

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ "การนำเสนอภาพการก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994-1998" นี้ ได้ใช้ทฤษฎีและแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันกับงานวิจัยดังนี้คือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)
2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครทางภาพยนตร์ (Film Character)
3. แนวคิดเรื่องการศึกษาแนวภาพยนตร์ (Film Genres)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการจำลองความสมจริง (Simulation)
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์
6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของอุตสาหกรรมฮอลลีวูด
7. แนวคิดเกี่ยวกับการก่อการร้าย (Terrorism)

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)

Philip Rayner (2001 : 44-45) ได้อธิบายไว้ว่า การเล่าเรื่องเป็นส่วนสำคัญในชีวิตของเราสำหรับหลายๆ คนอาจเริ่มด้วยการได้ฟังจากนิทานก่อนนอน หรือเรื่องราวต่างๆ ที่พ่อแม่หรือครูที่โรงเรียนเล่า การเล่าเรื่องเป็นการจัดระบบหลักการต่างๆ ที่ช่วยให้เราเข้าใจโลกและก่อรูปค่านิยมทางสังคมของคนเรา นอกจากนั้นยังมีศักยภาพในการมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเราอีกด้วยสำหรับผู้ผลิตสื่อแล้ว การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการจัดเหตุการณ์ต่างๆ ที่แยกย่อยกระจัดกระจายให้เป็นระบบขึ้นในรูปแบบที่มีความสัมพันธ์กันเชิงตรรกะที่ผู้รับสารสามารถทำความเข้าใจได้

สำหรับการให้ความหมายเกี่ยวกับการเล่าเรื่องนี้ ได้มีการศึกษากันมาก่อนแล้วในสาขาด้านวรรณกรรม โดยได้ให้ความหมายของ "เรื่องเล่า" ไว้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Martin Garry (1989) ใน Dictionary of Literary terms ได้ให้ความหมายของคำว่า "Narrative" ไว้ว่า

"เรื่องเล่า" คือ เรื่องราว (ที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ) (story, tale) หรือ การบรรยายข้อเท็จจริง ทั้งนี้ความแตกต่างระหว่าง "เรื่องเล่า" (narrative) กับเรื่องราว (เหตุการณ์) ทั่วไป (ที่เต็มไปด้วยความสับสน) ก็คือ "เรื่องเล่า" เป็นการคัดเลือกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมานำเสนอด้วยวิธีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่ถูกเลือกมา หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าการเล่า

เรื่องราวจะต้องมีการบรรยายหรือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชุดของลำดับเหตุการณ์ (a series of events) นั้นๆ ด้วย โดยเราสามารถแยกความแตกต่างของ “เรื่องเล่า” โดยดูจาก “โครงเรื่อง” (Plot) หรือโครงสร้างและการจัดระบบของความสัมพันธ์ของเหตุการณ์

ในการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ Louis Giannetti (1996 : 320) ได้อธิบายว่า ในสมัยโบราณมนุษย์ติดต่อสื่อสารโดยการอาศัยการเล่าเรื่อง ในหนังสือ The Poetics ของอริสโตเติล ได้จำแนกประเภทของการเล่าบันเทิงคดี 2 ลักษณะ คือ การแสดง และการเล่าเรื่อง การแสดงคือ การที่เหตุการณ์เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเอง เช่น ละคร การเล่าเรื่องคือ การบอกเล่าเรื่องราว โดยมีผู้เล่าเรื่องราว เช่น มหาकाพย์ นวนิยาย ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เกิดมาจาก 2 สิ่งนี้โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องทั้ง 2 ชนิดมาผสมผสานกันผ่านเทคนิคเฉพาะที่ซับซ้อนของภาพยนตร์

David Bordwell (2001 : 60) นักวิชาการที่ศึกษาทางภาพยนตร์ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไว้ว่า คือห่วงโซ่ของเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง การเล่าเรื่องเริ่มต้นด้วยสถานการณ์หนึ่ง เป็นจุดของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไปตามรูปแบบของเหตุและผล จนในที่สุดสถานการณ์ใหม่หนึ่งๆ ก็เกิดขึ้นตามมาจนนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่อง

Thomas Schatz (1984 : 10) ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอาไว้ว่าส่วนประกอบในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น จะมีองค์ประกอบต่างๆ คือ ตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง และส่วนประกอบอื่นๆ ที่ผสมรวมเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง

รูปแบบหลักของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานฮอลลีวูด (classical Hollywood cinema) ซึ่ง David Bordwell, Janet Staiger และ Kristin Thompson (อ้างใน William H. Phillips, 1999 : 236) ได้อธิบายไว้ว่ามีลักษณะที่สำคัญ ดังนี้คือ

1) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับโลกที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา และส่วนใหญ่เรื่องถ่ายทอดในลักษณะที่เป็นการกระทำภายนอก นอกจากนั้นก็ยังมีการใช้ภาพแทนสายตา (point-of-view shots), ความทรงจำ, ความฝัน หรือสภาวะทางจิตอื่นๆ ที่ถูกใช้ควบคู่กันด้วยในบางครั้ง

2) ตัวละครหลักมีเป้าหมายเดียวหรือมีแค่สองสามเป้าหมาย

3) ภาพยนตร์มีจุดสนใจของการเล่าเรื่องอยู่ที่ตัวละครตัวเดียว หรือตัวบุคคลเพียงสองสามคน

4) ในความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย ตัวละครหลัก (main characters) ต้องเผชิญกับตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist) หรือปัญหาต่างๆ

5) ภาพยนตร์ได้มีการปิดเรื่องโดยโครงเรื่องนั้นไม่ใช่เป็นการจบโดยทิ้งปัญหาที่ยังไม่ได้แก้ไข (loose ends) และโดยปกติแล้วภาพยนตร์อเมริกันนั้นตัวละครหลักจะประสบความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมายโดยมักจบแบบมีความสุข (happy ending)

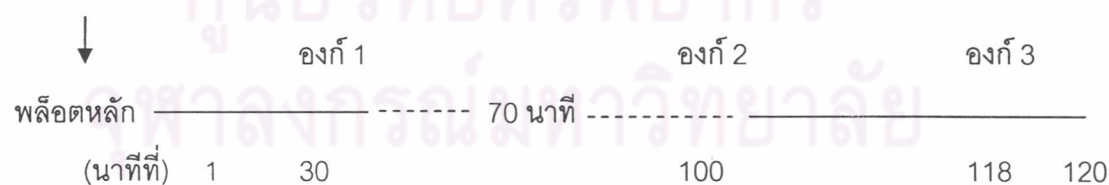
6) สิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเหตุการณ์คือ จะมีเหตุและผลของกระทำที่มีความชัดเจน

7) ภาพยนตร์ใช้การตัดต่อที่มีความต่อเนื่องและใช้เทคนิค (ทั้งทางภาพและเสียง) ในการสร้างและถ่ายทำภาพยนตร์อย่างกลมกลืน

ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (2547) ได้อธิบายเกี่ยวกับ"องก์"ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพิ่มเติมเอาไว้ว่า หลักการขององก์เป็นการจัดสัดส่วนการวางจังหวะของเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยอารมณ์และความสนุกของผู้ชมจะถูกกระตุ้นอย่างสอดคล้องกับธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่ โดยเรื่องราวทุกเรื่องมีตอนเริ่มเรื่อง ตอนกลาง และตอนจบ องก์ที่หนึ่งคือตอนเริ่มเรื่อง องก์ที่สองคือตอนกลาง และองก์ที่สามคือตอนจบ

องก์แรก หรือท่อนเรื่องใหญ่ๆ ท่อนแรกของภาพยนตร์ (หรือนิยาย, บทละคร) จะครอบคลุมระยะเวลาราว 25% ของทั้งเรื่อง ( 2 ชั่วโมง) โดยโคลแม็กซ์ขององก์แรกนี้น่าจะเกิดขึ้นในช่วงนาทีที่ 25-30 (เพราะเป็นช่วงที่ผู้ชมเริ่มเข้าใจปมหลังต่างๆ ของภาพยนตร์แล้วและกำลังต้องการความตื่นเต้นอะไรสักอย่างมาดึงดูดใจให้อยากดูต่อไป) ส่วนองก์สุดท้ายจะเป็นองก์ที่สั้นที่สุด เพราะส่วนใหญ่จะใช้มันเป็นตัวเร่งอารมณ์ของผู้ชมให้พุ่งขึ้น แล้วเข้าหาโคลแม็กซ์จบเรื่องอย่างรวดเร็ว ดังแผนภาพ

ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงการจัดสัดส่วนการวางจังหวะของเรื่องราวในภาพยนตร์ในองก์ต่างๆ เหตุการณ์นำเรื่อง



ซึ่งจะเห็นได้ว่า องก์สองจะมีความยาวมากกว่าส่วนอื่นแต่มีวิธีในการเล่าในองก์ที่สองนี้ เพื่อให้ภาพยนตร์ไม่เกิดความน่าเบื่อโดยมี 2 วิธี นั่นคือ

1. เพิ่มโครงเรื่องรอง (subplot) เข้าไประหว่างเรื่อง เพื่อให้ภาพยนตร์มีอะไรให้ติดตามมากขึ้น โดยพล็อตรองแต่ละพล็อตก็จะมีโครงสร้างแบ่งเป็นองก์ๆ ของตัวเองเช่นกัน ซึ่งเมื่อนำมา

แทรกเข้าในพล็อตหลัก ทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวละครหลัก และด้วยการให้พล็อตรองเหล่านั้น (ซึ่งอาจจะมี 1 หรือ 2 หรือ 3 องก์ก็ได้) เกิดขึ้นและจบลง (โดยทั้งหมดล้วนสร้างจุดหักเหอันเข้มข้นให้แก่พล็อตหลัก) ภายในระหว่างองก์ 1 กับ 2

2. เพิ่มองก์ ภาพยนตร์หลายเรื่องเล่าพล็อตหลักอย่างเดียว แต่แก้ปัญหาความยาวขององก์สองด้วยการเพิ่มองก์เข้าไปอีก เช่น Four Weddings and a Funeral (1994) แบ่งองก์ออกตามเหตุการณ์งานแต่งงานหลายๆ งาน เป็นต้น เมื่อทุกๆ องก์จะต้องปิดท้ายด้วยจุดพลิกผันของตัวละครหลัก

### สิ่งสำคัญเกี่ยวกับโครงเรื่องรอง (subplot)

โครงเรื่องรองสามารถช่วยให้ภาพยนตร์น่าสนใจขึ้น เช่น About a Boy (2002) จะไม่สนุกเลยถ้ามีแต่เรื่องของพระเอกโดยไม่มีเรื่องความสัมพันธ์ของเด็กชายตัวป่วนกับแม่ผู้แสนซึ้งเศร้า หรือเรื่องDead Poets Society(1989) จะไม่เข้มข้นเลย ถ้ามีแต่เรื่องครูกับลูกศิษย์โดยไม่มีเรื่องของครอบครัวและความรักของหนุ่มๆแต่ละคน เป็นต้น ดังนั้นโครงเรื่องรองที่ดีควรมีลักษณะดังนี้คือ

#### 1. โครงเรื่องรองควรมีหน้าที่ส่งเสริมให้โครงเรื่องและแก่นเรื่องหลักเข้มข้นชัดเจนขึ้น

หากจะเขียนบทภาพยนตร์แนวโรแมนติก ที่มีแก่นเรื่องว่า “ความรักเป็นสิ่งสวยงาม” และสร้างตัวละครพระเอกนางเอกไว้เรียบร้อยแล้ว เราสามารถสร้างโครงเรื่องรองเกี่ยวกับตัวละครคู่รักอื่นๆ ขึ้นช่วย ตัวอย่างเช่น Love Actually(2003) ที่เล่าเรื่องราวความรักของผู้คนถึง 9 คู่ที่มีบทสรุปต่างๆ กัน เป็นสุขบ้างเป็นทุกข์บ้าง แต่ทั้งหมดก็ทำให้เราได้บทสรุปว่า “ความรักเป็นสิ่งสวยงาม มนุษย์จึงพึงรักกันอย่างจริงใจเกิด” เป็นต้น

2. หากเหตุการณ์นำเรื่องของโครงเรื่องหลักเกิดขึ้นช้า อาจใช้โครงเรื่องรองเข้ามาช่วยเปิดเรื่องแทนไปก่อน เช่น ภาพยนตร์ว่าด้วยชีวิตอดีตนักมวยที่ปัจจุบันกำลังตกต่ำ แต่อยู่ๆภรรยาก็กลับมาฟ้องร้องแย่งลูกไป โครงเรื่องหลักคือ เรื่องเขาขึ้นชกชิงแชมป์ และพล็อตรองคือ โดนภรรยาฟ้องแย่งลูก ก่อนจะใส่เหตุการณ์นำเรื่องเข้ามาได้ (คือ เขาตัดสินใจรับปากจะกลับมาชกมวยอีกครั้ง) ซึ่งระหว่างนั้นเราก็จะสามารถใส่พล็อตรองเข้ามาเพิ่มความน่าสนใจให้แก่เรื่องได้

#### 3. ใช้โครงเรื่องรองเพื่อเพิ่มความซับซ้อนให้แก่พล็อตหลัก

โครงเรื่องรองเป็นเครื่องมือในการเพิ่มความขัดแย้งหรืออุปสรรคแก่ตัวละครได้ เช่น พล็อตหลักว่าด้วยการว่าความในคดีสำคัญของพระเอกซึ่งเป็นทนาย และพล็อตรองว่าด้วยการที่พระเอกเดินทางไปตกหลุมรักทนายสาวสวยฝ่ายตรงข้าม ส่งผลให้เขาเกิดความขัดแย้งขึ้นทันทีว่า จะเลือกการงานหรือความรักดี เป็นต้น นอกจากนี้จะช่วยชีวิตของตัวละครมีแง่มุมซับซ้อน จะทำให้ภาพยนตร์มีช่วงผ่อนคลายเป็นด้วยอารมณ์อื่นๆ เช่น มีฉากรักหรือฉากขบขัน (ของตัวละครอื่น) เพิ่มเข้ามาได้ด้วย อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องรองต้องไม่เด่นกว่าโครงเรื่องหลัก ไม่ทำให้เขาไปจาก

แนวทางที่วางไว้ หรือหากโครงเรื่องรองเป็นเรื่องของตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวละครหลักก็ต้องทำไม่ให้เกิดความผูกพันกับตัวละครตัวนั้นเกินไปเช่นกัน

หากโครงเรื่องรองไม่ได้มีหน้าที่อะไรเลย ไม่ได้เชื่อมโยงเข้าสู่โครงเรื่องหลักหรือแก่นเรื่องแม้แต่นิดเดียว โครงเรื่องรองดังกล่าวก็จะกลายเป็นตัวสร้างความสับสน แต่สำหรับใน เรื่อง Seven(1995) เป็นตัวอย่างการสร้างโครงเรื่องรองที่ดี โดยพระเอก (แบร์รี พิตต์) กับคู่หู (มอร์แกน ฟรีแมน) ไล่จับฆาตกรโรคจิต สลับไปกับการได้เห็นนางเอก ภรรยาผู้บอบบางน่ารักของพระเอก และหนังก็ใช้ประโยชน์ของโครงเรื่องรองเกี่ยวกับนางเอกนี้ ด้วยการให้ฆาตกรโรคจิตมาฆ่าแล้วตัดหัวเธอไปเย้ยพระเอกอย่างคาดไม่ถึง เป็นต้น

สำหรับปัจจุบันโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวูดไม่ได้มีลักษณะเฉพาะแต่เพียงการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานเท่านั้น จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องแบบเรียบง่ายบางเรื่องได้รับการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนเข้าไปเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม เป็นการเล่าเรื่องแนวใหม่ (alternative narrative) ซึ่ง แฮนเซนและคณะ (Hansen et al, 1998 : 158) ได้อธิบายถึงลักษณะของการเล่าเรื่องแนวใหม่ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- 1) การเล่าเรื่องจะถูกแยกย่อยเป็นช่วงๆ มีช่องว่างและการขัดจังหวะ รวมทั้งการออกนอกเรื่อง
- 2) มีตัวละครเอกหลายตัว หรือมีตัวเอกเป็นกลุ่ม เน้นที่ผู้คนและเหตุการณ์ ซึ่งทำให้ผู้ชมห่างออกมา
- 3) มีหลายแกนเรื่อง
- 4) จบแบบเปิด (Open-ended narrative)

ภาพยนตร์ที่จัดว่าเป็นการเล่าเรื่องแนวใหม่เหล่านี้ โครงสร้างของการเล่าเรื่องอาจจะไม่ได้เป็นไปตามแบบฉบับของการดำเนินเรื่องที่มีโครงสร้างแบบ 3 องก์ (acts) ที่ประกอบด้วย ต้นเรื่อง (beginning) กลางเรื่อง (middle) และท้ายเรื่อง (end) ผู้สร้างภาพยนตร์มักจะสร้างสรรค์การเล่าเรื่องโดยมีรูปแบบที่ต่างออกไปเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจและคาดเดาไม่ได้กับการพลิกหรือสลับการดำเนินไปของเหตุการณ์ในเรื่อง

ตามที่ William B. Worthen (1995) อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ว่าการดำเนินไปของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ไม่ใช่การเล่าเพื่อสนองการดำเนินไปตามลำดับขั้นตามเหตุผลแต่จะเล่าโดยเน้นการตอบสนองทางอารมณ์ในขณะที่ยึดติดตามระเบียบวิธีการเล่า (order of narrative) ดังที่เคยมีมา ความสมบูรณ์ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะชมเป็นเป้าหมายหลักของการเล่ามากกว่าจะเพื่อความเรียบร้อยสมบูรณ์ทางเหตุผลลำดับเวลา ภาพ (Images) ของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่จะวางเคียงคู่กันอย่างขัดแย้ง ให้ความเชื่อมโยงกับผู้ชมโดยขัดขวางความสามารถของผู้ชมที่จะเรียงเรื่องราวในรูปแบบที่เป็นการอธิบายเรื่องเชิงเดี่ยว

