกคือ ภาพบุชเป็นส่วนหนึ่งของ รัฐบาลที่สร้างความกลัวซึ่งไม่สมเหตุสมผลให้ชาวอเมริกันหวาดระแวงไปทุกสิ่ง รวมถึงสายสัมพันธ์ ที่สื่อทุจริตกับบริษัทใหญ่ด้านพลังงานใน *Bowling for Columbine* และเป็นภาพหลักของความ เจ้าเล่ห์ โง่เง่าและบ้าสงครามใน *Fahrenheit 9/11* ภาพบุชแถลงนโยบายที่ให้ประโยชน์กับบริษัท ยาการเพิ่มค่ายาสำหรับคนชราใน *Sicko* และภาพผู้สนับสนุนหลักให้ระบบทุนนิยมการเอาเปรียบ ประชาชนอเมริกันใน *Capitalism: A Love Story*



ภาพที่ 32 ประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุชในภาพยนตร์สารคดีเรื่องต่างๆของมาร์วี

สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย เพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร มัรวรีใช้เพลงที่สร้างความหมายใหม่ให้กับภาพเหตุการณ์หรือการติดต่อภาพต่างๆ ซึ่งสร้างความขัดแย้งแบบมองทาจอย่างน่าสนใจ

เช่น เพลงดิสโก้จังหวะสนุกสนาน *Wouldn't It Be Nice* ของ *The Beach Boys* ในฉากเมืองฟลินท์ที่ถูกทอดทิ้งให้รกร้าง

เพลงร็อกแอนด์โรลสนุกสนาน *Happiness is a Warm Gun* ของ *The Beatle* ในฉากมองทาจความรุนแรงต่างๆจากการใช้อาวุธปืน

เพลงร็อก *Let's the Bodies Hit the Floor* ของ *Drowning Pool* ในฉากนำโคกสลดของชาคศพประชาชนและเด็กชาวอิรักจำนวนมากมาย

เพลงแจ๊สช้าๆซึ่ง *What a Wonderful World* ของ *Louis Armstrong* ในฉากเล่านโยบายการต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาที่กระทำต่อประเทศอื่นอย่างโหดร้ายทารุณ เป็นต้น



ภาพที่ 33 ตัวอย่างความขัดแย้งระหว่างภาพและเนื้อร้องในเพลง *What a Wonderful World*

สำหรับดนตรีประกอบในภาพยนตร์นั้น มัวร์มักใช้เพื่อสื่อความหมายต่อเหตุการณ์ที่เกินจริงจนดูเสียดสีต่ออารมณ์และการขบขัน เช่น เมื่อมีการประณามฮิลลารี คลินตัน ว่ามีแนวคิดคอมมิวนิสต์ที่จะผลักดันระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าในอเมริกา และมัวร์ก็ยังใช้ดนตรีประกอบแบบในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งเป็นความน่ากลัวที่เกินจริงกว่าภาพของฮิลลารี คลินตันที่เป็นผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งเท่านั้นมิใช่ญาติปีศาจตามดนตรีประกอบ หรือบ่อยครั้งที่มัวร์มักใช้ดนตรีประกอบที่มีจังหวะอารมณ์ที่ขัดแย้งกับการเล่าเรื่อง เช่น ดนตรีจังหวะสนุกสนานอย่างแนวร็อก ป๊อปแดนซ์ ดิสโก้ หรือเพลงแจ๊สที่ฟังรื่นรมย์มีความสุข เพื่อประกอบภาพที่น่าสะเทือนใจหรือโหดร้ายต่างๆ มัวร์ยังใช้ดนตรีที่ให้อารมณ์ตลกขบขันในฉากที่ไม่สมควรซ้ำเช่นการแถลงการณ์รอบกับผู้ก่อการร้ายของประธาธิบดีบุช เป็นต้น

จะเห็นได้ว่ามัวร์ใช้เพลงที่มีจังหวะและเนื้อหาเกินจริง มีความขัดแย้งกับเรื่องราวหรือภาพที่ปรากฏ ซึ่งสื่อความหมายใหม่ต่อการรับรู้ของผู้ชมขึ้นมา เพื่อเป็นการเสียดสีหรือประชดด้วยอารมณ์แบบตลกร้ายเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะการใช้เพลงที่ให้อารมณ์สนุกสนานและขบขันในเนื้อหาที่จริงจังและเคร่งเครียดเป็นสิ่งที่มัวร์ใช้จนเป็นเอกลักษณ์

4.2.5 จุดยืนในการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องของนวนิยายและภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (*Point of View*) คือมุมมองเหตุการณ์ ความเข้าใจของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน

ไมเคิล มัวร์มักแสดงจุดยืนในฐานะบุคคลที่หนึ่งในการเล่าเรื่อง เพราะเขามักใช้เสียงบรรยายแทนตัวว่า ผม หรือ เรา เป็นส่วนใหญ่ของการเล่าเรื่อง ทั้งนี้เนื่องจากมัวร์เป็นทั้งผู้เล่าเรื่องและตัวละครหนึ่งในเรื่องด้วยเขาจึงคงสถานะผู้เล่าเรื่องจากจุดยืนแบบรู้รอบด้านด้วย ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความใกล้ชิดอย่างมากระหว่างผู้เล่ากับเหตุการณ์และระหว่างผู้เล่ากับผู้ชม

มัวร์แสดงความเห็นหรือคติส่วนตัวออกมาอย่างชัดเจน ดังนั้นจุดยืนที่เป็นกลางจึงไม่ปรากฏในภาพยนตร์ของไมเคิล มัวร์

บทที่ 5

การวิเคราะห์ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

การวิเคราะห์ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ร่วมกับการวิเคราะห์ประเภทภาพยนตร์สารคดีที่มีลักษณะต่างๆ เพื่อหาอิทธิพลทางด้านแนวคิดที่มีลักษณะเด่นเฉพาะตัวและเทคนิควิธีการทางภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ และการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องมีลักษณะการนำเสนอที่ต่างกัน หากแต่ภาพยนตร์สารคดีมีจุดเชื่อมโยงเดียวกันคือเทคนิควิธีการที่ภาพยนตร์สารคดีใช้เป็นแบบแผนร่วมกัน ซึ่งทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความแตกต่างกับภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง

5.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี

วิธีการของภาพยนตร์สารคดีที่มีการใช้โดยทั่วไป แพทริเซีย ออฟเดอร์ไฮด์ (Patricia Aufderheide) ได้สรุปจากการศึกษาของ อิริก บาร์นาว (Erik Barnouw) และ บิล นิโคล (Bill Nicholes) ระบุว่าภาพยนตร์สารคดีประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้ (Aufderheide , 2007)

5.1.1 ภาพเหตุการณ์จริง

ภาพเหตุการณ์จริงเป็นลักษณะภาพ ที่เกิดจากการถ่ายบันทึกภาพของผู้สร้างเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เห็นลักษณะการใช้กล้องที่เด่นชัดของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ สามารถสังเกตได้ดังต่อไปนี้

การถ่ายแบบกองโจร (Guerrilla)

ในช่วงปี 1986 ที่ไมเคิล มัวร์เริ่มสร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกนั้น บาร์นาว ได้อธิบายว่า เป็นช่วงที่ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์สารคดีในช่วงทศวรรษที่ 1950 – 1970 โดยมีการผลิตอย่างต่อเนื่องในแนวทางของโดเรกซีเนมา ที่ใช้วิธีการแบกกล้องถือและถ่ายทำในสถานที่ต่างๆ เพื่อเปิดเผยประเด็นที่ซับซ้อนของสังคม ทำให้ความจริงนั้นบริสุทธิ์ขึ้นในการนำเสนอ ผู้สร้างจึงจะพยายามไม่แสดงตัวตนให้ปรากฏในภาพยนตร์สารคดี

ทศวรรษ 1980 ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีบางคนมีแนวโน้มใช้การผสมระหว่างวิธีการแบบไคเรกซีเนมากับการบรรยายแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่เน้นมุมมองหรือตัวตนของผู้สร้าง ไมเคิล มัวร์ เป็นหนึ่งในกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สารคดี กลุ่มแรกๆ ที่นำแนวทางการถ่ายทำแบบไคเรกซีเนมาผสมกับมุมมองและตัวตนของมัวร์ การเล่าเรื่องในสไตล์ของนักวารสารที่มัวร์ถนัดเพื่อเข้าชุดคู่ย์และสัมภาษณ์ผู้คนมากมาย จึงเป็นลักษณะเด่นที่มัวร์นำมาใช้จนเป็นสไตล์ส่วนตัวคือการถ่ายทำแบบกองโจร (*Guerrilla* หรือรูปแบบการถ่ายทำของภาพยนตร์อิสระที่เน้นการประหยัดต้นทุนและมีทีมงานจำนวนน้อยเคลื่อนที่ได้รวดเร็ว โดยจะถ่ายทำในสถานที่จริงอย่างรวดเร็วโดยไม่แจ้งให้ทราบก่อนล่วงหน้าและไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของสถานที่ก่อนการถ่ายทำ) มัวร์ใช้การถ่ายทำแบบกองโจรเพื่อเข้าไปสอบสวนหรือพิสูจน์ความคิดบางอย่างในสถานที่จริงโดยไม่ให้ทันตั้งตัว

การถ่ายทำแบบกองโจรกำเนิดขึ้นโดยไม่ได้เป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์เรื่องเล่าหรือภาพยนตร์สารคดีอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เกิดจากข้อจำกัดด้านเงินทุนและจำนวนทีมงานที่ไม่เพียงพอของผู้สร้างภาพยนตร์อิสระ จึงใช้การบุกเข้าไปถ่ายยังสถานที่จริงโดยไม่ขออนุญาตเพื่อจะได้ไม่ต้องเสียค่าสถานที่ แต่การถ่ายทำแบบกองโจรในงานภาพยนตร์สารคดี ยังช่วยให้ผู้ชมได้เห็นความจริงที่ไม่อาจจัดเตรียมได้ทำให้น่าเชื่อถือมากขึ้น ทำให้การถ่ายทำแบบกองโจรได้รับความนิยมแพร่หลายในกลุ่มคนทำหนังที่มีประเด็นปัญหาทางสังคม หรือเน้นการจู่โจมเพื่อเคลื่อนไหวทางสังคม เช่น กลุ่มภาพยนตร์ที่เรียกรังวลสิทธิทางเพศอย่างกลุ่มสตรีนิยม หรือกลุ่มเกย์ในอเมริกา เป็นต้น แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับทักษะของไมเคิล มัวร์ที่มีความเชี่ยวชาญแบบนักวารสารที่ชอบชุดคู่ย์ความจริงโดยการสอบสวนผู้คนไปในสถานที่ต่างๆ การถ่ายทำแบบกองโจรในแบบของมัวร์ไม่ได้เป็นเพียงการเปิดเผยความจริง แต่ยังมีนัยของการไล่ล่าผู้กระทำผิดมากกว่า เช่น ฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง *Roger & Me* ซึ่งมัวร์บุกเข้าไปในบริษัทจีเอ็มสำนักงานใหญ่ มัวร์ไม่มีท่าทีของการมาสัมภาษณ์ สังเกตจากลักษณะการเดินเข้าไปโดยไม่คุยกับใคร แต่กลับกดลิฟท์ไปยังชั้นที่สมิธอยู่ที่ ซึ่งแสดงเจตนาในการอยากเจอตัวเท่านั้น และเมื่อมีพนักงานทำเรื่องขออนุญาตสัมภาษณ์สมิธ มัวร์กลับพูดจาไม่ดีและให้คูปองส่วนลดแทนนามบัตรสำหรับติดต่อกับการเดินเข้าจีเอ็มเป็นลักษณะการถ่ายทำแบบกองโจรครั้งแรกๆของไมเคิล มัวร์ ทั้งภาพที่มัวร์เดินนำหน้ากล้องบุกเข้าไปยังอาคารต่างๆที่บริษัทขนาดใหญ่ตั้งอยู่ ก็ยังกลายเป็นภาพที่ผู้ชมมักจดจำได้เสมอเมื่อกล่าวถึงไมเคิล มัวร์

กล้องคือหนึ่งตัวละครของเรื่องเล่า

ภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ กล้องมักติดตามหลังมัวร์บุกเข้าไปยังบริษัท โรงงาน หรือสถานที่ต่างๆที่กำลังประสบปัญหาในลักษณะของการไล่ล่าผู้กระทำผิดโดยมีกล้องเป็นผู้ช่วย



ภาพที่ 34 การถ่ายทำแบบกองโจรครั้งแรกของไมเคิล มัวร์ ใน Roger & Me

ฉากหนึ่งใน *Bowling for Columbine* เมื่อเฮสตันไม่ยอมตอบคำถามของมัวร์และลูกเดินหนีจากห้อง กล้องทำหน้าที่ไล่ตามเฮสตันไปติดๆด้วยการแพนภาพ การซูมอิน และการแฮนด์เฮลด์เดินตามเฮสตันโดยมีมัวร์เดินตามหลัง ฉากนี้กล้องทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยมัวร์ในการไล่ล่าความชั่วร้ายอย่างชัดเจน โดยเฉพาะว่ากล้องรีบออกตามไล่หลังเฮสตันไปที่ไหน ในขณะที่มัวร์ยังคงนั่งงูงงงที่เฮสตันเดินหนีไม่พูดไม่จา



กล้องแพนขวาตามแฮสตันที่เดินหนีไป



กล้องซูมอินเข้าประตูแฮสตันที่กำลังออกจากประตู

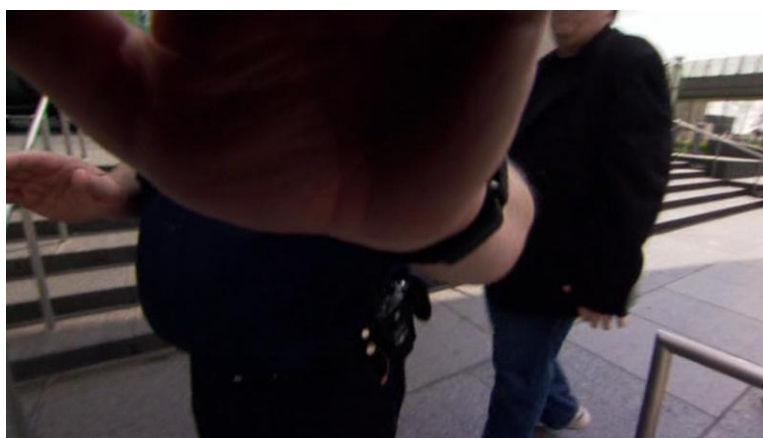


กล้องแฮนด์เฮลด์นำหน้ามาร์ชณะไล่ตามแฮสตันออกมา

ภาพที่ 35 การไล่ล่าของกล้องใน Bowling for Columbine

กล้องจึงไม่ได้เป็นเพียงมุมมองของผู้ชมต่อเหตุการณ์เช่นภาพยนตร์สารคดีทั่วไป หากแต่กล้องยังมีตัวตนอยู่ในฐานะของตัวละครตัวหนึ่งในภาพยนตร์ที่มีนิสัยและการตัดสินใจของตนเอง ทั้งชอบสอดรู้สอดเห็น ดื้อดิ่ง และชี้โกหกด้วย หากเปรียบก็คงเป็นตัวละครเด็กที่เป็นผู้ช่วยพระเอกอย่าง โรบิน ใน แบทแมน

ผู้ชมสามารถเห็นการพูดคุยระหว่างมาร์วี่และกล้องอยู่หลายครั้งที่ทำให้เห็นลักษณะนิสัยของกล้อง ที่ติดตามมาร์วี่ไปทุกหนแห่ง หรือการแสวงหาเป็นปิดกล้องแต่แอบเข้าไปบันทึกภาพ เป็นต้น นอกจากนี้เรายังอาจเห็นบุคคลอื่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับกล้องโดยตรง เช่น ฉากเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของบริษัทจีเอ็มที่เอามือปิดหน้ากล้องและสั่งห้ามถ่ายใน *Capitalism: A Love Story* เป็นต้น



ภาพที่ 36 กล้องถูกเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเอามือปิดใน *Capitalism: A Love Story*

The Big One มาร์วี่ได้บอกกับตากล้องว่าไม่ต้องบันทึกภาพ เนื่องจากผู้จัดการโรงงานอนุญาตให้เข้าไปคุยได้แต่ต้องไม่มีกล้องถ่ายเท่านั้น แต่กล้องกลับแสวงหาปิดการทำงาน โดยเปลี่ยนจากการแบกบ่ามาถือหัวด้านข้างลำตัวแทนเสมือนว่าไม่ได้บันทึกภาพ และเดินเข้าไปในโรงงานกับมาร์วี่ จากนั้นจึงแอบถ่ายบทสนทนาระหว่างมาร์วี่และผู้จัดการโรงงานมาจนได้

บทบาทของกล้องในภาพยนตร์สารคดีของมาร์วี่จึงมีลักษณะพิเศษในการไล่ล่าหลายครั้งกล้องจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงผู้ติดตามมาร์วี่เท่านั้น แต่ยังมีบทบาทเสมือนคู่หูที่แข็งแกร่งของมาร์วี่ โดยสังเกตได้จากการที่กล้องบุกทะลวงฝ่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเข้าไป หรือภาพเหตุการณ์ที่เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยด่าที่คุกคาม และลดการใช้ความรุนแรงลงทันทีเมื่อมีกล้องบันทึกเหตุการณ์อยู่ตรงหน้า เป็นต้น

มาร์วี่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยม *French New Wave* (กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ที่เน้นในแนวทางสังคมนิยม โดยพยายามไม่ปรุงแต่งความจริงแบบภาพยนตร์จากฮอลลีวูด) ตามแนวคิดของ อังเดร บาแซง ผู้สร้างไม่จำเป็นต้องปิดบังการมีอยู่ของตนเองหากแต่การปรากฏของทีมงานหรือผู้สร้างจะช่วยให้ผู้ชมตระหนักในความจริงมากกว่าลุ่มหลงไปกับการแสดง



ภาพที่ 37 ก่อสร้างเปิดการทำงานใน The Big One

ผู้ชมจึงสัมผัสตัวตนของกล้องในฐานะตัวละครอีกตัวหนึ่งในภาพยนตร์สารคดีของ มัวร์ได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในภาพยนตร์เรื่อง *The Big One* เรายังได้รับการแนะนำว่ากล้องคือ บุคคลที่ชื่อ คริส ซึ่งปรากฏขึ้นในฉากจากการแนะนำทีมงานของเรื่อง และยังมีฉากที่ทีมงานในเรื่อง หันมาคุยกับกล้องโดยเรียกชื่อ คริส จึงกล่าวได้ว่ามัวร์นำอิทธิพลและวิธีการของไดเรกซีเนมา รวมถึงเฟรนช์นิวเวฟมาเพื่อสร้างสไตล์ที่เฉพาะตัวขึ้นมา



ภาพที่ 38 คริส ช่างกล้องในเรื่อง The Big One และหนึ่งในทีมงานกำลังคุยกับคริส

กล้องในฐานะตัวแทนผู้ชมที่อยู่ในเหตุการณ์จริง

กล้องในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จะบันทึกภาพเหตุการณ์ไว้ด้วยมุมที่กว้างที่สุดเพื่อเก็บรายละเอียดของฉากหรือเหตุการณ์ได้ครบถ้วน กล้องของมัวร์จึงมักใช้เลนส์ไวด์ที่มีความยาวโฟกัสสั้นให้สามารถบันทึกภาพได้มุมกว้าง มีน้อยครั้งที่เราจะได้เห็นการใช้เลนส์ซูมที่มีความยาวโฟกัสมากในการบันทึกภาพที่อยู่ไกลออกไป อาจกล่าวได้ว่านอกจากทำให้เห็นภาพได้กว้างยังทำให้ภาพยนตร์สารคดีของมัวร์มีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากด้วย



ภาพที่ 39 ภาพจากเลนส์ไวด์แองเกิ้ลที่ทำให้รู้สึกใกล้ชิด

ตัวละครของกล้องซึ่งเป็นตัวแทนสายตาของผู้ชม มักอยู่ในเหตุการณ์จริงอย่างใกล้ชิด บันเทิงภาพอยู่เคียงข้างมัวร์และบุคคลที่มัวร์ปฏิสัมพันธ์ ไม่ใช่จากสายตาที่ห่างไกลแบบมุมมองบุคคลที่สามที่เฝ้ามองเหตุการณ์จากภายนอกอย่างเช่นภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

The Big One มัวร์ได้พบกับกล้องหลังได้พบกับผู้ดูแลจากสำนักพิมพ์ว่า “เธอยังไม่รู้เรื่องภาพยนตร์เรื่องนี้ จริงๆไม่มีใครรู้เรื่องการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้เลย แต่อีกเดี๋ยวก็คงต้องได้รู้กัน และผมเชื่อว่าไม่มีใครขอใบแจ้งนะ”

บทสนทนาดังกล่าวมัวร์ไม่ได้สื่อสารกับตากล้องเนื่องจากตากล้องต้องทราบดีอยู่แล้วทั้งเรื่องที่คุณดูแล้วยังไม่รู้เรื่องกับเรื่องการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ การพบกับกล้องจึงเป็นบทสนทนาที่มัวร์สนทนาโดยตรงกับผู้ชมผ่านกล้อง ซึ่งเป็นลักษณะที่แสดงถึงความใกล้ชิดระหว่างมัวร์กับผู้ชมเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 40 มัวร์สนทนากับผู้ชมผ่านกล้องใน *The Big One*

5.1.2 เสียงบรรยาย

เสียงบรรยายนั้นผู้สร้างอาจพูดขณะที่ทำการบันทึกเหตุการณ์ หรือใส่เพิ่มเติมในขั้นตอนหลังการถ่ายทำก็ได้ เสียงบรรยายในสารคดีมีลักษณะของ *Voice-of-God* หรือผู้บรรยายเป็นผู้ล่วงรู้ทุกอย่าง ทั้งนี้เสียงบรรยายเป็นการให้ข้อมูลโดยตรงกับผู้ชม เพื่อบอกเล่าแก่นความคิดให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องตีความเอง หรืออธิบายสิ่งที่นอกเหนือจากภาพที่ปรากฏซึ่ง

อาจเข้าใจได้ยาก หรือเป็นการให้ความเห็นของผู้สร้างต่อเหตุการณ์นั้น เสียงบรรยายยังมีส่วนในการสร้างอารมณ์และสร้างการโน้มน้าวใจแก่ผู้ชมได้อีกด้วย

มาร์วได้ใช้ทักษะของการเป็นนักพูดในที่สาธารณะที่เปี่ยมอารมณ์ขัน ประกอบกับทักษะการเป็นนักวารสารที่มีบุคลิกชอบขุดคุ้ยจิกกัดเสียดสี และการใช้เสียงบรรยายของตนเองเป็นหลักในการเล่าเรื่องอธิบายเหตุการณ์ ซึ่งนำความเห็นและอารมณ์ของผู้ชมอย่างสมบูรณ์ จึงทำให้เสียงบรรยายของมาร์วมีลักษณะส่วนตัวที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นอย่างเด่นชัดด้วย

เสียงบรรยายแบบผู้รอบด้าน

มาร์วมักใช้การบรรยายภาพในกระบวนการตัดต่อแทนการใช้เสียงบรรยายจริง ในขณะที่ถ่ายทำ และใช้เสียงของตนเองเป็นผู้เล่าเรื่องแบบผู้รอบด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ มาร์วไม่เคยใช้เสียงบรรยายที่กล่าวว่าตนเป็นผู้ผลิต และฝ่ายตรงข้ามหรือข้อขัดแย้งกับมาร์วก็จะไม่เคยเป็นฝ่ายถูกต้องด้วยเช่นกัน ซึ่งเสียงบรรยายของมาร์วทำให้มาร์วควบคุมเรื่องราวไปในทิศทางที่เป็นความเห็นของมาร์วอย่างสิ้นไหล กล่าวได้ว่ามาร์วคือพระเจ้าในภาพยนตร์สารคดีของตนเอง

มาร์วใช้เสียงบรรยายเพื่อเล่าเรื่องตามที่ตนเองเชื่อ เช่น *Fahrenheit 9/11* มาร์วใช้สถานะผู้รอบด้านในการบรรยายเสียงความคิดของประธานาธิบดีบุช เมื่อได้รับรายงานการก่อการร้ายขณะกำลังเยี่ยมชั้นเรียนประถมในฟลอริดาว่า “ขณะที่เวลาผ่านไปบุชยังคงนั่งนิ่งอยู่ และอาจกำลังคิดว่า ตูมัวเสียเวลาไปกับพวกที่ไม่น่าสมาคมด้วยหรือเปล่านะ ไ้คนไหนมันทำเราแสบเสียแล้ว ใช้คนที่พ่อเราเอาอาวุธไปให้มากมายนั่นใช่ไหม(ภาพชัดดัม) หรือพวกตาลีบันที่มาเยี่ยมรัฐที่เราเป็นผู้ว่าอยู่ตอนนั้น หรือจะเป็นฝีมือพวกซาอุ บัดชบ! ต้องเป็นหมอนี่แน่ๆเราคงต้องโทษมันนี่ล่ะ(ภาพชัดดัม)”

ความเป็นจริงเราจะไม่อาจทราบได้ว่าประธานาธิบดีบุชกำลังครุ่นคิดอะไรในขณะนั้น ทว่ามาร์วก็ใช้อำนาจของเสียงบรรยายที่รอบด้านในการอ่านความคิดของบุช ซึ่งเป็นไปในแนวทางของอคติและความเชื่อของมาร์วที่มีต่อตัวบุชล้วนๆ

