



แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

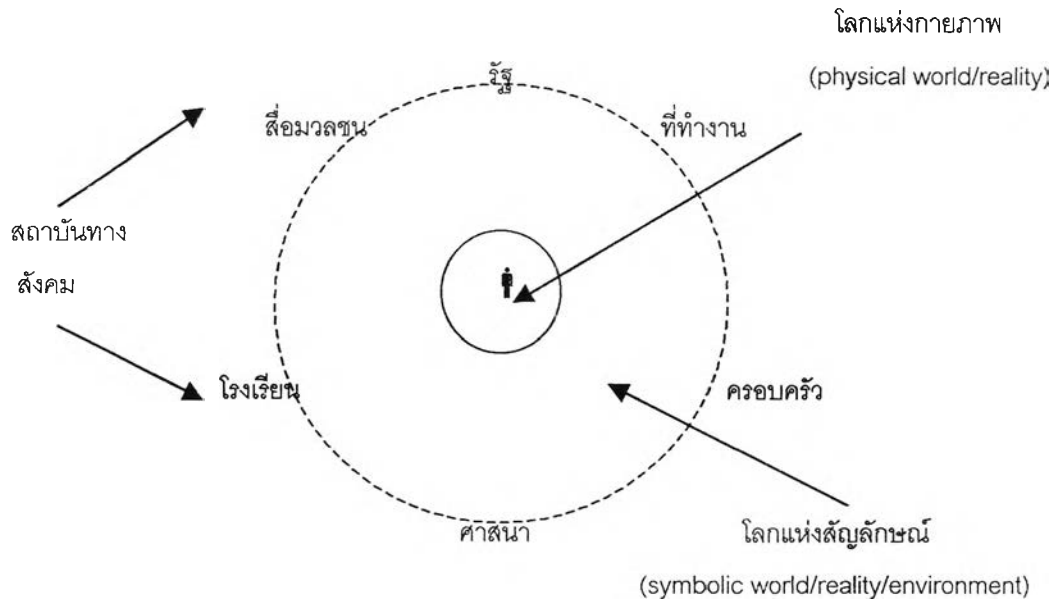
ในการศึกษา การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบช่วยในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construct of Reality)

แนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม เป็นแนวคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) ที่สนใจศึกษาวิธีการที่คนมีประสบการณ์กับโลก มีการรับรู้โลก และมีสำนึกกับโลก

A. Schutz (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2544 : 238) ได้เสนอแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคมไว้ว่า

“โลกที่แวดล้อมตัวบุคคลนั้น มีอยู่ 2 โลก โลกแรก เป็นโลกทางกายภาพ (Physical World) อันได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยากาศด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมบุคคล โลกนี้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนอีกโลกหนึ่ง มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (Social World) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic environment) หรือความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) โลกนี้เกิดจากการทำงานของสถาบันต่างๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐ และสื่อมวลชน เป็นต้น”



ด้วยเหตุที่โลกทางกายภาพหรือโลกแห่งความเป็นจริง (World of reality) นั้น เป็นโลกที่อยู่ห่างไกลที่มนุษย์จะเข้าถึงได้ และยังเป็นโลกที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนมากมาย โลกใบนี้ จะยังคงไม่มีความหมายของสิ่งใด ๆ เกิดขึ้น ต่อเมื่อมนุษย์ได้ทำการเรียนรู้หรือทำความเข้าใจโลกแห่งความเป็นจริงโดยผ่าน “ตัวกลาง” ความหมายของสิ่งต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น

“ตัวกลาง” ที่กล่าวถึง ก็คือ สถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา รัฐ สื่อมวลชน ฯลฯ ต่างได้ทำหน้าที่ประกอบสร้าง (Construct) ความหมาย (Meaning) ให้แก่สิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะป็นวัตถุสิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ แม้กระทั่งความฝัน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น “ความเป็นจริง” ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นโลกทางสังคมหรือโลกแห่งสัญลักษณ์ อันเป็นโลกที่มนุษย์สามารถที่จะอธิบาย ให้ความหมาย หรือรับรู้ความหมายได้นั่นเอง

จากแนวคิดนี้ เมื่อนำมาอธิบายกับสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ นั้นก็หมายความว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ก็คือ โลกที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่เราอาจเรียกว่าเป็นโลกแห่งภาพยนตร์ แนวคิดนี้จะช่วยเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็นกลไกหนึ่งที่ทำหน้าที่ประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของสถาบันสื่อมวลชน ได้สร้างประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง จากความเป็นจริงในแง่มุมใด และมีการประกอบสร้างในลักษณะเช่นใด

ในขณะที่การรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในโลกทางสังคม หรือโลกแห่งสัญลักษณ์นั้น มนุษย์เราจะรับรู้ “ความเป็นจริง” เพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริง แล้วนำมาสร้างขึ้นเป็น “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” (stock of social knowledge) เมื่อใดก็ตามที่เราได้รับความเป็นจริงอันใหม่เข้ามา เราก็จะมาเปิดดูคลังแห่งความรู้ทางสังคมนี้ ทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจความหมายของความเป็นจริงอันใหม่นั้นได้ทันที “ความเป็นจริง” ที่เกิดขึ้นในสมองการรับรู้ของมนุษย์นี้ ก็คือ ความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) นั่นเอง

กาญจนา แก้วเทพ (2543 : 263) ได้อธิบายแนวคิดเรื่อง “typification” ของ A.Schutz ซึ่งอธิบายการทำงานของ “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” ไว้ว่า

“ชีวิตประจำวันของเราเป็นคล้าย ๆ กับระบบคอมพิวเตอร์ ประสบการณ์ที่สัมผัสเป็นเสมือนกระบวนการป้อนข้อมูลเข้าไปใน CPU รูปธรรมแต่ละครั้งที่ป้อนเข้าไปนั้น จะเข้าไปถูกจัดระบบไว้เป็นหมวดหมู่เหมือนการจัดแฟ้มที่เรียกว่า “typification” เช่น เรามีแฟ้ม (typification) ว่า “ผู้หญิงเป็นอย่างไร” เมื่อเราพบเจอ “รูปธรรมใหม่” เราก็จะนำเอา typification ของเรามาทาบ แล้ว “อ่าน” ออกมาว่า “รูปธรรมนี้เป็นหญิงไซ้ใหม่” ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วมาก จนดูคล้ายเป็นอัตโนมัติ คลังแห่งความรู้ทางสังคมนี้ จะช่วยให้เราจัดการระบบทุกอย่างในโลกและช่วยตีความรูปธรรมใหม่ ๆ ประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้ด้วย “

อย่างไรก็ตาม แม้มนุษย์เราจะมีโลกแวดล้อมรอบตัวอยู่ 2 โลกเหมือนกัน คือ โลกทางกายภาพและโลกแห่งสัญลักษณ์ แต่การรับรู้ความหมายของโลกแห่งสัญลักษณ์ของมนุษย์แต่ละคน อาจไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ธรรมเนียมการให้ของขวัญของคนอังกฤษ จะไม่นิยมแกะห่อของขวัญทันทีที่ได้รับ แต่จะนำกลับไปแกะที่บ้าน ในขณะที่คนอเมริกัน จะแกะห่อของขวัญทันทีที่ได้รับ เพื่อแสดงความดีใจความตื่นเต้น หรือกรณีของผู้หญิงทิเบต ที่สามารถจะมีสามีได้หลาย ๆ คนในเวลาเดียวกัน และยังสามารถแต่งงานกับพี่น้องคนอื่น ๆ ของสามีตัวเองได้ด้วย โดยไม่ถือเป็นเรื่องที่ผิด ในขณะที่ผู้หญิงไทย ไม่สามารถทำเรื่องเช่นนี้ได้ เป็นต้น