(Single story line) หรือ ลำดับตามเวลา (Chronological order) โดยภาพยนตร์เน้นการเล่าเป็นส่วนๆ (Fragmentation) ที่จะสร้างเรื่องให้ครบถ้วนสมบูรณ์ต่อความเข้าใจทั้งหมด ด้วยความไม่จำกัดทางภาษา โดยใช้วิธีการแตกแยกย่อยและปฏิเสธการลำดับเรื่องตามแบบมาตรฐาน

โดยวิธีการต่างๆ ที่นำเอามาใช้ในการเล่าเรื่องแนวใหม่แบบนี้ William Miller (1998) ได้อธิบายว่าภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างการเดินทางเรื่องที่ไม่แน่นอน ไม่เป็นไปตามแบบแผน มักใช้เทคนิคอย่างเช่น การวางเรื่องโดยวิธีการสื่อความหมายต่างกันไป เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blow-up (1966) เริ่มเรื่องและจบด้วยฉากนักเรียนที่แสดงละครโดยแสดงท่าทางเล่นเทนนิสที่สื่อความหมายทางสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction (1994) ของผู้กำกับ Quentin Tarantino ที่วางเหตุการณ์ของตัวละครอาชญากร 2 คน ซึ่งไม่เป็นไปตามลำดับการเล่าเรื่องแบบเดิมที่เล่าเหตุการณ์ตามลำดับเวลา ในภาพยนตร์บางเรื่องก็ยังไม่ได้ปรากฏแกนเรื่องที่เป็นหลักสำคัญจนกระทั่งในท้ายที่สุดของเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่อง Full Metal Jacket (1987) มีการแบ่งออกเป็น 2 เรื่องย่อย ครั้งแรกเกี่ยวกับฝึกฝนและตัวละครหลัก 2 ตัวก็ถูกฆ่าในตอนท้ายและครั้งหลังก็เกี่ยวกับการต่อสู้กันที่เวียดนามของตัวละครในเรื่อง เป็นต้น

ภาพยนตร์บางเรื่องมีลักษณะเด่นโดยการใช้อุปกรณ์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่เรียกร้องให้เราเองปะติดปะต่อความเชื่อมโยงกันเองโดยที่เรื่องไม่ได้แสดงออกมาอย่างชัดเจน ในเรื่อง Sweet Movie (1974) มีการใช้การตัดสลับไปมาระหว่างการดำเนินเรื่อง 2 ส่วนเข้าด้วยกัน ด้วยการวางเรื่องภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับทหารเยอรมันค้นพบสุสานฝังศพเจ้าหน้าที่ไปแลนดีในการสังหารหมู่ในป่าแห่งหนึ่งกับเหตุการณ์ที่เป็นภาพการ์ตูนในเรื่อง เรื่องราวต่างๆ ไม่จำเป็นต้องถูกเล่าโดยลักษณะที่เป็นลำดับ สิ่งที่ภาพยนตร์ในแนวนี้นั้นแทบจะไม่ใช้คือการดำเนินตามลำดับเวลาจริง โดยส่วนใหญ่จะเป็นการใช้การ Flashback หรือ Flashforward ของเหตุการณ์มากกว่า อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Slaughterhouse Five (1972), Last Year at Marienbad (1961) หรือ The Conformist (1970) เป็นต้น ที่อาศัยการเล่นกับช่วงเวลาของเหตุการณ์

ในธรรมเนียมแบบเก่าของภาพยนตร์ที่ใช้กันอาจจะถูกปรับเปลี่ยนไปสู่สิ่งใหม่ๆ ในหลายๆ ตอน (sequences) ในภาพยนตร์อาจจะแสดงความอิสระไม่ขึ้นกับโครงเรื่อง การพัฒนาภายในแต่ละตอนและความสัมพันธ์ระหว่างตอนหลายๆ ตอนด้วยกัน อาจเป็นสิ่งสำคัญเท่าๆ กันกับความสัมพันธ์ของตอนใดตอนหนึ่งที่น่าไปสู่เรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์

จากแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตามที่ได้กล่าวมานี้ จะช่วยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวการก่อการร้ายและผู้ก่อการร้ายมุสลิมว่ามีลักษณะอย่างไร ทำให้เข้าใจถึงลักษณะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อเมริกันที่นำมาใช้ในการศึกษา และทราบถึงแบบแผนของเนื้อหาที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพการก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมออกมา

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครทางภาพยนตร์ (Film Character)

องค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นั้นก็คือ ตัวละคร (Character) ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกับเรื่องราวในภาพยนตร์ และหมายรวมไปถึงลักษณะนิสัยของตัวละครไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยของตัวละครอีกด้วย ซึ่งในภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็จะประกอบไปด้วยตัวละครที่มีบทบาทที่แตกต่างกันออกไป

Dwight V. Swain (1982 : 95-114) อธิบายว่าส่วนประกอบของตัวละครมีอยู่ 2 ส่วนด้วยกัน คือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) ความคิดของตัวละครโดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร และส่วนที่เป็นการแสดงออก (Presentation) ซึ่งความสัมพันธ์ของส่วนนี้กับส่วนที่เป็นความคิดนั้นอาจไม่จำเป็นต้องแปรตามกันเสมอไป ทว่าการแสดงออกของตัวละครมักเป็นไปตามการหวังผลที่จะได้รับ

Boggs (1978 : 44-52) ได้อธิบายถึงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ว่ามีองค์ประกอบหลายประการที่สามารถพิจารณาได้ดังนี้

(1) การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัว (Characterization by appearance) ในขณะที่เราชมภาพยนตร์ เราจะสร้างข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับตัวละครโดยมีพื้นฐานอยู่บนลักษณะทางรูปร่างหน้าตา, เครื่องแต่งกาย, โครงสร้างทางร่างกาย, กริยาท่าทาง และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลักษณะหนึ่งของการสร้างตัวละครในภาพยนตร์จะถูกแสดงออกมาปรากฏต่อสายตาผู้ชมผ่านการสร้างภาพประทับใจครั้งแรก (First visual impression) เมื่อตัวละครปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์ แม้ว่าความประทับใจครั้งแรกอาจจะกลายเป็นความเข้าใจที่ผิดเมื่อเรื่องราวได้ดำเนินไปถึงจุดหนึ่ง แต่มันก็เป็นวิธีที่สำคัญต่อการสร้างตัวละคร

(2) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization through external action) บางทีการพิจารณาถึงการปรากฏตัวอาจจะแสดงถึงบุคลิกของตัวละครได้ไม่ดีเท่ากับการกระทำของตัวละคร การกระทำของตัวละครจะสะท้อนถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะส่วนตัวของตัวละครนั้นๆ แรงจูงใจในการกระทำของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างชัดเจนจะทำให้ตัวละครและโครงเรื่องถูกสานต่อกันได้อย่างดี

(3) การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (Characterization through dialogue) นอกจากจะดูว่าตัวละครพูดอะไรแล้วยังต้องดูด้วยว่าตัวละครพูดอย่างไร ความคิด ทัศนคติ อารมณ์ ของตัวละครที่แท้จริงอาจจะถูกแสดงให้เห็นผ่านวิธีการเลือกใช้คำ และผ่านรูปแบบการเน้นเสียง, การเว้นเสียง, ระดับเสียง หรือว่าจะเป็นการใช้ไวยากรณ์, โครงสร้างประโยค, คำศัพท์,

สำเนียงท้องถิ่นทั้งหมดมีความสัมพันธ์กับระดับเศรษฐกิจและสังคมฯ พื้นฐานทางการศึกษาและสภาพจิตใจของตัวละคร

(4) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำจากภายใน (Characterization through internal action) การกระทำจากภายในเกิดขึ้นภายในจิตใจ เป็นความรู้สึกของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ความลับ, ความคิด, จินตนาการ, ความฝัน, ความปรารถนา, ความทรงจำ, ความกลัว ต่างๆ เหล่านี้ ภาพยนตร์ในบางครั้งจะใช้ภาพที่ปรากฏขึ้นชั่วขณะหนึ่งเพื่อแสดงถึงความคิดตัวละครโดยการใช้เสียงและภาพต่างๆ ที่ตัวละครได้นึกคิดในสิ่งที่เขาเห็นและได้ยิน เป็นต้น

(5) การสร้างตัวละครโดยปฏิกิริยาจากตัวละครตัวอื่น (Characterization by reaction of other characters) วิธีการที่ตัวละครตัวอื่นได้มีมุมมองต่อตัวละครตัวหนึ่ง เป็นวิธีที่ดีต่อการสร้างตัวละครตัวนั้นขึ้นมา บางครั้งข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครตัวหนึ่งจะถูกให้รายละเอียดผ่านวิธีการที่ตัวละครตัวอื่นพูดหรือแสดงออกเกี่ยวกับตัวละครตัวนั้นก่อนที่ตัวละครตัวนั้นจะปรากฏตัวขึ้น

(6) การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะของความตรงกันข้าม (Characterization by contrast) หนึ่งในวิธีการสร้างตัวละครที่ได้ผลที่สุดคือ การใช้ตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครที่มีพฤติกรรม, ทัศนคติ, ความคิด, วิถีชีวิต, ลักษณะทางกายภาพแบบหนึ่ง เพื่อที่จะทำให้เกิดการจำกัดความและเน้นย้ำถึงบุคลิกของตัวละครเหล่านั้นๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น

(7) การสร้างตัวละครโดยการขยายหรือการทำซ้ำ (Characterization by exaggeration or repetition) เพื่อให้ตัวละครได้เข้าถึงจิตใจและความทรงจำของเรามากขึ้น บ่อยครั้งจะใช้การขยายหรือการบิดเบือนลักษณะเด่นหรือลักษณะนิสัยส่วนตัวของตัวละคร เทคนิคนี้เรียกว่า 'caricature' (ภาพล้อ) ซึ่งมาจากเทคนิคในการวาดการ์ตูน อีกวิธีการหนึ่งคือการสร้างประโยค วลี หรือความคิดของตัวละครนั้นขึ้นมา ซึ่งมีการพูดซ้ำทำซ้ำบ่อยๆ จนกลายเป็นตราประจำตัวของตัวละครตัวนั้น วิธีการเช่นนี้เรียกว่า 'leitmotif'

(8) การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through choice of name) เป็นการใช้ชื่อเพื่อควบคุมลักษณะของเสียง ความหมายหรือแสดงความหมายโดยนัยบางอย่างเพื่อช่วยอธิบายตัวละคร และเทคนิคนี้เรียกว่า "name-typing" การเลือกชื่อควรจะถูกพิจารณาในความหมายที่ชื่อนั้นได้สื่อสารออกไป เช่น บางชื่อในภาพยนตร์อย่าง Dick Tracy นั้น Dick เป็นคำศัพท์สแลงของคำว่า "detective" (นักสืบ) และ Tracy ก็มาจากพื้นฐานที่ว่านักสืบต้องสะกดรอย (trace) ฆาตกร เป็นต้น

ประเภทของตัวละครสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

(1) การจำแนกประเภทของตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร แบ่งย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ คือ



(1.1) ตัวละครที่มีลักษณะแน่นอนหรือตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน (Flat or Simple Characters) คือ ตัวละครที่แสดงถึงลักษณะนิสัยในด้านในด้านหนึ่งออกมาเพียงด้านเดียว จนเป็นลักษณะนิสัยประจำของตัวละครนั้นๆ หรือเป็นตัวละครแบบฉบับ (Types) ของคนประเภทนั้นๆ จนถือว่าเป็นสูตรสำเร็จ (Formula) เช่น ตัวละครที่เป็นผู้ร้ายก็ต้องมีจิตใจที่โหดเหี้ยม ตัวละครที่เป็นแม่เลี้ยงก็ต้องอิจฉาคอยกลั่นแกล้งลูกเลี้ยง ซึ่งลักษณะเช่นนี้ เรียกว่าเป็นลักษณะแบบ “Stereotypes”

(1.2) ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (Round or Complex Characters) คือ ตัวละครที่แสดงถึงลักษณะนิสัยในหลายๆ ด้านออกมา เป็นลักษณะที่เหมือนมนุษย์จริงๆ มากที่สุด เพราะมีชีวิตชีวา มีความคิด มีอารมณ์ มีความรู้สึก มีทั้งดีและเลวอยู่ในตัวละครตัวเดียว รวมทั้งยังมีความเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยหรือการกระทำไปตามสถานการณ์หรือปัจจัยที่เกิดขึ้น หรือเปลี่ยนแปลงไป

(2) การจำแนกประเภทของตัวละครตามบุคลิกภาพและพฤติกรรม แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

(2.1) ตัวละครประเภทสถิต (Static Characters) คือ ตัวละครที่มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่คงที่ตลอดตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง ไม่ว่าจะประสบการณ์ สถานการณ์ เวลา ฯลฯ จะเปลี่ยนไปก็ตาม

(2.2) ตัวละครประเภทพลวัต (Dynamic Characters) คือ ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพและพฤติกรรมไปตามประสบการณ์ สถานการณ์ เวลา ฯลฯ ที่เปลี่ยนแปลงไป

(3) การจำแนกประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาทที่ปรากฏในเรื่อง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

(3.1) ตัวละครเอกหรือตัวละครสำคัญ (Protagonist or Central Character or Main Character or Major Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทและความสำคัญต่อเรื่องและความสัมพันธ์กับโครงเรื่องมากที่สุด ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นพระเอกหรือนางเอกเท่านั้น ผู้ร้ายก็สามารถเป็นตัวเอกของเรื่องได้ถ้าหากว่ามีบทบาทที่มีความสำคัญ และช่วยในการดำเนินเรื่องมาก หลักการพิจารณาตัวละครของเรื่องจึงอยู่ที่ความสำคัญของบทบาท ไม่ได้อยู่ที่ลักษณะนิสัยของตัวละครว่าเป็นคนดีหรือคนเลวประการใด

(3.2) ตัวละครประกอบ (Minor Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทไม่มากนัก อาจมีบทบาทไปในทางใดทางหนึ่งของเรื่อง อาจมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง เสริมตัวละครเอก หรือช่วยสร้างอารมณ์ขันเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของเรื่องก็ได้

(3.3) ตัวละครขัดแย้ง หรือตัวละครฝ่ายตรงข้าม (Antagonist) จะปรากฏในเรื่องที่มีความขัดแย้ง อาจจะไม่ใช่ตัวละครที่เป็นบุคคลก็ได้คืออาจจะเป็นปัญหาหรืออุปสรรคย่อยอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครเอกจะต้องเอาชนะหรือฝ่าฝืนไปให้ได้ก็ได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครทางภาพยนตร์ ตามที่ได้กล่าวมานี้ จะช่วยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมของภาพยนตร์อเมริกันที่นำมาใช้ในการศึกษาว่ามีการนำเสนอตัวละครออกมาในลักษณะอย่างไร และเพื่อทราบถึงแบบแผนของตัวละครผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ที่ทำการศึกษได้ชัดเจนขึ้น

### 3. แนวคิดเรื่องการศึกษาแนวภาพยนตร์ (Film Genres)

แนวคิดเรื่อง Genres มีประโยชน์ต่อการพิจารณาถึงวิธีการที่ตัวบทของสื่อได้ถูกจัดระบบทำให้เป็นหมวดหมู่และถูกบริโภคนั้น ซึ่งสามารถจะนำไปประยุกต์ใช้กับตัวบทในสื่อ โทรทัศน์, สิ่งพิมพ์, วิทยุ หรือภาพยนตร์ได้ แนวคิดเรื่องรูปแบบนี้ได้ชี้ให้เห็นว่ามีรูปแบบต่างๆ ของผลงานของสื่อที่สามารถจำแนกออกได้ผ่านส่วนประกอบต่างๆ ที่มีความคล้ายคลึงกัน อย่างเช่น รูปแบบการนำเสนอ, การเล่าเรื่อง และโครงสร้างของตัวบทที่ได้ถูกใช้แล้วใช้อีกจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัวของในแต่ละรูปแบบของสื่อ ดังนั้น genres จึงเป็นแนวคิดที่ใช้สำหรับการจัดแบ่งประเภทตัวบทของสื่อให้เป็นหมวดหมู่ ภายใต้ลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน (Philip Rayner, 2001 : 55)

คำว่า 'Genres' เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า ประเภท (type) หรือ ชนิด (kind) ในภาษาอังกฤษ คำนี้ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ในแนวต่างๆ เช่น แนวบุกเบิกตะวันตก (western) ,แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (sci-fi) จนกระทั่งถึงการนำมาใช้แยกประเภทของรายการโทรทัศน์ เช่น ข่าว สารคดี เกมโชว์ docu-drama เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2542 : 145) ซึ่งการจัดแบ่งประเภทนั้นจะทำให้เห็นถึงลักษณะร่วมกันของสิ่งที่อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่แตกต่างไปจากสิ่งที่อยู่ในหมวดหมู่อื่นๆ

การจัดประเภทภาพยนตร์ ยกตัวอย่างในภาพยนตร์ในแนวแอ็คชั่น (action) ของฮอลลีวูดในช่วงปี ค.ศ. 1990 นี้ เช่น Twister, Speed, Daylight จะมีคุณลักษณะ (attributes) บางอย่างร่วมกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542 : 151) อย่างเช่น

- ต้องมีวิกฤตการณ์เกิดขึ้น
- มีคนหลายกลุ่มมาเกี่ยวข้องกับวิกฤตการณ์นั้น
- พระเอกผู้มาคลี่คลายวิกฤตการณ์เป็นผู้ที่มีความหลังฝั่งใจ
- ตลอดเวลาของการคลี่คลายวิกฤตการณ์จะมีแอ็คชั่นบทต่อสู้ให้คนดูลุ้นตลอดเวลา
- จบได้อย่างมีความสุข (happy ending) วิกฤตการณ์ทั้งภายในใจและภายนอกผ่านพ้นไป

สำหรับภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์อเมริกันที่นำมาใช้ในการศึกษานั้น ได้มีคุณลักษณะตามที่นักวิชาการได้ศึกษาเอาไว้เพิ่มเติม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจในรูปแบบของภาพยนตร์

Gina Marchetti (1989 : 182-197) อธิบายคุณลักษณะของภาพยนตร์ในแนวแอ็คชั่น-ผจญภัย (Action-Adventure) เอาไว้ Marchetti ได้กล่าวถึง โครงสร้างพื้นฐานที่ยังคงเป็นแบบอย่างสำหรับเรื่องที่เป็นแนวแอ็คชั่น-ผจญภัยในทุกวันนี้ โดยโครงเรื่องในแนวแอ็คชั่น-ผจญภัย มีรูปแบบที่น่าสนใจอยู่ 3 รูปแบบ ที่ดูจะได้รับความนิยมอยู่ในปัจจุบันนั้นคือ