ด้านหนึ่งมาร์วเป็นพระเจ้าผู้รอบด้าน อีกด้านหนึ่งไมเคิล มาร์ว ยังคงสถานะตัวละครในเรื่องเล่าของตนเองด้วย มาร์วมักแสดงจุดยืนในฐานะบุคคลที่หนึ่งในการเล่าเรื่อง และมัก

แทนตัวว่า *ผม* หรือ *เรา* อยู่โดยตลอดของการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความใกล้ชิดระหว่างผู้เล่า กับเหตุการณ์ และระหว่างผู้เล่ากับผู้ชมด้วย ทำให้การเล่าเรื่องของมาร์วีเป็นไปอย่างทรงพลัง

การใช้เสียงบรรยายตัดสลับความจริง

มาร์วีใช้เสียงบรรยายช่วยชี้นำในการชี้ถูกชี้ผิดต่อสิ่งที่น่าสนใจในภาพยนตร์สารคดี ของตนเองเสมอ โดยแสดงอารมณ์ผ่านน้ำเสียงอย่างชัดเจนว่าเห็นด้วยหรือไม่ ทั้งการใช้น้ำเสียงที่ เห็นอกเห็นใจผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ หรือใช้น้ำเสียงเสียดสีในเชิงชี้นำว่าสิ่งที่ผู้พูดกล่าวนั้นไม่เป็นความจริง เป็นต้น

เสียงบรรยายในฉากเปิดเรื่องของ *Fahrenheit 9/11* เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการ ใช้น้ำเสียง ขณะที่ภาพการฉลองชัยชนะของรองประธานาธิบดี อัล กอร์ ดำเนินไป มาร์วีกล่าวด้วย น้ำเสียงประชดประชันอย่างเด่นชัดว่า “นี่จะเป็นได้แค่ภาพฝันเท่านั้นหรือ? 4ปีที่ผ่านมาไม่ได้ เกิดขึ้นจริงใช่ไหม? ดูสิ นั่น เบน แอฟเฟิลิคที่ผมฝันเห็นบ่อยๆ ผู้ชายจากแท็กซัสที่ใครเวอร์ แล้วยัง สตีวี วอนเดอร์จูเนียร์ที่ดีใจออกนอกหน้านั้นอีก นี่เป็นแค่ฝันหรือ หรือว่าเรื่องจริง”

ช่วงเวลาภาพยนตร์ออกฉายนั้นเป็นช่วงปีสุดท้ายของรัฐบาลบุช ภาพการฉลอง ชัยของอัล กอร์ก็เป็นเรื่องที่ผ่านมาแล้วเกือบสี่ปี และเป็นที่น่าทึ่งกันทีเดียวในหมู่คนอเมริกันว่ามาร์วี เกลียดบุชอย่างมาก เสียงบรรยายของมาร์วีจึงเป็นการประชดประชันถึงความปรารถนาที่ไม่ได้เกิดขึ้น และอยากหนีโลกความจริงที่แม้แต่เป็นเพียงความฝันก็ยังดีกว่า หลังจากเสียงบรรยายนี้มาร์วีได้ทำ การเล่าถึงทฤษฎีสมคบคิดที่ว่าบุชใช้ลูกพี่ลูกน้องของตนเองช่วยโกงผลการเลือกตั้ง และแม้จะ ได้รับชัยชนะแต่ก็ไร้ความสามารถในการบริหารงาน จนเอาแต่เที่ยวเล่นพักผ่อน ซึ่งเมื่อฟังเสียง บรรยายทั้งหมดจะทำให้รู้สึกว่บุชเป็นคนที่เลวร้ายอย่างมาก

มาร์วี ฉลาดในการที่จะซ่อนเสียงบรรยายของตนเองว่าไม่ได้ชี้นำอะไร แต่มาร์วีใช้ การตัดต่อที่ปฏิสัมพันธ์กับคำพูดของตนเอง เพื่อให้ผู้อื่นช่วยพูดในสิ่งที่มาร์วีต้องการ ทั้งที่เป็นการ สนับสนุนความเห็นมาร์วี หรือเป็นการขัดแย้งสิ่งที่มาร์วีบรรยายอย่างโง่เขลาจนดูว่าฝ่ายตรงข้ามไม่มี ความน่าเชื่อถือ

ฉากเปิดเรื่อง *Fahrenheit 9/11* มาร์วีบรรยายว่า ครั้งแรกที่เขาและบุชได้พบกัน บุช มีคำแนะนำดีๆให้ตัวเขา จากนั้นจึงตัดภาพบุชตะโกนบอกมาร์วีว่า “ให้ไปทำงานจริงๆทำเสียสิ” พร้อมกับหัวเราะ มาร์วีบรรยายด้วยน้ำเสียงประชดประชันทันทีว่า “งานอะไรที่บุชเชี่ยวชาญ

เสียเหลือเกิน” จากนั้นมัวร์ได้ตัดภาพบุษขณะทดลองเป็นพนักงานของร้านอาหารและดักข้าวบดใส่ ถาดพร้อมถามเล่นกับนักข่าวหน้าทะเล้นว่าใครต้องการข้าวบดบ้าง และภาพการทอที่เย็บปักถักร้อย หลายต่อหลายครั้ง มัวร์ใช้เสียงบรรยายร่วมกับการตัดต่อสร้างคำพังเพยที่ว่า “ว่าแต่เขา อีเหินา เป็นเอง” ขึ้นมาทั้งตอบโต้บุษที่ว่าตนเอง แล้วยังทำลายความน่าเชื่อถือของบุษด้วย เพราะการดัก ข้าวบดนั้นไม่ใช่หน้าที่ที่สมเกียรติของประธานาธิบดีสหรัฐฯเลย ทั้งการทอที่เย็บปักถักร้อยยาวนานก็ ไม่ใช่วิสัยของผู้ที่มีภาระหน้าที่ต้องดูแลหนักที่สุดในประเทศ รวมถึงภาพที่บุษในฐานะ ประธานาธิบดีที่ควรพุดในประเด็นที่สำคัญกลับมาแล้ววงจรชีวิตของพวกเขาตัวต่อนอย่าง เป็นจริงเป็นจัง ในตอนท้ายก็ทำให้บุษดูเงาไปด้วย

การสร้างอารมณ์ขัน

มัวร์เป็นนักพุดที่มีทักษะในการพุดอยู่ในขั้นสูงโดยเฉพาะปฏิภาณไหวพริบเฉพาะ หน้า โดยลักษณะความขบขันที่เกิดจากเสียงบรรยายของมัวร์เน้นลักษณะของ กลไกของโครงเรื่อง (Plot Device) ที่ใช้เสียงบรรยายสร้างสถานการณ์ที่แสดงเรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องบังเอิญให้เห็นว่า เป็นเรื่องจริง รวมถึงเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจผิด ความปรารถนาที่สวนทางกัน ความไม่ถูก กาละเทศะ หรือเหตุการณ์ที่กระอักกระอ่วนใจ

ตัวอย่างเช่นฉากเปิดเรื่อง *Fahrenheit 9/11* ที่พุดถึงเรื่อง “งาน” ของ ประธานาธิบดีบุษซึ่งกล่าวไปแล้วนั้น สามารถอธิบายให้เห็นลักษณะของความตลกแบบกลไกของ โครงเรื่องได้ มัวร์ใช้เสียงบรรยายสร้างแนวทางที่ควรจะเป็นว่าประธานาธิบดีบุษต้องเป็น ผู้เชี่ยวชาญในการทำงานถึงขนาดสั่งสอนผู้อื่นให้ไปหางานจริงๆทำได้ แต่เนื่องจากความไม่ถูก กาละเทศะของประธานาธิบดีบุษที่มาเล่าเรื่องชีวิตตัวต่อนแทนที่จะพุดในสิ่งที่สำคัญอย่าง ที่ ประธานาธิบดีควรพุด จึงทำให้รู้สึกขัดแย้งและตลกเพราะคนทั่วไปย่อมคาดหวังว่าคนระดับ ประธานาธิบดีคงไม่พุดอะไรที่ไร้สาระ และมีลักษณะความลึกลับในการนำเสนอตัวละคร (Inconsistency of Character) คือการกระทำหรือคำพุดที่ทำให้ประหลาดใจเพราะตรงกันข้ามกับ ที่เห็น อาจมาจากการแสร้งทำ หรือบุคลิกที่แท้จริงของตัวละครด้วย

ไมเคิล มัวร์ยังใช้ลักษณะไหวพริบคำคม (Verbal Wit) เป็นความขบขันที่เกิดขึ้น จากภาษา คำพุดเจรจา เช่นการตอบโต้ของมัวร์โดยเล่นกับคำว่า “งาน” เป็นต้น และนอกจากนี้ มัวร์ยังเชี่ยวชาญที่สุดในแนวตลกทางความคิดและเสียดสี (Comedy of Ideas and Satire) เป็น การล้อเลียนเสียดสีชีวิตจริง สามารถทำให้หัวเราะได้กับเรื่องเครียดหรือกับตัวเอง ยกตัวอย่างเช่น

ฉากการย้ายของออกจากบ้านที่ถูกธนาคารยึดของเจ้าของฟาร์มใน *Capitalism: A Love Story* มัวร์บรรยายเชิงประชดประชันว่า ปกติทางธนาคารจะว่าจ้างบริษัททำความสะอาดในการจัดการกับขยะที่เหลือในบ้าน แต่จะไปจ้างคนอื่นทำไมในเมื่อมีแรงงานที่จนตรอก ค่าแรงถูกอยู่ที่บ้านนั้นแล้ว มัวร์บรรยายเช่นนี้เพราะธนาคารให้เงื่อนไขว่าหากเจ้าของบ้านเดิมทำความสะอาดได้ดีจะให้เงิน 1,000 เหรียญด้วย ซึ่งเป็นตลกร้ายที่เจ้าของบ้านจะต้องมานั่งทำความสะอาดบ้านให้คนที่มายึด ก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกขื่นขื่นไปกับเจ้าของบ้านได้

อารมณ์ขันประเภทลามกอนาจาร (*Obscenity*) และ เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกายหรือตลกเจ็บตัว (*Physical Mishap*) นั้นไม่ปรากฏว่ามัวร์ใช้สองประเภทดังกล่าว

5.1.3 การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์บุคคลที่มีความน่าเชื่อถือหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เพื่อพูดแทนสิ่งที่ผู้สร้างคิด ผู้สร้างอาจทำการสัมภาษณ์ในสถานที่จริงหรือจัดฉากขึ้นที่ใดก็ได้ โดยผู้สร้างจะทำการเตรียมคำถามล่วงหน้าเพื่อให้สนับสนุนแก่นเรื่องหลักที่ต้องการนำเสนอ บางครั้งผู้สร้างอาจใส่การสัมภาษณ์ความเห็นที่ตรงข้ามเพื่อให้ผู้ชมครุ่นคิดมากขึ้น

ภาพการสัมภาษณ์แบบ Two Shot

การถ่ายแบบบองโงที่มัวร์นำมาใช้ยังทำให้การสัมภาษณ์ของมัวร์มีทั้งแบบซูมรอและบุกสัมภาษณ์โดยไม่ให้ทันตั้งตัว ซึ่งช่วยให้ผู้ชมได้เห็นความจริงที่ไม่อาจจัดเตรียมได้ทำให้น่าเชื่อถือมากขึ้น และอีกลักษณะคือการสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นของคนทั่วไปตามท้องถนนหรือสถานที่อื่นๆ โดยเป็นลักษณะที่เรียกว่า *Talking Head* เนื่องจากกล้องจะจับภาพระยะใกล้ของบุคคลที่ให้สัมภาษณ์อันทำให้บุคคลนั้นดูสำคัญและใกล้ชิดผู้ชมมากขึ้น หากแต่ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์มีจุดแตกต่างภาพยนตร์สารคดีอื่นคือ มักเป็นการจับภาพให้เห็นมัวร์ยืนหน้ากล้องกำลังสัมภาษณ์ผู้ถูกสัมภาษณ์ในเฟรมเดียวกัน (*Two Shot*) หรือเป็นการตัดสลับภาพโคลสอัพผู้ถูกสัมภาษณ์และมัวร์ หรือไม่เช่นนั้นหากเป็นภาพผู้ถูกสัมภาษณ์ลำพังก็จะได้ยินเสียงมัวร์เป็นผู้สนทนาที่อยู่ภายนอกเฟรมด้วย ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดมัวร์และผู้ถูกสัมภาษณ์ในระดับใกล้เคียงกันโดยจะมีมัวร์ใกล้ชิดกล้องกว่าบุคคลอื่นเล็กน้อยเสมอ



ภาพที่ 41 ลักษณะภาพการสัมภาษณ์แบบ Two Shot

การสัมภาษณ์ที่หลอกล่อให้สับสน

การสัมภาษณ์ของมาร์ว์มักใช้การสัมภาษณ์บุคคลทั้งสองฝ่ายที่มีข้อขัดแย้ง แต่มักทำหน้าที่ให้ฝ่ายที่ตนเองเห็นด้วยมากกว่าทั้งปริมาณและคุณภาพ กล่าวคือฝ่ายตรงข้ามมักได้แสดงความเห็นตอบโต้ไม่มากนัก และมักถูกทำลายความน่าเชื่อถือจากการแนะนำและเลือกตัดต่อภาพระหว่างรายการสัมภาษณ์หรือคิดคำตอบที่ดูไม่ดีและไม่น่าเชื่อถือด้วย

ไมเคิล มาร์ว์ยังเฉลียวฉลาดในการหลอกล่อให้คู่สนทนาหลงสับสนในคำพูดของตนเอง จนกล่าวคำให้สัมภาษณ์ที่ผิดสามัญสำนึก ไร้เหตุผลและดูเง่าออกมาโดยไม่รู้ตัว

ตัวอย่างการสัมภาษณ์ ทอม เคย์ โฆษกของจีเอ็มใน *Roger & Me* มาร์ว์จงใจตัดภาพตอนที่เคย์นี้คำตอบไม่ออกมาแสดงถึงความไม่มั่นใจในสิ่งที่เคย์กล่าวก่อนหน้านี้ และมาร์ว์ยังสามารถหลอกล่อให้เคย์พูดว่าแม้จะต้องปลดคนงานทั้งเมืองออกก็ต้องทำเพื่อให้ธุรกิจดำเนินต่อไปได้ ทั้งที่ก่อนหน้านี้เคย์เพิ่งพูดถึงเรื่องมนุษยธรรมในการช่วยเหลือคนงานและไม่อยากเห็นใครถูกปลดจากงาน เป็นต้น

5.1.4 ภาพที่บันทึกเก็บไว้

ภาพที่มีการบันทึกและเก็บรักษาเอาไว้สามารถนำมาใช้ประกอบภาพยนตร์สารคดี เช่นภาพจากหนังข่าว ภาพยนตร์บันเทิง หรืออื่นๆ ซึ่งให้รายละเอียดแก่ภาพยนตร์สารคดีเพิ่มเติมได้

ภาพยนตร์เก่า

ไมเคิล มัวร์มักใช้ภาพยนตร์เก่าโดยเฉพาะภาพยนตร์ยุคภาพขาวดำในฉากที่แสดงอารมณ์หรือสื่อความหมายพิเศษบางอย่างมาตัดต่อใส่ในภาพยนตร์สารคดี เพื่อแสดงอารมณ์แทนมัวร์ โดยมักเป็นการแสดงอารมณ์ที่เกินจริง เช่น ใช้ฉากหญิงสาวกรี๊ดร้องในภาพยนตร์ระทึกขวัญเพื่อแสดงอาการหวาดกลัวที่เกินจริง หรือใช้ฉากการสะกดจิตในภาพยนตร์แนวสยองขวัญมาสื่อความหมายถึงระบบทุนนิยมที่เข้ามาปลุกฝังความเชื่อเรื่องอเมริกันดรีม (แนวคิดในวัฒนธรรมอเมริกันที่เชื่อว่าคนที่ทำงานหนักย่อมสามารถร่ำรวยและมีความสุขแบบอเมริกัน ที่หมายถึงการมีบ้านมีครอบครัวมีสัตว์เลี้ยงใช้ชีวิตสุขสงบแบบชนชั้นกลางได้) เป็นต้น



ภาพที่ 42 การใช้ฉากกรี๊ดร้องในภาพยนตร์สยองขวัญเพื่อสื่อถึงความหวาดกลัว



ภาพที่ 43 การใช้ฉากสะกดจิตเปรียบเทียบกับการปลุกฝังระบบทุนนิยม

บอร์คเวลล์ ได้อธิบายว่าในยุคปัจจุบันที่ภาพยนตร์ถ่ายทำด้วยฟิล์มสีเกือบทั้งหมด ภาพสีจึงมีความหมายถึงการสื่อความจริง และภาพขาวดำมีความหมายในการสื่อถึงอดีต นอกจากนี้ *Rudolf Arnheim* ยังได้อธิบายว่าภาพยนตร์ขาวดำนั้นช่วยขบเน้นความงามทางศิลปะ ได้สูงกว่าภาพยนตร์สีด้วย สอดคล้องกับผู้ที่กำกับภาพอย่าง *Nestor Almendros* ที่อธิบายว่า ภาพสีนั้นดึงความสนใจของผู้ชมออกไปด้วยสีที่มากมายบนฉาก ต่างจากภาพขาวดำที่เน้นความสนใจของผู้ชมต่อตัววัตถุได้ดีกว่า (Bordwell, 2008: 214-215)

ไมเคิล มัวร์ไม่เพียงใช้ภาพขาวดำในการสื่อความหมายของอดีต เพราะนอกจากการสื่อความหมายในเรื่องเวลาแล้ว ภาพยนตร์ก็ยังสร้างอารมณ์หลากหลายในการรับรู้ของผู้ชมด้วย ประการแรก คือ ความรู้สึกขบขันเนื่องจากกริยาท่าทางของตัวละครที่แปลกประหลาดเนื่องจากความเร็วในการเล่นของภาพยนตร์ยุคเก่าอยู่ที่ประมาณ 16 เฟรมต่อวินาที ทำให้กริยาดูเร่งกว่ายามปกติ นอกจากนั้นการแสดงของภาพยนตร์ยุคเก่ายังเป็นการออกท่าทางและอารมณ์ที่มากเกินไป (Overact) ก็ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกขบขันและผ่อนคลายจากเรื่องราวที่เคร่งเครียดจริงจังด้วย

ภาพขาว

ไมเคิล มัวร์เคยทำรายการนิตยสารข่าวทางโทรทัศน์นานหลายปี เขาจึงเข้าถึงภาพขาวจำนวนมากที่สถานีเก็บรักษาไว้ทั้งที่ได้ออกอากาศและไม่ได้ออกอากาศทางโทรทัศน์ มัวร์จึงมีชุดเอกสารข่าวที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นๆ เช่น ภาพการเตรียมตัวก่อนการแถลงข่าวของเจ้าหน้าที่ระดับสูงในรัฐบาลสหรัฐและประธานาธิบดีบุช เป็นต้น

มัวร์ นำภาพขาวที่มีพลังจับความสนใจของผู้ชมด้วยตัวเอง หรืออาจเป็นภาพที่คนทั่วไปมักจดจำได้จากเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งนอกจากตึงความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับภาพยนตร์แล้วยังง่ายต่อการรับรู้หรือตีความได้ เช่น ภาพการฆ่าตัวตายด้วยปืนลูกซองยิงเข้าช่องปากจนสมองกระเจาย หรือภาพการพุ่งชนตึกเวิร์ลด์เทรดเซ็นเตอร์ของเครื่องบินที่ถูกยึดโดยผู้ก่อการร้ายในเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน 2001 เป็นต้น ซึ่งภาพขาวนี้ยังรวมไปถึงภาพจากกล้องวงจรปิด เช่น ภาพการบุกปล้นร้านค้าและธนาคารต่างๆ เป็นต้น



ภาพที่ 44 ภาพสะท้อนขวัญของชาวเครื่องบินพุ่งชนตึกในเหตุวินาศกรรม 11 กันยายน

โฮมวีดีโอ และ คลิปจากอินเทอร์เน็ต

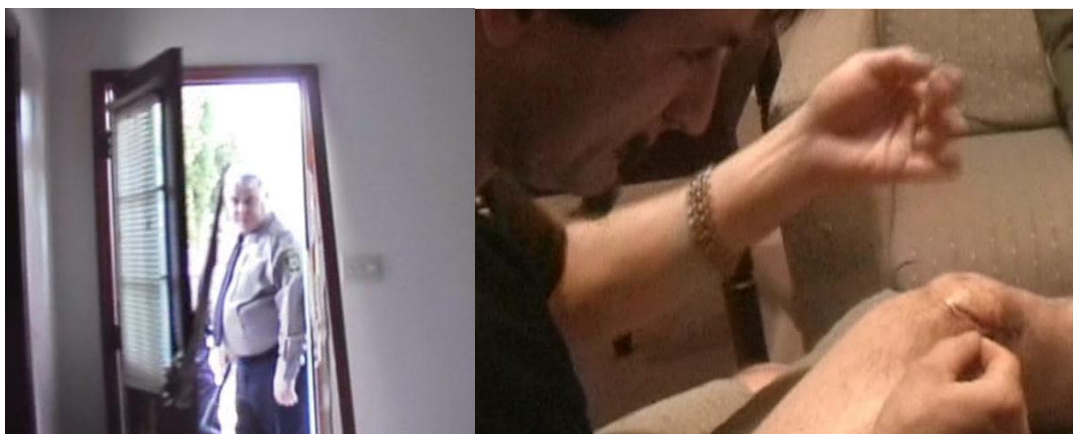
มาร์มักใช้ภาพโฮมวีดีโอในการเล่าเรื่องบ่อยครั้ง ทั้งโฮมวีดีโอที่พ่อของมาร์ถ่ายตัวเขาและครอบครัวตั้งแต่มาร์ยังเด็กซึ่งมาร์มักใช้ในการเล่าเรื่องที่สืบเนื่องกับตัวเขาหรืออดีตของตัวเอง



ภาพที่ 45 ภาพโฮมวีดีโอที่พ่อของมาร์ถ่ายเก็บไว้

ไมเคิล มาร์ยังใช้ภาพจากทางผู้คนทั่วไป เช่น โฮมวีดีโอจากทางบ้านด้วย โดยมีทั้งที่เป็นวีดีโอที่บันทึกจากกล้องสมัครเล่นอย่างกล้องแฮนด์แคม และที่เป็นลักษณะคลิปที่อัปโหลดในอินเทอร์เน็ต ทำให้มาร์ได้ภาพมาใช้อย่างหลากหลายและให้มุมมองที่มาจากบุคคลทั่วไปที่เผชิญ

ปัญหาจริง ซึ่งนอกจากช่วยในการเล่าเรื่องยังมักให้ความรู้สึกที่น่าสะเทือนใจอย่างมาก เช่น โฮมวิดีโอที่คนในบ้านถ่าย ขณะถูกเจ้าหน้าที่พังประตูเพื่อเข้ามายึดบ้านที่ติดจำนองธนาคาร หรือ คลิปวิดีโอที่ชายคนหนึ่งกำลังเย็บบาดแผลสดด้วยตนเอง เนื่องจากไม่มีเงินไปรักษาที่โรงพยาบาล เป็นต้น



ภาพที่ 46 ภาพจากโฮมวิดีโอและคลิปอินเทอร์เน็ต

5.1.5 การจำลองเหตุการณ์

การใช้นักแสดงและจัดฉากถ่ายซ้ำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง อันเนื่องมาจากขณะที่เหตุการณ์จริงไม่สามารถบันทึกไว้ได้ เช่น ฉากสงคราม หรือการทดลองลับบางอย่าง การจัดฉากเป็นที่ยอมรับในภาพยนตร์สารคดีหากแต่ต้องยึดตรงกับความจริง ซึ่งการจัดฉากนั้นบางครั้งยังช่วยในการตีความด้านอารมณ์ได้ดีกว่าด้วย

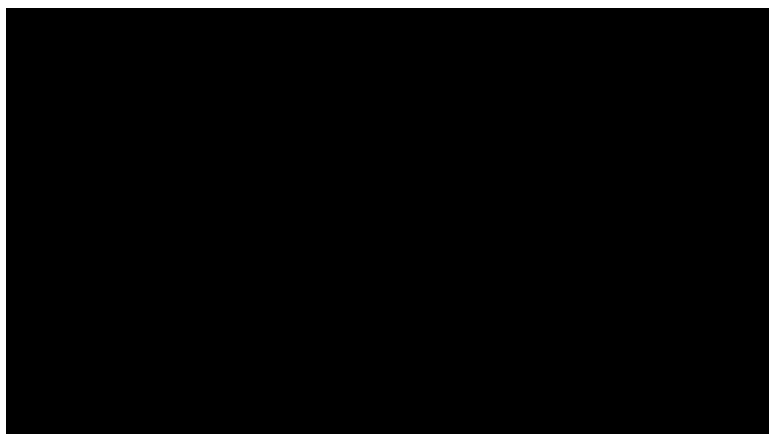
การจำลองอารมณ์

ภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ไม่ใช้การจำลองเหตุการณ์นักแสดง และการจัดฉากอย่างภาพยนตร์ทั่วไป ทั้งนี้เพราะในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ไม่ได้จำลองเหตุการณ์เพื่อให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่เกิดขึ้น หากแต่มุ่งจำลองเหตุการณ์เพื่อให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกของเหตุการณ์นั้นมากกว่า เช่น *Bowling for Columbine* มัวร์ทำการแกว่งกลิ้งแบบแฮนแฮลด์สั้นไหวไปตามห้องเรียนต่างๆที่ไร้ผู้คน โดยใส่เสียงเพลงชวนหดหู่และเสียงความวุ่นวายจากวิทยุของตำรวจที่มีเด็กนักเรียนโทรเข้าไปขอความช่วยเหลือ ทั้งนี้เพื่อต้องการจำลองความรู้สึกที่วุ่นวายและอารมณ์ที่หดหู่ไร้ความหวังของเหตุการณ์กราดยิงในโรงเรียนที่โคลัมโบเน่ มากไปกว่าการให้เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นในขณะนั้น