กระบวนการสร้างความหมาย “ความเป็นจริงทางสังคม” ซึ่งถูกซึมผ่านเข้าไปสู่การรับรู้ของปัจเจกบุคคล ด้วยความหมายที่แตกต่างกันนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2544 : 239-240) ได้อธิบายว่า เป็นเหมือน “แผนที่ทางจิตใจ” (Mental maps) ที่ทำหน้าที่ชี้ทิศทางบุคคลในแง่มุมต่าง ๆ กัน เช่น

- คนที่มีโลกแห่งสัญลักษณ์หรือมีแผนที่ทางจิตใจที่ต่างกัน จะมี "ระบบการรับรู้" (perception) ที่ต่างกัน

- แผนที่ทางจิตใจจะเป็นตัวชี้ทางการกระทำ ความคาดหวัง และระบบค่านิยมของคน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน เรามองเห็นความคาดหวังที่จะมีชีวิตเป็นอมตะด้วยการกระทำที่ค้นหาวิเศษ แต่ "ความเป็นจริง" ของคนในยุคปัจจุบัน ไม่ใช่ความเป็นอมตะ แต่เป็นความต้องการการมีสุขภาพที่แข็งแรงและวิถีทางที่แผนที่ทางจิตใจชี้แนะไว้ก็คือ "ต้องออกกำลังกาย"

- แผนที่ทางจิตใจ เมื่อติดตั้งลงในจิตใจของคนแล้ว กระบวนการนี้ไม่ได้หยุดทำงาน แต่ได้ดำเนินการต่อย่ออย่างต่อเนื่อง

ในการรับรู้ความหมายของ "ความเป็นจริง" จากสื่อภาพยนตร์เรื่องจริงก็เช่นกัน ประเด็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งก็คือ ความหมายของ "ความเป็นจริง" จากสื่อภาพยนตร์ จะทำให้ผู้ชมที่มีโลกแห่งสัญลักษณ์คนละใบกันหรือมีแผนที่ทางจิตใจคนละแผ่นกันนั้น มีการรับรู้ "ความเป็นจริง" แตกต่างกันอย่างไรรวม และมีลักษณะเช่นใด

2. แนวคิดเรื่อง การเข้ารหัสของผู้ส่งสาร (Encoding) และการถอดรหัสของผู้รับสาร (Decoding)

S. Hall (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 291) นักคิดแห่งสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) ได้เสนอทศนะใหม่เกี่ยวกับแนวคิดด้านการสื่อสาร โดยปฏิเสธแนวคิดที่ว่า การสื่อสารคือกระบวนการที่ผู้ส่งเป็นคนสร้างความหมายลงในสาร แล้วส่งผ่านสื่อไปยังผู้รับสารซึ่งจะทำการถอดความหมายนั้นออกมา (Transmission Model) แต่กลับเสนอว่า การกระจายความหมายนั้นมีอยู่ 3 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนล้วนมีลักษณะของตนเอง ได้แก่

ขั้นตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ เป็นขั้นตอนที่ผู้ผลิตได้คัดเลือกเอาวัตถุดิบบางอย่างเท่านั้นนำมาเสนอ โดยจะถูกกำหนดจากอุดมการณ์ของผู้ผลิตเอง ถือเป็นขั้นตอนของการใส่รหัส (Encoding)

ขั้นตอนลงมือทำการผลิต เป็นขั้นตอนที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลง “ความเป็นจริง” ที่เป็นโลก 3 มิติอันมีโครงสร้างและกรอบของตนเอง มีความหมายอันหลากหลาย (Polysemy) ให้แปรรูปมาอยู่ในสื่อแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ หรือสื่อโทรทัศน์ เช่น รายการทำอาหารทางโทรทัศน์ เป็นต้น ถือเป็นขั้นตอนการใส่รหัสเช่นกัน

ขั้นตอนการถอดรหัส เป็นขั้นตอนของการรับสารที่เป็นอิสระจาก 2 ขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นอีกช่วงเวลาที่ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้ง กล่าวคือ สิ่งที่ผู้รับสารกระทำไม่เพียงแต่จะ “อ่านความหมาย” ที่อยู่ในสารของผู้ส่งสารเท่านั้น หากแต่ผู้รับสารจะนำเอา “ตัวเอง” (ผู้รับสาร) เข้าไปสร้างความหมายในสารด้วย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ช่วงเวลาแห่งการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสาร เป็นช่วงเวลาที่มิอิสระในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อช่วงเวลาแห่งการเข้ารหัส (encoding) เสมอไป ทั้งนี้ Hall ได้เสนอว่า แบบแผนของการถอดรหัสนั้นจะมีได้ 3 รูปแบบ คือ

1. จุดยืนแบบที่ผู้ส่งต้องการ (Dominant – hegemonic position) เป็นการอ่านความหมายที่ผู้รับสารจะยืนอยู่ที่เดียวกับผู้ส่งสาร และจะให้รหัสของผู้ส่งเช่นกัน ดังนั้นความหมายที่ผู้รับสารอ่านได้ จึงเป็นลักษณะอย่างของผู้ส่งสารต้องการเท่านั้น ซึ่งเรียกว่า preferred reading

2. จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายเสียใหม่ (Negotiated position) จุดยืนแบบนี้ แม้ว่าผู้รับสารจะอ่านความหมายหลัก ๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ภายในขอบเขตความหมายดังกล่าว ผู้รับสารจะยังคงต่อรองรายละเอียดปลีกย่อย ตัวอย่างเช่น “การยอมรับว่าเห็นด้วยกับผู้ส่งสาร แต่มีเงื่อนไขว่า จะเป็นจริงก็ต่อเมื่อ...” การตีความหมายแบบต่อรองนี้เป็นการพบกันครึ่งทางระหว่าง preferred reading กับ opposition reading

3. จุดยืนที่ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Opposition reading)

สำหรับการรับรู้ความหมายหรือการถอดรหัส “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ อิงเรื่องจริงก็เช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์อิงเรื่องจริงได้นำ “ความเป็นจริง” จากโลกแห่งความเป็นจริง มาประกอบสร้างหรือใส่รหัสโดยการ “คัดเลือก” ของผู้สร้างภาพยนตร์ ดังนั้นจึงเป็นประเด็น

ที่น่าสนใจว่า ผู้รับสารจะมีการรับรู้ความหมายหรือถอดรหัส “ความเป็นจริง” จากภาพยนตร์เรื่องจริงออกมาในรูปแบบใดบ้าง

3. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์

R. A. Rosenstone (1995 : 55) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่เป็นภาพยนตร์แนวบันเทิงและภาพยนตร์เชิงสารคดีนั้น ต่างมีรูปแบบการนำเสนอที่เป็นมาตรฐานเหมือนกัน กล่าวคือ มีการเชื่อมโยงความคิดลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ด้วยมุมมองของโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 6 ลักษณะ ได้แก่

1. ภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี มักจะพูดถึงประวัติศาสตร์ในฐานะที่เป็นเรื่องเล่า กล่าวคือ จะมีจุดเริ่มต้น และมีจุดจบของเรื่อง โดยเรื่องเล่าในภาพยนตร์นั้นพยายามถ่ายทอดสิ่งที่ยกระดับจิตใจของผู้ชมภาพยนตร์ แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับทาส หรือเรื่องการฆ่าสังหารหมู่ก็ตาม ก็พยายามเผยให้เห็นว่า สิ่งที่ภาพยนตร์พยายามจะพูดถึงนั้นเป็นแง่มุมในด้านดีทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Glory , Reds , The Last Emperor เป็นต้น อย่างไรก็ตามบ่อยครั้งที่ภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์แม้จะไม่เผยให้เห็นในแง่มุมดีของประวัติศาสตร์โดยตรง แต่ก็มักจะบอกเล่าให้เห็นด้านดีโดยอ้อม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่เล่าถึงความน่าสะพรึงกลัวของการฆ่าสังหารหมู่ หรือเรื่องราวของความไฝฝืนที่ล้มเหลว แม้จะไม่ได้เผยให้เห็นประวัติศาสตร์ในด้านดีโดยตรง แต่อย่างน้อย ภาพยนตร์ก็ได้ทำให้ผู้ชมรู้สึกที่ตัวเองโชคดีที่ไม่ได้มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลานั้น

2. ภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ มักเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับปัจเจกบุคคล ไม่ว่าจะชายหรือหญิงที่เป็นบุคคลที่เรารู้จักกันดีอยู่แล้ว และถึงแม้ว่าจะไม่ใช่บุคคลที่มีชื่อเสียงก็ตาม แต่ก็ยังเป็นบุคคลที่ได้สร้างวีรกรรมหรือได้กระทำการที่น่าชมเชย หรืออาจกล่าวถึงบุคคลที่ได้รับความทุกข์ทรมานจากเหตุการณ์ที่เลวร้ายหรือจากการถูกกดขี่ข่มเหง ผู้สร้างภาพยนตร์ก็จะกำหนดให้บุคคลนั้นได้เผชิญกับปัญหาในประวัติศาสตร์และหาทางแก้ไขได้ ซึ่งหนทางที่แก้ไขได้นี้ อาจเป็นหนทางเดียวกันกับปัญหาของประวัติศาสตร์ในขณะนั้น กล่าวคือบุคคลดังกล่าวในภาพยนตร์ได้เป็นตัวแทนของการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ขณะนั้น ตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor ที่แสดงให้เห็นว่าจักรพรรดิ ปู่ยี ต้องเปิดกว้างที่จะเรียนรู้อารยธรรมตะวันตก เป็นต้น

3. ภาพยนตร์ได้ออกเรื่องราวสู่ผู้ชมได้โดยแบบใกล้ชิด สมบูรณ์ และเรียบง่าย ซึ่งไม่มีวิธีการใดอื่นอีกแล้วที่จะทำได้ดีกว่านี้ ซึ่งผู้ชมเองก็ยอมรับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้โดยไม่ต้องขี้เกียจ ในขณะที่ยุติการสร้างภาพยนตร์เองก็สามารถส่งเสริมเรื่องจริยธรรมในเรื่องภาพยนตร์ได้อย่างมั่นใจ อย่างไรก็ตาม การสร้างภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์โดยที่ผู้สร้างใช้ความคิดส่วนตัวเพิ่มเข้าไปนั้นมักจะเกิดปัญหากับนักประวัติศาสตร์อยู่เสมอ แม้แต่การสร้างภาพยนตร์สารคดีที่ว่าอิงเรื่องจริงที่มีหลักฐานอย่างชัดเจนอยู่แล้วก็ตาม การสร้างภาพยนตร์สารคดีก็เลยไม่ได้ที่จะต้องมีการติดต่อ และตัดเนื้อหาบางส่วนที่ไม่สอดคล้องกับผู้สร้างภาพยนตร์ออกไป ซึ่งวิธีการดังกล่าวก็เหมือนกับการสร้างละครที่จำเป็นต้องละบุคลิกลักษณะบางอย่างของตัวละครไปบ้างโดยไม่กระทบต่อเนื้อหาสำคัญ

4. ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดประวัติศาสตร์โดยสร้างอารมณ์ร่วม สร้างเรื่องส่วนตัว และสร้างความบันเทิง โดยการสร้างตัวละครและผู้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้น ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ร่วมต่างๆ เช่น อิศรภาพ ความโกรธแค้น ความสุข ความสิ้นหวัง ความตื่นเต้น ความกล้าหาญ เป็นต้น ไม่ว่าจะสร้างเป็นแนวบันเทิง หรือแนวสารคดีก็ตาม ต่างได้ใช้คุณลักษณะพิเศษของการเล่าเรื่องผ่านทางภาพยนตร์ กล่าวคือ สามารถทำให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ในระยะใกล้ชิด ไม่ว่าจะ เป็นใบหน้าแสดงอารมณ์ของตัวละคร การใช้ภาพ และเสียงประกอบหรือเสียงดนตรี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ร่วมในภาพยนตร์ให้กับผู้ชม อย่างไรก็ตาม สิ่งดังกล่าวทำให้เกิดคำถามตามมา เช่นว่า สำหรับภาพยนตร์แนวสารคดีนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์ควรจะเสริมแต่งอารมณ์ร่วมดังกล่าวลงไปมากน้อยเพียงใด หรือภาพยนตร์นั้นสามารถทำให้เราเข้าใจประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้นเพียงใดเมื่อมีการใช้อารมณ์ร่วมดังกล่าว

5. การถ่ายทอดผ่านทางภาพยนตร์นั้น สามารถทำให้เราเห็นภาพในอดีต เช่น ข้าวของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย อาคารสิ่งก่อสร้าง ทิวทัศน์ หรือศิลปะในยุคอดีต อันแตกต่างจากการอ่านหนังสือประวัติศาสตร์หรือการเห็นสิ่งของโบราณเหล่านี้ในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์นั้น ไม่ว่าจะ เป็นข้าวของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย หรือสิ่งก่อสร้างดังกล่าว ได้ถูกสร้างให้ปรากฏออกมาพร้อมกัน จนทำให้เราได้เห็นภาพชีวิตในอดีต หรือเห็นการใช้ชีวิตในอดีตว่าเป็นอย่างไร แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เราเห็นดังกล่าวในภาพยนตร์นั้น อาจไม่ใช่ภาพในอดีตที่แท้จริง ซึ่งในการสร้างภาพยนตร์นั้น ได้อาศัยสิ่งนี้มานานแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ Hollywood เหตุผลที่

เป็นไปเช่นนั้นในมุมมองของผู้สร้างก็คือ ต้องการให้สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นเรื่องที่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมนั่นเอง

6. ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ออกมาในรูปแบบที่เป็นกระบวนการที่สามารถเห็นการเชื่อมโยงของศาสตร์หลายแขนง หลายแง่มุม จนผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่าทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นในช่วงเวลาขณะนั้น อันแตกต่างจากการอ่านศาสตร์ต่างๆ ในหนังสือหรือตำราที่แยกศาสตร์ออกเป็นบทๆ หรือเป็นเล่มๆ ซึ่งผู้อ่านไม่อาจเห็นการเชื่อมโยงกันของเรื่องราวหลายๆ ศาสตร์ได้ในเวลาเดียวกัน ในการชมภาพยนตร์นั้น ผู้ชมจะเห็นเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ชนชั้นทางสังคม ของบุคคลหรือของกลุ่มได้ในเวลาพร้อมๆ กัน ทำให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดให้ผู้ชมเข้าใจได้ชัดเจนกว่าทั้งด้านเหตุผลและอารมณ์ว่า ทำไมช่วงนั้นในประวัติศาสตร์จึงเกิดเหตุการณ์หรือการเปลี่ยนแปลงขึ้น ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์สามารถสร้างภาพประกอบพร้อมได้นั่นเอง

อุษา สุกใส (2544 : 29) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ไว้ดังนี้

ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ มีชื่อเรียกได้หลากหลาย เช่น docudrama , fact-fiction หรือ reality-based drama ทั้งนี้เพราะเป็นเรื่องราวที่อิงเหตุการณ์จริง ภาพยนตร์แนวนี้คือการสร้างขึ้นจากพื้นฐาน หรือ แรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์และบุคคลจริง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง JFK ซึ่งสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2534 โดยผู้กำกับ โอลิเวอร์ สโตน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการลอบสังหารประธานาธิบดีสหรัฐ จอห์น เอฟ. เคนเนดี เมื่อปี พ.ศ.2506 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เควิน คอสเนอร์ รับบทเป็น จิม แกลลสัน จากภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์จะมีตัวแสดงที่เป็นดารา แต่ก็ยังนำเสนอภาพเหตุการณ์จริงจากข่าวการลอบสังหารมาประกอบ รวมทั้งใช้เทคนิคการตัดต่อภาพให้กลมกลืนกับการแสดง

ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์นั้น จะมีความน่าเชื่อถือน้อยกว่าภาพยนตร์สารคดี ทั้งนี้เพราะเป็นการนำเสนอโดยใช้การดำเนินเรื่องตามแนวทางการทำภาพยนตร์และถือว่าเป็นเรื่องจริงที่ถูกนำมาสร้างขึ้นใหม่ ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์นี้จะมีการนำเสนอ 2 แนวหลัก คือ

1. การนำเสนอประวัติบุคคลสำคัญ โดยเน้นความบันเทิง (biography and entertainment) แนวนี้มีผู้นิยมสร้างเป็นจำนวนมาก เพราะสามารถทำรายได้ให้เป็นอย่างดี การนำ

เสนอแนวนี้ บางครั้งจะเน้นความบันเทิงเป็นหลัก และเป็นการเล่าถึงชีวิตและครอบครัวของบุคคลเหล่านั้น

2. การรวบรวมเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ หรือที่เรียกว่า reconstructive investigation การสืบค้นข้อมูลจะคล้ายกับการทำงานของนักหนังสือพิมพ์ โดยผู้สร้างจะต้องพยายามค้นคว้าข้อมูลที่ถูกต้องและใกล้เคียงกับประวัติศาสตร์มากที่สุด ซึ่งในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ผู้สร้างจำเป็นจะต้องมีการประกอบสร้างเหตุการณ์ใหม่ (reconstruction) ขึ้นมา เพื่อให้การดำเนินเรื่องเป็นไปตามความต้องการของตน

ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์นั้น ไม่ได้ใช้พยานจริงมาเล่าเรื่องเหมือนกับภาพยนตร์สารคดี แต่จะใช้ ตัวแสดง (character) เช่นเดียวกับภาพยนตร์ทั่วไป ทว่าตัวแสดงในภาพยนตร์แนวนี้จะแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป คือ ตัวแสดงจะต้องแสดงบทบาทของบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ และบุคคลนั้นต้องสามารถดำเนินเรื่องได้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

Leger Grindon (อ้างถึงในอุษา สุกใส , 2544) ได้พูดถึงตัวละครในภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ว่า สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักคือ ผู้นำที่มีชื่อเสียง และบุคคลทั่วไป การนำเสนอชีวิตของบุคคลสำคัญนั้น จะเสนอเรื่องราวที่เป็นสภาพแวดล้อมของบุคคลดังกล่าว เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Gandhi ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ.2526 เป็นการนำเสนอเรื่องราวการเคลื่อนไหวทางการเมืองของชาวอินเดีย โดยมี คานธี เป็นผู้นำ ส่วนการนำเสนอโดยบุคคลทั่วไปนั้น จะเน้นประสบการณ์ของบุคคลดังกล่าว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงชนชั้น วัฒนธรรมและการเคลื่อนไหวทางสังคม เหตุการณ์ที่ถูกนำเสนอจะพูดถึงบุคคลเหล่านี้ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเขา ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Schindler ' s List

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์นี้ มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์อย่างชัดเจน แต่เป็นการนำเสนอภาพประวัติศาสตร์ที่มีการแต่งเติมสีสันและสร้างตัวละครให้มีชีวิตจริง บางครั้งการนำเสนอในลักษณะนี้ ก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์จากนักประวัติศาสตร์ในแง่ของการบิดเบือนความจริง สิ่งที่นักประวัติศาสตร์ห่วงเกรงมากที่สุดก็คือ ภาพยนตร์แนวนี้มีความสมจริงและมีอิทธิพลต่อความคิดของผู้ชมให้เชื่อตาม ในขณะที่ผู้สร้างภาพยนตร์นั้นอาจสร้างเรื่องให้ตื่นเต้นเร้าใจเกินจริงโดยไม่สนใจข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์

Walter Goodman (อ้างถึงใน อุษา สุกใส , 2544) กล่าวว่า ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ที่ดีนั้น คือภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ที่ยังไม่ถูกผลิต หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ที่ผลิตนั้น ไม่มีคุณภาพ เพราะเป็นการหยิบยกเอาเรื่องราวชีวิตจริงของบุคคลมาเสนอเพื่อความบันเทิง บางครั้งก็ยกย่องบุคคลนั้นจนเกินจริง บางครั้งก็เสนอภาพที่โหดร้ายของบุคคลนั้น นอกจากนี้เหตุการณ์ต่างๆที่ถูกพูดถึงในภาพยนตร์มักจะขึ้นอยู่กับเทคนิคการถ่ายทำ แทนที่จะเสนอในเชิงวิเคราะห์เจาะลึกถึงเหตุการณ์นั้นๆ

นับเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ที่จะสร้างความสมดุลย์ระหว่างเรื่องจริง (truth) และการแสดง (drama) จึงมักจะถูกวิจารณ์ถึงความถูกต้องในเรื่องที่นำเสนอ แม้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์จะสร้างเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องจริง แต่ความถูกต้องในแง่ตัวแสดง คำพูด เหตุการณ์ และสถานที่ต่าง ๆ นั้น บางครั้งอาจถูกมองข้ามในรายละเอียดปลีกย่อยไปบ้าง นักประวัติศาสตร์มักจะไม่ค่อยเห็นด้วยในเรื่องนี้ แต่สำหรับผู้ชมส่วนใหญ่จะตัดสินความถูกต้องของเรื่องนำเสนอโดยอาศัยสุนทรียศาสตร์ ผู้ชมมักจะพูดว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ดี มากกว่าจะคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกต้อง ซึ่งก็สอดคล้องกับผู้สร้างภาพยนตร์ที่มองว่าการเสนอความถูกต้องหรือความจริงนั้นขึ้นอยู่กับเจตจำนงที่จะบอกเล่าเรื่องราวที่ดีมากกว่าการบอกเล่าข้อเท็จจริง

การสร้างภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ผู้สร้างต้องคัดเลือกเฉพาะตอนที่นำเสนอ และสามารถวิเคราะห์ตีความเป็นภาพยนตร์ได้ การตีความในแง่ของบทบาทยนตร์ ถือเป็นการสร้างสีสันให้กับเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งอาจมีอคติแฝงอยู่ได้ ความจริงนั้นจะขึ้นอยู่กับพิจารณาของผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์อาจจะเลือกเฉพาะเหตุการณ์ที่เหมาะสมกับความคิดเห็นของเขา ในหัวข้อที่เขากำหนด ดังนั้น อคติจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยากสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์

การถ่ายทำภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์นั้น บางครั้งผู้สร้างภาพยนตร์ก็พยายามจะตรวจสอบความถูกต้อง โดยการทำงานร่วมกับนักประวัติศาสตร์ในฐานะเป็นที่ปรึกษา การที่มีนักประวัติศาสตร์ช่วยตรวจสอบ มีข้อดีคือ ช่วยพิจารณาได้ว่า หัวข้อที่น่าสนใจนั้น ครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญมากน้อยแค่ไหน นอกจากนี้นักประวัติศาสตร์ยังช่วยวิจารณ์ว่า ข้อคิดเห็นที่น่าสนใจในเรื่องนั้น เป็นกลางหรือไม่ ที่สำคัญคือ นักประวัติศาสตร์จะช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อเท็จจริง (facts) ที่นำเสนอภาพยนตร์ว่าตรงกับความรู้ทางประวัติศาสตร์หรือไม่ ดังนั้นการมีที่ปรึกษาก็อาจจะเป็นทางออกที่ดีในการแก้ปัญหาการบิดเบือนเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม

จากนิยามและคุณลักษณะของภาพยนตร์อิงเรื่องจริงที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์อิงเรื่องจริงก็เป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ด้วยเช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์อิงเรื่องจริงได้เชื่อมโยงมุมมองความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีต่อเรื่องราวในประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวที่ถูกกล่าวขานจนเป็นตำนาน อันเป็นมุมมองของโลกแห่งความเป็นจริง มานำเสนอลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ร่วม สร้างเรื่องส่วนตัว และสร้างความเป็นกันเอง ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละครในเรื่อง ทั้งนี้ด้วยการใช้คุณลักษณะพิเศษของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพที่เคลื่อนไหว การใช้มุมกล้อง การใช้แสงและสี การใช้เสียงดนตรี การใช้เสียงประกอบ เป็นต้น ผู้ชมจึงสามารถเกิดความเข้าใจเรื่องราวและเกิดความคล้อยตามไปกับ “ความเป็นจริง” ของประวัติศาสตร์ในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเรื่องราว “ความเป็นจริง” ของภาพยนตร์อิงเรื่องจริงหรือภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์จะมีความน่าเชื่อถือน้อย และมีการวิพากษ์วิจารณ์ถึงความถูกต้องตรงกับข้อเท็จจริงในเรื่องที่นำเสนอ แต่แนวคิดนี้ก็ช่วยเป็นกรอบอย่างหนึ่งในการศึกษาว่า “ความเป็นจริง” ของภาพยนตร์อิงเรื่องจริงนั้น ได้ถูกประกอบสร้างจากมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ในลักษณะใด และใช้กลวิธีการเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์อย่างไรบ้าง

แนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์แนวเหมือนจริง (Realist film theory)

จำเริญลักษณะ ณะวังน้อย (2530 : 1008) กล่าวถึง แนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์แนวเหมือนจริงว่า เป็นแนวคิดที่มองศิลปะภาพยนตร์ในแง่มุมมองของสารคดี (documentary) โดยประเมินภาพยนตร์จากความสามารถในการสะท้อนความจริงภายนอกที่ปรากฏให้เห็นอยู่ (external reality) ว่าดีแค่ไหนออกมาได้ถูกต้องเที่ยงตรงเพียงไร ภาพยนตร์ในแนวนี้นักนิยมใช้เทคนิคที่มองไม่เห็น (invisible techniques) เช่น การแอบถ่าย กับทั้งไม่เน้นรูปแบบตายตัว (open forms) แต่สิ่งที่เน้นมากคือเรื่องราว (subject matter) นั่นคือเน้นว่าจะสื่อสารอะไร หรืออีกนัยหนึ่ง “อะไรเป็นสิ่งที่ต้องการบอก” (what ' s being communicated)

ประวิทย์ แต่งอักษร (2541 : 5) กล่าวถึงภาพยนตร์ในแนวเหมือนจริง หรือกลุ่ม Realism ว่า เป็นภาพยนตร์ที่เน้นการนำเสนอความจริงเป็นหลัก ใช้เทคนิคของภาพยนตร์แต่เพียงเล็กน้อย ส่วนใหญ่มักได้แก่ ภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์สารคดี หรือภาพยนตร์ประเภท โสมมูวี่หรือโสมวดีโอที่ถ่ายเอาไว้เพื่อบันทึกเหตุการณ์ ทั้งนี้ในการถ่ายทอดความเป็นจริงในลักษณะของการปรุงแต่งและบิดเบือนแต่น้อย ผู้สร้างภาพยนตร์มักจะจงใจใช้เทคนิคในระดับที่น้อยตามไปด้วย ซึ่งนั่นหมายความว่า ผู้สร้างภาพยนตร์กลุ่ม Realism พยายามทำให้ผู้ชมเกิด

ความรู้สึกว่า โลกในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ไม่ได้มีการปรุงแต่งหรือบิดเบือนแต่อย่างใด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นวิธีที่ถูกทำให้เข้าใจว่า เป็นเหมือนกระจกสะท้อนความเป็นไปในสังคมตามความเป็นจริง และด้วยลักษณะที่คำนึงถึงการปรุงแต่งด้วยเทคนิคแต่น้อยนี้เอง ผู้ชมจึงมักจะไม่ได้สังเกตเห็นรูปแบบ (style) การนำเสนอในภาพยนตร์แนวเหมือนจริง ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์จะให้ความสำคัญกับ “เนื้อหาที่จะนำเสนอ” (content) มากกว่า “รูปแบบการนำเสนอ” (form) และพร้อมกันนั้น กล้องภาพยนตร์ก็จะถูกลดบทบาทลงเหลือเพียงหน้าที่ของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยจะไม่ก้าวล่วงเข้าไปแสดงความคิดเห็นทางใดทางหนึ่งโดยเฉพาะ ดังนั้น ภาพยนตร์แนวเหมือนจริงจึงไม่สนใจความสวยงามในทางภาพ แต่เน้นความเรียบง่าย ความกระชับกระเฉง และความตรงไปตรงมา

จากแนวคิดนี้ จะเป็นกรอบแนวทางให้ผู้วิจัยใช้วิเคราะห์การประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงว่า ผู้สร้างภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคหรือมีการปรุงแต่งภาพยนตร์ในลักษณะอย่างไรเพื่อให้เนื้อหาหรือความหมายที่จะนำเสนอมีความเหมือนจริง

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นั้น Giannetti (1990 : 82) อธิบายไว้ว่า

“สมัยโบราณ ผู้คนติดต่อสื่อสารกันโดยการเล่าเรื่อง ในหนังสือ *The Poetics* ของอริสโตเติล ได้จำแนกประเภทของการเล่าเรื่องเป็นเชิงคดีไว้ 2 ลักษณะ คือ การแสดง และการเล่าเรื่อง การแสดง คือการที่เหตุการณ์เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเอง เช่น การละคร ส่วนการเล่าเรื่อง คือการบอกเล่าเรื่องราวโดยมีผู้เล่า อาทิ महाकाव्य หรือนวนิยาย ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กำเนิดมาจาก 2 สิ่งนี้ โดยการนำเอาวิธีการเล่าเรื่องทั้งสองชนิดมาผสมผสานกัน ผ่านเทคนิคเฉพาะอันซับซ้อนของสื่อภาพยนตร์”

Fisher ,1995 (อ้างถึงใน ทรงพล วงษ์คนดี , 2543 : 34) ได้เสนอทัศนะว่า การสื่อสารของมนุษย์เป็นการเล่าเรื่องศิลปะการพูด การตีความ การประเมินคุณค่าของข่าวสาร โดยประเมินว่ามีอะไรบ้างที่เปิดเผยได้ เรื่องใดมีความหมายต่อผู้ฟัง การเล่าเรื่องมีเป้าหมายมุ่งเชิญชวนให้ผู้ฟังเชื่อและมีปฏิกิริยาตอบสนอง ด้วยการให้เหตุผลที่ดีชักจูงให้น่าเชื่อถือ มีการโน้มน้าวและการแสดงรวมอยู่ด้วย

Sillar (1991) ได้เสนอว่า ในการพิจารณาเรื่องเล่า (Narratives) นั้น ต้องพิจารณาถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้คือ

