



## สรุปผลการวิเคราะห์ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงกระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เพื่อทราบความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์ และเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ โดยภาพยนตร์อิงเรื่องจริงที่นำมาศึกษา คือ ภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2540 – 2543 เลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง, เรื่อง นางนาก และเรื่อง บางระจัน ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาสรุปได้ดังนี้

### สรุปผลการวิเคราะห์

1. กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริง
2. ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์
3. เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ

### 1. กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริง

เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงกระบวนการหรือแบบแผนของการประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ซึ่งจากการศึกษาพบแบบแผนในการประกอบสร้างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งแบบแผนดังกล่าวจะครอบคลุมในประเด็นต่าง ๆ 3 ประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันจนเกิดเป็นกระบวนการ ดังนี้

- (1.1) จุดมุ่งหมายการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์
- (1.2) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง”
- (1.3) ปัจจัยกำหนดที่มีผลต่อการประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง”

### (1.1) จุดมุ่งหมายการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์

เป็นองค์ประกอบสำคัญที่อยู่ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตของผู้ส่งสาร ซึ่งเป็นแนวทางให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ในการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” โดยพบว่า จุดมุ่งหมายการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์มีอยู่ 2 ประการ ได้แก่

(1.1.1) เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Real)

(1.1.2) เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “ความเป็นจริง”

(Deconstruction and Reconstruction)

#### (1.1.1) เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Real)

เป็นจุดมุ่งหมายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ให้มีความเหมือนหรือใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงมากที่สุด โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญใน 2 กรณีคือ

(i) ประกอบสร้างเรื่องราวของตัวละครจากบุคคลที่มีตัวตนจริงในฐานะคนธรรมดา เป็นการนำเสนอให้เห็นแง่มุมชีวิตของบุคคลในฐานะที่เป็นมนุษย์ปุถุชนธรรมดาที่มีอารมณ์ความรู้สึกอันหลากหลาย หรืออาจมีพฤติกรรมทั้งด้านดีและด้านเลวได้ ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่คนเราทุกคนเคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์โดยตรงจากโลกแห่งความเป็นจริง

(ii) ประกอบสร้างเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงอย่างสอดคล้องกับบริบททางสังคม เป็นการประกอบสร้างในลักษณะของการคัดเลือกเหตุการณ์ตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์เอง โดยเน้นให้มีความสอดคล้องกับบริบททางสังคมในยุคนั้น ๆ เพื่อให้ดูมีความเหมือนจริงมากที่สุด เช่น ต้องสอดคล้องกับการแต่งกายของคนในยุคนั้น สอดคล้องกับความเชื่อ ค่านิยม และประเพณีที่ปฏิบัติกันอยู่ในยุคนั้น รวมไปถึงสอดคล้องกับภาพบรรยากาศของสังคมนั้นๆ ด้วย ทั้งนี้เพื่อสร้างการยอมรับจากผู้ชมในเรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์นั้น ๆ

(1.1.2) เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “ความเป็นจริง”  
(Deconstruction and Reconstruction)

เป็นจุดมุ่งหมายที่มีลักษณะเป็นอัตวิสัย (subjective) ของผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคน โดยพบว่ากรรื้อและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ที่ศึกษา จะมีอยู่ 3 รูปแบบ คือ

(ก) การรื้อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่ เช่น ความหมายเดิมของ “แม่นาค” คือหญิงสาวที่ไว้ผมยาว ห่มสไบ มีความหึงหวงสามีเป็นอย่างมาก และมีภาพเป็น “ผีอาฆาตและดุร้าย” อันเป็นความหมายเดิมตามการรับรู้ของคนทั่วไป แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้รื้อความหมายเหล่านี้ออกไปเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังมีความหมายคงเดิมในบางส่วนคือ “ความรักที่ยึดมั่น” ของนางนาค และได้ประกอบสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “นางนาค” เป็นหญิงสาวผมสั้น คาดผ้าแถบ นุ่งโจงกระเบน กินหมากพินดำ และมีความรักที่ยึดมั่นต่อสามีจนไม่ยอมตาย เป็นต้น

(ข) การรื้อความหมายเดิมบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน เช่น การสร้างความหมายให้แก่ “แดง ไบรลีย์” ด้วยการรื้อความหมายของ “อันธพาล” ออกบางส่วน (เช่น เป็นคนเลวอยู่ตลอดเวลา) แล้วแทนที่ด้วยความหมายของ “นักเลง” บางส่วน (เช่น ไม่รังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า) ซึ่งให้ความหมายไปในเชิงบวกมากกว่า ทำให้ภาพลักษณ์ของแดง ไบรลีย์มีความเป็น “ฮีโร่” แม้ว่าจะเป็นผู้กระทำผิดกฎหมายก็ตาม

(ค) การรื้อความหมายเดิมบางส่วนพร้อมกับตอกย้ำความหมายเดิมอีกส่วนหนึ่งให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น การสร้างความหมายให้แก่ “ชาวบ้านบางระจัน” ด้วยการรื้อความหมายของ “วีรบุรุษ” ออกไปแล้วแทนที่ด้วยความหมายของ “มนุษยปฎุชนธรรมดา” แต่ในขณะเดียวกันก็ตอกย้ำความหมายของ “วีรกรรมสามัญชน” ให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งเป็นความหมายเดิมตามการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ในสังคม

(1.2) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง”

เป็นขั้นตอนของวิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ซึ่งมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยแบ่งได้เป็น 2 ประเด็น ได้แก่

- (1.2.1) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Mode of real)
- (1.2.2) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อร้อยความหมายเดิมและสร้างความหมายขึ้นใหม่ (Mode of deconstruction and reconstruction)

(1.2.1) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Mode of real) โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเล่าเรื่อง ได้แก่

- (ก) ตัวละคร (Character)
- (ข) โครงเรื่อง (Plot)
- (ค) การสร้างความเกี่ยวพันกับผู้ชมโดยตรง (Reference relevance)
- (ง) ฉาก (Setting)
- (จ) กลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ (Film device)

(ก) ตัวละคร (Character) มีวิธีการคือ

(i) การคัดเลือกนักแสดง (casting) เพื่อให้มีรูปลักษณะสอดคล้องกับบทบาทของตัวละครมากที่สุด โดยเน้นที่คุณลักษณะเรื่องหน้าตาและรูปร่างเป็นสำคัญ มีอยู่ 2 กรณี คือ กรณีที่ตัวละครเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีรูปลักษณะยืนยันอย่างชัดเจน ผู้สร้างภาพยนตร์จะทำการคัดเลือกนักแสดงให้มีความเหมือนหรือคล้ายกับตัวละครนั้นให้มากที่สุด (สร้าง Icon Sign) ซึ่งเป็นวิธีที่สามารถเชื่อมโยง “ความเป็นจริง” ไปสู่การรับรู้ของผู้ชมได้ง่ายที่สุด ส่วนกรณีที่ตัวละครเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงแต่ไม่มีหลักฐานยืนยันรูปลักษณะได้ชัดเจน ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงโดยการสร้างความเกี่ยวพันโดยตรง (สร้าง Index Sign) ซึ่งเป็นวิธีการที่ต้องอาศัยการคิดหาเหตุผลของผู้ชมเพื่อที่จะเชื่อมโยง “ความเป็นจริง” ของนักแสดงไปสู่การยอมรับในตัวละคร แต่ทั้งนี้อาจสร้างการยอมรับจากผู้ชมได้ไม่ดีเท่ากับในวิธีแรก ตัวอย่างเช่น การคัดเลือกคนที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนหรือใกล้เคียงกับคนโบราณมากที่สุดเพื่อมารับบทเป็นคนไทยสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้น

(ii) การเตรียมความพร้อมให้นักแสดงก่อนการแสดงจริง (work shop) เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับบทบาทของตัวละคร โดยเน้นที่คุณลักษณะด้านบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ กิริยาอาการและการแสดงออกต่าง ๆ ที่ผู้ชมจะรู้สึกยอมรับได้ทันทีว่านักแสดงคนนั้น “เป็น”

ตัวละครตัวนั้นจริง ๆ , การใช้ภาษาพูดของตัวละครในเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เพื่อช่วยเสริมบุคลิกภาพของตัวละครให้ดูเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น

### (ข) โครงเรื่อง (Plot)

เป็นการนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเหตุการณ์จริงและเหตุการณ์ที่แต่งเติมขึ้นใหม่มาประกอบสร้างให้ดูราวกับเป็นเรื่องจริงทั้งหมด โดยพบว่า โครงเรื่องจะมีที่มาอยู่ 2 ลักษณะคือ

- (a) จากการค้นคว้าข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์
- (b) จากการอ้างอิงประสบการณ์ตรงของผู้อื่น

โดยในส่วนที่เป็นการค้นคว้าข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์นั้นจะต้องผ่านกระบวนการทำงานอย่างละเอียดของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อให้มีความสอดคล้องกับข้อเท็จจริงให้มากที่สุด

ส่วนรูปแบบของโครงเรื่องนั้น จำแนกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

(i) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์จริงเป็นหลัก เป็นการเน้นไปที่เหตุการณ์จริงตามหลักฐานบันทึกทางประวัติศาสตร์หรือตามการเล่าขานของตำนานเป็นหลัก เนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงหรือแต่งเติมเหตุการณ์ให้มีความแตกต่างไปจากเหตุการณ์จริงตามประวัติศาสตร์หรือตามตำนานได้มากนัก เพราะ “ความเป็นจริง” นั้นอยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ อันอาจส่งผลให้การประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ชม

(ii) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์ที่แต่งเติมเป็นหลัก เป็นรูปแบบที่ผู้สร้างภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับการแต่งเติมเหตุการณ์เพื่อให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (genre) เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะ “ความเป็นจริง” ที่นำมาประกอบสร้างไม่ใช่เรื่องราวที่อยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ในสังคม จึงสามารถปรับแต่งเหตุการณ์ได้ตามความต้องการของตน แต่ขณะเดียวกัน ก็จำเป็นต้องดำเนินเหตุการณ์บางส่วนตามเหตุการณ์จริงด้วยเพื่อสร้างการรับรู้ให้แก่ผู้ชมว่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