ภาพที่ 47 การจำลองอารมณ์ในเหตุการณ์กราดยิงที่โคลัมเบียใน Bowling for Columbine

ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง *Fahrenheit 9/11* มัวร์ใช้ฉากสีดำเซ็งยาวนานหลายนาที มีเพียงเสียงความวุ่นวายของผู้คนขณะที่เกิดการชนของเครื่องบินที่ตึกเวิร์ลด์เทรดเซ็นเตอร์ เพื่อจำลองอารมณ์หดหู่สับสนและไม่เข้าใจ ในความวุ่นวายที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและยาวนาน



ภาพที่ 48 การจำลองอารมณ์แห่งโศกนาฏกรรม 11 กันยายนใน Fahrenheit 9/11

การจำลองความรู้สึกของเหตุการณ์นี้ ย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะใส่ความคิดเห็นของมัวร์เองลงไปในนั้น และมัวร์ก็ไม่ได้พยายามที่จะปิดบังอคติของเขาอย่างที่ภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นทำแต่อย่างใด หากแต่ยิ่งแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของมัวร์เองต่อการจำลองเหตุการณ์นั้น

อย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นการใช้กราฟฟิกหรือการตัดต่อภาพต่างๆ ทั้งภาพข่าว ภาพยนตร์เก่า และอื่นๆ เพื่อเล่าจำลองเหตุการณ์นั้นใหม่ในเชิงความคิดและอารมณ์ เช่น การเล่าประวัติย่อของการกำเนิดความกลัวที่ฝังแน่นในวัฒนธรรมคนอเมริกาด้วยอนิเมชันที่แม้จะดำเนินตามเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์หากแต่คำอธิบายก็เป็นไปตามความคิดของมาร์วเอง เป็นต้น

5.1.6 การตัดต่อแบบมонтаจ

การตัดต่อแบบมонтаจ (*Montage*) คือ วิธีการการตัดต่อทั้งในความหมายของการตัดต่อโดยทั่วไปเพื่อย่นย่อเวลา คัดสรรสาระสำคัญของเหตุการณ์ และการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกด้วยจังหวะการตัดภาพและการประกอบข้อความที่ต่างกัน ตลอดถึงการตัดต่อเพื่ออุปมาอุปไมยเชิงสัญลักษณ์เพื่อขยายขอบข่ายในการตีความของผู้ชม โดยเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาพและคำพูดในภาพยนตร์สารคดีให้เข้าใจได้ง่าย ปัจจุบันการตัดต่อมีส่วนสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์สารคดี

มาร์วโดดเด่นในการตัดต่อแบบมонтаจและการสร้างภาพในขั้นตอนการตัดต่อเพื่อสร้างความหมายใหม่ของเรื่องราว โดยเฉพาะเมื่อประกอบกับการบรรยาย ใส่เสียงดนตรีและเสียงประกอบ มักสร้างอารมณ์และความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดการครุ่นคิด

การลำดับภาพเพื่อปลุกเร้าอารมณ์

การลำดับภาพเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมหรือเร้าอารมณ์ (*Emotion Editing*) เช่น การตัดภาพแบบ *Quick Cut* เป็นการตัดภาพแบบเร็วให้ความรู้สึกตื่นเต้นกระฉับกระเฉง ภาพยนตร์สารคดีของมาร์วมักสร้างอารมณ์ด้วยการตัดต่อที่ฉับไว ทั้งนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการทำงานด้านโทรทัศน์ที่ต้องปลุกเร้าผู้ชมตามธรรมชาติสื่อ และการกำกับมิวสิควิดีโอเพลงเร็วและร็อกที่มีทั้งความเร็วและรุนแรงด้วย

นอกจากนี้มาร์วยังใช้ความขัดแย้งเพื่อขบขันอารมณ์ให้มากขึ้น เช่น ฉากมонтаจใน *Bowling for Columbine* มีการตัดกัน ขัดแย้งกันในหลายประการ คือ

ฉากความคลั่งไคล้ของผู้คนที่รักการยิงปืนตัดกับฉากความรุนแรงของเหตุอาชญากรรม การใช้ภาพความเร็วปกติตัดกับภาพสโลว์โมชั่น การใช้การเคลื่อนกล้องตัดกับการแช่ภาพนิ่ง และการใช้เนื้อหาเพลง *Happiness is a Warm Gun* ที่ว่าด้วยความลุ่มหลงในอาวุธปืนตัดกับโศกนาฏกรรมจากความรุนแรงด้านภาพ



นางแบบ *Denise Ames* โพลต์ท่าขณะยิงปืน
เอเคร้วแบบสโลว์โมชั่น



ภาพข่าวมีเสียงบรรยาย *Carey McWilliams* ผู้
พิการทางสายตาชอบยิงปืนทั้งที่ตาบอด เขา
อุ้มนิ้วถ้ามีปืนแบบจู่โจมในมือ



ภาพข่าว *Jeff Doucet* ถูกคุมตัว ก่อนจะถูก
Gary Plauche พ่อของเด็กชายที่ดูเซ่ทลักพา
ตัวและทำร้าย ยิงใส่หัวจากทางเดินด้านข้าง



ภาพข่าว นักการเมืองท้องถิ่นรัฐเพนซิลวาเนีย
Budd Dwyer ทำอัตวินิบาตกรรมด้วยปืน
ลูกไม่ในงานแถลงข่าวของตน



ภาพข่าว *Maritza Martin* ระหว่างที่เดินให้
สัมภาษณ์นักข่าว ถูก *Emilio Nuñez* อดีตสามี
วิ่งมาด้านหลังผลักล้มแล้วกระหน่ำยิง



ผู้ประท้วงรายหนึ่งถอดเสื้อแสดงตัวว่าไร้อาวุธ
ก่อนถูกเจ้าหน้าที่ยิงใส่ล้มลง

ภาพที่ 49 มองทางเพื่อปลุกเร้าอารมณ์ใน *Bowling for Columbine*

การลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ

การลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ (*Intellectual Editing*) เป็นการเสนอความคิดบางอย่าง เพื่อให้ผู้ชมตีความเอาเอง การตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ เป็นรูปแบบของการเปรียบเทียบ ที่มีลักษณะที่เหมือนกัน คล้ายกัน และที่ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ที่มักสร้างความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดการโต้เถียง และการอ้างเหตุผลเพื่อนำไปสู่การครุ่นคิดของผู้ชมในการหาคำตอบในที่สุด หรือใช้การมองทาบแบบขัดแย้ง

นอกจากนี้มัวร์มักใช้มองทาบเพื่อสื่อความหมายพิเศษนี้ เพื่อทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้ามด้วย เช่น *Fahrenheit 9/11* ฉากที่เล่าถึงหนึ่งวันก่อนการก่อวินาศกรรม ประธานาธิบดีบุชยังคงไปเยี่ยมน้องชายที่รัฐฟลอริดาโดยไม่ระแคะระคายถึงการก่อการร้ายแต่อย่างใด มัวร์ใช้การตัดต่อแบบมองทาบภาพของเด็กน้อยที่นอนหลับสนิทมาใส่เพื่อเปรียบเทียบความไม่รู้อะไรเลยราวกับเด็กน้อยของประธานาธิบดีบุช



ภาพที่ 50 ภาพเด็กเข้านอน ถูกนำมาเปรียบเสมือนความไร้เดียงสาของบุช

การใช้ภาพการสะกดจิตในภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อเปรียบเทียบความรุนแรงและชั่วร้ายในการปลุกฝังแนวคิดของระบบทุนนิยมดังที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้ หรือการใช้ภาพการแต่งหน้าก่อนแถลงข่าวของเจ้าหน้าที่ระดับสูงในรัฐบาลของบุช ซึ่งมีหน้าที่สำคัญในสงครามอิรักและต่อต้านการก่อการร้าย เปรียบเสมือนเหมือนเป็นนักแสดง ซึ่งมัวร์ต้องการสื่อถึงเรื่องราวของการก่อการร้ายและสงครามในอิรักตลอดจนนโยบายที่รัฐบาลบุชประกาศใช้ ซึ่งเป็นเพียงการแสดง เพราะ มีการเขียนบทไว้ล่วงหน้าแล้ว



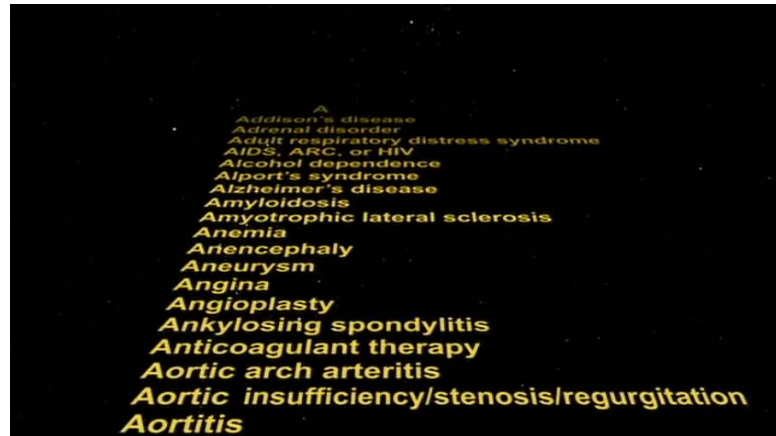
ภาพที่ 51 ภาพการแต่งหน้าของเจ้าหน้าที่ในรัฐบาลบุชเปรียบเปรยกับนักแสดง

การลำดับภาพเพื่อสร้างอารมณ์ขัน

ภาพยนตร์ของมัวร์มักใช้การตัดต่อเพื่อทำให้รู้สึกขบขัน ตลกขำ หรือการประชดประชัน มัวร์มีความเชี่ยวชาญในการตัดต่อเพื่อทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้าม และการทำให้ดูน่าขบขัน ที่มีความสัมพันธ์กับเสียงบรรยายดังที่ได้กล่าวไปในเรื่องของการใช้เสียงบรรยายเพื่อสร้างอารมณ์ขบขันข้างต้น

เทคนิคพิเศษเพื่อเปลี่ยนความหมายเหตุการณ์

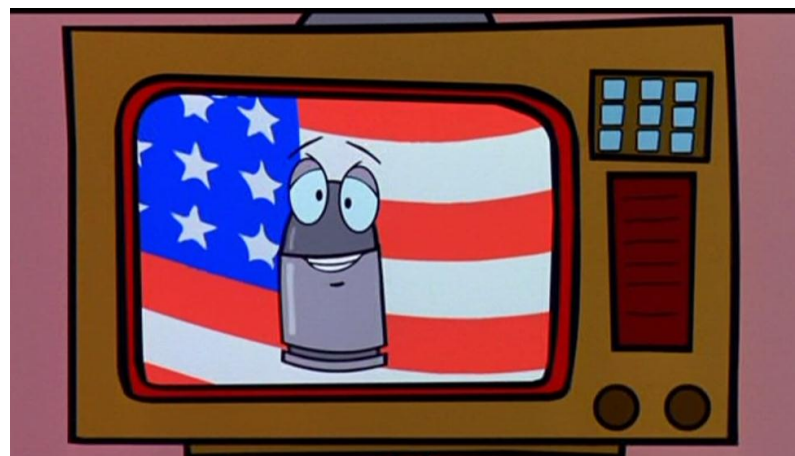
มัวร์ใช้กราฟฟิกช่วยในการตีความเหตุการณ์ใหม่ๆ โดยใช้เทคนิคอนิเมชัน หรือเทคนิคต่างๆ ประกอบกัน ทำให้มีสไตล์การเล่าเรื่องที่สร้างความบันเทิงขบขันทำให้น่าสนใจ และเป็นการล้อเลียนสิ่งที่ผู้ชมคุ้นเคย เช่น การใช้กราฟฟิกตัวหนังสือวิ่งแบบในภาพยนตร์เรื่อง สตาร์วอร์สเพื่อสื่อถึงชนิดของโรคที่ประกันจะไม่ง่าย และการใช้กราฟฟิกแสดงยอดเงินบริจาคที่บริษัทยาแจกจ่ายนักการเมืองแต่ละคนใน *Sicko* หรือการใช้เทคนิค อนิเมชันเล่าประวัติย่อวัฒนธรรมแห่งความหวาดกลัวในสังคมอเมริกันใน *Bowling for Columbine* หรือการใช้เทคนิคพิเศษตกแต่งการอ่านแถลงการณ์ของประธานาธิบดีบุชใน *Capitalism: A Love Story* เป็นต้น



ภาพที่ 52 กราฟฟิกเลียนแบบไตเติลของภาพยนตร์ Star Wars



ภาพที่ 53 กราฟฟิกแสดงยอดเงินที่นักการเมืองแต่ละคนรับจากบริษัทยา



ภาพที่ 54 อนิเมชันเล่าประวัติย่อวัฒนธรรมแห่งความหวาดกลัวในสังคมอเมริกัน



ภาพที่ 55 เทคนิคพิเศษตกแต่งการอ่านแถลงการณ์ของบุช

5.2 การเปรียบเทียบภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี และการวิเคราะห์ความหมายในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ทำให้ทราบว่า ไมเคิล มัวร์เป็นผู้กำกับที่มีคุณสมบัติในฐานะประพันธ์กรดังนี้

1. ไมเคิล มัวร์มีความเชี่ยวชาญในเทคนิคด้านภาพยนตร์สารคดี ทั้งยังประยุกต์ทักษะด้านอื่นๆทั้งนักพูด นักวารสาร ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้กำกับมิวสิควิดีโอมาใช้ในผลงานได้อย่างโดดเด่นเฉพาะตัว

2. บุคลิกด้านนักวารสารที่โดดเด่นเป็นพิเศษของไมเคิล มัวร์ได้ส่งอิทธิพลให้ผลงานของเขามีสไตล์ในการประชดประชัน และขบขันแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

3. ไมเคิล มัวร์ มีความมุ่งหมายที่จะใช้ภาพยนตร์สารคดีในการเคลื่อนไหวทางสังคมและการเมือง จึงมีความคิดเห็นที่ชัดเจนต่อประเด็นปัญหาทางสังคมที่น่าเสนาห ทำให้มัวร์ใส่อคติและความคิดเห็นมุมมองส่วนตัวลงในผลงานอย่างเต็มที่ จนมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

ความโดดเด่นและเฉพาะตัวนี้เองสามารถแสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดเมื่อนำองค์ประกอบเรื่องเล่าและองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีทั่วไป มาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์สารคดี ของไมเคิล มัวร์ ดังจะได้แสดงในตารางต่อไปนี้

5.2.1 การเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่า

องค์ประกอบของเรื่องเล่า	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์
โครงเรื่อง	เป็นลักษณะการรวบรวมข้อมูลและความเห็นของผู้คนต่อประเด็น โดยลำดับเวลาที่ดำเนินไป อาจมีการใช้ลำดับเหตุผลและโครงเรื่องอย่างง่าย คือมี ต้น กลาง จบ แต่ไม่ปรากฏลักษณะโครงเรื่องแบบภาพยนตร์เรื่องแต่งที่เด่นชัด	มีลำดับโครงเรื่องแบบภาพยนตร์เรื่องแต่ง
		1. การเริ่มเรื่อง มัวร์พุ่งเป้าไปยังปัญหาและแสดงท่าทีของตนเองต่อประเด็นปัญหาอย่างชัดเจน
		2. การพัฒนาเหตุการณ์ มัวร์ใช้การโต้แย้งเชิงเหตุผลในการขับเคลื่อนเรื่องราว
		3. ภาวะวิกฤติ มักเป็นการเผชิญหน้าระหว่างมัวร์และตัวร้ายคนสำคัญของเรื่อง
		4. ภาวะคลี่คลาย ผลของการเผชิญหน้ามักปรากฏเป็นความพ่ายแพ้ของมัวร์ ในขณะที่ชัยชนะแบบเด็ดขาดจะปรากฏก็ต่อเมื่อมีการรวมตัวกันของมวลชน
5. การยุติของเรื่องราวด้วยการปลุกเร้าผู้ชมให้ออกมาร่วมต่อสู้กับมัวร์ในโลกความจริง		

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่าระหว่างภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ เรื่องเล่า	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
แก่นความคิด	มีหลากหลายตามแต่ประเด็นที่ ต้องการนำเสนอ ส่วนมากใน แนวทางสะท้อนสังคมมักมี แก่นความคิดเรื่องความเท่า เทียม ความรักความปรองดอง ศีลธรรม และมนุษยธรรม	แก่นความคิดเป็นเรื่องของการ ต่อสู้ระหว่างความดีและความ ชั่วเสมอ
ความขัดแย้ง	มีหลายระดับทั้งบุคคลต่อ บุคคล บุคคลต่อสังคม หรือ ความขัดแย้งภายในตนเอง อย่างไรอย่างหนึ่งหรือผสมกัน	ใช้ความขัดแย้งระดับบุคคลต่อ บุคคล และความขัดแย้ง ภายในตนเอง เพื่อสะท้อน ความขัดแย้งในระดับสังคม
	คู่ขัดแย้งตามแต่ประเด็นของ เรื่อง	และแม้จะฉาบหน้าด้วย ประเด็นสังคมใดๆก็ตาม จะ ยังคงเป็นเรื่องความขัดแย้ง ระหว่างไมเคิล มัวร์กับความ ละโมภในระบอบทุนนิยมเสมอ
ตัวละคร	บุคคลหลักในเรื่องมีบทบาท เป็นตัวละครพระเอกหรือผู้ร้าย และอาจมีหรือไม่มีตัวละครใน บทบาทอื่นๆก็ได้ โดยผู้สร้าง เป็นเพียงผู้เฝ้าดูเท่านั้น	ผู้สร้างหรือไมเคิล มัวร์เป็น พระเอกเสมอ และมีระบอบทุน นิยมเป็นผู้ร้ายเสมอ โดยผู้ช่วย เหลือ ผู้ส่งสารและเจ้าหญิงคือ กลุ่มคนเดียวกัน และไม่ ปรากฏตัวละครที่มีบทบาท พระเอกจอมปลอม

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่าระหว่างภาพยนตร์สารคดี
ทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ เรื่องเล่า	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
ตัวละคร (ต่อ)	ลักษณะของตัวละครแตกต่างกันไปตามแต่ประเด็นของเรื่อง	ลักษณะตัวละครในแต่ละบทบาทของมัวร์มักมีลักษณะที่เด่นชัดและเหมือนกันในทุกเรื่อง โดยตัวละครฝ่ายดี ได้แก่ พระเอก ผู้ให้ ผู้ช่วยเหลือ ผู้ส่งสารและเจ้าหญิง มีลักษณะใกล้เคียงกันคือเป็น คนอเมริกันที่เห็นได้ตามท้องถนนทั่วไป แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่อสิ่งต่างๆ มาก ในขณะที่ฝ่ายตัวร้ายจะใส่ชุดผูกไทแบบพวกคนมีฐานะ ไร้หัวใจและเห็นแก่ตัว
ฉาก	ใช้ฉากสถานการณ์จริง หรือ ฉากที่สร้างขึ้นในกรณีจำลองเหตุการณ์ แต่เป็นไปเพื่อรักษาคุณค่าของความจริงที่เกิดขึ้น	ใช้ฉากสถานการณ์จริง เพื่อกระตุ้นความสนใจผู้ชม และยังใช้ฉากเชิงวัฒนธรรมในการช่วยเปรียบเทียบความแตกต่างด้วย

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่าระหว่างภาพยนตร์สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ เรื่องเล่า	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
สัญลักษณ์พิเศษ	อาจมีหรือไม่มีก็ได้	สัญลักษณ์พิเศษทางภาพคือ เมืองฟลินท์ในฐานะบ้านเกิดของ มัวร์และตัวอย่างผลของการกระทำ จากความละโมภในระบบทุนนิยม และประธานาธิบดีบุช ในฐานะ ตัวแทนอำนาจรัฐที่ทุจริตเพื่อ ผลประโยชน์ของตนและพวกพ้อง
		สัญลักษณ์พิเศษทางเสียงคือ ใช้ เสียงขัดแย้งกับภาพเพื่อสร้าง ความหมายหรือกระตุ้นความสนใจ ผู้ชม
จุดยืนในการเล่าเรื่อง	ใช้มุมมองแบบบุคคลที่สาม ประกอบด้วยมุมมองผู้รู้รอบ	ใช้มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง ประกอบด้วยมุมมองผู้รู้รอบ
	มีระยะห่างระหว่างผู้สร้างกับ เหตุการณ์ที่บันทึกและผู้ชมมาก	มีระยะห่างระหว่างผู้สร้างกับ เหตุการณ์ที่บันทึกและผู้ชมน้อย
	รักษาความเป็นภววิสัยของเรื่อง	แสดงความเป็นอัตวิสัยของผู้สร้าง ในเรื่องอย่างชัดเจน

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องเล่าระหว่างภาพยนตร์สารคดี
ทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

5.2.2 การเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี

องค์ประกอบของ ภาพยนตร์สารคดี	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
ภาพเหตุการณ์จริง	ใช้การถ่ายแบบกองโจร เพื่อ เปิดเผยความจริง	ใช้การถ่ายแบบกองโจร เพื่อ ไล่ล่าผู้กระทำผิด
	กล้องพยายามไม่มีตัวตน หรือ เสมือนไม่มีตัวตน	กล้องเป็นตัวละครที่มีบทบาท เป็นคู่หู หรือผู้ช่วยเหลือของ มัวร์ในการไล่ล่า
	กล้องเป็นเพียงตัวแทนสายตา ผู้ชม จากหลายระยะการมอง	กล้องเป็นตัวแทนสายตาผู้ชมที่ ใกล้ชิดในเหตุการณ์อย่างมาก
เสียงบรรยาย	รู้รอบด้านตามข้อมูลหลักฐาน เพื่อเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามที่ ปรากฏชัด เสมือนอยู่นอก เหตุการณ์แล้วมองเข้าไป	รู้รอบด้านตามข้อมูลหลักฐาน และอคติของมัวร์ เพื่อเล่าทั้ง เหตุการณ์ ความรู้สึก เหตุผล เบื้องลึกเบื้องหลัง ทั้งที่ปรากฏ ชัด และที่ไม่ปรากฏชัด เช่น ความคิดจิตใจ เสมือนมองอยู่ ร่วมในเหตุการณ์
	ใช้คำบรรยายและน้ำเสียงที่ไม่ ชี้หน้า พยายามเป็นกลาง ไม่มี อารมณ์ร่วม	ใช้คำบรรยายและน้ำเสียงใน การตัดสินฝ่ายความดีและ ความชั่ว ใช้อารมณ์ร่วม และชี้หน้า

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ระหว่างภาพยนตร์
สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ ภาพยนตร์สารคดี	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
เสียงบรรยาย (ต่อ)	ไม่เน้นอารมณ์ขันเพื่อรักษา ความน่าเชื่อถือ	ใช้การตัดต่อร่วมกับเสียง บรรยาย เพื่อสร้างอารมณ์ขัน และอารมณ์อื่นๆอย่างเต็มที่
การสัมภาษณ์	ใช้การจับภาพโคลสอัพใบหน้า ผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นหลัก	ใช้การจับภาพแบบเห็นผู้ สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ ร่วมเฟรมเดียวกันเป็นหลัก และใช้การตัดต่อประกอบ ร่วมกับลักษณะภาพอื่นๆ
	ใช้การสัมภาษณ์เพื่อได้มาซึ่ง คำอธิบายเหตุการณ์ ความรู้สึก หรือเหตุผลของผู้ถูก สัมภาษณ์ โดยไม่ชี้นำ	มีลักษณะเช่นเดียวกันกับ ภาพยนตร์สารคดีทั่วไปเมื่อ สัมภาษณ์ฝ่ายตนเอง หากแต่ เมื่อสัมภาษณ์ฝ่ายตรงข้ามจะ มีการชี้นำ ไล่จี้ หรือหลอกล่อ เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามสับสนและ ให้คำตอบที่ขัดแย้งตัวเองจนดู ปากออย่างใจอย่าง และโง่เขลา

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ระหว่างภาพยนตร์
สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ ภาพยนตร์สารคดี	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
ภาพที่บันทึกเก็บไว้	เน้นใช้ภาพข่าว หรือภาพจาก สารคดีเรื่องอื่น ที่เป็นภาพ เหตุการณ์จริงตามเนื้อเรื่อง	เน้นใช้ภาพจากหลากหลาย แหล่ง ทั้งข่าว สารคดี โฆษณา มิวสิควีดิโอ ภาพยนตร์เก่า โฮมวีดิโอ คลิปในอินเทอร์เน็ต โดยไม่เน้นต้องเป็นภาพ เหตุการณ์จริงตามเนื้อเรื่อง
	เพื่อสร้างความสมจริง และให้ รายละเอียดของเนื้อเรื่อง	เพื่อสร้างอารมณ์ร่วม กระตุ้น ความสนใจ และเพื่อสร้าง ความผ่อนคลายจากภาพที่ไม่ สอดคล้องและเกินจริง
การจำลองเหตุการณ์	ใช้การจัดฉากและใช้นักแสดง เล่นตามเหตุการณ์ที่ข้อมูล หลักฐานระบุว่าเกิดขึ้นจริง อาจมีการตีความเพิ่มเพื่อ ขยายความสมจริงและความ สมเหตุสมผล	ไม่เน้นการใช้นักแสดง แต่อาจ ใช้เทคนิคอื่นๆ เช่น อนิเมชัน หรือเทคนิคทางภาพ เพื่อ จำลองเหตุการณ์จาก ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ตามความคิดของมัวร์

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ระหว่างภาพยนตร์
สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

