

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำลังศึกษาโดย
คมกฤษ ตรีวิมล ได้ตรวจเอกสารดังต่อไปนี้

1. แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)
3. ทฤษฎีภาพยนตร์ (Film theory)
4. ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)
5. ทฤษฎีวิพากษ์ (Critical theory)
6. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม
7. แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film)

ภาพยนตร์นำไปใช้เพื่อประโยชน์ต่าง ๆ อยู่เสมอ การดำรงอยู่ในสังคมแห่งการสื่อสาร
จึงจำเป็นต้องมีการตรวจสอบ เพราะความจริงที่ซ่อนภายใต้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นสิ่งซึ่งยากที่จะรู้
ได้ เช่นเดียวกับศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ถูกนำมาใช้ตีความให้เข้าใจ
เรื่องราวต่าง ๆ ได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น สอดคล้องกับข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องใน
ภาพยนตร์ ซึ่งมีเนื้อหาโดยสรุปดังนี้ (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 10-19)

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้ 7 องค์ประกอบที่สำคัญ
คือ โครงเรื่อง (plot) แก่นเรื่อง (theme) ความขัดแย้ง (conflict) ตัวละคร (character) ฉาก (setting)
สัญลักษณ์พิเศษ (symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 โครงเรื่อง (plot)

โครงเรื่อง คือ เหตุการณ์ทั้งหมดในภาพยนตร์ที่ดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่อง
เป็นองค์ประกอบสำคัญซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน (เจมิกา
จินดาวงศ์, 2551: 13) ได้แก่

ก. การเริ่มเรื่อง (exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้ง เพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

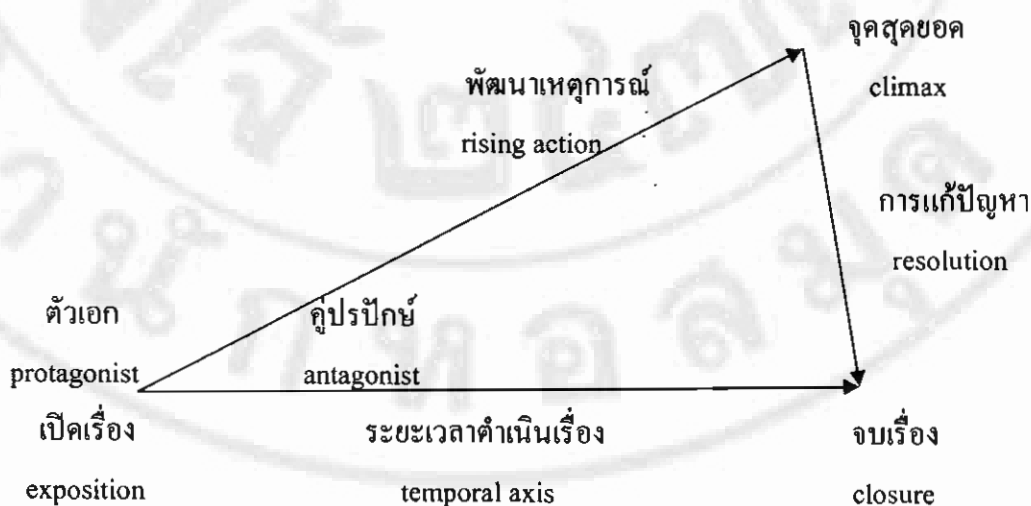
ข. การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

ค. ภาวะวิกฤติ (climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

ง. ภาวะคลี่คลาย (falling action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

จ. การยุติของเรื่องราว (ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องทั้งหมด กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (Gustav Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (fiction) ไว้ดังแสดงในภาพ 1 (Louise Giannetti, 1990: 305 อ้างใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539: 11)



ภาพ 1 แสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม รูปตัววี
ที่มา: ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน (2539: 11)

จาก ภาพ 1 นี้ สามารถอธิบายถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่องได้ว่าการเปิดเรื่องหรือเรื่องเล่าเริ่มต้น (exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก (ตัวเอก กับ คู่ปรปักษ์) มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่จุดสุดยอด (climax) แล้วจบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (resolution)

สำหรับโครงสร้างรูปตัววีนี้ นับว่าเป็นมาตรฐานของโครงสร้างเรื่องที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดก็ตาม จะเป็นภาพยนตร์ชั้นครู (masterpiece) หรือภาพยนตร์เกรดบีก็จะมีโครงสร้างเรื่องเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น ซึ่งเรียกสูตรโครงเรื่องนี้ว่าเป็น โครงเรื่องแบบดั้งเดิม หรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก จะมีการสลับเปลี่ยนบ้าง โดยส่วนมากจะเป็นในส่วนของการเริ่มเรื่องและการจบเรื่อง อย่างที่ปริญญาก้อนหิน (2537: 34-36) ได้เสนอไว้ดังนี้

วิธีการเริ่มเรื่อง (opening pattern)

1. เริ่มต้นเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ (chronological order) โดยเริ่มจากจุดเริ่มต้นไปตามลำดับจนความขัดแย้งทวีความตึงเครียด แล้วคลี่คลาย และจบในที่สุด
2. การเริ่มเรื่องโดยไม่ลำดับเหตุการณ์ (non chronological order) อาจมีการเริ่มจากตอนกลางเรื่อง หรือเริ่มจากตอนปลายหรือ เริ่มเรื่องจากการย้อนกลับไปเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนจะถึงตอนเริ่มต้นเรื่อง

วิธีการจบเรื่อง (ending pattern)

1. การจบเรื่องแบบไม่คาดคิด หรือการจบแบบหักมุม (surprise or twist ending) เป็นการจบแบบผิดไปจากความคาดหวังของผู้ชม โดยผู้ชมจะคาดหวังว่าเรื่องที่กำลังชมจะจบอย่างไร แต่พอเรื่องดำเนินถึงฉากจบจริง ๆ กลับกลายเป็นสิ่งที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน ซึ่งการจบแบบนี้ไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อสร้างความรู้สึกที่เรื่องจบลงอย่างผิดจากความคาดหวัง แต่การจบแบบนี้จะเป็นการช่วยเสริมความหมายและความชัดเจนของเรื่องที่ชม
2. การจบโดยที่ตัวละครประสบความสำเร็จ (happy ending)
การจบที่ตัวละครหลักในเรื่องสามารถแก้ปัญหา ขจัดความขัดแย้งชนะอุปสรรคหรือชนะผู้ร้าย และได้รับความสมหวังในสิ่งที่ตัวละครปรารถนา เช่น สมหวังในความรัก หรือมีชีวิตที่เป็นสุข
3. การจบโดยที่ตัวละครประสบความสำเร็จ (unhappy ending)
การจบที่ตัวละครหลักถูกทำลาย พ่ายแพ้ต่ออุปสรรค หรือสูญเสียทรัพย์สิน สูญเสียสิ่งที่ตนเองรักหรือหวงแหน หรือแม้กระทั่งชีวิตตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกเศร้ารันทดใจ

โดยผู้สร้างถือว่าเป็นการจบแบบที่มีความพ่ายแพ้เกิดขึ้นกับมนุษย์ ถือเป็นการสะท้อนถึงคุณค่าของชีวิต ให้ผู้ชมได้ครุ่นคิดกับชีวิต ได้พิจารณาถึงสาเหตุ ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ในเรื่อง ทำให้ได้รับแง่คิดถึงการใช้ชีวิตในหลาย ๆ ด้าน

4. การจบเรื่องโดยไม่มีข้อยุติชัดเจน (intermediate ending)

เป็นการจบที่ผู้ชมไม่สามารถได้ทราบผลหรือข้อสรุปของเหตุการณ์ตอนจบว่าเป็นอย่างไร ผู้ชมจะต้องคิดหรือคาดเดาเอาเองว่าเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปอย่างไรหรือจบอย่างไร ซึ่งในชีวิตจริงเราอาจพบปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ หรือเอาชนะอุปสรรคบางอย่างได้เหตุการณ์นั้นจึงดำเนินต่อไปอย่างไม่มีสิ้นสุด

กลวิธีในการดำเนินเรื่อง

ส่วนสำคัญในการช่วยสร้างความน่าสนใจชวนติดตามและน่าประทับใจให้กับเรื่อง ผู้ชมควรพิจารณาว่ากลวิธีการดำเนินเรื่องของผู้เขียนในแต่ละแบบนั้นส่งผลต่อนวนิยายหรือเรื่องสั้นนั้น ๆ อย่างไร ก่อให้เกิดความสับสนหรือทำให้เรื่องน่าติดตาม กลวิธีในการดำเนินเรื่องนี้สามารถทำให้หลายแบบ เช่น

ก. ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน คือ เริ่มตั้งแต่ตัวละครเกิด เติบโต เป็นหนุ่มสาว จนกระทั่งแก่และถึงแก่กรรม

ข. ดำเนินเรื่องย้อนต้น คือ เล่าเรื่องเหตุการณ์ในตอนท้ายเพื่อให้เกิดความสงสัย ก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบ

ค. การดำเนินเรื่องสลับไปสลับมา คือ จะเริ่มเรื่องจากตอนใดก่อนก็ได้ เช่น กล่าวถึงปัจจุบันก่อนแล้วจึงย้อนอดีต แล้วย้อนกลับมาที่ปัจจุบันอีกครั้ง หรือเล่าเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่กันสลับไปมา เป็นต้น (กลวิธีในการดำเนินเรื่อง, 2555: ระบบออนไลน์)

1.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากโครงเรื่องมาตรฐานที่มีแบบอย่างตายตัวแล้ว เริ่มต้นโดยสร้างความผูกพันติดต่อกันระหว่างตัวละคร ค่อย ๆ มีเรื่องราวเข้มข้นขึ้น เมื่อไปสู่จุดวิกฤตแล้วจะนำไปสู่ผลลัพธ์เมื่อจบเรื่อง วาณิช จรุงกิจอนันต์ (2538: 10-11) ได้กล่าวว่า “ความขัดแย้งไม่เหมือนกับโครงเรื่องตรงที่มันไม่ได้จำเป็นจะต้องเป็นอย่างที่ว่ามานี้ ความขัดแย้งคือ การต่อสู้ปะทะกันในลักษณะชักเย่อของสองฝ่ายที่อยู่ตรงกันข้าม ฝ่ายหนึ่งเป็นมนุษย์ อีกฝ่ายหนึ่งอาจเป็นมนุษย์ด้วยกันหรืออาจจะเป็นอำนาจของธรรมชาติ สังคมสภาพแวดล้อม เป้าหมายในชีวิต อารมณ์ จิตใจ ภูติร้าย วิญญาณ อะไรได้ทั้งนั้น เรียกกันอย่างง่ายที่สุดคือฝ่ายหนึ่งนั้นเป็นพระเอกนางเอก (protagonist) และอีกฝ่ายหนึ่งคือฝ่ายตัวโกง หรือผู้ร้าย (antagonist) ซึ่งในความขัดแย้งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

ความขัดแย้งภายนอก (external)

ก. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

คือ การที่ตัวละครมีความขัดแย้ง พยายามจะทำลายหรือต่อต้านตัวละครอีกฝ่าย หนึ่งอันเนื่องจากความไม่ลงรอยกัน

ข. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม

คือ การที่ตัวละครมีความรู้สึกขัดแย้งกับสภาพสังคม ค่านิยม หรือ กฎระเบียบที่ตนเองดำรงอยู่ ก่อให้เกิดความรู้สึกต่อต้านยากที่จะยอมรับ

ค. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ

คือ ความขัดแย้งกับธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นเพราะมนุษย์เข้าไปบุกรุก คัดแปลง หรือทำลายธรรมชาติ จนต้องเผชิญกับภัยพิบัติ

ความขัดแย้งภายใน (internal)

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความคิดจิตใจ

เป็นความขัดแย้งของความรู้สึกที่เป็นปรปักษ์กันภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากสาเหตุบางอย่างของตัวละคร อันก่อให้เกิดความสับสน วุ่นวายภายในจิตใจ เช่น ความรู้สึกขัดแย้งระหว่างผิชอบชั่วดี ที่ผิดต่อศีลธรรม ประเพณี หรือค่านิยมของสังคม

ความขัดแย้งประเภทอื่น ๆ

เป็นความขัดแย้งในรูปแบบที่นอกเหนือไปจากความขัดแย้งที่ได้กล่าวมาข้างต้น สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาความขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น คล็อด เลวี สเตรียส์ (Claude Levi-Strauss) อ้างใน ผลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 14) เสนอให้ใช้วิธีการแบ่งขั้วตรงกันข้าม หรือเรียกว่า binary oppositions อันเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น แผ่นฟ้ากับพื้นดิน นรกกับสวรรค์ ความดีกับความชั่ว หรือผู้หญิงกับผู้ชาย เป็นต้น ซึ่งจะกระทำได้โดยการแบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด ทั้งสองหมวดจะมีความหมายในเชิงขัดแย้งกัน เช่น

ผู้หญิง (female)

ผู้ชาย (male)

ความดี (good)

ความเลว (bad)

พระเจ้า (god)

ปีศาจ (evil)

แข็งแรง (strong)

อ่อนแอ (weak)

เมื่อนำเอาวิธีนี้มาแบ่งขั้วตรงกันข้ามจะสามารถทำให้การศึกษาความขัดแย้งที่แฝงไว้ในเนื้อหาภาพยนตร์เป็นไปได้ง่าย

1.3 ตัวละคร (character)

ลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurence Perrine, 1978: 1491 อ้างใน รัตนา จักกะพาก และ จิรัช สันธุพันธ์, 2545) ให้ความหมายของตัวละครว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรือ อุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

ดไวท์ วี. สเวน (Dwight V. Swain, 1982: 95-114 อ้างใน พิงพิศ เทพปฏิมา, 2546) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งเปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร (presentation) จะเป็นผลอันเกิดจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร นอกจากนี้คุณสมบัติของตัวละครยังมักได้รับการนำมาวิเคราะห์อยู่เสมอ โดยจำแนกตัวละครตามคุณสมบัติของตัวละครได้เป็น 2 ชนิด

ก. ตัวละครผู้กระทำ คือ ตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นโดยง่าย มักมีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตนเอง

ข. ตัวละครผู้ถูกกระทำ คือ ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพา อยู่ภายใต้การดูแลหรือควบคุมของตัวละครอื่น

1.4 แก่นความคิด (theme)

แก่นความคิด คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่องเพื่อให้มีความเข้าใจถึงแนวคิดหลักของผู้เล่า ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในเรื่อง อาจเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับศีลธรรม เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เรื่องอำนาจ เป็นต้น ซึ่งแก่นเรื่องจะมีความแตกต่างกันไปตามโครงสร้างที่ต้องการนำเสนอ

วามิช จรุงกิจอนันต์ (2538: 28) ได้ให้ความหมายแก่นของเรื่องที่แท้จริงแล้วควรจะเรียกว่า สารสาระ น่าจะเหมาะสมกว่าเพราะ “สารสาระ” คือสมมุติฐานซึ่งกล่าวหรือแสดงนัยแฝงไว้กับการเล่าถึงสถานการณ์ที่กำหนดอันเกี่ยวข้องกับบุคคลที่กำหนด ความคิดในเรื่องของสารสาระจะต้องไม่ใช่อันหนึ่งอันเดียวกับข้อกำหนดทางศีลธรรม สารสาระที่ดีจะต้องไม่เป็นความจริงสั้น ๆ ที่สรุปไว้ในลักษณะเดียวกับคำขวัญ เช่น “ความซื่อสัตย์เป็นนโยบายที่ดีที่สุด” หรือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” เพราะชีวิตของมนุษย์ซับซ้อน ดังนั้นการพยายามยืนยันว่าความดีชนะความชั่วได้ในที่สุดเสมอนั้น เป็นการแสดงประสบการณ์ที่ง่ายเกินไปและผิดจากความเป็นจริง

ในการวิเคราะห์สารสาระสามารถพิจารณาได้จาก

ก. ตัวละครในเรื่อง เรื่องที่จะมีความหมายใด ๆ นั้น ตัวละครในเรื่องต้องมีความเป็นสามัญ ทำนองเดียวกับมนุษย์ทั้งบุคลิก ปฏิบัติ การแสดง อารมณ์หรือแนวคิด ต้องดูว่าเป็นคนอย่างไร แบบไหน เป็นตัวแทนอะไร สื่อความหมายถึงสิ่งใด

ข. สถานการณ์ สถานการณ์ที่เกิดในเรื่องจะเป็นสิ่งที่บอกถึงสาระของเรื่อง สถานการณ์ที่เกิดกับตัวละคร ปัญหาที่ต้องเผชิญ จะมีลักษณะสถานการณ์และปัญหาที่มนุษย์มี ประสบการณ์หรือสังเกตรู้

ค. ปฏิกริยาได้ตอบต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร

ง. ผลที่เกิดขึ้นคืออะไร ซึ่งหลักทั้ง 4 ขั้นตอนนี้จะสามารถทำให้ได้เค้าของสาระ

1.5 ฉาก (setting)

ฉาก คือ เวลาและสถานที่ ที่เหตุการณ์ของเรื่องราวนั้น ๆ เกิดขึ้น อันเกิดจากตัวผู้ แต่งมักสร้างสรรค์ฉากขึ้น บางทีในส่วนของสถานที่อาจมีอยู่จริง หรือเป็นเพียงจินตนาการ ในส่วน ของเวลานั้น อาจทำให้เกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง บางทีอาจใช้เพียง สถานที่แห่งเดียวในการจัดฉากของเรื่องราว หรืออาจมีเหตุการณ์ของเรื่องราวเกิดขึ้นรอบ ๆ จาก สถานที่หนึ่งไปยังสถานที่อีกแห่งหนึ่ง

ถ้ากล่าวถึงฉาก ในแง่ความจริงของชีวิตแล้วก็สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นสิ่งแวดล้อม หรือสภาพการณ์ในช่วงเวลาหรือบุคคล ๆ ที่สิ่งแวดล้อมเหล่านี้มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงชีพ ที่พักอาศัย ประเพณี วัฒนธรรม เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วสิ่งแวดล้อมหรือ ฉากยังมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ การกระทำ หรือแม้แต่วิถีคิด หรือ แนวคิดของตัวละครหรือต่อบุคคล ด้วย (ปริญญ์ เกื้อหนุน, 2537: 70)

ประเภทของฉากในเรื่องเล่าสามารถจำแนกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

ก. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ หุบเขา ลำธาร หรือ บรรยากาศเช้าค่ำในแต่ละวัน

ข. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน ร้านค้า วัด โบราณสถาน เครื่องใช้ในครัว หรือ สิ่งประดิษฐ์ไว้ใช้สอยต่าง ๆ

ค. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ ความต้องเรื่อง

ง. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตร ประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

จ. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มี ลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น (เขมิกา จินดาวงศ์, 2551: 14-18)

1.6 ดนตรี (music)

หลุยส์ จิอันเน็ตติ (Giannetti, 1976: 199-206 อ้างใน ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2545: 26-27) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ได้ให้คำจำกัดความของดนตรี ว่าเป็นสื่อที่มีความเป็นนามธรรมสูง มีรูปแบบที่บริสุทธิ์ กล่าวคือมีเพียงเสียงจากเครื่องดนตรีที่บรรเลง (instrumental music) เท่านั้น ซึ่งมักใช้เพื่ออุทิศใจทางอารมณ์ของผู้ชม และสร้างบรรยากาศให้แก่ภาพที่ปรากฏบนจอ ผู้ชมภาพยนตร์จะแปลความหมายจากภาพที่ได้ชมและดนตรีที่ฟัง เป็นความรู้สึกของแต่ละบุคคล ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากในการที่ผู้ผลิตจะสื่อสารเนื้อหา (content) ไปสู่ผู้ชมโดยตรง จึงได้มีการสร้างเนื้อหาขึ้นในรูปแบบของเนื้อเพลง (lyrics) ผสมผสานไปกับดนตรี ที่เรียกว่าเพลงประกอบ (soundtrack) เพื่อสื่อความหมายของเรื่องราวที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ถือเป็นการใช้คำ (word) เพื่อเน้นในสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้ดีกว่าการใช้แต่ดนตรีบรรเลงอย่างเดียว เพราะดนตรีทั้งสองรูปแบบสามารถสื่อถึงแก่นของเรื่องที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอได้ ดังนั้นเนื้อหาในดนตรีจึงมีส่วนจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ทุกประเภท และหนึ่งในประเภทของภาพยนตร์ที่ยังคงขึ้นยงและได้รับความนิยมอยู่เสมอ ได้แก่ ภาพยนตร์เพลง (musical) (กฤษดา เกิดดี, 2541: 119-120) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ ได้ให้ข้อสังเกตถึงลักษณะสำคัญไว้ว่า ภาพยนตร์เพลง ประกอบด้วย (หนึ่ง) การเป็นภาพยนตร์เพลงมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง รวมทั้งมีส่วนในการแสดงอารมณ์ของตัวละคร เพราะโครงเรื่องของภาพยนตร์เพลงส่วนมาก มักตรงไปตรงมาไม่ยากแก่ความเข้าใจ ทั้งยังมีดนตรีที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เป็นส่วนประกอบที่สำคัญ (สอง) จะมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือจะต้องร้องเพลง (เพื่อการดำเนินเรื่อง หรือแสดงอารมณ์) ก็ต่อเมื่ออยู่ในจังหวะและเวลาที่ค่อนข้างเหมาะสม และ (สาม) เนื้อหาของภาพยนตร์มักจะเบาสมอง ไม่เคร่งเครียดเป็นจริงเป็นจัง อย่างไรก็ตามเมื่อเวลาล่วงเลยไป ข้อบังคับดังกล่าวได้แปรเปลี่ยนไปโดยเฉพาะในประการที่ สอง และ สาม สิ่งที่เปลี่ยนไปก็เช่น เนื้อหาที่ค่อนข้างหนักและจริงจัง บางครั้งสอดแทรกความรุนแรงเอาไว้

องค์ประกอบเหล่านี้คือส่วนที่สามารถนำมาพิจารณาเพื่อหาการนำเสนอหน้าที่การใช้เพลงประกอบในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดยคมกฤษ ตรีวิมล

1.7 จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (point of view)

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง คือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากภายในใกล้ชิด หรือจากภายนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนของผู้เล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์มหาวิทยาลัย คลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท คือ (อ้างใน รัตนา จักกะพาก และ จิรยุทธ์ สินธุพันธ์, 2545)

ก. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (the first-person narrator) คือ การที่ตัวละคร ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้ ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืน บุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

ข. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (the third-person narrator) คือ การที่ผู้เล่า กล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับ จุดเน้นของเรื่องทั้งหมดไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่า

ค. การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (the objective narrator) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้าง พยายามทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึง อารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงาน เหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่ง รูปภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

ง. การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (the omniscient narrator) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มี ข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่และข้ามพ้นข้อจำกัด ด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่าง ไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คมกฤษ ตรีวิมล เราสามารถนำโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่แบ่งออกได้ 7 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ โครงเรื่อง (plot) แก่นเรื่อง (theme) ความขัดแย้ง (conflict) ตัวละคร (character) ฉาก (setting) ดนตรี (music) และจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (point of view) มาช่วยในการวิเคราะห์โครงสร้างในภาพยนตร์ เพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการเล่าเรื่อง อันได้แก่ วิธีสร้างพล็อต การใช้มุมมอง การเล่นกับลำดับ เวลา กลวิธีสร้าง ความสมจริงให้ผู้ชมยอมรับความเป็นไปได้ หรือ เราอาจวิเคราะห์เรื่องเล่าในเชิง โครงสร้าง ซึ่งเป็นการมองทะลุเนื้อหา และกระบวนการเล่าเรื่องลงไปถึงแก่นความสัมพันธ์ระหว่าง องค์ประกอบภายในของภาพยนตร์

2. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม เป็นแนวคิดหนึ่งของสำนักปรากฏการณ์นิยม ซึ่งสนใจคำถามหลัก 3 คำถาม คือ คนเราสร้างความหมาย (make sense) กับโลกของตัวอย่างไร คนเราก่อสร้าง/คัดแปลง สร้างใหม่และรื้อซ่อม (construct/reconstruct/deconstruct) ชีวิตประจำวันของตนเองอย่างไร เนื่องจากนักปรากฏการณ์นิยมเห็นว่าวัฒนธรรม ที่เป็นรูปธรรมมากที่สุดคือวิถีชีวิตประจำวัน (way of life) คนเราสามารถทำอะไรไปได้โดยปริยายโดยไม่ต้องหยุดคิดหรือหยุดตั้งคำถามได้อย่างไร (taken for granted) คำตอบสำหรับคำถามทั้ง 3 ข้อ สำนักปรากฏการณ์นิยมตอบว่า ที่เราทำได้ทั้งหมดนั้นก็เพราะเราแต่ละคนมี “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” (stock of social knowledge) เอาไว้เป็นคู่มือเมื่อเราเผชิญกับโลก เราจึงสามารถเปิดคลังแห่งความรู้ของเราออกมาใช้ จนคล้ายทำได้โดยอัตโนมัติ

Schutz (อ้างใน กาญจนนา แก้วเทพ, 2544: 238) ได้เสนอแนวคิดการสร้างความเป็นจริงว่า “โลกที่แวดล้อมตัวบุคคลนั้น มีอยู่ 2 โลก โลกแรกเป็นโลกทางกายภาพ (physical world) อันได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยากาสด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมบุคคลโลกนี้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนอีกโลกหนึ่งมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (social world) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (symbolic environment) หรือความเป็นจริงทางสังคม (social reality) โลกนี้เกิดจากการทำงานของสถาบันต่าง ๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐ และสื่อมวลชน เป็นต้น”

สื่อมวลชนเป็นสถาบันหนึ่งของสังคม ซึ่งมีบทบาทเป็นสื่อกลางระหว่างสมาชิกในสังคมกับโลกแห่งความเป็นจริง โดยสื่อมวลชนผลิตและแพร่กระจายสาร ซึ่งตามนัยหมายถึง ชุดแห่งสัญลักษณ์ที่มีความหมายอ้างอิงถึงโลกแห่งประสบการณ์ซึ่งเป็นตัวแทนของสรรพสิ่งต่าง ๆ หรือสภาพการณ์ความเป็นจริงของโลกกายภาพ และโลกทางสังคมที่แวดล้อมตัวเรา “สาร” ของสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การสร้างความเชื่อถือเกี่ยวกับสภาพความเป็นจริงทางสังคมให้กับคนเรา สื่อมวลชนรับภาระหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเรามีประสบการณ์ทางอ้อมกับสรรพสิ่งต่าง ๆ และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ สมาชิกในสังคมได้เรียนรู้ความเป็นจริงทางสังคมตามที่สื่อมวลชนสร้างหรือนิยามไว้ สมาชิกในสังคมสามารถรับรู้และเข้าใจสถานการณ์ความเป็นจริงทางสังคมได้โดยไม่ต้องมีประสบการณ์ร่วมโดยตรง (ขวัญเรือน กิตติวัฒน์, 2530)

Adoni & Mane (อ้างใน สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545: 12) แบ่งประเภทของความเป็นจริงออกเป็น 3 ลักษณะ สรุปได้ดังนี้

1. objective social reality คือ ความจริงที่เราสัมผัสได้ด้วยประสบการณ์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกภายนอก ซึ่งเราได้เผชิญในฐานะที่เป็นจริง

2. symbolic social reality คือ ความเป็นจริงที่แสดงออกมาในรูปของสัญลักษณ์ เช่น ศิลปะ เอกสาร หรือเนื้อหาในสื่อ ซึ่งความจริงชนิดนี้มีสิ่งมากมาย สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือความสามารถของบุคคลในการรับรู้ และแยกแยะต่าง ๆ ด้วยตนเอง

3. subjective social reality คือ ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในทัศนะของตัวผู้มองเอง นั่นก็คือ ทั้งความจริงที่รับแบบ objective และ symbolic มารวมกันเข้า กลายเป็นแบบ subjective อาจกล่าวได้ว่า ความจริงถูกนำเสนอได้ในรูปของสัญลักษณ์ และนำไปสู่จิตสำนึกของแต่ละบุคคล

จากแนวคิดนี้ เมื่อนำมาอธิบายกับสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ นั่นก็หมายความว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ก็คือ โลกที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ ที่เราอาจเรียกว่าโลกแห่งภาพยนตร์ แนวคิดนี้จะช่วยเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ หรือผู้กำกับภาพยนตร์ ในฐานะเป็นกลไกหนึ่งประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของสถาบันสื่อมวลชน ได้ประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ให้กับภาพยนตร์ของคณกฤษ ศรีวิมล จากความเป็นจริงในแง่มุมใด และมีการประกอบสร้างในลักษณะเช่นใด

ในขณะที่การรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ในโลกทางสังคม หรือโลกแห่งสัญลักษณ์นั้น มนุษย์เราจะรับรู้ “ความเป็นจริง” เพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริง แล้วนำมาสร้างขึ้นเป็น “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” (stock of social knowledge) เมื่อใดก็ตามที่เราได้รับความจริงอันใหม่เข้ามา เราก็จะมาเปิดคลังแห่งความรู้ทางสังคมนี้ ทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจความหมายของความเป็นจริงอันใหม่นั้นได้ทันที “ความเป็นจริง” ที่เกิดขึ้นในสมองการรับรู้ของมนุษย์นี้ ก็คือ ความเป็นจริงทางสังคมนั่นเอง (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 12)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม การสร้างความเป็นจริงทางสังคม เป็นการศึกษาตัวภาพยนตร์ ซึ่งมีบทบาทในการสร้างความเป็นจริง หรือโลกแห่งสัญลักษณ์นั้น มนุษย์เราจะรับรู้ “ความเป็นจริง” เพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริง แล้วนำมาสร้างขึ้นเป็น “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” (stock of social knowledge) ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีนี้มาเป็นกรอบในการอธิบายปรากฏการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์ของคณกฤษ ศรีวิมล

3. ทฤษฎีภาพยนตร์ (Film theory)

คือข้อเสนอและการอภิปรายเกี่ยวกับกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับความเป็นจริง และระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะแขนงอื่น ๆ รวมทั้งระหว่างภาพยนตร์และสังคม โดยมีทฤษฎีในกลุ่มต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (ทฤษฎีภาพยนตร์, 2555: ระบบออนไลน์)

1. ทฤษฎีเครื่องมือ (Apparatus theory) กำเนิดมาจาก ทฤษฎีภาพยนตร์มาร์กซิสต์, ทฤษฎีสัญวิทยา, ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ อันมีอิทธิพลอย่างมากในการศึกษาภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1970s ซึ่งมีความเห็นว่า ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการครอบงำทางอุดมคติผู้ชม เพราะกลไกในการนำเสนอของมันมีลักษณะที่เต็มไปด้วยอุดมคติ ซึ่งกลไกของการนำเสนอที่ว่าเป็นก็คือ การลำดับภาพ (Editing) ตำแหน่งศูนย์กลางของผู้ชมภายในมุมมองขององค์ประกอบก็เป็นมุมมองแบบอุดมคติด้วย. ทฤษฎีเครื่องมือ (Apparatus theory) เห็นว่าภาพยนตร์สามารถที่จะครอบงำอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมต่อผู้ชมได้ อย่างไรก็ตาม อุดมการณ์นั้นไม่ได้ถูกกำหนดโดยภาพยนตร์ แต่มันเป็นส่วนหนึ่งตามธรรมชาติของภาพยนตร์เอง

2. ทฤษฎีผู้ประพันธ์ (Auteur theory) ในช่วงทศวรรษที่ 1950s ถือว่าภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้กำกับ (Film's Director) จะสะท้อนมุมมองความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลของผู้กำกับเองให้ปรากฏขึ้นมาในภาพยนตร์ และ/หรือภาพยนตร์เป็นผลงานสร้างสรรค์ของผู้สร้างในฐานะผลงานทางศิลปะ ในบางกรณีถือว่าผู้สร้างภาพยนตร์ (Film's Producer) ก็อยู่ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยเช่นเดียวกัน. ทฤษฎีผู้ประพันธ์ได้ศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะตัวในภาพยนตร์ของผู้กำกับหรือผู้สร้าง ที่ได้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ขึ้นมา

3. ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist film theory) กำเนิดมาจากทัศนะทางการเมืองของแนวคิดสตรีนิยม (Feminist film theory) เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ในหลายแนวทาง โดยเป็นการศึกษาวิเคราะห์ทั้งในด้านองค์ประกอบของภาพยนตร์ รวมทั้งยังพยายามเสริมสร้างฐานทฤษฎีด้านสตรีนิยมให้แก่ภาพยนตร์อีกด้วย

4. ทฤษฎีรูปแบบนิยม (Formalist film theory) เป็นทฤษฎีในการศึกษาภาพยนตร์โดยมุ่งศึกษารูปแบบ, วิธีการ, และองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ เช่น การจัดแสง, ตนครีและเสียงประกอบ, การใช้สี, องค์ประกอบทางภาพ, สถาปัตยกรรม, การลำดับภาพ. ทฤษฎีรูปแบบนิยมเป็นทฤษฎีหลักที่ใช้ในการศึกษาภาพยนตร์อยู่ในปัจจุบัน

5. ทฤษฎีมาร์กซิสต์ (Marxist film theory) เป็นการศึกษาภาพยนตร์จากมุมมองของมาร์กซิสต์ และวางหลักการภาพยนตร์ตามอุดมการณ์ของมาร์กซิสต์ โดยเป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือของการต่อสู้ทางชนชั้น ในช่วงทศวรรษที่ 1920s ผู้สร้างภาพยนตร์ของสหภาพโซเวียตได้ถ่ายทอดความคิดมาร์กซิสต์ผ่านทางภาพยนตร์ โดยแนวคิดวิภาษวิธีของเฮเกลได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการลำดับภาพและใช้โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) ที่กำจัดตัวเอกที่มีลักษณะเป็นวีรชน-เอกชนออกไป และดำเนินเรื่องผ่านกลุ่มคน และดำเนินเรื่องผ่านภาพที่มีความขัดแย้งหักล้างกับภาพต่อมา ไม่ว่าจะเป็นทางองค์ประกอบ, การเคลื่อนไหว, หรือความคิดความหมายของภาพนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง

6. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical film theory) เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในการอธิบายและทำความเข้าใจภาพยนตร์ในหลายแนวทาง โดยที่ทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ได้มองผู้ชมภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นประธานของการจ้องมองที่ถูกสร้างขึ้นโดยตัวของภาพยนตร์ และสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็คือสิ่งที่ป็นวัตถุอันผู้ชมภาพยนตร์ปรารถนา ซึ่งประเด็นของการจ้องมองอาจแยกแยะออกได้อย่างหลากหลายจากสิ่งที่ถูกจ้องมอง

7. ทฤษฎีสัจสังคมนิยม (Socialist realism) มีที่มาจากรูปแบบทางศิลปะแบบสังคมนิยม เป็นการแสดงออกทางอุดมการณ์สังคมนิยมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมหรือผลักดันให้สังคมไปถึงจุดหมายของแนวคิดสังคมนิยมหรือคอมมิวนิสต์

8. ทฤษฎีจอภาพ (Screen theory) เป็นหนึ่งในทฤษฎีภาพยนตร์ มาร์กซิสต์ มองว่าความเป็นประธานของผู้ชมได้ถูกสร้างและถูกควบคุมกำกับในเวลาเดียวกัน ผ่านการเล่าเรื่องบนจอภาพยนตร์โดยความเป็นจริงที่ชัดเจนของเนื้อหาที่ถูกสื่อสารออกมา

9. ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralist film theory) เป็นทฤษฎีที่มุ่งศึกษาว่าภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดความหมายผ่านการใช้รหัสได้อย่างไร และแบบแผนที่ต่างกันออกไปในวิธีที่ภาษาถูกใช้ในการสร้างความหมายในการสื่อสารขึ้นมา ซึ่งในภาพยนตร์ องค์ประกอบทุกอย่างไม่ว่าแสง, มุมมอง, ระยะเวลาของภาพ, การลำดับภาพต่อเนื่อง, เนื้อหาทางวัฒนธรรม, ถ้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ประกอบสร้างความหมายที่ต่อเนื่องกันไปได้ทั้งสิ้น

4. ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญญะวิทยาที่แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า “Semiology” นั้น สามารถถอดความหมายจากรากศัพท์เดิมได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งสัญญาณ” (Science of Sign) ซึ่งอาจอธิบายในเบื้องต้นนี้ได้ว่า ทฤษฎีสัญญะวิทยา ก็คงจะมีลักษณะเหมือนทฤษฎีทั่ว ๆ ไป ที่พยายามให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” หรือหากจะพูดให้เป็นภาษาชาวบ้านมากยิ่งขึ้นก็คือ ศาสตร์นั้นพยายามจะอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญาณ คือการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเชื่อมโยงตลอดจนการสูญสลายของสัญญาณหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ

คำว่า semiology เป็นคำที่คิดโดยนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure ใช้เพื่อเป็นศาสตร์ในการตรวจสอบธรรมชาติของสัญญาณ ผลกระทบของสัญญาณต่อสังคม และกฎ (laws) ที่ควบคุมสัญญาณ

ในที่นี้ จะกล่าวถึงความหมายของสัญญาณเพียงคร่าว ๆ ดังนี้ สัญญาณ (sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่ง ๆ ตัวอย่างเช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญญาณใช้แทนความหมายที่แสดงถึง

ความผูกพันระหว่างหญิงชายคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทของสังคมอื่นก็อาจจะใช้หมู ใช้กำไล ใช้อย่างอื่น ๆ เป็นสัญลักษณ์) และหากเปลี่ยนสัญลักษณ์ไปเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย

สิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของดังเช่นที่ได้ยกตัวอย่างมา หรืออาจจะเป็นรูปภาพ และสัญลักษณ์ที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือภาษา ถึงแม้ว่า “สัญลักษณ์” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็มิได้ทำให้สัญลักษณ์มีความสำคัญลดน้อยลงเลย เพราะเราจะเห็นความสำคัญและพลานุภาพของสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” ดังที่ปรากฏในวรรณกรรม คำนาน คัมภีร์ทางศาสนา เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ในวรรณคดีเรื่อง “สามก๊ก” เราก็ทราบว่าจิวยี่นั้นถึงกับกระอักโลหิตจนเสียชีวิต เพียงเพราะได้ยินคำพูดที่เป็นเพียงลมปากของขงเบ้ง หรือตัวหนังสือในสนธิสัญญานั้นที่จริงก็เป็นเพลงรอยเปื้อนบนกระดาษ แต่ก็สามารถชี้เป็นชี้ตายให้แก่ชีวิตคนได้

ทฤษฎีสัญญะวิทยามีเอกลักษณ์อยู่ตรงที่จะสนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการแปรเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังเช่นในกรณีของสื่อมวลชน เราสามารถประยุกต์เอาแนวคิดด้านสัญญะวิทยามาดังคำถามนำการศึกษาได้ว่า ในวิทยุ ในโทรทัศน์ มีสัญลักษณ์อะไรประกอบอยู่บ้าง (เช่น ภาพ/เสียง/ฉาก/มุมกล้อง ฯลฯ) และสัญลักษณ์เหล่านั้นทำงานสร้างความหมายได้อย่างไร อนึ่ง เนื่องจากบรรดาศัพท์เฉพาะที่ใช้ในทฤษฎีนี้จะเป็นคำธรรมดาสามัญที่เราเคยรู้จักกันมาก่อน เช่น คำว่า language speech code เป็นต้น แต่ทว่าเมื่อใช้คำเหล่านั้นในทฤษฎีสัญญะวิทยา คำเหล่านี้จะมีความหมายเฉพาะที่แตกต่างไปจากที่เคยเข้าใจกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 76-77)

Roland Barthes ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีสัญญะวิทยาว่าเป็นความสำคัญของระบบสัญลักษณ์ (visual sign system) ของแต่ละวัฒนธรรม คือการพยายามยืนยันสิ่งต่าง ๆ ให้คงสภาพเดิม (status quo) โดยแนะนำว่า ความเป็นไปนั้นเป็นเรื่องของโลกที่เป็นตามธรรมชาติ (natural) หลีกเลี่ยงไม่ได้ (inevitable) และเป็นนิรันดร์ (eternal) ทำโดยการเพิ่มความหมายเชิงอรรถ (ตามตัวอักษร) โดยไม่จำเป็นต้องมีรากฐานทางประวัติศาสตร์ (historical grounding) ให้มีความหมายโดยนัย

สัญลักษณ์องค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) เช่น เมื่อเรายกมือขึ้นพนมระหว่างอก (signifier) จะหมายถึง การแสดงความเคารพ (signified) (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2542: 10) โดย ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงนั้น จะมีคุณสมบัติที่สำคัญอยู่ 3 ประการคือ

- arbitrary เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ กล่าวคือเป็นไปตามอำเภอใจ
- unnatural เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ต้องเรียนรู้เอง
- unmotivated เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจูงใจพิเศษใด ๆ ของผู้สร้างและผู้ให้ความหมาย กล่าวคือไม่เกี่ยวข้องกันแรงกระตุ้นใจของผู้ใช้สัญลักษณ์

จากองค์ประกอบทั้งสองส่วนของสัญลักษณ์ Charles S. Peirce (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542: 83) ได้นำเอาระยะห่างระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง มาจัดประเภทสัญลักษณ์ ได้เป็น 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (icon) ดัชนี (index) และสัญลักษณ์ (symbol) ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 ประเภทของสัญลักษณ์ตามทัศนะของ Charles S. Peirce

ประเภท สัญลักษณ์พิจารณา	ภาพเหมือน (icon)	ดัชนี (index)	สัญลักษณ์ (symbol)
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล (causal connection)	ความเชื่อมโยง เกิดจากข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอดความหมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2542: 83)

สัญลักษณ์ทั้งสามนี้ไม่ได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด สัญลักษณ์หนึ่งอาจประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งภาพเหมือน ดัชนี และสัญลักษณ์รวมกันอยู่ก็ได้ นอกจากนั้น Saussure (อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2542: 83) ยังเสนอว่า สัญลักษณ์ (Saussure เน้นที่การศึกษาภาษา) จะประกอบด้วย 2 มิติเสมอ ได้แก่ มิติที่เป็นส่วนรวมเรียกว่า langue หมายถึง ระบบภาษาทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา และมิติที่เป็นส่วนตัวเรียกว่า parole หรือ speech หมายถึง การนำเอาระบบภาษามาใช้จริง

4.1 รหัส (code/rule/conventions)

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) นั้นมีลักษณะที่ไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้ จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับการศึกษาภาษา ที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ของภาษา

Berger (1982, อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542: 94-96) กล่าวว่า รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่าง ๆ (highly complex pattern of association of

signs) หรือพูดง่าย ๆ ว่า เราจะนำเอาสัญญาณย่อย ๆ ต่าง ๆ มาสัมพันธ์กันอย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองคนเรา และจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญญาณต่าง ๆ โดยในกระบวนการเข้ารหัส (encoding) และถอดรหัส (decoding) นักสัญญาณวิทยามีสมมุติฐานว่า ผู้ส่งและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องใช้รหัสชุดเดียวกันเสมอไป อย่างไรก็ตามก็ไม่ได้ถือว่าเป็นความผิดพลาดในการถอดรหัสแต่อย่างใด เป็นแค่เพียงการถอดรหัสที่แตกต่างกันเท่านั้น

รหัสนั้นมีอยู่มากมายหลายประเภท อาทิ รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ (product code) รหัสทางสังคม/รหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (social code) รหัสทางวัฒนธรรม (cultural code) รหัสเกี่ยวกับตัวบุคคล (personal code) ฯลฯ ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้เกณฑ์ใดในการจัดแบ่ง John Fiske (1990: 4-6) อธิบายถึงการเข้ารหัสของสื่อโทรทัศน์ (ตาราง 2) ว่าแบ่งได้เป็นระดับชั้นต่าง ๆ และแต่ละระดับก็ใช้รหัสที่แตกต่างกันไป โดยแนวคิดนี้อาจนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมบางประการกับสื่อโทรทัศน์ได้เช่นกัน

ตาราง 2 การเข้ารหัสของสื่อโทรทัศน์ระดับต่าง ๆ ตามแนวคิดของ John Fiske

ระดับการเข้ารหัส (level)	กระบวนการเข้ารหัส (encode process)	รหัส (code)	ตัวอย่างระดับการ เข้ารหัส (example)
ระดับที่หนึ่ง : ความเป็นจริง (reality)	เหตุการณ์ที่จะถ่ายทอดทาง โทรทัศน์ได้รับการเข้ารหัส โดยพื้นฐานด้านวัฒนธรรม ของสังคมนั้น ๆ	รหัสทางสังคม (social code)	การแต่งกาย พฤติกรรม ลักษณะการพูดจา กิริยา การแสดงออก ฯลฯ
ระดับที่สอง : การเสนอภาพตัวแทน (representation)	สร้างรหัสโดยอาศัยเทคนิค ต่าง ๆ ในการถ่ายทำ แปลงรหัสตามขนบที่เคย เป็นมาเพื่อสร้างตัวแทน ของความเป็นจริง	รหัสทางเทคนิค (technical code) รหัสขนบการนำเสนอ (conventional representational code)	ภาพ เสียง มุมกล้อง การ เคลื่อนไหวของกล้อง แสง การตัดต่อ ฯลฯ การเล่าเรื่อง ปมขัดแย้ง ตัวละคร การกระทำ บท สนทนา ฉาก การแสดง ฯลฯ
ระดับที่สาม : อุดมการณ์ (ideology)	นำรหัสที่ถูกสร้างขึ้นมา เป็นฐานสำหรับแนวคิด ต่าง ๆ ต่อไป	รหัสทางอุดมการณ์ (ideology code)	ปัจเจกชนนิยม เชื้อชาติ ชนชั้น วัตถุนิยม ทุนนิยม ฯลฯ

ที่มา: กาญจนนา แก้วเทพ (2542: 94-96)

ความเข้าใจกระบวนการที่แสดงไว้ในตารางข้างต้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ ความเป็นจริง การเสนอภาพตัวแทน และอุดมการณ์ รวมตัวกันอยู่อย่างสอดคล้อง เช่น การแนะนำการดำเนินชีวิตให้เป็นไปตามแบบแผน หรือตามระบอบวัตถุนิยม การดอกลำโพงถึงการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วจากพฤติกรรมที่แสดงออกและผลของการกระทำ เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในหลาย ๆ ด้าน

Christian Metz (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542: 94-96) นักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ที่มีความสำคัญที่สุดคนหนึ่งในการนำทฤษฎีสัญญะวิทยามาใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์ เพื่อสร้างคำอธิบายที่ชัดเจนเที่ยงตรงเกี่ยวกับกระบวนการในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ โดยดำเนินรอยตามแนวทางของ Peirce และ Saussure เขาเรียกการศึกษาในลักษณะนี้ว่า “สัญญะวิทยาทางภาพยนตร์”

สัญญะวิทยาทางภาพยนตร์จะสร้างแบบจำลองเพื่อใช้อธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ บรรจุความหมายและสื่อความหมายนั้นให้กับผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งมีเป้าหมายคือ การค้นหากฎหรือแบบแผนที่ทำให้สามารถดูภาพยนตร์ได้เข้าใจ และเพื่อค้นพบรูปแบบเฉพาะของการสร้างความหมายที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์หรือแนวทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หัวใจสำคัญของการศึกษาในสาขานี้ก็คือ การทราบถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ โดยวัตถุหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้น ก็คือช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (the channels of information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ ซึ่งนักสัญญะวิทยาภาพยนตร์จะให้ความสนใจกับการสร้างความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าว หรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน

สัญญะบรรจุความหมาย 2 ประเภท คือ ก) ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) ได้แก่ ความหมายตามตัวอักษร ข) ความหมายโดยนัย (connotative meaning) ได้แก่ ความหมายโดยอ้อมเกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม เช่น คำว่า “แม่” หมายถึง การได้รับการดูแล ความอบอุ่น ความรักที่เสมอต้นเสมอปลาย

Roland Barthes (อ้างใน วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2542: 10) สนใจศึกษาความหมายโดยนัยมากที่สุด เขาเชื่อว่า ความหมายดังกล่าวมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริงในแง่การรับรู้ การถอดรหัส การตีความและความหมายโดยนัยยังแปรเปลี่ยนได้มาก

สำหรับทฤษฎีสัญญะวิทยา ได้เน้นแนวความคิดการเล่าเรื่องที่จะช่วยเป็นแนวทางการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ บทบาทของตัวละคร รวมไปถึงการพิจารณาบริบทแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนในการก่อให้เกิดภาพยนตร์แต่ละเรื่องด้วย โดยผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์จากโครงเรื่อง (Plot) การวิเคราะห์ตัวละคร โดยพิจารณาจาก บุคลิกลักษณะของตัวละครและบทสนทนาของตัวละคร

5. ทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory)

ศัพท์คำว่า “ทฤษฎีวิพากษ์” (Critical Theory) (ทฤษฎีวิพากษ์, 2555: ระบบออนไลน์) ได้รับการประดิษฐ์ขึ้นมาครั้งแรกในปี ค.ศ. 1937 หลายปีทีเดียวก่อนที่คำศัพท์ว่า “ทฤษฎีวิพากษ์” ได้ยืนหยัดอยู่ในฐานะที่เป็นคำรหัสสำหรับลัทธิมาร์กซ์ (a codeworld for the Marxism) และเป็นความพยายามที่จะก่อตั้งทฤษฎีสังคมขั้นรากฐานที่เหนือสาขาวิชาขึ้นมา (a radical supradisciplinary social theory) ทฤษฎีสังคมนี้มีรากฐานอยู่ในหลักวิพากษ์แบบ Hegelian-Marxian dialectics วัตถุนิยมประวัติศาสตร์ (historical materialism) และวิพากษ์แบบ Marxian critique ในเศรษฐศาสตร์การเมือง และทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติ ขอให้เราสังเกตที่ตรงนี้ซึ่งได้ใช้คำว่า supradisciplinary (เหนือหรือไปพ้นจากสาขาวิชา) และไม่ใช่คำว่า interdisciplinary (สหวิทยาการ)

ทฤษฎีวิพากษ์ เติบโตขึ้นเกี่ยวข้องกับความพยายามต่าง ๆ ของปัจเจกชนจากหลาย ๆ สาขาวิชาที่ได้มาทำงานร่วมกันอย่างเป็นกลุ่มก้อน เพื่อพัฒนาทฤษฎีระบบและประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสังคมนร่วมสมัยขึ้นมา มากกว่าเพียงการนำเอาปัจเจกแต่ละคนจากสาขาวิชาที่แยก ๆ กันอยู่มาพูดคุยกันเท่านั้น หรือกำหนดหัวข้อที่แตกต่างตามความเชี่ยวชาญอย่างหลากหลายเพื่อมาทำวิจัยและหรือมาค้นคว้าหาคำตอบ ดังที่ Lowenthal (1980: 109) ได้กล่าวเอาไว้ดังนี้ ศัพท์คำว่า “งานสหวิทยาการ” (interdisciplinary work) หมายถึง ไม่มีอะไรมากเกินไปกว่า การละทิ้งสาขาวิชาต่าง ๆ อย่างที่มันเป็น ขณะเดียวกันก็พัฒนาเทคนิคบางอย่างขึ้นมา ซึ่งให้การสนับสนุนในการทำความรู้จักรหรือทำความเข้าใจความคุ้นเคยระหว่างกันและกัน โดยไม่มีการบีบบังคับให้ทอดทิ้งความเคารพหรือความเชื่อมั่นในตัวเองไปหรือข้ออ้างในสิทธิของแต่ละสาขาวิชา ในทางตรงข้าม “ทฤษฎีวิพากษ์” ได้วิจารณ์ความมีเหตุผลหรือความสมบูรณ์ในคำอ้างของสาขาวิชาต่าง ๆ ที่แยกออกจากกัน และพยายามที่จะสร้างสรรค์ทฤษฎีสังคมชนิดใหม่ขึ้นมาทฤษฎีหนึ่ง

ทฤษฎีวิพากษ์ได้ให้สิทธิพิเศษแก่ปริณิณตต่าง ๆ ของมาร์กซ์เขียนในวาทกรรมเหนือสาขาวิชา (supradisciplinary discourse) ของคน ทฤษฎีวิพากษ์ให้เหตุผลว่า แนวความคิดต่าง ๆ ของมาร์กซ์เกี่ยวกับสินค้า เงิน มูลค่า การแลกเปลี่ยน และความเชื่อในมนต์ขลัง ได้แสดงอัตลักษณ์ออกมาไม่เพียงแต่เศรษฐกิจแบบทุนนิยมเท่านั้น ทว่ามันยังแสดงออกมาในความสัมพันธ์ทางสังคมภายใต้ลัทธิทุนนิยม ที่ซึ่งความสัมพันธ์ของมนุษย์และรูปแบบทั้งหมดของชีวิตได้ถูกควบคุมโดยสินค้า ความสัมพันธ์ในการแลกเปลี่ยนและมูลค่าด้วย มันได้รับการสร้างขึ้นมาจากทฤษฎีของ Lukacs ในการทำสิ่งที่ป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม (reification) พวกเขาได้ให้เหตุผลว่า สังคมทุนนิยมได้ผลิตโครงสร้างที่แข็งตัวอันหนึ่ง โครงสร้างซึ่งทำให้สิ่งที่ป็นนามธรรมเป็นรูปธรรมขึ้นมา (reified structure) ที่ที่ความเป็นมนุษย์ได้ถูกแปรเปลี่ยนไปสู่ความเป็นวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ในทฤษฎี

นี้โดยผ่านกระบวนการการทำให้สิ่งซึ่งเป็นนามธรรมกลายเป็นรูปธรรมเจื่อนใจต่าง ๆ ที่ไม่เป็นธรรมชาติของเศรษฐกิจทุนนิยมและขบวนการแรงงาน กระบวนการที่ทำให้ทุกอย่างกลายเป็นสินค้า การบริการ วัตถุสิ่งของต่าง ๆ และแบบจำลองใหม่ ๆ ของความคิดที่ได้รับการส่งเสริมโดยสื่อมวลชนและวิทยาศาสตร์เชิงปฏิฐาน จึงปรากฏออกมามีลักษณะเป็นธรรมชาติและได้สร้างระบบอันหนึ่งขึ้นมาที่ไม่สะอึกสะอื้น หรือถูกรบกวนต่อการควบคุมของมนุษย์หรือการเข้ามาแทรกแซง

ความเรียงของ Horkheimer ในเรื่อง “ทฤษฎีแบบจารีต และทฤษฎีวิพากษ์” (Traditional and Critical Theory) (1972) ได้นำเสนอเนื้อหาสาระและความเข้าใจที่เป็นระบบมากที่สุด เกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องทฤษฎีทางสังคมของสถาบันแห่งนี้ ขณะเดียวกันก็ได้อธิบายถึงโครงการของสถาบันอย่างชัดเจน และความสัมพันธ์ของสถาบันแห่งนี้กับทฤษฎีแบบจารีต ทฤษฎีแบบจารีต นับจาก Descartes จนมาถึง positivism (ปฏิฐานนิยม) ได้รับการแสดงอัตลักษณ์ออกมาในสิ่งที่ปัจจุบันนี้เรียกว่า foundationalism (รากฐานนิยม) ยกตัวอย่างเช่น ความพยายามที่จะวางทฤษฎีลงบนหลักการพื้นฐาน ซึ่งมีรากฐานอยู่บนสิ่งที่นักทฤษฎีแบบจารีตได้สร้างคำอธิบายต่าง ๆ ในทฤษฎีของตน ทฤษฎีแบบจารีต มีแนวโน้มในลักษณะของวิธีแบบนิรนัย (deductive) [เป็นวิธีการสรุปจากหลักเกณฑ์หรือหลักใหญ่มาสู่เรื่องเฉพาะ] ให้สิทธิพิเศษแก่วิทยาศาสตร์ธรรมชาติและคณิตศาสตร์ Horkheimer อ้างว่า เป้าหมายของมันคือเอกภาพและความกลมกลืน โดยที่คณิตศาสตร์เป็นแบบจำลองของมัน ด้วยเหตุนี้ Horkheimer จึงเสนอว่า ทฤษฎีแบบจารีตเป็นภาพฉายอันหนึ่งของอุดมคติแบบชนชั้นกลาง ซึ่งประสานกับตลาดทุนนิยม ได้รับการทำให้สอดคล้องหรือรวมกันโดยกฎที่คำนวณได้เกี่ยวกับอุปสงค์และอุปทาน

บ่อยทีเดียว “ทฤษฎีวิพากษ์” ได้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันระหว่างความคิดสถานะต่าง ๆ ในทางทฤษฎี และสภาพแวดล้อมทางสังคมของมัน นอกจากนั้นยังพยายามที่จะทำให้เป็นเรื่องของบริบท หรือเกี่ยวพันกับประวัติศาสตร์ในส่วนต่าง ๆ ของรากเหง้าของมันภายในกระบวนการทางสังคม การดำเนินรอยตามแนวทางอันนี้เกี่ยวกับการสืบค้น Horkheimer เสนอว่า ทฤษฎีแบบจารีตในตัวมันเองเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติการต่าง ๆ ทางสังคมที่ได้สร้างลัทธิทุนนิยมและสังคมชนชั้นกลางขึ้นมา แนวโน้มของมันที่มุ่งสู่ความเป็นวัตถุนิยมเชิงกลไกเป็นการผลิตซ้ำความคิดและการปฏิบัติในลักษณะกลไกของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งตามความคิดนี้โลกได้ถูกคิดว่าเป็นเครื่องจักรเครื่องหนึ่งในช่วงระหว่างยุคที่เครื่องจักรได้เข้ามาครอบงำความเป็นอยู่ของมนุษย์ แนวโน้มอิทธิพลของชนชั้นกลางเกี่ยวกับความคิดในเชิงปริมาณและเป็นนามธรรม ซึ่งได้ให้ข้อมูลทฤษฎีแบบจารีตในการผลิตซ้ำแนวโน้มต่าง ๆ ที่มุ่งไปสู่ความเป็นนามธรรม และแบบจำลองอันหนึ่งเกี่ยวกับเรื่องปริมาณได้รับการวางพื้นฐานอยู่บนการเปลี่ยนแปลงในตลาดทุนนิยม ที่ที่มูลค่าได้รับการแสดงออกมาในลักษณะที่เป็นนามธรรม ในเรื่องของปริมาณใกล้เคียงกับสังคมชน

ชั้นกลางที่ถูกควบคุมโดยมูลค่าแลกเปลี่ยนที่ถูกทำให้เป็นนามธรรมจากคุณค่า เป้าหมาย อารมณ์ ความรู้สึก และคุณภาพ ซึ่งได้สร้างทฤษฎีแบบจารีตขึ้นมาเช่นเดียวกัน และในท้ายที่สุด การแบ่งแยกออกเป็นชั้น ๆ และการแตกออกมาเป็นสาขาต่าง ๆ ทางวิทยาศาสตร์ ได้ผลิตซ้ำความแบ่งแยกของชนชั้นกลางเกี่ยวกับเรื่องแรงงานภายใต้ลัทธิทุนนิยม ด้วยเหตุนี้ ความเชื่อชาญและการแบ่งซอยแยกส่วนจึงเป็นรูปลักษณ์อันมีอิทธิพลต่อโครงสร้างของสังคม

ทฤษฎีต่าง ๆ ทางสังคม สำหรับทฤษฎีวิพากษ์แล้ว คือ รูปแบบต่าง ๆ ของปฏิบัติการทางสังคม ซึ่งผลิตซ้ำรูปแบบอันมีอิทธิพลของกิจกรรมทางสังคม Horkheimer อ้างว่า “ทฤษฎีแบบจารีต” ไม่รู้ตัวเกี่ยวกับวิธีการที่มันได้ถูกผูกโยงเข้าด้วยกันกับกระบวนการทางสังคมและล้มเหลวที่จะเห็นความขาดแคลนของตัวมันเกี่ยวกับความเป็นอิสระและการกำหนดทางสังคม ขณะที่มันได้เข้าไปเกี่ยวพันในกระบวนการทางสังคมมากขึ้นเกี่ยวกับการผลิตและการผลิตซ้ำ มันก็เริ่มปรับตัวให้สอดคล้องเพิ่มมากขึ้น วิพากษ์วิจารณ์น้อยลง มีลักษณะที่ยอมจำนนต่อการครอบงำ ทั้งด้านปริมาณ และคุณค่าต่าง ๆ แบบทุนนิยม จากนั้น “ทฤษฎีได้รับการทำให้สมบูรณ์ขึ้น และเริ่มเป็นรูปธรรม เกิดปริมณฑลเชิงอุดมคติขึ้น” ผลที่ตามมา นักวิชาการและศาสตร์ของเขาได้รับการรวมเข้ากับกลไกของสังคม

“ทฤษฎีแบบจารีต” เป็นการผลิตซ้ำสังคมที่เป็นอยู่โดยไม่มีการวิพากษ์ ในขณะที่ “ทฤษฎีวิพากษ์” ได้พูดออกมาอย่างชัดเจนถึงกิจกรรมที่พยายามมุ่งมั่นในการที่จะเปลี่ยนแปลงสังคม ดังที่ Horkheimer กล่าวว่า มันคือกิจกรรมของมนุษย์ที่มีวัตถุประสงค์ทางสังคมของตัวมันเอง วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอันนี้ ไม่ใช่เพื่อมาจัดการความโหดร้ายหรือความรุนแรงอันใดอันหนึ่ง สำหรับมันถือว่าความรุนแรงโหดร้ายนั้น มันเชื่อมโยงอย่างไม่มีทางเลี้ยวกับหนทางที่โครงสร้างสังคมได้รับการสร้างขึ้นมาให้เป็นระบบ แม้ว่าตัวมันเองจะพัฒนาขึ้นมาจากโครงสร้างสังคมก็จริงแต่ วัตถุประสงค์ของมันไม่ใช่ โดยเจตนาที่มีสำนึกของมันหรือโดยนัยสำคัญในเชิงวิพากษ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

ดังนั้น “ทฤษฎีวิพากษ์” จึงได้รับการลงรากอยู่ใน “กิจกรรมเกี่ยวกับการวิพากษ์” (critical activity) ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงข้ามและไปเกี่ยวพันกับการต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม และการรวมเอาทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน ด้วยเหตุนี้ในบริบทดังกล่าว “การวิพากษ์” (critique) จึงไปเกี่ยวพันกับการวิจารณ์ในเรื่องของการกดขี่และการดักดวงผลประโยชน์และเป็นการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อสังคมที่ดีกว่า กระนั้นก็ตาม นอกจากการวิจารณ์ของมันที่พุ่งเป้าไปสู่วัตถุนิยมกลไกแบบมาร์กเซียนที่สามัญทั่ว ๆ ไป มันยังวิพากษ์คตินิยมลตทอนทางเศรษฐกิจและแนวคิดนิยมด้วย ยิ่งไปกว่านั้นทฤษฎีวิพากษ์ยังปฏิเสธความพยายามต่าง ๆ ที่จะวางลัทธิมาร์กซ์ลงในทางสำนึกชนชั้นกรรมาชีพ และการก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างของมันในพรรคคอมมิวนิสต์อันเป็นแนวคิดหนึ่งซึ่งครอบงำงานในช่วงต้น ๆ ของ Lukacs

Horkheimer ให้เหตุผลว่า แม้แต่สถานการณ์ของชนชั้นกรรมาชีพในสังคมนี้ ก็ไม่มีหลักประกันของความรู้ที่ถูกต้อง ขณะที่ชนชั้นกรรมาชีพอาจมีความรู้เกี่ยวกับการถูกคักดวง ผลประโยชน์ ความต่ำช้า การแบ่งแยกแตกซอยของชนชั้นแรงงาน และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้คนจำนวนมากซึ่งได้ถูกกระทำทารุณกรรมและไม่ได้รับการศึกษา สิ่งเหล่านี้เป็นคัมภีร์ว่า คนงานบางคนจะตกเป็นเหยื่อของแนวโน้มต่าง ๆ ในการอนุรักษ์และการปฏิรูป อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นเช่นนั้น แต่ก็ไม่ได้มีการรับประกันว่า ความสำนึกข้างต้นจะมีความถูกต้องในเชิงทฤษฎี หรือเป็นเรื่องของการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง กระนั้นก็ตาม การอ่านแถลงการณ์ของ Horkheimer อย่างละเอียดทำให้ชัดเจนขึ้นได้ว่า สถาบันแห่งนี้ก็คิดว่าตัวของสถาบันเองในช่วงเวลานั้นเป็นส่วนหนึ่งของชนบประเพณี Hegelian Marxism (ลัทธิมาร์กซ์แบบเฮเกลเลียน) และได้วางทฤษฎีของตัวเองลงบนการวิพากษ์แบบมาร์กเซียนเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์การเมือง Horkheimer และเพื่อนสมาชิกของเขา เกาะติดอย่างเหนียวแน่นอยู่กับจุดยืนแบบมาร์กเซียนที่ว่า เศรษฐศาสตร์คือปัจจัยหลักที่มาเป็นตัวกำหนดที่สำคัญต่อชีวิตทางสังคมทั้งหมดและกิจกรรมของปัจเจกบุคคล ยิ่งไปกว่านั้นทฤษฎีวิพากษ์ยังยอมรับการวิพากษ์ของมาร์กเซียนเกี่ยวกับลัทธิทุนนิยม ซึ่งมองว่าปัญหาสังคมทั้งหมดโดยที่ที่สุดแล้วมันมีรากเหง้าอยู่ในความไร้เหตุผลและความขัดแย้งเกี่ยวกับแบบจำลองทุนนิยมทางด้านการผลิต ยกตัวอย่างเช่น Horkheimer ได้เขียนเอาไว้ว่า ลำดับชั้นต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นมาภายใต้อิทธิพลของมัน ได้วิจารณ์ปัจจุบัน ลำดับการทางชนชั้นแบบมาร์กเซียน การคักดวงผลประโยชน์ มูลค่าส่วนเกิน ผลกำไร ความเสื่อมทราม และการพังทลาย คือช่วงขณะและขั้นตอนต่าง ๆ ของแนวคิดนี้ทั้งหมดซึ่งความหมายของมันจะต้องได้รับการค้นหา ไม่ใช่ในการผลิตซ้ำของสังคมปัจจุบัน แต่ในการเปลี่ยนแปลงของมันไปสู่สังคมที่ถูกต้องสังคมหนึ่ง

6. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคม ในฐานะที่ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางที่สามารถสะท้อนภาพของบริบทสังคม ความต้องการของคนในสังคม รวมไปถึงการเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีบทบาทในการชี้นำผู้ชม หรือ ผู้บริโภคในสังคมนั้น จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงกระบวนการศึกษาที่ว่าด้วยสื่อ (media studies) อันถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเหตุที่ว่า กระบวนการศึกษาในเรื่องสื่อ นั้น กล่าวถึง พื้นที่การศึกษาที่อ้างถึงมุมมองอันเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีทั้งทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน โดยพิจารณาในส่วน of ธรรมชาติสื่อและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม และ ปัจเจกบุคคล ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อและการนำเสนอ ซึ่งในพื้นที่ที่คาบเกี่ยวและเชื่อมโยงกันนี้ การศึกษาที่ว่าด้วยเรื่องของสื่อ

ได้ใช้กระบวนการและแนวคิดที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสังคมวิทยา การศึกษาทางวัฒนธรรม (cultural studies) มานุษยวิทยา จิตวิทยา ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทางศิลปะ ทฤษฎีที่ว่าด้วยการศึกษาข้อมูล รวมไปถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทางเศรษฐศาสตร์ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2549)

สมเกียรติ ตั้งมโน (มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2545) ได้กล่าวถึงงานเขียนของ ไมเคิล โอ โชเกสซี และ เจน แสตदनเลอร์ (Michael O' Shaughnessy และ Jane Stadler) ในหนังสือเรื่อง สื่อและสังคม (Media and Society) ที่มีการวิเคราะห์บทบาทและแนวทางของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมในฐานะที่ทำหน้าที่อื่นเกี่ยวกับการเล่าเรื่องโดยเนื้อหาในบทความกล่าวว่า การเล่าเรื่องนั้น ถือเป็นกระบวนการทางวัฒนธรรมอันหนึ่งซึ่งมีส่วนร่วมโดยทุก ๆ สังคม เพราะสาเหตุที่มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเข้าใจและเล่าถึงประสบการณ์ทั้งหลายโดยผ่านเรื่องเล่า เมื่อผู้คนต้องการพูดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเอง พวกเขาจะนำเสนอประสบการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ในรูปของเรื่องเล่าหรือโครงสร้างของการดำเนินเรื่อง นั่นคือ ลำดับเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกันผ่านกระบวนการของเหตุผล โดยเล่าถึงจุดเริ่มต้น เรื่องราวที่ดำเนินไปในระหว่างกลางและตอนจบ แต่เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องกระทำบางสิ่งบางอย่างได้มากกว่านี้ มันเป็นเรื่องธรรมดาที่คนจะถามถึงเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง : เช่น "อะไรคือจุดสำคัญของเรื่องราวอันนั้น" หรือ "อะไรคือสาระทางศีลธรรมของเรื่องราวดังกล่าว" ความคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้ มีเรื่องของศีลธรรม มีประเด็นสำคัญ หรือบทเรียนอันหนึ่งในการสั่งสอน ซึ่งย้อนกลับไปถึงเรื่องเล่าต่าง ๆ อย่างเช่น นิทานอีสป (Aesop's Fables) เรื่องราวในพระคัมภีร์ไบเบิล ปกรณัมโบราณ และตำนานต่าง และมันเทียบเคียงได้หรือสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และโทรทัศน์ของทุกวันนี้ เรื่องราวทั้งหมดเหล่านี้สามารถได้รับการพิจารณาในฐานะที่เป็นเครื่องมือ หรือวิธีการที่สังคมทั้งหลายได้พูดถึงตัวของสังคมเอง มันจะมองไปที่ประเด็นปัญหาของมนุษย์บางคนและตั้งคำถามต่าง ๆ ซึ่งในตอนท้ายของการเล่าเรื่องจะมีทางออกอันหนึ่ง มีการแก้ปัญหาหรือไม่ก็นำเสนอสาระทั้งหมดเกี่ยวกับปัญหาออกมา ธรรมชาติของการเล่าเรื่องก็คือต้องการสื่อสารบางอย่าง หรือนำเสนอประเด็นสำคัญบางประการ และการวิเคราะห์ที่ดี หรือการอ่านเรื่องราวอันนั้นจะมุ่งไปที่การทดสอบและทำความเข้าใจในสาระเหล่านั้นว่าคืออะไร โดยในขั้นแรก มีความต้องการเพียงเพื่อจะชี้ให้เห็นถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่า ก่อนที่จะก้าวข้ามไปสู่ขั้นที่สองอันถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญกว่าคือ ความต้องการที่จะมองดูว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องได้มากำหนดความหมายของเรื่องเล่าอย่างไร

ทั้งนี้ในการศึกษาเกี่ยวกับสื่อ (media studies) ลัทธิโครงสร้างนิยมได้ถูกนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์ถึงการเล่าเรื่อง ถึงจุดมุ่งหมายกว้างซึ่งต้องการที่จะลงไปลึกกว่าผิวหน้าของข้อมูลสื่อเพื่อที่ว่าโครงสร้างของเรื่องเล่าได้ช่วยสนับสนุนความหมายอย่างไร ซึ่งทำให้เกิดผลสำคัญที่ตามมาหลายหลากอันเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานการเล่าเรื่อง

ประการแรก ได้แก่การนำเสนอว่า ปัญหาและการแตกหักทั้งหมดในเรื่องจะมีทางออกหรือคำตอบอันหนึ่ง หมายความว่าการเล่นเรื่องในฐานะที่เป็นโครงสร้างที่เป็นทางการนั้นมีโครงสร้างที่น่าอุ่นใจหรือมั่นใจและมีลักษณะปลอดภัย แม้ว่าจะจบลงอย่างที่ไม่มีความสุขก็ตาม อย่างน้อยที่สุดมันก็ถูกพบทางออกหรือการแก้ปัญหา ซึ่งแม้ว่าไม่เข้ากับประสบการณ์ของเราในชีวิตจริง กล่าวคือ เราทั้งหลายต่างทราบทางออกของปัญหาหนึ่ง บ่อยครั้งก่อให้เกิดปัญหาใหม่ต่าง ๆ ตามมา มีทางเลือกหลายทางหรือคำถามมากมาย และไม่อาจจบสมบูรณ์ต่อสถานการณ์หรือการแตกหักอันนั้น แต่การเล่นเรื่องได้ทำหน้าที่เสนอกรอบซึ่งน่าอุ่นใจหรือวางใจได้อันหนึ่ง ต่อวิธีการที่เรามองและเสนอโครงสร้างแก่ชีวิต

ประการที่สอง เพราะมีการปิดกั้นเรื่อง ผู้ชมภาพยนตร์จึงถูกเชื่อเชิญให้ไม่ต้องทำอะไรมากไปกว่าการมีปฏิริยาทางอารมณ์เท่านั้น การปิดเรื่องเสนอว่าได้มาถึงจุดสุดท้ายแล้ว ผู้ชมทั้งหลายไม่ได้รับการเชิญชวนให้กระทำการใด ๆ หรือต้องทำบางสิ่งบางอย่างในเชิงโต้ตอบ แม้ว่ามันจะเป็นเรื่องที่ท้าทายก็ตาม

ประการที่สาม วิธีการที่เรื่องราวต่าง ๆ ถูกบอกเล่า ได้นำเสนอสิ่งซึ่งไม่อาจที่จะหลีกเลี่ยงได้อันหนึ่งเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ออกมา กล่าวคือเมื่อไม่มีทางออกที่เป็นอื่นไปได้ มันกลับเป็นไปได้ที่จะเสนอการเล่นเรื่องต่าง ๆ ที่เน้นถึงลำดับการณ์อันหนึ่งของทางออกที่แตกต่าง

กระบวนการที่เป็นไปอย่างต่อเนื่องของคำถามและคำตอบนี้ จะปล่อยให้เรารู้สึกหึงพ้อใจและต้องการมากยิ่งขึ้น บุคคลกลายเป็นผู้ชมที่ถูกทำให้เข้าไปเกี่ยวพันกันกับเรื่องราวทางอารมณ์ ความรู้สึกจินตนาการ และสติปัญญา ซึ่งผูกพันกับโลกของเรื่องราวมากกว่าที่จะถูกทำให้ห่างจากมันอย่างที่เป็น

ในที่นี้ทำให้สามารถเห็นได้ว่า บรรดาผู้ชมภาพยนตร์ทั้งหลายต่างมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเกี่ยวกับการสร้างความหมาย จินตนาการ สติปัญญา และความสามารถอื่น ๆ ที่ได้รับการขยายอย่างต่อเนื่อง ผู้การค้นหาคำตอบต่อคำถามหลากหลายที่ก่อขึ้นมาบนเส้นทางของการเล่าเรื่อง และสัมพันธ์กับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในเรื่อง กับประสบการณ์ของตัวเราเองและความรู้เกี่ยวกับโลกด้วยการอนุมานหรือสรุปสิ่งที่เรากำลังได้รับการเชื่อเชิญให้คิดและรู้สึกอย่างไร

การดูภาพยนตร์ด้วยวิธีการนี้ พร้อมตั้งคำถามว่า "อะไรคือสิ่งที่ภาพยนตร์สื่อ เกี่ยวกับสิ่งที่กำลังแสดงให้เราเห็น" หรือ "อะไรคือภาพสะท้อนของภาพยนตร์นั้น" (อะไรคือสิ่งที่มันฉายลงบนจอให้เราดู) ด้วยการลำดับชั้นของวาทกรรมต่าง ๆ ของภาพยนตร์ และค้นหาส่วนของวาทกรรมหลัก จึงเป็นหนทางอันหนึ่งในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ทั้งหมด

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคม โดยผู้วิจัยจะใช้ในการเปรียบเทียบภาพลักษณ์ของตัวละครที่สะท้อนออกมาในภาพยนตร์ กับ ภาพลักษณ์ที่แท้จริงในปัจจุบัน

7. แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

7.1 แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (auteurism)

ภาพยนตร์นั้นถือว่าเป็นศิลปะที่เกิดจากการร่วมมือกันของบุคคลหลายฝ่าย อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปมักจะถือว่าผลงานภาพยนตร์ ก็คือ ผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการยกย่องให้ผู้กำกับอยู่ในฐานะประพันธ์กร (auteur) กล่าวคือ ถือเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ

แนวคิดนี้เริ่มต้นขึ้นในฝรั่งเศส ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูด เริ่มกลับเข้ามาในฝรั่งเศสอีกครั้ง และเริ่มมีการพิจารณาถึงรูปแบบ บุคลิก และมุมมองเฉพาะตนของผู้กำกับแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งทำงานภายใต้ระบบสตูดิโอ แต่ก็ยังสามารถแสดงเอกลักษณ์ดังกล่าวออกมาได้

Sarris (อ้างใน Bernard F. Dick, 1998) สรุปหลักการของแนวคิดนี้ไว้ 3 ประการ คือ

1. ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีความสามารถอย่างยิ่งในเชิงเทคนิค หรือในเชิงปฏิบัติการ
2. ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กร จะมีบุคลิกลักษณะที่ไปมีอิทธิพลต่อรูปแบบของภาพยนตร์จนเหมือนเป็นลายเซ็นหรือตราประทับของผู้กำกับที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ
3. ภาพยนตร์ของผู้กำกับ ในฐานะประพันธ์กรจะมีแรงปะทะระหว่างบุคลิกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้บุคลิกลักษณะนั้น ๆ แทรกซึมเข้าไปในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม อาจจะไม่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว แต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่กำกับโดยผู้กำกับคนเดียวกัน

ผู้กำกับบางคนชอบที่จะทำงานกับทีมงานที่คุ้นเคย เช่น ผู้เขียนบท นักแสดง ช่างภาพ ผู้ตัดต่อลำดับภาพ จึงทำให้เกิดความต่อเนื่องหรือความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น มีแก่นเรื่องเดียวกัน มีการหยิบยืมฉากของภาพยนตร์เรื่องก่อน ๆ เป็นต้น นอกจากนั้น ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรไม่จำเป็นต้องเขียนบท ถ่ายภาพ หรือตัดต่อด้วยตัวเอง แต่ก็สามารถแสดงตัวตนของตัวเองออกมาได้โดยการควบคุมองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพรวม

ในช่วงต้น แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว รวมทั้งรายละเอียดในชีวิตของผู้กำกับที่สัมพันธ์กับลายเซ็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับการศึกษาในวงวรรณกรรม ต่อมาจึงเริ่มมีการวิเคราะห์ลายเซ็นของผู้กำกับโดยดูจากวิธีการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง สไตส์ด้านภาพ และอื่น ๆ ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ซึ่งไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับชีวิตหรือบุคลิกเฉพาะตัวของผู้กำกับ และนำไปสู่

การเปลี่ยนแปลงในแนวการศึกษาจากที่มองประพันธ์กรในฐานะบุคคล (auteur-as-person) มาสู่แนวทางที่มองประพันธ์กรในฐานะโครงสร้าง (auteur-as-structure) ในปลายศตวรรษ 1960

ได้มีข้อถกเถียงเกี่ยวกับแนวคิดที่มองผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรหรือผู้สร้างสรรค์หลักของภาพยนตร์ โดยมองว่ามีภาพยนตร์บางเรื่องที่บุคคลอื่น เช่น ผู้อำนวยการสร้างมีอิทธิพลกับภาพยนตร์ หรือบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มีบทบาทในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์มากกว่าผู้กำกับ ดังนั้น จึงไม่ใช่ผู้กำกับทุกคนจะถูกจัดอยู่ในฐานะประพันธ์กร โดยผู้กำกับอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีบทบาทเพียงแค่ควบคุมการผลิตภาพยนตร์ให้เสร็จสิ้น อย่างไรก็ตาม ก็ไม่ใช่นักที่จะชี้ชัดและแยกแยะผู้กำกับทั้งสองประเภทนี้ออกจากกัน

7.2 คุณสมบัติของผู้กำกับภาพยนตร์

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในแง่ของการเล่าเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องเลยทีเดียว ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนมีรูปแบบและวิธีการทำงานที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม โดยพื้นฐาน คุณสมบัติของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะสามารถสร้างความเชื่อถือและความยอมรับจากผู้ร่วมงานทุกคนได้ ประกอบด้วยคุณสมบัติ 4 ประการ (ปิยกุล เลาวัลย์ศิริ, 2529) ได้แก่

1. มีความเป็นผู้นำ แม้ผู้อำนวยการสร้างเป็นผู้วางแผนและเตรียมการทุกอย่างสำหรับการสร้างภาพยนตร์ แต่เมื่อถึงขั้นลงมือถ่ายทำแล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมีอำนาจสูงสุดและต้องมีความเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี การทำงานโดยยึดหลักประชาธิปไตยเต็มที่อาจจะทำลายการทำงานในขั้นการถ่ายทำ ไม่ว่าก่อนการถ่ายทำ ผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสนิทสนมกับคนในกองถ่ายอย่างไร เมื่อถึงเวลาที่กล้องเริ่มบันทึกภาพ ทุกคนจะต้องรู้และยอมรับว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้ที่จะเป็นการทุกอย่าง แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าผู้ร่วมงานในกองถ่ายจะให้คำแนะนำแก่ผู้กำกับการแสดงไม่ได้ เพียงแต่ผู้ที่จะตัดสินใจขั้นสุดท้ายก็คือผู้กำกับเท่านั้น

2. รู้ศิลปะภาพยนตร์ นอกจากความเป็นผู้นำที่มีความเด็ดขาดดังกล่าว คุณสมบัติอีกประการหนึ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมี คือความสามารถที่จะแปลความหมายจากตัวหนังสือมาเป็นภาพได้อย่างมีศิลปะ และจะต้องเข้าใจเรื่องราว อารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างทะลุปรุโปร่ง ตลอดทั้งเรื่องอยู่ตลอดเวลา เพราะในขณะที่ถ่ายทำนั้น ผู้ร่วมงานและเจ้าหน้าที่ทุกคนไม่ว่าจะเป็นตัวแสดง คากล้อง หรือเจ้าหน้าที่เสียง จะให้ความสำคัญกับเฉพาะฉากที่กำลังถ่ายทำ และมองปัญหาเฉพาะหน้าจนบางครั้งลืมนึกถึงภาพยนตร์ทั้งเรื่อง หรือความต่อเนื่องจากฉากที่มาก่อน เป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์โดยตรงที่จะคอยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของตัวแสดง ความต่อเนื่องจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง เพราะสิ่งเหล่านี้จะมีผลถึงภาพยนตร์โดยรวมทั้งเรื่อง ความเข้าใจ

ศิลปะภาพยนตร์และความสามารถในการแปลความหมายเป็นภาพของผู้กำกับภาพยนตร์นี้ นอกจากจะทำให้ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องและอารมณ์สอดคล้องตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว ยังมีผลต่อความเชื่อถือของคนในกองถ่าย ทำให้ทุกคนยอมรับและเชื่อฟังผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย

3. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สิ่งที่จะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับผู้ร่วมงานคนอื่น ๆ เป็นไปอย่างราบรื่นนั้น มิใช่ลักษณะความเป็นผู้นำและความสามารถในการทางศิลปะภาพยนตร์เท่านั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะประสบความสำเร็จได้จะต้องมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและมีจิตวิทยาสูง ก่อนลงมือทำงาน ผู้กำกับภาพยนตร์ควรตัดสินใจแต่แรกเริ่มว่าจะวางตัวอย่างไรกับผู้ร่วมงานแต่ละคน ความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะแสดงให้เห็นบุคลิกและวิธีการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะวางตนเป็นเคร่งครัดต่อระเบียบวินัยเหมือนนายพลผู้บังคับบัญชากองทหาร ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะทำตัวเป็นเพื่อนคู่คิดที่คอยให้คำแนะนำปรึกษา ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนจะวางตัวกับผู้แสดงแบบหนึ่ง และกับผู้ร่วมงานอื่น ๆ อีกแบบหนึ่ง แต่ไม่ว่าจะเลือกวางตัวแบบใด จุดสำคัญนั้นอยู่ที่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสร้างความสัมพันธ์เหล่านี้ตั้งแต่ระยะแรกเริ่ม และแสดงออกให้กระจ่างชัดแก่ผู้ร่วมงานและผู้แสดงทุกคน ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนรับรู้และวางตัวได้เหมาะสม

4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ข้อสำคัญอีกประการหนึ่งสำหรับผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องระลึกอยู่เสมออีกคือ ไม่มีใครที่สามารถสร้างภาพยนตร์ได้คนเดียวสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ในสมัยนี้ นอกจากจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงศิลปะของภาพยนตร์ด้วย การสร้างภาพยนตร์จึงต้องการผู้มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสามารถเฉพาะตัวมากแค่ไหนก็ยังต้องอาศัยผู้ร่วมงานที่มีความสามารถ ดังนั้น ขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์จำเป็นจะต้องเป็นผู้นำที่เด็ดขาด ในเวลาเดียวกันจะต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้ร่วมงานทุกคน มีความเป็นกันเอง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะทำให้ผู้ร่วมงานทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อร่วมกันสร้างผลงานที่ดี

แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อใช้ในการช่วยวิเคราะห์ผู้กำกับภาพยนตร์และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยเน้นที่การวิเคราะห์ผู้กำกับภาพยนตร์เท่านั้น

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เขมิกา จินดาวงศ์ (2551) ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จำนวน 4 เรื่อง จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ มีลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระแสหลัก หากแต่เนื้อหา

ในภาพยนตร์กลับเป็นลักษณะเปิดที่ไม่ผูกเรื่องราวให้มีปมที่ซับซ้อน ใช้นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ทางการแสดงมาก่อน รวมไปถึงไม่มีบิ๊บกะดุนอารมณ์ผู้ชม และการถ่ายภาพในภาพยนตร์เป็นลักษณะแบบปล่อยยาว (long take) ซึ่งดูแล้วจะไม่มีเรื่องราวอะไร ไม่ชักจูงให้คนดูเกิดความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่อธิบายการกระทำของตัวละคร และมีการเชื่อมโยงเหตุการณ์โดยปราศจากรูปแบบของจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ซึ่งลักษณะต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นเอกลักษณ์พิเศษที่พบได้ในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์

เอกลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์มีส่วนทำให้ภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ยากแก่ความเข้าใจของคนโดยทั่วไป โดยมีสาเหตุเนื่องมาจากอิทธิพลของแนวคิดศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์เป็นลักษณะงานศิลปะที่ปลดปล่อยความเป็นตัวตนและเป็นบันทึกที่แสดงให้เห็นถึงการมีชีวิตอยู่ในสังคมไทย สิ่งเหล่านี้ปรากฏในฉากภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ ซึ่งสะท้อนถึงลักษณะของภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ 4 ประการด้วยกันคือ การสัมพันธ์บท (intertextuality) ลักษณะของการโหยหาอดีต (nostalgia) การนำศิลปะในอดีตมาผสมผสานลอกเลียน โดยไม่เน้นความลึกซึ้งทางความคิด (pastiche) การผสมผสานต่างยุคสมัย (eclectic) และการทำลายขอบเขตทางประวัติศาสตร์ และเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง ดังนั้นภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุลจึงมีลักษณะของความเป็นศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งในภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับรูปแบบความคิดทางภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ ไม่ลักษณะใดก็ลักษณะหนึ่ง

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2545: 167) ศึกษาเรื่องโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคใหม่ จากผลการวิจัยพบว่าการเรียงลำดับโครงเรื่องเป็นไปตามลำดับ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเริ่มเรื่อง ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่อง ขั้นจุดวิกฤต ขั้นคลี่คลาย และขั้นจบเรื่อง

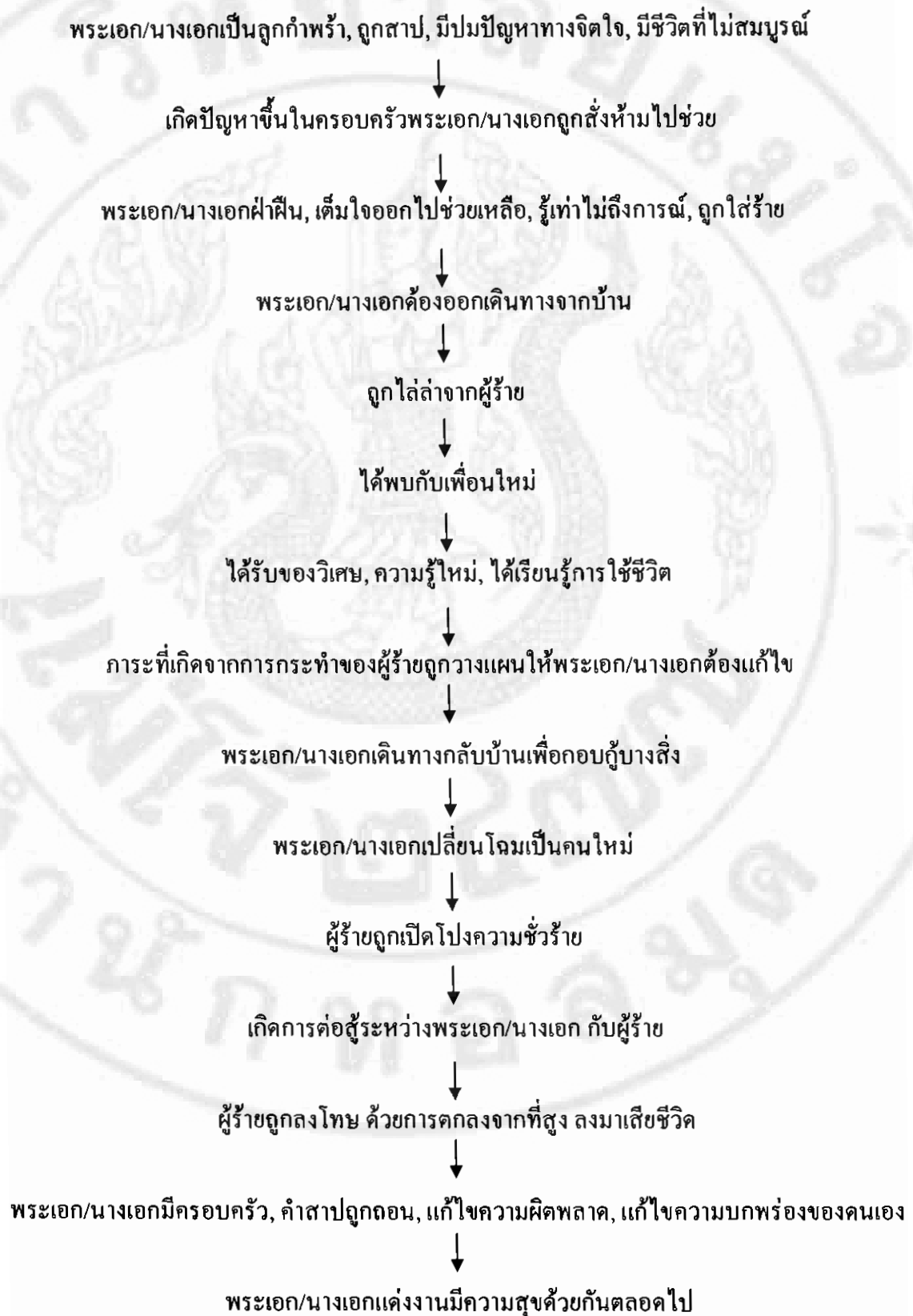
การเริ่มเรื่อง เป็นแบบเริ่มต้นไปตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากจุดเริ่มต้นไปตามลำดับ เพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความสับสน

การจบเรื่อง มีการนำเสนอแบบให้ตัวละครหลัก(พระเอกและนางเอก)ประสบความสำเร็จ (happy ending) ส่วนตัวผู้ร้ายลงเอยด้วยความตาย

ความขัดแย้ง มีการนำเสนอแบ่งออกได้ 4 ประเภท คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับจิตใจ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับทางเลือก ซึ่งปัญหาส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักทั้งสิ้น

ตัวละคร มีการนำเสนอบทบาทตัวละครที่เน้นผู้ช่วยพระเอก/นางเอกมีบทบาทมากที่สุดในเรื่อง ส่วนพระเอกและนางเอกจะถูกสร้างให้เป็นตัวเอกแบบตกเป็นเหยื่อ (victimized hero) เป็นตัวละครและผู้ร้ายต้องมีลักษณะเป็นผู้ใหญ่มีอายุมักจะปรารถนาบางสิ่งบางอย่างด้วยความโลภและงมงายซึ่งมักจะได้อาด้วยอุบายชั่วร้าย แต่สุดท้ายก็ยอมพ่ายแพ้ความชั่วที่ตนเองทำไว้

กิจกรรมของตัวละคร



แก่นของเรื่อง สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ แก่นของเรื่องเกี่ยวกับตัวละครกับบุคคลอื่น และ แก่นของเรื่องเกี่ยวกับตัวละครกับชีวิตส่วนตัว

ฉาก แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ฉากในบ้าน โดยเน้นที่ฉากบริเวณรอบบ้าน และ ฉากภายนอกบ้าน โดยเน้นฉากสถานที่พักอาศัยของผู้อื่น

ดนตรี เพลงประกอบแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เพลงประกอบแบบเล่าเรื่องราว และ เพลงประกอบแบบสื่ออารมณ์ของตัวละคร จำนวน 5-7 เพลง ความยาว 3-5 นาที

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ การใช้จุดยืนของผู้เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The omniscient) เพื่อเล่ารายละเอียดของเรื่องราวในทุก ๆ ด้าน อีกทั้งยังง่ายต่อการนำเสนอปัญหาของตัวละครในเวลาที่ยกด้วยการเล่นเพียงคนเดียว เพื่อป้องกันการสับสนในมุมมองของการประสมและแก้ปัญหของตัวละครเอง

มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ชุด “บุญชู” เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยแนวทางการทำภาพยนตร์เอาใจตลาดผสมผสานกับแนวทางการทำภาพยนตร์คุณภาพ กล่าวคือ มีการนำเสนอที่เน้นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่มีความเข้มข้นของการดำเนินเรื่องจากความชำนาญของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะมือเขียนบทคุณภาพ โดยใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ดำเนินชีวิต (drama) ผสมผสานกับรสชาติที่ครบรสแบบไทย ๆ และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย ทั้งด้วยบทภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และองค์ประกอบทางการแสดงของนักแสดง อาทิ อารมณ์ขันแบบเอะอะมะเห็ง อารมณ์ขันจากโครงเรื่องและตัวละคร จนถึงอารมณ์ขันจากคำพูดและความคิดเชิงเสียดสี

แม้ภาพยนตร์จะนำด้วยอารมณ์ขันแต่ก็มีการสอดแทรกสาระทางความคิดและนำเสนอประเด็นปัญหาสังคมต่าง ๆ มาเสนอในเนื้อเรื่อง ซึ่งปัญหาดัง ๆ นั้นก็มักเป็นเรื่องราวใกล้ตัวและสอดคล้องกับสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมไทยขณะนั้น โดยเฉพาะในส่วนของแก่นความคิดหลัก ซึ่งเป็นการพูดถึงความมีน้ำใจที่ขาดหายไปจากสังคม

ในแง่ของความเป็นภาพยนตร์ภาคต่อ ภาพยนตร์ชุดนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับละครชุด (TV drama series) กล่าวคือ มีการใช้ตัวละครหลักชุดเดิมที่เติบโตไปจากวัฏจักรชีวิตจริง โดยมีสถานการณ์และประเด็นปัญหาใหม่ ๆ เกิดขึ้นในแต่ละตอน แนวทางที่สำคัญในการสร้างสรรค์ภาคต่อก็คือ การรักษาคุณภาพระหว่างการคงสิ่งที่คนดูคุ้นเคยจากภาคก่อน ๆ เอาไว้ส่วนหนึ่ง ขณะเดียวกันก็มีการปรับและเสริมสิ่งใหม่ ๆ เข้าในภาพยนตร์ภาคต่อด้วยเสมอ

สิทธิชัย แก้วจินดา (2545) ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ประเภทและโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ.2544 จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2544

มีทั้งหมด 5 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ชีวิตและภาพยนตร์ผจญภัย โดยที่ภาพยนตร์ชีวิตมีการสร้างมากที่สุด และภาพยนตร์ที่มีฉากหลังย้อนยุคเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากผู้สร้างภาพยนตร์มากที่สุด

จากข้อมูลข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ทฤษฎีภาพยนตร์ ทฤษฎีสัญญาวิทยา ทฤษฎีวิพากษ์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมและแนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง มุมมองและแนวคิดในการสร้างในภาพยนตร์ที่กำกับโดยคณกฤษ ศรีวิมลจึงสามารถสรุปออกมาเป็นกรอบแนวความคิดในการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