1. แก่นเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญที่สุดของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ
2. โครงสร้างของเรื่อง (Structure) คือ การดำเนินเรื่องและเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นไปจนจบ
3. ตัวละคร (Character) คือ ตัวแทนบุคคลในเรื่องที่จะถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา
4. จุดพลิกผันของเรื่อง (Peripeteia) คือ จุดการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของเรื่องหรือตัวละครที่เกิดขึ้น
5. น้ำเสียงของผู้เล่า (Narrative Voice) หรือมุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง
6. รูปแบบ (Style) ที่ประกอบกันขึ้นในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้คำ ไวยากรณ์ของเรื่อง ลักษณะการใช้ภาพ

สำหรับการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริงนั้น จะใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย ภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอ โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อให้

เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา และการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งการพัฒนาเรื่องราวต่าง ๆ จะดำเนินขึ้นท่ามกลางความขัดแย้ง โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารสองฝ่าย เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกที่รับผิดชอบ

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park หรือความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Exocist

3. แก่นเรื่อง (Theme)

Boggs (1978 : 14-15) ได้แบ่งแก่นเรื่อง หรือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม (Theme as a moral statement) คือแก่นเรื่องที่ ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่อง มานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต (Theme as a statement about life) เป็นแก่นเรื่องที่ มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการ ประเมินสภาพของมนุษย์

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ (Theme as a statement about human nature) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่ เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.4 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม (Theme as a social comment) เป็น แก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนสภาพสังคม ซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทาง สังคม

3.5 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา (Theme as a moral or philosophical riddle) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. ตัวละคร (Character)

Perrine (1978 : 1491 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน , 2539 : 14-15) ได้ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า

“คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า...นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

Mehring (1990 : 299) กล่าวถึงบทบาทของตัวละครว่า

“ตัวละครในภาพยนตร์นั้น มีบทบาทในการรับใช้วัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ โดยจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารแก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอ รวมทั้งทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องด้วย ซึ่งจะทำให้เรื่องราวสามารถดำเนินไปได้จนถึงจุดคลี่คลาย (Resolution) ตัวละครแต่ละบทบาทจะทำให้เกิดวัตถุประสงค์ต่อลักษณะการดำเนินของโครงเรื่องและวัตถุประสงค์ของตัวบุคคล โดยบทบาทของตัวละครนั้น”

ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

4.1 บทเด่น (Protagonist) คือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต

4.2 บทเสริม (Modifier) คือบทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวละครบทเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครบทเด่น

4.3 ศัตรู (Opponents) เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่น ศัตรูคือบทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

4.4 ตัวเร่ง (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ หรือข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากตัวละครบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

4.5 บทสนับสนุน (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อนไหว เพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

4.6 บทบาทประกอบ (Lesser roles) คือบทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน แต่งเติม และเป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่อง

5. ฉาก (Setting)

ฉาก เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วย

ัญญา สังขพันธานนท์ (2539 : 191-193) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ได้แก่

5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติ ที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of view)

มุมมองของการเล่าเรื่อง คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละคร ผ่านสายตาตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ซึ่งก่อให้เกิดมุมมองและความหมายที่แตกต่างกัน

Giannetti (1990 : 357) ได้แบ่งมุมมองของการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

6.1 การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The first-person narrator) คือการที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องแบบนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องแบบนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ บางครั้งก็เป็นผู้สังเกตการณ์ หรือเป็นผู้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือ การเล่าเรื่องอาจมีอคติปะปนอยู่บ้าง มุมมองการเล่าเรื่องของบุคคลที่หนึ่ง พบได้บ่อยในภาพยนตร์ประเภทนักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

6.2 การเล่าเรื่องแบบผู้รู้รอบด้าน (The omniscient point of view) คือการเล่าเรื่องที่ผู้เล่านั้นเป็นผู้รอบรู้ในทุกเรื่อง สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่สาม (The third person) คือการที่ผู้เล่าเรื่องซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทใดบทบาทหนึ่งกล่าวถึงตัวละครตัวหนึ่ง โดยสามารถล่วงรู้ความคิดและความรู้สึกของตัวละครตัวนี้ แต่จะไม่สามารถล่วงรู้ความคิดของตัวละครอื่น เพียงแต่จะคาดเดาได้จากความคิดและความรู้สึกของตัวละครที่ผู้เล่าเรื่องล่วงรู้เท่านั้น

6.4 การเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอก (The objective point of view) เป็นการเล่าเรื่องที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางและปราศจากอคติในการนำเสนอ โดยผู้เล่าเรื่องจะถูกแยกออกจากเหตุการณ์ทั้งหมด เป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก จึงไม่สามารถหยั่งรู้ความคิดและความรู้สึกของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง การเล่าเรื่องแบบมุมมองจากภายนอกจะเป็นเพียงการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตีความเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง

สำหรับบทบาทของผู้เล่าเรื่อง มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเรื่องที่เล่า Sarah Kozloff (อ้างถึงใน สุจินดา ประสงค์ตันสกุล ,2540 : 12) ได้กำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่ากับเรื่องที่ถูกเล่าไว้ 6 ประการ คือ

1. ผู้เล่ามีบทบาทเป็นตัวแสดงในเรื่องที่เล่า หรือเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์จากภายนอก หากผู้เล่าเป็นหนึ่งในตัวแสดงของเรื่องที่เล่า คนดูก็จะรู้สึกว้าวมจริงมากกว่า และลดความรู้สึกต่อต้านหรือโต้แย้ง

2. ผู้เล่าเป็นเสมือนผู้เล่าเรื่องทั้งเรื่องเอง หรือมีการส่งต่อให้ผู้อื่นเล่าเรื่องต่อ ผู้เล่าที่มีได้เล่าเรื่องเองทั้งเรื่อง จะให้ความรู้สึกว้าวม ไม่ค่อยจะรู้อะไรในสิ่งที่เล่าและดูไม่มีพลัง ไม่น่าสนใจ

3. ระดับความเกี่ยวพันของผู้เล่ากับเรื่อง ผู้เล่าประสบเหตุการณ์ทั้งหมดเอง หรือเล่าผ่านมุมมองของผู้อื่น

4. ลักษณะของผู้เล่าที่ปรากฏ เน้นในแง่อารมณ์ หรือเหตุผล เช่น เป็นผู้ชอบสั่งสอน เน้นข้อเท็จจริง

5. ความน่าเชื่อถือของผู้เล่า

6. ความรอบรู้ของผู้เล่า เช่น รู้ตอนจบของเรื่อง หรือมีความสามารถที่เข้าใจถึงจิตใจของตัวละครในเรื่อง

เนื่องจากพื้นฐานของการนำเสนอเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่งของภาพยนตร์ จำเป็นต้องอาศัยการเล่าเรื่อง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่สร้างความหมายให้แก่ภาพ

ยนตร์ ดังนั้นแนวคิดการเล่าเรื่อง จึงเป็นแนวทางที่จะช่วยในการวิเคราะห์ กระบวนการประกอบ
สร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ทั้งในส่วนที่เป็นโครงเรื่อง
แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองของการเล่าเรื่อง และบทบาทของผู้เล่าเรื่อง

สัจนิยมวิทยาของสื่อภาพยนตร์

สัจนิยมวิทยา (semiology) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการนำเอาตัวสาร
(Message) หรือตัวเนื้อหา (Text) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของกระบวนการสื่อสารมวลชนมา
ศึกษาวิเคราะห์ โดยฐานของตัวทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาอยู่ที่ว่า “การเข้ารหัส” ถูกกำหนด
หรือมีข้อจำกัดโดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมดั้งเดิม (รากเดิมของวัฒนธรรม) ดังนั้นตัวเนื้อ
หาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษา จึงเป็นการเปิดโอกาสให้นำมา “อ่าน” และตีความได้ ดังนั้นเราจึง
สามารถเข้าใจความหมาย หากเรารู้กฎเกณฑ์ทางด้านภาษา และมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดีกับ
วัฒนธรรม ลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีนี้คือ

ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่จำเป็น
จะต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้สร้างสาร หรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารมี
อยู่ แต่ความหมายที่เราตีความนั้น เราถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลัก
ตรรกะของระบบสัญลักษณ์ซึ่งใช้ในการ “เข้ารหัส”

ประการที่สอง แนวการศึกษาไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้น
ผิว หรือตีความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความ
หมายที่แอบแฝง หรือความหมายเชิงนัยยะ ซึ่งผู้สร้างสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความ
หมายดังกล่าวก็ตาม

ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ ไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียน
เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ เสียง ท่าทาง หรือเครื่องมือเครื่องมือนานาชนิดต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อ
ความหมายด้วย

จากแนวคิดของทฤษฎีนี้ จึงได้มีการนำสัจนิยมวิทยา มาศึกษาตัวบท (Text) ของ
งานสื่อสารมวลชน เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ โฆษณา และงานศิลปะอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้
สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหาของงานเหล่านี้ได้

De Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส (1857-1913) (อ้างถึงใน กาญจน ก้าวเทพ , 2543 : 23) ได้ดัดแปลงสัญณะวิทยาที่ใช้ในการอธิบายศาสตร์แห่งสัญลักษณ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ ของสาร หรือระบบสื่อสารมวลชนที่ถูกจัดเรียงเป็นรูปร่างอยู่ โดยแบ่งองค์ประกอบของสัญณะเป็น 2 องค์ประกอบย่อย คือ ตัวหมายหรือรูปสัญณะ (Signifier) และตัวหมายถึงหรือความหมายสัญณะ (Signified) การศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงนี้เรียกว่า “กระบวนการสร้างความหมาย” หรือ “กระบวนการให้ความหมาย” (Signification) ซึ่งจะให้ความหมายโยงไปถึงวัตถุที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวอย่างเช่น เมื่อเราเขียนคำว่า “ต้นไม้” โดยมุ่งที่จะให้ความหมายถึงต้นไม้จริง ๆ ตัวอักษรคำว่า “ต้นไม้” ถือเป็นตัวหมาย ส่วนต้นไม้จริง ๆ เป็นตัวหมายถึง สิ่งเหล่านี้เป็นกระบวนการให้ความหมายที่เราสร้างขึ้น

Peirce (1859 – 1914) (อ้างถึงใน กาญจน ก้าวเทพ , 2543 : 20) นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน ได้เสนอทศณะเกี่ยวกับ “สัญณะ” โดยได้ให้ความสนใจที่จะพิจารณาคความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญณะ (sign) กับ วัตถุที่มีอยู่จริง (object) และเขาได้ใช้ความสัมพันธ์ดังกล่าวมาจัดแบ่งประเภทของสัญณะออกเป็น 3 รูปแบบ ตามระยะใกล้และระยะห่างระหว่างสัญณะกับวัตถุที่มีอยู่จริง ดังนี้

1) Icon เป็นสัญณะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุที่มีอยู่จริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ Icon นั้นเพียงแค่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง object ได้แล้ว

2) Index เป็นสัญณะที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คandles เป็น Index ของการจุดไฟ เนื่องจาก candles มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับการจุดไฟ การถอดรหัสของ Index จะใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล ระหว่าง Index กับ object

3) Symbol เป็นสัญณะที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญณะกับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง users เช่น คนไทยตกลงกันว่า ตัว “กา” เป็นสัญณะที่บ่งบอกถึง “สัตว์ชนิดหนึ่ง” โดยที่รูปตัวอักษร “กา” นั้นไม่มีความคล้ายคลึงหรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างสัญณะกับสัตว์ชนิดนั้น การถอดรหัสของ symbol นั้น จำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญณะนั้นเพียงอย่างเดียว

Barthes (1967) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 34) ได้เสนอแนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในสัญลักษณ์ว่า มี 2 ระดับ คือ ระดับแรก เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ ได้แก่ การตีความหมายโดยตรง ส่วนระดับที่สอง เป็นการตีความในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ได้แก่ การตีความหมายโดยนัยแฝง

การตีความหมายโดยตรง (Denotation) เป็นการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงในสัญลักษณ์ โดยเป็นความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ สามารถเข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่ายรูปถนน เขียนข้อความว่า “ถนนในเมือง” ก็แสดงความหมายว่าเป็นถนนสายหนึ่งในเมือง

การตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation) เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขา การตีความหมายโดยนัยแฝงนี้เกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายโดยนัยนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย และถูกควบคุมความหมายโดยการเปลี่ยนตัวหมายหรือสัญลักษณ์ แต่ยังคงมีตัวหมายถึงเอาไว้ ตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายถนนสายหนึ่งในเมือง ถ้าเราใช้เทคนิคในการถ่ายภาพเข้าช่วย เช่น ใช้ฟิล์มสีถ่ายขณะมีแสงแดดอ่อน ๆ ใช้แผ่นกรองแสง (filter) ปรับภาพให้นุ่มขึ้น จะช่วยให้ภาพถนนสายนี้ดูสดใสมีชีวิตชีวา ดูอบอุ่นและมีความสุข เหมาะสำหรับผู้เด็ก ๆ จะวิ่งเล่น แต่ในทางกลับกัน ถ้าใช้เทคนิคการถ่ายภาพอีกแบบหนึ่ง คือใช้ฟิล์มขาวดำ ถ่ายในสภาพแสงจ้า และปรับภาพให้ดูแข็งกระด้าง จะทำให้ถนนสายนี้เป็นถนนที่ดูน่ากลัว ไม่เหมาะสำหรับผู้เด็ก ๆ จะมาวิ่งเล่น

จากแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาที่กล่าวมานี้ สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของ “ความเป็นจริง” ที่ปรากฏในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงที่จะศึกษาได้ เพราะไม่ว่าจะเป็นภาษา ตัวอักษร ภาพ การเคลื่อนไหว การใช้แสงสี ดนตรี เสียง และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ทุกสิ่งทุกอย่างเหล่านี้ที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ สามารถสร้างการรับรู้หรือการตีความหมายทั้งโดยตรงและโดยนัยแฝง และมาคาดตีให้แก่ผู้ชมได้ทั้งสิ้น รวมทั้งยังเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ของภาพยนตร์อิงเรื่องจริงด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ได้แก่งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายในเนื้อหาของสื่อมวลชน ได้แก่

Slater, 1990 (อ้างถึงใน รุจิเวช ศชรินทร์, 2542 : 10) ได้ทำการทดลองโดยอาศัยกลุ่มควบคุม โดยมีการให้ข้อมูล 2 แบบ แบบแรกเป็นเรื่องแต่ง (Fiction) เช่น เรื่องจากนวนิยายตำนาน กับแบบที่สองเป็นเรื่องจริงและสารคดี (Non-fiction) เช่น เรื่องจากนิตยสารข่าว ให้กับกลุ่มที่คุ้นเคย และกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยกับประเด็นดังกล่าว พบว่า ภาพสะท้อนความเป็นจริงจากนวนิยาย (Fiction Portrayal) จะมีอิทธิพลต่อความเชื่อของกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยมากกว่าภาพสะท้อนความเป็นจริงจากเรื่องจริง (Non-fiction Portrayal) แต่ถ้าเป็นพวกที่คุ้นเคยกับประเด็นดังกล่าว พวกเขาก็จะเชื่อภาพสะท้อนความเป็นจริงจากเรื่องจริงมากกว่า