องค์ประกอบของ ภาพยนตร์สารคดี	ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป	ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์
การติดต่อแบบมอฆทาจ	เน้นการติดต่อแบบมอฆทาจ เพื่อนำเสนอความขัดแย้งของ ข้อมูลสองฝ่าย โดยไม่ชี้แนะ	เน้นการติดต่อแบบมอฆทาจ เพื่อนำเสนอความขัดแย้งของ ข้อมูลสองฝ่าย โดยมีการชี้แนะ เพื่อทำลายความน่าเชื่อถือของ ฝ่ายตรงข้าม
	ไม่เน้นการติดต่อแบบมอฆทาจ เพื่อปลุกเร้าอารมณ์ หรือสื่อ ความหมายพิเศษ พยายามคง คุณค่าของความจริงให้บริสุทธิ์ ที่สุด	เน้นการติดต่อแบบมอฆทาจ เพื่อสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม อย่างมาก ทั้งตกใจ ตื่นเต้น เสียใจ ขบขัน ทั้งนี้เพื่อกระตุ้น ความสนใจไม่ให้รู้สึกเบื่อและ สร้างความรู้สึกคล้อยตาม หรือ เพื่อสื่อความหมายพิเศษโดย การเปรียบเทียบเปรียบเทียบ ทั้งนี้ส่วนมากเพื่อทำลายความ น่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้าม

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ระหว่างภาพยนตร์
สารคดีทั่วไปกับภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

5.3 ลักษณะเด่นในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้น จึงสามารถสรุปความโดดเด่นเฉพาะตัวของ
ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ซึ่งไม่ปรากฏในงานภาพยนตร์สารคดีอื่นได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์มุ่งเน้นในการนำเสนอประเด็นปัญหาที่เชื่อมโยงกับความเลวร้ายของระบบทุนนิยม แม้ว่าจะฉาบหน้าด้วยประเด็นปัญหาอื่น เช่น การตกงาน ความรุนแรงและอาชญากรรม นโยบายต่อการก่อการร้าย ปัญหาทางด้านสาธารณสุข หรือ แม้แต่ปัญหาวิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจก็ตาม มัวร์ใช้ประเด็นอื่นๆ เชื่อมโยงเข้าไปในลักษณะของ ตัวแทนที่มีต้นตอของปัญหาทั้งหมดมาจากความละโมภในระบอบทุนนิยมทั้งสิ้น

2. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ใช้การต่อสู้แบบขาขวากับดำ ความดีกับความชั่ว ในการนำเสนอ ด้วยวิธีการเล่าเรื่องผ่านเสียงบรรยายแบบรู้รอบด้านประกอบกับบทบาทตัวละครพระเอกของตัวมัวร์เอง ทำให้มัวร์นิยามหรือกำหนดบทบาทสิ่งต่างๆ ในโลกความจริงในฐานะ ตัวละครในภาพยนตร์ได้ทั้งหมด คือ ฝ่ายความดี คือ มัวร์เป็น พระเอก ผู้เชี่ยวชาญหรือเจ้าหน้าที่รัฐ ที่ให้ความร่วมมือกับมัวร์เป็น ผู้ให้ ผู้ด้อยโอกาสในสังคมซึ่งมัวร์ใช้คำว่าประชาชนส่วนใหญ่ของ อเมริกาเป็นตัวละคร ผู้ช่วยเหลือ ของมัวร์ รวมถึงเป็นผู้สังหาร และเจ้าหน้าที่ที่ต้องได้รับการช่วยเหลือ ตัวละครฝ่ายดีนี้จะแต่งตัวและมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ แต่งตัวแบบคนอเมริกันทั่วไป ที่สามารถพบได้ตามท้องถนน ใส่กางเกงยีนส์ เสื้อเชิร์ต สวมหมวก เป็นต้น รวมถึงลักษณะนิสัยที่ แสดงออกทางอารมณ์อย่างเต็มเปี่ยม ทั้งโศกเศร้า ยินดี โกรธ เห็นอกเห็นใจกัน เป็นต้น

ในขณะที่ฝ่ายความชั่ว คือ ระบบทุนนิยมในแง่ของกลุ่มความคิดความเชื่อ และตัวบุคคลอันได้แก่เจ้าของกิจการใหญ่ เจ้าหน้าที่รัฐที่เอื้อประโยชน์กับธุรกิจใหญ่ ตลอดจนบรรดาสมุน ที่เห็นพ้องสนับสนุนระบบทุนนิยมทั้งหมด ตัวละครฝ่ายชั่วนี้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ แต่งตัวแบบผู้มีฐานะดีแบบนักธุรกิจหรือนักการเมือง ใส่สูท ผูกไท เป็นต้น รวมถึงลักษณะนิสัยที่ไม่ แสดงออกทางอารมณ์แบบมนุษย์ที่มีหัวใจ กล่าวคือ มีความเมินเฉย เห็นแก่ตัว ปากไม่ตรงกับใจ เป็นต้น

ด้วยการแบ่งฝ่ายเช่นนี้ ไมเคิล มัวร์จึงสามารถสร้างเรื่องเล่าที่ย่อยโลกความจริงให้ เรียบง่ายทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นที่นำเสนอโลกอัน ซับซ้อนโดยไม่พยายามปรุงแต่งมากนัก

3. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เป็นกลุ่มประเภทภาพยนตร์สารคดีที่มีเนื้อหา สะท้อนสังคม หากแต่มีลักษณะพิเศษที่ไม่ได้เพียงแต่เน้นการตีแผ่เปิดเผยความจริง (Advocacy) อย่างภาพยนตร์สารคดีในสายเดียวกัน หากแต่มีลักษณะของการปลุกเร้าในการ เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Activist) ทั้งการจบบแบบโคกนาฏกรรมด้วยความพ่ายแพ้ของตัว ละครไมเคิล มัวร์ แต่ถึองนี้ชัยชนะจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการรวมตัวกันต่อสู้ของคนธรรมดา หรือการ

แทนตัวมาร์วี่ด้วยคำว่าเราเมื่อมีการเชิญชวนผู้ชมให้ออกมาเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงสังคม ปฏิบัติการในภาพยนตร์สารคดีของมาร์วี่นั้นล้วนมีเป้าหมายรองรับกับปฏิบัติการเคลื่อนไหวทางการเมืองนอกโลกภาพยนตร์ของไมเคิล มาร์วี่ทั้งสิ้น

4. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์วี่ใช้เทคนิคต่างๆทางภาพยนตร์ ทั้ง การเล่าเรื่อง ภาพ เสียง การตัดต่อ และเทคนิคพิเศษต่างๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายสองประการ คือ ประการแรก เพื่อสร้างความบันเทิงให้ภาพยนตร์สารคดีของมาร์วี่ไม่น่าเบื่ออย่างเช่นภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไป ด้วยการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมตลอดเวลาจากภาพที่รุนแรง หรือหวอ หรือช็อกผู้ชม รวมถึงการสร้างอารมณ์ต่างๆมากมายให้ผู้ชมรู้สึกร่วมคล้อยตามไปราวกับชม ภาพยนตร์เรื่องแต่ง ทั้ง สุข เศร้า ตื่นเต้น ตกใจ โดยเฉพาะการสร้างความขบขันในเชิงจิกกัดเสียดสี ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวแบบนักวารสารที่มีวาทะศิลป์ของไมเคิล มาร์วี่ซึ่งไม่มีใครเลียนแบบได้

ประการที่สอง เพื่อจูงใจหรือโฆษณาชวนเชื่อ โดยการทำการบิดเบือนข้อมูล บางอย่าง และชี้นำความคิดความรู้สึกของผู้ชมต่อเหตุการณ์ต่างๆให้คล้อยตามไมเคิล มาร์วี่ ทั้งนี้ มักเป็นเทคนิคที่ใช้ทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้าม และปลุกเร้าผู้ชมให้ออกมาเคลื่อนไหว ในโลกความเป็นจริงเป็นหลัก

5. ไมเคิล มาร์วี่ใช้ตัวตนของเขาทั้งบุคลิก ลักษณะนิสัย ความคิด ความรู้สึก ทั้งหมดลงไปกลืนเป็นเนื้อเดียวกับผลงานของเขาเอง ซึ่งทำให้เกิดข้อดี คือ ภาพยนตร์นั้นจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่มีใครเลียนแบบได้ รวมถึงสร้างการจดจำให้กับผู้ชมที่จะติดตามผลงาน ต่อไปได้โดยง่าย นอกจากนั้นตัวผู้กำกับยังมีตัวตนที่จับต้องได้และมีความใกล้ชิดกับผู้ชมในระดับ ที่มากกว่าปกติทำให้สามารถสื่อสารหรือจูงใจให้เห็นคล้อยตามได้โดยง่าย และที่สำคัญทำให้ตัวผู้ กำกับสามารถควบคุมทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีของตนได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาดด้วย

6. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มาร์วี่ได้ผสมจุดเด่นและแก้ไขข้อด้อยของ ภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์เรื่องแต่งไว้ในภาพยนตร์สารคดีของเขา ด้วยการเป็นส่วนที่เป็น สารคดี เช่น ภาพข่าว การสัมภาษณ์ การเล่าเรื่องโดยอ้างเหตุผล และส่วนที่เป็นเรื่องแต่ง เช่น ภาพยนตร์เก่า อนิเมชัน การเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์เรื่องแต่ง ผสมปนเปกันด้วยน้ำหนัที่ใกล้เคียง กัน จึงทำให้ภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มาร์วี่มีความสนุกสนานและเปี่ยมไปด้วยอารมณ์แบบ ภาพยนตร์เรื่องแต่ง ขณะเดียวกันก็มีความหนักแน่นน่าเชื่อถือและจับต้องได้แบบภาพยนตร์

สารคดี ซึ่งกล่าวอีกมุมหนึ่งคือภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ดูสนุก ไม่น่าเบื่อ และเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งที่สมจริงมีเหตุผลไม่ไร้สาระนั่นเอง

7. ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ไม่ได้เป็นแนวทางใหม่ที่แตกต่างจากประเภท ภาพยนตร์สารคดีที่มีมาก่อนหน้าแต่อย่างใด หากแต่เป็นการนำลักษณะและวิธีการของภาพยนตร์ สารคดีแบบใดเรกซีขึ้นมา ผสมผสานกับภาพยนตร์สารคดีโฆษณาชวนเชื่อทางฝั่งโซเวียตและ อังกฤษ รวมถึงการเข้ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ของผู้สร้างที่นิยมมากในช่วงทศวรรษที่ 1980 สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์สารคดีของมัวร์แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่นเกิดจากตัวตนของไมเคิล มัวร์เองที่ใช้ความถนัดและทักษะทางอาชีพอันหลากหลาย ร่วมกับบุคลิกและความสนใจของตนเอง มาใช้ในการพัฒนาเทคนิคและวิธีการของภาพยนตร์สารคดีที่ใช้กันโดยทั่วไปให้มีลักษณะพิเศษ ขึ้นมา

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ที่สร้างเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง ร่วมกับการวิจัยเอกสาร ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อหาความหมาย การนำเสนอในภาพยนตร์สารคดีของตนเอง และลักษณะเด่นเฉพาะตัวในภาพยนตร์สารคดี โดยใช้การวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative) ร่วมกับการศึกษาโลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิลมัวร์ (World View and Social Context) และการวิเคราะห์ประเภทและลักษณะของภาพยนตร์สารคดี ร่วมกับองค์ประกอบทางภาพยนตร์สารคดีเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ เป็นการหาลักษณะเด่นในผลงานของไมเคิล มัวร์โดยวิเคราะห์ผ่านด้านเนื้อหาและเทคนิคภาพยนตร์ จากการศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา ความหมายที่นำเสนอในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์

1.1 อิทธิพลจากโลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์ที่สะท้อนในเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ประกอบด้วย

1.1.1 พื้นฐานครอบครัว

1.1.1.1 ครอบครัวคาทอลิกที่เคร่งครัด

ครอบครัวของมัวร์เป็นผู้นับถือศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกที่เคร่งครัด ส่งผลให้มัวร์เป็นผู้ที่มีสำนึกหน้าที่ต่อส่วนรวมอย่างสูง ทั้งยังรักในความถูกต้อง และปฏิเสธบาปอย่างสิ้นเชิงโดยเฉพาะในข้อของการกดขี่ผู้อื่นอันเกิดจากความละโมภโลกมาก ซึ่งความเคร่งครัดต่อศาสนานี้มัวร์ได้เล่าหลายครั้งในภาพยนตร์สารคดีของตนเองว่าตัวเขาเคยตัดสินใจที่จะเป็นบาทหลวงเพื่อจะได้ช่วยเหลือผู้คน ทั้งวัยเด็กตัวเขายังเข้าเรียนในโรงเรียนสอนศาสนาแม้ในที่สุดจะ

ไม่ได้เป็นบาทหลวงอย่างที่ตั้งใจแต่ความคิดที่จะต่อสู้เพื่อส่วนรวมก็ได้ติดตัวเขามาจนโต โดยเปลี่ยนแปลงไปเป็นภาพลักษณ์ของนักเคลื่อนไหวและนักวารสาร รวมถึงผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีที่เชิดชูศีลธรรมเพื่อมนุษย์ทุกคนอย่างเท่าเทียมและต่อต้านระบบทุนนิยมทุกรูปแบบ

1.1.1.2 ประวัติของครอบครัวแรงงานที่เรียกร่องสิทธิแบบชนชั้นกลาง

แรงงานในอเมริกานั้นไม่แตกต่างจากประเทศอื่นนักกล่าวคือ แม้จะมีชีวิตหรือความเป็นอยู่ที่ดีพอสมควร แต่ก็ยังเป็นชนชั้นที่อยู่ต่ำกว่ากลุ่มคนรวยจำพวกนายทุนหรือนายจ้าง โดยสวัสดิการหรือสิทธินั้นผูกขาดอยู่กับความพึงพอใจของเจ้าของกิจการ ในวัยเด็กมาร์คขึ้นชมการประท้วงของเหล่าแรงงานในอุตสาหกรรมรถยนต์ในเมืองฟลินท์ช่วงทศวรรษที่ 1930 ซึ่งมีลูกของมาร์คคือ ลาเวิร์น มาร์ค เป็นหนึ่งในผู้ประท้วงที่ยึดโรงงานอย่างยาวนานจนได้รับการจัดตั้งสหภาพแรงงานและได้รับสวัสดิการต่างๆที่ดีสามารถยกระดับขึ้นเป็นแรงงานชนชั้นกลางได้สำเร็จ เหตุการณ์นี้มักถูกมาร์คเล่าในภาพยนตร์สารคดีของตนเองอยู่บ่อยครั้งในแง่ตัวอย่างของการรวมตัวกันเพื่อต่อสู้เรียกร่องสิทธิอันชอบธรรมเพื่อปลูกไร่ผู้ชมให้ร่วมมือกัน

1.1.1.3 บิดาผู้สนับสนุนบุตรอย่างเต็มกำลัง

เนื่องจากในวัยเด็กมาร์คเป็นเด็กที่ขี้อาย บิดาของมาร์คคือ แฟรงก์ มาร์ค จึงมักแนะนำหรือกระตุ้นให้มาร์คออกไปทำกิจกรรมต่างๆอยู่เสมอ รวมทั้งการดูภาพยนตร์ซึ่งมาร์คชื่นชอบอย่างมากต้องออกจากบ้านไปโรงภาพยนตร์ทุกสัปดาห์ หรือการยิงปืนที่มาร์คชำนาญจนได้รับรางวัลจากการแข่งขันของสมาพันธ์ปืนเล็กยาวแห่งชาติ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ของกลุ่มลูกเสือที่มาร์คทำอย่างต่อเนื่องจนได้รับเหรียญเกียรติยศอินทรี และในด้านทักษะที่ต่อมาได้กลายเป็นอาชีพของมาร์คคือนักวารสาร บิดาของมาร์คช่วยสนับสนุนในการทำหนังสือพิมพ์โรงเรียนของมาร์คตั้งแต่สมัยประถมศึกษา โดยนำต้นฉบับที่มาร์คเขียนไปตีพิมพ์เป็นเล่มที่โรงงานให้ หรือแม้เมื่อไมเคิล มาร์คเติบโตบิดาของเขาก็ยังเป็นส่วนช่วยสำคัญในช่วยออกทุนสนับสนุนในการทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของไมเคิล มาร์คด้วย

1.1.1.4 ครอบครัวในรัฐสวิงสเตทของอเมริกา

เมืองฟลินท์ รวมถึงรัฐมิชิแกนที่มาร์คเกิดนั้นมีลักษณะของสวิงสเตท (Swing State) กล่าวคือไม่มีพรรคการเมืองไหนผูกขาดในการลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง มักจะผลัดกันครองพื้นที่ ส่งผลให้วัฒนธรรมในครอบครัวของมาร์คไม่ยึดติดกับพรรคใดอย่างเช่นครอบครัวอื่น

ในอเมริกาที่มีวัฒนธรรมแบบพรรคโคพรรคหนึ่งครอบงำความคิดและการใช้ชีวิตอย่างฝังแน่น เห็นได้จากกรณีที่มาร์วี่ประกาศตัวสนับสนุนพรรคทางเลือกอย่างพรรคกรีนซึ่งไม่ได้เป็นพรรคอันดับต้นๆ ของอเมริกาแต่อย่างใด หรือจากการที่มาร์วี่มีชื่อเป็นผู้สนับสนุนทั้งพรรคเดโมแครตและรีพับลิกันก็เช่นกัน สิ่งเหล่านี้ทำให้มาร์วี่นำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์โดยไม่สนใจว่าจะเป็นพรรคฝ่ายซ้ายหรือฝ่ายขวา ในรัฐบาลทั้งของจอร์จ บุช, บิล คลินตัน, จอร์จ ดับบลิว บุช รวมถึงบารัค โอบามาด้วย

1.1.2 แรงบันดาลใจ

1.1.2.1 นักเคลื่อนไหวทางสังคม

ไมเคิล มาร์วี่มักแสดงความชื่นชมต่อผู้ที่มีบทบาทในการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงสังคม ทั้งการต่อต้านสงครามและการเรียกร้องสิทธิอันชอบธรรมเพื่อผู้ด้อยโอกาสในสังคม โดยความชื่นชมนี้ปรากฏตั้งแต่ครั้งยังเด็ก ด้วยความที่เป็นคาธอลิกมาร์วี่ให้ความสนใจกับกลุ่มพระที่ออกมาเคลื่อนไหวที่เมืองเซลมาเพื่อเรียกร้องสิทธิของชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันที่มักตกเป็นพลเมืองชั้นสองอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังรวมถึงกลุ่มพระที่ออกมาต่อต้านสงครามเวียดนามพร้อมกับขบวนการประท้วงปิดล้อมกระทรวงกลาโหมสหรัฐของเหล่าบุปผาด้วย มาร์วี่ยังแสดงความชื่นชมต่อกลุ่มคนที่รวมตัวกันเพื่อต่อสู้อย่างลุ่มของเขและแรงงานอุตสาหกรรมรถยนต์ในเมือง ฟลินท์ด้วย สิ่งเหล่านี้ทำให้มาร์วี่เกิดแรงบันดาลใจในการเป็นผู้นำเป็นปากเป็นเสียงของสังคม โดยเริ่มจากการทำแผนภูมิรูปภาพแสดงความเชื่อมโยงของกิจการร้านค้ากับความยากแค้นของเมืองฟลินท์ การลงสมัครเป็นกรรมการบริหารของโรงเรียน การเป็นเจ้าของหนังสือพิมพ์ และนักสร้างภาพยนตร์สารคดีในท้ายที่สุด ซึ่งล้วนแต่เป็นอาชีพที่มาร์วี่ใช้เป็นช่องทางในการเคลื่อนไหวทางสังคมเพื่อกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสทั้งสิ้น

1.1.2.2 ภาพยนตร์สะท้อนสังคม

ไมเคิล มาร์วี่ได้แสดงความสนใจในสื่อภาพยนตร์มาตั้งแต่ครั้งยังเด็ก แต่เมื่อโตขึ้น การชมภาพยนตร์ของมาร์วี่ก็ไม่ใช่เพียงเรื่องของความบันเทิงเพียงอย่างเดียว มาร์วี่มักแสดงความชื่นชมต่อภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม ดีแต่ด้านมืดหรือแสดงการต่อสู้ของคนธรรมดาต่ออำนาจที่เหนือกว่าในสังคม โดยภาพยนตร์ที่มาร์วี่ชื่นชมเป็นพิเศษนั้นได้แก่ *Taxi Driver* (1976) ของ มาร์ติน สกอร์เซซี ที่มีเนื้อหาของการต่อต้านฉีกกรอบบรรทัดฐานของสังคม และโดยเฉพาะ ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Hearts and Minds* (1974) ที่มีเนื้อหาของการตีแผ่ด้านมืดและชั่วร้ายของสงครามเวียดนามที่ส่งอิทธิพลในการสร้างภาพยนตร์สารคดีของมาร์วี่เป็นอย่างมากทั้งการให้

นำหน้าข้างเดียว เทคนิคโฆษณาชวนเชื่อ การชักจูงคนด้วยภาพและการติดต่อที่ก่อให้เกิดข้อถกเถียงในใจผู้ชม จากสิ่งเหล่านี้มัวร์จึงให้ความสนใจในการแสดงความคิดเห็นของตัวเองผ่านสื่อภาพยนตร์ หลังจากต่อสู้ผ่านงานเขียนมาอย่างยาวนาน

1.1.3 ลักษณะนิสัยส่วนตัว

ด้วยพื้นฐานครอบครัวและแรงบันดาลใจของไมเคิล มัวร์ได้สร้างลักษณะนิสัยของมัวร์ที่เด่นชัดขึ้นมาหลายประการ คือ

1.1.3.1 ผู้อยู่ตรงข้ามกับความชั่วร้ายอย่างสิ้นเชิง

ด้วยความเชื่อในเรื่องความดีชนะความชั่วร้ายและบาปทั้งหลายตามคำสอนทางศาสนา ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์จึงมีลักษณะของการแบ่งขาวและดำ ธรรมะและอธรรม ความดีและความชั่วร้ายอย่างชัดเจน โดยมีมัวร์เป็นผู้นิยามว่าสิ่งใดอยู่ข้างตัวเขา คือ ความดี และสิ่งใดอยู่ตรงข้ามตัวเขา คือ ความชั่วร้าย เนื่องจากมีการแบ่งข้างอย่างชัดเจน มัวร์จึงไม่เคยประนีประนอมต่อสิ่งที่เขาานิยามแล้วว่าเป็นความชั่วร้าย คนชั่วในภาพยนตร์ของมัวร์จึงมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ไม่เห็นอกเห็นใจ ไร้ความเมตตา และเห็นแก่ตัวอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกันมัวร์ก็จะไม่มอบมิตรไมตรีหรือพยายามเข้าใจเหตุผลในการกระทำต่างๆของคนชั่วเหล่านั้นด้วย

1.1.3.2 ผู้นำการต่อสู้แบบพุ่งเข้าชน

ความประทับใจการประท้วงทางสังคมประกอบความชัดเจนในการแบ่งขาวและดำ ทำให้การต่อสู้ของมัวร์จึงไม่มีลักษณะของการประนีประนอม แต่เป็นลักษณะการรุก พุ่งเข้าชนเข้าปะทะตลอดเวลา ทั้งการนำเดินขบวนในการประท้วงต่างๆ การบุกเข้าไปสัมภาษณ์โดยไม่ขออนุญาต หรือการทำทนายเสียดสีเย้ยหยันแบบไม่รักษามารยาทใดๆที่เรียกว่า *ไม่เกรงหน้าอินทรีหน้าพรหมทั้งสิ้น* ลักษณะนิสัยเชิงรุกนี้ได้กลายเป็นจุดแข็งในการนำเสนอการไล่ล่าความชั่วร้ายในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ด้วย

1.1.3.3 ผู้มีอารมณ์ขัน และกวนอารมณ์คู่สนทนา

สืบเนื่องจากลักษณะนิสัยเชิงรุก มัวร์จึงมักพูดจาเชิงเสียดสีจิกกัดสิ่งที่เขาไม่ชอบ ทั้งนี้ได้กลายเป็นสไตล์การแสดงความคิดเห็นส่วนตัวที่มีอารมณ์ขันสอดแทรกแบบเสียดสีตลอดเวลา ไม่เพียงเฉพาะการพูดคนเดียวต่อที่สาธารณะเท่านั้น หากแต่เมื่อเป็นการสนทนากันตัวต่อตัว มัวร์

ก็มีปฏิภาณไหวพริบที่สามารถหลอกล่อให้คู่สนทนาพูดในสิ่งที่ดูตกขบขันขาดความน่าเชื่อถือได้ด้วย ซึ่งทักษะนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อการบรรยายเนื้อหา และการสัมภาษณ์บุคคลในภาพยนตร์สารคดีของมาร์วีนโดดเด่นด้วย

1.1.4 พัฒนาการทักษะทางอาชีพ

ไมเคิล มาร์วีนได้ฝึกฝนทักษะทางอาชีพอันหลากหลายของตน ซึ่งส่งผลต่อการทำงานในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี โดยสามารถเห็นความเปลี่ยนแปลงได้ใน 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงก่อนทำงานด้านโทรทัศน์ และช่วงหลังทำงานด้านโทรทัศน์

1.1.4.1 ช่วงก่อนทำงานด้านโทรทัศน์

มาร์วีนใช้ทักษะของนักเขียนและนักพูดได้ความมั่งคั่งในการดำเนินงานด้านหนังสือพิมพ์ และการจัดรายการวิทยุชุมชนของตนเองยาวนานกว่า 10 ปี ต่อเนื่องด้วยการเป็นบรรณาธิการของนิตยสารผักไฟฝ่ายซ้าย และนักเคลื่อนไหวประท้วง รวมถึงนักเขียน จนสร้างชื่อเสียงในฐานะนักต่อสู้ฝ่ายเสรีนิยมขึ้นมา ซึ่งงานภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกนั้นมาร์วีนยังขาดความรู้ในด้านภาพยนตร์สารคดีจึงใช้เพียงเทคนิคทั่วไปที่พบในงานสารคดี หากแต่มาร์วีนก็ได้ใช้ทักษะด้านนักพูดและนักวารสารของตนเข้าร่วมจนเป็นเอกลักษณ์โดดเด่น และในด้านเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวในขอบเขตที่ใกล้ตัวเช่น เรื่องราวของบ้านเกิด หรือเรื่องราวการเดินทางประสาสัมพันธน์หนังสือของตนเอง เป็นต้น ภาพยนตร์สารคดีที่สร้างในช่วงนี้ได้แก่ *Roger & Me* และ *The Big One*

1.1.4.2 ช่วงหลังทำงานด้านโทรทัศน์

ไมเคิล มาร์วีนได้เริ่มผลิตรายการนิตยสารข่าวทางโทรทัศน์ จึงได้พัฒนาทักษะของตนในการนำเสนอด้วยรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นอย่างเชี่ยวชาญ ทั้งยังมีลักษณะที่โฉบเฉี่ยวจับความสนใจของผู้ชมตามแบบธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์ที่มุ่งเร้าอารมณ์ด้วย ในช่วงนี้มาร์วีนเองยังได้กำกับมิวสิควีดิโอประเภทเพลงร็อกและแร็ปทำให้มีความเชี่ยวชาญการตัดต่อที่เน้นอารมณ์หรือหวาดจับไวด้วย ด้านเนื้อหาเนื่องจากได้ทำรายการโทรทัศน์ในต่างประเทศทำให้มาร์วีนมีความเฉียบคมในการนำเสนอประเด็นปัญหาในขอบเขตที่ใหญ่ขึ้นเป็นระดับประเทศและนานาชาติอย่างรอบด้านมากขึ้น ภาพยนตร์สารคดีที่สร้างในช่วงนี้ได้แก่ *Bowling for Columbine*, *Fahrenheit 9/11*, *Sicko* และ *Capitalism: A Love Story*

1.2 การวิเคราะห์ความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ โดยอาศัยการวิเคราะห์เรื่องเล่า ได้ผลสรุปดังนี้

1.2.1 โครงเรื่อง

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์มีโครงสร้างของเรื่องเล่าแบบภาพยนตร์บันเทิง ทั้งการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่อง ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติของเรื่องราว ซึ่งปกติมักไม่ปรากฏหรือเด่นชัดในภาพยนตร์สารคดีทั่วไป โดยมัวร์ใช้ความขัดแย้งของการอ้างเหตุผลช่วยในการขับเคลื่อนเรื่องราว ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์มักมีตอนจบแบบโศกนาฏกรรมเป็นความพ่ายแพ้ของบุคคลที่เกี่ยวข้องในทางใดทางหนึ่ง เพื่อกระตุ้นปลูกเร้าความรู้สึกผู้ชมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมด้วย

1.2.2 แก่นความคิด

แก่นความคิดในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เป็นเรื่องของการต่อสู้ระหว่างความดีและความเลว โดยมัวร์เป็นตัวแทนฝ่ายความดีเสมอ เช่นเดียวกับทุนนิยมอันละโมภ ในรูปลักษณะที่แตกต่างกันตามประเด็นของภาพยนตร์แต่ละเรื่องซึ่งถูกระบุให้เป็นฝ่ายความเลวเสมอ

1.2.3 ความขัดแย้ง

ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เป็นเรื่องของข้อขัดแย้งระหว่าง มัวร์และสิ่งที่มัวร์เป็นตัวแทน ทั้งคนจน แรงงาน และนักเสรีนิยมสังคมนิยมเป็นต้น กับ ระบบทุนนิยมและสิ่งที่เป็นตัวแทนของทุนนิยม เช่น ธุรกิจขนาดใหญ่ และนักการเมืองที่ทุจริต เป็นต้น โดยมีความขัดแย้งในทุกระดับทั้งระหว่างบุคคล ระหว่างคนกับระบบ และระดับภายในบุคคลด้วย ซึ่งทุกระดับต่างสอดคล้องกับข้อขัดแย้งของมัวร์กับระบบทุนนิยมทั้งสิ้น

1.2.4 ตัวละคร

ในภาพยนตร์สารคดี มัวร์สวมบทบาทของพระเอก และมีระบบทุนนิยมสวมบทบาทของตัวร้ายเสมอ ในขณะที่นักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลกับมัวร์มีบทบาทเป็นผู้ให้และสำหรับบทบาทผู้ช่วย ผู้ส่งสารและเจ้าหญิง มักเป็นคนกลุ่มเดียวกันคือเหยื่อของทุนนิยมและผู้ชมภาพยนตร์สารคดี และไม่ปรากฏบทบาทของพระเอกจอมปลอมในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์เนื่องจากมัวร์ใช้มุมมองผู้เล่าเรื่องคือพระเจ้าที่ล่วงรู้ทุกสิ่งควบคู่กับสถานะตัวละครเอกของตนเองทำให้ไม่มีตัวละครที่ไม่ชัดเจนขาวหรือดำอย่างพระเอกจอมปลอม

1.2.5 ฉาก

ในภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ มักมีการใช้เปรียบเทียบกันระหว่างฉากต่างๆ โดยเฉพาะการใช้อเมริกาเทียบกับประเทศอื่นๆ และไม่เพียงแต่เป็นฉากที่ปรากฏเห็นได้ชัดเจนในเชิงกายภาพ หากแต่รวมถึงฉากในแง่สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต วิถีคิดและวัฒนธรรมด้วย

1.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

ในภาพยนตร์ของมัวร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษทางภาพที่ปรากฏซ้ำบ่อยครั้งคือ เมืองฟลินท์ในรัฐมิชิแกนเกิดและตัวอย่างของความเลวร้ายที่ความละโมภของระบบทุนนิยมกระทำต่อเมือง อีกประการหนึ่ง คือ ภาพประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุชในฐานะอำนาจรัฐที่เอื้อประโยชน์ร่วมมือกับระบบทุนนิยมทำการทุจริตโดยไม่สนใจประชาชน และมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษทางเสียงเพื่อสร้างความหมายเปรียบเทียบแบบขัดแย้งโดยใช้เพลงที่มีจังหวะและเนื้อหาที่ขัดแย้งเชิงอารมณ์ต่อเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อเป็นการเสียดสีหรือก่อความหมายใหม่ในการรับรู้ของผู้ชม

1.2.7 จุดยืนในการเล่าเรื่อง

มัวร์ใช้จุดยืนแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งในฐานะหนึ่งในตัวละครหลักของเรื่องเล่า ขณะเดียวกันก็ใช้จุดยืนแบบผู้รอบด้านในฐานะบรรยายผู้ควบคุมภาพยนตร์สารคดีไว้ทั้งหมด รวมทั้งมีระยะห่างในการเล่าเรื่องที่ใกล้ชิด คือ นำตนเองเข้าไปอยู่ในเรื่องเล่า และใช้น้ำเสียงแบบเสียดสีเย้ยหยันด้วย

ความหมายในภาพยนตร์สารคดีจึงเป็นเรื่องของการต่อสู้ระหว่างไมเคิล มัวร์กับระบบทุนนิยม โดยใช้รูปแบบของความดีปะทะความชั่ว ทั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อก่อให้เกิดแรงกระตุ้นต่อผู้ชมในการลงมือกระทำรวมตัวเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมและกำจัดแนวคิดระบบทุนนิยมที่ฝังรากในวัฒนธรรมอเมริกันอย่างยาวนานนั่นเอง

2. ด้านลักษณะเด่นทางเทคนิคทางภาพยนตร์สารคดี มัวร์ใช้องค์ประกอบด้านภาพยนตร์สารคดีได้อย่างมีลักษณะเฉพาะตัว ดังนี้

2.1 ภาพเหตุการณ์จริง

มัวร์ใช้ภาพเหตุการณ์จริงจากการถ่ายทำแบบกองโจรที่บุกเข้าไปยังสถานที่ต่างๆ โดยไม่ให้ทันตั้งตัว ไม่ใช่เพื่อการตีแผ่ความจริงอย่างเช่นภาพยนตร์สารคดีทั่วไปเพียงอย่างเดียว หากแต่แสดงนัยของการไล่ล่า การเผชิญหน้า และการต่อสู้กับความชั่วร้ายด้วย นอกจากนี้ก็กล้องในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์มีสถานะของตัวละครตัวหนึ่ง ไม่เพียงแต่ไม่ซ่อนตัวตนแบบภาพยนตร์

สารคดีทั่วไปที่ยืดแนวของโคเรกซีเนมา แต่บ่อยครั้งเราเห็นการตัดสินใจของกล้องในการลอบเร้นหรือแสวงหายุคการทำงาน ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์กับมัวร์หรือเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยต่างๆด้วย และบางครั้งก็ปรากฏตัวตนในฐานะบุคคลด้วย ภาพในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์เป็นภาพจากเลนส์ความยาวโฟกัสสั้นตลอดการถ่ายทำ ทั้งนี้ช่วยให้ขอบเขตการมองเห็นกว้าง ทำให้เป็นตัวแทนสายตาของผู้ชมที่สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์อย่างมาก

2.1 เสียงบรรยาย

มัวร์มักใส่เสียงบรรยายของตนในกระบวนการหลังการถ่ายทำ ทำให้มัวร์สามารถเรียบเรียงเหตุการณ์และเล่าเรื่องได้ตามอย่างที่ต้องการ มัวร์จึงมีสถานะของเสียงบรรยายที่ครอบคลุมด้านเข้าใจทุกอย่างทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังของเหตุการณ์ และในขณะเดียวกันมัวร์ยังดำรงสถานะของตัวละครในบทบาทพระเอกของเรื่องที่อยู่ในเหตุการณ์เกือบทั้งหมดด้วย เสียงบรรยายในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์จึงมักใช้มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่งเป็นหลัก และแสดงความคิดเห็นอารมณ์ส่วนตัวต่างๆต่อเหตุการณ์ออกมาอย่างไม่ปิดบังอคติของตนเอง เนื่องจากมัวร์ใช้เสียงบรรยายในกระบวนการหลังการถ่ายทำ มัวร์จึงกำหนดตัวละครฝ่ายดีฝ่ายเลวได้อย่างเบ็ดเสร็จและเป็นผู้ชี้ขาดความถูกต้องและความผิดในเรื่องเล่าของตน โดยใช้เสียงบรรยายที่สื่อความหมายของความเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยออกมาทั้งที่เป็นรูปประโยคคำพูดและการใช้น้ำเสียง และด้วยลักษณะนิสัยที่ชอบจิกกัดและเสียดสี มัวร์ใช้สไตล์ดังกล่าวสร้างความขบขันในงานภาพยนตร์ของตนเองผ่านเสียงบรรยายที่ใช้วิธีหลอกล้อให้ผู้ชมคาดหวังต่อสิ่งที่จะเกิดขึ้นและเมื่อเหตุการณ์ปรากฏขัดแย้งกับสิ่งที่คิดไว้ ก็ทำให้เกิดอารมณ์ขบขันขึ้นได้ นอกจากนี้มัวร์ยังใช้คำอธิบายที่ตลกขบขันให้กับบุคคลที่เขาโจมตีด้วย

2.2 การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ในภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปมักเป็นลักษณะที่เรียกว่า *Talking Head* คือใช้ขนาดภาพครึ่งตัวกับผู้ถูกสัมภาษณ์ แต่ในภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ มัวร์จะมีบทบาทสำคัญในฐานะตัวละครที่เข้าไปสัมภาษณ์เราจึงมักเห็นลักษณะภาพที่เป็น *Two Shot* จับให้เห็นทั้งมัวร์และผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย หรือหากเป็นการโคลอสส์พหน้าผู้ถูกสัมภาษณ์ก็จะมีกรตัดสลับกับใบหน้าของมัวร์ที่แสดงอารมณ์ต่อเรื่องราวที่กำลังฟังอยู่ด้วย ไมเคิล มัวร์ยังเป็นนักพูดที่มีทักษะสูงเมื่อมีการสัมภาษณ์บุคคลหรือการสนทนากัน มัวร์จะสามารถโต้ตอบได้อย่างเสียดสีและขบขันและหลายครั้งมัวร์สามารถถามคำถามที่นำจนผู้ถูกสัมภาษณ์งงงวยและหลุดคำพูดที่ไร้เหตุผลฟังดูเง่าและน่าขบขันด้วย ในการเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์ของมัวร์ก็มักชี้ให้นำฝ่ายตรงข้ามดูไม่น่าเชื่อถือโดยการเลือกบุคคลที่ไม่น่าเชื่อถือหรือให้ภาพลักษณะที่ดูไม่น่าเชื่อถือด้วย ซึ่งการสัมภาษณ์แบบนี้

ต้องอาศัยทักษะแบบนักวารสารที่เฉพาะตัวทำให้ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีเรื่องอื่นๆ

2.3 ภาพที่บันทึกเก็บไว้

มัวร์มักใช้ภาพยนตร์หรือฟุตเทจเก่ามาแสดงอารมณ์ที่เกินจริง นอกจากนั้นการแสดงที่ไม่เป็นธรรมชาติของดารายุคเก่า และความเร็วการวิ่งของแผ่นฟิล์มของภาพยนตร์เก่าที่ทำให้กิริยาท่าทางของนักแสดงเร็วกว่าปกติ ยังช่วยเน้นในการขับอารมณ์ขบขันและสร้างความผ่อนคลายให้ผู้ชมด้วย มัวร์ยังใช้ช่องทางที่ทำงานด้านโทรทัศน์หลายปีในการเข้าถึงสต็อกภาพข่าวทั้งที่ได้ ออกอากาศและถูกตัดออกจำนวนมาก ทำให้มีความได้เปรียบภาพยนตร์สารคดีของผู้อื่นที่มักใช้แต่ภาพข่าวที่สถานีนำออกอากาศแล้ว ภาพข่าวของมัวร์มักเป็นภาพที่ผู้คนจดจำได้หรือภาพที่สะท้อนใจกระตุกขวัญและจับความสนใจของผู้ชมได้มาก นอกจากนี้มัวร์มักใช้ภาพโฮมวิดีโอที่คนทั่วไปถ่ายเก็บไว้ หรือคลิปวิดีโอที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ได้ภาพที่มาจากมุมมองส่วนตัวของผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ทั้งยังใช้ความสมจริงนั้นสร้างความสะท้อนใจให้กับผู้ชมได้มากด้วย

2.4 การจำลองเหตุการณ์

มัวร์ไม่ได้จำลองเหตุการณ์ด้วยนักแสดงและการจัดฉากอย่างภาพยนตร์ทั่วไป หากแต่ใช้การถ่ายทำที่ไม่มีนักแสดง รวมถึงใช้กราฟฟิกและการตัดต่อเพื่อเล่าจำลองเหตุการณ์นั้น และไม่ได้เพื่อเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามที่ตามองเห็น หากแต่เป็นการจำลองเหตุการณ์ทั้งเบื้องหน้า เบื้องหลังตามความนึกคิดของมัวร์ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นด้วย อาจกล่าววามัวร์ทำการจำลองอารมณ์ของเหตุการณ์มากกว่าการจำลองเหตุการณ์

2.5 การตัดต่อแบบมองทาจ

มัวร์ได้รับอิทธิพลจากการทำรายการโทรทัศน์ที่ธรรมชาติของสื่อต้องคอยปลุกเร้าผู้ชมให้สนใจ และทักษะในการกำกับมิวสิควีดีโอเพลงแนวแร็ปและร็อก มัวร์จึงตัดต่อแบบฉับไว ปลุกเร้าอารมณ์ และใช้ความขัดแย้งมาขับเน้นอารมณ์ให้เพิ่มขึ้นด้วย โดยเฉพาะใช้ความบันเทิงขัดแย้งกับความจริงจังเป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้มัวร์ใช้การตัดต่อเพื่อเปรียบเทียบความหมายระหว่างสิ่งสองสิ่ง ภาพสองภาพ ทั้งนี้นอกจากการสร้างความหมายแล้ว ยังทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้ามด้วย มัวร์ใช้เสียงบรรยายร่วมกับการตัดต่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน โดยใช้อารมณ์ขันจาก ไหวพริบ คำคม ความลึกลับในตัวละคร และโดยเฉพาะตลกแบบเสียดสีพบมากที่สุด

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะเด่นของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

จากการวิเคราะห์ทั้งการเล่าเรื่อง องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ประกอบกับโลกทัศน์และบริบททางสังคมของไมเคิล มัวร์ จึงทำให้ทราบว่าไมเคิล มัวร์เป็นผู้กำกับที่มีคุณสมบัติในฐานะ ประพันธ์กร คือ

1. ไมเคิล มัวร์มีความเชี่ยวชาญในเทคนิคด้านภาพยนตร์สารคดี ทั้งยังประยุกต์ทักษะด้านอื่นๆที่ทั้งนักพูด นักวารสาร ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้กำกับมิวสิควิดีโอมาใช้ในผลงานได้อย่างโดดเด่นเฉพาะตัว
2. บุคลิกด้านนักวารสารที่โดดเด่นเป็นพิเศษของ ไมเคิล มัวร์ ได้ส่งอิทธิพลให้ผลงานของเขามีสไตล์ที่จิกกัด เสียดสี และขบขันแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป
3. ไมเคิล มัวร์มีความมุ่งหมายที่จะใช้ภาพยนตร์สารคดีในการเคลื่อนไหวทางสังคมและการเมือง จึงมีความคิดเห็นที่ชัดเจนต่อประเด็นปัญหาทางสังคมที่น่าเสียดาย ทำให้มัวร์ใส่อคติและความคิดเห็นมุมมองส่วนตัวลงในผลงานอย่างเต็มที่ จนมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

ผลงานของผู้กำกับที่มีฐานะประพันธ์กร มักมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนเป็นของตนเอง และแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปในแนวเดียวกันอย่างชัดเจน เช่นเดียวกันภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ก็มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป ดังนี้

ภาพยนตร์สารคดีปัญหาสังคมเชิงรุก

ภาพยนตร์สารคดีที่เน้นสะท้อนปัญหาทางสังคมทั่วไปดำเนินมาในแนวทางของจอห์น เกรียร์สัน ที่พัฒนาขึ้นในฝั่งอังกฤษ มักเน้นการเปิดเผยให้เห็นสภาพปัญหาหรือต้นตอ และให้ตระหนักถึงประเด็นปัญหา (Advocacy) ทว่าภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์มุ่งเน้นในการเปิดเผยต้นตอของปัญหาและการลงมือจัดการแก้ไขปัญหานั้นทั้งในตัวภาพยนตร์และการเชื่อมโยงสู่โลกความจริง (Activist) โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบแบ่งขาวและดำเพื่อเล่าโลกความจริงอันซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย และใช้การต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วเพื่อปลุกเร้าอารมณ์แห่งการต่อสู้ให้ผู้ชมด้วย ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จึงมีลักษณะเชิงรุกที่กระตุ้นให้เกิดการกระทำหรือเคลื่อนไหวของมวลชนในโลกความจริงนอกตัวภาพยนตร์มากกว่าภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

ภาพยนตร์สารคดีรูปแบบผสมผสาน

ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ไม่ได้เป็นรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากประเภทของภาพยนตร์สารคดีที่มีมาแต่เดิม ทว่าเป็นการผสมผสานทั้งแนวคิดและวิธีการที่ภาพยนตร์สารคดีประเภทต่างๆ ได้เคยสร้างไว้แล้ว โดยไมเคิล มัวร์ใช้วิธีการถ่ายทำที่ติดตามชีวิตจริงไปทุกหนแห่ง แบบไดเรกซีเนมา (*Direct Cinema*) ซึ่งเป็นที่นิยมในยุคที่มัวร์เริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ หากแต่วิธีคิดนั้นแอนเอียงหนักไปข้างของซีเนมาเวริเต (*Cinéma vérité*) ที่พยายามเข้าไปมีส่วนร่วมเหตุการณ์และบุคคลด้วย ทั้งนี้เพราะไมเคิล มัวร์ใช้วิธีการการภาพยนตร์สารคดีอัตวิสัยที่เล่าผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่งซึ่งได้รับความนิยมในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 ผสมผสานกับการให้ตระหนักถึงการมีอยู่ของผู้สร้างและทีมงานในแบบสัญนิยมของอังเดร บาแซง นอกจากนี้ไมเคิล มัวร์ยังมีวิธีการแบบโฆษณาชวนเชื่อที่รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์โซเวียตมองทาจยุค 1930 และภาพยนตร์ชวนเชื่อของพรรคนาซีเยอรมันในยุค 1960 ในการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเห็นด้วยและคล้อยตามสารที่ไมเคิล มัวร์นำเสนอ

ไมเคิล มัวร์ไม่เพียงใช้วิธีการของภาพยนตร์สารคดี หากแต่ผสมผสานแนวคิดจากสื่อรูปแบบอื่น ทั้งวิธีการเล่าเรื่องและการใช้ภาพจากสื่ออื่นแทนภาพเหตุการณ์จริงแบบภาพยนตร์บันเทิงที่เป็นเรื่องแต่ง การใช้ภาษาหรือการเล่าแบบนักวารสารที่จิกกัดขุดคุ้ยความจริง การใช้เทคนิคพิเศษอันหลากหลายรวมถึงเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ตื่นตาตื่นใจปลุกเร้าความสนใจ ผู้ชมแบบรายการโทรทัศน์ การใช้เสียงบรรยายหรือบทสนทนาที่มีวาทศิลป์ซับซ้อนและชักนำให้คู่สนทนาพูดในสิ่งที่มัวร์ต้องการแบบนักได้คารมหรือนักจัดรายการวิทยุ รวมถึงการตัดต่อที่มีจังหวะฉับไวแบบมิวสิกวิดีโอ เป็นต้น ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เมื่อมัวร์ได้นำมาใช้ผสมผสานในผลงานของตนจึงทำให้ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์โดดเด่นแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

ภาพยนตร์สารคดีที่ให้อารมณ์ความรู้สึก

ภาพยนตร์สารคดีทั่วไปมักเน้นให้ข้อมูลหรือแสดงหลักฐานความจริงมากกว่าการให้อารมณ์ความรู้สึก ทว่าภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์กลับมุ่งเน้นในการให้อารมณ์ความรู้สึกจากประเด็นปัญหาหรือเหตุการณ์จริงนั้นมากกว่าการให้ข้อมูลหรือหลักฐานความจริง ทั้งนี้เห็นได้ชัดจากการจำลองเหตุการณ์ที่ไม่ได้แสดงภาพเหตุการณ์ให้ปรากฏแต่ใช้เทคนิคทางภาพและเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกของเหตุการณ์ขึ้นแทน การใช้ภาพและเสียงที่สร้างอารมณ์สุข ทุกข์ เศร้า หรือ ขบขันอย่างมาก หรือการใช้การตัดต่อแบบมองทาจเพื่อสื่อความหมายพิเศษเชิงเปรียบเทียบ

เปรียบเปรยหลายต่อหลายครั้ง ซึ่งสะท้อนให้รับรู้ความคิดความรู้สึกและอารมณ์ที่เกิดขึ้นมากกว่าการประจักษ์ถึงความจริงที่เห็นได้ด้วยตาโดยไม่ต้องตีความ ทั้งนี้ทำให้ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จึงเป็นภาพยนตร์ที่ให้ผู้ชมคล้อยตามความรู้สึกและอารมณ์ มากกว่าการให้คิดวิเคราะห์พิจารณาด้วยตนเองเช่นภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

อภิปรายผลการวิจัย

ในส่วนของการอภิปรายผล ผู้วิจัยต้องการนำเสนอความคิดเห็นสืบเนื่องจากลักษณะเด่นเฉพาะตัวในงานภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ ดังนี้

ในแง่ของผู้สร้างภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดีเคยได้รับความนิยมที่น้อยลงอย่างมากในยุคหนึ่ง เนื่องจากการผลิตภาพยนตร์สารคดีแนวทางที่ผู้สร้างพยายามรักษาความจริงเชิงอุดมคติในแง่การถ่ายทำโดยไม่พยายามเข้าไปมีส่วนเกี่ยวพันออกมาจำนวนมากติดต่อกัน ซึ่งก็กลายเป็นปัญหาว่าผู้ชมรู้สึกอึดอัดกับความจริงที่ไม่มีสีสัน เต็มไปด้วยข้อมูลจนดูน่าเบื่อสำหรับผู้ชม

ไมเคิล มัวร์ในฐานะนักชมภาพยนตร์ตัวจริงคนหนึ่งทราบถึงจุดอ่อนนี้เป็นอย่างดี เมื่อเขามีโอกาสสร้างภาพยนตร์สารคดีของตนเอง มัวร์จึงเลือกใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อพยายามแก้ไขข้อปัญหาของภาพยนตร์สารคดีแบบเก่าที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่าย มัวร์พยายามปลุกเร้าการรับรู้ของผู้ชมด้วยภาพและเสียงที่โชน่ฉ่าง และใส่สีสันในการเล่าเรื่องด้วยอารมณ์ขันอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการใส่ตัวตนของมัวร์เองลงไปในภาพยนตร์ในฐานะตัวละครและเสียงบรรยายด้วยมุมมองความเห็นแบบส่วนตัวอย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นการทำลายกรอบของความไร้วัดตนไร้ชีวิตชีวาที่ผู้ชมไม่รู้ว่ากำลังปฏิสัมพันธ์กับใครอยู่ของภาพยนตร์สารคดีแนวโดเรกซีเนมา (*Direct Cinema*) ได้สำเร็จ ทำให้กลายเป็นภาพยนตร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่นๆ