### (ค) การสร้างความเกี่ยวพันกับผู้ชมโดยตรง (Reference relevance)

โดยผู้สร้างภาพยนตร์นำเอา “ความเป็นจริง” ไต ๆ ที่ผู้ชมเคยรับรู้หรือเคยสัมผัสจากโลกแห่งความเป็นจริงมาเชื่อมโยงกับ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เพื่อสร้างความเกี่ยวพันให้ผู้ชมเกิดการยอมรับในความเหมือนจริงนั้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประกอบสร้างตัวละครสมมุติหรือตัวละครสำคัญที่ไม่สามารถกำหนดบุคลิกของตัวละครได้ ตัวอย่างเช่น นำเอาบุคลิกลักษณะของ “หลวงพ่อกุณ” มาสร้างเป็นบุคลิกของ “หลวงพ่อธรรมโชติ” ในภาพยนตร์เรื่องบางระจัน เป็นต้น

### (ง) ฉาก (Setting)

ผู้สร้างภาพยนตร์ได้มุ่งเน้นการสร้างฉากให้มีความเหมือนจริงมากที่สุดเพื่อต้องการสร้างการรับรู้ให้แก่ผู้ชมในเรื่องของยุคสมัยตามเหตุการณ์ดำเนินเรื่องในภาพยนตร์โดยการประกอบสร้างฉากให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลที่ค้นคว้าจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และหลักฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในกรณีที่ไม่ใช่หลักฐานใดยืนยันความชัดเจนของฉากได้ ผู้สร้างภาพยนตร์จะอาศัยหลักฐานใกล้เคียงมาเป็นแนวทางในการสร้างฉากของภาพยนตร์แทน เช่น การอาศัยหลักฐานทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการปลุกเร้าของคนสมัยรัชกาลที่ 4 มาเป็นแนวทางในการสร้างฉากบ้านเรือนของนางนาก เป็นต้น

### (จ) กลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ (Film device)

ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงเพื่อต้องการสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละคร ฉาก และบรรยากาศต่าง ๆ ในภาพยนตร์ อันมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมได้เป็นอย่างดีราวกับกำลังชมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ๆ โดยสำหรับการใช้เทคนิคทางด้านภาพนั้นเพื่อต้องการสร้างบรรยากาศความเป็นยุคอดีต เช่น การจัดโทนสีและโทนแสงให้ภาพออกมาดูซีดและไม่เน้นสีที่ตัดกันมากนัก ทำให้ภาพดูมีความเก่า เป็นการสื่อความหมายของความเป็นอดีต หรือเพื่อสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (genre) เช่น การใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์แบบช้า ๆ และใช้โทนแสงแบบ low key ทำให้เกิดบรรยากาศของความน่าสะพรึงกลัวตามแนวทางของภาพยนตร์แนวผีวิญญาน (Horror Film) เป็นต้น

ส่วนการใช้เทคนิคทางด้านเสียง จะมีการนำเสียงต่าง ๆ มาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการและเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับภาพ เช่น เสียงบรรยายที่มีลักษณะน้ำเสียงจริงจังหนักแน่นเพื่อสร้างการยอมรับจากผู้ชมเสียงดนตรี ในจังหวะเร่งเร้าเพื่อสร้างความรู้สึกอีกเติมให้กับตัวละคร หรือเสียงประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงยิงปืน เสียงจักจั่น เพื่อสร้างบรรยากาศของภาพให้ดูเหมือนจริงและคล้อยตามไปกับภาพที่เห็น เป็นต้น

### (1.2.2) วิธีการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อตีความหมายเดิมและสร้างความหมายขึ้นมาใหม่ (Mode of deconstruction and reconstruction)

โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเล่าเรื่อง ได้แก่

- (ก) จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint)
- (ข) การนำเสนอ “ความเป็นจริง” ในหลายมิติ (Multidimension)
- (ค) การเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign)
- (ง) แก่นเรื่อง (Theme)
- (จ) ปมความขัดแย้ง (Conflict)

#### (ก) จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint)

เป็นองค์ประกอบซึ่งจะมีผลต่อความเข้าใจและการรับรู้ถึงพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องเล่า ขึ้นอยู่กับว่าในจุดยืนนั้น “ใคร” เป็นผู้มองหรือเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ โดยผู้สร้างภาพยนตร์ได้อาศัยจุดยืนของผู้เล่าเรื่องเพื่อทำหน้าที่ในการตีความและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “ความเป็นจริง” ตามความต้องการของตนเอง (subjective) เช่น การกำหนดจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ที่ตัวละคร “นายมาก” มีผลทำให้ภาพลักษณ์ของ “นางนาก” ปรากฏเป็นด้านบวกตามสายตาการมองของนายมากเนื่องจากนายมากเป็นตัวละครเพียงตัวเดียวในเรื่องที่ไม่ทราบว่ นางนากผู้เป็นภรรยา นั้นเสียชีวิตแล้ว เป็นต้น

#### (ข) การนำเสนอ “ความเป็นจริง” ในหลายมิติ (Multidimension)

เป็นการเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากเดิมที่มักนำเสนอเพียงบางส่วนหรือบางแง่มุม (Reduction) มาเป็นการนำเสนออย่างหลากหลายแง่มุมมาก

ขึ้น ตัวอย่างเช่น การนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ของประวัติชีวิตของ แดง ไบรลีย์ ทั้งก่อนและหลังจากเป็นอัมพาตแล้ว เพื่อเผยให้เห็นว่า วิถีชีวิตของคนเป็นอัมพาตนั้น ไม่ได้มีความเลวมาตั้งแต่ต้น อันมีผลทำให้ความหมายของการเป็นอัมพาตของ แดง ไบรลีย์มีความแตกต่างออกไปจากการนำเสนอเพียงแง่มุมเดียว เป็นต้น

### (ค) การเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign)

เป็นวิธีการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์จากเดิมไปเป็นภาพสัญลักษณ์ใหม่ โดยที่ตัวสัญลักษณ์ยังเป็นตัวเดิม ตัวอย่างเช่น เปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ของนางนาก จากเดิมที่เห็นเป็นผู้หญิงผมยาว ห่มสไบ และเมื่อเป็นผีก็จะปรากฏตัวด้วยใบหน้าชูปชิตคล้ายซากศพ พุดจาด้วยน้ำเสียงเย็น ๆ ซ้ำ ๆ มาเป็นผู้หญิงผมสั้น คาดผ้าแถบ เมื่อเป็นผีก็จะปรากฏร่างเป็นคนปกติทุกอย่างเช่นเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งมีผลทำให้ความหมายของนางนากเปลี่ยนแปลงไปด้วย

### (ง) แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหรือแนวคิดหลักของผู้สร้างภาพยนตร์ต่อ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง จะมีความแตกต่างไปจากเดิมที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ ตัวอย่างเช่น แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอแนวคิดหลักว่า “สงครามมีแต่สร้างความสูญเสียและความพลัดพรากให้แก่มนุษย์” ซึ่งแตกต่างไปจากแนวคิดหลักในแบบเดิมที่จะเชิดชูความกล้าหาญและความเสียสละของชาวบ้านบางระจันดังเช่นที่ปรากฏในแบบเรียน หรือในบทเพลงปลุกใจ เป็นต้น

### (จ) ปมความขัดแย้ง (Conflict)

เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะเป็นตัวผลักดันให้เกิดการพัฒนาเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นในเรื่องเล่า โดยผู้สร้างภาพยนตร์นำมาใช้เพื่อประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ให้มีความหมายได้อย่างหลากหลายตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ตัวอย่างเช่น ปมความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” ในแบบฉบับเก่า มักเป็นความขัดแย้งระหว่าง “คนกับผีแม่นาค” (คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ) และลงเอยด้วยความพ่ายแพ้ของผีแม่นาคทุกครั้ง แต่ในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ผู้สร้างได้ร้อยและสร้างปมความขัดแย้งในภาพยนตร์ใหม่เป็นความขัดแย้ง



ระหว่าง “นางนากับความตาย” (คนกับธรรมชาติ) ซึ่งผลของปมความขัดแย้งนี้ได้ลงเอยด้วยการที่นางนากเกิดความเข้าใจและยอมรับในกฎธรรมชาติของมนุษย์ในที่สุด

### (1.3) ปัจจัยกำหนดที่มีผลต่อการประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง”

การประกอบสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น มีลักษณะที่เป็นการผสมผสานหลากหลายมุมมองหรือหลายปัจจัยเข้าด้วยกัน ได้แก่

- (1.3.1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกของปัจเจกผู้สร้างภาพยนตร์
- (1.3.2) ข้อกำหนดภายใต้เงื่อนไขขององค์กร
- (1.3.3) ข้อเท็จจริงทางสังคม (Social Fact)

#### (1.3.1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกของปัจเจกผู้สร้างภาพยนตร์

เป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถจะมีอิสระและเสรีภาพในตัวเองได้ ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้โลกแห่งความเป็นจริงของปัจเจกผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคน ซึ่งจะมีผลต่อการมองและการเกิดความเข้าใจโลกในลักษณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ ความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นปัจเจกและแฝงไว้ด้วยความเป็นอัตวิสัย (subjective) อย่างเต็มที่ โดยจะสอดคล้องกับ “ความเป็นจริง” ที่มีลักษณะเชิงนามธรรม เช่น ความดี ความเลว ความรัก เป็นต้น และภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรงของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และการมีประสบการณ์กับโลกมาโดยตรงของผู้สร้างภาพยนตร์จนเกิดเป็นชุดความหมายในการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำมาสร้างเป็นภาพ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ เช่น ภาพกรุงเทพมหานครในยุคอดีตซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ได้เคยมีประสบการณ์ตรงมาก่อนและนำมาสร้างเป็นภาพตามการรับรู้ที่นั้นอยู่ในภาพยนตร์ด้วย เป็นต้น

#### (1.3.2) ข้อกำหนดภายใต้เงื่อนไขขององค์กร

โดยองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์มีอยู่ 2 องค์กร ได้แก่

(i) คณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ ซึ่งเข้ามากำหนดการประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ด้วยเงื่อนไขหรือข้อบังคับทางกฎหมายเป็นสิ่งสำคัญ เช่น การกำหนดเนื้อหาของภาพยนตร์เพื่อมิให้มีความหมายที่ลวงล้าหรือทำให้เกิดความมัวหมองต่อความหมายอันดีงามของพระสงฆ์ในพุทธศาสนา หรือเพื่อมิให้เกิดการพาดพิงไปสู่สถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นต้น

