

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง "การสร้างสรรคิในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน แม่นากพระโขนง" นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักเพื่อเป็นกรอบแนวทางในการอธิบายปัญหาไว้ 6 แนวคิดดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำ (Reproduction)
2. แนวคิดเรื่องแนวภาพยนตร์ (Genres)
3. แนวคิดเรื่องศิลปะการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ (Film Narration)
4. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์
5. แนวคิดเรื่องการผลิตภาพยนตร์
6. แนวคิดเรื่อง ฝึ ความเชื่อ กับสังคมไทย

แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำ

สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง Production และ Reproduction ไว้ว่า เมื่อมีการผลิตสิ่งใดขึ้นมาแล้ว จำเป็นต้องมีการผลิตซ้ำสืบทอดอยู่เสมอ จึงจะเป็นหลักประกันความต่อเนื่องยืนยาวของสิ่งนั้น หากขาดการผลิตซ้ำ สิ่งนั้น ๆ จะสูญสลายไป จากหลักการนี้ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams, 1981) นักคิดสำนักวัฒนธรรมนิยมชาวอังกฤษ ได้นำมาประยุกต์และอธิบายถึงความหมายของการผลิตซ้ำ (Reproduction) ไว้ว่า

ในช่วงศตวรรษที่ 19 "การผลิตซ้ำ" (Reproduction) หมายถึง การทำซ้ำ (copy or making a copy) เช่น การทำภาพเขียน หรือการทำอะไรก็ตามที่เหมือนกับของเดิมชิ้นใหม่อีกครั้ง หรือหลาย ๆ ครั้ง ซึ่งการทำซ้ำนี้อาจจะอาศัยเทคนิคหรือวิธีการต่าง ๆ เข้ามาช่วยด้วยก็ได้ ในกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Culture Reproduction) ไม่ว่าจะเป็วัฒนธรรมทางรูปธรรม เช่น สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ หรือวัฒนธรรมแบบนามธรรม เช่นความคิด ทัศนคติ ค่านิยม ล้วนแต่ต้องการองค์ประกอบหรือปัจจัยเช่นเดียวกับการผลิตทั่วไป กล่าวคือ จำเป็นต้องมีวัตถุดิบ เครื่องมือการผลิต ระบบการแบ่งงานกันทำ วิธีการและขั้นตอนการผลิต ผู้ผลิต สถานที่ เวลา เป้าหมาย

ของการผลิต และผลิตผลทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น นอกจากนั้นสภาวะแวดล้อมในขณะนั้นก็ย่อมเข้ามามีส่วนกำหนดกระบวนการผลิตดังกล่าวด้วย

ขณะที่ในทางชีววิทยา "การผลิตซ้ำ" (Reproduction) หมายถึงการให้กำเนิดสิ่งมีชีวิตขึ้นมาใหม่ภายใต้สายพันธุ์เดียวกัน อันเป็นการสืบทอดสายพันธุ์ของตัวเองให้ยืนยาวต่อไป

สำหรับวิธีการผลิตซ้ำนั้นอาจจะมีได้หลายรูปแบบ เช่น อาจจะเป็นการรักษาทั้งรูปแบบเนื้อหา และความหมายดั้งเดิมเอาไว้ทั้งหมด หรืออาจจะเป็นการดัดแปลงรูปแบบแต่ยังคงรักษาเนื้อหาดั้งเดิมเอาไว้ หรือในทางตรงกันข้าม นั่นคือรักษารูปแบบเดิมเอาไว้แต่ได้เปลี่ยนเนื้อหาและความหมายไปแล้ว (ชยาพร เพชรโพธิ์ศรี, 2539, น.16)

Stuart Hall มีความคิดว่า การผลิตซ้ำใหม่ (Reproduction) นั้นหากมองในแง่ของระบบความหมาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ "การผลิตซ้ำขึ้นมาใหม่แต่ยังคงความหมายเดิม" และอีกประเภทหนึ่ง "การผลิตซ้ำขึ้นมาใหม่เพื่อสร้างความหมายใหม่ที่ขัดแย้งต่อความหมายเก่าที่มีอยู่" หรือขัดต่อสามัญสำนึกที่ผู้รับสารมีอยู่ หรือคัดค้านต่อความรู้ที่ยอมรับกันโดยปริยาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

ขณะที่นันทขว้าง สิริสุนทร (สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2545) เชื่อว่าการที่ผู้สร้างจะหยิบยกภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งมาผลิตซ้ำนั้นล้วนเกิดขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ 3 ประการ นั่นคือ 1. เพื่อเดินตามความสำเร็จของเรื่องเก่า 2. เพื่อจะเชิดชูผู้สร้างที่ได้สร้างมาก่อนหน้านี้ หรือ 3 เพื่อตีความใหม่ และภาพยนตร์ผลิตซ้ำ ประเภทที่ผู้สร้างต้องการผลิตเพื่อตีความใหม่นี้เองที่จะปรากฏถึงสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ขึ้นมา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในการผลิตซ้ำเพื่อสร้างความหมายใหม่ที่ขัดแย้งต่อความหมายเก่าที่มีอยู่ อันเป็นลักษณะของการสร้างสรรค์ โดยจะใช้เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เรื่องแม่นากพระโขนงที่ถูกนำมาผลิตซ้ำครั้งแล้วครั้งเล่านั้นมีการผลิตซ้ำอย่างไร และหลังจากที่ได้มีการผลิตซ้ำแล้ว รูปแบบหรือเนื้อหามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

แนวคิดเรื่องแนวภาพยนตร์ (Genres)

McQuail (1994) ได้ให้คำนิยามแนวภาพยนตร์ว่า หมายถึงรูปแบบของเนื้อหาที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็นที่จดจำกันได้ระหว่างผู้ผลิตกับผู้รับสาร
- 2) ลักษณะเฉพาะตัวนั้นถูกกำหนดขึ้นจากจุดประสงค์ของตัวสาร เช่น เพื่อความบันเทิงหรือเพื่อบอกข่าวสาร รวมไปถึงรูปแบบและเนื้อหา
- 3) แนวภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานาน มีธรรมเนียมแบบแผน (Conventions) ที่แพร่หลาย เป็นที่คุ้นเคยและมีแนวโน้มที่จะรักษารูปแบบทางวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมเอาไว้ แม้ว่าอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเกิดขึ้นภายในกรอบเดิมบ้างก็ตาม
- 4) เป็นสิ่งที่ดำเนินไปตามโครงสร้างที่สามารถคาดเดาได้ของการเล่าเรื่อง และการลำดับ เหตุการณ์ และแม้จะมีความแตกต่างหลากหลายไปบ้าง แต่ก็ยังอยู่ภายในแก่นเรื่องที่เป็นพื้นฐาน

การแบ่งแนวของภาพยนตร์นั้นเป็นประโยชน์ต่อวงการภาพยนตร์ และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้รับสาร ตลอดจนนักวิชาการและนักวิจารณ์ภาพยนตร์