ไมเคิล มัวร์ไม่ได้สร้างแนวทางใหม่ของภาพยนตร์สารคดีขึ้นมา หากแต่เป็นการใช้แนวคิดของภาพยนตร์สารคดีแนวที่เน้นความเป็นอัตวิสัยของผู้สร้างในยุคก่อนกลับมาสวมผสานเทคนิคทางภาพยนตร์ยุคใหม่ และใส่ความเป็นตัวเองของไมเคิล มัวร์ลงไปอย่างเต็มที่ที่บุคคลิกลักษณะนิสัย ความคิดความอ่าน และความคิดเห็น ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์จึงมีความแตกต่างโดดเด่นด้วยตัวตัวตนของมัวร์เองที่ไม่เหมือนใครนั่นเอง

ปัจจุบันหลังความสำเร็จอย่างมากมายของไมเคิล มัวร์ ภาพยนตร์สารคดีในแนวทางที่แสดงอัตวิสัยของผู้สร้างก็ได้รับการผลิตออกมาอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น *Super Size Me* ของ *Morgan Spurlock* หรือ *An Inconvenient Truth* ที่อดีตรองประธานาธิบดีอัล กอร์ เป็นผู้บรรยาย เป็นต้น และได้รับการยอมรับจากทั้งผู้สร้างและผู้ชมมากขึ้นเรื่อยๆ

ในแง่ของผู้ชมภาพยนตร์สารคดี

จากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์นั้นเป็นดั่งเช่น ดาบสองคม ที่มีทั้งความสนุกสนาน ชวนขบคิด ชวนปลุกเร้าให้อยากออกมาเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น ทว่าในขณะเดียวกันภาพยนตร์สารคดีของมัวร์ก็ใช้เทคนิคโฆษณาชวนเชื่ออย่างมากมายซึ่งหากผู้ชมผู้ไม่เท่าทันก็อาจตกเป็นเหยื่อของผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีนั้นได้ เพราะภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ไม่ได้จำกัดตัวอยู่แต่ในบริบทของความเป็นภาพยนตร์หากแต่ก้าวล่วงออกมามีบทบาทในโลกความจริงด้วย อย่างเช่นที่มัวร์ใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือเคลื่อนไหวทางสังคม การรับชมภาพยนตร์ที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนและมุ่งมั่นในการทำให้ผู้ชมคล้อยตามเช่นนี้ จึงต้องใช้วิจารณญาณของผู้ชม ตลอดจนการให้ความรู้ในการเลือกรับสื่อให้มากขึ้น ก็อาจช่วยให้ผู้ชมมีภูมิคุ้มกันในการรับสาร ไม่เฉพาะภาพยนตร์สารคดีแต่ยังรวมไปถึงสื่อประเภทอื่นทั้งหนังสือพิมพ์ หรือโทรทัศน์ด้วย

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้เพียงการศึกษาจากตัวภาพยนตร์และเอกสารประกอบต่างๆ เท่านั้น เนื่องจากไม่สามารถสัมภาษณ์ผู้กำกับคือไมเคิล มัวร์ได้ จึงเป็นเพียงการคาดเดาวิธีคิดและวิธีการทำงานของตัวไมเคิล มัวร์ด้วยเครื่องมือในการทำวิจัยต่างๆเท่านั้น ซึ่งอาจไม่ลึกซึ้งเท่าที่ควร
2. ข้อมูลในเชิงลึกที่นำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์ในครั้งนี้นั้นหาได้ยากเนื่องจากภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์นั้นได้รับการนำเข้ามาในประเทศไทยเพียงไม่กี่เรื่องและบางเรื่องก็ไม่สามารถหาต้นฉบับที่เป็นภาษาอังกฤษได้ด้วย นอกจากนี้การศึกษานี้ยังต้องเกี่ยวพันกับบริบททางสังคมอเมริกันทั้งวิถีชีวิตแนวคิดและประวัติศาสตร์ที่เฉพาะด้านอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คำศัพท์เฉพาะบางอย่าง คำแสดง หรือประวัติศาสตร์บางอย่างที่เป็นที่เข้าใจร่วมกันของคนอเมริกัน ผู้ทำวิจัยซึ่งเป็นคนไทยอาจทำความเข้าใจได้ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์นัก

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต

ภาพยนตร์สารคดียังเป็นแนวภาพยนตร์ที่ในเมืองไทยยังไม่ค่อยมีการทำวิจัยที่ลึกซึ้ง โดยเฉพาะภาพยนตร์สารคดีที่เน้นอัตวิสัยของผู้สร้างซึ่งทำให้ภาพยนตร์สารคดีมีรูปแบบการศึกษาที่ใกล้เคียงภาพยนตร์เรื่องเล่าได้มากขึ้น ทั้งยังเปิดโอกาสให้มีผู้กำกับที่เป็นประพันธ์กรในผลงานของตนเองขึ้นมาด้วย การศึกษาทั้งแง่เนื้อหาและเทคนิควิธีทางภาพยนตร์สารคดีอย่างจริงจังจึงยังมีแง่มุมให้วิจัยอีกมาก ดังนี้

1. ภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันมีลักษณะที่หลากหลายทั้งรูปแบบ วิธีการนำเสนอ ตลอดจนเนื้อหา ทั้งยังได้รับการผลิตออกมาเรื่อยๆ จึงเป็นประเด็นที่น่าคิดว่าหากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยภาพรวมของภาพยนตร์สารคดีร่วมสมัยที่ถูกลผลิตออกมาในปัจจุบัน

2. การวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันนั้น ยังเปิดกว้างในการศึกษาด้วยวิธีวิจัยแบบภาพยนตร์เรื่องแต่งเนื่องมาจากมีความลื่นไหลของเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์เรื่องแต่งและภาพยนตร์สารคดีมากขึ้นเรื่อยๆ การเปรียบเทียบภาพยนตร์สารคดีกับภาพยนตร์เรื่องแต่งจึงน่าจะให้เห็นการปรับตัวเข้าหากันของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทนี้ และอาจเห็นปรากฏการณ์ที่อธิบายศาสตร์ของภาพยนตร์ให้หลากหลายกว้างขวางขึ้นด้วย

นอกเหนือไปจากข้อเสนอแนะข้างต้นผู้ทำวิจัยยังหวังว่าจะช่วยให้มีการศึกษาในภาพยนตร์สารคดีมากขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจและกระตุ้นความสามารถในการรับชมของผู้ชมและความสามารถในการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีความหลากหลายสนุกสนานในขณะที่ยังคงคุณค่าของความเป็นสารคดีในหมู่ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีโดยเฉพาะผู้กำกับชาวไทยด้วย เพราะภาพยนตร์สารคดีคือรูปแบบแรกที่กำลังขึ้นมาในโลกภาพยนตร์ และไม่มีวันที่จะเสื่อมหายไปจากสายธารที่เรียกว่า *ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของภาพยนตร์โลก* ได้เลย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

นพพร ประชากุล. การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน.

จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน. กรุงเทพมหานคร : โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิติศาสตร์, 2542.

ปัทมวดี จารุวรรณ. ศัพท์ภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร : สงวนกิจการพิมพ์, 2524.

เมธา เสรีธนาวงศ์. การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำ เสนอमुखตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์และวีดิโอเทป. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

สุภา จิตติวสุรัตน์. การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

อุบลรัตน์ ศิริยุคศักดิ์. อารมณ์ขันในสื่อมวลชน. กรุงเทพมหานคร : เอช ที พี เพรส, 2536.

ภาษาอังกฤษ

AMPAS. Academy Awards Acceptance Speech. [Online]. 2010. Available from:

http://aaspeechesdb.oscars.org/ics-wpd/exec/icswppro.dll?AC=qbe_query&TN=AAtrans&RF=WebReportPermaLink&MF=oscarsmsg.ini&NP=255&BU=http://aaspeechesdb.oscars.org/index.asp&QY=find+acceptorlink+%3d075-10 [2011, July 22]

AMPAS. Documentary Awards : Rules for the 83rd Academy Awards. [Online]. 2010.

Available from: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule12.html> [2010, December 15]

Aufderheide, Patricia. Documentary Film : a very short introduction. New York : Oxford University Press, Inc., 2007.

Barnouw, Erik. Documentary : A History of The Non-fiction Film. New York : Oxford University Press, 1993.

- Bordwell, David , Thomson, Kristin. Film Art : An Introduction. 8th Edition. New York : McGraw-Hill, 2008.
- Dick, Bernard F. Anatomy of Film. New York : St. Martin's Press. 1998.
- Furhammar, Leif , Isaksson, Folke. Politics and Film. New York : Praeger Publishers, 1971.
- Grierson, John. First Principles of Documentary. In Kevin Macdonald & Mark Cousins, Imagining Reality: The Faber Book of Documentary, London : Faber and Faber, 1996.
- Japsen, Bruce. Michael Moore turns camera onto health care industry. [Online]. 3 October 2004. Available from:
<http://www.myrtlebeachonline.com/mld/myrtlebeachonline/business/9824781.htm> [2011, July 9]
- Kamalipour, Yahya R.(ed.). Global Communication, 2nd edition. California : Wadsworth, 2006.
- Manning, Martin J. Historical Dictionary of American Propaganda. Connecticut : Greenwood Press, 2004.
- Michelson, Annette (ed.). Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov. Berkeley : University of California Press, 1984.
- Moore, Michael. Here Comes Trouble : Stories From My Life. New York : Grand Central Publishing, 2011.
- Nelmes, Jill (ed.). An Introduction to Film Studies. London : Routledge, 1996.
- Nichols, Bill. Introduction to Documentary. Indiana : Indiana University Press, 2001.
- Reynov, Michael. Theorizing Documentary. New York : Routledge, 1993.
- Rhoads, Kelton. Propaganda Tactics and Fahrenheit 9/11. [Online]. 2004. Available from:
<http://www.workingpsychology.com/fahrenheit.html>
<http://www.workingpsychology.com/fahrenheit.html> [2011, July 9]
- Schultz, Emily. Michael Moore A Biography. Toronto : ECW Press, 2005.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เรื่องจริงบนจอ ประวัติศาสตร์ ทำที่ และลีลาของสารคดีที่เป็นหนัง.

นิตยสารสารคดี 241 (2548) : 118.

ไมเคิล มัวร์. ผู้กำกับ. Fahrenheit 9/11 (DVD). กรุงเทพมหานคร : เจ-บีคส์ फिल्म, 2548.

ไมเคิล มัวร์. ผู้กำกับ. The Big One ใหญ่กว่านี้มีอีกไหม (VCD). กรุงเทพมหานคร : แสบปี่ โโฮม
เอ็นเตอร์เทนเมนท์, 2549.

ไมเคิล มัวร์. ผู้กำกับ. Capitalism: A Love Story ทุนนิยม: ทุนนิยม (DVD). กรุงเทพมหานคร :
เอ็ม วี ดี, 2553.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาการภาพยนตร์
และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค
และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช,
2530.

ภาษาอังกฤษ

Allen, Robert Clyde , Gomery, Douglas. Film History Theory and Practice. New York :
Newberry Award Records Inc., 1985.

Block, Mitchell. The truth about no lies. In Jesse Lerner. F is for Phony: Fake
Documentary and Truth's Undoing. Minnesota : University of Minnesota Press,
2006.

Davis, Peter. Director. Hearts and Minds (The Criterion Collection) (DVD). USA :
Criterion, 2002.

Hardy, David T. , Clarke, Jason. Michael Moore is a Big Fat Stupid White Man. New York
: HarperCollins Publishers Inc., 2004.

Hoffmann, Hilmar. The Triumph Of Propaganda : Film and National Socialism, 1933-
1945. Oxford : Berghahn Books, 1996.

- Kallis, Aristotle A. Nazi Propaganda and the Second World War. New York : Palgrave Macmillan, 2005.
- Larner, Jesses. Forgive Us Our Spins: Michael Moore and the Future of the Left. New Jersey : Wiley, 2006.
- Livingston, Paisley , Plantinga, Carl (ed.). The Routledge Companion To Philosophy And Film. New York : Routledge, 2009.
- Macfarquhar, Larissa. Michael Moore's Art and Anger. The New Yorker 16&23 (Febuary 2004) : 132.
- Moore, Michael. Downsize This! Random Threats from an Unarmed American. New York : HarperPerennial, 1996.
- Moore, Michael. TV Nation, Volume 1 & 2 (VHS). USA : Columbia Tristar, 1997.
- Moore, Michael , Glynn, Kathleen. Adventures in a TV Nation. New York : HarperPerennial, 1998.
- Moore, Michael. Canadian Bacon (DVD). USA : MGM, 2001.
- Moore, Michael. Stupid White Men ...and Other Sorry Excuses for the State of the Nation!. New York : Regan Books, 2002.
- Moore, Michael. Dude, Where's My Country?. New York : Warner Books, 2003.
- Moore, Michael. Director. Roger & Me (DVD). Germany : Warner Home Video, 2003.
- Moore, Michael. Director. Bowling for Columbine (DVD). Canada : Alliance Atlantis Home Video, 2003.
- Moore, Michael , Mendoza, Linda , Gianas, Tom. The Awful Truth - The Complete DVD Set (DVD). USA : Docurama, 2003.
- Moore, Michael. Will They Ever Trust Us Again?. New York : Simon & Schuster, 2004.
- Moore, Michael. The Official Fahrenheit 9/11 Reader. New York : Simon & Schuster, 2004.
- Moore, Michael. Director. Sicko (DVD). USA : Genius Products, 2007.
- Moore, Michael. Mike's Election Guide 2008. New York : Grand Central Publishing, 2008.
- Moore, Michael. Slacker Upising (DVD). USA : Weades Moines Video, 2008.

Rosenthal, Alan Writing. Directing, and Producing Documentary Films and Videos, 3rd edition. Illinois : Southern Illinois University Press, 2002.

Stubbs, Liz. Documentary Filmmakers Speak. New York : Allworth Press, 2002.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์สารคดีเรื่องยาวของไมเคิล มัวร์

เรื่องย่อ (Synopsis) ของภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของไมเคิล มัวร์

1. *Roger & Me* (1989)
2. *The Big One* (1997)
3. *Bowling for Columbine* (2002)
4. *Fahrenheit 9/11* (2004)
5. *Sicko* (2007)
6. *Capitalism: A Love Story* (2009)

1. Roger & Me (1989)



มัวร์เปิดประเด็นของภาพยนตร์สารคดีในเมืองฟลินท์ช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 เมื่อ *Roger Smith* ประธานของจีเอ็มมำเนินนโยบายปิดโรงงานในเมืองต้นกำเนิดบริษัทอย่าง

เมืองฟลินท์ เพื่อย้ายฐานการผลิตไปยังประเทศที่ค่าแรงถูกกว่าอย่างเม็กซิโก โดยอ้างกับทางสหภาพแรงงานว่าบริษัทขาดทุน ส่งผลให้ไม่นานนักเมืองฟลินท์ก็กลับกลายเป็นเมืองรกร้างผู้คนย้ายออกไป และมีปัญหาอื่นตามมาอีกมาก

มัวร์หาเหตุผลสนับสนุนสมมติฐานต้นว่าการออกไปของจีเอ็มทำให้ฟลินท์ประสบปัญหา เช่น การสัมภาษณ์พนักงานหน้าโรงงานในวันที่โรงงานปิดตัว การตามไปดูการทำงานของรถที่ต้องทำหน้าที่ไล่คนออกจากบ้านที่ถูกยึด ปริมาณงานส่งไปรษณีย์ไปยังที่อยู่ใหม่และบริษัทรับย้ายบ้านที่เพิ่มมากขึ้นทำไมทันเนื่องจากคนจำนวนมากออกจากเมือง ข่าวการเพิ่มขึ้นของประชากรหนูจนสาธยายในเมืองย่าแย่งเนื่องจากไม่มีเงินจ้างพนักงานเก็บขยะ ข่าวการปลดคนงานร่วมหลายหมื่นอัตราของบริษัทต่างๆในฟลินท์ ปัญหาต่างๆทำให้มีอาชญากรรมเพิ่มสูงขึ้นมากทั้งการปล้นจี้ต่างๆ ฟลินท์ได้รับการจัดอันดับจากนิตยสารให้เป็นเมืองที่แย่ที่สุดของอเมริกาทั้งหมดนำมาสู่สมมติฐานว่า สมิตเป็นคนร้ายที่มีจิตใจโหดโหดและชั่วร้าย

การสัมภาษณ์ Tom Kay โฆษกของจีเอ็มในฟลินท์ทำให้เกิดการปฏิเสธสมมติฐานเรื่องสมิตโดยเคย์ยืนยันว่าสมิตเป็นคนมีจิตใจดีและมีมนุษยธรรมสูง มัวร์ใช้เสียงบรรยายที่ตื่นตกใจกับข้อมูลใหม่นี้ และยืนยันว่าเขาจะตามไล่ล่าสมิตมาที่เมืองฟลินท์เพื่อพิสูจน์คำกล่าวอ้างของเคย์

มัวร์ทำการไล่ล่าสมิต โดยเดินนำกล้องบุกเข้าไปยังสถานที่ที่สมิตอยู่ทั้ง สำนักงานใหญ่ของจีเอ็ม คลับของพวกเศรษฐี บ้านพักในย่านเศรษฐี แต่ก็ถูกเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของจีเอ็ม ตลอดจนพนักงานในที่ต่างๆออกมาสั่งห้ามถ่ายและเชิญมัวร์ออกจากสถานที่ และแม้มัวร์จะได้เผชิญหน้าสมิตสองครั้งในการประชุมประจำปีของจีเอ็ม และงานฉลองคริสมาสต์ของจีเอ็ม แต่สมิตก็หนีไปได้โดยไม่ยอมตอบคำถามของมัวร์ การนำเสนอการไล่ล่านี้สร้างเรื่องเล่าการต่อสู้ระหว่างธรรมะและอธรรม โดยฝ่ายที่บริสุทธิ์ใจและเป็นคนดีย่อมไม่กลัวการถูกตั้งคำถาม ทว่าสมิตเอาแต่หลบหนีบ่ายเบี่ยงการตอบคำถาม จึงทำให้มัวร์สถาปนาตนเองเป็นพวกของธรรมะและเป็นพวกของชาวเมืองที่ได้รับผลกระทบไปโดยปริยาย

ในขณะที่ไล่ล่าสมิตเพื่อมาตอบข้อสงสัยที่เคย์สร้างขึ้น มัวร์ยังเฝ้าถึงการพยายามแก้ปัญหาของภาครัฐในเมืองฟลินท์ควบคู่กันไป โดยเริ่มต้นเฝ้าถึงการปลดคนงานในอดีตทำให้ประธานาธิบดีเรแกนมาที่เมืองนี้และได้แนะนำให้คนตกงานหางานใหม่ที่เมืองอื่นแทน ซึ่งจะทำให้ชีวิตดีขึ้นได้ แต่ข้อมูลดังกล่าวก็ถูกหักล้างจากการให้สัมภาษณ์ของคุณแม่ที่ต้องดูแลลูกไม่สามารถ

เดินทางไกลได้ มัวร์ยังนำเสนอภาพที่ผิดเพี้ยนและล้มเหลวของอดีตพนักงานจีเอ็มที่หาอาชีพใหม่ เพื่อปฏิเสธการอ้างเหตุผลของเรแกน เช่น สัมภาษณ์หญิงสาวที่เลี้ยงกระต่ายไว้ข้างและชายเนื้อ โดยนำเสนอภาพความโหดร้ายรุนแรงของการฆ่ากระต่าย หญิงกลางคนที่เริ่มทำงานขายผลิตภัณฑ์ความงามของแอมเวย์แต่ก็เป็นความผิดพลาดครั้งใหญ่ ความผิดเพี้ยนของผู้คนที่รับจ้าง ยืนเป็นหุ่นในงานเลี้ยงของจีเอ็มและการจัดคอนเสิร์ตเปิดคุกที่สร้างใหม่ให้คนเช่านอนค้างคืนก่อน เปิดทำการจริงเนื่องจากเหตุอาชญากรรมที่สูงขึ้น หรือการที่เด็กหนุ่มเลือกขายพลาสติกมาให้กับ ธนาคารเลือดเพื่อแลกเงิน

เจ้าหน้าที่ของเมืองทั้งผู้ว่าการรัฐและประธานการท่องเที่ยวเมืองฟลินท์ ก็ พยายามออกนโยบายแก้ไขปัญหาทั้งการจัดพาเหรดเพื่อให้เมืองคึกคักแบบในอดีต รวมถึงการ พยายามสร้างโรงแรมหรูและสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆมากมายโดยบอกว่าจะทำให้เมืองฟลินท์ กลับมาเป็นเหมือนเดิม มัวร์ปฏิเสธการอ้างเหตุผลด้วยการใช้ภาพผู้คนที่หมดอาลัยตายอยากใน การมาชมขบวนพาเหรด หรือสภาพของโรงแรมและสถานที่ท่องเที่ยวที่ไม่มีนักท่องเที่ยวมาใช้จน ขาดทุนและต้องปิดตัวในที่สุด มัวร์ใช้เสียงบรรยายที่เสียดสีจิกกัดถึงการบริหารที่ผิดพลาดและ ผลาญเงินภาษีไปอีกรมหาศาลและสรุปประเด็นการแก้ปัญหาของภาครัฐในเมืองฟลินท์ว่าเป็น ความผิดพลาด

แม้จะไม่สัมพันธ์กับประเด็นหลักในเรื่องสมมติฐานเกี่ยวกับสมิธ การกระทำของ เจ้าหน้าที่รัฐของเมืองฟลินท์ที่ถูกยกขึ้นมาทำให้พวกเขากลายเป็นตัวร้ายตัวที่สองในเรื่องราวที่ ข้ำเต็มสภาพอันย่ำแย่ของเมือง โดยมัวร์พยายามอ้างอิงถึงความสัมพันธ์ของพวกเขากับสมิธทั้ง การที่ผู้ว่าการรัฐบอกว่าสมิธเป็นคนดีและการประท้วงแบบในอดีตเป็นสิ่งไม่ดี หรือภาพการจับมือ ระหว่างสมิธและประธานสหภาพแรงงานด้วยก็ตาม

มัวร์สรุปท้ายเรื่องราวในวันสิ้นปี โดยใช้การติดต่อแบบมองทาจไปมาระหว่าง เหตุการณ์การฉลองของสมิธที่จีเอ็มและสุนทรพจน์ว่าด้วยความเมตตาและแบ่งปันของเพื่อน มนุษย์ กับการไล่คนออกจากบ้านที่ถูกยึดของรอสที่มีแต่เสียงก่นด่าของแม่เจ้าของบ้านและคราบน้ำตาของเด็กเล็ก มัวร์เล่าว่าเขาล้มเหลวในการพาสมิธมายังฟลินท์ และไม่มีผู้มีอำนาจคนใดจะ ช่วยเปลี่ยนแปลงเมืองฟลินท์ให้ดีขึ้น มีเพียงเหล่าชาวเมืองที่ต้องดิ้นรนต่อไป มัวร์ใช้เสียงบรรยาย สรุปว่าตัวเขาล้มเหลวในการพาสมิธมายังฟลินท์ และแม้โลกกำลังจะเข้าสู่ศตวรรษใหม่ คนรวยก็ ยังคงกดขี่คนจนอยู่ดี

2. The Big One (1997)



มัวร์นำประเด็นในหนังสือ *Down Size This* ของเขามาขยายในประเด็นความสนใจที่ว่าบริษัทใหญ่ในอเมริกาดำเนินนโยบายลดคนงานโดยใช้คำว่าปรับขนาดธุรกิจ รวมถึงการย้ายโรงงานไปยังต่างประเทศที่ค่าแรงถูกกว่าเพื่อเพิ่มผลกำไรที่มากขึ้น ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับที่จีเอ็มทำที่เมืองฟลินท์ของมัวร์

ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้มัวร์ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ต่างออกไปจากเรื่องก่อน กล่าวคือมีลักษณะของภาพยนตร์แนว *Road Movie* ที่เดินทางไปเรื่อยๆตามรัฐต่างๆตามแผนการโปรโมตหนังสือของมัวร์ และเผชิญเหตุการณ์ต่างๆที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนเรื่องราว ซึ่งแต่ละแห่งที่มัวร์ไปก็จะมีทั้งงานแจกลายเซ็น การขึ้นพูดทอล์คโชว์ และการไปร่วมชุมนุมประท้วงกับแรงงานที่ถูกปลดหรือมีปัญหาเกี่ยวกับบริษัทต่างๆ แต่กระนั้นเราอาจเห็นสมมติฐานกลางที่มัวร์ตั้งขึ้นนั่นก็คือตัวตนของมัวร์เองทั้งแนวคิดและวิธีการ ที่เข้าทำการพิสูจน์กับผู้คนและเหตุการณ์ต่างๆระหว่างเดินทาง ว่าตัวตนของเขานั้นดำเนินมาบนทางที่ถูกต้องหรือไม่

มัวร์เริ่มสมมติฐานแรกคือการประนามพรรคการเมืองทั้งสองพรรคใหญ่กว่าไม่มีใครดี โดยมัวร์อ้างหลักฐานจากการที่เขาบริจาคเงินให้ผู้ลงสมัครรับเลือกตั้งประธานาธิบดีขณะนั้นทุกคนด้วยการใช้ชื่อกลุ่มที่ผิดกฎหมาย เช่น กลุ่มผู้ปลูกกัญชาแห่งอเมริกา กลุ่มผู้นิยมร่วมเพศเด็กหรือกลุ่มสนับสนุนการทำแท้ง เป็นต้น และปรากฏว่าพวกผู้ลงสมัครทุกคนต่างก็รับเงินบริจาคนั้น มัวร์ยังแสดงความไม่เห็นด้วยทั้งการพูดและการบุกเข้าไปประท้วงต่อนโยบายการลดเงินสวัสดิการสำหรับคนจนของรัฐวิสคอนซินที่ผู้ว่าการรัฐจากพรรครีพับลิกันเสนอ นอกจากนี้ยังรวมถึงนโยบายการนำเงินภาษีไปอุดหนุนบริษัทใหญ่ๆของอเมริกาเพื่อลงทุนในต่างประเทศของรัฐบาลจากทั้งพรรคเดโมแครตและรีพับลิกันด้วย

มัวร์เริ่มสมมติฐานใหม่ตามหนังสือของเขาคือเจ้าของบริษัทใหญ่ที่ทำการปรับขนาดธุรกิจจะกลับใจมาช่วยเหลือพวกคนตกงานได้หรือไม่ โดยการเดินทางไปมอบรางวัลปรับขนาดแห่งปีให้เพื่อดูว่าเจ้าของกิจการจะมีทำอย่างไร และเมื่อดูจากภาพยนตร์สารคดีเรื่องก่อนหน้าคำตอบในใจของมัวร์คือพวกคนรวยจะไม่สนใจคนจนต่อไปอย่างแน่นอน

มัวร์เดินทางบุกนากล่องเข้าไปยังบริษัทใหญ่ในแต่ละรัฐที่ผ่านไป เช่น บริษัท *Leaf* ผู้ผลิตขนม *Payday* บริษัท *Johnson Control* บริษัท *Procter&Gamble* มัวร์เข้าร่วมกับพนักงานที่กำลังประท้วงและมอบรางวัลเพื่อประนามเจ้าของกิจการที่ละโมภ แต่ก็ได้โดนห้ามไม่ให้พบหรือได้รับคำตอบจากผู้จัดการระดับล่างที่ชวนสับสนอย่างการให้เหตุผลว่ายิ่งพวกคนงานขยันทำกำไรได้ดีบริษัทก็ต้องปลดคนงานเร็วขึ้น เป็นต้น

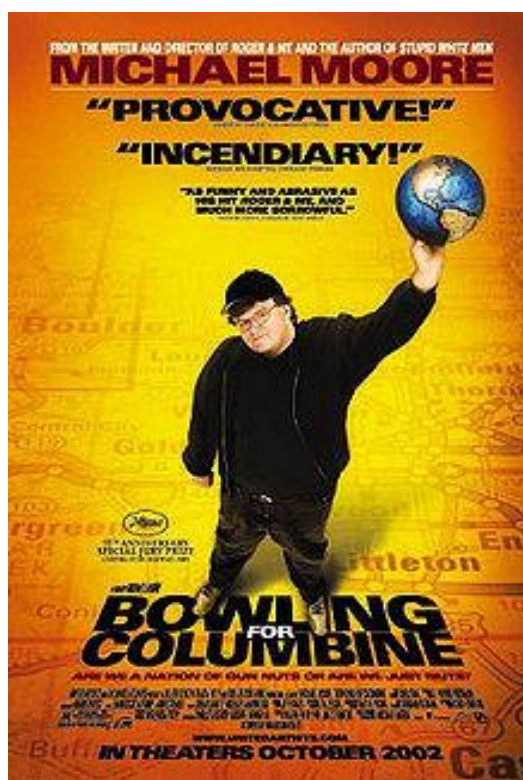
มัวร์แสดงให้เห็นความละโมภของบริษัทใหญ่ที่ทำการปลดคนงานและไปใช้แรงงานค่าแรงต่ำในต่างประเทศโดยไม่สนใจว่ากำลังสนับสนุนการใช้แรงงานเด็กเป็นต้น นอกจากนี้บางบริษัทยังเอาเปรียบแรงงาน เช่น สายการบิน *TWA* ใช้แรงงานนักโทษในคุกทำหน้าที่รับโทรศัพท์โดยอ้างคำว่าเป็นการบำเพ็ญประโยชน์ แต่ในความเป็นจริงคือการใช้แรงงานโดยไม่ให้ค่าตอบแทนแก่พวกนักโทษนั่นเอง

มัวร์เดินทางมาถึงพอร์ตแลนด์บ้านเกิดของบริษัท *Nike* มัวร์เลือก *Philip H. Knight* ให้เป็นตัวแทนของเจ้าของกิจการขนาดใหญ่ในอเมริกา มัวร์เข้าร่วมการเดินทางกับพนักงานของไนกี้ และในที่สุดไนท์ก็เชิญให้มัวร์เข้าพบนับเป็นเจ้าของกิจการคนแรกที่ยอมพบกับมัวร์ มัวร์เตรียมกล่องและเข้าไปพบไนท์ซึ่งรอต้อนรับอย่างดี ไนท์ตอบคำถามของมัวร์หลายอย่างด้วยความสุภาพและอัธยาศัยที่ดี แต่เมื่อมัวร์ขอร้องให้เขานำกำไรที่ได้มหาศาลนั้นมา

ช่วยเหลือคนงานที่ตกงานทั้งหลาย เช่น เปิดโรงงานในฟลินท์ เป็นต้น ไนท์ได้แต่อ้าปากและตอบว่า คงเป็นไปได้ไม่ได้ แม้มัวร์จะพยายามหว่านล้อมจนถึงกับขอทำวิ่งแข่งหรืออื่นๆด้วยก็ตามที ในที่สุด มัวร์ก็ทำสำเร็จเพียงทำให้ไนท์บริจาคเงินให้โรงเรียนในย่านยากจนของฟลินท์เท่ากับที่เขาบริจาค จำนวน 1 หมื่นเหรียญเท่านั้น

มัวร์สรุปท้ายว่าเขาตั้งใจให้ไนท์กลับมาเปิดโรงงานในอเมริกาแทนที่จะไปใช้ แรงงานเด็กในประเทศยากจนไม่สำเร็จ แต่คนงานในรัฐต่างๆที่เขาไปเยือนมาก็ได้แจ้งข่าวดีมายัง เขา เช่น สามารถรวมตัวกันต่อรองกับสหภาพแรงงานเพื่อคืนสวัสดิการที่ตัดไปกลับมาได้ นับเป็น ชัยชนะของการรวมตัวกันของคนที่มีสิทธิมีเสียงต่ำในสังคม มัวร์ระบุว่า การเปลี่ยนแปลงจะเริ่มขึ้น จากจุดนี้ มัวร์ใช้คำว่าเราแทนคนส่วนใหญ่ที่เห็นด้วยกับเขาว่าจะไม่มีทางหลงคารมไปกับคำว่าทุน นิยมของพวกคนรวย มัวร์ว่าพวกเขา กำลังอยู่ในยุคของการผูกขาดอำนาจจากทั้งพรรคการเมือง พรรคเดียว ทั้งบริษัทใหญ่บริษัทเดียว ผู้มีอำนาจคนเดียว แต่ยุคที่ว่ากำลังล่มสลายลงแล้วในวันนี้

3. Bowling for Columbine (2002)



มาร์วีเปิดประเด็นว่าอเมริกาเป็นประเทศของอาวุธปืน คนอเมริกันสามารถหาอาวุธปืนได้ง่ายแม้แต่การเปิดบัญชีธนาคารในนอร์ทแคโรไลนาก็จะได้รับปืนแถมมาด้วย มาร์วีเริ่มแนะนำตัวตนของผู้นิยมอาวุธปืนโดยเล่าว่าเขาเกิดในรัฐมิชิแกนที่เป็นสวรรค์ของคนรักปืนเช่นเดียวกับ *Charlton Heston* ประธานสมาพันธ์ปืนเล็กยาวแห่งอเมริกาที่ขึ้นชอปปารยิงปืนมาก

มาร์วีเริ่มนำเสนอประเด็นความรุนแรงจากอาวุธปืนด้วยคดีต่างๆ เช่น สุนัขทำปืนลั่นใส่เจ้าของ และการมองทาจภาพข่าวที่มีการบุกยิงกันอย่างโหดร้ายประกอบเพลง *Happiness is a Warm Gun* ของวง *The Beatle* เพื่อนำเข้าสู่คำถามเพื่อหาคำตอบว่าทำไมคนอเมริกันจึงนิยมอาวุธและความรุนแรง ทั้งนี้จากการนำเสนอภาพและน้ำเสียงที่ชี้ให้เห็นว่ามาร์วีไม่เห็นด้วยกับการนิยมความรุนแรงและการครอบครองอาวุธดังกล่าว ดังนั้นเหตุผลที่นำมาตอบคำถามดังกล่าวตลอดเรื่องนี้จึงไม่น่าจะเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้นิยมอาวุธมีภาพลักษณ์ที่ดี สมมติฐานของเรื่องจึงอาจกล่าวได้ว่า การนิยมอาวุธที่นำมาซึ่งความรุนแรงในอเมริกานั้นมาจากเหตุผลอันชั่วร้าย

มาร์วีเข้าสำรวจกลุ่มผู้นิยมอาวุธปืนเพื่อหาเหตุผล โดยสัมภาษณ์ทหารอาสาป้องกันตนเองของมิชิแกน โดยเชื่อมโยงไปถึงอดีตทหารอาสาชื่อ *Terry Nichols* ที่ก่อเหตุลอบวางระเบิดอาคารรัฐบาลกลางของอเมริกา มาร์วีทำการสัมภาษณ์ *James Nichols* พี่ชายของเทอร์รี่ที่ชอบสะสมอาวุธและสารเคมีประกอบระเบิดจำนวนมากและพบว่าเจมส์มีแนวคิดแบบพวกหัวรุนแรงที่ใช้กำลังแทนสันติวิธีแบบคานธีในการต่อสู้กับรัฐบาลที่ไม่เป็นธรรม

มาร์วีสำรวจเรื่องของ *Dylan Klebold* และ *Eric Harris* ที่ก่อคดีกราดยิงที่โรงเรียนในโคโลัมโบเนีย มาร์วีพบว่ารอบตัวทั้งคู่เต็มไปด้วยความชินชาต่อความรุนแรง ทั้งเพื่อนโรงเรียนเก่าที่ถูกให้ออกเพราะเขาเป็นจ้อหัวเพื่อนแล้วรู้สึกเสียตายที่ไม่ได้เป็นอันดับหนึ่งในบัญชีดำของตำรวจ พ่อของแฮร์ริสก็เป็นนักบินที่ทิ้งระเบิดในสงครามอ่าวเปอร์เซีย และอาศัยในย่านเดียวกับบริษัทผลิตอาวุธจรวด *Lockheed Martin* ที่เห็นจรวดผ่านบ้านทุกวัน รวมถึงการรับแนวคิดเรื่องการใช้ความรุนแรงปกป้องประเทศเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งมาร์วีระบุว่า เป็นเพียงแค่การโจมตีประเทศอื่นอย่างโหดร้ายด้วยคำที่ฟังสวยหูเท่านั้น เป็นต้น

มาร์วีนำเสนอว่าเฮสตันไม่ใส่ใจในประเด็นดังกล่าวและยืนยันจัดการประชุมผู้นิยมปืนเล็กยาวต่อไป แสดงให้เห็นถึงความเลียดเย็นของผู้สนับสนุนการครอบครองอาวุธปืน

มาร์วีหันไปสำรวจว่าสังคมกล่าวโทษต่อสิ่งใดในกรณีที่เกิดและเข้าไปตรวจสอบสิ่งเหล่านั้น ทั้งนี้ร้องเพลงยั่วยุความรุนแรง เกมที่รุนแรง การหย่าร้างสูง เป็นต้น มาร์วีพบว่าประเทศอื่นภายใต้ปัจจัยเดียวกันนี้กลับไม่เกิดการใช้ความรุนแรงแบบอเมริกา

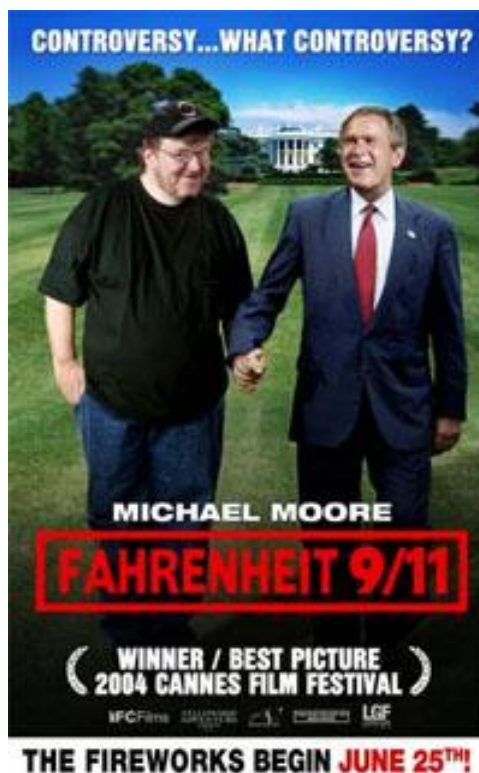
เมื่อไม่มีกาทำให้เหตุผลที่ดีพอ มัวร์จึงนำเสนอประวัติศาสตร์ความหวาดกลัวของอเมริกันผ่านอนิเมชันตามความคิดของตนเอง จากนั้นมัวร์ก็สนับสนุนความเห็นของตนโดยนำหลักฐานที่ชี้ให้เห็นว่าคนอเมริกันหวาดกลัวและถูกสื่อบ่มเพาะความรุนแรงทั้งจากการประโคมข่าวเกินจริงและรายการโทรทัศน์ที่ทำให้หวาดกลัวไปทุกสิ่ง เช่น คนผิวดำ แมลงมีพิษ การก่อการร้าย ด้วยอาวุธชีวภาพ เป็นต้น

นอกจากนี้เมื่อมัวร์ทำการสำรวจเปรียบเทียบระหว่างแคนาดาและอเมริกาเพื่อหาข้อต่างสำคัญด้วย มัวร์ยังชี้ให้เห็นว่านอกจากประเด็นดังกล่าวแล้วการหาซื้ออาวุธปืนได้ง่าย และที่สำคัญความยากจนยังเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความรุนแรงด้วย โดยยกกรณีเด็กเล็กยิงเพื่อนเสียชีวิตที่เมืองฟลินท์ และพบว่าเนื่องจากพ่อแม่ของเด็กที่ยังต้องไปทำงานที่รัฐอื่นตามที่รัฐมิชิแกนจัดหาให้เนื่องจากมีฐานะยากจนและตกงาน ทำให้ไม่สามารถอยู่ดูแลลูกได้ดีพอ แต่กระนั้นรัฐบาลบุชก็ไม่ได้ใส่ใจปัญหาความยากจนแต่กลับไปก่อสงครามในอิรักเพื่อผลประโยชน์ด้านพลังงานแทน

มัวร์ได้สรุปตามสมมติฐานตั้งต้นว่าความนิยมอาวุธปืนและความรุนแรงในอเมริกามาจากเหตุผลอันชั่วร้ายนั่นคือ การประโคมความหวาดกลัวและสร้างความชินชาในความรุนแรงของสื่ออเมริกา ประกอบกับปัญหาความยากจนที่ไม่ได้รับความใส่ใจ และการหาซื้อครอบครองอาวุธปืนได้ง่ายดายแม้แต่ในห้างสรรพสินค้า

มัวร์พาเข้าสู่จุดคลี่คลายของเรื่องหลังตอบคำถามที่ตั้งไว้ตอนต้นตามแนวคิดของตนเองโดยพาเหยื่อที่รอดชีวิตแต่ต้องพิการจากเหตุการณ์ที่โคลัมโบนพร้อมทั้งสื่อจำนวนหนึ่งที่ฆ่าตัวไปร้องขอให้ห้าง *K-Mart* ซึ่งเป็นที่ที่เอริกและดีแลนซื้อกระสุนไปก่อเหตุให้เลิกขายกระสุนปืนทุกประเภทในทุกสาขาทั่วอเมริกา และในที่สุดมัวร์ก็ได้รับชัยชนะเมื่อเคมาร์ตประกาศนำกระสุนปืนออกจากชั้นวางขายทั่วอเมริกา มัวร์ได้ใจและพยายามเข้าพบเฮสตันที่บ้านพักเพื่อเกลี้ยกล่อมให้เฮสตันเลิกสนับสนุนการครอบครองปืนของพลเมืองแต่ก็ไม่เป็นผล มัวร์เดินออกมาจากบ้านของเฮสตันอย่างผิดหวัง

มัวร์ใช้เสียงบรรยายเชิงประชดสรุปว่าในขณะที่ยอดการขายปืนและกระสุนเพิ่มขึ้นสูงเป็นประวัติการณ์ แต่ตัวเขากลับล้มเหลวในการเกลี้ยกล่อมเฮสตันให้เล็งเห็นปัญหา เขาจึงต้องกลับมาโลกความจริงที่คนอเมริกันยังภาคภูมิใจในความรุนแรงและอาวุธปืน รวากับว่ามัวร์จะยอมรับว่าปัญหาดังกล่าวของอเมริกาไม่มีวันที่จะแก้ไขได้

4. Fahrenheit 9/11 (2004)

มัวร์นำข้อกล่าวหาถึงความซื่อสัตย์ของรัฐบาลและตระกูลประธานาธิบดีบุชซึ่งทำทุกวิถีทางเพื่อรักษาอภิสิทธิ์อำนาจและผลประโยชน์ของตนและพรรคพวก โดยมีเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน 2001 เป็นศูนย์กลางของเรื่องมาเป็นข้อสมมติฐาน

มัวร์เปิดการอ้างเหตุผลสนับสนุนความซื่อสัตย์และไม่ได้เรื่องของบุช ด้วยความผิดปกติในการรายงานผลการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐเมื่อปี 2000 โดยเฉพาะรัฐที่ขาดอย่างแคลิฟอร์เนียที่มีลูกพี่ลูกน้องของ George W. Bush เป็นผู้ว่าการรัฐอยู่ ทำให้บุชชนะการเลือกตั้ง และเมื่อบุชเข้าทำงาน 8 เดือนแรกเขาก็เอาแต่พักผ่อนและเฉื่อยชาแม้แต่วันก่อนหน้า 11 กันยายน บุชก็ยังไม่ระแคะระคายแต่อย่างใด ในวันที่ 11 กันยายนขณะที่บุชได้รับรายงานข่าว มัวร์บรรยายแทนเสียงความคิดของบุชว่าเขาคงงงงวยเพราะล้มอ่านรายงานการก่อการร้ายที่เอพีไอส่งมาให้เมื่อหลายเดือนก่อน และกำลังครุ่นคิดว่าพวกตัวร้ายที่สนิทสนมกับครอบครัวบุชคนไหนเป็นคนก่อเหตุกันนะ

มัวร์ชี้ให้เห็นความผิดปกติตามแบบนักทฤษฎีสมคบคิดที่เชื่อว่าทุกเหตุการณ์มีเบื้องหลังเชื่อมโยงกับตระกูลบุช ทั้งความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างตระกูลบุชกับราชวงศ์

ชาวคูดิอาระเบียและตระกูลบิลาเดิน โดยให้เหตุผลสนับสนุนทั้งการอนุญาตให้ครอบครัว บิลาเดินออกจากอเมริกาทันทีโดยไม่มีการสอบสวนหลังเหตุการณ์ หรือการได้รับความช่วยเหลือ ในธุรกิจครั้งที่บุชยังทำธุรกิจขาดทุนที่เชื่อมโยงเงินทุนไปได้ถึงตระกูลบิลาเดินอีกเช่นกัน และการ เพิ่มเงินในนโยบายป้องกันประเทศหลังเหตุการณ์วินาศกรรมที่ทำให้ธุรกิจที่ครอบครัวบิลาเดิน ลงทุนด้านอาวุธอยู่ได้กำไรมหาศาล เป็นต้น

นอกจากนี้ มัวร์ยังชี้ให้เห็นว่าบุชยังใช้การก่อการร้ายหาผลประโยชน์ให้พวกพ้อง เช่น การโจมตีอัฟกานิสถานนั้น มีเบื้องหลังเพื่อแต่งตั้งคนสนิทเป็นผู้นำใหม่แทนกลุ่มตาลีบัน เพื่อให้เข้าไปอนุมัติการวางท่อผ่านอัฟกานิสถานของบริษัทร่วมทุนอเมริกัน โดยให้การไล่ล่า บิลาเดินเป็นข้ออ้าง และมีข้อมูลจากอดีตหน่วยข่าวกรองยืนยันว่าหลังการก่อวินาศกรรม 1 วันเขา ได้รับคำสั่งให้เชื่อมความสัมพันธ์ไปยังอิรักที่ไม่เกี่ยวข้องของราวกับว่ามีแผนการล่วงหน้าไว้แล้ว นอกจากนี้การหาเหตุเพื่อทำสงครามแย่งชิงน้ำมันในอิรักโดยอ้างว่ามีอาวุธร้ายแรงซุกซ่อนซึ่ง พิสูจน์ในภายหลังได้ว่าไม่เป็นความจริงแต่อย่างใด นอกไปจากสูญเสียทหารและเงินภาษีจำนวนมาก แล้วสิทธิประโยชน์ด้านการทำธุรกิจน้ำมันยังได้รับการแจกจ่ายไปยังบริษัทใหญ่ที่ใกล้ชิดกับ รัฐบาลบุชแทนที่จะเป็นของชาวอิรักอีกด้วย เป็นต้น

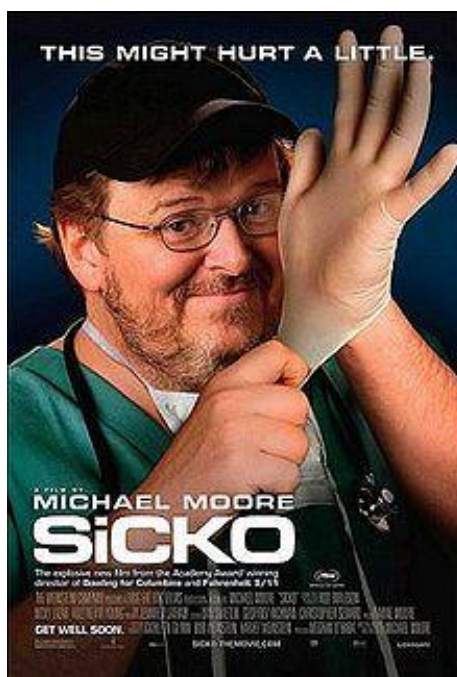
และบุชยังใช้ประโยชน์จากความหวาดกลัวภัยก่อการร้ายครั้งนี้เพื่อรักษาที่นั่ง ทางการเมือง จากการเน้นย้ำความหวาดกลัวและภัยก่อการร้ายของคนในรัฐบาลบุชหรือแม้แต่ตัว บุชเองด้วย โดยมัวร์สัมภาษณ์นักจิตวิทยาว่ารัฐบาลบุชใช้ประโยชน์จากความกลัวเพื่อให้คนทำ อะไรไม่ถูกและยอมรับการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลตามนโยบายผู้รักษาติของบุชโดยดูชฎี มัวร์ นำเสนอปัญหาของคนที่ถูกละเมิดสิทธิอย่างไม่เป็นธรรมหลายกรณี เช่น ถูกเอฟบีไอมาหาที่บ้าน เพราะบ่นนโยบายของบุช คุณแม่ลูกอ่อนถูกสั่งให้ดื่มนมแม่ของตัวเองในขวดให้หมดเนื่องจากห้าม นำขึ้นเครื่องบิน เป็นต้น

จากข้อสรุปทั้งหมดมัวร์ชี้ชัดไปว่าทั้งหมดเป็นแผนการชั่วร้ายของรัฐบาลบุช และ มัวร์เริ่มจุดหักเหของเรื่องจากการลงสำรวจกลุ่มทหารที่ถูกส่งไปอิรัก มัวร์พบว่าทหารที่ไปอิรักคือ กลุ่มคนจนที่ไม่สามารถหางานอื่นได้อย่างเช่น กลุ่มคนหนุ่มสาวในเมืองฟลินท์ของเขาเอง และ ทหารที่ไปรบบางคนก็เริ่มบ้าคลั่ง บางคนรู้สึกที่กำลังตายเปล่าและอยากกลับบ้าน ทหารบางคน ต้องพิการและระบุว่าเขาจะไม่เลือกพรรคีที่ปลิดกันอีก ทหารที่เพิ่งกลับมาจากอิรักระบุว่าเขาจะไม่ มีทางกลับไปเด็ดขาด คุณแม่ผู้สนับสนุนสงครามในตอนต้นกลับเริ่มรู้สึกต่อต้านบุชหลังลูกชายของ เธอตายในอิรักและเขียนจดหมายที่ได้อ่านมาตายอย่างไร้ประโยชน์

นอกจากนี้มัวร์ยังได้กลับด้วยตนเองทั้ง การอ่านบทบัญญัติผู้รักษาที่อนุญาตให้ ละเมิดสิทธิประชาชนออกลำโพงหน้ารัฐสภาเนื่องจากทราบมาว่าบุชเร่งผ่านการพิจารณาน สมาชิกสภาแทบไม่ได้อ่านรายละเอียด หรือการพาทหารที่กลับจากอิรักมาขอให้วุฒิสมาชิกและ สมาชิกสภาส่งลูกของพวกเขาไปร่วมรบในอิรักบ้าง เป็นต้น

มัวร์สรุปเรื่องราวว่าคนจนต้องเป็นผู้เสียสละเพื่อประเทศเสมอ และเหล่าวีรบุรุษที่ ปกป้องและยอมตายได้เพื่อประเทศชาติเหล่านี้ไม่ได้ร้องขอไม่ให้ส่งพวกเขาไปสงคราม หากแต่ ขอให้อย่าให้ส่งไปในสงครามที่ไม่มีประโยชน์ มัวร์ยกคำพูดของ *George Orwell* ว่าเหตุผลในการ ทำสงครามนั้นไม่มีตัวตนอยู่จริง หากแต่เป็นเรื่องของผู้มีอำนาจที่ไม่ได้หวังชัยชนะเหนือสิ่งใด หากแต่เพื่อไม่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยมัวร์ตัดต่อภาพการเข้ารับตำแหน่งของบุชผู้พ่อและลูก เพื่อให้เห็นว่าสงครามทั้งอ่าวเปอร์เซียในสมัยบุชผู้พ่อจนมาถึงสงครามอิรักของบุชผู้ลูกนั้นเป็นไป เพื่อรักษาอำนาจและผลประโยชน์ของตระกูลบุชเท่านั้นเอง และเมื่อบุชให้สัมภาษณ์นักข่าวโดยยก สุภาชิตของเทนเนสซีว่าหลอกข้าพเจ้าครั้งเดียวแล้วจงละอายใจเสียเพราะข้าพเจ้าจะไม่มีวันถูก หลอกอีก มัวร์บรรยายรับคำพูดของบุชว่าเป็นครั้งแรกที่บุชและมัวร์คิดตรงกัน โดยมัวร์หมายถึง สงครามและความหวาดกลัวจอมปลอมที่บุชสร้างมาเพื่อได้ตำแหน่งประธานาธิบดีนี้จะได้ผลอีก ในการเลือกตั้งในปี 2004 ที่จะมาถึง

5. Sicko (2007)



มาร์เปิดประเด็นด้วยเหล่าผู้คนที่ต้องดูแลตนเองเนื่องจากไม่มีประกันสุขภาพ ทั้งคนที่ต้องเย็บแผลด้วยตนเอง หรือต้องเลือกว่าจะต่อนิวไหนดเนื่องจากไม่มีปัญญาจ่ายค่าผ่าตัดได้ทุกนิ้ว แต่มาร์กลับหักมุมโดยเปรียบเทียบว่าความเจ็บปวดของคนพวกนี้ยังไม่เท่าคนส่วนใหญ่ที่มีประกันสุขภาพด้วยซ้ำ มาร์เล่าเรื่องของคนแก่หลายคนที่ต้องขายบ้านหรือทำงานงานหนักเพื่อนำเงินมาจ่ายค่ายาราคาแพงของตนเองทั้งๆที่มีประกันสุขภาพ หรือหญิงสาวที่ไม่สามารถมีประกันได้เพราะอ้วนเกินไป มาร์ชี้ให้เห็นสมมติฐานว่าบริษัทประกันสุขภาพและบริษัทยาไม่ได้มีเมตตาต่อกับคนผู้ทันทุกษ์

มาร์หาข้อสนับสนุนอีกจำนวนมากของคนที่มีประกันสุขภาพและคาดหวังชีวิตที่ ได้รับการเยียวยายามเจ็บไข้ แต่ต้องถูกบริษัทประกันเล่นแง่ทั้งการหาข้อยกเว้นมากมายในการจ่ายค่าประกัน หรือการจ้างนักสืบมาจับผิดข้อมูลในกรมธรรม์เพื่อหาเหตุไม่จ่ายค่ารักษาพยาบาล ตลอดจนการให้เงินโบนัสเพื่อจูงใจให้แพทย์ประเมินให้คนไข้ที่มีประกันไม่ต้องรับการรักษาทั้งที่จำเป็นเพื่อประหยัดเงินของบริษัทประกัน ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้สร้างผู้ทันทุกษ์ขึ้นมามากมายทั้งคนป่วยและคนรอบข้างที่ต้องสูญเสียคนที่ตนรักไป

มาร์สนใจว่าเกิดอะไรขึ้นในระบบการดูแลสุขภาพของประชาชนอเมริกันที่ผูกโยงกับบริษัทประกันสุขภาพและบริษัทยาที่น่าจะมีคุณภาพดีที่สุดในโลก แต่ผลการสำรวจกลับพบว่าคนอเมริกันมีสุขภาพแย่และอายุสั้นกว่าหลายประเทศที่ใช้ระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าเสียอีก

มาร์เล่าย้อนที่มาของปัญหาเริ่มตั้งแต่ประธานาธิบดี *Richard Nixon* จับมือกับบริษัทประกันยักษ์ใหญ่ของ *Edgar Kaiser* สร้างระบบประกันสุขภาพที่ลดการรักษาและทำกำไรให้มหาศาล ทำให้พวกคนจนต้องรับเคราะห์จากการรักษาที่ย่ำแย่ แม้พรรคฝ่ายตรงข้ามอย่างเดโมแครตจะพยายามแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยแนวคิดประกันสุขภาพถ้วนหน้าในสมัยคลินตันแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จเพราะถูกโจมตีอย่างหนักกว่าเป็นพวกหัวคอมมิวนิสต์ และในภายหลังก็ไม่มีใครพูดถึงเรื่องนี้อีกเพราะทั้งรีพับลิกันและเดโมแครตได้รับเงินสนับสนุนจากบริษัทประกันและบริษัทยาทั้งสิ้น ช้ำร้ายรัฐบาลยังออกนโยบายเอื้อประโยชน์ให้บริษัทประกันและบริษัทยามีสิทธิขาดในการคิดค่ารักษาและค่ายาอีกด้วย

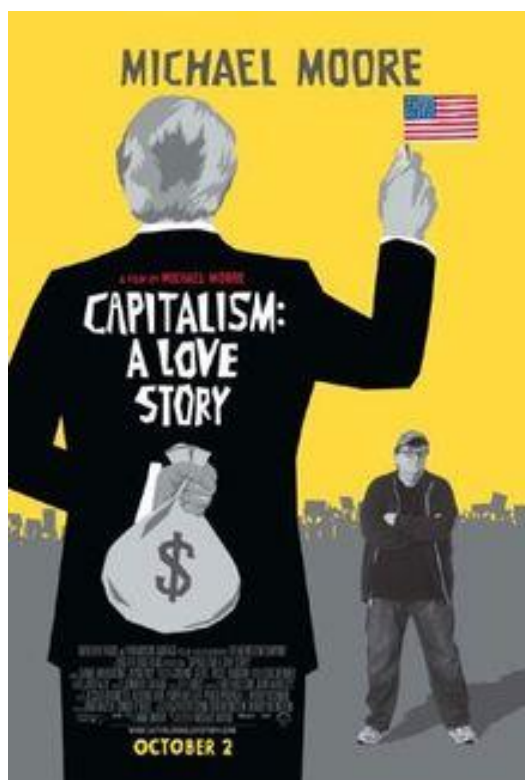
มาร์เล่าว่าเมื่อประชาชนหมดหวังกับการพึ่งรัฐบาล จึงต้องดิ้นรนเองโดยยกตัวอย่างชาวอเมริกันที่ยอมแต่งงานหลอกๆกับชาวแคนาดาเพื่อรับสวัสดิการสุขภาพถ้วนหน้าของแคนาดา เป็นต้น ทว่ากระนั้นพวกนักการเมืองก็มักโจมตีข้อเสียของระบบประกันสุขภาพว่ามีมากมาย มาร์จึงออกสำรวจระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าในประเทศต่างๆเปรียบเทียบกับของ

อเมริกาซึ่งตรงกันข้ามกับข้อกล่าวหาอย่างสิ้นเชิง และแม้แต่ชาวอเมริกันที่ย้ายถิ่นหรือไปท่องเที่ยวก็ต่างชื่นชมระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าในประเทศเหล่านั้นทั้งสิ้นด้วย

มัวร์เล่าว่าในขณะที่เหล่านักโทษก่อการร้ายในเหตุการณ์ 11 กันยายนอยู่ในคุกและได้รับการดูแลสุขภาพอย่างดี เหล่าวีรบุรุษทั้งนักดับเพลิงและอาสาสมัครที่เข้าไปช่วยเหลือในเหตุการณ์ดังกล่าวจนทพลาพกลับไม่ได้รับการดูแลใดๆจากรัฐบาลเลย

มัวร์ตัดสินใจนำพาเหล่าคนไข้ทั้งหลายที่ไม่ได้รับความคุ้มครองขึ้นเรือล่องออกไปขอการรักษาฟรีในคุกที่ซึ่งเหล่าผู้ก่อการร้ายแต่ไม่สำเร็จ มัวร์จึงพาทั้งคณะไปรับการรักษาที่คิวบา คิวบามีระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าที่เกิดจากแนวคิดของฝ่ายซ้ายที่รัฐบาลอเมริกาเกลียดชังอย่าง *Fidel Castro* แต่ที่คิวบาค่ายาถูกกว่าอเมริกาหลายเท่าตัว ที่นี้ยังต้อนรับและรักษาคนป่วยอย่างดีรวมถึงให้เกียรติเหล่าวีรบุรุษ 11 กันยายนอย่างสมเกียรติด้วย

มัวร์เล่าถึงเว็บไซต์ที่โจมตีมัวร์ว่าประสบปัญหาต้องปิดตัวเนื่องจากภรรยาของเจ้าของเว็บไซต์ป่วยต้องนำเงินไปรักษา มัวร์เล่าว่าประเทศที่เชื่อในสิทธิเสรีภาพกลับใช้ความยากจนและความเจ็บป่วยมาปิดปากประชาชนในการแสดงความคิดเห็น มัวร์จึงบริจาคค่ารักษาให้ภรรยาเจ้าของเว็บไซต์ดังกล่าวโดยไม่ระบุชื่อ มัวร์เล่าว่าไม่ว่าจะเห็นด้วยกับเขาหรือไม่แต่ทุกคนตกที่นั่งลำบากเหมือนกันหมดในฐานะประชาชนอเมริกัน มัวร์ทิ้งท้ายว่าวันที่คนไม่ต้องมีหนี้และมีอิสระในการคิดและกระทำสิ่งใดๆคงจะเป็นวันใหม่ของอเมริกาอย่างแท้จริง

6. Capitalism: A Love Story (2009)

มัวร์เปิดสองประเด็นขึ้นมาในตอนต้น ประเด็นแรกคือมัวร์เปรียบเทียบอาณาจักรโรมันกับอเมริกาและชี้ว่าอเมริกากำลังล่มสลายตามอย่างโรมันอันเนื่องมาจากความอยุติธรรมและความทุจริตของข้าราชการ ซึ่งในที่นี้หมายถึงรัฐบาลบุช อีกประเด็นคือความละโมภและการฉกฉวยแย่งชิงในระบบทุนนิยม โดยมัวร์ใช้กรณีการยึดบ้านคนที่จนตรอกของสถาบันการเงินและธนาคาร ตลอดจนธุรกิจสังหาริมทรัพย์มือสองที่ทำนาบนหลังคนมาเป็นข้อสนับสนุน มัวร์ตั้งสมมติฐานร่วมขึ้นว่าอเมริกากำลังก้าวสู่ความเสื่อมเพราะระบบทุนนิยมและข้าราชการที่ละโมภ

อันดับแรกมัวร์ตั้งคำถามว่าระบบทุนนิยมแท้จริงคืออะไร และออกหาคำตอบจากทั้งภาพยนตร์เก่า ผู้คน และจากประวัติศาสตร์อเมริกา มัวร์พบว่าทุนนิยมคือความละโมภและข้อฉลเป็นความร่วมมือระหว่างภาคธุรกิจขนาดใหญ่กับนักการเมือง โดยสืบเนื่องมาตั้งแต่อเมริกาคลองตลาดอุตสาหกรรมหลักเพราะคู่แข่งแพ้ในสงครามโลกครั้งที่สอง ต่อมาเหล่านักธุรกิจใหญ่ใน

อเมริกาที่ส่งเรแกนที่เป็นอดีตโฆษกของพวกเขาเข้ามานั่งในตำแหน่งประธานาธิบดี เพื่อสนับสนุนการทำกำไรมหาศาลให้กับพวกเขา มัวร์แสดงสถิติว่านับแต่เรแกนเข้ามาจนถึงปี 2000 บริษัทใหญ่ทั้งหลายทำกำไรเพิ่มในหลักหลายพันล้าน แต่กลับปลดพนักงานออกหลายแสนคนรวมถึงการขึ้นเงินเดือนเพียงเล็กน้อยให้พนักงานที่อยู่เช่นกัน

มัวร์ยังตอบโต้านิยามของทุนนิยมที่ว่าเป็นการให้อิสระผู้คนในการทำอะไรก็ได้โดยมีกำไรเป็นแรงจูงใจให้แข่งขันกัน โดยยกกรณีของหญิงชราที่ไม่มีงานทำ และคดีสังขฆาตชนที่ไม่ชอบธรรมเพราะผู้พิพากษาจับเงินจากบริษัทที่ดูแลสถานพินิจเพื่อให้ได้รับเงินค่าเช่าคุกจากเทศบาลเมือง เป็นต้น

มัวร์นำเสนอว่าระบบทุนนิยมสร้างระบบนี้การศึกษาขึ้นมาทำให้บัณฑิตจบใหม่ทุกคนเป็นหนี้และต้องยอมบริษัทที่จะว่าจ้างทุกอย่างเพื่อให้ได้งานมาใช้หนี้ ไม่พินัยแต่อาชีพนักบินที่ทรงเกียรติที่ต้องหางานเสริมเพิ่มเพื่อให้มีค่าใช้จ่ายเพียงพอต่อการดำรงชีวิตตามจำเป็น นอกจากนี้บริษัทใหญ่ยังทำประกันชีวิตให้พนักงานเพื่อรับกำไรในกรณีพนักงานเสียชีวิตซึ่งมัวร์เห็นว่าเป็นเรื่องไร้จริยธรรมอย่างรุนแรง ทั้งหมดนี้มัวร์แสดงให้เห็นความเอาเปรียบของพวกทุนนิยมที่แม้แต่ชีวิตคนก็นำมาเป็นเครื่องหากำไรได้ด้วย

มัวร์หาข้อสนับสนุนจากเหล่าพระในคริสตศาสนาที่ต่างยืนยันว่าทุนนิยมเป็นความชั่วร้าย หากแต่แนวคิดดังกล่าวกับฝังรากลึกในความคิดของคนอเมริกันทั่วไปแล้ว เพราะพวกนักธุรกิจพยายามโฆษณาชวนเชื่อว่ทุนนิยมเป็นสิ่งดีและเป็นไปตามคำสอนของพระเยซูด้วย ถึงขนาดนักธุรกิจบางคนระบุว่าตลาดหุ้นเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ จากนั้นมัวร์จึงนำหลักฐานการสมคบคิดและฉ้อฉลของผู้กุมอำนาจทางเศรษฐกิจที่ร่วมมือกันเอาเปรียบประชาชน ทั้งส่งคนเข้าไปควบคุมดูแลในรัฐบาลเป็นต้นเพื่อชี้ให้เห็นความเลวร้ายของพวกนิยมนิยมทุนนิยมที่รวมตัวกันเป็นความชั่วที่ยิ่งใหญ่

จนกระทั่งเมื่อคนรวยเหล่านั้นช่วยกันรุมกินผลประโยชน์จากรัฐทางเศรษฐกิจที่อ่อนแอพังทลายเกิดปัญหาเศรษฐกิจครั้งใหญ่ในอเมริกาที่เรียกว่าวิกฤติการณ์แฮมเบอร์เกอร์ กลุ่มบริษัทใหญ่ก็ให้ตัวแทนที่หนึ่งในรัฐบาลบุชเสนอเงินภาษีมหาศาลมาค้ำจุนบริษัทของพวกเขาเอง ด้วยความร่วมมือของนักการเมืองทั้งพรรครีพับลิกันและเดโมแครตที่มีสัญญาเรื่องการให้ตำแหน่งในอนาคต แต่เมื่อได้เงินมาแล้วบริษัทเหล่านั้นกลับเอาเงินภาษีมาจ่ายโบนัสให้ผู้บริหาร

ระดับสูงในขณะที่คนทั่วไปยังต้องตกงานอีกมากมาย สร้างความไม่พอใจให้คนจนและคนทั่วไปอย่างกว้างขวาง

มัวร์นำเอกสารวิเคราะห์ของซิติ้เบงค์ที่ออกไปยังลูกค้ารายใหญ่เพื่อชี้ให้เห็นว่าระบบประชาธิปไตยไม่เอื้อต่อการทำกำไร มัวร์หักล้างด้วยการนำบริษัทที่บริหารด้วยวิธีคิดเสียงเท่าเทียมกันของพนักงานแบบประชาธิปไตยในการบริหารและแบ่งผลกำไรตามสัดส่วนงานแบบสหกรณ์นั้นทำให้พนักงานมีความสุขและบริษัทมั่นคง รวมถึงมัวร์ยังหาหลักฐานว่าในรัฐธรรมนูญฉบับแรกของอเมริกาว่าไม่เคยใช้คำว่าทุนนิยมหรือตลาดเสรีในนั้น หากแต่มีการพูดถึงการรวมกันและการแบ่งปันซึ่งกันและกันอย่างเสมอภาคมากกว่า มัวร์ให้ความเห็นเสียดสีว่าคำพวกนั้นฟังดูคล้ายของพวกคอมมิวนิสต์ที่พวกทุนนิยมมักโจมตีเสียด้วย

เอกสารซิติ้เบงค์ยังระบุว่าสิ่งที่น่ากลัวคือการรวมตัวกันของคนยากจนที่ใช้คะแนนเสียงเปลี่ยนแปลงการดำเนินนโยบายประเทศได้ และมัวร์ชี้ให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงที่ซิติ้เบงค์กำลังกำลังเกิดขึ้น โดยเฉพาะการมาถึงของผู้ลงสมัครรับเลือกตั้งประธานาธิบดีของพรรคเดโมแครตที่สนับสนุนนโยบายเศรษฐกิจที่กระจายความร่ำรวยสู่คนจนอย่าง *Barack Obama* นั้นเอง

มัวร์นำชัยชนะของโอบามามาเป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง เพราะทำให้เกิดแรงบันดาลใจกับผู้คนในการทำสิ่งที่ถูกต้อง เช่น นายอำเภอที่ปฏิเสธการไต่สวนของผู้คนตามหมายศาล แรงงานที่ถูกปลดรวมตัวกันเรียกร้องจนได้รับเงินที่บริษัทค้างไว้และยังวางแผนจะดำเนินกิจการกันเองในรูปแบบสหกรณ์อีกด้วย รวมถึงการรวมตัวประท้วงธุรกิจขนาดใหญ่ที่เขาเปรียบคนด้วยความละโมภ มัวร์ว่านี่อาจเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงอเมริกาไปในทางที่ดีด้วย

มัวร์จึงอาสาขับรถขนเงินออกไปตามบริษัทใหญ่ต่างๆที่ได้รับเงินภาษีไปค่าจุนธุรกิจ เพื่อขอเงินภาษีคืนแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ มัวร์นำแถบกันที่เกิดเหตุอาชญากรรมของตำรวจมาพันรอบวอลสตรีทและประกาศผ่านลำโพงเพื่อขอให้เหล่านักธุรกิจที่ฉ้อฉลเห็นแก่ตัวออกมามอบตัว ก่อนที่มัวร์จะบรรยายว่าเขาเป็อกับการไล่ล่าด้วยตนเองเพียงลำพังแบบนี้เต็มที่เขาจึงขอให้ผู้ที่กำลังชมภาพยนตร์นี้ออกมาช่วยมัวร์ในการเปลี่ยนแปลงประเทศด้วยกันแทน

ภาคผนวก ข

รางวัลที่ภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ได้รับ

รางวัลจากเทศกาลและสถาบันทางด้านภาพยนตร์ที่ภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่องของ
ไมเคิล มัวร์ได้รับ

Roger & Me (1989)

Eddie Award Best Edited Documentary; American Cinema Editors, USA

Peace Film Award - Honorable Mention; Berlin International Film Festival

IDA Award; International Documentary Association

KCFCC Award Best Documentary; Kansas City Film Critics Circle Awards

LAFCA Award Best Documentary; Los Angeles Film Critics Association Awards

NBR Award Best Documentary; National Board of Review, USA

NSFC Award Best Documentary; National Society of Film Critics Awards, USA

NYFCC Award Best Documentary; New York Film Critics Circle Awards

PFS Award Exposé; Political Film Society, USA

People's Choice Award; Toronto International Film Festival

Most Popular Film; Vancouver International Film Festival

The Big One (1997)

Audience Award Audience Favorite Documentary; Aspen Filmfest

BSFC Award Best Documentary; Boston Society of Film Critics Awards

People's Choice Award Documentary Film; Denver International Film Festival

KCFCC Award Best Documentary; Kansas City Film Critics Circle Awards

OFCS Award Best Documentary; Online Film Critics Society Awards

Bowling for Columbine (2002)

Oscar Best Documentary, Features; Academy Awards, USA

Eddie Award Best Edited Documentary Film; American Cinema Editors, USA

Audience Award; Amsterdam International Documentary Film Festival

Audience Award; Atlantic Film Festival

Audience Award; Bergen International Film Festival

Bodil Best American Film; Bodil Awards

Critics Choice Award Best Documentary; Broadcast Film Critics Association Awards

55th Anniversary Prize; Cannes Film Festival

COFCA Award Best Documentary; Central Ohio Film Critics Association

CFCA Award Best Documentary; Chicago Film Critics Association Awards

César Best Foreign Film; César Awards, France

DFWFCA Award Best Documentary; Dallas-Fort Worth Film Critics Association Awards

FFCC Award Best Documentary; Florida Film Critics Circle Awards

Golden Trailer Best Documentary; Golden Trailer Awards

Independent Spirit Award Best Documentary; Independent Spirit Awards

KCFCC Award Best Documentary; Kansas City Film Critics Circle Awards

Kinema Junpo Award Best Foreign Language Film Director; Kinema Junpo Awards

Sierra Award Best Documentary; Las Vegas Film Critics Society Awards

NBR Award Best Documentary; National Board of Review, USA

OFCS Award Best Documentary; Online Film Critics Society Awards

PFCS Award Best Documentary; Phoenix Film Critics Society Awards

Audience Award; San Sebastián International Film Festival

SEFCA Award Best Documentary; Southeastern Film Critics Association Awards

Audience Award; Sudbury Cinéfest

Audience Award Best Documentary; São Paulo International Film Festival

TFCA Award Best Documentary; Toronto Film Critics Association Awards

Turia Award Best Foreign Film; Turia Awards

Most Popular Film; Vancouver International Film Festival

WGA Award (Screen) Best Original Screenplay; Writers Guild of America, USA

Fahrenheit 9/11 (2004)

ASCAP Award Top Box Office Films; ASCAP Film and Television Music Awards

Critics Choice Award Best Documentary Feature; Broadcast Film Critics Association Awards

FIPRESCI Prize; Cannes Film Festival

Golden Palm; Cannes Film Festival

CFCA Award Best Documentary; Chicago Film Critics Association Awards

DFWFCA Award Best Documentary; Dallas-Fort Worth Film Critics Association Awards

FFCC Award Best Documentary; Florida Film Critics Circle Awards

Golden Trailer Best Documentary; Golden Trailer Awards

Hollywood Movie of the Year; Hollywood Film Festival

IDA Award Feature Documentaries; International Documentary Association

KCFCC Award Best Documentary; Kansas City Film Critics Circle Awards

Sierra Award Best Documentary; Las Vegas Film Critics Society Awards

Freedom of Expression Award; National Board of Review, USA

NYFCC Award Best Non-Fiction Film; New York Film Critics Circle Awards

OFCS Award Best Documentary; Online Film Critics Society Awards

People's Choice Award Favorite Motion Picture; People's Choice Awards, USA

PFCS Award Best Documentary Film; Phoenix Film Critics Society Awards

SFFCC Award Best Documentary; San Francisco Film Critics Circle

Audience Award; Sarajevo Film Festival

SEFCA Award Best Documentary; Southeastern Film Critics Association Awards

VFCC Award Best Documentary; Vancouver Film Critics Circle

WAFCA Award Best Documentary; Washington DC Area Film Critics Association Awards

Sicko (2007)

Eddie Award Best Edited Documentary; American Cinema Editors, USA

Critics Choice Award Best Documentary; Broadcast Film Critics Association Awards

CFCA Award Best Documentary; Chicago Film Critics Association Awards

Sierra Award Best Documentary; Las Vegas Film Critics Society Awards

Motion Picture Producer of the Year Award Documentary Theatrical Motion Pictures;
PGA Awards

PFCS Award Best Documentary; Phoenix Film Critics Society Awards

Satellite Award Best Motion Picture, Documentary; Satellite Awards

WAFCA Award Best Documentary; Washington DC Area Film Critics Association Awards

Capitalism: A Love Story (2009)

PFCS Award Best Documentary; Phoenix Film Critics Society Awards

Little Golden Lion; Venice Film Festival

Open Prize; Venice Film Festival

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธนพล น้อยชูชื่น สำเร็จการศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีจากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ใน พ.ศ. 2551 หลังจากนั้นได้รับงานอิสระทั้งงานเขียนบท กำกับ และตัดต่อภาพยนตร์

พ.ศ. 2553 ได้ผ่านการคัดเลือกจากกระทรวงวัฒนธรรมให้ไปนำเสนอโครงการภาพยนตร์และศึกษาดูงานที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส และในปีเดียวกันได้เข้าร่วมสุดท้ายการประกวดบทภาพยนตร์ ไทยแลนด์สคริปต์โปรเจก (Thailand Script Project) ที่จัดโดย เป็นเอก รัตนเรืองและ นนทรีย์ นิเมิตบุตร

พ.ศ. 2554 ได้ร่วมกับเพื่อนตั้งบริษัท มีล โฟโตกราฟฟี (MEAL Photography) โดยเน้นการทำสื่อสารคดีทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวทั้งภาคภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

พ.ศ. 2555 ยังได้รับโอกาสให้เป็นหนึ่งในผู้กำกับหน้าใหม่ในการกำกับและเขียนบทภาพยนตร์สั้นเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในโครงการ คำพ่อที่พอเพียง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กรมประชาสัมพันธ์ ปัจจุบันยังคงรับงานอิสระ และทำงานด้านสารคดีอยู่ที่บริษัท มีล โฟโตกราฟฟี