ประเภทแรก เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสิ่งของที่มีค่าที่ถูกซ่อนอยู่ในประเทศในโลกที่สาม อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Raiders of The Lost Ark, Romancing The Stone (1984), หรือ Firewalker (1986) ที่เป็นไปตามรูปแบบนี้ และการเล่าเรื่องในรูปแบบนี้โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับการจับตัวและการนำผู้หญิงกลับคืนมาอีกด้วย ซึ่งบางครั้งผู้หญิงอาจจะเป็นคู่หูของตัวเอกหรือบางครั้งก็เป็นผู้ที่ถูกจับเป็นเชลยของฝ่ายตัวร้าย

ประเภทที่สอง เกี่ยวข้องกับแผนการในการรุกรานหรือบุกรุกไปยังดินแดนอื่น ยกตัวอย่างกรณีที่ตัวร้ายที่เป็นพวกต่างชาติบุกเข้ามาในสังคมหรือประเทศที่เป็นที่อยู่อาศัยของตัวเอกและโดยปกติแล้วตัวเอกมักจะถูกกีดกันออกไปจากสังคมของตัวเอง และตัวเอกก็ต้องออกตัวมาเพื่อช่วยรักษาสังคมให้รอดพ้นจากความเสียหายหรือการถูกทำลายจากตัวร้าย อย่างเช่น เรื่อง Invasion USA (1985) หรือ เรื่อง The A-Team (ทางสถานี NBC, 1982-87) ก็ใช้โครงเรื่องในรูปแบบนี้เช่นกัน

ประเภทที่สาม เกี่ยวกับการค้นหานักโทษหรือเชลยในดินแดนหนึ่งๆ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในช่วง 1980's เรื่องราวต่างๆ ถูกบอกเล่าไปตามแผนการของตัวเอกในการค้นหานักโทษที่หายไปในปฏิบัติการหนึ่งๆ โดยเฉพาะอย่างเช่นในระหว่างสงครามเวียดนาม โดยนักโทษหรือเชลยนั้น ตัวเอกเองยังเชื่อว่ายังคงมีชีวิตอยู่ในค่ายกักกันนักโทษ อย่างเช่น เรื่อง Missing in Action (1984), Uncommon Valor (1983), Rambo : First Blood II (1985) เป็นต้น

Thomas Schatz (1981 : 34-35) ในงานศึกษา Hollywood Genres (1981) ได้อธิบายโครงสร้างที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เมื่อพิจารณาถึงวิธีการเล่าเรื่องในผลงานของแต่ละ genre ซึ่ง Schatz ได้อธิบายว่าคุณลักษณะต่างๆ ของในแต่ละ genres ไม่ว่าจะ เป็นแนวเรื่อง ประเภท Western, Gangster, Musical หรือ Comedy เป็นต้น สามารถอธิบายได้เป็น 2 แนวทางด้วยกัน โครงสร้างนี้ทำให้การพิจารณาแนวเรื่องต่างๆ ของภาพยนตร์สามารถนำมาวิเคราะห์ด้วยกันได้ภายใต้การจัดประเภทในรูปแบบเดียวกัน ที่มีลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจะนำไปสู่การพิจารณาลักษณะของอุดมการณ์ในแนวเรื่องนั้นๆ

Schatz แบ่ง genres ออกเป็น 2 แนวทาง นั่นคือ genres of order (รูปแบบที่มีลักษณะของการแบ่งระดับหรือฝักฝ่าย) และ genres of integration (รูปแบบที่มีลักษณะของการผสมผสานหรือรวมตัวกัน) โดยคุณลักษณะของแต่ละแนวทางมีรูปแบบดังนี้ คือ

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบของแนวภาพยนตร์ลักษณะต่างๆ

Genres of Order (Western, Gangster, Scifi, etc.)	Genres of Intergration (Musicals, Comedies, Family Melodrama)
<b>ตัวเอก (Hero)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บุคคลคนเดียว (เพศชายเป็นหลัก) (Individual)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นคู่หรือกลุ่ม (เช่น ครอบครัว) (เพศหญิงเป็นหลัก) (couple or collective)</li> </ul>
<b>ฉาก (Setting)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานที่ที่เกิดการต่อสู้แข่งขัน (Contested space)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สถานที่ที่มีความเจริญ (civilized space)</li> </ul>
<b>ความขัดแย้ง (Conflict)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงให้เห็นออกมาภายนอก (แสดงออกผ่านการกระทำที่ไร้ ความรุนแรง) (Externalised)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นภายใน (แสดงออกผ่านทางอารมณ์) (Internalised)</li> </ul>
<b>การแก้ปัญหา (Resolution)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำลาย (เกิดการเสียชีวิต) (Elimination / death)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การยอมรับ (การได้ความรัก) (Embrace / love)</li> </ul>
<b>แก่นเรื่อง (Thematics)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกอุทิศตัวเองจัดการกับ ปัญหาหรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นที่ มีอยู่ในสังคมและทำตัวเหมือนเป็น ผู้ชำระสะสางปัญหาหรือเป็นผู้ไถ่ บาป (redeemer)</li> <li>- มีรูปแบบการกระทำที่มีลักษณะ เป็นชาย (macho code of behavior)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คู่รักหรือครอบครัวมีการประสาน สัมพันธ์กันที่นำไปสู่กลุ่มหรือสังคม ที่ขยายตัวขึ้นและปัญหาความ ขัดแย้งส่วนตัวได้รับการแก้ไข</li> <li>- มีการกระทำที่มีลักษณะความ เป็นแม่หรือมีลักษณะที่เป็น ครอบครัว (maternal-familial code)</li> </ul>

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบของแนวภาพยนตร์ลักษณะต่างๆ (ต่อ)

Genres of Order (Western, Gangster, Scifi, etc.)	Genres of Intergration (Musicals, Comedies, Family Melodrama)
- เชื้อมันหรือไว้วางใจตัวเองและ แยกตัวออกจากคนส่วนใหญ่ (isolated self-reliance)	- มีการร่วมมือกันในกลุ่มหรือสังคม ร่วมกัน (community co-operation)

สำหรับในงานศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้นำเอาแนวคิดในเกี่ยวกับการศึกษาแนวภาพยนตร์ มาใช้ในการศึกษาโดยเป็นการวิเคราะห์จากตัวบท โดยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการก่อการร้าย ซึ่งภาพยนตร์ที่ใช้ในการวิจัยโดยทั่วไปแล้วจะเป็นภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น (Action) ซึ่งแนวคิดนี้จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำความเข้าใจในการสื่อความหมายหรือการอธิบายด้วยภาพและชนบทหรือกติกาของภาพยนตร์ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ตลอดจนเข้าใจการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมที่มีความสัมพันธ์กันชนบทกติกาตามแนวเรื่องของภาพยนตร์นั้น ๆ และช่วยอธิบายถึงลักษณะที่ชัดเจนของภาพยนตร์ที่นำมาทำการศึกษาในหลายๆ ด้าน

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับการจำลองความสมจริง (Simulation)

Gregory Currie (1995) ได้อธิบายถึงแนวคิดเกี่ยวกับการจำลองความสมจริง (Simulation) ที่เกี่ยวข้องกับผลงานที่เป็นเรื่องแต่งไว้ว่า มันไม่น่าจะถูกนักถ้าจะกล่าวว่าเรื่องแต่งนั้นสร้างภาพสะท้อนความเป็นจริง เรื่องแต่งที่นำเสนอต่อเรานั้นไม่ได้ทำให้เราเชื่อแต่มันให้จินตนาการกับเรา การจินตนาการเป็นระบบที่สร้างขึ้นจากภายในจิตใจของเรา

รูปแบบพื้นฐานในการเข้าถึงจิตใจของคนอื่นมีการทำงานคล้ายกับว่า เราจินตนาการตัวเราเองให้อยู่ในตำแหน่งของบุคคลอื่นและรับข้อมูลทางความรู้สึกอย่างที่คนอื่นได้รับ เราจะเอาตัวเราเองจินตนาการไปในสถานการณ์นั้นๆ แล้วจินตนาการว่าเราจะตอบสนองต่อสิ่งเหล่านั้นอย่างไร ความเชื่อและความต้องการอะไรที่เรามี, การตัดสินใจอะไรที่เราคิด, เราจะรู้สึกถึงการมีรับรู้, ความเชื่อ, ความต้องการ, และมีการตัดสินใจเหล่านั้นอย่างไร ในการที่เราจะจินตนาการว่ามีความเชื่อความต้องการเหล่านั้นได้เกิดขึ้นชั่วคราว เราจะปล่อยให้กระบวนการทางจิตได้ทำงานราวกับว่าเราอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ยกเว้นตอนที่กระบวนการนั้นทำงานแบบนอกวงจร (off-line) ซึ่งเป็นการทำงานโดยไม่ได้เป็นการเชื่อมต่อกันกับสิ่งที่นำเข้าทางประสาทสัมผัส (input) ที่เรารับรู้ และสิ่งที่เป็นผลตามมาหรือการตอบสนองทางพฤติกรรม (output) และด้วยสภาวะแบบนี้จะทำให้จิตของเราจำลองแบบจิตใจของคนอื่น

ยกตัวอย่างเช่น เราอาจจะทำการใช้จินตนาการของเราโดยรับเอาความเชื่อความต้องการ และการรับรู้ของใครบางคน กรณีเมื่อมีสิ่งใดวิ่งมาหาคนๆ หนึ่ง เราเริ่มรู้สึกมีอารมณ์ของความกลัว และตัดสินใจที่จะหนีแต่เราก็ไม่ได้หนี ซึ่งความเชื่อและความต้องการเหล่านี้ (ซึ่งเรียกได้ว่าเป็น ความเชื่อและความต้องการลง) แตกต่างจากความเชื่อและความต้องการที่แท้จริง ไม่ใช่แค่เพราะ เป็นความเชื่อที่มีอยู่แค่ชั่วคราวและสามารถยกเลิกได้ มันไม่เหมือนกับความเชื่อและความต้องการ ที่แท้จริงของเรา ความเชื่อและความต้องการลงนี้จะมีการทำงานแบบ off-line ไม่ได้เชื่อมต่อกับ สิ่งนำเข้าทางการรับรู้ปกติและสิ่งที้ออกมาเป็นผลทางพฤติกรรม

เราเริ่มการจำลองความสมจริง (Simulation) โดยไม่ต้องใช้ห่วงโซ่ของความเป็นเหตุเป็น ผลที่มาจาก การเห็นสิ่งใดจริงๆ และจบลงที่การตัดสินใจถูกคิดขึ้น แต่ก่อนการตัดสินใจนั้น เปลี่ยนแปลงไปสู่การกระทำ การทำหน้าที่ของการจำลองความสมจริงไม่ได้ช่วยให้เราออกจาก สิ่งใด เพราะว่าเราไม่ได้ถูกทำให้กลัวอย่างแท้จริง แต่ช่วยให้เราเข้าใจกระบวนการทางจิตของใคร บางคนที่ถูกทำให้กลัวอย่างนั้น สมมุติฐานของการจำลองความสมจริงขึ้นคือ เราจะมีตัวแบบที่ของ กระบวนการทางจิตของคนอื่นๆ กล่าวคือในขณะที่กระบวนการทางจิตของเราเองดำเนินการแบบ off-line เมื่อเราใช้ตัวแบบนั้นเราสามารถที่จะนำเอาการตัดสินใจของจิตใจคนอื่นโดยไม่ต้องใช้ ทฤษฎีว่าจิตมันทำงานอย่างไร

สมมุติฐานของการจำลองความสมจริงมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจของเราไม่ เฉพาะว่าเราจะเข้าใจจิตใจของคนอื่นอย่างไรแต่มีความสำคัญต่อการเข้าใจว่าเราเข้าไปผูกพันกับ สิ่งที่เป็นเรื่องแต่งได้อย่างไร ซึ่งรวมถึงภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งด้วย เรื่องแต่งคือเครื่องมือที่กระตุ้น และนำทางการจินตนาการของเรา เรื่องแต่งบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ และสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็น ส่วนประกอบของเรื่องราวนำพาให้เราได้ใช้จินตนาการไปกับมัน

เราสามารถคิดสร้างเรื่องราวต่างๆ ได้ด้วยตัวเอง โดยเป็นเรื่องที่เราคิดจะให้เกิดขึ้นเองทำ ให้เราได้จินตนาการตัวเองอยู่ในสถานการณ์ที่มีสีสันน่าสนใจ แต่โดยบ่อยครั้งแล้วเรามักจะสนุก กับการใช้จินตนาการของเราที่ถูกกระตุ้นโดยแหล่งที่มาจากภายนอก นั่นคือตัวผลงานของผู้สร้าง ผู้ประพันธ์เรื่อง ผู้ที่มีทักษะในการสร้างเรื่อง และผู้ที่เป็นเจ้าของเรื่องราวที่เราไม่สามารถคาดการณ์ ได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในเรื่อง และเรื่องแต่งก็เป็นแหล่งที่มาจากภายนอกนั้น (ไม่ว่าจะถูก เข้ารหัสและผ่านช่องทางของการรับรู้แบบใดก็ตาม) ที่กระตุ้นจินตนาการของเรานั้นเอง

ภาพยนตร์ถูกเข้ารหัสผ่านการใช้ภาพและเสียงและถูกรับรู้ผ่านระบบของการมองเห็นและ การได้ยิน ส่วนนิยายนั้นถูกเข้ารหัสไม่ใช่เฉพาะการใช้ภาพเท่านั้นแต่ยังเป็นระบบทางภาษาที่ สามารถอ่านแล้วเข้าใจ ซึ่งทั้งคู่นั้นก็เป็นรูปแบบที่เป็นเรื่องแต่ง

การจินตนาการมีหลากหลายความเข้าใจ แต่ลักษณะอย่างหนึ่งของการจินตนาการก็คือ เป็นกระบวนการที่ทำงานในสภาพจิตของเราแบบ off-line การจินตนาการที่ถูกแทนที่ขึ้นเมื่อเราได้

มีการผูกพันไปกับเรื่องแต่ง และหน้าที่ของการจำลองแบบอย่างหนึ่งนั่นก็คือ การจำลองแบบด้วยตัวของตัวเอง แล้วจะเกิดขึ้นเมื่อสภาพจิตของเราจะมีการทำงานแบบ off-line ได้นั้นคือการที่เราเข้าไปผูกพันเชื่อมโยงกับผลงานที่เป็นเรื่องแต่ง เมื่อเรื่องราวที่เป็นเรื่องแต่งได้เป็นสิ่งกระตุ้นต่อการจำลองความสมจริงของเรา

ในผลงานที่เป็นเรื่องแต่งสามารถมีผลต่อกระบวนการทางจิตของเรา โดยผลงานที่เป็นเรื่องแต่งสามารถดึงความสนใจของเราและมันมีสิ่งที่ทำให้เราติดตามเรื่องราว แต่เราไม่ได้รับเอาความเชื่ออย่างตรงๆ อย่างที่เราได้รับความเชื่อนั้นจากสิ่งที่เป็นเรื่องจริง เรื่องแต่งนั้นกระบวนการทางจิตของเราถูกผูกพันไปกับมันแบบ off-line และสิ่งที่เรารับมาแทนที่ความเชื่อนั้นก็คือการใช้การจินตนาการที่จำลองความเชื่อของเรา

กรณีแรก การใช้การจินตนาการคือ เครื่องมือที่บอกให้เราเข้าถึงกระบวนการทางจิตของคนอื่น กรณีที่สอง การใช้การจินตนาการไม่ได้มีเป้าหมายนอกเหนือไปจากสิ่งที่เรารับได้จากเรื่องแต่งคือสิ่งที่เราสนุกไปกับมัน

การจำลองความสมจริงของเราที่มีการทำงานแบบ off-line นั้นเป็นสภาวะของการตัดขาดทางการเชื่อมต่อระหว่างสภาพจิตใจระหว่างสาเหตุที่มากจากการรับรู้และผลทางพฤติกรรมตอบสนองของเรา ความเชื่อที่มีการทำงานแบบ off-line นั้นไม่ใช่ความเชื่อจริงๆ ที่เกิดขึ้น การจำลองความสมจริงของเราได้เปลี่ยนสภาพความเชื่อต่างๆ ไปสู่การใช้การจินตนาการ

เพราะว่าการใช้จินตนาการเป็นสภาวะที่มีการทำงาน ซึ่งไม่ได้หมายความว่า การใช้การจินตนาการไม่ได้มีลักษณะเป็นการทำงานโดยสมบูรณ์ โดยในขณะที่ระบบขาดการเชื่อมต่อของความเชื่อกับโลกภายนอกที่มีต่อการรับรู้และพฤติกรรม มันก็ยังรักษาความเชื่อต่อภายในบางอย่างเอาไว้ ด้วยการจำลองแบบที่ทำงานแบบ off-line สภาวะในการใช้การจินตนาการจะทำหน้าที่เป็นผู้รักษาการภายในของความเชื่อต่างๆ เพราะว่ามันจะรักษาการเชื่อมต่อเหมือนกับระบบความเชื่อจริงของเรากับสภาวะทางจิตอื่นๆ และกับร่างกายของเรา การใช้การจินตนาการคล้ายๆ กับความเชื่อของเรา ที่สามารถนำไปสู่การตัดสินใจและสามารถเป็นสาเหตุให้เกิดรูปแบบต่างๆ ของการรับรู้และตอบสนองทางร่างกายได้

### เรื่องแต่งกับการจำลองความสมจริง 2 รูปแบบ (Fiction and Two kinds of Simulation) :

การจำลองความสมจริงมี 2 หน้าที่ซึ่งแตกต่างกัน แต่บางทีมันก็ไม่แตกต่างกันเสมอไป อาจจะเป็นไปได้ว่าผลงานที่เป็นเรื่องแต่ง การที่เราทำความเข้าใจ, ประทับใจ และเรียนรู้จากผลงานที่เป็นเรื่องแต่ง บางครั้งก็ทำให้เราได้จำลองเอาสภาวะทางจิตของตัวละครที่มีอยู่ในเรื่องแต่งเหล่านั้น