การแบ่งแนวของภาพยนตร์มีความสำคัญต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ เพราะผู้ผลิตภาพยนตร์จะสามารถเลือกผลิตภาพยนตร์ให้ตรงตามความต้องการของผู้ชมได้ นอกจากนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์ยังสามารถคาดเดาได้ว่าภาพยนตร์แนวใดที่จะทำเงินให้กับบริษัทผู้ผลิตได้ McQuail (1994) ได้กล่าวถึงการแบ่งแนวให้ผลงานของสื่อมวลชนว่ามีความสำคัญต่อสื่อมวลชนในทุกแขนง เพราะทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่มีคุณภาพและสม่ำเสมอ นอกจากนี้การแบ่งแนวผลงานทางด้านสื่อมวลชนยังเชื่อมโยงตัวผลงานกับความคาดหวังของผู้บริโภคได้ด้วย กล่าวคือ การผลิตผลงานตามแนวทางของแนวที่มีมาก่อนจะทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกบริโภคสินค้า หรือผลผลิตจากสื่อมวลชนได้สอดคล้องกับความคาดหวังที่ตั้งเอาไว้

ผู้รับสารหรือผู้ชมภาพยนตร์เองก็ได้รับประโยชน์จากการแบ่งแนวภาพยนตร์เช่นกัน เพราะการแบ่งแนวภาพยนตร์เป็นการจัดระเบียบ และแยกแยะภาพยนตร์ที่มีจำนวนมากมาย่อยออกเป็นกลุ่มที่มีขนาดเล็กลง ทำให้ผู้ชมเลือกชมตามที่ชอบได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้หากผู้ชมตอบได้ว่าสนใจ

ภาพยนตร์แนวใด เหตุใดจึงสนใจภาพยนตร์แนวนั้น และแก่นของภาพยนตร์ในแนวนั้นคืออะไร การแบ่งแนวภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มองเห็นมุมมองที่ลึกซึ้ง และเป็นส่วนตัวของปัจเจกบุคคลได้ เป็นการแนะแนวทางในการชื่นชมองค์ประกอบสำคัญเฉพาะอย่างในภาพยนตร์แต่ละแนวให้กับผู้ชมได้ดีขึ้นด้วย (Gehring, 1988)

ประชา สุวิธานนท์ (2540) กล่าวว่า ภาพยนตร์แต่ละแนวล้วนแล้วแต่มีกติกาคือหรือข้อตกลงเบื้องต้นตามแบบฉบับของตัวเอง ทำให้ผู้ชมตั้งความคาดหมายบางประการระหว่างชมและเลือกที่จะ “โฟกัส” ความสนใจไปที่องค์ประกอบบางตัว รวมทั้งเลือก “อ่าน” ความหมายบางอย่างซึ่งสอดคล้องกับหนังแนวนั้น ๆ ด้วย ซึ่งความเห็นของประชาสอดคล้องกับความเห็นของ Tudor (1976) ที่ว่าการแบ่งแนวภาพยนตร์เป็นเหมือนการแสดงมิติทางด้านวัฒนธรรมของประชาชนอย่างหนึ่ง เพราะเกิดจากการที่คนส่วนมากในสังคมเดียวกันมีความเห็นตรงกัน เมื่อเรามีความเชื่อเกี่ยวกับภาพยนตร์แต่ละแนว ในทางเดียวกันก็จะสร้างความคาดหวังที่จะได้รับการชมภาพยนตร์ในแนวนั้น ทำให้ผู้ชมเกิดความสามารถในการแยกความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แต่ละแนวที่สร้างขึ้นจากขนบ (Convention) เฉพาะของตัวเองได้

ส่วนนักวิชาการและนักวิจารณ์ภาพยนตร์นั้นได้รับประโยชน์จากการแบ่งแนวภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นการช่วยให้เกิดมุมมองที่เป็นระบบระเบียบต่อผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น และมีความจำเป็นในแง่การจัดระบบที่ง่ายต่อการศึกษาและสะดวกต่อการวิจารณ์ นอกจากนี้นักวิจารณ์ยังสามารถศึกษาแนว ภาพยนตร์ในแง่มุมมองต่าง ๆ ได้อีกมากมาย เช่น ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์แนวใดแนวหนึ่งกับสังคมซึ่งใช้เป็นฉากที่ภาพยนตร์แนวนั้นถูกสร้างขึ้น หรือศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แต่ละแนว รวมถึงการเลือก การอธิบาย ตีความตัวละคร ประวัติดและการปฏิรูปกลุ่มของภาพยนตร์ได้ทำให้เกิดความหลากหลายในการตีความ และทำความเข้าใจภาพยนตร์ในแง่ที่เป็นผลิตผลของสังคมและวัฒนธรรม

การแบ่งแนวภาพยนตร์ทำให้นักวิชาการและนักวิจารณ์ภาพยนตร์สามารถมองเห็นแนวทาง หรือเกณฑ์ในการพิจารณาองค์ประกอบที่เป็นมาตรฐาน และมีลักษณะเฉพาะสำหรับภาพยนตร์แนวใดแนวหนึ่ง ทั้งนี้ การวิจารณ์โดยพิจารณาตามแนวของภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ทำขึ้นเพื่อตรวจสอบการเลือกสรรภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่มีองค์ประกอบบางอย่างร่วมกัน เพื่อจะดูว่าองค์ประกอบเหล่านั้นมีความสำคัญและมีบทบาทต่อการแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ และทำให้ทราบว่าองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นจะช่วยบ่งชี้ถึงโครงสร้างพื้นฐานของภาพยนตร์แต่ละเรื่องในแนวเดียวกันได้หรือไม่ ผลที่จะเกิดขึ้นคือ ทำให้เกิดความเข้าใจภาพยนตร์

ต่าง ๆ ในแนวเดียวกันได้ดียิ่งขึ้น และเป็นการเปิดเผยแง่มุมบางอย่างที่อาจไม่ชัดเจนหรือถูกละเลยไปเมื่อแยกดูเป็นเรื่องๆ ซึ่งในที่สุดการศึกษาภาพยนตร์แต่ละแนวโดยรวมจะทำให้เข้าใจภาพยนตร์แต่ละเรื่องและกระบวนการผลิตมากขึ้น

ปรากฏการณ์ของประเภทหรือรูปแบบภาพยนตร์แนวต่าง ๆ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงโดยพัฒนาอะไรใหม่ ๆ ใส่เข้าไป โดยการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นก็ยังคงอยู่ในกรอบเดิม ๆ ที่ผู้ชมรู้จักและสามารถจดจำได้ อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงนั้นได้มีภาพยนตร์จำนวนหนึ่งได้สร้างสรรค์วิธีการสื่อความหมายโดยอาศัยชุดของแบบแผนกฎเกณฑ์เฉพาะอย่างขึ้นมา และได้พัฒนาเทคนิควิธีการสื่อความหมายมาตลอดเวลา

จากข้อดีของการกำหนดแนวดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนี้ ยังมีบางกลุ่มบางพวกที่มีความคิดเห็นขัดแย้ง โดยมองว่า "แนว" กลายเป็นข้อจำกัดที่ทำให้ไม่เกิดการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ จึงทำให้มีการวิพากษ์และเกิดทัศนคติในการวิพากษ์วิเคราะห์ "แนว" ใน 3 แง่มุมใหญ่ ๆ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

1. แง่มุมทางสุนทรียะ (Aesthetic Dimension) ได้แก่ การวิเคราะห์ผลงานสื่อแต่ละประเภทว่า สามารถแสดงคุณลักษณะด้านสุนทรียะออกมาได้มากน้อยเพียงใด โดยมองว่า "แนว" เป็นงานสร้างสรรค์หรือประดิษฐกรรมเชิงสุนทรียะ เป็นประดิษฐกรรมทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง แต่มีลักษณะเป็นเหตุการณ์ หมายความว่า คุณมีสิทธิ์ที่จะสร้างชนบ (พอหลบจากหนึ่งชนบ คุณจะพบชนบใหม่) เช่นพวก Postmodern ซึ่งถือว่าการสร้างชนบใหม่ ๆ หรือเกิดแนวประเภทใหม่ ๆ แนวคิดแบบนี้ในยุคหลัง ๆ จะเติบโตมาก มาพร้อมกับสื่อที่เป็นสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสมัยใหม่ทั้งหลาย เพราะการจัดแนวความคิดเรื่อง "แนว" หรือรูปแบบ ต่าง ๆ ที่มีอยู่ไม่สามารถนำมาอธิบายรูปแบบใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นไม่ได้ จึงทำให้ต้องสร้างแนวใหม่ ๆ ขึ้น

2. แง่มุมศึกษาเชิงแบบแผน (Ritualistic Dimension) คำว่า "แบบแผน" ในที่นี้ หมายถึง การที่ผู้ผลิต และผู้ชมได้มีกิจกรรมร่วมกัน (Collective activity) โดยมีความหมายร่วมกัน (Shared meaning) เราอาจจะประยุกต์แนวความคิดดังกล่าวมาใช้อธิบายสื่อสารมวลชนได้ว่า ผลงานของสื่อก็คือการแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างฝ่ายผู้ผลิตและฝ่ายผู้รับสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความหมายร่วมกัน โดยมองว่า "แนว" เป็นผลผลิตทางด้านวัฒนธรรมที่มีการก่อตัวขึ้นมา

การมองในแบบที่ 1 และ 2 ยังคล้ายกันในแง่ที่มองว่า “แนว” เป็นช่องทางหรือเป็นระบบการแลกเปลี่ยนความหมาย แต่รูปแบบที่ 1 จะมีการคิดประดิษฐ์นำขึ้นไป (invention) แต่ในกลุ่มหลังกลับมองว่าเป็นระเบียบแบบแผน (convention) และในกลุ่มนี้ก็ยิ่งแบ่งเป็นอีก 2 พวก พวกหนึ่งจะมองแบบเนกาทีฟ ก็คือมอง “แนว” ว่าเป็นชนบที่มีไว้สำหรับควบคุม คือ คนที่สร้างงานวรรณกรรมนี้ ใช้แนวเป็นเครื่องมือในการควบคุม อุดมการณ์ทางความคิด อารมณ์ เป็นกลไกในการควบคุมคนรับสาร แต่อีกพวกหนึ่งไม่ถึงกับมองว่ามันควบคุม แต่มองว่ามันทำให้ง่ายขึ้น ทำให้กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้ส่งกับผู้รับนี้ถึงกันและเข้าใจกัน พวกนี้จะมองคล้าย ๆ พวกแรก แต่ไม่ค่อยยกล้ำแหวกชนบ

3. แง่มุมของอุดมการณ์ (Ideological Dimension) ในแง่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่าแนวแต่ละประเภทนั้น ได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้ง คือ ถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง หนึ่งประเภท Cop Story จะต้องให้ตำรวจชนะผู้ร้ายเสมอ ละคร Soap Opera จะสั่งสอนให้ผู้หญิงทำตัวเป็นคนดีของสังคม ละครแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ จะถ่ายทอดอุดมการณ์การเคารพผู้อำนาจ เป็นต้น

แม่นากพระโขนง ซึ่งเป็นเรื่องเล่าเป็นตำนาน และเป็นเรื่องที่ถูกนำมาถ่ายทอดซ้ำแล้วซ้ำเล่าผ่านสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ลิเก ลำตัด หนังสือ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ การนำแม่นากพระโขนงกลับมาเล่าใหม่ในแบบใหม่ แล้วยังได้รับการตอบสนองที่ดี กระบวนการสร้างสรรค์ในภาพยนตร์แม่นากพระโขนงอยู่ที่ไหนและใช้วิธีการใด ในการนำเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ให้มีความร่วมสมัย การตีความ มุมมอง และจุดยืนใหม่ และด้วยวิธีการเล่าใหม่ทั้งหมด อาจมีผลให้ตำนานแม่นากพระโขนงมีแนวภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าที่เปลี่ยนไป หรือไม่อย่างไร

แนวคิดเรื่องศิลปะการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์

หน้าที่แรกของภาพยนตร์ก็คือการเล่าเรื่อง หนึ่งมีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้คนรับรู้ เพราะฉะนั้นหนังจึงจะต้องมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมรู้เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ บทเจรจา หรือการเล่าด้วยดนตรีและเสียงประกอบ

Sillar (1991) เสนอไว้ว่า ในการพิจารณาเรื่องเล่า (Narrative) นั้น ต้องพิจารณาถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. แก่นเรื่อง (Theme) คือสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการเสนอ
2. โครงสร้างของเรื่อง (Structure) คือการดำเนินเรื่องและเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นไปจนจบ
3. ตัวละคร (Character) คือตัวแทนบุคคลในเรื่องที่จะถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา
4. จุดพลิกผันของเรื่อง (Peripeteia) คือจุดการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของเรื่องหรือตัวละครที่เกิดขึ้น
5. มุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง
6. รูปแบบ (Style) ที่ประกอบกันขึ้นในการเล่าเรื่อง เช่นการใช้คำ ไวยากรณ์ของเรื่อง ลักษณะภาพที่ใช้

ในการพิจารณาความสร้างสรรค์ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องเล่าอีกประเภทหนึ่งนั้น สามารถนำองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง คือลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกันไว้และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจากปฏิกิริยาของตัวละครและเรื่องราวการกระทำของความขัดแย้งรวมทั้งบทสรุปรวบยอด ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถมีโครงเรื่องเดียวหรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้

2. แก่นเรื่อง (Theme)

สาระสำคัญของเรื่องที่ภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งผู้ชมจะทราบได้ก็ต่อเมื่อได้ชมภาพยนตร์จบแล้วนั้น คือแก่นของเรื่องที่ถูกสร้างตั้งไว้ โดย Boggs(1978)ได้แบ่งแก่นเรื่องหรือความคิดหลักของเรื่องออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