(ii) ผู้อำนวยการสร้าง แม้จะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นผู้มีส่วนในการตัดสินใจสร้างภาพยนตร์และบริหารงานภาพยนตร์ แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษา พบว่า ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะมีส่วนในการกำหนดความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เป็นส่วนน้อยและมีเฉพาะบางเรื่องเท่านั้น

### (1.3.3) ข้อเท็จจริงทางสังคม (Social Fact)

เป็นปัจจัยสำคัญที่เกิดจากการที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ต่อโลกโดยผ่านสถาบันต่าง ๆ ในสังคม และได้คัดเลือกเอาข้อเท็จจริงทางสังคมบางอย่างมานำเสนอเพื่อสร้างความสอดคล้องและความน่าเชื่อถือให้แก่ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ ได้แก่ ข้อเท็จจริงจากหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และข้อเท็จจริงจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้อื่น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ทั้งที่เป็นหลักฐานทางโบราณสถาน พระราชพงศาวดารต่าง ๆ และบทความของนักประวัติศาสตร์รุ่นใหม่ หรือภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้คัดเลือกมาจากประสบการณ์ตรงของ สุริยัน ศักดิ์ไธสง ซึ่งเป็นผู้มีชีวิตร่วมสมัยและมีประสบการณ์ตรงกับ “แดง ไบร่เลย์” เป็นต้น

## 2. ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส (Encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์

พบว่า “ภาพตัวแทน” (representation) ที่ปรากฏในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงสามารถสื่อ “ความหมายโดยนัย” (connotative) จากการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์ได้ โดยความหมายที่ปรากฏนี้มีความแตกต่างไปจากความหมายตามการรับรู้เดิมที่มีอยู่ในสังคม ได้แก่

(2.1) ความหมายจาก “ภาพตัวแทนของนางนาก” ซึ่งแตกต่างไปจากความหมายของ “แม่นาคพระโขนง” ในภาพยนตร์ตามแบบฉบับเดิม คือ นางนากเคยดำรงตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์สมัยรัชกาลที่ 4 เป็นหญิงสาวที่ยึดมั่นในความรักจนฝ่าฝืนกฎธรรมชาติของมนุษย์ เป็นผีที่มีอิทธิฤทธิ์หรือพลังอำนาจบางอย่างที่สามารถทำให้คนมองเห็นตนในรูปของคนปกติได้ ไม่ได้เป็นผีที่ทำร้ายหรือฆ่าคนได้โดยตรง และยอมปล่อยวางจากการยึดมั่นถือมั่นได้ด้วยความเข้าใจในธรรมะ ซึ่งความหมายทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากการประกอบสร้างโดยการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign) , การสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme) , การสร้างความหมายผ่านปมความขัดแย้ง (conflict) , การสร้างความหมายผ่านจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint) และการสร้างความหมายผ่านความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์

(2.2) ความหมายจาก “ภาพตัวแทนของชาวบ้านบางระจัน” ซึ่งแตกต่างไปจากความหมายของ “วีรบุรุษบางระจัน” ที่ปรากฏในแบบเรียนหรือบทเพลงปลุกใจ คือ ชาวบ้านบางระจันคือมนุษย์ปุถุชนธรรมดาที่ได้ร่วมกันสร้างวีรกรรมสามัญชนขึ้น ซึ่งเป็นการต่อสู้เพื่อตนเองมากกว่าที่จะเป็นการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์รักชาติ โดยเป็นการสื่อความหมายโดยนัยให้เห็นว่า สงครามไม่เคยให้อะไรแก่มนุษย์นอกจากความสูญเสีย ความหมายทั้งหมดนี้เป็นการประกอบสร้างโดยการเปลี่ยนแปลงภาพสัญลักษณ์ (Change of sign) , การสร้างความหมายผ่านจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint) , การสร้างความหมายจากข้อเท็จจริงทางสังคม (social fact) ตามหลักฐานบันทึกของนักประวัติศาสตร์รุ่นใหม่ และการสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme)

(2.3) ความหมายจาก “ภาพตัวแทนของแดง ไบร่เลย์” ซึ่งแตกต่างไปจากความหมายของ “อันธพาล” ตามการนิยามของคณะรัฐบาลในสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ คือ แแดง ไบร่เลย์เป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม เป็นคนดีในสายตาของเพื่อน ๆ แต่พร้อมกันนั้นก็เป็นการสื่อความหมายโดยนัยให้เห็นว่า คนทำดียอมได้ดี คนทำชั่วยอมได้ชั่ว ซึ่งทั้งหมดเป็นการประกอบสร้างความหมายโดยการนำเสนอแง่มุมชีวิตของแดง ไบร่เลย์ในหลายมิติ (Multidimension) , การสร้างความหมายจากประสบการณ์จริงของ สุริยัน คักดีไทสง (ซึ่งระบุว่าเพื่อนของแดง ไบร่เลย์) , การสร้างความหมายผ่านจุดยืนการเล่าเรื่องของ สุริยัน คักดีไทสง (Narrator standpoint) , การสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง และการสร้างความหมายผ่านความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์

### 3. เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสาร กลุ่มต่าง ๆ

(3.1) เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของผู้รับสารที่มีโลกเชิงสัญลักษณ์แตกต่างกัน ระหว่างกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ (Environment experience) กับกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์ (Mass – mediated experience) พบว่า การถอดรหัสความหมาย (Decoding) จากผู้สร้างภาพยนตร์จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ จะมีความคิดเห็นปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่

ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์ จะมีความคิดเห็นอย่างหลากหลาย (polysemy) คือมีทั้ง เห็นด้วย , ต่อรอง และ ปฏิเสธกับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์

ทั้งนี้เหตุผลเบื้องหลังความคิดเห็นของผู้รับสารทั้งสองกลุ่มมาจากแหล่งประกอบสร้างที่แตกต่างกัน ซึ่งต่างก็นำมาอ้างอิงตามระบบการรับรู้ (perception) ของโลกเชิงสัญลักษณ์แห่งตน

(3.2) เปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีระดับของการสัมผัสกับความเป็นจริงแตกต่างกัน อันได้แก่ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ (Direct experience) , กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ (Environment experience) และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ (Factual experience) พบว่า

กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ จะมีความคิดเห็นในด้านลบต่อการนำเสนอ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์

ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ จะมีความคิดเห็นที่ยอมรับต่อการนำเสนอ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์

ทั้งนี้พบว่า ความคิดเห็นที่เป็นมุมมองสะท้อนลักษณะเฉพาะกลุ่มได้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบร์เลย์ และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ ให้ความสำคัญกับนิยามความหมายของ “ความเป็นจริง” ตามระบบการรับรู้ (perception) ในโลกเชิงสัญลักษณ์แห่งตนและใช้เป็น “แผนที่ทางจิตใจ” (Mental maps) ในการชี้ทิศทางว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ควรประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในลักษณะเช่นใด เช่น การชี้แนะว่าผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีการบอกกล่าวหรือขออนุญาตผู้เป็นเจ้าของเรื่องหรือผู้ที่เกี่ยวข้องก่อน เป็นต้น

ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นนักประวัติศาสตร์ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการนิยามความหมายของ “ความเป็นจริง” ใด ๆ โดยมีความคิดเห็นที่ไม่มีภาพจำลองใด ๆ ที่จะสร้าง “ความเป็นจริง” ได้อย่างสมบูรณ์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

ทั้งนี้ จากผลการวิเคราะห์ในบทที่ 5 และบทที่ 6 ผู้วิจัยได้นำมาเชื่อมโยงกันเพื่อจะสรุปผลงานการวิจัยเรื่อง “การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องเรื่องจริง” โดยจะแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. การสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์
2. การรับรู้ความหมาย “ความเป็นจริง” ของผู้รับสาร

#### 1. การสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์

ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่อง การสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) ที่มีความเชื่อพื้นฐานว่า สื่อมวลชนซึ่งเป็นสถาบันหนึ่งในสังคมได้ทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” ในการสร้างความเป็นจริงให้ปัจเจกบุคคลในสังคมด้วยการคัดเลือก “ความเป็นจริง” เรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นมาและนำเสนอผ่านสื่อ นั้น “ภาพยนตร์เรื่องเรื่องจริง” ในฐานะสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ก็ถูกจัดเข้าอยู่ในกรอบแนวคิดนี้ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ “ความเป็นจริง” ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้คัดเลือกเพื่อนำเสนอไปสู่การรับรู้ของผู้ชม นั้น จะมีทั้ง “เรื่องจริง” และ “เรื่องแต่ง” แต่ถูกนำเสนอให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงทั้งหมด แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาตามแนวคิดนี้ไม่ได้ต้องการคำตอบว่า “ความเป็นจริง” ของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ “ถูกหรือผิด” แต่ต้องการหาคำตอบว่า “ความเป็นจริง” นั้นถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร และได้ทำอะไรแก่ปัจเจกผู้รับสาร

เพื่อหาคำตอบว่า “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร ผู้วิจัยจะอาศัยกรอบแนวคิดของ S.Hall เรื่องการเข้ารหัสและการถอดรหัสสาร (Encoding / Decoding) มาเป็นตัวอธิบาย โดยสำหรับแนวคิดนี้ Hall มีทัศนะว่า เป็นขั้นตอนของการสร้างความหมายทั้งจากผู้ส่งและผู้รับ โดยมีอยู่ 3 ช่วงตอน คือ ช่วงตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ ช่วงตอนลงมือทำการผลิต และช่วงตอนการถอดรหัส ทั้งนี้สำหรับ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงนั้น ได้ถูกประกอบสร้างขึ้นในช่วงตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อและช่วงตอนลงมือทำการผลิต ดังนี้