ความแตกต่างระหว่างการใช้จินตนาการ 2 รูปแบบ ที่เรื่องแต่งได้กระตุ้นเรา นั่นคือ การใช้จินตนาการในสิ่งที่เป็นเรื่องราวของเรื่องแต่งนั้น การที่เราเข้าไปผูกพันกับผลงานที่เป็นเรื่องแต่งประกอบด้วยการใช้จินตนาการถึงสิ่งต่างๆ ที่มันถูกสร้างเป็นเรื่องแต่งขึ้นมา ในกรณีที่เราจินตนาการว่าอะไรเป็นสิ่งที่เป็นเรื่องแต่งนั้นจะเรียกว่า การใช้จินตนาการขั้นแรก (primary imaginings) ส่วนการใช้จินตนาการขั้นที่สอง (secondary imagining) ไม่ได้ถูกกำหนดสำหรับการแทนที่การจินตนาการในขั้นแรก อย่างเช่น ภาพยนตร์มีฉากในเรื่องที่มีตัวละครเดินไปตามถนนมืดๆ เราก็จะมีการจินตนาการในขั้นแรกโดยปราศจากความจำเป็นในการใช้การจินตนาการในขั้นที่ 2 การจินตนาการในขั้นแรกสิ่งที่เราจินตนาการในเบื้องต้นนั้นคือ ประสบการณ์ของตัวละครตัวหนึ่ง (อันหมายถึงความรวมถึงการใช้ภาพ, เสียง, ลักษณะทางร่างกายความรู้สึก รวมทั้งความเชื่อ ความต้องการและความรู้สึกอื่นที่เป็นความเชื่อความต้องการที่มีของตัวละครตัวนั้นในเรื่อง) ถ้าหากว่าถนนมืดๆ มีบางสิ่งที่น่ากลัวหลบซ่อนอยู่ และตัวละครที่เดินอยู่อาจจะมีความนึกคิด ความกังวล การพบเจอ การมองเห็นหรือการได้ยินอะไรก็ตามแต่แล้วที่ไปก่อให้เกิดความรู้สึกทางร่างกายบางอย่าง เป็นต้น สิ่งนี้จะเป็นตัวสำคัญสำหรับผู้ชมต่อการที่จะมีจินตนาการถึงบางสิ่งที่จะเกิดขึ้นในเรื่องที่เกิดขึ้นตามมา เมื่อเราสามารถจินตนาการของเรา รู้สึกราวกับที่ตัวละครรู้สึก กระบวนการแสดงออกถึงความรู้สึกที่มีในสถานการณ์ของตัวละครตัวหนึ่งนั้นคือการใช้จินตนาการขั้นที่สอง

ผลของการนำตัวเองไปสู่การใช้จินตนาการในตำแหน่งของตัวละครตัวนั้น ทำให้เรามิรูปแบบของการใช้จินตนาการเกี่ยวกับความคิด, ความรู้สึก, ทศนคติที่เราจะมีสถานการณ์อย่างนั้น การที่เราได้อ้างอิงถึงความคิด, ความรู้สึก, ทศนคติเหล่านั้น เราสามารถใช้จินตนาการที่ตัวละครจะรู้สึกอย่างนั้น นั่นก็คือ การใช้จินตนาการขั้นที่สองที่เป็นตัวชี้หน้าต่อจากการใช้จินตนาการในขั้นแรก

การสามารถสร้างเรื่องแต่งด้วยตัวละครผู้เป็นเจ้าของการมีชีวิตจิตใจโลดแล่นในจอภาพยนตร์ที่ให้ตัวเขาเองในการจำลองแบบทางจิต ในบางครั้งตัวละครในเรื่องแต่งก็ต่อต้านต่อการจำลองความสมจริงทางจิตนี้ อย่างการตอบสนองต่อสถานการณ์ของตัวละครหรือคำพูดแม้กระทั่งความคิดของตัวเอง อาจจะไม่ได้เป็นเหมือนสิ่งที่เราคิดในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ในกรณีนี้เมื่อเราผูกพันไปกับเรื่องแต่งและพยายามจะคาดว่าจะเป็นอะไรขึ้น และพยายามจะใช้พื้นฐานของการคาดการณ์ล่วงหน้าและเหตุการณ์ต่างๆ ที่ไม่ได้มีการพูดถึงในเรื่อง เราอาจจะต้องอาศัยมากกว่าการอ้างอิงในลักษณะปกติธรรมดาที่เราสร้างขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กับความตั้งใจของผู้แต่งหรือเกี่ยวกับข้อบังคับทางด้านรูปแบบและประเภทของผลงานที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับตัวผลงาน



การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับการจำลองความสมจริงมาเพื่อเป็นการ  
 กรอบความคิด ที่เป็นพื้นฐานสำหรับการทำความเข้าใจในตัวภาพยนตร์อเมริกันที่ใช้ในการศึกษา  
 ซึ่งจัดเป็นผลงานประเภทเรื่องแต่ง เพื่อจะได้เข้าใจถึงวิธีการที่ภาพยนตร์ทำงานกับความคิดเมื่อมี  
 การผูกพันติดตามไปกับการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์ เชื่อมโยงไปกับลักษณะของการนำเสนอ  
 ตัวละครที่เป็นผู้ก่อการร้ายมุสลิมในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์

การศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมาย (signification) นั้น เป็นสิ่งที่นักสัญญา  
 วิทยา มุ่งให้ความสนใจ ในทางสัญญาวิทยานั้นถือเป็นการศึกษากระบวนการสร้างความหมาย  
 หรือวิธีที่สัญญาถูกใช้ตีความเหตุการณ์ โดยพิจารณาถึงแนวทางที่สาร (messages) ถูกสร้างขึ้น  
 วิธีการใช้สัญญาต่างๆ และความมุ่งหมายในการผลิตและการตีความตามโครงสร้าง (structures)  
 โดยผู้ส่งสารและผู้รับสาร สัญญาวิทยาจึงเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์เนื้อหาของสารในสื่อว่า  
 หมายความว่าอย่างไร

สำหรับการนำทฤษฎีที่เน้นที่ตัวสารหรือตัวเนื้อหา(ตัวบท)ของสื่อมวลชนมาศึกษาดังกล่าว  
 นั้น ศิริชัย ศิริภายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531 : 83-84) ได้อธิบายเอาไว้ว่า

ฐานของตัวทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหา อยู่ที่ว่า เนื่องจากกฎต่างๆ ของภาษา (หรือ  
 ลักษณะอื่นใดก็ตามที่ถูกทำขึ้นมาแทน หรือ “การเข้ารหัส”) ถูกกำหนด หรือมีข้อกำหนดโดย  
 โครงสร้างภายในของวัฒนธรรมดั้งเดิม (รากเดิมของวัฒนธรรม) ดังนั้น ตัวเนื้อหาหรือตัวบทที่เลือก  
 มาศึกษาจึงเป็นการเปิดโอกาสให้นำมาอ่านและตีความได้ ดังนั้นเราจึงสามารถเข้าใจความหมาย  
 หากเรารู้กฎเกณฑ์ของภาษา และมีความคุ้นเคยอย่างดีกับวัฒนธรรม ถึงแม้ว่าแนวทางใน  
 การศึกษาเรื่องนี้จะมีมากมาย แต่เราก็ยังสามารถระบุลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีเหล่านี้ได้คือ

ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่จำเป็นต้อง  
 เป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้ส่งสารหรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารมีอยู่ แต่  
 ความหมายที่เราตีความนั้น เราถือเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักตรรกะของ  
 ระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ “เข้ารหัส”

ประการที่สอง แนวการศึกษานี้ไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว หรือ  
 ความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความหมายที่แอบ  
 แฝงหรือความหมายเชิงนัยยะ ซึ่งผู้สร้างสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็  
 ตาม

ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ ท่าทาง เสียง หรือเครื่องมือเครื่องมือต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย

สื่อมวลชนที่นำเอาทฤษฎีสัญญาวิทยามาใช้อย่างกว้างขวางที่สุดประเภทหนึ่งก็คือ ภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์นั้นถือเป็นระบบของสัญญาณ (System of Signs) องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์สามารถใช้ในการสื่อความหมายได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ การใช้มุมกล้อง การใช้แสง สี ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นรหัส (Codes) ที่ทำให้ผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่องและเข้าใจ การนำสัญญาวิทยาไปประยุกต์ใช้ กับการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์จะทำให้เกิดความเข้าใจว่า ความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์นั้นจะสื่อถึงผู้ชมอย่างไร ซึ่งจะทำให้สามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่อง และเข้าใจรูปแบบของการสื่อความหมาย

การนำเอาสัญญาวิทยาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์นั้นเป็นการศึกษาโดยเน้นที่ตัวบท (Text) ซึ่ง Christian Metz นักสัญญาวิทยาที่เน้นสัญญาณทางภาพยนตร์ได้แสดงความคิดเห็นว่า ในการสื่อสารทุกกรณี เรามีได้เกี่ยวข้องกับตัวสาร (Message) หากแต่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Text) ตัวบทจะเป็นสิ่งที่นำเสนอมวลของการกระทำร่วมกันระหว่างลัทธิ (Codes) ต่างๆ หรืออย่างน้อยที่สุดก็ในระดับรหัสรอง (Subcodes)

Christian Metz (อ้างถึงใน Andrew, J. Dudley, 1976) อธิบายถึงวิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์ว่า ถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาแล้ว ในระดับของสภาพที่ปรากฏนั้น จะเห็นว่า การสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากในภาษาพูด ส่วนในระดับของพันธกิจหน้าที่หรือการนำระบบเหล่านี้มาใช้แล้ว ทั้งสองส่วนสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกันได้ต่อไป ลักษณะที่เรียกว่า กำหนดขึ้นตามใจชอบ (Arbitrariness) ที่พบในภาษาพูดนั้นได้ทำให้เกิดการพัฒนาในศาสตร์ที่เกี่ยวกับภาษาขึ้นมา ความเกี่ยวพันระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) นั้นมีความห่างไกลกันอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้ภาษาสามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้ 2 ระดับ คือ ระดับของเสียงและระดับของความหมาย

ในขณะที่ภาพยนตร์ ตัวหมายนั้นจะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงอย่างมาก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง (Realistic representations) และเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริงๆ ของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง (Exact reproductions of what they refer to) ผู้ชมจะไม่มีทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยเหตุที่ตัวหมายกับตัวหมายถึงนี้ผูกติดกันอย่างแยกไม่ออก Metz จึงถือว่า ภาพยนตร์เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุดๆ เรียงต่อกัน ซึ่งเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลจากพจนานุกรม หรือคำพ้องความหมาย ทุกๆ สิ่งในภาพยนตร์ดูจะเข้าใจได้หมด จึงเห็นได้ชัดว่า ภาษาของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

นอกจากนี้แล้ว ภาษายังเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนระหว่างผู้คน ในขณะที่ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดจากแหล่งสาร (Source) ไปสู่ผู้ชม ดังนั้นหน้าที่ของภาพยนตร์จึงคล้ายคลึงกับนวนิยายหรือวงซิมโฟนีมากกว่า และสารที่ส่งนั้นก็มักมีลักษณะราบรื่นและต่อเนื่องไปสู่ผู้ชม พูดได้ว่า ในภาพยนตร์นั้นไม่มีกฎเกณฑ์พื้นฐานตายตัว ในภาษาพูดแล้ว ระดับการสร้างความหมายแฝง (Connotation) จะปรากฏแตกต่างหากจากระดับความหมายตรง (Denotation) แต่ในภาพยนตร์มิใช่เช่นนั้น เนื่องจากความหมายแฝงจะมาพร้อมๆ กับความหมายตรง ทั้งนี้เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นผูกติดกันอย่างสนิทแน่น เราจึงสามารถเห็นถึงความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกันกับที่เรารู้สึกได้ถึงทัศนคติของผู้สร้างที่แฝงมากับภาพนั้น

เนื่องจากว่าภาพยนตร์สามารถนำเสนอโลกตามลักษณะที่มันเป็นหรืออาจจะบิดเบือนไปจากความจริงก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของของผู้สร้างว่าจะใช้สื่อความหมายอะไร ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่เน้นการแสดงออกมากกว่าจะเป็นเพียงการสื่อสารระบบหนึ่ง และด้วยเหตุนี้กฎเกณฑ์ของภาพยนตร์จึงเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ

การจะสร้างความหมายในภาพยนตร์ได้นั้น จำต้องอาศัยความสามารถพิเศษจากลักษณะการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ นั่นก็คือ “การสร้างภาพลวงตา” (illusion) เช่นเดียวกันสื่อโทรทัศน์ ทุกครั้งที่เล่นกับความหมาย ภาพยนตร์จะทำการสร้างภาพลวงตาหรือมิติที่ 3 ที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์อยู่เกิดความรู้สึกว่าสิ่งที่ปรากฏให้เห็นบนจอว่าสิ่งนั้นคือของจริง แม้ว่าทั้งสื่อโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์ ผู้ชมจะมองเห็นภาพได้แค่แบบ 2 มิติ ทว่าด้วยลักษณะการนำเสนอ กลับทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงมิติที่ 3 ได้ผ่านเทคนิคต่างๆ เช่น เวลาผู้ชมเห็นเก้าอี้ที่ปรากฏบนจอ ก็จะสามารถรู้ได้ว่ามันเป็นเก้าอี้จริงๆ เพราะการให้แสงเงาจากการจัดโทนแสงทำให้รู้สึกถึงมิติความลึกได้ เป็นต้น จากความรู้สึกดังกล่าวก็ก่อให้เกิดความหมายจากการรับรู้ของผู้ชมขึ้นมา สังเกตได้ว่าความรู้สึกผูกติดอยู่กับความหมายอย่างแน่นแฟ้นเสมอ “การจัดวางตำแหน่งการมองเห็น” (set position) ให้กับผู้ชมก็ยังคงมีความสำคัญต่อการสร้างความหมาย เนื่องจากภาพยนตร์มีความสามารถกำหนดตำแหน่งการมองเห็นผ่านตำแหน่งของมุกกล้องภาพยนตร์ เมื่อภาพยนตร์อยากให้ผู้ชมมองเห็นอะไรและอย่างไร ก็เพียงถ่ายภาพตามตำแหน่งที่ต้องการแล้วนำเสนอผ่านจอ ผู้ชมก็จะชมภาพยนตร์ได้จากตำแหน่งดังกล่าวเท่านั้น ขณะเดียวกันก็เท่ากับเป็นการกำหนดอารมณ์และการรับรู้ของผู้ชมผ่านตำแหน่งการมองเห็นดังกล่าวไปพร้อมๆ กัน

John Fiske (1987 : 4-6) ได้อธิบายถึงการสร้างความหมายหรือรหัสในสื่อโทรทัศน์ (The Code of Television) อันเป็นประโยชน์ในการที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเข้ารหัสทางสื่อภาพยนตร์ซึ่งมีคุณสมบัติและลักษณะการเข้ารหัสทางภาพและเสียงบางประการใกล้เคียงกับสื่อโทรทัศน์ได้อย่างชัดเจนขึ้น

Fiske กล่าวว่าความหมายในตัวบทนั้นต้องประกอบด้วยการลงรหัส (Encode) และการถอดรหัส (Decode) การลงรหัสกระทำโดยฝ่ายผู้ผลิต และการถอดรหัสกระทำโดยผู้รับสาร ซึ่งถ้าถอดได้ตรงกับรหัสที่ผู้ผลิตลงไว้ก็จะเกิดความเข้าใจร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ในแง่หนึ่งผู้ผลิตสื่อสารมวลชนจะต้องพยายามลงรหัสเพื่อสร้างความหมายที่หลากหลายในสาร เพื่อเข้าถึงผู้รับในหลายระดับดังกล่าวไปแล้ว หากแต่ขณะเดียวกันก็มีความตั้งใจที่จะชี้ให้เห็นความหมายเฉพาะที่ต้องการ (Preferred reading) ด้วย

รหัส หรือ Code มีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาตัวบท ทั้งนี้เพราะเป็นสิ่งที่เชื่อมผู้ผลิตตัวสาร และผู้รับสารให้มีความเข้าใจตรงกัน Fiske ได้กล่าวถึงรหัสในสื่อโทรทัศน์ (The Code of Television) ที่ผู้ผลิตพยายามสร้างความหมายให้ผู้รับสารตีความออกมาได้จากตัวบทในหลายระดับ การเข้ารหัสหรือการสร้างความหมายมีโครงสร้างแบ่งเป็นหลายระดับ ดังแผนภาพต่อไปนี้

## ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงระดับการเข้ารหัสทางโทรทัศน์

### การเข้ารหัสทางโทรทัศน์ (The Code of Television)

เหตุการณ์ที่จะถ่ายทอดทางโทรทัศน์ได้รับการเข้ารหัส (Encoded)

ในระดับแรกโดยรหัสของสังคม (Social Codes) เช่น

ระดับแรก

ความเป็นจริง (Reality)

รูปลักษณะภายนอก การแต่งกาย การแต่งหน้า สภาพแวดล้อม พฤติกรรม

การพูดจา ลักษณะท่าทาง การแสดงออก เสียง เป็นต้น

สิ่งต่างๆ เหล่านี้ได้รับการเข้ารหัสทางเทคนิคการนำเสนอทางโทรทัศน์

ในระดับที่สองโดยรหัสทางเทคนิค (Technical Codes) เช่น

ระดับที่สอง

การเสนอภาพตัวแทน (Representaiton)

กล้อง แสง การตัดต่อ ดนตรี เสียง

ถ่ายทอดรหัสการเสนอภาพตัวแทนความเป็นจริงตามธรรมเนียมปฏิบัติ

(Conventional Representational Codes) ที่ทำให้เกิดเป็นการนำเสนอแบบต่างๆ เช่น

การเล่าเรื่อง ปมขัดแย้ง ตัวละคร การกระทำ บทสนทนา ฉาก การแสดง เป็นต้น

## ระดับที่สาม

### อุดมการณ์ (Ideology)

เป็นส่วนหนึ่งที่ถูกจัดให้มีความสอดคล้องและการยอมรับทางสังคม  
ในระดับที่สามโดยรหัสทางอุดมการณ์ (Ideological Codes) เช่น  
ปัจเจกชนนิยม ความเป็นใหญ่ของเพศชาย เชื้อชาติ ชนชั้น วัตถุนิยม ทุนนิยม เป็นต้น

จากแผนภาพข้างต้น ในระดับแรก “ความเป็นจริง” (Reality) เป็นสิ่งที่ได้รับการเข้ารหัสแล้วโดยวัฒนธรรมหนึ่งๆ ความเป็นจริงในวัฒนธรรมใดๆ ก็ตามล้วนเป็นผลิตผลของรหัสวัฒนธรรมนั้นๆ ดังนั้น ความเป็นจริงจึงเป็นสิ่งที่ได้รับการเข้ารหัสแล้วเสมอและถ่ายทอดโดยอาศัยรหัสทางเทคนิคและธรรมเนียมการนำเสนอต่างๆ ของสื่อ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดโดยใช้เทคโนโลยีและเป็นตัวสารทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมแก่ผู้ชม

รหัสทางสังคมในระดับของ “ความเป็นจริง” ก็คือ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งด้านรูปลักษณะภายนอก เช่น หน้าตา การแต่งกาย การแต่งหน้า ลักษณะท่าทาง การพูดจา ภาษาที่ใช้ หรือด้านเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ส่วนการเข้ารหัสระดับที่ 2 คือ “การเสนอภาพตัวแทน” เป็นการนำเสนอทางเทคนิคของสื่อ โดยการสร้างความหมายหรือการเข้ารหัสที่ไม่ใช่เป็นภาพเหตุการณ์เท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่สามารถระบุและวิเคราะห์ให้เห็นได้ เช่น การเลือกมุมกล้องเพื่อเล่าเรื่อง

ในระดับที่ 3 “อุดมการณ์” สำหรับรหัสการนำเสนอตัวแทนความเป็นจริงตามธรรมเนียมปฏิบัติและอุดมการณ์ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างรหัสทั้งสองประเภทนี้เป็นสิ่งลวงตาและมองเห็นได้ยาก และมีลักษณะเป็นงานวิจารณ์ เช่น การที่นางเอกจะต้องคอยถามพระเอกในเรื่องต่างๆ แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์เรื่องความเป็นใหญ่ของเพศชาย เป็นต้น

การจะเข้าใจกระบวนการของตารางข้างต้นได้ จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ “ความเป็นจริง” “การเสนอภาพตัวแทน” และ “อุดมการณ์” รวมตัวกันอยู่อย่างมีความสอดคล้อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในหลายๆ ด้าน เช่น การแนะนำการดำเนินชีวิตให้เป็นไปตามแบบแผน การตอกย้ำถึงการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว เป็นต้น การวิเคราะห์ทางสัญวิทยาจึงเป็นวิธีการที่พยายามแสดงให้เห็นว่าระดับชั้นต่างๆ ของความหมายที่ได้รับการเข้ารหัสมีการจัดโครงสร้างไว้อย่างไร

จากการที่ Fiske ได้อธิบายการเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมายในสารดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้วิเคราะห์หาความหมายในภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกัน การที่ภาพยนตร์เป็นระบบของสัญวิทยา มีองค์ประกอบต่างๆ ที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ โดยมีรหัส (codes) ต่างๆไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ การใช้มุมกล้อง การใช้แสงสี เป็นต้น ที่ล้วนเป็นตัวสื่อความหมายไปยังผู้ชมภาพยนตร์

ในการศึกษาการสร้างความหมายทางด้านภาพยนตร์ Metz (อ้างถึงใน Andrew, J. Dudley, 1976) ได้ให้คำนิยามของ "signification" ไว้ว่า คือกระบวนการที่ความหมายถูกส่งผ่านไปให้ผู้ชม ทางสัญญาณวิทยากล่าวว่าเป็นสาร(message) ที่ถูกส่งผ่านอย่างเป็นระบบโดยรหัส (codes) ในตัวบท(Text) ทุกๆสารที่เป็นไปได้ในภาพยนตร์ถูกสื่อโดยรหัสหนึ่งๆ ที่ซึ่งสามารถทำให้เราเข้าใจมันได้ สำหรับการกระบวนการสร้างความหมาย (signification) แล้วมันถูกนิยามอย่างชัดเจนว่า เป็นกระบวนการของคนเราในการแสดงความหมายของสาร โดยวิธีการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบต่างๆ ของสัญญาณต่างๆ การสื่อความหมายไม่ได้มีอยู่ในระบบการรับรู้ด้วยตัวของมันเอง แต่อยู่ในค่าของสัญญาณ (sign value) ที่การรับรู้ส่งผ่านมายังเรา ในภาพยนตร์ค่าของสัญญาณแบบนี้ได้ส่งมายังเราในฐานะสารที่ถูกลงรหัสในตัวบท

### 1. รหัส / สาร (Code / Message)

รหัสหนึ่งๆ คือ ความสัมพันธ์กันอย่างมีตรรกะ ซึ่งทำให้สารหนึ่งๆ นั้นถูกเข้าใจได้ แต่รหัสต่างๆ นั้นไม่ได้มีอยู่ในภาพยนตร์ แต่พวกมันคือกฎต่างๆ ซึ่งถูกใช้ในสารของภาพยนตร์ ดังนั้น รหัสต่างๆ จึงมีอยู่จริงๆ แต่มันไม่ใช่สิ่งที่มองเห็นได้ทางกายภาพ รหัสต่างๆ เป็นสิ่งตรงข้ามกับเนื้อหาที่การแสดงออกมาให้เห็น พวกมันเป็นรูปแบบทางตรรกะที่ถูกกดประทับไปบนเนื้อหาเพื่อที่จะสร้างสาร (messages) หรือให้ความหมาย (meaning)

รหัสต่างๆ นั้น มีอย่างน้อย 3 คุณลักษณะซึ่งทำให้เราสามารถเข้าใจและวิเคราะห์มันได้ (1) ระดับของความเฉพาะเจาะจง (degrees of specificity) (2) ระดับของความสากลทั่วไป (levels of generality) และ (3) การลดทอนไปสู่รหัสรอง (reducibility to subcodes) ในแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบแรก Metz บอกว่ารหัสระดับนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากสื่อภาพยนตร์ที่มักไม่ค่อยพบได้จากที่อื่น ตัวอย่างของ Metz คือ การยกตัวอย่าง "accelerated montage" (การตัดต่อแบบเร่ง) สิ่งนี้เป็นรูปแบบที่ถูกประทับลงไปบนภาพและเสียง (images and sounds) ต่างๆ (ภาพ A และภาพ B เปลี่ยนแปลงไปเป็นส่วนๆ ที่เร็วขึ้นและสั้นขึ้น อย่างเป็นลำดับ) รหัสแบบนี้จะส่งสารอย่างจำเพาะที่ไม่มีผู้ชมปกติคนไหนจะพลาดได้ (ตัวถูกหมายถึงของภาพ A และของภาพ B โดยเดิมขณะที่อยู่ในพื้นที่ที่แยกจากกันได้ถูกจับรวมเข้าหากันในเวลาหนึ่งและบรรจบซึ่งกัน) ไม่ใช่ว่ารหัสนี้จะได้อยู่ทั่วไปนอกไปจากการถูกส่งผ่านสื่อภาพยนตร์ ดังนั้น accelerated montage คือรหัสของภาพยนตร์โดยเฉพาะ

ในระหว่างรหัสที่เฉพาะเจาะจงกับไม่เฉพาะเจาะจง (specific and non-specific codes) เป็นรหัสจำนวนมากมายที่ภาพยนตร์มีส่วนร่วมกันกับสื่ออื่นๆ Metz ชี้ว่าการให้แสงและเงาของรูปที่เป็นรหัสเฉพาะของภาพวาด แต่มันก็เคยถูกใช้ในภาพยนตร์ของนักเอกเพรสชันนิสของเยอรมันด้วย เหมือนกันกับเทคนิคการเล่าเรื่องส่วนใหญ่อย่างเช่น การ flashback หรือเรื่องต่างๆ ที่ถูกเล่าแทรกอยู่ภายในเรื่องหนึ่งๆ สามารถถูกพบในงานวรรณกรรมเหมือนกันกับในภาพยนตร์

รหัสบางอย่างมีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ทั้งหมด ขณะที่รหัสแบบอื่นเป็นเพียงแค่มุมเล็ก ๆ ของภาพยนตร์ อย่าง panorama shot ก็เป็นรหัสแบบหลักทั่วไป รหัสแบบทั่วไปแบบนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายได้หลายแบบ การใช้ pan shot ในฉากเดียวหมายถึง การอธิบายอาณาบริเวณ ขณะที่ในอีกฉากหนึ่งมันสามารถตามด้วยทิศทางของรถที่เคลื่อนที่หรือแม้แต่เลียนแบบความยาวนานของบทสนทนาที่น่าเบื่อระหว่างผู้แสดง 2 คน ในทุกๆ กรณีของการเคลื่อนที่แบบภาพกว้างจะส่งความหมายอย่างหนึ่งโดยการแบ่งแยกตัวมันเอง แรกเริ่มจากรูปแบบเดิมๆ ทางเทคนิคการถ่ายภาพ

สิ่งที่น่าสนใจคือการจัดแบ่งประเภทของรหัสเฉพาะเจาะจง (particular codes) โดยการจำแนกรหัสเฉพาะเจาะจงที่มีอยู่ภายในการจัดแบ่งเป็นแนวเรื่อง (genres), ยุคเวลา (periods) และรูปแบบของผู้กำกับภาพยนตร์ (auteurs) ในภาพยนตร์ รหัสแบบเฉพาะเจาะจงเป็นสิ่งที่ปรากฏแค่ในภาพยนตร์อย่างแน่นอน เพราะอย่างนั้นความหมายของมันได้ถูกจำกัดและถูกควบคุม อย่างเช่น ในภาพยนตร์แนวควบอย มีรหัสแบบเฉพาะเจาะจงอยู่ทั่วไปเกี่ยวกับการแต่งตัว อาณาพื้นที่และพฤติกรรม ซึ่งจะมักไม่ปรากฏในรูปแบบอื่นของภาพยนตร์ หรืออย่างน้อยก็ไม่ใช่ทั้งหมด แนวเรื่องถูกจำแนกโดยรหัสต่างๆ เหล่านี้ที่ทำให้แนวภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน

รหัสต่างๆ ที่เป็นสิ่งอยู่นอกเหนือการทำความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ แต่นักสัญวิทยาวิพากษ์สามารถตีความไม่จำกัดของรหัสต่างๆ ภายนอกนี้ออกได้โดยการสร้างชุดของรหัสรอง (subcodes) ต่างๆ ขึ้นมาภายในทุกๆ รหัส รหัสรองเป็นประเภทเดียวในการใช้ของรหัสนั้นๆ ประเภทเดียวในการเลือกหรือการตอบปัญหาการเข้ารหัส ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งทั่วไปแล้วจะใช้รหัสเกี่ยวกับการกระทำ (code of acting) เพื่อใช้สร้างการสื่อความหมายของมัน แต่ในยุคต่างๆ ที่แตกต่างกันของภาพยนตร์นั้นจะมีรูปแบบการกระทำที่แตกต่างกัน และพวกมันจะทำหน้าที่ด้วยพลังและควบคุมของรหัสที่แท้จริงอย่างหนึ่ง เราต้องเรียนรู้คุณลักษณะที่เฉพาะเจาะจงของรูปแบบงานของนักเอ็กเพรสชันนิส (expressionist) หรือนักสัจนิยมใหม่ (neorealist) สำหรับการสื่อความหมายที่มีความละเอียดของภาพยนตร์เหล่านั้นให้เป็นที่เข้าใจชัดเจน

## 2. ระบบ / ตัวบท (System/Text)

เราจะกล่าวเกี่ยวกับรหัส (code) และสาร (message) โดยไม่กล่าวถึง ระบบ (System) และตัวบท (Text) ไปไม่ได้ รหัสต่างๆ และสารต่างๆ ในภาพยนตร์ไม่ได้ชัดเจนด้วยตัวมันอย่างเดียวหรือแยกตัวเองออกมา แต่มันถูกพบเสมอว่ามันจะผสมผสานกันกับตัวอื่นภายในตัวบทหนึ่งๆ ตัวบทนั้นๆ เป็นที่ซึ่งสารจำนวนมากมาเข้ามารวมเข้าด้วยกัน มันเป็นการกำหนดอย่างหนึ่งของเนื้อหาจำนวนมากซึ่งถูกสร้างหรือถูกลองรหัส

ผู้สร้างภาพยนตร์, ผู้ชม และผู้วิเคราะห์ ทั้งหมดใช้ความคิดในแบบของตัวบทต่างๆ เพราะตัวบทนั้นในบางอย่างให้กับสารแบบเฉพาะตัว (individual messages) ที่มันมีอยู่โดยการสร้างบริบทหนึ่งๆ สำหรับการให้ความหมาย ตัวบทนั้นๆ ถูกวางโครงสร้างในวิธีที่สารแบบเฉพาะตัวได้แสดงบทบาทในการสร้างประสบการณ์หรือการสื่อความหมาย มองอีกมุมหนึ่ง รหัสที่หลากหลายของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งไม่ได้มีอยู่อย่างชัดเจนตรงไปตรงมาตรงตามความคิดของผู้ชมระหว่างที่เขาดูอยู่เฉยๆ รหัสต่างๆ นั้น ถูกจัดให้เป็นระบบ (systematized) ตัวบทนั้นได้กลายเป็นระบบที่สั่นไหวไปมาสำหรับทั้งผู้ชมและผู้วิเคราะห์ และระบบนั้นจัดเอารหัสต่างๆ ไปสู่องค์ประกอบเฉพาะหนึ่งๆ และบังคับพวกมันให้ปล่อยสาร (message) ของมันในบริบทที่ถูกออกแบบมาก่อน

ตัวบทจะจัดระบบสารต่างๆ ของภาพยนตร์ ออกเป็น 2 แกน คือ syntagmatic และ paradigmatic ในแกนของ syntagmatic เป็นกระแสแนวตั้งของสารต่างๆ ที่ถูกเชื่อมจากตัวหนึ่งไปสู่อีกตัวอื่นๆ ในห่วงโซ่ของตัวบทนั้น ในการศึกษาจะเป็นการค้นหาในระดับของการสื่อความหมายที่เกี่ยวกับว่า "อะไรตามด้วยอะไร" (what follows what) และในเวลาเดียวกัน ยังมีการทำงานอีกมิติในแนวนอน

ของทุกตัวบทด้วย ภาพยนตร์ต่างๆ สร้างความหมายด้วยการสร้างคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์เมื่อเราเห็นจากการสร้างโบสถ์ใหม่ในเรื่อง My Darling Clementine (1946) เมื่อตัวละครที่เป็นครูที่โรงเรียนมาถึงเราจะเจอกับการสื่อความหมายแบบ paradigmatic ที่เป็นระดับของการสื่อความหมายเกี่ยวกับว่า "อะไรไปด้วยกันกับอะไร" (what goes with what) ในชุดแบบ (paradigm) ตัวหนึ่ง การแสดงความเป็นสถาบันของควมมีอารยธรรมดังกล่าวจะมีองค์ประกอบต่างๆ ในชุดแบบดังกล่าว ไปตลอดในเรื่อง อย่างเช่น ท่าทาง , คำพูด ( อย่างเช่นการที่ผู้แสดงพูดถึง Shakespeare) หรือดนตรี เป็นต้น

มิติของความหมายแบบ paradigmatic ปรากฏระหว่างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ แต่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับกรเล่าเรื่องนั้นเท่านั้น ความหมายสมบูรณ์ของตัวบทนั้นเป็นสิ่งซับซ้อนที่ผสมกันของทั้ง 2 แกน ของการคัดเลือกและการจัดระบบเข้าด้วยกัน

นักสัญญาวิทยาสนใจในรหัสที่ถูกกำหนดขึ้น อย่างเช่น การกระทำ (acting) ต้องพิจารณา ระบบต่างๆ ที่หลากหลายที่ซึ่งรหัสแสดงบทบาท โดยทางกลับกันนักสัญญาวิทยาอาจจะชอบศึกษาตัวบทที่ถูกกำหนดซึ่งสร้างระบบของมันขึ้นโดยการค้นพบและเชื่อมโยงรหัสทั้งหมดภายในตัวบท ยกตัวอย่างเช่น ในรูปแบบของการกระทำ (acting style) เป็นรหัสตัวเดียวตัวหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงและถูกทำให้มีคุณสมบัติไปตามนั้นโดยใช้การทำงานของกล้อง, การตัดต่อ, การจัดแสง และรหัสต่างๆ ที่ไม่เฉพาะแบบมากมายภายในสิ่งต่างๆ ที่ถูกภาพยนตร์นำเสนอออกมา เป็นต้น

ดังนั้น ในการวิจัยนี้จะนำแนวคิดการสื่อความหมายในภาพยนตร์ มาใช้เพื่อประกอบการทำความเข้าใจถึงการสร้างความหมายในเนื้อหากับการนำเสนอของภาพยนตร์ ช่วยในการทำให้



เกิดความเข้าใจว่าความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์มีการสื่อออกมาอย่างไร ซึ่งทำให้สามารถชมและวิเคราะห์ได้โดยนำมาใช้ควบคู่กับการพิจารณาเนื้อหาจากภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวการก่อการร้ายและการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิม

## 6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของอุตสาหกรรมฮอลลีวูด

ระบบในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีอยู่ด้วยกัน 2 กลุ่ม นั่นคือ ค่ายสตูดิโอใหญ่ (The major studios) ซึ่งในปัจจุบันประกอบไปด้วยสตูดิโอใหญ่ๆ อย่างเช่น Walt Disney, Warner Bros, Sony Picture, Paramount, Twentieth Century Fox, Universal, MGM/UN และ Dream Work / SKG เป็นต้น กับค่ายอิสระต่างๆ (The independents) ในส่วนของระบบสตูดิโอในฮอลลีวูดนั้น บทบาทหลักของสตูดิโอ คือ การผลิต การถือลิขสิทธิ์ การกระจาย และการตลาดของภาพยนตร์ ตลาดโรงภาพยนตร์ที่แรกคือ ภายในประเทศแล้วก็ตามด้วยตลาดต่างประเทศ ซึ่งมีทั้งประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวทางรายได้ เมื่อภาพยนตร์ได้ออกฉายตามโรงภาพยนตร์แล้วก็ตามมาด้วยการส่งเสริมทางการตลาดอื่นๆ อีกเป็นส่วนประกอบ อย่างเช่น วีดีโอ เคเบิลทีวี เครือข่ายทางโทรทัศน์ ตัวแทนจำหน่าย และกิจกรรมส่งเสริมการขายต่างๆ ซึ่งเป็นการเพิ่มรายได้อีกทางหลังจากที่ฉายตามโรงภาพยนตร์แล้ว (John Morgan Wilson, 1998 : 40-48)