- 1) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูงแนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยให้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
- 2) แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์

- 3) แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
- 4) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม
- 5) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

3. ระเบียบการเล่าเรื่อง

เป็นการผูกเค้าโครงเรื่อง หรือสร้างเรื่องราวคร่าว ๆ ขึ้นมา มีลักษณะการจัดเรียงเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

- 1) การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมด้วยการแนะนำตัวแสดง เวลา สถานที่ หรือสถานการณ์ ที่จะโยงไปถึงเหตุการณ์ที่เป็นปมความขัดแย้งในเวลาต่อไป
- 2) ความยุ่งยาก (Complications) หรือเหตุการณ์ยั่วยุ (Inciting moments) เรื่องราวจะตื้นตันขึ้นเมื่อมีบางอย่างผิดปกติจากที่เคยเป็นอยู่ หรือมีปมปัญหา (Conflict) บางอย่างเกิดขึ้นแล้วทำให้การดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป
- 3) จุดหักเหของเรื่อง (Turn Point) คือช่วงที่เหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นอีกประการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง
- 4) สถานการณ์ตกต่ำ (Falling action) เหตุการณ์ที่เคยดีกลับแย่ลง ปมปัญหาชัดเจนขึ้น ตัวละครจะพยายามศึกษาว่าปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร และจะทำไมจึงจะแก้ปัญหาได้ ในขั้นนี้อาจจะต้องมีการทิ้งช่วง ทอดจังหวะเวลาออกไปบ้างเพื่อสร้างความตื้นตัน และในขณะที่ตัวละครกำลังแก้ปัญหาอยู่นี้เหตุการณ์ก็จะตึงเครียดขึ้นทุกทีๆ จนถึงขั้นที่เรียกว่าเป็น crisis
- 5) จุดตึงเครียด (Climax) เรื่องดำเนินถึงจุดสูงสุดของความขัดแย้งและความตึงเครียดทุกสิ่งทุกอย่าง มาขมวดปมกันอยู่ที่นี่ ไม่มีทางออก ตัวละครไม่สามารถหลีกเลี่ยงการประจันหน้า ต้องตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
- 6) การคลี่คลายของปัญหา (Resolution) เรื่องมาถึงจุดที่มีทางออก ปัญหาเริ่มคลี่คลายและนำไปสู่จุดจบ (conclusion)

4. การดำเนินเรื่อง หรือการลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง

- 1) เล่าเรื่องไปตามปฏิทิน ตามเวลาปกติ ไปตามลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง (Chronological order) จะเรียงเป็นระบบ 1- 2- 3- 4
- 2) เล่าเรื่องย้อนหลัง (Flashback) เริ่มเรื่องเมื่อเหตุการณ์สำคัญผ่านไปแล้ว เช่น 4-1-2-3 หรือ 4-3-2-1
- 3) เล่าตรงกลางเรื่องก่อนแล้วจึงเล่าตอนต้นและดำเนินไปตามปกติจนจบ
- 4) ดำเนินเรื่องสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน

5. ลักษณะบทบาทของตัวละคร (Character)

Mehring (1990) ได้ให้ลักษณะบทบาทของตัวละครซึ่งเป็นตัวกลางในการสื่อสารแก่นของเรื่อง และเป็นส่วนประกอบโครงสร้างซึ่งจะทำให้เรื่องนำไปสู่การแก้ปัญหา แต่บทบาทจะทำให้เกิดจุดประสงค์ต่อลักษณะการดำเนินไปของโครงเรื่องและเป้าหมายภายในตัวบุคคล แบ่งเป็น

- 1) บทเด่น (Protagonist) คือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต
- 2) บทเสริม (Modifier) คือบทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวเด่น คอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับตัวเอก
- 3) ศัตรู (Opponents) เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวเด่น ศัตรูคือบทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี
- 4) ตัวเร่ง (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ ข้อมูลใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมบทเด่น เป็นบทบาทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก
- 5) บทสนับสนุน (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อนเพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต
- 6) บทบาทประกอบ (Lesser roles) คือบทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน เป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่อง

ที่กล่าวมานี้เป็นการแบ่งตามลักษณะบทบาทของตัวละครในภาพยนตร์ และเรายังสามารถแบ่งลักษณะตัวละครได้ในอีกลักษณะหนึ่งดังนี้

1) ตัวละครแบบสมจริง (Round Character) เป็นตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ธรรมดา มีดีมีชั่วปนกัน มีหลายลักษณะนิสัย มีความสลับซับซ้อนทางอารมณ์และพฤติกรรม ปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อม หรือมีการตอบโต้ที่ไม่เหมือนเดิม จึงอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Dynamic Character คือลักษณะนิสัยจะมีการเปลี่ยนแปลง

2) ตัวละครน้อยลักษณะ (Flat Character) เป็นตัวละครที่เข้าใจง่ายมีแบบฉบับผู้ชมสามารถอ่านออกและคาดเดาได้ว่าตัวละครจะมีปฏิกิริยาอย่างไรต่อไป หรืออาจเรียกว่า Type Character คือมีแบบฉบับเฉพาะตัว

3) ตัวละครแบบอุดมคติ (Idealistic Character) เป็นตัวละครแบบที่ไม่มีในชีวิตจริง มักพบในภาพยนตร์สำหรับเด็กในการสอนคุณธรรมจริยธรรม

4) ตัวละครแบบเหนือจริง (Surrealistic) เป็นตัวละครที่มีความเหนือกว่ามนุษย์ธรรมดา เช่น ซูเปอร์แมน หรือหนุมาน

6. ลักษณะของมุมมองของเรื่อง (Point of view)

ตอนแรกคนดูแต่ละคนต่างมีจุดยืนของตัวเองที่แตกต่างกันออกไป แต่ภาพยนตร์ได้กำหนดมุมมองของตัวมันเองจากการเล่าในมุมมองของใครคนหนึ่ง และในที่สุดคนดูก็จะคล้อยตามไปโดยไม่รู้ตัว ในส่วนของมุมมอง หรือใครเป็นผู้เล่า นั้นมีความสำคัญมาก หากใช้ Text เดียวกันแต่เปลี่ยนผู้เล่าอำนาจของ Text นั้นจะเปลี่ยนไป

คำว่า “มุมมอง” มาจากคำว่า Point of view หรือ Viewpoint ในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายเท่ากับคำว่า angle นั้นเอง ในแง่ศิลปะการประพันธ์หรือในแง่องค์ประกอบของงานเขียนประเภทเรื่องแต่ง “มุมมอง” หมายถึง “ตำแหน่งสังเกตการณ์” ในวรรณกรรมแต่ละเรื่องเป็น “จุดยืน” ที่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง (หรือหลายตัว) เป็น “ตัวกลาง” ในการบรรยายเหตุการณ์และรายละเอียดต่าง ๆ รวมถึงความรู้สึกนึกคิด ให้ผู้อ่านหรือผู้ชมได้เห็นภาพและรับรู้ (วายามะ, 2542)