(1) ช่วงตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ เป็นช่วงตอนที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้คัดเลือก “ความเป็นจริง” บางอย่างมานำเสนอ โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการถ่ายทอด “ความเป็นจริง” ที่เป็นเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ เช่น ประวัติบุคคล เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เป็นอันดับแรก ในขณะที่เดียวกันก็จะมีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น ความคิดเห็นและทัศนะของผู้สร้างภาพยนตร์ ภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้และการเข้าใจโลกของผู้สร้างแต่ละคน (จากโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความหมายที่แวดล้อมบุคคลอยู่ตามแนวคิดของ A. Schutz) , ข้อเท็จจริงทางสังคม (social fact) ต่าง ๆ เช่น หลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น หรือข้อกำหนดจากเงื่อนไขขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เช่น คณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ หรือผู้อำนวยการสร้าง เป็นต้น ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะทำหน้าที่ในการ “นิยามสถานการณ์” (definition of situation) เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ว่าจะต้องทำการ “เข้ารหัส” (Encoding) ให้แก่ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงอย่างไร

(2) ช่วงตอนลงมือทำการผลิต เป็นช่วงตอนต่อมาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ทำการเปลี่ยนแปลง “ความเป็นจริง” ที่ได้คัดเลือกแล้วตามแนวทางของตนเองให้มาอยู่ในรูปแบบของภาพยนตร์ ทั้งนี้ในช่วงตอนนี้จะมีความสำคัญกับผู้สร้างภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เพราะเป็นช่วงตอนที่สามารถโน้มนำให้ผู้รับสารตีความหรือรับรู้ความหมาย “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ให้ เป็นไปตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ได้โดยทำการติดตั้ง “รหัสและกลไกการถอดความหมายจากสาร” ให้แก่ผู้รับสารไปพร้อมกันด้วย ซึ่งได้แก่

(i) รหัสทางเทคนิค (Technical code) ได้แก่ การใช้เทคนิคทางด้านภาพและเสียง โดยพบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้เพื่อต้องการสร้างผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเป็นสิ่งสำคัญ เช่น ถ้าเป็นภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของบุคคลในยุคอดีต ก็ต้องจัดโทนแสงและโทนสีเพื่อ

สร้างบรรยากาศเก่า ๆ แบบยุคอดีต (เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง) หรือถ้าเป็นภาพยนตร์เรื่องจริงของเหตุการณ์สงคราม ก็ต้องใช้การเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์ คล้ายการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเพื่อสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมเหมือนอยู่ในเหตุการณ์สงครามนั้นด้วย (เช่น ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน) เป็นต้น ส่วนการใช้เทคนิคด้านเสียงนั้น ส่วนใหญ่จะใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและดึงอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกคล้อยตามไปกับภาพที่เห็น เช่น การใช้เสียงจักจั่นในฉากกลางคืน การใช้เสียงพินดาบ เสียงยิงธนู ในฉากของการสู้รบกัน เป็นต้น

(ii) รหัสของภาพตัวแทน (Representational code) เป็นรหัสที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอด “ความเป็นจริง” ตามกรอบแนวทางของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยการสร้าง “ภาพสัญลักษณ์” หรือ “ภาพตัวแทน” ขึ้นเพื่อสื่อความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น “ภาพตัวแทนของนางนาก” ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก คือ หญิงสาวไทยโบราณไว้ผมสั้น คาดผ้าแถบ นุ่งโจงกระเบน กินหมากพินดา ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายว่า นางนากเป็นบุคคลที่มีชีวิตอยู่ในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้น

(iii) รหัสทางสังคม (Social code) เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสังคม ซึ่งแสดงความหมายต่าง ๆ ของการเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตสังคม ตัวอย่างเช่น การแสดงให้เห็นวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มชาวบ้านบางระจันที่ยังชีพด้วยการปลูกพืช ลำสัตว์ และมักอาศัยอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ๆ สื่อความหมายให้เห็นว่า ชาวบ้านบางระจันเป็นชาวบ้านป่า หรือการแสดงให้เห็นพฤติกรรมในด้านดีของแดง ไบร้เลย์ เช่น มีความกตัญญูต่อมารดา สื่อความหมายให้เห็นว่า คนที่เป็นอันธพาลก็มีทั้งพฤติกรรมในด้านดีและด้านเลว เป็นต้น

(iv) เงื่อนไขของการรับรู้ (Condition of perception) เป็นแนวคิดที่ Hall ได้นำมาจากทัศนะของ U.Eco (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 40) ที่ได้ตั้งข้อสังเกตว่า สัญลักษณ์ที่เป็นภาพเหมือน (icon sign) จะทำให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นตัว object ได้เหมือนกับในโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้จะต้องถูกกำหนดด้วยจุดยืนหรือมุมมองใดมุมมองหนึ่งโดยเฉพาะเพื่อให้ผู้รับสารตีความหมายไปตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ผู้สร้างภาพยนตร์ได้กำหนดจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ที่ “นายมาก” ผู้เป็นสามี การกำหนดมุมมองเช่นนี้ย่อมทำให้ภาพของนางนากที่ปรากฏตามสายตาของนายมากผู้ซึ่งไม่รู้ว่ นางนากได้ตายไปแล้วกลายเป็นภาพด้านบวก ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการจะสื่อความหมายให้เห็นว่า นางนากไม่ใช่ผีดูร้ายหรือผีอาฆาตแต่อย่างใด แต่เป็นผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่ง

ที่มีความรักยึดมั่นต่อสามีจนไม่ยอมพรากจากแม้จะตายไปแล้ว หรือในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันทพาลครองเมือง ที่กำหนดจุดยืนการเล่าเรื่องไว้ที่ “สุริยัน ศักดิ์โทสง” ซึ่งมีฐานะเป็นเพื่อนของ แดง ไบรด์เลย์นั้น ก็ทำให้ภาพของแดง ไบรด์เลย์ กลายเป็นภาพของอันทพาลที่มีคุณธรรมอันเป็น ความหมายตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์เช่นกัน เป็นต้น

ในประเด็นต่อมาคือ การหาคำตอบว่า เมื่อ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิง เรื่องจริงได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว ได้ให้หรือได้สร้างอะไรแก่ปัจเจกผู้รับสาร ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วย แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) ที่เชื่อว่า “ความ เป็นจริง” มีอยู่หลายมิติอันเป็นผลมาจากการประกอบสร้างจากโลก 2 โลกที่แวดล้อมปัจเจกอยู่คือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์ (หรือโลกแห่งความหมาย) โดยสำหรับ “ความ เป็นจริง” ที่เกิดจากการประกอบสร้างจากโลกแห่งภาพยนตร์อิงเรื่องจริงนั้น ได้สร้างสิ่งต่าง ๆ ให้ แก่ปัจเจกผู้รับสาร ดังนี้

(1) เป็นแหล่งสำคัญที่ให้คำนิยาม “ความเป็นจริง” ต่าง ๆ แก่ปัจเจกผู้รับสาร (Dominant source of definition) ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันทพาลครองเมือง ผู้ สร้างภาพยนตร์ได้ให้นิยามของ “อันทพาล” ว่า ไม่ใช่คนที่มีแต่พฤติกรรมด้านเลวร้ายเพียงด้าน เดียวตลอดเวลา แต่คือคนที่มีทั้งพฤติกรรมด้านดีและด้านเลวประกอบกัน และในท่ามกลางหมู่ อันทพาลด้วยกันก็ยังมีอันทพาลที่ดีและอันทพาลที่เลวด้วย , ในภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ผู้สร้าง ภาพยนตร์ได้ให้นิยามของ “วีรบุรุษ” ว่า ไม่ใช่ผู้ที่มีความเก่งกล้าสมบุรณ์แบบ แต่เป็นมนุษย์ ปุถุชนธรรมดาที่มีความกล้าหาญและความเสียสละเพื่อส่วนรวม หรือในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ให้นิยามของ “ผี” ว่า เป็นพลังงานชนิดหนึ่งที่สามารถดลบันดาลให้เกิด การเปลี่ยนแปลงได้เฉพาะแต่ธรรมชาติ เช่น ผ่นตก ฟ้าร้อง เท่านั้น แต่ไม่สามารถทำร้ายหรือฆ่าคน ได้โดยตรง เป็นต้น

(2) ให้ภาพลักษณ์ของความเป็นจริงทางสังคมของปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มสังคม ตัวอย่างเช่น การให้ภาพลักษณ์แก่แดง ไบรด์เลย์เป็นอันทพาลที่มีคุณธรรม การให้ภาพลักษณ์แก่ นางนากเป็นผีที่มีความยึดมั่นในความรัก หรือการให้ภาพลักษณ์แก่กลุ่มชาวบ้านบางระจันว่าเป็น คนธรรมดาสามัญที่สร้างวีรกรรมอันยิ่งใหญ่ที่สมควรได้รับการยกย่อง เป็นต้น อันเป็นทัศนะที่มาจาก การประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์นั่นเอง



## 2. การรับรู้ความหมาย “ความเป็นจริง” ของผู้รับสาร

เมื่อ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริงได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว หรือตามทัศนะของ S. Hall ก็คือ “ความเป็นจริง” นั้นได้ถูกเข้ารหัส (Ending) มาจากผู้สร้างภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว ในขั้นตอนต่อมาก็คือ ขั้นตอนของการรับสารหรือการบริโภคข่าวสาร ซึ่งเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งของการสร้างความหมาย แต่เป็นความหมายที่ถูกสร้างจากผู้รับสารด้วยกระบวนการถอดรหัส (Decoding) โดย “ความเป็นจริง” จากผู้สร้างภาพยนตร์นั้นจะถูกนำมา “อ่าน” ความหมายซึ่งตามทัศนะของ Hall เชื่อว่า ความหมายจะถูกอ่านหรือถูกถอดรหัสออกมาได้ 3 รูปแบบ คือ

- (i) การถอดรหัสตามที่คุณต้องการ (Preferred reading)
- (ii) การถอดรหัสที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายกับผู้ส่งสาร (Negotiated reading)
- (iii) การถอดรหัสที่คัดค้านหรือปฏิเสธความหมายของผู้ส่งสาร (Oppositional reading)