Mark Litwak (อ้างใน John Morgan Wilson, 1998 : 40) เขียนไว้ใน Reel Power : the Struggle for Influence and Success in New Hollywood ว่า ฮอลลีวูดนั้นแบ่งออกเป็น 2 ส่วน นั่นคือ ส่วนที่รับผิดชอบในเชิงสร้างสรรค์ภาพยนตร์กับส่วนที่รับผิดชอบในเชิงธุรกิจภาพยนตร์ ซึ่งในส่วนของผู้เขียน ผู้กำกับ นักแสดงต่างๆ เหล่านี้ก็จะเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในฝ่ายสร้างสรรค์ ผลงานตามพรสวรรค์ ความสามารถ และจินตนาการของบุคลากร ในส่วนของผู้บริหารสตูดิโอ ผู้ผลิตภาพยนตร์และตัวแทนจำหน่ายต่างๆ ก็เป็นนักธุรกิจซึ่งเป็นคนที่ดูแลในเรื่องของการสร้างเม็ดเงินรายได้ของภาพยนตร์ ทั้งๆ ที่มีความแตกต่างกันในทางจุดประสงค์และความมีทักษะในความรู้ ความชำนาญ ฝ่ายธุรกิจและฝ่ายสร้างสรรค์ของฮอลลีวูดก็มีความเชื่อมโยงกันและมีความสัมพันธ์ต่อกัน

### กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ (Making the Movie : Film Production)

David Bordwell (2001 : 17) อธิบายถึง กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ เอาไว้ว่า ก่อนที่ภาพยนตร์จะจัดจำหน่ายและฉายให้กับผู้ชม ในขั้นแรกต้องถูกสร้างขึ้นก่อน โดยกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องไม่เฉพาะแต่เทคโนโลยีหรือเงินทุน แต่คือทีมงานที่มาทำงานร่วมกัน โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะมีช่วงเวลาของการผลิตใน 3 ระยะ นั่นคือ

### 1. การเตรียมการ (Preparation)

ภาพยนตร์ของฮอลลีวูดหลายเรื่องมีแหล่งที่มาจากหลากหลายช่องทาง ทั้งจากนวนิยาย ละครเวที บทความ หนังสือที่เป็นเรื่องจริง (true stories) หรือแม้แต่เพลงก็ตาม เป็นต้น อีกทั้งภาพยนตร์เองโดยเริ่มแรกอาจก่อตัวมาจากความคิดในจินตนาการของผู้ผลิต ผู้กำกับ นักแสดง หรือผู้บริหารของสตูดิโอ ที่ได้มอบหมายให้นักเขียนไปพัฒนาความคิดไปเป็นบทภาพยนตร์ และกระบวนการเกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลายขั้นตอน ตั้งแต่การทำโครงสร้างวิธีการทางวรรณกรรม การเขียนฉบับร่างครั้งแรก ซึ่งก็จะตามมาด้วยการแก้ไขปรับปรุงใหม่ หรือการเปลี่ยนตัวผู้เขียนเมื่อมีการเปลี่ยนรูปแบบของบทภาพยนตร์ก็ตาม ความคิดในการสร้างภาพยนตร์จะถูกพัฒนาและตกลงกันประชุมกันและกลั่นกรองออกมาเป็นเอกสารที่มีรายละเอียดต่างๆ ของภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ก็จะเริ่มหาเงินทุนเพื่อที่จะมาสร้างภาพยนตร์

2. การถ่ายทำ (Shooting) ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนของการบันทึกภาพจากขั้นการเตรียมการลงบนแผ่นฟิล์ม ผู้สร้างภาพยนตร์ก็จะสร้างภาพในจินตนาการในรูปแบบของภาพในแต่ละช็อต (shot) รวมทั้งมีการบันทึกเสียงที่ประกอบไปด้วยบทพูด เสียงประกอบ และเสียงดนตรีต่างๆ

3. การตัดต่อ (Assembly) ในขั้นนี้ภาพและเสียงต่างๆ ถูกนำมาเรียงลำดับก่อนหลังและผสมเข้ากันในช่วงสุดท้าย ระยะนี้เกี่ยวข้องกับการตัดต่อภาพและเสียง การทำเทคนิคพิเศษ การเพิ่มเสียงดนตรีหรือเสียงพูดเพิ่มเติมเข้าไป และเพิ่มเติมในการขึ้นไตเติ้ลของภาพยนตร์ เป็นต้น

### แหล่งที่มาของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง (Sources for Fictional Films)

William H. Philips (1999 : 199-233) ได้อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง (Fictional Film) ที่ฮอลลีวูดสร้างและนำเสนอว่ามีที่มาจากหลากหลายแหล่งข้อมูลด้วยกัน (sources) สำหรับฮอลลีวูดภาพยนตร์บันเทิงที่เป็นเรื่องแต่งอาจจะมีที่มาจากหลากหลาย อย่างเช่น มาจากบทความในนิตยสารที่เป็นเรื่องจริง (เช่นเรื่อง The Peacemaker, 1997), จากวิดีโอเกมส์ (เช่น Mortal Kombat, 1995), จากหนังสือการ์ตูน (เช่น Batman ภาคต่างๆ), จากภาพยนตร์การ์ตูนชุด (เช่น Casper, 1995), จากละครซีรีส์ทางโทรทัศน์ (เช่น The Brady Bund, 1995), จากอัลบั้มเพลง (เช่น Pink Floyd The Wall, 1982), และจากละครโอเปร่า (เช่น The Magic Flute, 1974) โดยในบางครั้งมันก็เป็นลำดับของแหล่งที่มาหลากหลายแหล่ง เช่น เรื่อง The Teenage Mutant Ninja Turtle (1990) ซึ่งในตอนแรกเป็นหนังสือการ์ตูนแล้วก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ แล้วก็เป็นภาพยนตร์ภาคต่อในที่สุด ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งมีที่มาจากหลากหลายด้วยกัน แต่ที่มาโดยส่วนใหญ่นั้นจะมาจากแหล่งที่สำคัญ 4 แหล่งด้วยกัน นั่นคือ

### 1. ประวัติศาสตร์ (History)

ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งที่อ้างอิงมาจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ อย่างเช่น Amistad (1997) หรือ Titanic (1997) เป็นต้น โดยบ่อยครั้งจะจับเอาวิถึญาณหรือมุมมองของช่วงเวลาต่างๆ และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นออกมานำเสนอ แต่ด้วยลักษณะที่เป็นเชิงละครก็เป็นธรรมดาที่จะต้องมีการตัดทอน, เปลี่ยนแปลง, หรือเพิ่มเติมเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้นมา

### 2. เรื่องแต่ง (Fiction)

นิยาย, เรื่องสั้นต่างๆ มีความเหมาะสมต่อการนำเสนอตัวละครที่จะแสดงออกถึงการกระทำที่มีพื้นฐานของจิตใจของตัวละคร จุดเด่นอีกอย่างของแหล่งที่มาที่เป็นเรื่องแต่งคือ การบรรยายถึงภูมิหลังของตัวละคร การวิเคราะห์จากตัวผู้ประพันธ์ การใช้ภาษาจากตัวหนังสือมาแสดงให้เห็นเป็นรูปเป็นร่าง และมีมุมมองหรือวิธีการในการรับรู้ที่สอดคล้องกันกับแหล่งที่มาเดิมในภาพยนตร์ การลำดับจากต่างๆ อาจถูกเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะในตอนจบของภาพยนตร์อาจไม่เหมือนกับในนิยาย โดยอาจจะจบแบบมีความสุข หรือถ้าหากภาพยนตร์อย่างเช่นเรื่อง Greed (1925) ที่มาจากการดัดแปลงแบบคงไว้เหมือนต้นฉบับ ที่มาจากนิยายเรื่อง McTeague ในตอนแรกภาพยนตร์มีความยาวถึง 9 ชั่วโมงครึ่ง และความที่ยาวเกินไปก็ไม่เหมาะสมสำหรับการตลาด ด้วยเพราะว่าในแต่ละครั้งของการฉายในแต่ละรอบจะมีเวลา 2-3 ชั่วโมงเท่านั้น ขณะที่ภาพยนตร์ที่มีความยาวประมาณ 2 ชั่วโมง สามารถฉายได้หลายรอบกว่าและนั่นก็หมายถึงสามารถเก็บรายได้จากการชมได้มากกว่า ต่อมาภาพยนตร์เรื่องนี้จึงต้องตัดต่อใหม่ให้เหลือแค่ประมาณ 2 ชั่วโมง เป็นต้น

### 3. ละครเวที (Plays)

การที่ภาพยนตร์นำเอาละครเวทีมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ จะต้องมีการดัดแปลงบางอย่างในการนำเสนอ เพราะผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ต้องการสร้างภาพยนตร์ไม่ใช่แค่เป็นการบันทึกภาพการแสดงขณะเล่นที่โรงละคร รูปแบบที่นำมาทำเป็นภาพยนตร์มีแนวโน้มจะถ่ายทำในบางฉากในสถานที่กลางแจ้ง ด้วยฉากที่สามารถทำได้หลากหลายกว่าจึงเป็นธรรมชาติที่จะมีตัวละครมากกว่ารูปแบบของละครเวที และมักมีการตัดทอนบทสนทนาที่ไม่จำเป็นและใช้การสื่อทางภาพและดนตรีหรือเสียงประกอบแทน ภาพยนตร์ที่มาจากละครเวที อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Dining Room (1982) หรือ The Baltimore Walz (1990) เป็นต้น

### 4. ภาพยนตร์เรื่องอื่น (Other Films)

ภาพยนตร์อาจจะถูกนำมาสร้างใหม่ หรือเป็นการสร้างโดยทำให้น่าขบขัน แบบล้อเลียน (parody) หรือเป็นการสร้างใหม่ที่เป็นการแสดงความนับถือในตัวภาพยนตร์ที่มีมาก่อนหน้านั้น (homage) ภาพยนตร์จะมีลักษณะของสัมพันธ์บท (intertextual) ซึ่งอาจจะมีการหยิบยืมเนื้อหาหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของภาพยนตร์เรื่องอื่นโดยวิธีการที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น เรื่อง What's

Up, Tiger Lily (1966) ของผู้กำกับ Woody Allen ที่นำเอาภาพยนตร์ของญี่ปุ่นมาทำและทำให้มันมีเรื่องราวที่แตกต่างออกไปโดยการเพิ่มเติมเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ถูกดัดแปลงเป็นภาษาอังกฤษ หรือเรื่อง Mystery science Theater 3000 : The Movie (1996) เป็นภาพยนตร์ในแนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi movie) ที่มีหุ่นยนต์ 2 ตัว และผู้ชายคนหนึ่งที่ชอบพูดคำคมหรือสำนวนต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่มีการอ้างอิงหรือเชื่อมโยงกับเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ต่างๆ และภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ที่มีมาก่อนหน้า อย่างเช่นเรื่อง My Own Private Idaho (1991), Fearless (1993), Citizen Kane (1941), Harvey (1950), The Invisible Man (1993) และ Casablanca (1942) เป็นต้น

### ภาพแบบฉบับทางเชื้อชาติและชนกลุ่มน้อยในฮอลลีวูด (Racism and Ethnic Stereotyping in Hollywood)

John Morgan Wilson (1998 : 233-236) กล่าวเอาไว้เกี่ยวกับประเด็นเชื้อชาติ และชนกลุ่มน้อยในฮอลลีวูดว่า แม้ว่าฮอลลีวูดจัดได้ว่าเป็นที่มีเสรีภาพทางการเมืองในการแสดงออก แต่ในความจริงเบื้องหลังนั้นมีความแตกต่างออกไป มีเพียง 5% ของคนในแวดวงฮอลลีวูดที่เป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม ซึ่งประกอบไปด้วยคนผิวดำจำนวนมากกว่า 2% ในการศึกษาของ WGA (Writers Guild of America) พบว่าแม้แต่การจ้างงาน ผู้เขียนบทที่เป็นคนผิวดำจะได้ค่าจ้างน้อยกว่าคนขาว และสถานการณ์นี้ก็ไม่มีความเปลี่ยนแปลงไปเลยในช่วงทศวรรษที่ 1980 มีเพียงแค่ 2% ของผู้เขียนบทโทรทัศน์และภาพยนตร์ที่ไม่ใช่คนขาวที่ถูกว่าจ้างทำงาน การศึกษาของกองทุนฟอร์ด (Ford Foundation) สรุปว่า ในตอนปลายยุคทศวรรษ 1980 มีสิ่งที่เป็นแกนหลักที่ครอบงำผู้ผลิตและผู้เขียนบทที่เป็นคนขาวนั้นก็คือ การสร้างตัวละครในมโนภาพส่วนตัวของตนเอง ซึ่งส่งผลต่อการสร้างภาพที่ไม่เป็นจริงของคนผิวดำหรือชนกลุ่มน้อยในสังคมอื่นๆ ขึ้นมา

แม้ว่าจำนวนโฉมหน้าของชนกลุ่มน้อยจะมีปรากฏเพิ่มขึ้นมากในช่วงทศวรรษที่ 1990 ทั้งทางโทรทัศน์หรือทางภาพยนตร์ แต่นักแสดงผิวดำที่ได้รับบทส่วนใหญ่ทางโทรทัศน์จะได้รับบทตลกมากกว่าบทชีวิต ชาวเอเชีย-อเมริกันยังคงเป็นหนึ่งในกลุ่มที่เป็นตัวแทนที่ไม่สมบูรณ์ที่ปรากฏในการนำเสนอคือ ตามปกติแล้วจะถูกทำให้เป็นภาพแบบฉบับ, รับบทองๆ ที่แทบจะไม่เห็นจะเป็นบทที่สำคัญ ในช่วงต้นทศวรรษ 1990 นี้ เริ่มจะมีผู้กำกับภาพยนตร์ที่เป็นชาวแอฟริกัน-อเมริกันขึ้นมาในวงการฮอลลีวูด ตามมาหลังจากในช่วง 1980's ที่มีผู้กำกับที่เป็นชาวแอฟริกัน-อเมริกันอย่าง สไปค์ ลี เกิดขึ้น แต่ดูเหมือนว่าผู้กำกับที่เป็นคนผิวดำจะไม่ค่อยมาอาชีพการงานที่มั่นคงนัก เหมือนว่าผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นพวกคนกลุ่มน้อยนั้นจะไม่ได้มีโอกาสมากนักที่จะประสบความสำเร็จในวงการเหมือนกับพวกผิวดำ

สัญญาณหนึ่งของการพัฒนาการในช่วงยุค 1980 และ 1990 ก็คือ การมีบทบาทหลักในเรื่องของนักแสดงผิวดำในภาพยนตร์ อย่างเช่น Eddie Murphy, Whoopi Goldberg, Denzel Washington, Whitney Houston, Morgan Freeman, Wesley Snipes, Laurence Fishburn, Angela Bassett และ Cuba Gooding, Jr. เป็นต้น นั้นแสดงให้เห็นว่า นักแสดงผิวดำกำลังได้รับการยอมรับมากขึ้นกว่าในอดีต โดยมีการรับบทบาทหลักและซับซ้อนกว่าเดิม

อย่างไรก็ตาม มันก็ยังมีหลายสิ่งที่ยังเป็นปัญหาอยู่ในเรื่องของความไม่เท่าเทียมกัน ในระบบของฮอลลีวูด ที่ซึ่งชนกลุ่มน้อยมักจะไม่ได้รับการเข้าร่วมในตำแหน่งที่สำคัญๆ อย่างเช่น กรรมการผู้พิจารณารางวัลออสการ์ ในปี 1996 นั้น สมาชิกที่ออกเสียงและเสนอชื่อชิงรางวัลที่มี 5,043 คน และมีสมาชิกที่เป็นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ไม่ถึง 200 คน และก็เป็นที่น่าสังเกตว่าผู้เสนอชื่อเข้าชิงออสการ์มีแค่คนเดียวจาก 160 คน ที่เป็นผิวดำ

นักแสดงสาวที่เป็นคนแอฟริกัน-อเมริกัน มักตกอยู่ในเรื่องของการแบ่งแยกทางวัฒนธรรม ขณะที่บทสำหรับผู้หญิงผิวดำที่มีอายุในช่วงวัยรุ่นหรือวัยเรียนแทบจะไม่มีปรากฏเลย Easi Morales นักแสดงจากเรื่อง La Bamba(1987) และ The Disappearance of Garcia Lorca(1997) เป็นต้น ออกความเห็นในเรื่องเกี่ยวกับชาวละตินในภาพยนตร์ในที่ประชุมเกี่ยวกับชาวฮิสแปนิกในปี 1997 ว่า “เราไม่สามารถโดดเด่นในภาพยนตร์กระแสหลักในบทบาทสำคัญๆ ได้ เพราะว่ามีนักเขียนบทและผู้กำกับไม่ได้มองเราในฐานะบุคคลที่เป็นกระแสหลักของสังคม”

นอกจากประวัติศาสตร์ของฮอลลีวูดอันยาวนานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพแบบฉบับของเชื้อชาติ บทตัวร้ายอื่นๆ ที่มีปรากฏเพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1990's ทั้งในโทรทัศน์และภาพยนตร์ นั่นก็คือ ตัวร้ายที่เป็นชาวอาหรับหรือมุสลิม โดยบ่อยครั้งที่ถูกนักเขียนบทสร้างให้เป็นผู้ก่อการร้ายที่เป็นโรคจิตและไม่ได้มีบทอื่นที่แตกต่างไปจากนี้ (ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงมุสลิมส่วนใหญ่ในจำนวน 1.5 ล้านคนทั่วโลกอาศัยอยู่นอกตะวันออกกลาง) และในปัจจุบันก็มีองค์กรมากมายที่ทำงานต่อต้านความมีอคติในทางเชื้อชาติเหล่านี้มากขึ้น ซึ่งในประเด็นนี้ในส่วนของฮอลลีวูดเองก็เป็นเรื่องที่จะต้องพิจารณาในการนำเสนอด้วย