เมื่อเราเขียนเรื่องขึ้นมาหนึ่งเรื่อง “มุมมอง” ได้เกิดขึ้นแล้วโดยอัตโนมัติ เพราะเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องแต่งไม่สามารถสื่อสารด้วยตัวมันเองได้ จำเป็นจะต้องอาศัย “คนอื่น” หรือ “สิ่งอื่น” เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ตัวกลางในการสื่อสารนี้เองคือ “มุมมอง”

มุมมองที่เหมาะสมนอกจากจะช่วยเพิ่มความลุ่มลึกให้กับตัวละครแล้ว ยังจะช่วยสื่อความหมายของแนวความคิดในเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ในที่นี้จะขอสรุปว่า “มุมมอง” คือการตอบคำถามที่ว่า “ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง” Giannetti (1990) ได้แบ่งผู้เล่าเรื่อง ออกได้เป็น 4 แบบหลัก ๆ คือ

- 1) การเล่าเรื่องโดยตัวเอง (The first-person narrator) ตัวละครเอกตัวหนึ่งของเรื่อง เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอง
- 2) การเล่าเรื่องโดยบุคคลที่สาม (The third person) คือการเล่าจากบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาทใดบทบาทหนึ่ง เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวเองเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์
- 3) การเล่าแบบสัพพัญญู (The omniscient point of view) ผู้เล่าเป็นผู้รู้ในทุก ๆ เรื่อง เป็นมุมมองที่สามารถบอกเหตุและผล ปฏิบัติการของการกระทำและการโต้ตอบทั้งหมดอิสระอย่างเต็มที่ในการล่องล้าเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นของตน ใส่เข้าไปได้ตามสะดวก
- 4) การเล่าจากมุมมองภายนอก (The objective point of view) คือการแยกผู้เล่าออกจากเหตุการณ์ทั้งหมด เล่าเรื่องราวว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างกับตัวละครด้วยความรู้สึกที่เป็นภววิสัย ไม่ว่าในแง่ของการกระทำ ถ้อยคำ กิริยาท่าทาง โดยไม่เข้าไปข้องแวะภายในจิตใจของตัวละคร ไม่สามารถทะลุเข้าไปในใจของตัวละครได้ และไม่แสดงความคิดเห็นของตัวเอง เป็นเพียงแค่คนรายงานสถานการณ์ และเหตุการณ์จากภายนอก ให้ผู้ชมตีความเอาเอง

การผสมผสานวิธีเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ 2-4 แบบ สามารถทำได้เมื่อต้องการความแปลกใหม่ หรือหวังผลลัพธ์พิเศษบางอย่าง และแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบให้เห็นความสร้างสรรค์ในการเลือกใช้สิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นในการผลิตภาพยนตร์ให้มีความลงตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ การเลือกวิธีการเล่า โครงเรื่อง ลักษณะตัวละคร รูปแบบการเล่า หรือการเล่าเรื่องราวในมุมมองที่แตกต่างออกไป เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการแสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ในงานนั้น ๆ

องค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์นั้นมีการกำหนดรหัสในหลายขั้นตอน จากบุคลากรในหลายส่วน ตั้งแต่คนเขียนบท นักแสดง การถ่ายภาพ การสร้างฉาก เสื้อผ้า หรือแม้แต่เสียงประกอบ อันเนื่องมาจาก ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์และเทคโนโลยี เครื่องมือต่าง ๆ เช่น กล้องถ่ายภาพยนตร์ ฟิล์มบันทึกภาพ ดวงไฟ เป็นต้น ประกอบกันเข้าเพื่อสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ สื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีเทคนิคทางภาพยนตร์หรือองค์ประกอบเฉพาะตัวเพื่อสร้างอารมณ์ สื่อความหมาย และการเล่าเรื่องราว เช่น การจัดแสง การตัดต่อ การแต่งกายของตัวละคร ตัวละครหรือตัวแสดง การใช้ดนตรีและเพลงประกอบ

ซึ่งการใส่รหัสทั้งหมดนี้ก็เพื่อถ่ายทอดบทภาพยนตร์ออกมา และในแต่ละส่วนต่างก็มีวิธีการสร้างสรรค์ การใส่รหัสของตัวเอง ดังนั้นในการวิจัยเรื่อง "การสร้างสรรค์ในการผลิตซ้ำ ภาพยนตร์ไทยจากตำนานแม่นากพระโขนง" จะต้องหาคำตอบว่า ภาพยนตร์แม่นากพระโขนงในแต่ละฉบับนั้น มีการสร้างสรรค์อย่างไร และสิ่งสร้างสรรค์นั้นแตกต่างไปจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับแม่นากพระโขนงเรื่องอื่น ๆ อย่างไร ในทุก ๆ แง่มุมของภาพยนตร์ ซึ่งนอกเหนือจากการวิเคราะห์ในเรื่องของแนวภาพยนตร์แล้ว ยังต้องแยกแยะองค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์ด้วย เพื่อให้เข้าใจถึงธรรมเนียมและโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกัน ของภาพยนตร์แม่นากพระโขนง อันประกอบด้วย บทภาพยนตร์ นักแสดง การถ่ายภาพ การจัดแสง ฉาก การตัดต่อ เครื่องแต่งกาย เสียงและดนตรีประกอบ

ภาพยนตร์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 กลุ่มใหญ่ ๆ กลุ่มแรกได้แก่ องค์ประกอบอันเกี่ยวข้องกับงานด้านเทคนิค ซึ่งได้แก่ กล้อง แสง เสียง ฟิล์ม และการลำดับภาพ เป็นต้น กลุ่มที่สอง เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความงาม องค์ประกอบกลุ่มนี้เป็นพลังสำคัญยิ่งเมื่อประสานกับองค์ประกอบในกลุ่มแรกก็จะแปลงงานช่างหรืองานฝีมือ ให้กลายเป็นงานศิลปะอย่างแท้จริง

จากการที่ภาพยนตร์ได้ส่งสมองค์ประกอบทั้งสองกลุ่มดังกล่าวไว้ในตัวเอง จึงทำให้สารัตถะของภาพยนตร์มีมากมาย ซึ่งจำเป็นต้องเรียนรู้ ทั้งในด้านที่เกี่ยวข้องกับทางเทคนิค ที่ต้องวางควบคู่ไปกับงานความคิด นั่นคือความสัมพันธ์ทางด้านเทคนิคการสร้างต้องเหมาะสมกลมกลืนกับประโยชน์ในความคิดสร้างสรรค์ นั่นเอง