ในการถอดรหัสความหมาย “ความเป็นจริง” ของผู้รับสารนั้น ตามแนวคิดเรื่อง การสร้างความเป็นจริงทางสังคม มีความเชื่อว่า ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (given) แต่เกิดจากการประกอบสร้างขึ้น (constructed) จากการที่ผู้รับสารมีโลกแวดล้อมอยู่ 2 โลก (คือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งสัญลักษณ์) ซึ่งจะมีสถาบันต่าง ๆ ในสังคมทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” ในการให้คำนิยาม “ความเป็นจริง” ของสิ่งต่าง ๆ โดยจะค่อย ๆ ซึมผ่านเข้าสู่การรับรู้ของปัจเจกผู้รับสารอย่างค่อยเป็นค่อยไปจนกลายเป็น “แผนที่ทางจิตใจ” (Mental maps) ที่จะทำหน้าที่ชี้ทิศทางว่าจะเกี่ยวข้องกับอะไรให้แก่ปัจเจกผู้รับสารนั้น ซึ่งตามทัศนะของ A.Schutz ก็คือ “Typification” นั่นเอง ดังนั้น เมื่อนำมาอธิบายการถอดรหัสความหมาย “ความเป็นจริง” ระหว่างกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง กับ กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อซึ่งต่างก็มีแผนที่ทางจิตใจหรือมีโลกเชิงสัญลักษณ์กันคนละแบบ ก็ย่อมจะส่งผลให้ “ระบบการรับรู้” (perception) ต่อ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริงย่อมแตกต่างกันด้วย ดังนี้

(1) กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Direct experience) จะมีแผนที่ทางจิตใจที่มีลักษณะเข้มแข็งและไม่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ เพราะการซึมผ่านของ “ความเป็นจริง” นั้นเกิดจากการเรียนรู้หรือการเข้าใจโลกมาด้วยตนเอง ดังนั้นหาก “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้รับสารกลุ่มนี้ได้ประสบมาโดยตรง “ความเป็นจริง” นั้นก็ย่อมจะถูกต่อต้านหรือคัด

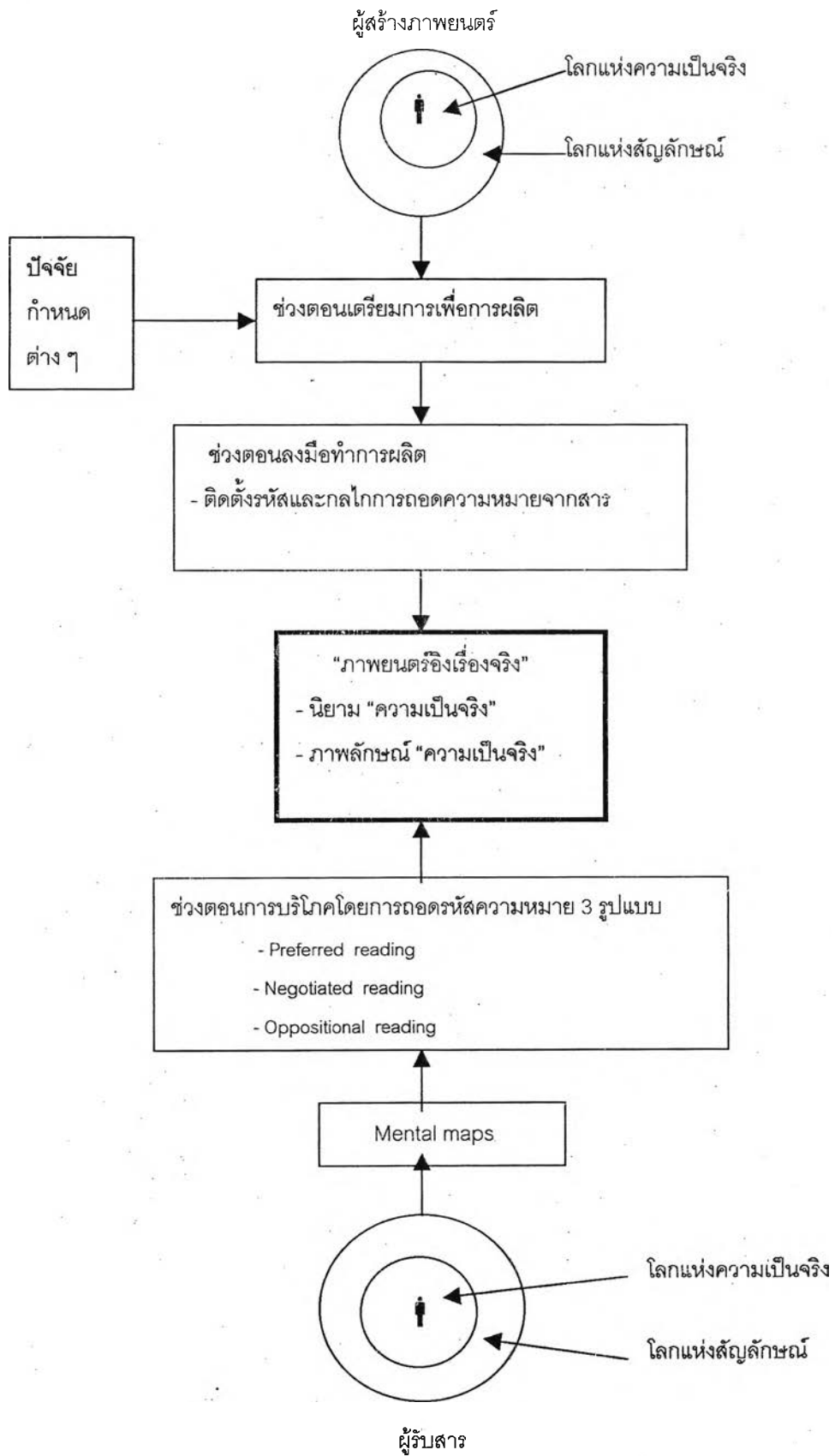
คำสอนอย่างเต็มที่หรือด้วยความรุนแรง ตัวอย่างเช่น การแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ โดยการปฏิเสธด้วยท่าที่ไม่พอใจอย่างยิ่งกับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ทำให้แดง ไบรลีย์และเพื่อน ๆ มีภาพลักษณ์เป็นอันธพาลที่ไม่ให้ความเคารพในพุทธศาสนาเพราะยิงกันตายในขณะที่ทำพิธีบวช เป็นต้น

(2) กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อ (Mass-mediated experience) จะมีแผนที่ทางจิตใจที่เกิดจากการทำงานของสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมในการนิยาม “ความเป็นจริง” ของสิ่งต่าง ๆ ให้ โดยแผนที่ทางจิตใจนี้จะมีลักษณะเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาหากว่ามีค่านิยมใหม่ที่มีความเข้มแข็งกว่าเกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องนางนาก ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างความหมายให้ผีนางนากยอมยุติการอาละวาดเพราะเกิดความเข้าใจในธรรมะของสมเด็จพระพุฒาจารย์(โต) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์เห็นอย่างไม่สอดคล้องกับ “ความเป็นจริง” ที่ตนเองเคยได้รับรู้มาจากการชมภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” เมื่อสมัยยังเป็นเด็ก แต่ก็ได้ตั้งรองทางความหมายว่า การที่ผู้สร้างภาพยนตร์อ้างอิงสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) เป็นผู้ปราบผีนางนาก ทำให้ตนเองเกิดการยอมรับความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ได้ เป็นต้น

แต่อย่างไรก็ตาม หากได้มีการตอกย้ำค่านิยมของ “ความเป็นจริง” ลงในแผนที่ทางจิตใจของผู้รับสารอย่างต่อเนื่องแล้ว ก็สามารถที่จะทำให้ “ความเป็นจริง” นั้นมีความเข้มแข็งและสามารถเผชิญกับค่านิยมใหม่ได้อยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน การสร้างความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น แม้จะมีการประกอบสร้างความหมายใหม่ที่ทำให้ “วีรบุรุษชาวบ้านบางระจัน” มีความเป็นมนุษย์ธรรมดาสามัญมากขึ้น แต่ความหมายหลัก ๆ ของผู้สร้างภาพยนตร์ก็ยังคงเป็นความหมายเดิม คือ “การเป็นผู้กล้าหาญ มีความสามัคคี และเสียสละเพื่อส่วนรวม” อันเป็นความหมายที่ถูกตอกย้ำอยู่ในสังคมไทยมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากพระราชพงศาวดาร แบบเรียน เพลงปลุกใจ อนุสาวรีย์ นวนิยาย และภาพยนตร์ เป็นต้น

จากคำอธิบายที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยสามารถเขียนเป็นแผนภาพเพื่อสรุปผลการวิจัยเรื่อง “การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง” ได้ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 7 แผนภาพเพื่อสรุปผลการวิจัยเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง



## อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริง ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยที่ได้ในบทที่ 4 บทที่ 5 และบทที่ 6 มาเชื่อมโยงกัน เพื่ออภิปรายให้เห็นถึงการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อภาพยนตร์ โดยจะอธิบายให้เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยสื่อมวลชนมาประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมได้อย่างไร ประสบความสำเร็จในการสร้างความเป็นจริงนั้นหรือไม่ พร้อมทั้งอภิปรายผลการวิจัยที่ได้ว่า มีความเหมือนหรือความแตกต่างจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือไม่ อย่างไร

ในยุคปัจจุบัน สถาบันสื่อมวลชนได้รับการขนานนามว่า เป็นสถาบันหลักของการผลิต “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม” (cultural Industry) โดยมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นตัวผลักดันให้การผลิตอุตสาหกรรมนั้นรวดเร็วทันใจไปได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพื่อที่จะให้มองเห็นภาพของการผลิตอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมนี้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงจะพิจารณาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยมุมมองที่เป็นระบบการผลิต (production system) โดยมีผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ได้ คือ “ความเป็นจริง”

ในระบบการผลิตใด ๆ ก็ตาม ต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน อันได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (input) กระบวนการผลิต (process) และผลผลิตที่ได้ (output) โดยในแต่ละองค์ประกอบนี้ผู้วิจัยจะแยกอธิบายให้เห็นรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนก่อนดังนี้

### 1. ปัจจัยนำเข้า (input)

เมื่อมองจากแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ปัจจัยนำเข้าของผู้สร้างภาพยนตร์ก็คือ โลกที่แวดล้อมอยู่รอบ ๆ ตัวผู้สร้างซึ่งมีอยู่ 2 โลกด้วยกันนั่นเอง ได้แก่ โลกแห่งความเป็นจริง และโลกแห่งความหมาย ซึ่งต่างก็ได้ทำหน้าที่ประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (construction of reality) ให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งใน “มิติของเวลา” คือ บริบททางสังคม และใน “มิติของพื้นที่” คือ พื้นที่ทางสังคม (social space) ที่มีอยู่ในความคิดของปัจเจกบุคคล ตัวอย่างเช่น กรณีการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ในบริบททางสังคมนั้น นนทรีย์ นิมิบุตร ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ ถูกประกอบสร้างมาจากบริบททางสังคมในยุคปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่มีความเชื่อเรื่องวิทยาศาสตร์มากกว่าเรื่องไสยศาสตร์ อันมีผลทำให้พื้นที่ทางสังคมที่อยู่ในความคิดของเขามีความเป็นวิทยาศาสตร์มากกว่าไสยศาสตร์ด้วย ดังนั้น

“ผีนางนาก” ในปี พ.ศ. 2542 จึงถูกประกอบสร้างบนพื้นฐานความเชื่อของวิทยาศาสตร์ โดยเขาเชื่อว่า “ผี คือพลังงานอย่างหนึ่งซึ่งไม่สามารถฆ่าคนได้โดยตรง” อันมีผลต่อ “ความเป็นจริงของนางนาก” ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ในขณะที่บริบททางสังคมยุคปี พ.ศ. 2502 เสน่ห์ โกมารชุน ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง แม่นาคพระโขนง อาจมีพื้นที่ทางสังคมที่อยู่ในความคิดว่า “ผีต้องคู่กับไสยศาสตร์” ดังนั้น “ผีแม่นาค” ของเขาจึงเป็น “ผีที่สามารถแลปลิ้นปลิ้นตา และหักคอคนตายได้”

นอกเหนือจาก “การถูกประกอบสร้าง” ด้วยมิติของเวลาและพื้นที่แล้ว ปัจจัยนำเข้าที่มีผลต่อการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ยังเกิดจาก “การต่อรองทางความหมาย” ด้วย ตัวอย่างเช่น การต่อรองความหมายกันเองในหมู่ผู้ผลิตภาพยนตร์ เช่น การต่อรองความหมายระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง กับนายทุนผู้ผลิต โดยที่นายทุนต้องการให้มีฉากการต่อสู้ที่รุนแรงมากกว่าที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะนำเสนอ เป็นต้น

ในขณะเดียวกันผู้สร้างภาพยนตร์ก็อาจต้องต่อรองทางความหมายกับ “คำนิยามหลัก” (Dominant definition) ที่มีอยู่ในสังคมด้วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถที่จะต่อรองทางความหมายได้มากนัก เนื่องจากกระแสการนิยามความเป็นจริงของ “ชาวบ้านบางระจัน” ถูกตอกย้ำด้วยการเชิดชูวีรกรรมมาอย่างต่อเนื่องนับจากการประกอบสร้างผ่านพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ฉบับพระราชหัตถเลขา โดยสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต่อรองก็คือ การลดทอนขนาดของวีรกรรมให้ดูเล็กลงด้วยการประกอบสร้างให้เป็นเรื่องราวของการปกป้องเพื่อครอบครัวมากกว่าจะเป็นการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์รักชาติ เป็นต้น

ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ผู้สร้างภาพยนตร์อาจต่อรองความหมายได้มากกว่าผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน อันเนื่องมาจากเส้นทางการประกอบสร้างความเป็นจริงของ “แดง ไบรลีย์” มีแหล่งประกอบสร้างมาไม่มากนัก ทำให้เรื่องราวอยู่ในการรับรู้ของคนส่วนน้อย เช่น การรับรู้กันเฉพาะเพื่อนและผู้ใกล้ชิด หรือคนที่เคยอยู่ร่วมสมัยเท่านั้น ดังนั้นผู้สร้างจึงสามารถที่จะแต่งเติมความเป็นจริงได้มากกว่าเรื่องบางระจัน ภาพของ “แดง ไบรลีย์” จึงกลัปกลายเป็น “ฮีโร่” ในการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์ อันแตกต่างจากคำว่า “อันธพาล” ตามการประกอบสร้างโดยรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ในยุคอดีต

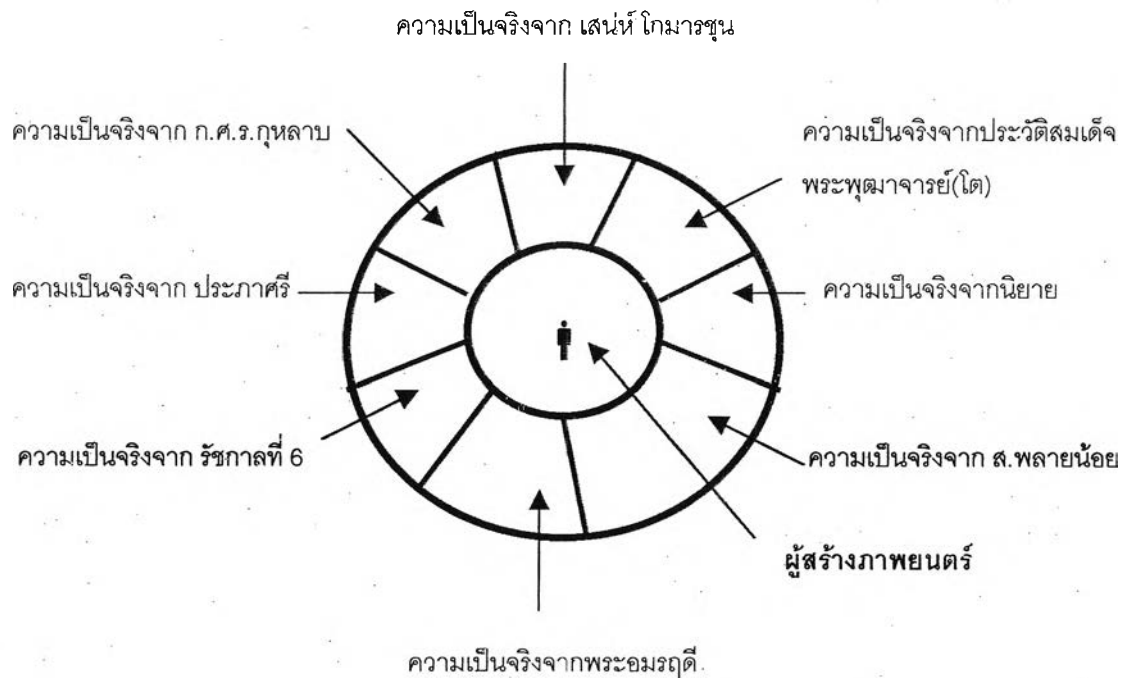
## 2. กระบวนการผลิต (process)

หลังจากการที่ปัจจัยต่าง ๆ ได้ถูกนำเข้ามายังผู้สร้างภาพยนตร์แล้ว ก็มาถึงกระบวนการผลิต อันเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้สร้างภาพยนตร์จะประกอบสร้างความเป็นจริงไปสู่การรับรู้ของผู้รับสาร โดยในกระบวนการประกอบสร้างนี้ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 4 องค์ประกอบ ได้แก่

2.1 **ฐานะตำแหน่งของผู้ส่งสาร (Institution position)** โดยสำหรับสถาบันสื่อมวลชนแล้ว เป็นสถาบันที่มีความชอบธรรมอย่างสูงในการได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่เผยแพร่ข่าวสารหรือถ่ายทอดค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งในกรณีของภาพยนตร์นั้น แม้ว่าจะได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่สร้างความบันเทิงเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันมักจะปรากฏอยู่เสมอ ๆ ว่า มีการข้ามเส้นแบ่งระหว่าง “การนำเสนอเรื่องราวที่จริงจัง” กับ “การนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเรื่องแต่ง” ของบรรดาสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ เช่น การนำเสนอเรื่องราวล้อเลียนข่าว ในรายการ “คดีเด็ด” หรือ การนำเรื่องราวของ “จอมโจรตีใหญ่” มาสร้างในรูปแบบละครโทรทัศน์ เป็นต้น ดังนั้น สำหรับกรณีของสื่อภาพยนตร์ก็เช่นกัน เรามักพบว่า ภาพยนตร์มักนำเรื่องราวประวัติบุคคลหรือเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ มานำเสนอ โดยมีลักษณะที่แตกต่างไปจากรายการสารคดี เพราะมักจะมุ่งเน้นความบันเทิงไปพร้อมกันด้วย แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ภาพยนตร์ก็สามารถที่จะประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ผ่านกลวิธีการนำเสนอให้เรื่องราวที่ปรากฏออกมาดูราวกับเป็นเรื่องจริงได้ ดังนั้น จึงมีความชอบธรรมที่จะกล่าวได้ว่า ฐานะตำแหน่งของผู้สร้างภาพยนตร์มีมากกว่าที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายรวมถึงฐานะของการเป็น “ผู้ผลิตวัฒนธรรม” (Cultural producer) ด้วย โดยวัฒนธรรมที่ผู้สร้างภาพยนตร์ผลิตออกมาก็คือ “ความเป็นจริงอย่างหนึ่ง” ที่อยู่ในการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์นั่นเอง และหากการผลิตวัฒนธรรมได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากกระแสส่วนใหญ่ของสังคม ก็จะช่วยยกระดับฐานะของผู้สร้างให้มีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การที่ นนทรีย์ นิมิบุตร สร้างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง เป็นเรื่องแรก และประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะได้รับการยอมรับในฐานะที่สร้างภาพยนตร์ได้มีความเหมือนจริง ต่อมาเมื่อสร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนาก แม้จะถูกประกอบสร้างจากเค้าโครงเรื่องเดิมที่เป็นตำนาน แต่ก็ได้รับการยอมรับจากกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์และกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ว่าสามารถประกอบสร้าง “นางนาก” ได้จนกระทั่งมีความน่าเชื่อถือ นางนากเป็นหญิงไทยในยุคสมัยปลายรัชกาลที่ 4 เป็นต้น

2.2 โครงสร้างในการเข้าถึงผู้รับสาร (Structural of Access) หมายถึง ขีดความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสาร โดยสำหรับสื่อภาพยนตร์แล้ว ด้วยคุณลักษณะที่ได้เปรียบทางด้านภาพและเสียง ทำให้กระบวนการประกอบสร้างความเป็นจริงสามารถที่จะโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามเรื่องราวในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี - อีกทั้งการออกฉายของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ยังหมายถึงการแพร่กระจาย “ความเป็นจริง” หนึ่ง ๆ ไปยังกลุ่มมวลชน ซึ่งแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นจะไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ แต่อย่างน้อยก็ถือได้ว่า “ความเป็นจริง” นั้นได้ถูกประกอบสร้างอยู่ในการรับรู้ของคนในสังคมแล้ว

2.3 การคัดเลือกความเป็นจริงบางอย่างท่ามกลางความเป็นจริงอันหลากหลายเป็นขั้นตอนของกระบวนการผลิตที่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นหลัก ตัวอย่างเช่น การสร้างภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ผู้สร้างมีจุดมุ่งหมายต้องการให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเรื่องจริงทั้งหมด ดังนั้น เกณฑ์ที่จะถูกนำมาคัดเลือกความเป็นจริงต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายนั้นก็คือ ความน่าเชื่อถือ ยกตัวอย่างกรณีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนาก เนื่องจากเค้าโครงเรื่องเดิมเป็นเรื่องเล่าแบบปากต่อปาก ไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัด แม้ว่าจะมีการผลิตซ้ำทางสื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มาอย่างต่อเนื่องมากกว่า 20 ครั้ง แต่ก็ยังคงถูกรับรู้ว่าเป็นเพียงตำนาน ดังนั้นเมื่อผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสร้างความหมายว่า “นางนาก” เป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริง จึงต้องคัดเลือกความเป็นจริงที่สามารถตอบสนองความน่าเชื่อถือได้ เช่น การที่ผู้สร้างจงใจคัดเลือกเหตุการณ์ตอนที่สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) ปรานผีนางนากและเจาะเอากระดูกหน้าผากไปทำเป็นบ้านเหน่งคาตเฮว ซึ่งเป็นเพียงหลักฐานชิ้นเดียวที่ค้นพบว่า นางนากน่าจะเคยมีอยู่จริง มาเป็นเหตุการณ์หนึ่งตอนท้ายเรื่อง ก็เพื่อจะสร้างความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงไปสู่ นางนาก (สร้าง Index sign) ว่านางนากเป็นคนในสมัยปลายรัชกาลที่ 4 ทั้งนี้เพราะยุคสมัยของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) ในช่วงที่ระบุว่าเดินทางไปปรานผีนางนากนั้น เป็นสมัยปลายรัชกาลที่ 4 เป็นต้น



ความเป็นจริงของ “นางนาก” จากแหล่งประกอบสร้างต่าง ๆ

2.4 กลไกต่าง ๆ ในการผลิต ได้แก่ องค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เช่น การกำหนดโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างแก่นเรื่อง การสร้างปมความขัดแย้ง การประกอบสร้างฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ หรือการกำหนดจุดยืนว่าจะเล่าเรื่องผ่านตัวละครใด รวมถึงการใช้เทคนิคด้านภาพและเทคนิคด้านเสียงเข้ามาช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสร้างบรรยายกาศให้ดูสมจริงน่าเชื่อถือ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะถูกประกอบสร้างพร้อมกับการติดตั้งรหัสและเงื่อนไขบางอย่างไปยังผู้รับสารด้วย ทั้งนี้เพื่อกำหนดทิศทางให้ผู้รับสารถอดรหัสความหมายหรืออ่านความหมายอย่างสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนั่นเอง

### 3. ผลผลิตที่ได้รับ (output)

หลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการผลิตแล้ว ผลผลิตทางวัฒนธรรมจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ก็จะปรากฏออกสู่สายตาและการรับรู้ของผู้คนในสังคม โดยผลผลิตที่เกิดขึ้นนี้มีใช่เป็นเพียงความบันเทิงหรือความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็น “วัฒนธรรม” หรือ “ความเป็นจริง” อย่างหนึ่งที่มีความหมายต่อผู้คนในสังคมด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ภาพยนตร์ได้ผลิตสิ่งที่เป็นนิยามของ “ความเป็นจริง” ต่าง ๆ ให้อยู่ในการรับรู้ของคน เช่น การสร้างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ผู้สร้างได้ผลิตนิยามของคำว่า “อันธพาล” ให้แก่คนในสังคม



โดยนิยามว่า อันธพาลไม่ได้เป็นคนร้ายมาตั้งแต่เกิด แต่เป็นคนที่มีความดีและความเลวผสมผสานกัน หรือในท่ามกลางคนที่เป็อันธพาลด้วยกัน ก็ยังมีอันธพาลดีกับอันธพาลเลวด้วย หรือในภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ผู้สร้างก็ได้ให้นิยาม “วีรบุรุษ” ว่า ไม่ใช่คนที่เก่งสมบูรณ์แบบ แต่แท้จริงก็คือคนธรรมดาที่อาจทำสิ่งผิดพลาดได้ แต่เขาได้กระทำสิ่งที่น่ายกย่อง เป็นต้น

ในขณะที่เดียวกัน ผลผลิตที่เกิดขึ้นยังได้สร้างภาพลักษณ์ของความเป็นจริงทางสังคมให้แก่ปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลด้วย เช่น การสร้างภาพลักษณ์ให้แก่ “แดง ไบรลีย์” ว่าเป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม การสร้างภาพลักษณ์ให้แก่ “นางนาก” ว่าเป็นผีที่ยึดมั่นในความรัก หรือการสร้างภาพลักษณ์ให้แก่ “ชาวบ้านบางระจัน” ว่าเป็นคนธรรมดาสามัญที่สร้างวีรกรรมอันยิ่งใหญ่สมควรได้รับการเชิดชูยกย่อง เป็นต้น

นอกเหนือจากนี้แล้ว ในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อภาพยนตร์ ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นนี้ยังเป็นแหล่งสำคัญในการรื้อสร้างความหมายของความเป็นจริงด้วย (Deconstruction and Reconstruction)

ในกรณีของการสร้างความเป็นจริงให้แก่ “แดง ไบรลีย์” ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง นั้น เมื่อพิจารณาในบทที่ 4 (หน้า 47 – 49) จะพบว่า “แดง ไบรลีย์” ตามการนิยามของรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ จากคำประกาศของคณะปฏิวัติ นั้น มีความหมายโดยนัยว่า “เป็นอันธพาลที่ประพฤติสร้างคุณความดีต่อร้อนและความรำคาญให้แก่ประชาชน” อันเป็นความหมายในด้านลบ แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้รื้อความหมายของ “อันธพาล” ตามการนิยามนี้ออกไปเกือบหมด และได้เพิ่มความหมายของ “คนที่มีจิตใจเป็นนักเลง” เข้ามาแทนที่ ทำให้แดง ไบรลีย์ มีภาพลักษณ์เป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การประกอบสร้างความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นการปะทะกับค่านิยม “อันธพาล” ของรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ นั่นเอง

สำหรับในกรณีของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนางนากก็เช่นกัน เมื่อพิจารณาในบทที่ 4 (หน้า 71 – 75) จะพบว่า เส้นทางการประกอบสร้าง “ความเป็นจริงของนางนาก” จะมีความหมายโดยนัยที่สอดคล้องกันว่า “ผีนางนากสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์ต่าง ๆ ได้ ทั้งการสร้างภาพลวงตา แสดงการหลอกหลอน ทำร้าย หรือฆ่าคนตาย เช่น แลบลิ้นปลิ้นตา หรือหักคอคนตาย เป็นต้น ซึ่งปรากฏอยู่ในแหล่งประกอบสร้างต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์เรื่องแม่นาคพระโขนงในแบบฉบับเดิม หรือนวนิยายต่าง ๆ แต่ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนากได้รื้อความหมายเหล่านี้ออกไป

และได้สร้างความหมายให้ให้แก่ “ผีนางนาก” ว่าเป็นผีที่มีพลังอำนาจเพียงการดลบันดาลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้เฉพาะธรรมชาติเท่านั้น อันเป็นเหมือนการปะทะกันระหว่างโลกแห่งวิทยาศาสตร์กับโลกแห่งไสยศาสตร์นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ในการรื้อสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น บางครั้งการที่ต้องปะทะหรือเผชิญหน้ากับค่านิยมเดิมที่มีอยู่ก่อนหน้า อาจเป็นสิ่งก่อสร้างความลำบากใจให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในกรณีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน แม้ว่าในขั้นตอนเตรียมการผลิตนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จะได้มีการสืบค้นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไปจนกระทั่งพบว่า มีหลักฐานที่น่าสนใจระบุว่า เรื่องราวบางระจันเป็นการประกอบสร้างเพื่อใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองโดยสร้างตัวบุคคลขึ้นมาปรับใช้จุดมุ่งหมายนั้น แต่ท้ายที่สุดแล้วผู้สร้างก็ได้สรุปและยืนยันว่า ตนเองมีความเชื่อว่า ชาวบ้านบางระจันทั้ง 11 คนเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง เนื่องจากนิยามความหมายของบางระจันนั้นเป็นนิยามหลัก (Dominant definition) ที่ถูกนำไปโยงเข้ากับความเป็นชาติจนมีความเข้มแข็ง ซึ่งการปะทะกับค่านิยมหลักอาจสร้างความขัดแย้งรุนแรงขึ้นในสังคมได้ ทั้งนี้เพราะเส้นทางการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของ “บางระจัน” (ดูในบทที่ 4 หน้า 89 – 91) ได้อาศัยสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม อย่างเช่น บทเพลงปลุกใจ แบบเรียน หรืออนุสาวรีย์ มาเป็น “ตัวกลาง” ในการประกอบสร้าง ซึ่งต่างก็มีคุณลักษณะของการเป็นช่องทาง (channel) ที่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ความเป็นจริงได้เป็นอย่างดีอยู่แล้วนั่นเอง

เมื่อกระบวนการผลิตทางวัฒนธรรมของสื่อภาพยนตร์ได้เสร็จสมบูรณ์แล้วประเด็นที่น่าสนใจต่อมาก็คือ ในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ประสบความสำเร็จหรือไม่ ทั้งนี้จะพิจารณาจากภาพยนตร์อิงเรื่องจริงที่ศึกษา 3 เรื่อง อันได้แก่ เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง นางนาก และบางระจัน

ทั้งนี้ หากพิจารณาในแง่ของรายได้ (ดูในตารางที่ 1 หน้า 8) คงตอบได้ทันทีว่าภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องประสบความสำเร็จอย่างท่วมท้น แต่เมื่อพิจารณาใหม่ด้วยมุมมองของการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน น่าจะเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมมากที่สุด ทั้งนี้เพราะการประกอบสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริง อยู่บนพื้นฐานตามเส้นทางการประกอบสร้างของสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เช่น พระราชพงศาวดาร บทเพลงปลุกใจ แบบเรียน อนุสาวรีย์ เป็นต้น ประกอบกับการสร้างความหมายของวีรบุรุษด้วยภาพลักษณ์ของมนุษย์ปुरुชธรรมดา จึงยิ่งเป็นการตอกย้ำความหมายของ

วิศวกรรมสามัญชนให้ดูมีความยิ่งใหญ่และน่าเชื่อถือยกย่องมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ประกอบสร้างและประสบความสำเร็จในกลุ่มคนส่วนใหญ่ในสังคม

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันทพาลครองเมือง และเรื่อง นางนาก การสร้างความเป็นจริงทางสังคมไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร กล่าวคือ หากพิจารณาเฉพาะกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยอาศัยผลการวิเคราะห์ในบทที่ 6 จะพบว่า ความคิดเห็นส่วนหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างเห็นสอดคล้องกับการสร้างความเป็นจริงของผู้สร้างภาพยนตร์ แต่หากพิจารณากลุ่มผู้ใกล้ชิดกับแดง ไบรลีย์ หรือกลุ่มผู้ที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ร่วมด้วย จะพบว่า ภาพยนตร์ไม่สามารถสร้างความเป็นจริงทางสังคมแก่คนกลุ่มนี้ได้ เพราะต่างก็แสดงความคิดเห็นในทางปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหมด และยังเติมไปด้วยการโต้แย้งอย่างรุนแรงด้วย เช่น กรณีการตอบโต้ผู้สร้างภาพยนตร์ของกลุ่มเพื่อนแดง ไบรลีย์ ทั้งการใช้พื้นที่ทางสื่อสิ่งพิมพ์เขียนบทความตอบโต้อย่างรุนแรง และการมาปรากฏตัวให้สัมภาษณ์ทางรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ หลายรายการในช่วงที่ภาพยนตร์กำลังออกฉายอยู่ เช่นเดียวกับกรณีการแสดงความรู้สึกไม่ชอบภาพยนตร์เรื่องนางนากอย่างไม่ปิดบังความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวบ้านอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ ปฏิบัติการต่าง ๆ ของผู้รับสารทั้งสองกลุ่มหลังนี้ล้วนเป็นสิ่งบ่งชี้ได้อย่างหนึ่งว่า ภาพยนตร์ไม่สามารถประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมได้ในกลุ่มคนที่มีภูมิหลังเกี่ยวข้องกับ “ความเป็นจริง” มาเป็นอย่างดี ยกเว้นแต่ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์จะประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ให้เหมือนหรือสอดคล้องกับ “ความเป็นจริง” ของกลุ่มคนเหล่านี้ให้มากที่สุด

สำหรับในประเด็นสุดท้าย เป็นการพิจารณาเปรียบเทียบผลการวิจัยที่ค้นพบนี้กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ว่ามีความเหมือนหรือความแตกต่างกันอย่างไร (ดูรายละเอียดของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 หน้า 32) ซึ่งพบว่า โดยส่วนใหญ่แล้ว ผลการวิจัยที่ค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีอยู่ 5 ประเด็น ได้แก่

1. ผลการวิจัยนี้ได้ค้นพบว่า การสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ “ความเป็นจริง” นั้น ทั้งผู้สร้างภาพยนตร์และผู้รับสารต่างมีฐานะเท่าเทียมกันในการเป็น “ผู้สร้างความหมาย” โดยผู้สร้างภาพยนตร์จะอยู่ในฐานะผู้สร้างความหมายในขั้นตอนการผลิต และผู้รับสารจะอยู่ในฐานะผู้สร้างความหมายในขั้นตอนการบริโภค ซึ่งการสร้างความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์และผู้รับสารนั้น เป็นผลมาจากการถูกประกอบสร้าง (constructed) จากโลก 2 โลกที่แวดล้อมอยู่ อันได้แก่ โลกแห่งความเป็นจริง และโลกแห่งสัญลักษณ์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรรณราย ไอสถาภิรัตน์ ที่ศึกษาเรื่อง นางนาก : การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์

ยอดนิยม โดยได้ค้นพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก เป็นตัวแทนของการต่อรองทางความหมายทั้งของผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ชม ซึ่งความหมายที่ต่อรองนั้นจะมีความหลากหลายไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรมและบทบาททางสังคมของแต่ละบุคคลโดยเฉพาะด้านที่สัมพันธ์กับกระบวนการผลิตและบริบทภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังเป็นไปตามการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าแม่เฒ่าพระโขนงด้วย อันเป็นที่มาของการให้ความหมายต่าง ๆ กันต่อประเด็นความเชื่อทางศาสนา ความรัก และภาพของอดีตในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก

2. ผลการวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า การประกอบสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยมีปัจจัยต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งปัจจัยหนึ่งได้แก่ความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์ และภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้และการเข้าใจโลกของผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคน (จากโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความหมาย) นั้น มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญสิริ เศวตวิหารี ที่ศึกษาเรื่องอิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538 - 2540 โดยได้ค้นพบว่า สภาพสังคมไทยในยุคหลังสมัยใหม่ จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตภาพยนตร์

3. ผลการวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ของผู้สร้างภาพยนตร์ อาศัยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง อันได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง ฉาก การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ด้านเทคนิคการใช้ภาพและเสียง เพื่อให้ภาพยนตร์ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงนั้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ ที่ศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง "สี่แผ่นดิน" โดยได้ค้นพบว่า การจัดและใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในละครโทรทัศน์เป็นกระบวนการสร้างความหมายด้วยการผสมผสานปัจจัยต่าง ๆ ทั้งอาทิปกริยาของตัวแสดง แสง เสียง มุมกล้อง และเทคนิคทางโทรทัศน์ เพื่อช่วยส่งเสริมการนำเสนอของละครให้มีความน่าเชื่อถือ

4. ผลการวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า การรับรู้ความหมาย "ความเป็นจริง" ของผู้รับสารจากสื่อภาพยนตร์เรื่องจริง มีความแตกต่างกันในการถอดรหัสความหมายระหว่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง กับ ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ โดยผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง จะมีความคิดเห็นที่ปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ส่วนผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ จะมีความคิดเห็นที่หลากหลาย ทั้งเห็นด้วย , ต่อรองทางความหมาย และปฏิเสธความหมายของผู้

สร้างภาพยนตร์ อันมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Slater (1990) ที่พบว่า ภาพสะท้อนความเป็นจริงจากนวนิยาย (Fiction Portrayal) จะมีอิทธิพลต่อความเชื่อของกลุ่มคนที่ไม่คุ้นเคย มากกว่าภาพสะท้อนความเป็นจริงจากเรื่องจริง (Non – fiction Portrayal) ในขณะที่กลุ่มคนที่คุ้นเคยกับความเป็นจริง จะเชื่อภาพสะท้อนความเป็นจริงจากเรื่องจริง มากกว่าภาพสะท้อนจากนวนิยาย

5. ผลการวิจัยนี้ ได้ค้นพบว่า การสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริงของนางนาค” ในภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” ในยุคแรก (พ.ศ. 2502) ทำให้ “นางนาค” มีความหมายโดยนัยว่า เป็นผีที่ไม่สามารถปรากฏร่างเป็นคนปกติได้ แต่สามารถสร้างภาพลวงตาให้นายมากเชื่อว่าตนเองเป็นคนปกติ เป็นผีที่มีความดุร้ายอันเกิดจากความรักและความหึงหวงสามี เป็นผีที่มีความอาฆาตแค้นมาก และมีข้อจำกัดเพราะเกรงกลัวคาถาอาคม ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชชุตา ปานกลาง ที่ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พ.ศ. 2525 – 2532 โดยได้พบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ที่ศึกษามีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ประเภท (genre) หนังสืไทย ในเชิงพล็อตของเรื่อง คือ มีคนตายเป็นผีแต่ยังอยากจะใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนคนและการกำจัดผีออกไป

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากการกำหนดขอบเขตในการศึกษา ทำให้มีภาพยนตร์ที่อยู่ในข่ายของการศึกษาจำนวนเพียง 3 เรื่อง ซึ่งถือว่าน้อยเกินไป จึงอาจทำให้ผลการศึกษาค้างนี้ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

2. ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้รับสาร เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษานั้น เป็นกลุ่มตัวอย่างที่จะพบผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informant) ได้ยากและยังมีจำนวนน้อยมาก ตัวอย่างเช่น กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ใกล้ชิดหรือเคยอยู่ร่วมสมัยกับแดง ไบรลีย์ และกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ดำเนินชีวิตอยู่ในชุมชนวัดมหาบุศย์ นอกจากนี้ยังเกิดอุปสรรคจากการไม่ยินยอมให้ความร่วมมือในการให้สัมภาษณ์ด้วย ทำให้การเก็บข้อมูลจากผู้รับสารกลุ่มนี้ไม่ได้รายละเอียดมากเท่าที่ควร

### ข้อเสนอแนะ

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาเปรียบเทียบการประกอบสร้างความหมาย “ความเป็นจริง” ของภาพยนตร์ที่มีการผลิตซ้ำหลายครั้ง เช่น เรื่อง นางนาก ว่าความหมายของ “ความเป็นจริง” ได้ถูกกระบวนการต่าง ๆ ของสื่อภาพยนตร์ทำให้เกิดการแปรเปลี่ยนความหมายไปอย่างไร และมีปัจจัยอะไรบ้างที่เกี่ยวข้อง
2. ในกรณีที่เรื่องราว “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์มีปมความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย ควรศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้ความหมาย “ความเป็นจริง” ของผู้รับสารทั้งสองฝ่ายด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน อาจศึกษาผู้รับสารที่เป็นคนไทย และผู้รับสารที่เป็นคนพม่า เป็นต้น
3. ควรประยุกต์วิธีการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” จากสื่อมวลชนอื่น ๆ เช่น สื่อละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์โฆษณา ละครวิทยุ เป็นต้น ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความเป็นจริงของสื่อมวลชนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น