การศึกษาวิจัยนี้ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของอุตสาหกรรมฮอลลีวูด เพื่อเป็นกรอบความคิดในการทำความเข้าใจในตัวผลงานภาพยนตร์อเมริกันที่นำมาใช้ในการศึกษาของค่ายสตูดิโอต่างๆ ในฮอลลีวูดเพิ่มเติมมากขึ้นในส่วนของการผลิตหรือการสร้างภาพยนตร์ที่มีส่วนประกอบสำคัญต่างๆ ในหลายๆ ด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง และมีแหล่งที่มาจากหลากหลายแหล่งข้อมูลอันช่วยให้เข้าใจลักษณะของภาพยนตร์อเมริกันได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

## 7. แนวคิดเกี่ยวกับการก่อการร้าย (Terrorism)

การก่อการร้าย (Terrorism) มีคำนิยามที่หลากหลาย ซึ่งคำจำกัดความในเรื่องของการก่อการร้ายถือว่าเป็นปัญหาอย่างมากเพราะการก่อการร้ายเป็นเรื่องยากที่จะให้คำนิยามเนื่องจากเป็นอัตวิสัย (subjective) ขึ้นอยู่กับว่า ใครเป็นคนนิยาม ตามที่ David Long กล่าวไว้ใน The Anatomy of Terrorism (อ้างใน Martin, John McCullough, 1992 : 30) ว่าอุปสรรคอยู่ที่แต่ละประเทศก็จะมีผลประโยชน์ทางการเมืองที่แตกต่างกันเมื่อเกิดเหตุการณ์การกระทำที่เป็นการใช้ความรุนแรงทางการเมือง และกลุ่มที่ใช้กำลังที่จะถูกนิยามว่าเป็นการก่อการร้าย สิ่งนี้ได้สร้างปัญหาอย่างมากในการพัฒนามติที่เป็นที่ยอมรับระหว่างประเทศเกี่ยวกับความหมายของการก่อการร้ายให้ยากยิ่งขึ้น และยังไม่มีความชัดเจนในส่วนของ การปฏิบัติการก่อการร้ายว่าเป็นปฏิบัติการทางทหารหรือไม่ เห็นได้จากงานของ Alex Schmid (1983) ใน Political Terrorism : A Research Guide to Concepts, Theories, Data Bases and Literature พบว่าการก่อการร้ายมีการให้ความหมายไว้มากกว่า 109 ความหมาย โดยท่ามกลางการให้นิยามต่างๆ เกี่ยวกับการก่อการร้ายจะพบว่ามีแนวทางในการให้คำนิยามต่างๆ กัน

Clifford E. Simonsen (2004 : 6-7) ได้อธิบายถึงแนวทาง (Approaches) ในการให้คำจำกัดความของคำว่า “การก่อการร้าย” (terrorism) ที่มีอยู่ด้วยกันหลากหลายแนวทางด้วยกัน คือ

1. แนวทางแบบเข้าใจง่าย (Simple) : การใช้ความรุนแรงหรือการขู่ว่าจะใช้ความรุนแรงที่ตั้งใจจะให้เกิดความกลัว หรือเกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น
2. แนวทางเชิงกฎหมาย (Legal) : การใช้ความรุนแรงที่เป็นอาชญากรรม ซึ่งละเมิดต่อหลักของกฎหมายและสามารถถูกลงโทษได้โดยรัฐ
3. แนวทางเชิงวิเคราะห์ (Analytical) : การกระทำที่ใช้ความรุนแรงซึ่งมีปัจจัยทางการเมืองและสังคมที่มีลักษณะเฉพาะเข้ามาเกี่ยวข้อง
4. แนวทางว่าด้วยการสนับสนุนโดยรัฐ (State-sponsored) : กลุ่มต่างๆ ของชาติหรือกลุ่มอื่นๆ ที่ถูกใช้ให้โจมตีตะวันตกหรือผลประโยชน์ของชาติอื่น
5. แนวทางว่าด้วยรัฐ (State) : อำนาจของรัฐบาลที่ถูกใช้เพื่อปราบปรามหรือควบคุมประชาชนของตนเองให้ยอมอยู่ใต้การปกครอง

ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวทางการให้ความหมายของการก่อการร้ายอันสามารถจะนำมาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อเข้าใจถึงลักษณะหรือองค์ประกอบของการก่อการร้าย และผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ได้

Cindy C. Combs (1997 : 8) นักรัฐศาสตร์ที่มีชื่อเสียงแห่งมหาวิทยาลัย North Carolina สหรัฐอเมริกา ได้จำกัดความแบบกว้างๆ ของคำว่า “การก่อการร้าย” เพื่อให้เห็นจุดประสงค์ของการพิจารณาถึงองค์ประกอบสำคัญๆ ของการก่อการร้าย ซึ่งได้จำกัดความการก่อการร้ายไว้ว่า

“เป็นการสังเคราะห์กัน (synthesis) ระหว่างสงคราม (war) และโรงละคร (theater) เป็นการแสดงออกในรูปแบบของละคร (dramatization) ในลักษณะที่รุนแรงที่น่าประหลาดที่สุด เพราะก่อกรรมทำเข็ญต่อเหยื่อผู้บริสุทธิ์ที่ถูกแสดงตรงหน้าผู้ชม โดยมุ่งหวังจะสร้างอารมณ์ของความกลัว เพื่อจุดประสงค์ทางการเมือง”

ดังนั้น จากคำจำกัดความนี้จะแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. การกระทำที่ใช้ความรุนแรง (an act of violence) : การใช้ความรุนแรง, การข่มขู่ว่าจะใช้ความรุนแรงและการมีเจตนาที่จะใช้ความรุนแรงเป็นลักษณะเฉพาะของการก่อการร้าย โดยความรุนแรงไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจริงๆ เช่น ระเบิดไม่มีความจำเป็นจะต้องระเบิดจนผู้โดยสารบนเครื่องบินต้องตาย เพื่อที่จะถูกพิจารณาว่าเป็นการกระทำของผู้ก่อการร้าย (terrorism) แต่มีความสามารถและมีความตั้งใจที่จะใช้ความรุนแรงดังกล่าว

2. ผู้ชม (audience) : การก่อการร้ายเป็นกระทำที่ถูกแสดงต่อหน้าผู้ชม ถูกวางแผนขึ้นเพื่อเรียกร้องความสนใจจากคนจำนวนมาก ท่ามกลางสถานการณ์ที่เคลื่อนไหวให้หยุดชะงัก เป็นการกระทำที่นึกไม่ถึงโดยปราศจากการขอโทษหรือสำนึกผิด ดังนั้น จึงก่อให้เกิดสถานการณ์ของความหวาดกลัว ซึ่งไม่เหมือนกับการฆาตกรรมหรือการสงคราม โดยการก่อการร้ายไม่ได้มีจุดจบในตัวของมันเองแบบนั้น

3. อารมณ์ของความกลัว (mood of fear) : อารมณ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นมาโดยเป็นผลของการกระทำที่เป็นความรุนแรงทั้งหลาย เช่น อุบัติเหตุรถยนต์ที่เป็นสาเหตุให้คนตายอาจไม่ทำให้เกิดความกลัวท่ามกลางผู้เดินทางได้เท่ากับการก่อการร้ายเช่นนี้

4. เหยื่อ (victims) : การก่อการร้ายแตกต่างจากสงครามกองโจร (guerrilla warfare) โดยการโจมตีผู้คนผู้บริสุทธิ์ และแยกแยะเหยื่อออกจากเป้าหมายสูงสุด การก่อการร้ายแตกต่างกับสงครามหรืออาชญากรรมหรือการฆาตกรรม ตามที่ David Fromkin (quoted in Cindy C. Combs 1997 : 9) กล่าวว่า

“ผู้ก่อการร้ายไม่เหมือนกับทหาร ผู้ต่อสู้ในสงครามกองโจร นักปฏิวัติ...ฆาตกรจะฆ่าคนเพราะว่าเขาต้องการให้คนนั้นตาย แต่ผู้ก่อการร้ายจะยิงใครสักคน สำหรับเขาไม่สนใจว่าคนนั้นจะอยู่หรือตาย กล่าวได้ว่าเป้าหมายนี้อาจจะเป็นผู้บริสุทธิ์ อาจจะถูกเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้ดี ไม่เหมือนกับจุดสนใจในการโจมตี ผู้ช่วยทางทหาร หรือบุคคลทางการเมือง”

5. จุดประสงค์ทางการเมือง (political purpose) : จุดประสงค์ทางการเมืองนี้ยังเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายที่สร้างปัญหาทางกฎหมาย มีตัวบ่งชี้พื้นฐานสำหรับกำหนดลักษณะการกระทำในทางการเมือง นั่นคือ

5.1 เป็นการกระทำที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการปฏิวัติหรือภาวะไม่สงบทางการเมือง

5.2 และเป็นการกระทำซึ่งมักเกิดขึ้นและได้สร้างรูปแบบที่เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิวัติและความไม่สงบขึ้น

ดังนั้น แรงจูงใจทางการเมืองไม่ใช่ระดับของการกระทำที่เป็นการก่อการร้ายที่จะถูกตัดสินภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศ ในทางกลับกันในกฎหมายระหว่างประเทศได้ตีความว่าถ้าไม่คำนึงถึงแรงจูงใจ การก่อการร้ายเป็นการกระทำที่เป็นการใช้ความรุนแรงทางการเมืองที่ไม่สามารถยอมรับได้

จักรภพ เพ็ญแข (2545 : 179-180) ได้อธิบายถึงการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการก่อการร้ายไว้ว่า การจำกัดความค่าว่าการก่อการร้ายหรือผู้ก่อการร้ายเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและมีความหลากหลาย ประเทศต่างๆ พยายามยึดถือสิ่งที่เป็นความเข้าใจร่วมกันเพื่อผลในการปฏิบัติที่เป็นระเบียบเดียวกัน ในภาพรวมแล้วการก่อการร้ายนั้นควรประกอบด้วยลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. การวางแผนหรือการกำหนดไว้ล่วงหน้า หลักฐานของการเตรียมการจึงเป็นเรื่องสำคัญเช่น เทปวีดีทัศน์การสนทนาระหว่างโอซามา บิน ลาดิน กับพวกที่รัฐบาลหรืออเมริกานำมาเปิดเผยเมื่อเดือนธันวาคม 2544 เป็นต้น

2. มีจุดมุ่งหมายทางการเมือง เป้าประสงค์ทางศาสนาและวัฒนธรรมอาจถูกเคลือบด้วยเจตนาที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองก็ได้

3. มุ่งเป้าหมายที่ไม่ใช่ทหาร ถ้าเป้าหมายเป็นทหารอาจเป็นสงคราม ไม่ใช่การก่อการร้าย

4. ไม่ต้องอยู่ในรูปลักษณะองค์กร อาจจะเป็นหรือไม่เป็นองค์กรก็ได้ ไม่ใช่ปัจจัยแยกแยะ เช่น เมื่อโอมัด แดนซี ยิงปืนใส่อาคารซีไอเอที่แลงลีย์ ถือเป็นการปฏิบัติการโดยคนคนเดียว ไม่มีองค์กรรองรับแต่ถือเป็นพฤติกรรมก่อการร้าย หรือโอซามา บิน ลาดิน ในระยะของการถล่มสถานเอกอัครราชทูตสหรัฐอเมริกาในแอฟริกา เป็นตัวบุคคลมาก่อนที่จะเป็นองค์กร

#### การแบ่งประเภทการก่อการร้าย (Typologies of Terrorism)

Feliks Gross (อ้างใน Cindy C. Combs, 1997 : 13-15) ผู้เชี่ยวชาญชั้นนำเกี่ยวกับการศึกษาการก่อการร้ายและการปฏิวัติได้แสดงให้เห็นว่ามี 5 ประเภท ของการใช้ความรุนแรงที่สร้างความหวาดกลัว อันได้แก่

1. Mass Terror : คือ การสร้างความหวาดกลัวโดยรัฐที่ยังมีระบบการปกครองบีบบังคับ ชูเชิญจากการเป็นปรปักษ์ของประชาชน ไม่ว่ามันจะถูกจัดระบบหรือไม่จัดระบบบางครั้งมันก็เป็น การกระทำที่มีลักษณะเป็นสถาบัน

2. Dynastic Assassination : เป็นการโจมตีตัวผู้นำของรัฐหรือชนชั้นสูงผู้ปกครองรัฐ



3. Random Terror : เกี่ยวข้องกับการวางระเบิดในที่ที่ผู้คนรวมตัวกัน (เช่น ที่ทำการไปรษณีย์, สถานีรถไฟ, ร้านอาหาร) เพื่อทำลายใครก็ได้ที่อยู่ที่นั่น

4. Focused Random Terror : มีการจำกัดขอบเขตของการวางระเบิด ตัวอย่างเช่น ในที่มีตัวแทนสำคัญของพวกผู้นำเผด็จการมาอยู่หรือชุมนุมกัน

5. Tactical Terror : มุ่งไปที่รัฐบาลผู้ปกครองแต่อย่างเดียว ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของแผนการปฏิวัติอย่างเปิดเผย

สรุปประเภทของการก่อการร้ายที่ถูกใช้ในปัจจุบันสามารถเปรียบเทียบกันในลักษณะของกลยุทธ์ (tactics), เป้าหมาย (target) และผู้กระทำการ (perpetrators) ได้ในตารางที่ 2 ดังนี้ คือ

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบของการก่อการร้ายประเภทต่างๆ

ประเภท (Type)	ถูกใช้โดย (Committed by)	เป้าหมาย (Target)	กลยุทธ์ (Tactics)
1. Mass Terror หรือ - Endemic - Authorized - Enforced - Repressive	ผู้นำทางการเมือง (เช่น การปกครองของ Idi Amin ใน Uganda)	ประชาชนทั่วไป	การบังคับขู่เข็ญ มีการจัดตั้งเป็นระบบหรือไม่เป็นระบบ
2. Dynastic	ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่ม (เช่น นักอนาธิปไตยใน Russia)	ผู้นำของรัฐหรือราชวงศ์	เป็นความรุนแรงที่เลือกโดยเฉพาะ
3. Random Terror	ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่ม (เช่น การระเบิดเที่ยวบิน Pan Am 103)	ใครก็ตาม "ที่อยู่ผิดที่ผิดเวลา" (The Wrong Place at The Wrong Time)	ระเบิดในสถานที่สาธารณะ เช่น คาเฟ่, ตลาด, สนามบิน
4. Focused Random Terror	ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่ม (เช่น การวางระเบิดของ PIRA และ UDF ในไอร์แลนด์เหนือ)	ผู้เป็นสมาชิกของ "ฝ่ายตรงข้าม"	ระเบิดในสถานที่สาธารณะแบบเฉพาะเจาะจงที่มีพวกฝ่ายตรงข้ามปรากฏตัวบ่อยๆ

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบของการก่อการร้ายประเภทต่างๆ (ต่อ)

ประเภท (Type)	ถูกใช้โดย (Committed by)	เป้าหมาย (Target)	กลยุทธ์ (Tactics)
5. Tactical หรือ Revolutionary Terror	กลุ่มเคลื่อนไหวเพื่อทำ การปฏิวัติ (การโจมตี ของกลุ่ม M-19 ต่อ ตุลาการที่โคลัมเบีย)	รัฐบาล	โจมตีบนเป้าหมายที่มี ความสำคัญทาง การเมือง

นอกจากนั้นรูปแบบของการก่อการร้ายสามารถจัดแบ่งได้อีกเป็น 2 รูปแบบ (Eden, 1998 อ้างใน สมบัติ คุณยศยิ่ง, 2544 : 81-83) คือ

1. การก่อการร้ายตามรูปแบบดั้งเดิม (Conventional Terrorism)

ที่ผ่านมา กลุ่มก่อการร้ายมักนิยมใช้วิธีการก่อการร้ายตามรูปแบบดั้งเดิม (Conventional Terrorism) ได้แก่ การลอบวางระเบิด, การลอบโจมตี, การลอบสังหาร, การลักพาตัว และการจี้เครื่องบิน การลอบวางระเบิดเป็นวิธีการที่ผู้ก่อการร้ายนิยมใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้วิธีการระเบิดแบบฆ่าตัวตาย (Suicide-Bombing) ซึ่งกลุ่มผู้ก่อการร้ายอาหรับในตะวันออกกลางและกลุ่มผู้ก่อการร้ายพหุศัพทิมพิอีแลมในศรีลังกานิยมใช้ เช่น เหตุการณ์รถบรรทุกระเบิดพุ่งชนฐานทัพทหารสหรัฐฯ ในซาอุดีอาระเบีย ปี 1996 เป็นต้น

2. การก่อการร้ายในรูปแบบใหม่ (Non-Conventional Terrorism)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้รูปแบบของการก่อการร้ายได้วิวัฒนาการตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเป็นรูปแบบของการก่อการร้ายในรูปแบบใหม่ (Non-Conventional Terrorism) ในศตวรรษที่ 21 การก่อการร้ายในวิธีการในรูปแบบใหม่จะเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ การใช้วัตถุระเบิดในรูปแบบต่างๆ (Designer-Bombings), การใช้สารเคมีและชีวภาพในการก่อการร้าย, และการใช้นิวเคลียร์และชีปนาวุธในการก่อการร้าย

2.1 การใช้วัตถุระเบิดในรูปแบบต่างๆ (Designer-Bombings) เป็นวิธีการที่ผู้ก่อการร้ายเริ่มนิยมใช้กันในปีปลายศตวรรษที่ 20 แต่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงเป้าหมายหรือการเข้มงวดของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย วัตถุระเบิดจะปรากฏในรูปแบบของของเหลว, เป็นผง หรือเป็นวัตถุรูปร่างอื่นๆ เพื่อที่จะทำให้มีขนาดเล็กกะทัดรัด นำพาได้โดยสะดวกยากแก่การตรวจพบด้วยสายตาและที่สำคัญอย่างยิ่งมีประสิทธิภาพการทำลายล้างสูง