ทุกสิ่งทุกอย่างที่เห็นในภาพยนตร์นั้นล้วนมีอารมณ์ทั้งสิ้น การแต่งหน้า ทรงผม สีผม เครื่องแต่งกาย จาก นักแสดง แสง เสียง ภาพ และเวลา คนเขียนบทจึงมีหน้าที่ถักร้อยอารมณ์ที่กระจัดกระจายอยู่ในสิ่งต่างๆเหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างสมเหตุสมผลและมีความพอเหมาะพอควร ซึ่งต้องอาศัยหลักการวิภาษ (Dialectic) โดยต้องสร้างเงื่อนไขให้กับมัน

สนั่น บัทมะทิน (2506) ให้ความคิดว่า ผู้กำกับภาพยนตร์จำเป็นจะต้องรู้ว่าจุดใดในภาพยนตร์ที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความบันเทิง ซึ่งตามแนวคิดนี้ภาพยนตร์จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีโครงเรื่องและเนื้อเรื่องที่ดี โครงเรื่องและเนื้อเรื่องควรจะเป็นเรื่องที่เป็นไปได้และมีเหตุผลสมจริง เนื้อเรื่องมีความเกี่ยวโยงต่อเนื่อง (Continuity) กันอย่างแนบเนียนโดยตลอด ควรจะมีไคลแมกซ์ (Climax) หรือจุดสุดยอดของเรื่องที่ทำให้คนดูรู้สึกสนุกหรือตื่นเต้นจนลืมตัว สำหรับเรื่องความเป็นไปได้และเหตุผลของเรื่อง หากเป็นเรื่องสมมุติก็ควรจะมีเหตุผลที่พอเชื่อถือได้ในตัวของมันเอง แต่ถ้าเป็นเรื่องสมมุติโดยไม่หวังว่าจะมีทางเป็นจริงไปได้ เช่นภาพยนตร์ตลก ก็ไม่จำเป็นต้องคิดถึงความเป็นไปได้

2. การดำเนินเรื่อง ที่เป็นไปตามโครงเรื่อง ให้เรื่องดำเนินไปตามลำดับ ต่อเนื่อง เกี่ยวโยงกันไปเรื่อย ๆ เป็นฉาก ๆ ตอน ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ เรื่องจะต้องดำเนินไปโดยไม่ชักช้า อืดอาดหรือเย็นเยื่อ ปรากฏต่อเนื่องไปตามลำดับทั้งภาพ เสียงพูด และเสียงประกอบ ฉากที่ไม่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่องบางฉากไม่ควรมี เพราะถ้ามีจะทำให้เสียคุณค่าของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

3. การแสดง บทบาทของผู้แสดงทุกคน ทั้งท่าทางและเสียงที่ปรากฏบนจอมาสู่ตา และหูของผู้ชม จะต้องเหมือนจริง สมบทบาท จนทำให้ผู้ชมรู้สึกเกิดอารมณ์คล้ายตามว่า ภาพยนตร์ที่กำลังชมอยู่เป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้น

4. การถ่ายภาพและการตัดต่อลำดับภาพ ภาพที่ปรากฏบนจอควรที่จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของเนื้อเรื่อง มีการจัดองค์ประกอบที่ดี มีศิลปะอีกทั้งมีสีสันในการถ่ายทอดได้ตรงตามบรรยากาศ มองดูง่ายไม่ทำให้เกิดความสับสน สำหรับการตัดต่อลำดับภาพ เป็นศิลปะแห่งการเสนอภาพแก่ผู้ดู ต้องทำให้การดำเนินเรื่องไม่สะดุด ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่อง บทบาทในแต่ละฉากจะต้องสมบูรณ์ไม่ขาดและไม่ยาวจนเกินไป

5. ฉากและการแต่งกาย ในภาพยนตร์ควรมีฉากที่สมจริงจนจับไม่ได้ว่าสร้างขึ้น สีสันที่ปรากฏบนจอ ซึ่งได้แก่สีฉากและสีเครื่องแต่งกายจะต้องดูกลมกลืนหรือขัดแย้งอย่างมีศิลปะ เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดคล้อยตาม

6. เสียง ดนตรีและเพลงประกอบ ทั้งหมดนี้เป็นส่วนที่ช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมจริงและช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมทั้งสิ้น

การผลิตภาพยนตร์

ทุกขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์ล้วนแล้วแต่จะไปกระทบกับผลผลิตที่จะออกมาทั้งสิ้น หากผู้ผลิตมีความคิดสร้างสรรค์แต่ไม่รู้วิธีการที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น ๆ ได้ก็ไม่เกิดประโยชน์อันใด ดังนั้นการศึกษาถึงกระบวนการวิธีการผลิต จึงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่นำหีบยกมาศึกษา โดยการผลิตภาพยนตร์มี 3 ขั้นตอนดังนี้คือ

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)
2. ขั้นตอนถ่ายทำ (Production)
3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

งานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นก้าวแรกของงานสร้างภาพยนตร์ เป็น การวางโครงสร้างและแผนการดำเนินงานทั้งหมด หากเตรียมงานในส่วนนี้บกพร่องไปแล้ว งานถ่ายทำภาพยนตร์จะไม่สมบูรณ์พอที่จะผลิตงานคุณภาพออกมาได้ การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์นี้หมายถึง การจัดหาสถานที่ การออกแบบและการจัดสร้างฉาก การจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ตกแต่งฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง การกำหนดตัวผู้แสดง การนัดหมายผู้แสดงและทีมงาน การจัดเตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ ตลอดจนการจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งหมด

การสร้างภาพยนตร์ถือเป็นงานศิลปะของกลุ่มบุคคล หรืองานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นจากศิลปินหลายฝ่ายที่มาร่วมงานกัน ประกอบด้วย ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับศิลป์ ตากล้อง ผู้ตัดต่อ นักประพันธ์ นักดนตรี คนเขียนบท และนักแสดง เป็นต้น โดยที่ทุกๆคนจะร่วมแรงร่วมใจกันสร้างงานของตนโดยมีบทภาพยนตร์เป็นสื่อกลางที่ช่วยกำหนดขอบเขตและลักษณะหน้าที่ของงาน งานก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ที่สำคัญมีดังนี้

1) การแยกบทภาพยนตร์ คือการแยกรายละเอียดของฉากต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่ ข้อมูลจากบทภาพยนตร์เหล่านี้จะถูกใช้เป็นแนวทางกำหนดขอบเขต และเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ เช่น การจัดหาอุปกรณ์และการออกแบบฉาก ระบุจำนวนผู้แสดง ประกอบในแต่ละฉากว่ามีจำนวนเท่าไร จัดเตรียมเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดงให้เหมาะสมกับบทบาทและยุคสมัย เป็นต้น ซึ่งในส่วนนี้บางครั้งต้องการการศึกษาค้นคว้าโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ประเภทย้อนยุค เพื่อให้ได้ความสมจริงมากที่สุด

2) การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ จะทำให้ทราบถึงปริมาณและลักษณะงานโดยสังเขป ซึ่งในการจัดตารางการถ่ายทำต้องคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น เวลา ปริมาณงาน และงบประมาณ การถ่ายทำ ตลอดจนความยากง่ายของงานจะเป็นตัวกำหนดว่าในช่วงเวลาการทำงานหนึ่งๆ กองถ่ายจะสามารถทำงานได้มากน้อยเพียงใด

3) การคัดเลือกนักแสดง ส่วนใหญ่เป็นงานของผู้กำกับการแสดงและผู้ผู้อำนวยการสร้าง ที่กำหนดขึ้นโดยวิเคราะห์ถึงถึงความเหมาะสมในหลาย ๆ ด้าน เช่นความสามารถทางการแสดง ประสบการณ์ ตลอดจนบุคลิกภาพ รูปร่างหน้าตาของผู้แสดงว่าจะตรงกับตัวละครในบทภาพยนตร์หรือไม่ บางครั้งอาจต้องรวมไปถึงความนิยมของประชาชนที่มีต่อนักแสดงผู้นั้นด้วย

4) ฉากและสถานที่สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ การเตรียมงานด้านสถานที่คือ การจัดหา สืบสวนตามข้อมูลที่ได้ระบุไว้ในบทภาพยนตร์ การหาสถานที่เหล่านี้ต้องเดินทางไปสำรวจจากสถานที่จริง และถ่ายภาพจากมุมที่คิดว่าจะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์มาประกอบการพิจารณา ในการสำรวจแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงทิศทางแสง ทิศนิยมภาพของฉากหลัง ดังนั้นควรระบุทิศ และตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่ด้วย

5) การจัดเตรียมอุปกรณ์ ที่จำเป็นการการถ่ายทำในแต่ละฉาก รวมถึง อุปกรณ์พิเศษที่จะใช้ประกอบในฉากนั้น ๆ เช่นอุปกรณ์ด้านการถ่ายภาพ กล้อง ฟิล์ม เลนส์ หรือ อุปกรณ์ด้านเสียง ไมโครโฟน บวม หูฟัง เป็นต้น

สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในมิติที่หยุดนิ่ง ข้อจำกัดแรกๆที่มักจะมีการพูดถึงกันอยู่เสมอมักมาจากข้อจำกัดในเรื่องของเงินทุน แต่ปัจจุบันหลักการสร้างภาพยนตร์โดยเงินทุนต่ำกำลังถูกสร้างขึ้น ซึ่ง John Randall (1991) ได้เสนอหนทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการสร้างภาพยนตร์ 4 ทางหลักดังนี้

1. มีบทภาพยนตร์ที่ดี
2. มีตารางการถ่ายทำ ตารางการแยกแยะการทำงานที่ถูกเตรียมมาอย่างดี
3. มีผู้กำกับที่มีคุณภาพ และความรู้ความสามารถ
4. มีทีมงานที่ดี มีความเป็นมืออาชีพ

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นขั้นตอนที่สองภายหลังจากที่ได้จัดเตรียมงานและวางแผนก่อนลงมือ การถ่ายทำภาพยนตร์จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเตรียมงานว่าพร้อมเพียงใด และทีมงานมีประสิทธิภาพในการทำงานหรือไม่

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production)

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำจะเป็นเรื่องของการตัดต่อ การพากย์เสียง การใส่เพลงดนตรีและเสียงประกอบ การทำงานในขั้นตอนนี้ผู้กำกับภาพยนตร์จะเข้ามาเสนอแนะและช่วยจัดวางรูปแบบโครงสร้างภาพยนตร์ เป็นการวางแนวทางของการทำงานเพื่อให้ผู้ตัดต่อและผู้ทำเพลงยึดถือและนำไปปฏิบัติว่าผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการจะสื่อความหมายอะไรในฉากหรือในตอนนั้น

ผี ความเชื่อ กับสังคมไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2542) กล่าวว่านักวิชาการด้านศาสนวิทยา เช่น อ.สุลักษณ์ ศิวรักษ์ หรือนักวิชาการด้านมนุษยวิทยา เช่น อ.ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม ต่างลงความเห็นพ้องต้องกันว่า ระบบความเชื่อในสังคมไทยนั้นประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่ ๆ คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่ต่างผสมผสานและอยู่รวมกันจนค่อนข้างจะแยกแยะได้อย่างลำบาก โดยที่ระบบความเชื่อเริ่มแรกในสังคมไทย ได้มีความเชื่อเรื่อง "ผี" ที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวาง เริ่มตั้งแต่ความเชื่อในวิญญาณของผู้ที่ตายไปแล้วที่มีอิทธิฤทธิ์มาให้คุณให้โทษแก่ผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ หากเป็นผู้ที่เคยมีอำนาจในสังคมครั้งเมื่อมีชีวิตอยู่ เมื่อวายนมไปแล้วก็อาจจะได้รับการยกระดับเป็นบรรดาเจ้าผีหรือเจ้าพ่อเจ้าแม่ต่าง ๆ นอกจากนั้น "ผี" ยังอาจหมายถึงอำนาจสูงสุดที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ถ้า ต้นไม้ ที่มาปรากฏในรูปแบบบุคคลิขฐาน ตัวอย่างเช่น พระขลุ่ยผี เสือบ้าน ศาลปู่ตา เป็นต้น

ในขั้นต่อมากลุ่มผู้ปกครองจึงได้นำเอาพุทธศาสนา เข้ามาในสังคมไทย ในระยะแรกนั้นมีการปะทะกันระหว่างระบบความเชื่อใหม่ คือพุทธศาสนากับบรรดาระบบความเชื่อเก่าที่ยึดครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมอยู่ก่อน แต่ในขั้นต่อมา ทั้งพุทธศาสนาและระบบความเชื่อเรื่องผีก็หาทางอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยชาวบ้านยังคงนับถือระบบความเชื่อทั้ง 2 ระบบควบคู่กันไป ในบริเวณวัดของพุทธศาสนาก็ทำพิธีกรรมตามแบบพุทธ ส่วนนอกบริเวณวัดอันเป็นที่ตั้งของหอผี ชาวบ้านก็ทำพิธีกรรมไหว้ผี และไปวัดถวายภัตตาหารแก่ภิกษุสามเณรไปพร้อม ๆ กัน ในพิธีกรรมหลายอย่างของไทยจะมีการประกอบพิธีทั้งพุทธและผีไปพร้อม ๆ กัน

สำหรับอิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ที่เข้ามาในสังคมไทยนั้น ได้ติดตามเข้ามาพร้อมกับพุทธศาสนา ทั้งนี้เนื่องจากประวัติศาสตร์ของพุทธศาสนานั้นเกิดขึ้นบนสังคมที่นับถือศาสนาพราหมณ์มาก่อน และกลยุทธ์ของพระพุทธเจ้าที่ปฏิบัติต่อศาสนาพราหมณ์ก็คือ ปฏิเสธในส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระใหญ่ ๆ เช่นการไม่ยึดติดกับอาตมัน จิตวิญญาณ ตัวตน หากทว่าได้ทรงได้รับคำอธิบายปลีกย่อยและทรงไกล่เกลี่ยกับข้อวัตรปฏิบัติบางอย่างโดยการนำเอามาตีความใหม่ ตัวอย่างเช่นแนวคิดเรื่องวิญสสาร หรือการเวียนว่ายตายเกิด อย่างไรก็ตาม เนื่องจากยังคงเหลืออิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ตกค้างหรือปนเปื้อนอยู่ในพุทธศาสนา ดังนั้นในกรณีของสังคมไทยจึงมีการแพร่ขยายตัวของระบบความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ที่แสดงออกในรูปแบบของความเชื่อในไสยศาสตร์ การเชื่อเทพยดาอารักษ์ การเชื่อว่ามีอำนาจที่อยู่นอกเหนือตนเองที่อาจดลบันดาลชะตากรรมของมนุษย์ ดังเช่นแนวคิดเรื่องพรหมลิขิต อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ การเหาะเหินเดินอากาศ อยู่ยงคงกระพัน และอาถรรพ์รูปแบบบางอย่างเช่น การประทับทรง การใช้เครื่องรางของขลัง เป็นช่องทางนำเอา

อำนาจดังกล่าวมาไว้ในตัวมนุษย์ ดังนั้นในระบบความเชื่อของไทยจึงมีทั้ง ผี พราหมณ์ และพุทธ รวมอยู่ด้วยกัน

เป็นที่น่าสังเกตคือ ทั้งที่ในโลกแห่งความเป็นจริง ความเชื่อเรื่อง "ผี" เป็นความเชื่อที่แพร่หลายและอยู่ยงคงกระพันมายาวนานไม่ว่าสังคมจะทันสมัยไปเพียงใดก็ตาม

จากการศึกษาของ วิชชุดา ป่านกลาง (2539) พบว่าคติความเชื่อเรื่องผี เป็นคติความเชื่ออีกแบบหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวบ้าน ผีในทัศนคติของชาวบ้านมีความสำคัญต่อชีวิตและชุมชนต่างกัน มีทั้งดีและเลว ผีบรรพบุรุษเป็นจิตวิญญาณที่ผูกพันกับลูกหลาน คอยดูแลคุ้มครองให้เกิดความสงบสุขในชุมชน ผีฟ้า คอยดูแลด้านความเจ็บไข้ที่เกิดขึ้นจากการกระทำที่ผิดผี และอาการที่ถูผีทำ ขณะที่ คติความเชื่อเรื่องพราหมณ์มักจะผสมกลมกลืนอยู่ในพิธีกรรม โดยเนื้อหาของคติความเชื่อเรื่องพราหมณ์จะเปิดตัวเชื่อมระหว่างพุทธกับผีได้อย่างดี สามารถเชื่อมประสานระหว่างบุคคลกับความเชื่อแบบท้องถิ่น ซึ่งมุ่งไปสู่เรื่องทางโลกและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ชาวบ้านต้องการจะสื่อสารกับสิ่งสูงสุดเพื่อการเยียวยาทางจิตและเพื่อการต่อยอดมรดกธรรมของตนเอง ด้วย คติความเชื่อนี้สืบทอดผ่านพิธีกรรมเป็นหลัก โดยมีบุคคลร่วมสืบทอด ได้แก่ หมอขวัญ หมอผี นั่นคือ ความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณของสังคมไทยในทุกภาคได้ผสมผสานกับพุทธศาสนาอย่างกลมกลืน และฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยตั้งแต่สมัยอดีต โดยมีพราหมณ์เป็นตัวเชื่อมให้เกิดพิธีกรรมต่าง ๆ

ความเชื่อเรื่องผีนี้เป็นรหัส หรือกรอบ อันหนึ่งของสังคมไทยที่ไม่สามารถแยกออกหรือตัดออกไปได้ คนไทยมีการรับรู้เรื่องผีอยู่ในกรอบหรือรหัสเดียวกันมาช้านาน ดังนั้นแนวคิดเรื่องความเชื่อนี้จึงเป็นประโยชน์ในการนำมาวิเคราะห์ว่า ภาพยนตร์แม่นากพระโขนง ซึ่งเป็นเรื่องราวตำนานของผีนั่น ผู้สร้างได้ใช้ชุดความเชื่อ รหัสความเชื่อเกี่ยวกับผีของคนไทย มาเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในส่วนต่าง ๆ บ้างหรือไม่ อย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มิตินิยามและมิตินิยามเคลื่อนไหวในพัฒนาการภาพยนตร์ไทย โดย ยงศักดิ์ วีระเมธีวงศ์ ปี พ.ศ. 2539

ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรเรื่อง บุคลากรที่อยู่เบื้องหลังทำให้เกิดมิตินิยาม คือบุคลากรเหล่านี้ไม่มีส่วนเชื่อมโยงกันทางความรู้ด้านภาพยนตร์ซึ่งกันและกัน แต่ในมิตินิยามเคลื่อนไหวนั้นคือผู้ที่อยู่เบื้องหลังมาจากผู้ที่ศึกษาด้านภาพยนตร์มาโดยตรงมีมากขึ้น และเป็นผู้ที่รักในงานภาพยนตร์ไทย จึงสามารถผลิตงานที่ดีออกมา ในส่วนเนื้อหาของมิตินิยามอยู่ที่การตรวจพิจารณาภาพยนตร์ที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาให้ไม่มีความหลากหลาย และความต้องการของผู้ชมที่กำหนดแนวภาพยนตร์ให้เป็นแบบเดิมๆ ส่วนในเรื่องเทคนิคการถ่ายทำ มุมกล้อง แสง นั้นมีการพัฒนาไปมาก จนเป็นมิตินิยามเคลื่อนไหว แต่การดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง ยังยึดเยื้อ เป็นลำดับ ไม่มีการพลิกแพลงเป็นมิตินิยาม

การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง" พ.ศ. 2521-2532 โดย วิชุดา ปานกลาง ปี พ.ศ. 2539

ผลการวิจัยสรุปว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา มีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ประเภท (Genre) หนังสืไทยในเชิงพล็อตเรื่อง คือ มีคนตายเป็นผีแต่ยังอยากจะใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนคน และการกำจัดผีออกไป โดยองค์ประกอบย่อยของเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ และในเชิงแนวคิดที่นำเสนอเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี และวัด ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม โดยมีพื้นฐานมายาคติ (Myth) ทางพุทธศาสนาในการเข้ามาจัดระเบียบของสังคมนี้

ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความหมายเรื่องผี โดยการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ และใช้กล้องเป็นเครื่องมือในการบันทึกเรื่องเล่า ยังไม่ได้ใช้ภาษาของภาพยนตร์ ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ เช่นการจัดแสง มุมกล้อง ขนาดภาพ การตัดต่อ การใช้เสียง และเพลงประกอบในการถ่ายทอดมากนัก