งานวิจัยของ วิชชชดา ปานกลาง ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พ.ศ. 2521-2532 เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจรูปแบบการถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” และเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายดังกล่าว โดยใช้แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของบ้าน ผี วัด ในสังคมไทย แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา และเทคนิคการผลิตภาพยนตร์มาประกอบในการวิเคราะห์ โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” ในปี พ.ศ. 2521-2532 ซึ่งได้มีการบันทึกเป็นวีดิทัศน์แล้ว 4 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ประเภท (genre) หนังผีไทย ทั้งในเชิงพล็อตของเรื่อง คือมีคนตายเป็นผีแต่ยังอยากจะใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนคน และการกำจัดผีออกไป โดยองค์ประกอบย่อยของเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ และในเชิงแนวคิดที่นำเสนอเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบ้าน ผี และวัด ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม โดยมีพื้นฐานมายาคติ (myth) ทางพุทธศาสนาในการเข้ามาจัดระเบียบของสังคมนี้ ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” โดยการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ และการใช้กล้องเป็นเครื่องมือในการบันทึกเรื่องเล่า ยังไม่ได้ใช้ภาษาของภาพยนตร์ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ เช่น การจัดแสง มุมกล้อง ขนาดภาพ การตัดต่อ การใช้เสียง และเพลงประกอบมาช่วยในการถ่ายทอดมากนัก

งานวิจัยของ พรรณราย ไอสถาภิรัตน์ ศึกษาเรื่อง นางนาก : การต่อรองทาง ความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ตั้งอยู่บนสมมติฐานเบื้องต้นว่า ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม อาจไม่ใช่ ตัวบทที่มีความหมายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันภายใต้การกำหนดของผู้สร้าง ดังนั้นจึงไม่ใช่ตัวบทที่มีอำนาจสมบูรณ์ในการกำหนดการรับรู้และตีความของผู้ชม ผู้วิจัยได้ใช้กรอบการวิเคราะห์ของ แนววัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) เขียนงานชาติพันธุ์วรรณนาของภาพยนตร์เรื่องนางนาก โดยอาศัยมโนทัศน์เรื่องการปฏิบัติ (practice) ของ ปีแอร์ บูร์ดิเยอ เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับกระบวนการที่ซับซ้อนและหลากหลายของการสร้างและตีความความหมายของตัวบท ภาพยนตร์ การสนทนากับตัวแทนของกลุ่มผู้สร้างและผู้ชม แสดงให้เห็นว่า การให้ความหมาย ของบุคคลเหล่านี้ต่อภาพยนตร์เรื่องนางนาก หลากหลายไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรมและบทบาททางสังคมของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะในด้านที่สัมพันธ์กับกระบวนการผลิตและบริโภค ภาพยนตร์ และความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าแม่นาคพระโขนง อันเป็นที่มาของการให้ความหมาย ต่าง ๆ กันต่อประเด็นความเชื่อทางศาสนา ความรัก และภาพของอดีต ความหมายที่ถูกนำเสนอ ในภาพยนตร์เรื่องนางนาก เป็นความหมายที่ผ่านการต่อรองบนพื้นฐานของความขัดแย้งระหว่างผู้ ครอบครองต้นทุนทางเศรษฐกิจกับผู้สร้างสรรคงานศิลปะ โดยมีความพึงพอใจตอบทบาทอันจำกัด ของแต่ละบุคคล และความคาดหวังต่อความนิยมของผู้ชมเป็นแกนของการประนีประนอม ผู้ชม ของนางนากมีการให้ความหมายอย่างหลากหลายไปตามระดับความเข้มข้นของความรู้ที่แต่ละ กลุ่มมีเกี่ยวกับภาพยนตร์ และเกี่ยวกับเรื่องเล่าแม่นาคพระโขนง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นพื้นที่ของการครอบงำ แต่เป็นโลกของการต่อรองระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยแสดงออกในรูปของการให้คุณค่ากับความหมาย

งานวิจัยของ เพ็ญสิริ เศรษฐวิhari ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ.2538-2540 เป็นงานวิจัยเชิง คุณภาพ มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยของ ผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540 ตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่และปัจจัยเกี่ยวข้องใน กระบวนการผลิตงาน เพื่อหาลักษณะเนื้อหาความหมายของตัวบทและวิธีการนำเสนอ โดยใช้ แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ทฤษฎีสัญญาวิทยา และแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540 มีการนำแนว คิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้ในเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ในระดับการสื่อความหมายพาดพิงอย่างไม่ ลึกซึ้ง เป็นการอ้างอิงหรือใช้เพื่อสื่อความหมายมากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่นำมาอ้างที่เป็น เป้าหมายของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ภาพยนตร์ไทยยังไม่ถือว่าเป็นภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ อย่างเต็มที่ แต่เป็นภาพยนตร์ที่ปรากฏแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ในบางส่วนเท่านั้น 2. กระบวน

การผลิตภาพยนตร์ที่นำแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้จะเกิดจากความคุ้นชินของผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่มีต่อลักษณะงานสื่อสารมวลชนร่วมสมัย เช่น มิวสิควิดีโอ โฆษณา เป็นพัฒนาการที่มาจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและ อุดมการณ์ของผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่นำแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่มาใช้นี้ยังไม่เข้าสู่หัวใจของกระบวนการผลิตตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่อย่างเต็มรูปแบบ 3. ภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยในยุคหลังสมัยใหม่ โดยสังคมจะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตให้เสนอรูปแบบภาพยนตร์ที่มีการรวบรวมความหมายจากสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่มาใช้ เป้าหมายของรูปแบบจะเป็นไปเพื่อความสนุกในขณะชมเป็นหลัก เพราะภาพยนตร์ไทยจัดเป็นสินค้าเพื่อความบันเทิงในระดับสูง

งานวิจัยของ นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ ศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง "สี่แผ่นดิน" มีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึงกระบวนการสร้างความหมายในการนำเสนอฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากโทรทัศน์เรื่อง "สี่แผ่นดิน" ซึ่งได้เผยแพร่ภาพโดยสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ เมื่อปี พ.ศ.2534 ทั้งนี้ได้ใช้วิธีสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความหมายเด่นชัดของการเปลี่ยนช่วงยุคสมัยด้วยลักษณะวิธีการจัดฉากและการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมด 4 ฉาก เพื่อวิเคราะห์ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้จัดละคร ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ และทีมงานผู้ผลิตฉากโดยพิจารณาถึงองค์ประกอบ วิธีการ ปัญหา ตลอดจนอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการละครและสัญวิทยา ผลการวิจัยพบว่า การจัดและใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในละครโทรทัศน์เป็นกระบวนการสร้างความหมายด้วยการผสมผสานปัจจัยต่าง ๆ ทั้งอาภักปกริยาของตัวแสดง แสง เสียง มุมกล้อง และเทคนิคทางโทรทัศน์เพื่อช่วยส่งเสริมการนำเสนอของละครให้มีความน่าเชื่อถือ และสามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้ตรงตามหน้าที่ของฉาก คือ (1) บ่งบอกถึงยุคสมัย บรรยากาศ กาลเวลา และการสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดกับผู้ชม (2) ช่วยเสริมบุคลิกของตัวละครให้เด่นชัดขึ้น นอกจากนี้ยังพบอีกว่าประสิทธิภาพในการสื่อความหมายด้วยฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในละครโทรทัศน์ขึ้นอยู่กับการเตรียมงานการผลิตละครโทรทัศน์ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียดของทีมงาน

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)
การศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง”
ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง

