

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง นี้ ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยได้แยกการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่หนึ่ง เป็นการวิเคราะห์กลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงความหมายจากตัวบท (Text) ของภาพยนตร์ และส่วนที่สอง เป็นการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง ซึ่งในแต่ละส่วนจะมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลที่ได้เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในภาพรวมของธรรมเนียมแบบแผนและโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกันของภาพยนตร์ทั้งหมด ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จำเป็นต้องอาศัยทฤษฎีมาประกอบการศึกษาจำนวน 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีสัญญาวิทยาและสัญญาวิทยาของสื่อภาพยนตร์ และแนวคิดที่ใช้มี 2 แนวคิด คือ แนวคิดเรื่องกฎว่าด้วยการสัมผัส (Law of Contagion) อันเป็นที่มาของแนวคิดเรื่อง "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" (You are what you eat) และแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา

#### ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)

แม้ว่า ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องสัญญา (Sign) และวิธีการที่สัญญานจะเข้ามามีบทบาทในการสื่อสารของคนเราจะมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน ดังจะเห็นได้ว่า นักปรัชญาเมธีในยุคกลางคือ จอห์น ล็อก และท่านอื่น ๆ ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องนี้ แต่การวิเคราะห์เชิงสัญญาวิทยาสมัยใหม่ ก็อาจจะกล่าวได้ว่า ได้รับการบุกเบิกโดยนักคิด 2 ท่าน คือ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสที่ชื่อ เฟอร์ดินานด์ เดอ ซอสซูร์ (1857-1913) และนักปรัชญาชื่อ ชาร์ลส์ เพียช (1893-1914) (Berger, 1986)

เดอ ซอสซูร์ ได้ให้ความหมายของ "สัญญา" ไว้ว่า คือ สิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (อวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งได้ตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏอยู่ในสัญญานั้น เช่น เวลาเราเรียนอักษรคำว่า "ม้า" โดยที่เราหมายถึง "ตัวม้าจริง ๆ" ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า "ม้า") นี้ เรียกว่า "ตัวหมาย" (Signifier) ส่วนตัวม้าจริง ๆ แล้วเรียกว่า "ตัวหมายถึง" (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้ เราเรียกว่า "การสร้างความหมาย" (Signification) สำหรับในส่วนของเพียชนั้น เขาได้ทำการศึกษาเรื่องสัญญาวิทยา โดยมุ่งความสนใจไปที่องค์ประกอบของสัญญานใน 3 มิติ ได้แก่ Icon, Index และ Symbol

ในการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiological Analysis) นั้น เนื้อหาและรูปแบบของสาร จะถูกแยกออกจากกันชั่วขณะ และความสนใจจะมุ่งไปที่การที่ระบบสัญลักษณ์ประกอบกันขึ้นเป็นคำ เนื้อหา เคอ ซอสซูร์ (1966) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหาไม่ใช่ตัวตัดสินความหมาย แต่ "ความสัมพันธ์" ในรูปแบบของระบบต่างหากที่เป็นตัวตัดสินความหมาย

ในการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา สิ่งหนึ่งที่จะขาดไม่ได้ ก็คือ ความรู้เรื่องรหัส (Code) ซึ่ง จะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม รหัส เป็นรูปแบบหนึ่งที่สลับซับซ้อนของการติดต่อสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เป็นสิ่งที่เราต่างเรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรมของตน เมื่อมองจากมุมมองนี้ วัฒนธรรมจึงนับว่าเป็นระบบของการสร้างรหัส (Codification) ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเรา การที่คนเราจะได้รับการขัดเกลาทางสังคมและมีการเรียนรู้แนวทางของวัฒนธรรมนั้น หมายถึงว่า จะต้องได้รับการสั่งสอนรหัสต่าง ๆ มาจำนวนหนึ่ง ซึ่งมักจะมีขอบเขตทางชนชั้นของสังคมที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ ฯลฯ เป็นตัวกำหนดถึงรหัสย่อย ๆ (Subcodings) ต่าง ๆ เหล่านี้ จะปรากฏอยู่ในรหัสสากลใหญ่ ๆ (General code) อย่างเช่น "ลักษณะแบบอเมริกัน" ก็ตาม (Berger, 1986)

ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531) ได้อธิบายเพิ่มเติมประเด็นดังกล่าวไว้ว่า

"การที่บรรดาสัญลักษณ์แต่ละตัวล้วนแต่แต่เกิดมีความหมายเฉพาะตัวขึ้นมาได้ก็เนื่องมาจากสัญลักษณ์แต่ละตัวนั้นต่างก็มีความผิดแผกแตกต่าง และต่างก็มีตัวเลือกออกไปหลาย ๆ แบบ (ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ มิใช่โดยบังเอิญ) การเกิดขึ้นของความหมายทั้งหลายนี้ ล้วนถูกควบคุมจากรหัสทางภาษาศาสตร์ หรือของวัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของระบบสัญลักษณ์นั่นเอง วิชาสัญลักษณ์วิทยาก็คือวิชาที่ทำการสำรวจธรรมชาติของระบบสัญลักษณ์ในส่วนที่อยู่นอกเหนือไปจากกฎของไวยากรณ์ และกฎแห่งความสัมพันธ์ ระหว่างถ้อยคำในประโยค (วากยสัมพันธ์) ระบบสัญลักษณ์ทำการคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อน อย่างแฝงเร้น และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม"

ดังจะเห็นได้ว่า การนำวิชาสัญลักษณ์วิทยาไปใช้ในการศึกษาสื่อมวลชนนั้น เป็นการศึกษาสื่อมวลชนในแนวทฤษฎีเน้นที่ตัวสารหรือตัวเนื้อหา ดังที่ ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531) ได้กล่าวต่อไปว่า

"โดยหลักการแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถสร้างประทับความรู้สึกได้ ก็สามารถจะเป็นสัญลักษณ์ได้ และการประทับความรู้สึกที่เกิดจากสัญลักษณ์ก็ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องไปกับภาพประทับความรู้สึกที่เกิดจาก สิ่งที่เป็น "ตัวหมายถึง" (หมายความว่า การเห็นตัวอักษรที่เขียนคำว่า "ม้า" ก็ไม่จำเป็นต้องทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกแบบเดียวกับการได้เห็น "ตัวม้า" จริง ๆ) จุดนี้เป็นจุดที่มีความสำคัญและทำให้เราต้องให้ความสนใจกับระบบสัญลักษณ์ทั้งระบบเป็นพิเศษ ทั้งนี้เพราะการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความหมาย เรื่องของการถ่ายทอด เรื่องของการแตกตัว (อนุพันธ์ - derive) ทั้งหลายล้วนแล้วแต่มีที่มาจากระบบสัญลักษณ์และความรู้ที่เรามีต่อระบบนี้ทั้งสิ้น..."

เห็นได้อย่างชัดเจนว่า การศึกษาสื่อมวลชนก็สามารถนำเอาวิธีการข้างต้นมาใช้ได้เช่นกัน ทั้งนี้เพราะเนื้อหาของสื่อมวลชนประกอบด้วย "ตัวบท" (Texts) จำนวนมากมาย ตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้ว มีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันซ้ำไปซ้ำมา และถูกประกอบขึ้นมาตามกฎเกณฑ์และระบบรหัสที่มีแบบฉบับได้แน่นอนในตัวเอง บ่อยครั้งที่ตัวบทเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาจากเรื่องราวที่แฝงเร้นอยู่เบื้องหลัง หรือสร้างจากภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมทั้งฝ่ายผู้สร้างและผู้รับตัวบทนั้น การประยุกต์เอาสัญลักษณ์วิทยาใช้ในการวิเคราะห์จะช่วยให้การค้นหาคความหมายของตัวบท (ซึ่งเราน่าจะมองในลักษณะภาพรวมทั้งหมดคิดว่าจะดูเป็นที่ละส่วน) ให้เปิดกว้างหลากหลายยิ่งขึ้น ซึ่งน่าจะเป็นวิธีการที่ดีกว่าการตีความหมายตามหลักไวยากรณ์ทางภาษา หรือโดยการอาศัยการเปิดพจนานุกรมดูทีละคำ

นอกเหนือจากนี้ Barthes (1968) นักคิดแนวโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผู้ที่นำวิชานี้มาศึกษาต่ออย่างจริงจัง และทำให้ศาสตร์นี้เป็นที่สนใจศึกษาต่ออย่างกว้างขวางในทศวรรษที่ 1960 ได้กล่าวถึงแนวคิดของเคอ ซอสซูร์ ในเรื่องของภาษา/วาทะ (Language/Speech) ซึ่งอาจจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทได้อีกด้วย กล่าวคือ ภาษา (Language หรือ Langue ในภาษาฝรั่งเศส) ก็คือ ตัวภาษาที่แท้จริงซึ่งปราศจาก "วาทะ" คือ ภาษานั้นเป็นสถาบันทางสังคมและระบบของค่านิยมอย่างหนึ่ง และเนื่องจาก "ภาษา" เป็นระบบของค่านิยมตามที่ตกลงกัน ดังนั้น จึงไม่อาจมีการดัดแปลงได้ตามที่ปัจเจกบุคคลต้องการได้ ส่วน "วาทะ" (Speech) หรือในภาษาฝรั่งเศสตามที่ เคอ ซอสซูร์ ใช้ว่า "Parole" ก็คือ สิ่งที่ตรงกันข้ามกับ "ภาษา" (ซึ่งเป็นทั้งระบบและสถาบัน) โดยที่ "วาทะ" นั้น เป็นส่วนสำคัญที่แต่ละบุคคลจะเลือกสรรและพิจารณาในการที่จะใช้รหัสของภาษาเพื่อที่จะแสดงความคิดและความรู้สึกของตัวเองออกมา

ในงานวิจัยนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาโดยอาศัยแนวคิดเรื่องกฎว่าด้วยการสัมผัส (Law of Contagion) อันเป็นที่มาของกรอบแนวคิด "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" (You are what you eat) โดยมีข้อสันนิษฐานประการหนึ่งว่า อาหารและกิจกรรมที่เกี่ยวกับอาหารสามารถบ่งบอกให้ทราบถึงลักษณะนิสัย อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ ความเชื่อบางอย่าง ภูมิหลังทางครอบครัว และสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้ที่ปรุงและกินอาหารได้ นอกจากนี้ กฎว่าด้วยการสัมผัสยังได้กล่าวไว้ว่า ผู้ที่ปรุงอาหารในฐานะแหล่งที่มา (Source) ของการสัมผัสนั้นสามารถจะส่งสาระ (Essence) บางอย่างไปสู่ผู้ที่กินอาหารซึ่งอยู่ในฐานะผู้รับ (Recipient) ได้ ทั้งนี้ โดยอาศัยอาหารเป็นสื่อกลาง (Medium) จากหลักการดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า อาหารนั้นสามารถใช้เป็นภาพสะท้อนย้อนกลับมาสู่คนที่เกี่ยวข้องของมันได้ ไม่ว่าจะเป็นคนปรุงหรือคนกินก็ตาม เมื่อพิจารณาจากมุมมองเกี่ยวกับอาหารดังกล่าว ทฤษฎีสัญญาวิทยาจึงมีความจำเป็นต่องานวิจัยชิ้นนี้ เพราะอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องที่นำมาศึกษานั้นก็คือ ตัวหมาย (Signifier) ที่มีความหมายบางอย่างนอกเหนือไปจากรูปแบบหรือหน้าตาภายนอกที่เรามองเห็น ดังนั้น จึงสามารถสื่อความหมายบางอย่างถึงคน (Signified) ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับอาหารนั้นได้ แต่การที่จะเข้าใจถึงระบบของการสื่อความหมายด้วยอาหารซึ่งเป็นผลผลิตทางสังคมและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของคนในแต่ละชุมชนซึ่งจะกำหนดหน้าที่และความหมายของอาหารแตกต่างกันออกไปนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นที่มาของอาหารนั้น ๆ อัน ได้แก่ ความรู้หรือข้อมูลในแง่วัฒนธรรมของอาหารมาประกอบการศึกษา ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับอาหารการกินของวัฒนธรรมนั้น ๆ ตลอดจนชนชาติต่างชาติเจ้าของวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา

### ทฤษฎีสัญญาวิทยาของสื่อภาพยนตร์ (The Semiology of the Cinema)

Metz (อ้างถึงใน Andrew, 1976) นักทฤษฎีสัญญาวิทยาของสื่อภาพยนตร์ ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะเกี่ยวกับภาพยนตร์ในช่วงเวลา 50 ปีแรกนั้น แม้ว่าจะมีลักษณะที่หลากหลาย ชาวจีนลาดและน่าที่งอยู่ไม่น้อย แต่ก็ยังมีลักษณะที่เรียกว่า "ครอบจักรวาล" Metz เห็นว่า ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์นั้นควรจะได้รับการจัดระบบระเบียบเสียใหม่และถึงเวลาที่ควรจะได้คิดถึงภาพยนตร์ในมุมมองที่กว้างเกินไป แต่ควรจะถึงยุคของการศึกษาค้นคว้าที่มีลักษณะชี้เฉพาะเจาะจงมากกว่าเก่า ซึ่งแม้ว่าการศึกษาแบบนี้จะกระทำในวงจำกัดแต่ทว่าก็มีความเที่ยงตรงแม่นยำ ซึ่งจะพบได้ก็แต่ในการศึกษาในลักษณะที่เป็นวิทยาศาสตร์เท่านั้น

ในยุคสมัยที่ให้ความสำคัญกับอภิปรายต่าง ๆ น้อยลง และเกิดความไม่เชื่อถือในวิธีคิดแบบคาดเดา (Speculative thinking) แต่หันมาเชื่อถืออุดมการณ์แบบวิทยาศาสตร์ซึ่งเน้นที่การ

ตั้งเกณฑ์เป็นกลาง (the Scientific ideal of neutral observer) Metz ได้ทำการศึกษาถึงเงื่อนไขทางวัตถุที่เอื้ออำนวยให้กับการทำพันธกิจหน้าที่ของภาพยนตร์ จุดมุ่งหมายของเขาก็คือการให้คำอธิบายที่ชัดเจนเพียงตรงเกี่ยวกับกระบวนการในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ จากการดำเนินรอยตามแนวทางของนักสัญวิทยาชื่อ ชาร์ลส์ เพียซ (Charles Peirce) และเฟร์ดินานด์ เดอซอซซูร์ (Ferdinand de Saussure) Metz เรียกการศึกษาภาพยนตร์ในลักษณะนี้ว่า "สัญวิทยา" ทางภาพยนตร์ ทฤษฎีของเขาได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของ :

## 1. สัญวิทยา

สัญวิทยาจะมุ่งศึกษากลไกภายในของสื่อภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งเป็นแนวทางที่ Metz ได้เลือกที่จะศึกษา ในความหมายทั่วไป สัญวิทยาหมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยความหมาย และสัญวิทยาทางภาพยนตร์จะเป็นหนทางในการสร้างแบบจำลองเพื่อใช้อธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ บรรลุความหมายและสื่อความหมายนั้นให้กับผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งมีเป้าหมายคือ การค้นหากฎหรือแบบแผนที่ทำให้สามารถดูภาพยนตร์เข้าใจรู้เรื่อง และเพื่อค้นพบรูปแบบเฉพาะของการสร้างความหมายที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์หรือแนวของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หัวใจสำคัญของการศึกษาในสาขานี้ก็คือ การทราบถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ และประเด็นสำคัญของศาสตร์ที่ว่านี้ก็คือ กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักสัญวิทยาให้ความสนใจโดยตรงนั่นเอง

## 2. ภาพยนตร์

Metz ได้กล่าวไว้ว่าในทุก ๆ รูปแบบของงานศิลปะ ซึ่งจะว่าไปแล้ว ในการสื่อสารทุกระบบนั้น มีองค์ประกอบเฉพาะสำหรับการแสดงออกที่ต่างออกไปจากระบบอื่น ๆ วัตถุดิบหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้นไม่ได้หมายถึง ความเป็นจริงหรือวิธีการเฉพาะในการสร้างความหมาย อย่างเช่น การตัดต่อภาพที่ดึงดูดความสนใจ แต่อย่างใด หากแต่คือช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (the Channels of Information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ โดยนักสัญวิทยาของสื่อภาพยนตร์ จะให้ความสนใจกับการสร้างความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าว หรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน

จะพบว่า มีภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยที่สร้างขึ้นมาโดยมุ่งเน้นให้ภาพมีความโดดเด่นที่สุด และก็อาจจะมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ทำให้ความสำคัญกับบทสนทนาหรือแม้แต่ดนตรีมากเป็นพิเศษเช่น

กัน แต่นักสัญญะวิทยาทางภาพยนตร์จะต้องศึกษาทุก ๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องความหมายออกมาโดยผ่านทางช่องทางในการแสดงออกที่กล่าวมาแล้ว

### วิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์

เราอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง ทั้งนี้ โดยประวัติแล้ว นับตั้งแต่แรก ๆ ที่เกิดทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ขึ้นมา ก็ได้เกิดคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ที่มีต่อภาษาพูดซึ่งในขณะนั้นนับว่าเป็นระบบสร้างความหมายที่พัฒนาสูงสุดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้สัญญะวิทยาของสื่อภาพยนตร์แยกตัวออกมาจากภาษาศาสตร์โดยตรง Metz กล่าวไว้ว่า ถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาแล้ว ในระดับของสภาพที่ปรากฏนั้น จะเห็นว่า การสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากในภาษาพูด ส่วนในระดับของพันธกิจหน้าที่ หรือการนำระบบเหล่านี้มาใช้แล้ว ทั้งสองส่วนสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกันได้ต่อไป ลักษณะที่เรียกว่า กำหนดขึ้นตามใจชอบ (Arbitrariness) ที่พบในภาษาพูดนั้นได้ทำให้เกิดการพัฒนาในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาษาขึ้นมา ความเกี่ยวพันกันระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) นั้นมีความห่างไกลกันอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ใช้ภาษาสามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้ 2 ระดับ คือ ระดับของเสียง และระดับของความหมาย ในขณะที่ในภาพยนตร์ ตัวหมายนั้นจะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงอย่างมาก กล่าวคือ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง (Realistic representations) และเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริง ๆ ของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง (Exact reproductions of what they refer to) ผู้ชมจะไม่มีทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยเหตุที่ตัวหมายกับตัวหมายถึงนี้ผูกติดกันอย่างแยกไม่ออก Metz จึงถือว่า ภาพยนตร์ เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุด ๆ เรียงต่อกัน ซึ่งเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลจากพจนานุกรม หรือคำพ้องความหมาย ทุก ๆ สิ่งในภาพยนตร์จะเข้าใจได้ทั้งหมด จึงเห็นได้ชัดว่า ภาษาของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

นอกจากนี้แล้ว ภาษายังเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้คน ในขณะที่ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดจากแหล่งสาร (Source) ไปสู่ผู้ชม ดังนั้น หน้าที่ของภาพยนตร์จึงคล้ายคลึงกับนวนิยายหรือวงซิมโฟนีมากกว่า และสารที่ส่งนั้นก็ยังมีลักษณะราบรื่นและต่อเนื่องไปสู่ผู้ชม พูดได้ว่า ในภาพยนตร์นั้นไม่มีกฎเกณฑ์พื้นฐานตายตัว ในภาษาพูดแล้ว ระดับการสร้างความหมายแฝง (Connotation) จะปรากฏแยกต่างหากจากระดับความหมายตรง (Denotation) แต่ในภาพยนตร์มิใช่เช่นนั้น เนื่องจากความหมายแฝงจะมาพร้อม ๆ กับ ความหมายตรง ทั้งนี้ เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นผูกติดกันอย่างสนิทแน่น เราจึงสามารถเห็นถึงความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกันกับที่เรารู้สึกได้ถึงทัศนคติของผู้สร้างที่แฝงมากับภาพนั้น

เนื่องจากว่า ภาพยนตร์สามารถนำเสนอโลกตามลักษณะที่มันเป็นหรืออาจจะบิดเบือนไป จากความจริงก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้สร้างว่าจะใช้สื่อความหมายอะไร ภาพยนตร์จึง เป็นสื่อที่เน้นการแสดงออกมากกว่าจะเป็นเพียงการสื่อสารระบบหนึ่ง และด้วยเหตุนี้ กฎเกณฑ์ของ ภาพยนตร์จึงเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ

ในการวิจัยเรื่อง การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง เนื่องจากเป็น การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์ซึ่งจัดเป็นสื่อทางโสตทัศน (Audiovisual) ซึ่ง ต้องอาศัยทั้งภาพและเสียงในการสื่อสารกับผู้ชม โดยนักสัญวิทยาจะถือว่า ภาพยนตร์เป็นระบบ ของสัญวิทยา (System of signs) กล่าวคือ องค์ประกอบต่าง ๆ ทางเทคนิคในภาพยนตร์สามารถใช้ใน การสื่อความหมายได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น การตัดต่อ การใช้มุมกล้อง การใช้แสง สี ฯลฯ ซึ่งเหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เป็นรหัสที่ทำให้เราสามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่องและเข้าใจ การนำสัญวิทยา มา ประยุกต์ใช้กับการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์ จะช่วยให้เราเกิดความเข้าใจว่า ความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์จะสื่อถึงผู้ชมได้อย่างไรซึ่งจะทำให้สามารถดูภาพยนตร์รู้เรื่องและเข้าใจ ในรูปแบบของการสื่อความหมาย ในงานวิจัยชิ้นนี้ซึ่งมีอาหารเป็นตัวสื่อความหมายหลักนั้น การอาศัยทฤษฎีสัญวิทยาทางภาพยนตร์มาประกอบในส่วนของการวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ อาหารเพื่อสื่อความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจความหมายจากฉับท (Text) ของภาพยนตร์นั้น จะทำให้ทราบว่า องค์ประกอบทางเทคนิคในภาพยนตร์สามารถจะช่วยเสริมการสื่อความหมายด้วย อาหารให้มีความชัดเจนขึ้นได้อย่างไร และมากน้อยเพียงใด

#### แนวคิดเรื่องกฎว่าด้วยการสัมผัส (Law of Contagion)

กฎว่าด้วยการสัมผัส ซึ่งเป็นที่เชื่อถือกันในหมู่วัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional Cultures) นี้ เป็นหลักการหนึ่งที่อยู่ภายใต้กฎที่เรียกว่า Laws of Sympathetic Magic ซึ่งปรากฏอยู่ในหนังสือ Cultural Psychology : Essays on Comparative Human Development (1990) โดย Rozin กับ Nemeroff เป็นผู้ที่นำกฎดังกล่าวมาศึกษาวิเคราะห์ในแง่มุมทางจิตวิทยาอย่างละเอียดและให้ข้อสรุป ไว้ว่า แม้กฎว่าด้วยการสัมผัสจะเป็นหลักการที่แพร่หลายอยู่ในวัฒนธรรมดั้งเดิมหรือวัฒนธรรม พื้นบ้านก็จริง แต่จากการศึกษาและทดสอบพบว่า หลักการดังกล่าวสามารถนำมาใช้อธิบายถึง รูปแบบที่คงที่แน่นอนของความคิด ความเชื่อ และการประเพณีปฏิบัติของผู้คนจากวัฒนธรรมต่าง กันได้ในวงกว้าง รวมถึงวัฒนธรรมของสังคมที่เจริญแล้วอย่างของอเมริกาด้วย

กฎว่าด้วยการสัมผัส ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อของสองสิ่งได้มาสัมผัสกัน ก็จะสามารถส่งอิทธิพล หรือก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน โดยอาจกินเวลายาวนานแม้ว่าการสัมผัสนั้นจะ

ผ่านพ้นไปแล้วก็ตาม หรือไม่เช่นนั้น ผลที่เกิดขึ้นก็อาจคงอยู่ถาวรเลยก็เป็นได้ ผลที่เกิดขึ้นนี้อาจสรุปสั้น ๆ เป็นหลักการย่อ ๆ ว่า "Once in contact, always in contact" (เมื่อสัมผัสไปแล้ว ก็จะคงอยู่ตลอดไป) ตัวอย่างได้แก่ การเกิดความรู้สึกขยะแขยงต่ออาหารที่เคยสัมผัสถูกกับสิ่งที่น่ารังเกียจ เช่น แมลงสาบ หนอน หรืออุจจาระ แม้ว่าจะไม่ทิ้งร่องรอยของการสัมผัสนั้นไว้ก็ตาม หรือตัวอย่างของการที่วัตถุสิ่งของบางอย่างมีคุณค่าเพิ่มสูงขึ้นเมื่อครั้งหนึ่งเคยเป็นของบุคคลผู้ยิ่งใหญ่ และมีชื่อเสียง การส่งผ่านคุณสมบัติต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นไปได้ทั้งลักษณะทางด้านจิตวิทยาหรือทางด้านกายภาพหรือแม้แต่ความตั้งใจจะสำเร็จลงได้ก็โดยการส่งผ่านสิ่งที่เรียกกันว่า "สาระ" (Essence) ซึ่งถึงแม้ว่าสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นพืช สัตว์ หรือมนุษย์ มีท่าทีว่าจะแหล่งที่มาหรือผู้ส่ง (Source) และเป็นผู้รับ (Recipient) ตัว "สาระ" ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด แต่สิ่งของที่ไม่มีชีวิตเองก็สามารถทำหน้าที่ทั้งสองอย่างนี้ได้เช่นกัน ในกรณีการสัมผัสระหว่างบุคคลนั้น "สาระ" ที่ส่งผ่านมักจะเป็นความตั้งใจหรือจุดมุ่งหมายบางอย่างไปพร้อม ๆ กับบุคลิกลักษณะ หรืออาจเป็นอาการประการเดียวก็ได้ และแม้ว่า "สาระ" นั้นจะส่งผ่านไปผู้รับเรียบร้อยแล้วแต่ก็ยังคงมีความสัมพันธ์กับแหล่งที่มาอยู่ แต่เป็นไปในลักษณะความสัมพันธ์ที่ไม่มีใช้ทางกายภาพ (Nonphysical relation to the source) ดังนั้น ตามหลักการของกฎว่าด้วยการสัมผัสนี้ถือว่า องค์ประกอบในการสัมผัสจะประกอบไปด้วยมีแหล่งที่มา (Source) หรือผู้ส่งสาระบางอย่างที่สามารถแพร่กระจายไปสู่คนอื่นได้ และมีตัวผู้รับสาระดังกล่าว (Recipient) ซึ่งการสัมผัสอาจจะเกิดขึ้นโดยตรงหรืออาจเกิดขึ้นโดยผ่านตัวสื่อกลาง (Medium) ซึ่งทำหน้าที่ลำเลียงสาระจากแหล่งที่มาไปยังตัวผู้รับก็ได้

#### - มิติของการสัมผัส (Dimension of Contagion)

##### 1. การสัมผัสแบบมีทิศทางไปข้างหน้า กับ แบบมีทิศทางย้อนกลับ

(Forward versus Backward Contagion)

ในการสัมผัสแบบมีทิศทางไปข้างหน้า (Forward Contagion/Forward Causation) มีหลักการคือ "สาระ" จากแหล่งที่มาจะส่งผ่านไปยังตัวผู้รับได้ไม่ว่าจะโดยตรงหรือโดยผ่านตัวสื่อกลาง และจะส่งผลบางอย่างต่อตัวผู้รับนั้น ในปรากฏการณ์ของการสัมผัส โดยปรกติแล้ว แหล่งที่มาและตัวผู้รับมักจะเป็นคนแทบทั้งสิ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดก็คือ อาหารที่ปรุงขึ้นโดยแหล่งที่มา (ผู้ปรุงอาหาร) ส่วนในการสัมผัสแบบมีทิศทางย้อนกลับนั้น แม้ว่าตัวสาระยังคงถูกส่งจากแหล่งที่มาไปสู่ผู้รับเหมือนแบบแรกก็ตาม แต่ข้อแตกต่างก็คือ ฝ่ายผู้รับจะเป็นฝ่ายที่พยายามค้นหาวัตถุใด ๆ ที่สามารถจะส่งผ่านถ่ายทอดสาระของตัวแหล่งที่มาหรือเจ้าของได้ และผู้รับซึ่งเป็นฝ่ายครอบครองวัตถุดังกล่าวก็จะกระทำการบางอย่างกับ "สาระ" นั้น (โดยปรกติจะทำลายหรือไม่ก็สร้างความเสียหายให้แก่ "สาระ" นั้น) ทั้งนี้ โดยมีเป้าหมายเพื่อทำให้แหล่งที่มาของ



"สาระ" ได้รับความเสียหายในลักษณะเดียวกัน ตัวอย่างในด้านลบของหลักการนี้ได้แก่ การเล่นคุณไสยและคาถาอาคมต่าง ๆ ส่วนตัวอย่างในด้านบวกนั้น หลักการนี้ได้ใช้เป็นหลักการพื้นฐานของแนวคิดเกี่ยวกับ "การทำเสน่ห์เล่ห์กล" อันจะทำให้แหล่งที่มาเกิดความปรารถนาในตัวผู้รับซึ่งได้กระทำการบางอย่างต่อวัตถุประสงค์ของของแหล่งที่มาตนเอง

## 2. การสัมผัสที่ส่งผลในแง่บวกและในแง่ลบ (Positive versus Negative Contagion)

จากงานวิจัยทางด้านมานุษยวิทยา พบว่า การสัมผัสมักจะถูกเชื่อมโยงเข้ากับผลในแง่ลบเสียเป็นส่วนใหญ่ และมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดเกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับ "มลภาวะ" (Pollution) แต่ Meigs (1984) ก็ได้ให้ตัวอย่างของการสัมผัสที่ส่งผลในแง่บวกซึ่งสาระที่ส่งออกไปนั้นทำให้เกิดผลที่พึงประสงค์ต่อตัวผู้รับเอาไว้ในงานวิจัยแบบชาติพันธุ์วิทยาจากการศึกษาชนเผ่า Hua ใน Papua New Guinea กล่าวคือ พบว่า สสาร ยกตัวอย่างเช่น องค์ประกอบจากร่างกาย โดยตัวของมันเองแล้วไม่มีคุณสมบัติในด้านดีหรือในด้านร้ายใด ๆ ทั้งสิ้น เพราะเป็นเพียงปริบทแวดล้อมเท่านั้น ความสัมพันธ์ระหว่างแหล่งที่มาและผู้รับต่างหากที่เป็นตัวกำหนดคุณค่าของมัน ดังนั้น จึงเกิดความเชื่อที่ว่า เป็นการดีและถูกต้องเหมาะสมที่จะบริโภคอาหารที่ปรุงโดยบุคคลที่มีสัมพันธภาพอันดีกับตัวผู้รับ (ผู้กินอาหาร) เพราะอาหารนั้นจะทำให้เกิดความรุ่งเรืองก้าวหน้าหรือสิ่งดี ๆ ต่อตัวผู้ที่กิน ในทางกลับกัน ถ้าอาหารถูกสัมผัส (ปรุง) โดยผู้ที่มีความสัมพันธ์อันเลวร้ายกับผู้กินอาหารแล้ว อาหารก็จะทำให้เกิดอันตรายหรือส่งผลร้ายต่อผู้ที่กิน ซึ่งผลในแง่ลบนี้จะเกิดขึ้นได้ใน 4 ลักษณะ คือ

- การได้รับลักษณะทางกายภาพหรือบุคลิกภาพในแง่ลบกลับมา
- การเสื่อมถอยทางด้านศีลธรรมจรรยา
- โชคร้าย
- ความเจ็บป่วย หรือการตาย

ตามกฎว่าด้วยการสัมผัสแล้ว ถือได้ว่า ผิวหนังเป็นพรมแดนที่เด่นชัดที่สุดของตัวตนของคนเรา แต่อันที่จริงแล้ว เราสามารถแบ่งช่องทางของ "การสัมผัส" ซึ่งก็คือ ช่องที่สสารใด ๆ จะเข้าสู่ร่างกายของเรา ออกได้เป็น 3 ทางด้วยกัน ช่องทางแรกคือ การสัมผัสที่พื้นผิว (Surface Contact) ช่องทางที่สองซึ่งมีความเฉพาะเจาะจงกว่าข้อแรก ได้แก่ การเข้าสู่ร่างกายผ่านทางช่องเปิดหรือทวารในร่างกาย ซึ่งที่เป็นธรรมดาสามัญที่สุด เกิดจากพฤติกรรมกรกินอาหารและพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์นั่นเอง ช่องทางที่สามคือ การหายใจเอากลิ่น ไอ หรือฝุ่นละอองเข้าไป ทั้งนี้ ตามความเชื่อ

เกี่ยวกับการสัมผัสส่วนใหญ่จะเน้นที่การสัมผัสกับการกินอาหาร เพราะไม่ว่าจะในแง่ของการเกิดปฏิกิริยาตอบสนองทางด้านจิตวิทยา หรือในแง่การนำสิ่งแปลกปลอมเข้าสู่ร่างกายแล้ว ช่องทางการสัมผัส/การรับอาหาร "ทางปาก" (Oral Contact) เป็นช่องทางที่รับภาระหนักแต่ก็มีศักยภาพที่สุด ดังนั้น การส่งสารจากแหล่งที่มา (ผู้ปรุงอาหาร) ไปสู่ตัวผู้รับ (ผู้กินอาหาร) ผ่านช่องทางของปาก (การกินอาหาร) จึงเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและทำให้เกิดผลต่าง ๆ ได้ดีที่สุดในเรื่องนี้ โดยมีอาหารเป็นตัวสื่อกลาง จุดนี้เองจึงเป็นที่มาของสำนวนว่า You are what you eat หรือกินอย่างไรเป็นอย่างนั้น Daniel (อ้างถึงใน Rozin และ Nemeroff, 1990) ซึ่งได้เฝ้าสังเกตและวิเคราะห์การแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคลในประเทศอินเดีย ได้กล่าวถึงความสำคัญ of ช่องทางการสัมผัสทางปากไว้ใน Fluid Signs ว่า "ในร่างกายมนุษย์เรา ปากเป็นทวารที่รับบทหนักที่สุดเพราะไม่เพียงแต่เฉพาะสารที่เป็นอาหารเท่านั้นที่จะผ่านเข้าสู่ร่างกายโดยทางนี้ แต่วิญญาณชั่วร้ายและจิตวิญญาณของผู้ล่วงลับยังอาศัยปากเป็นช่องทางดังกล่าวด้วยเช่นกัน"

ในการวิจัยเรื่อง การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่อง ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิด "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" และหลักการจากทฤษฎีการสัมผัสมาเป็นกรอบในการศึกษาวิเคราะห์การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายของภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง โดยกรอบแนวคิด "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" ได้กล่าวถึงแง่มุมของอาหารการกินไว้ว่า อาหารและกิจกรรมที่เกี่ยวกับอาหาร ในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของแต่ละสังคม สามารถที่จะบ่งบอกถึงลักษณะนิสัย อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ ความเชื่อบางอย่าง ภูมิหลังทางครอบครัว และสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้ที่ปรุงและกินอาหารได้ และตามทฤษฎีการสัมผัสแล้ว ผู้ที่ปรุงอาหารในฐานะผู้ส่งหรือแหล่งที่มา (Source) ของสาร (Essence) บางอย่างซึ่งอาจจะเป็นคุณสมบัติทางจิตวิทยาหรือทางรูปธรรม หรืออาจจะเป็นความตั้งใจบางอย่าง ไปสู่ผู้ที่กินอาหารในฐานะผู้รับ (Recipient) สารดังกล่าวโดยการส่งผ่านสารไปกับตัวอาหารที่ปรุงขึ้นมา ดังนั้น อาหารจึงอยู่ในฐานะตัวสื่อกลาง (Medium) ในการลำเลียงสารจากตัวผู้ปรุงไปสู่ผู้ที่กินอาหาร

กรอบแนวคิดข้างต้นนี้ เมื่อนำมาประกอบการพิจารณาถึงกลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง จะเป็นการให้แนวทางในการหาข้อพิสูจน์ยืนยันว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างสรรค์กลวิธีในการสื่อความหมายโดยมองบทบาทหน้าที่หรือความสำคัญของอาหารตามกรอบแนวคิดดังกล่าวหรือไม่ อย่างไร และกลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องมีลักษณะร่วมกันหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง ซึ่งข้อมูลที่ได้ส่วนนี้จะนำไปใช้ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์โดยอาศัยเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาที่จะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป เพื่อจะทำให้เกิดความเข้าใจถึงธรรมเนียมแบบแผนและโครงสร้างพื้นฐานเฉพาะตัวที่ภาพยนตร์มีอยู่ร่วมกัน

## แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา

ในการวิจัยเรื่อง การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่อง เพื่อที่จะหาคำตอบในท้ายที่สุดว่า ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องที่นำมาศึกษาสามารถจะจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้หรือไม่ ซึ่งนอกเหนือไปจากการวิเคราะห์กลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงความหมายจากตัวบท (Text) ของภาพยนตร์แล้วยังจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์อีกด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงธรรมเนียมแบบแผนและ โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกันของภาพยนตร์ทั้งหมดในส่วนของการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์นี้ จำเป็นต้องมีกรอบที่จะใช้เป็นแนวทางสำหรับการวิเคราะห์ ซึ่งกรอบที่จะใช้ศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์โดยตรงนั้นยังไม่มี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้อาศัยเกณฑ์ที่ได้จากแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา มาประยุกต์ใช้ซึ่งได้มาจากการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยุคนิยมประเภทวัยรุ่น ของ จิรบุญย์ ทัศนบรรจง (2534) โดยมีรายละเอียดดังนี้

การวิจารณ์วรรณคดีหรือการวิจารณ์วรรณกรรม คือ การวิเคราะห์หรือแยกแยะองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ต่าง ๆ ของบทประพันธ์นั้น แล้ววิจารณ์ส่วนที่วิเคราะห์แต่ละส่วนเพื่อให้ผู้อ่านทราบถึงลักษณะศิลปะและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเหล่านั้น พร้อมทั้งวินิจฉัยคุณค่าของบทประพันธ์นั้นตามทัศนะของผู้วิจารณ์โดยใช้เกณฑ์อย่างหนึ่งอย่างใดมาประกอบ การวิจารณ์นวนิยายนั้นยังมิได้มีหลักเกณฑ์กำหนดเอาไว้แน่นอนตายตัวลงไปทีเดียว แต่ก็ได้มีผู้ให้ข้อคิดและกำหนดแนวทางในการวิจารณ์ไว้หลายทาง เช่น

รีเน เวลเลก (Rene Wellek) และออสติน เวย์เรน (Austin Warren) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการวิจารณ์นวนิยายไว้ว่า "การวิจารณ์นวนิยายนั้นตามปกติจะเป็นการวิจารณ์เพื่อบอกลักษณะขององค์ประกอบที่สำคัญของนวนิยาย ซึ่งมี 3 ส่วน คือ โครงเรื่อง การสร้างตัวละคร และฉาก แต่ผู้วิจารณ์ไม่จำเป็นต้องไปพิจารณาว่าองค์ประกอบแต่ละส่วนนั้นจะเป็นสิ่งกำหนดลักษณะขององค์ประกอบอื่น ๆ หรือไม่"

วอลเทอร์ เจ เดอ มอร์ดอง (Walter J. De Mordaunt) ได้เสนอแนะแนวทางในการวิจารณ์นวนิยาย โดยให้พิจารณาตามหัวข้อ ดังนี้

1. โครงเรื่อง และ โครงสร้าง (Plot and Structure)
2. กลวิธีในการเล่าเรื่อง (Point of View)

3. แก่นของเรื่องและจุดมุ่งหมาย (Theme and Purpose)
4. การสร้างตัวละคร (Characterization)
5. แรงจูงใจ (Motivation)
6. ฉาก (Scene)

เฮเลน อี เฮนส์ (Helen E. Haines) กล่าวว่าในการวิจารณ์นวนิยายนั้น จุดสำคัญที่ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณามีดังต่อไปนี้

1. แก่นของเรื่อง เนื้อหา โครงเรื่อง (Theme , Subject and Plot) จะต้องอธิบายให้ทราบว่ แก่นของเรื่อง เนื้อหา และ โครงเรื่องของนวนิยายที่วิจารณ์นั้นเป็นอย่างไร สำหรับแก่นของเรื่องนั้นคือแนวคิดที่สำคัญของเรื่อง เนื้อหาคือพฤติกรรมหรือประสบการณ์ที่เด่น ๆ ของมนุษย์ซึ่งผู้แต่งได้หยิบยกมาแสดงไว้ในนวนิยาย ส่วนโครงเรื่องคือโครงร่างของเรื่อง

2. ฉากและช่วงเวลา (Setting and Period) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าเนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องที่เกิดขึ้นในขณะเวลานั้นเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาใด เนื้อเรื่องถูกต้องตามความเป็นจริงหรือไม่ เนื้อเรื่องดำเนินไปตามลำดับเวลาหรือไม่ ส่วนด้านฉากนั้น ให้พิจารณาว่าฉากที่ปรากฏในเรื่องสมจริงหรือไม่และฉากที่ผู้แต่งใช้นั้นมีอิทธิพลต่อตัวละครหรือไม่อย่างไร

3. การสร้างตัวละคร (Characterization) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าตัวละครมีลักษณะอย่างไร การสร้างตัวละครนั้นถูกต้องสมจริงตามธรรมชาติของมนุษย์หรือไม่

4. โครงสร้าง (Structure) ผู้วิจารณ์จะต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญของนวนิยาย ซึ่งได้แก่ แก่นของเรื่อง เนื้อหา โครงเรื่อง ฉากและการสร้างตัวละครนั้นประสมประสานกันอย่างไรมีเอกภาพหรือไม่

5. รูปแบบและประเภท (Form and Type) ผู้วิจารณ์ต้องพิจารณาว่านวนิยายเรื่องที่ตนวิจารณ์นั้นมีรูปแบบอย่างไร เช่น อัจฉริยะประวิติ ความทรงจำ บันทึก จดหมาย รูปแบบประสมหรือรูปแบบอื่น ๆ และให้พิจารณาว่านวนิยายนั้นเป็นนวนิยายประเภทใด

6. กลวิธีในการแต่ง (Treatment) ให้พิจารณาถึงเทคนิค กลวิธีและสไตล์ในการแต่ง เช่น ผู้แต่งใช้เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนหลัง เทคนิคการเล่าเรื่องแบบกระเสจติดประหวัดบ้างหรือไม่ ผู้แต่งเอาตัวเองเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยหรือไม่ หรือเป็นการแต่งแบบเพื่อฝัน

7. **สาระสำคัญ (Signification)** คือ ให้วิจารณ์นวนิยายว่า นวนิยายเรื่องนี้มีสาระสำคัญอะไรบ้าง ทั้งในด้านที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ฉาก ความมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของนวนิยาย

กล่าวโดยสรุปแล้ว ในการวิจัยชิ้นนี้ ในส่วนของการวิเคราะห์กลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องนั้น ผู้วิจัยจะอาศัยทฤษฎีสัญญาวิทยา กรอบแนวคิดเรื่อง "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" และหลักการจากกฎว่าด้วยการสัมผัส มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาซึ่งมองว่า อาหารมิได้อยู่ในสถานะเป็นกลางหรือเป็นใช้เพื่อจุดประสงค์ในการบริโภคแต่เพียงอย่างเดียว แต่อาหารสามารถหมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือไปจากตัวของมันเอง แต่การจะมองอาหารว่าหมายถึงอะไรนั้น ก็จะต้องขึ้นอยู่กับความหมายที่แต่ละวัฒนธรรมเลือกที่จะมองหรือกำหนดมาให้แตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจะอาศัยข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจ้าของวัฒนธรรมของอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมาใช้ประกอบแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ข้างต้น เนื่องจากข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมของอาหารจากแต่ละวัฒนธรรมถือเป็น รหัส (Code) ที่จะช่วยนำไปสู่การไขความหมายของสารที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อออกมา และความหมายที่จะสื่อสารออกมานั้นจะได้รับการเน้นย้ำและเสริมให้เห็นเด่นชัดโดยอาศัยองค์ประกอบด้านเทคนิคของภาพยนตร์ ซึ่งจะเข้าใจได้ก็ต้องอาศัยทฤษฎีสัญญาวิทยาของสื่อภาพยนตร์มาประกอบการศึกษานั้นเอง ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในส่วนนี้ นอกจากจะทำให้เกิดความเข้าใจในความหมายจากตัวบท (Text) ของภาพยนตร์แล้ว ยังจะทำให้เข้าใจได้ว่า อาหารบางอย่างที่มีการนำเสนอในภาพยนตร์นั้นเป็นความตั้งใจเฉพาะเจาะจงของผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะใช้อาหารนั้น ๆ มาสื่อความหมายตามที่ต้องการโดยอาศัยความหมายทางวัฒนธรรมที่ติดมากับตัวอาหารนั้น และจะเป็นการให้ข้อพิสูจน์ว่า ภาพยนตร์ใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายโดยคำเนนตามกรอบแนวคิด "กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น" และตามหลักการจากกฎว่าด้วยการสัมผัส หรือไม่ อย่างไร ซึ่งจะกล่าวไว้ในบทที่ 4

ในส่วนของการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง โดยอาศัยเกณฑ์ที่ประยุกต์มาจากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา จะนำไปสู่การเกิดความเข้าใจถึงลักษณะหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ภาพยนตร์ทั้งหมดมีอยู่ร่วมกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งจะกล่าวไว้ในบทที่ 5

ท้ายที่สุด เมื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ทั้งสองส่วนมาพิจารณาเปรียบเทียบในภาพรวม จะทำให้สามารถนำไปสู่ข้อสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ที่ใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายทั้ง 9 เรื่องมีธรรมเนียมแบบแผนและ โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกันซึ่งจะสามารถจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้ต่อไปหรือไม่ ซึ่งจะกล่าวไว้ในบทที่ 6