2.2 การใช้สารเคมีและชีวภาพในการก่อการร้าย การก่อการร้ายแบบนี้ได้กลายเป็นรูปแบบของการก่อการร้ายที่ต้องการทำลายล้างขนาดใหญ่ (Mass Destruction) โดยการก่อการร้ายที่ใช้อาวุธชีวภาพมุ่งที่จะสร้างความกลัวและทำให้เกิดการบาดเจ็บและเสียชีวิตของประชาชน

ซึ่งยากแก่การป้องกันเนื่องจากผลจากการใช้อาวุธชีวภาพอาจจะไม่เกิดผลทันที แต่อาจจะเกิดผลภายหลังจากการใช้อาวุธชีวภาพไปแล้วหลายชั่วโมงหรือหลายวัน การก่อการร้ายด้วยอาวุธชีวภาพยังไม่มีเกิดขึ้นที่ผ่านมา ส่วนการก่อการร้ายด้วยอาวุธเคมีได้เกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อกลุ่มสมาชิกของลัทธิ Supreme Twelfth Cult ได้ปล่อยแก๊สพิษซาริน (Sarin) ซึ่งเป็นแก๊สที่ทำลายระบบประสาทของมนุษย์ทำให้เสียชีวิตในไม่กี่นาที ในสถานีรถไฟใต้ดินเมืองโตเกียวและโยโกฮามา เมื่อปี 1995 เป็นต้น

2.3 การใช้นิวเคลียร์และชีปนาวุธในการก่อการร้าย ถือเป็น การก่อการร้ายที่อันตรายที่สุดที่อาจจะเกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 โดยที่กลุ่มก่อการร้ายสามารถที่จะใช้การบุกเข้ายึดโรงงานนิวเคลียร์หรือซื้อหัวเชื้อนิวเคลียร์จากตลาดมืดในยุโรปตะวันออกหรือได้รับการสนับสนุนจากประเทศที่ให้การสนับสนุนการก่อการร้ายบางประเทศ เช่น อิรักหรืออิหร่าน เพื่อที่จะใช้เป็นเครื่องมือเจรจาต่อรอง แต่ในปัจจุบันยังไม่มีเหตุการณ์ก่อการร้ายด้วยอาวุธนิวเคลียร์

วิธีการในการก่อการร้ายในรูปแบบใหม่นี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาขึ้นนั้นมีส่วนสำคัญในการเกิดรูปแบบก่อการร้ายแบบใหม่ๆ อีกทั้งยังมีศักยภาพในการก่อให้เกิดความเสียหายมากขึ้น การก่อการร้ายในรูปแบบใหม่ในอนาคตนี้ก็มีการกล่าวไว้โดย Walter Laqueur (1999 : 255-263) ประธานของ The Center for Strategic and International Studies แห่งสหรัฐอเมริกา กล่าวว่าจะมีในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1. การก่อการร้ายโดยใช้อาวุธนิวเคลียร์ (Nuclear Terrorism)
2. การก่อการร้ายโดยใช้อาวุธเคมีและอาวุธชีวภาพ (Biological and Chemical Weapons)
3. การก่อการร้ายในคอมพิวเตอร์ (Cyber Terrorism) ผ่านอินเทอร์เน็ตขององค์กรรัฐต่างๆ
4. การก่อการร้ายโดยใช้เครื่องทำแผ่นดินไหว และการฉายรังสีอันตราย (The Earth Quake Machine and The Death Ray)

#### การแบ่งประเภทผู้ก่อการร้าย (Types of Terrorists)

Frederick Hacker (อ้างใน Cindy C. Combs, 1997 : 55-57) ได้แบ่งประเภทผู้ก่อการร้ายซึ่งเป็นผู้กระทำการก่อการร้ายที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1. พวกบ้าคลั่ง (Crazies) เป็นผู้ที่อารมณ์เป็นแรงผลักดันให้เกิดการกระทำการก่อการร้ายด้วยเหตุผลส่วนตัวของตัวเองที่บ่อยครั้งจะไม่ใช่ที่เข้าใจหรืออาจไม่มีเหตุผลสำหรับคนอื่น
2. พวกอาชญากร (Criminals) เป็นผู้ที่ใช้การกระทำเป็นผู้ก่อการร้ายด้วยเหตุผลที่

สามารถเป็นที่เข้าใจได้สำหรับคนส่วนใหญ่ อย่างเช่น เพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว เป็นผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายของสังคมอย่างรู้ตัวดี ทั้งแรงจูงใจและเป้าหมายค่อนข้างชัดเจนสำหรับความเข้าใจ

3. พวกครูเสด (Crusaders) เป็นผู้ที่กระทำการก่อการร้ายด้วยเหตุผลที่โดยบ่อยครั้งแล้วไม่มีความชัดเจนทั้งต่อตัวเองและต่อบุคคลที่เป็นพยานรู้เห็นการกระทำนั้น เป็นผู้ที่โดยปกติจะมีแรงดลใจเชิงอุดมคติและอุดมคตินิยมของพวกนี้มีแนวโน้มที่จะเป็นสิ่งที่ซับซ้อนในการทำเข้าใจของหลักปรัชญาและจะไม่ใช้การกระทำไปเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวแต่เพื่อศักดิ์ศรีหรืออำนาจรับเรื่องหรือสาเหตุของหมู่คณะ โดยสรุปดังตาราง

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะของผู้ก่อการร้ายประเภทต่างๆ

ประเภทของ ผู้ก่อการร้าย (Type of Terrorist)	แรงจูงใจ/เป้าหมาย (Motive-Goal)	ระดับการยอมเจรจา ต่อรอง (Willing to Negotiate)	ความคาดหวังว่าจะ รอดชีวิต (Expectation of Survival)
1. Criminal	ผลประโยชน์, ผลกำไร ส่วนตัว (personal gain/profit)	ยอมต่อรอง (usually) ในการแลกเปลี่ยนเพื่อ ผลตอบแทนหรือเพื่อ ช่วยให้ตัวเองรอดตัว	มีมาก (strong)
2. Crusader	จุดประสงค์ที่มี หลักการสูงส่ง (higher cause) โดยปกติจะ ผสมผสานกับความ เชื่อทางศาสนาและ การเมือง	แทบจะไม่ยอมต่อรอง (seldom) เพราะการ ทำเช่นนั้นเหมือนกับ เป็นการทรยศต่อ หลักการที่ยึดถือ (betrayal of the cause)	ไม่เป็นสิ่งจำเป็น (not substantial) เพราะว่ การตายจะให้ ผลตอบแทนภายหลัง ในชีวิตหลังความตาย (reward in afterlife)
3. Crazy	เป็นที่เข้าใจได้ โดยเฉพาะผู้กระทำ การ (clear only to perpetrator)	เป็นไปได้ (possible) ถ้าหากว่าผู้เจรจา สามารถเข้าใจ แรงจูงใจและเสนอ ความหวังหรือ ทางเลือกให้	มีมาก (strong) แต่ว่ ไม่อยู่บนพื้นฐานของ ความเป็นจริง (not based on reality)

เนื่องจากปัญหาในเรื่องบังคับใช้กฎหมายรวมไปถึงความเข้าใจของประเทศต่างๆ ที่ยังไม่ตรงกัน จึงทำให้ปัญหาการก่อการร้ายยังคงเป็นปัญหาที่ยากต่อการป้องกัน ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารอย่างมาก สังคมโลกจึงได้รับผลกระทบได้อย่างกว้างขวางหากเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงเกิดขึ้น จุดนี้ทำให้การก่อการร้ายประสบผลตามที่ผู้ก่อการร้ายมุ่งหวังได้เป็นอย่างดี ซึ่งความมุ่งหวังประการหนึ่งที่ยอมรับกันโดยทั่วไป คือ การสร้างความตื่นตระหนก และสร้างความหวาดกลัวให้กับประชาชน ทำให้การก่อการร้ายระหว่างประเทศเป็นปัญหาสำคัญของโลกที่ต้องเผชิญอยู่ในปัจจุบัน

สำหรับงานวิจัยนี้จะใช้แนวคิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายนี้เป็นแนวทางในการได้นำมาใช้ประกอบการทำความเข้าใจการก่อการร้าย ใช้พิจารณาเนื้อหาภาพยนตร์ในการอภิปรายเพิ่มเติมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับการก่อการร้ายและผู้ก่อการร้าย ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบของการก่อการร้าย ประเภทหรือวิธีการของการก่อการร้าย และนำมาพิจารณาลักษณะการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์ว่ามีการนำเสนอออกมาในลักษณะใด โดยอาศัยแนวคิดดังกล่าวช่วยในการศึกษา



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิเคราะห์ในหัวข้อ “การนำเสนอภาพการก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิม ในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994-1998” นี้มีงานที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ทำการศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้คือ

งานวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี” ของ ฉล่องรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เอกลักษณ์พิเศษของโครงสร้างการเล่าเรื่องและกระบวนการสื่อความหมายที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์อเมริกัน โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง โดยศึกษาจากภาพยนตร์อเมริกันจำนวน 6 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ คือ แก่นความคิดและข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องของผู้หญิงกับความรัก ครอบครัว และสังคม โดยตัวละครหญิงจะมีบทบาทหลากหลาย และมีลักษณะเป็นผู้กระทำมากกว่าตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป สำหรับฉากที่ตัวละครหญิงมักเข้าไปเกี่ยวข้องคือ ฉากภายนอก ซึ่งได้แก่ สถานที่ทำงาน และท้องถนน ส่วนการใช้สัญลักษณ์พิเศษทางเสียงและภาพจะเกี่ยวข้องกับความรัก ครอบครัว และสังคม โครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ การลำดับโครงเรื่อง ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้เล่า สำหรับกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์ ได้สื่อความหมายถึงเพศหญิงว่าควรมีท่าทีที่สอดคล้องกับความเป็นจริงต่อเรื่องความรัก ครอบครัว และสังคม ขณะเดียวกันสังคมควรมีความเข้าใจเพศหญิง โดยพิจารณาเพศหญิงจากสภาพชีวิตที่เป็นจริง

งานวิจัยเรื่อง “การสะท้อนของเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชาวมุสลิม ในหนังสือพิมพ์ไทย” ของ ธีระยุทธ ลาตีฟี (2542) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของหนังสือพิมพ์ไทยในการสะท้อนภาพของเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชาวมุสลิม ตลอดจนศึกษาภาพลักษณ์ของชาวมุสลิมในสื่อหนังสือพิมพ์เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของสื่อมวลชนในฐานะสถาบันทางสังคม การสะท้อนภาพความจริงทางสื่อมวลชน และสื่อมวลชนกับการสะท้อนภาพของชาวมุสลิม โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาของเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชาวมุสลิมในไทยและต่างประเทศ ในหนังสือพิมพ์ไทย 4 ฉบับ

ผลการวิจัยพบว่า หนังสือพิมพ์ไทยมีการนำเสนอเนื้อหาของเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชาวมุสลิมในรูปแบบของข่าวเป็นหลัก โดยปรากฏอยู่ในข่าวต่างประเทศและส่วนใหญ่ให้ความสำคัญไม่มากนัก ส่วนประเภทเนื้อหาของเหตุการณ์ที่ถูกนำเสนอเป็นจำนวนมากที่สุดได้แก่เนื้อหาประเภทปัญหาสังคม-ความไม่สงบ-อาชญากรรม-วินาศกรรม-สงคราม การเคลื่อนไหวทางทหาร, การเมืองระหว่างประเทศและการเมืองในประเทศ หนังสือพิมพ์ไทยมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะบุคคลที่ไม่ใช่ชาวมุสลิม และสำนักข่าวในโลกตะวันตกมีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นไปในทิศทางลบมากกว่าเนื้อหาในทิศทางบวกในเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับชาวมุสลิม และ

ภาพลักษณ์ของชาวมุสลิมถูกนำเสนอมากได้แก่ ภาพลักษณ์โจรก่อการร้าย/ก่อวินาศกรรม มุสลิมหัวรุนแรง ภาพลักษณ์การจลาจล/มีอบ/ประท้วง ภาพลักษณ์การฝ่าฝืน/ไม่ให้ความร่วมมือ/ละเมิดข้อตกลงสัญญา ภาพลักษณ์การทดลอง สิ่งสม ช่องสุ่มอาวุธร้ายแรงและภาพลักษณ์การประสบวิกฤติเศรษฐกิจอย่างขั้นร้ายแรงซึ่งเป็นภาพลักษณ์เชิงลบโดยส่วนใหญ่

Travis L. Dixon และ Daniel Linz (2000 : 547-573) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง Race and The Misrepresentation of Victimization on Local Television News

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาว่าการนำเสนอของรายการข่าวทางโทรทัศน์ว่าได้มีการนำเสนอที่คลาดเคลื่อนอันมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นในเรื่องเผ่าพันธุ์และอาชญากรรมหรือไม่ โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความถี่ของผู้กระทำความผิดที่เป็นคนผิวดำและคนละติน กับผู้กระทำความผิดที่เป็นคนขาว และเปรียบเทียบความถี่ของผู้กระทำความผิดที่เป็นคนดำ, คนขาว และคนละตินกับเจ้าหน้าที่เป็นคนดำ, คนขาว และคนละติน สุดท้ายเป็นการเปรียบเทียบสัดส่วนระหว่างผู้กระทำความผิดและเจ้าหน้าที่ที่เป็นคนดำ, คนละติน และคนขาว ที่ถูกนำเสนอในรายการข่าวทางโทรทัศน์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นรายการข่าวทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศในเมือง Los Angeles และ Oregon เพื่อประเมินการนำเสนอภาพตัวแทนของคนขาว, คนดำ และคนละตินในฐานะที่เป็นเหยื่อของอาชญากรรมในเนื้อหาข่าวทางโทรทัศน์

ผลการวิจัยจากการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม (คนดำกับคนขาว และคนละตินกับคนขาว) พบว่าคนขาวถูกนำเสนอในฐานะเหยื่อของอาชญากรรมในรายงานข่าวทางโทรทัศน์มากกว่าคนดำ และคนละติน จากการเปรียบเทียบทางบทบาทระหว่างกัน (ผู้กระทำความผิดกับเหยื่อ) พบว่า คนดำและคนละตินถูกนำเสนอในฐานะผู้กระทำความผิดกฎหมายมากกว่าการตกเป็นเหยื่อของการอาชญากรรม ขณะที่ในทางกลับกันคนขาวถูกนำเสนอในฐานะผู้ตกเป็นเหยื่อของการอาชญากรรมมากกว่าผู้กระทำการผิดกฎหมาย และการเปรียบเทียบสภาพความจริงระหว่างกัน (ในรายการข่าวทางโทรทัศน์กับรายงานบันทึกเกี่ยวกับอาชญากรรม) พบว่าคนขาวมีการนำเสนอมากเกินไป คนละตินมีการนำเสนอเล็กน้อยเกินไป และคนดำไม่ใช่ทั้งมีการนำเสนอมากเกินไปหรือน้อยเกินไปในฐานะเหยื่อของการฆาตกรรม ในกรายงานข่าวทางโทรทัศน์กับในรายงานบันทึกเกี่ยวกับอาชญากรรม ในทางกลับกันคนดำมีการนำเสนอมากเกินไป, คนละตินมีการนำเสนอเล็กน้อยเกินไป และคนขาวไม่ใช่ทั้งการนำเสนอมากเกินไปหรือน้อยเกินไป ในฐานะผู้กระทำความผิด คนขาวปรากฏว่ามีการนำเสนอมากเกินไป ในฐานะผู้ตกเป็นเหยื่อ ขณะที่คนดำถูกลดบทบาทไปเป็นผู้กระทำความผิดและคนละตินโดยทั่วไปแล้วมักไม่ค่อยปรากฏในการนำเสนอข่าวทางโทรทัศน์

Lule Jack (1991 : 87-109) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง : The Myth of My Widow : A Dramatistic Analysis of News Portrayals of a Terrorist Victim

งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพเหยื่อของผู้ก่อการร้ายและศึกษาถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกันกับการสร้างภาพเช่นนั้นเพื่อนโยบายทางสาธารณะ โดยศึกษาจากเรื่องราวของเหยื่อจากการก่อการร้ายคือนาย Leon Klinghoffer ซึ่งถูกยิงตายโดยผู้ก่อการร้ายชาวปาเลสไตน์ในเหตุการณ์บุกยึดเรือ Achille Lauro ในทะเลเมดิเตอร์เรเนียน โดยการรายงานข่าวได้แหล่งข่าวมาจากภรรยาของเขานั่นเอง Marilyn Klinghoffer ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแบบ dramatistic analysis ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราวจากข่าวและตำนาน (myth) โดยตำนานมีความหมายไม่ใช่แค่เป็นเรื่องเล่าที่น่าเหลือเชื่อหรือผิดพลาด แต่มีความหมายเป็นการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ที่พยายามอธิบายและให้ความหมายกับการกระทำ ความเชื่อ โดยอาศัยแหล่งข้อมูลจากนิตยสาร Time ในช่วงเวลาตั้งแต่ 8 ตุลาคม ถึง 21 ตุลาคม 1985

ผลการวิจัยพบว่าภาพของเหยื่อได้กลายเป็นผู้กล้าหาญจากการประกอบสร้างเชิงสัญลักษณ์ให้เป็นคนที่บริสุทธิ์และรักความถูกต้อง ซึ่งการตายของ Leon เป็นสาเหตุของความเศร้าโศกของชาติ จากเรื่องราวที่ถูกเล่าเป็นการสร้างภาพในลักษณะที่เป็นละคร จากการรายงานข่าวโดยภรรยาม่าย (Marilyn) ของเหยื่อ (Leon) ซึ่งการเล่าเรื่องเกี่ยวกับการตายของวีรบุรุษเป็นหนึ่งในตำนานในรูปแบบแรกเริ่มในวัฒนธรรมตะวันตกอย่างเช่นตำนาน Jesus Christ เป็นต้น และเรื่องราวที่ถูกทำให้เป็นแบบตำนานในการนำเสนอข่าวแบบนี้อาจจะสร้างแนวโน้มของสังคมในการให้ความร่วมมือสำหรับการป้องกันภัยจากการก่อการร้าย และสนับสนุนการใช้นโยบายของประเทศในการตอบโต้ทางกำลังต่อการก่อการร้าย

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย