บทที่ 2

แนวความคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ สตรีนิยมในสายตาชาย (Art Film : Feminism on Men's Views) ใช้ทฤษฎีและแนวคิดประกอบการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ดังนี้

1. แนวความคิดสตรีนิยม (Feminism)
2. แนวความคิดสัญญะวิทยา (Semiotics/Semiology)
3. แนวความคิดด้านจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)
4. นักสตรีนิยมชาวตะวันตกที่สำคัญ (The Important Western Feminists)
5. แนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative Form in Film)
6. แนวความคิดภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)
7. แนวความคิดด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Film Production Process)

2.1 แนวความคิดสตรีนิยม (Feminism)

ความหมายและความเป็นมาของสตรีนิยม

วารุณี ภูริสินสิทธิ์ (2545) สรุปความหมายและความเป็นมาของสตรีนิยมเอาไว้ว่า คำจำกัดความของสตรีนิยมนั้น มีผู้เสนอไว้อย่างหลากหลาย อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากความคิดหลักที่ดำรงอยู่ สามารถเสนอถึงจุดร่วมกันได้ว่า "สตรีนิยม" หมายถึง ทั้งที่เป็นระบบคิดและขบวนการทางสังคมที่พยายามจะเปลี่ยนแปลงสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งจะตั้งอยู่บนการวิเคราะห์ที่ว่าผู้ชายอยู่ในฐานะที่ได้เปรียบและผู้หญิงอยู่ในสภาพที่เป็นรอง หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าสตรีนิยมมีจุดมุ่งหมายทางการเมืองพอ ๆ กับจุดมุ่งหมายทางวิชาการ เป็นวิถีของทั้งความคิดและการกระทำ

สตรีนิยมให้ความสนใจในประเด็นที่เกี่ยวกับอิสรภาพส่วนบุคคล ครอบครัว รัฐ การกระจายอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันทางเพศในทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม และเรียกร้องให้มีการสร้างสมดุลใหม่ระหว่างเพศในนามของความมีมนุษยธรรม เคารพในความแตกต่างของกันและกัน

สตรีนิยมได้กลายเป็นแนวคิดและกระบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมที่มีการกล่าวถึงกันอย่างมากในระดับสากลในช่วง 30-40 ปีที่ผ่านมา สตรีนิยมเป็นที่ยอมรับในวาทกรรมทางสังคมและการเมืองทั่ว ๆ ไป และเป็นที่กล่าวถึงในวาระต่าง ๆ และในสถานที่ต่าง ๆ ที่มีการพูดถึงความไม่เท่าเทียมกัน

กระบวนการเคลื่อนไหวของสตรี (Women's Movement) ได้เข้าไปมีอิทธิพลต่อทัศนะในการมองปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ รวมทั้งส่งผลต่อการกระทำในสังคมมากกว่ากระบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมอื่น ๆ เพราะกระบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมมักทำให้คนมองโลกได้กว้างขึ้น เนื่องจากได้ช่วยกำจัดสิ่งที่มาปิดกั้นความรู้และข้อสังเกตต่างๆ

ทฤษฎีหลายทฤษฎีที่มองถึงการถูกกดขี่ของผู้หญิงมองถึงผู้หญิงเป็นสำคัญ การเริ่มกดขี่ข่มเหงผู้หญิงที่ผู้ชายใช้อำนาจอันไม่ชอบธรรมมารังแกและปิดกั้นผู้หญิงจากสังคม การขุดคุ้ยของทฤษฎีเหล่านั้นทำให้เราเข้าใจถึงความทุกข์ทนของผู้หญิงสมัยก่อน ทฤษฎีสายหลักของสตรีนิยมที่กล่าวถึง 5 แนวคิด (วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2545) คือ

1. กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม (Liberal Feminism)

จุดยืนสำคัญของทฤษฎีสตรีนิยมกลุ่มนี้เชื่อว่า สังคมปัจจุบันมีพัฒนาการที่ก้าวหน้ามากขึ้น มีเสรีภาพและมีการใช้เหตุผลมากขึ้น แต่ทว่าบทบาทของผู้หญิงไม่เคยเปลี่ยนแปลงเลยทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมือง เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องบทบาท สิทธิ โอกาสของผู้หญิงให้เพิ่มขึ้นด้วย เช่น การขยายโอกาสทางการศึกษา การลดทอนอคติทางเพศ (Gender Prejudice) การส่งเสริมสิทธิทางกฎหมายและการเมือง การเปิดโอกาสให้ผู้หญิงเข้ามีส่วนร่วมในการเลือกตั้ง ฯลฯ

กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมยังได้มุ่งเน้นว่า สังคมที่ดีนั้นต้องประกอบขึ้นด้วยความเสมอภาค (Equality) เสรีภาพ (Freedom) และภราดรภาพ (Fraternity) ซึ่งหากผู้ชายมีเงื่อนไขทั้ง 3 นี้ได้ฉันใด ผู้หญิงก็พึงมีได้เช่นกันฉันนั้น

นักวิชาการหญิงกลุ่มนี้ เช่น Betty Friedan วิเคราะห์บทบาทของผู้หญิงในสังคมอุตสาห กรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งการต่อสู้ของผู้หญิงบนหลักการทางเศรษฐกิจการเมืองเรื่อง "Equal Work, Equal Pay" และ "Equal Right, Equal Vote" ทั้งนี้เนื่องจากในสังคมอเมริกันช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ผู้หญิงจำนวนมากได้ทำงานเป็นแม่บ้าน ทำให้พวกเธอขาดโอกาสที่จะพัฒนาชีวิตเป็นอย่างมาก กอปรกับสังคมยังมีอคติทางเพศอยู่มากมาย ฟรายแดนจึงเรียกร้องให้มีการขยายบทบาทของผู้หญิงจากเดิมที่เป็นเพียง "แม่และเมีย" ออกไป

2. กลุ่มทฤษฎีสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ (Marxist Feminism)

เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมแล้ว ทฤษฎีนิยมแนวมาร์กซิสต์มีลักษณะที่วิพากษ์ (Critical) มากขึ้น เนื่องจากเป็นกลุ่มทฤษฎีที่พยายามประสานแนวคิดหลักของลัทธิมาร์กซิสต์ที่สนใจวิเคราะห์เรื่อง "ชนชั้น" (Class) เข้ากับแนวคิดหลักของสตรีนิยมที่สนใจศึกษาเรื่อง "เพศสถานะ" (Gender) โดยยึนหลักของทฤษฎีสตรีนิยมกลุ่มนี้เชื่อว่า ปัญหาของผู้หญิงนั้นสืบเนื่องมาแต่ระบบทุนนิยมที่ไม่เพียงแต่กดขี่แรงงานหากแต่ยังขูดรีดผู้หญิงในสังคมด้วย เพราะฉะนั้นถ้าล้มล้างระบบทุนนิยมลงไปได้ ปัญหาของผู้หญิงก็จะได้รับการแก้ไขไปในที่สุด

เนื่องจากแนวคิดสตรีนิยมกลุ่มนี้เกิดอยู่ภายใต้ลัทธิมาร์กซ์จึงมีการปรับตัวตามความเปลี่ยน แปลงของทฤษฎีมาร์กซิสต์ ซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ยุคใหญ่ ๆ คือ

ยุคแรก ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีมาร์กซิสม์สายคลาสสิก (Classical Marxism) ที่สนใจการต่อสู้เพื่อโค่นล้มระบบทุนนิยม โดย ฟรีดริช เองเกลส์ (Friedrich Engels) อธิบายว่า กรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล (Private Property) เป็นสาเหตุของการเกิดชนชั้น (Class) และการเอารัดเอาเปรียบทางชนชั้นซึ่งเองเกลส์เห็นว่าทรัพย์สินประเภทแรกที่กลุ่มผู้ปกครอง นายทุนยึดมาเป็นกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคลก็คือผู้หญิงและเด็ก ดังนั้น การเอาเปรียบและกดขี่สตรีจึงเป็นกระบวนการขูดรีดรูปแบบแรกและพื้นฐานที่สุดที่มนุษย์ในระบบทุนนิยมทำระหว่างกัน

ประเด็นที่ทฤษฎีมาร์กซิสม์สายคลาสสิกสนใจ ยังรวมไปถึงการวิเคราะห์การกดขี่ผู้หญิงผ่านงานบ้าน (Housework) ทั้งนี้ ภายใต้ระบบทุนนิยม ผู้หญิงจะอยู่ในครอบครัวในฐานะ “แม่และเมีย” โดยมีงานหลักซึ่งคือ “งานบ้าน” อันเป็นงานที่ได้รับการตีความว่า “ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าส่วนเกิน” และเป็นเพียง “แรงงานเสริม” (Reserve Army of Labour) ให้กับสามีที่เป็นผู้ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวเป็นหลัก (Bread Winner) เท่านั้น

ยุคสอง นักสตรีนิยมมาร์กซิสม์ยุคนี้ให้น้ำหนักเสมอกันระหว่างการเอาเปรียบทางชนชั้นของระบบทุนนิยมกับการเอาเปรียบผู้หญิงของระบบปิตาธิปไตย นักวิชาการที่โดดเด่น เช่น จูเลียต มิทเชลล์ (Juliet Mitchell) นักสตรีนิยมชาวอังกฤษตั้งข้อสังเกตว่าในขณะที่ระบบทุนนิยมได้สร้างหลักการแบ่งงานกันทำ (Division of Labour) ขึ้นมาเพื่อควบคุมกระบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพสูงสุดนั้น ระบบปิตาธิปไตยก็ได้สร้างกระบวนการแบ่งงานกันทำทางเพศ (Sexual Division of Labour) ขึ้นมาเพื่อควบคุมแรงงานเพศหญิงของระบบทุนนิยม เช่น กำหนดอาชีพของผู้ชายให้เป็นผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจตัดสินใจ (วิศวกร กัปตันเครื่องบิน) ในขณะที่ผู้หญิงมีสถานะทางอาชีพแบบรองบ่อนเท่านั้น (เลขานุการ พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน)

ยุคสาม ในยุคที่ทฤษฎีมาร์กซิสม์เริ่มพัฒนาไปสู่มาร์กซิสม์ใหม่ (Neo-marxism) นักมาร์กซิสม์ใหม่จะสนใจปัญหาเชิงอุดมการณ์และจิตสำนึกมากกว่าโครงสร้างส่วนล่างทางเศรษฐกิจ ทฤษฎีสตรีนิยมที่ได้รับอิทธิพลมาจะตั้งคำถามต่อไปว่าแล้วจิตสำนึก อุดมการณ์ทางเพศนั้นถูกสร้างผ่านภาษาและสื่อต่าง ๆ อย่างไร เช่น อุดมการณ์ทางเพศที่อยู่ในโฆษณาโทรทัศน์จะเป็นกรอบที่อธิบายว่าผู้หญิงแบบใดบ้างที่จะประสบความสำเร็จในระบบทุนนิยม (เช่น ต้องสวย หน้าขาว ไม่มีสิวฝ้า ผอม แต่งตัวทันสมัย ฯลฯ)

มิแชล บาร์แร็ตต์ (Michele Barrette) เจ้าของผลงานเขียนหนังสือเรื่อง Women’s Oppression Today : Problems in Marxist Feminist Analysis (1988) วิเคราะห์บทบาทของอุดมการณ์ที่ไหลเข้ามาในชีวิตครอบครัวโดยเฉพาะการเผยให้เห็นอุดมการณ์แบบครัวเรือน (Domestic Ideology) เห็นว่าโลกของครอบครัวคือพื้นที่ของการผลิตซ้ำอุดมการณ์ที่จะอธิบายว่า

สำหรับความสำเร็จของผู้หญิงแล้วต้องเกิดขึ้นทั้งพื้นที่ในบ้านและนอกบ้านควบคู่กันหรือเป็นจิตสำนึกแบบ “งานหลวงไม่ให้ขาด งานราษฎร์ไม่ให้พร่อง”

3. สตรีนิยมถอนรากถอนโคน หรือสตรีนิยมแนวสุดขั้ว (Redical Feminism)

เป็นกลุ่มสตรีนิยมที่ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากงานเขียนของ เวอร์จิเนีย วูลล์ จุดยืนหลักของทฤษฎีกลุ่มนี้เชื่อว่า ไม่ใช่ระบบทุนนิยมที่กดขี่ผู้หญิงเอาไว้เพราะไม่ว่าจะเป็นยุคก่อนทุนนิยม ยุคทุนนิยม หรือยุคหลังทุนนิยม ผู้หญิงก็ล้วนถูกกดขี่ผ่านระบบสังคมแบบปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ด้วยกันทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นต้องล้มล้างลัทธิชายเป็นใหญ่ลงเสียก่อนจึงจะปลดปล่อยผู้หญิงจากพันธนาการต่าง ๆ ได้

จุดยืนที่สำคัญของสตรีนิยมแนวสุดขั้วอีกด้านหนึ่ง คือ การปฏิเสธระเบียบสัญลักษณ์แบบเพศชาย (Male Symbolic Order) โดยเฉพาะการนำมาตรฐานแบบผู้ชายมาเป็นมาตรวัดตัดสินคุณค่าของผู้หญิง นอกจากนี้ยังเสนอให้ปฏิเสธการกระทำอันรุนแรงต่อสตรี (Violence Against Women) ทั้งกาย วาจา และสัญญะ

ทัศนะอีกประการหนึ่งของกลุ่มสตรีนิยมแบบสุดขั้ว คือ การต่อต้านการสร้างผู้หญิงให้เป็นวัตถุทางเพศ (Women as Sex Objects) ซึ่ง แอนเดรีย ดวอคิน (Andrea Dwokin) นักสตรีนิยมชาวอเมริกันย้ำในหนังสือ Pornography : Men Possessing Women (1981) ว่า ภาพเปลือยเป็นรูปแบบหนึ่งของการเมืองทางเพศ (Sexual Politics) ที่วาดภาพความหมายให้ผู้หญิงมีสถานะเป็นเหยื่อผู้ถูกกระทำ มีคุณค่าความเป็นมนุษย์ต่ำลง กลายเป็นคนที่น่าละอายและเป็นความรุนแรงชนิดหนึ่งของสังคม

4. สตรีนิยมแนวสังคมนิยม (Socialist Feminism)

แนวคิดกลุ่มนี้เกิดขึ้นจากความไม่พอใจต่อคำอธิบายของสตรีนิยมสายมาร์กซิสม์ที่มองไม่เห็นมิติทางเพศและไม่นำเข้าไปอยู่ในกรอบการวิเคราะห์เลย โดย คลาร่า เซ็ตกิน (Clara Zetkin) เห็นว่าเป็นเรื่องจำเป็นของผู้หญิงที่ต้องทำความเข้าใจรูปแบบการกดขี่ที่เกิดขึ้นในปริมณฑลส่วนตัว (Private Sphere) เช่นเดียวกับที่เกิดในปริมณฑลสาธารณะ (Public Sphere)

สตรีนิยมสายสังคมนิยมให้ความสำคัญมากขึ้นกับการทำความเข้าใจส่วนที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างหญิงชาย รวมทั้งหน้าที่การให้กำเนิดเด็กของผู้หญิงในการวิเคราะห์การกดขี่ผู้หญิงและเสนอว่าผู้หญิงต้องผลักดันให้โลกส่วนตัวเข้าไปอยู่ในโลกสาธารณะและยังให้ความสนใจในประเด็นเรื่องการทำงานของผู้หญิงว่าถูกเอารัดเอาเปรียบอย่างไรในสังคม โดยมองว่าการจะได้มาซึ่งการปลดปล่อยหรือความเป็นอิสระของผู้หญิง จำเป็นที่ผู้หญิงต้องเข้าไปร่วมในการผลิตสาธารณะแต่งานที่ทำนั้นต้องรวมถึงงานที่มีเกียรติ อยู่ในระดับผู้บริหารและไม่ควรมีสิ่งที่เรียกว่า “งานของผู้หญิง”

5. สตรีนิยมแนวจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Feminism)

สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์ได้นำแนวคิดของจิตวิเคราะห์เข้ามาใช้ในการอธิบายถึงพัฒนาการความเป็นหญิงและความเป็นชายซึ่งนำไปสู่ความเป็นรองของผู้หญิงโดยเชื่อว่าการทำความเข้าใจต่อพัฒนาการความเป็นหญิงและความเป็นชายนั้นจำเป็นต้องทำความเข้าใจในระดับจิตใจ สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

5.1 สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์แนวฟรอยด์

แนวคิดของกลุ่มนี้เกิดจากการผสมผสานระหว่างสำนักคิดสตรีสายมาร์กซิสต์ สายสังคมนิยม สายถอนรากถอนโคน และจิตวิเคราะห์ โดยพยายามเชื่อปรากฏการณ์ทางจิตของจิตไร้สำนึก ได้แก่ การสร้างความเป็นผู้หญิงขึ้นภายในจิตไร้สำนึก ให้เข้ากับความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายระดับที่เป็นรูปธรรม

นักสตรีนิยมกลุ่มนี้ให้ความสำคัญในเรื่องการก่อรูปของบุคลิกลักษณะเฉพาะของแต่ละเพศในกรอบที่ผู้ชายเป็นใหญ่ เสนอถึงความสำคัญของ “พ่อ” ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สรุปรวบยอดสิทธิอำนาจของผู้ชายและวิเคราะห์ถึงผลการรับผิดชอบของผู้หญิงในการเป็นแม่ว่ามีผลต่อบุคลิกภาพและความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้หญิงอย่างไร

5.2 สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์แนวลากอง

สตรีนิยมสายนี้ได้รับอิทธิพลจากงานของ ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) ซึ่งอธิบายพัฒนาการของความเป็นตัวตนทางเพศในแง่มุมของภาษาศาสตร์หรือวัฒนธรรมทางสัญลักษณ์มากกว่าจะอธิบายจากรูปธรรมหรือแง่มุมทางชีวะดังเช่นที่ฟรอยด์วิเคราะห์

จากอิทธิพลความคิดของลากองทำให้สตรีนิยมสายจิตวิเคราะห์แนวนี้หันมาให้ความสนใจการวิเคราะห์เชิงปรัชญาที่เป็นนามธรรมโดยเฉพาะที่เกี่ยวกับความหมายทางวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์ที่เป็นรหัสภาษา เพราะภาษาถูกมองว่าเป็นรากฐานของวัฒนธรรม เป็นความจำเป็นก้าวแรกที่เด็กจะเข้าสู่วัฒนธรรมและเป็นระบบสัญญะที่ก่อรูปวัฒนธรรมโดยการชี้ว่าอะไรที่สามารถรู้ได้และอะไรที่ไม่สามารถรู้เป็นแนวคิดสตรีนิยมอีกสำนักหนึ่ง โดยใช้แนวคิดของจิตวิเคราะห์อธิบายถึงการเกิดขึ้นของความเป็นชายความเป็นหญิงซึ่งนำไปสู่ความเป็นรองของผู้หญิง และเชื่อว่าการทำความเข้าใจต่อพัฒนาการความเป็นชายเป็นหญิงจำเป็นต้องทำความเข้าใจในระดับจิตใจ นอกจากนี้ยังมีแนวความ คิดสตรีนิยมอื่น ๆ คือ

1. สตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่ (Postmodern Feminism)

นักทฤษฎีกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีสังคมศาสตร์สายปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ที่เชื่อว่าความเป็นจริงรอบตัวเรานั้นไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (Not Given/Not Natural) แต่ล้วนเป็นสิ่งที่ได้รับการประกอบขึ้นทางสังคม (Socially Constructed) นักสตรีนิยมจึงตั้งคำถามว่า เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ความเป็นจริงเกี่ยวกับผู้หญิงผู้ชายได้รับการประกอบทาง

สังคมขึ้นมาอย่างไรและใครมีอำนาจในการกำหนดความหมาย ความเป็นจริงให้กับผู้หญิง ผู้ชาย เพศวิถี และเพศสภาวะ

ทัศนะแบบสตรีนิยมแนวหลังสมัยใหม่นี้ ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของ ซีโมน เดอ โบวัวร์ ที่เห็นว่า เพศสภาวะไม่เพียงแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นทางสังคมวัฒนธรรมเท่านั้น หากแต่เป็นกระบวนการจำแนก “ความเป็นเรา” (Us) กับ “ความเป็นอื่น” (Them/Otherness) ทั้งนี้ ในขณะที่ผู้ชายมักถูกสร้างความหมายว่าตนคือ “ความเป็นเรา” ผู้หญิงก็มักจะถูกนิยามว่าเป็น “ความเป็นอื่น” หรือเป็น “เพศที่ไม่ใช่ผู้ชาย” และเป็น “เพศที่ไม่อดทน บอบบาง ไร้สาระ ไร้เหตุผล อ่อนแอ ขาดความเป็นผู้นำ...” ฯลฯ ทำให้ผู้ชายมีสถานะเป็นองค์ประธาน (Subject) ที่สามารถกำหนดความเป็นไปต่าง ๆ ในสังคมได้ในขณะที่ผู้หญิงกลับไม่สามารถยืนหยัดได้ด้วยตนเอง

จากอิทธิพลทางความคิดของ เดอ โบวัวร์ ดังกล่าวมีนักวิชาการแนวคิดสตรีนิยมอย่างน้อยสองสายที่ได้ขยายมุมมองนี้ออกไปและมีอิทธิพลอย่างมากต่อการศึกษาเรื่องเพศสภาวะในปัจจุบัน

2. สตรีนิยมแนวผิวดำ (Black Feminist)

นักสตรีนิยมกลุ่มนี้ตั้งคำถามกับการต่อสู่ของขบวนการผู้หญิงว่า มักจะจำกัดวงอยู่แต่เฉพาะในกลุ่มของผู้หญิงผิวขาว ชนชั้นกลาง ชาวตะวันตกเท่านั้น ทั้ง ๆ ที่ในโลกความเป็นจริงแล้วขบวนการเคลื่อนไหวของผู้หญิงผิวสี ชนชั้นอื่นอยู่ในประเทศโลกที่สามก็ดำรงอยู่เช่นกัน คุณูปการของสตรีนิยมแนวนี้ช่วยชี้ให้เห็นว่า ในการทำความเข้าใจเรื่องเพศสภาวะจำเป็นต้องพิจารณาควบคู่ไปกับตัวแปรทางสังคมวัฒนธรรมอื่น ๆ ด้วย เช่น อายุ ศาสนา ชนชั้น ชาติพันธุ์ ฯลฯ

3. สตรีนิยมแนวหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralist Feminist)

เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อบทบาทของภาษาในชีวิตทางสังคมของมนุษย์โดยเชื่อว่าเมื่อความหมายถูกสร้างผ่านภาษา ภาษานั้นก็จะทำหน้าที่กำหนดวิธีการมองโลกและการกระทำต่าง ๆ เพราะ ฉะนั้นหากความหมายของผู้หญิงหรือผู้ชายถูกสร้างผ่านภาษาแล้ว ความเป็นหญิง ชายนั้นก็จะกำหนดการรับรู้โลกและการกระทำทางสังคม (Social Action) ที่มีต่อผู้หญิงและผู้ชายเช่นกัน

แนวคิดเหล่านี้ให้ความสำคัญของผู้หญิง ยกย่องผู้หญิง พยายามลดช่องว่างระหว่างหญิงกับชายให้ใกล้กันมากขึ้นและเชื่อว่าผู้หญิงดีกว่าผู้ชายแต่ว่าทฤษฎีที่กล่าวมายังมีข้อวิพากษ์อยู่ คือ สตรีกับธรรมชาติไม่สามารถเชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียวกันได้ซึ่งเป็นการเหมารวมเกินไปโดยไม่มองถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

สถานการณ์สตรีนิยมในประเทศไทย

สถานการณ์สตรีนิยมในประเทศไทยได้มีผู้สนใจศึกษาในหลากหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นด้านกฎหมาย การเมืองหรือการนำเสนอของสื่อประเภทต่าง ๆ ดังนี้

อรชุมา เก่งชน (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมยุคบุกเบิกที่ปรากฏในนิตยสาร” โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาและวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมยุคบุกเบิกที่ปรากฏในนิตยสารโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากนิตยสารในยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2449 – 2477) ที่มีการเคลื่อน ไหวของกระแสสตรีนิยม 6 ชื่อฉบับ คือ กุลสัตรี สตรีนิพนธ์ สัตรีศัพท์ สตรีไทย สยามยุพดี และหญิงไทย รวมถึงศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ร่วมกับบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมในขณะนั้น โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ประเด็นใหญ่ คือ 1. การแสดงออกทางวาทกรรม 2. แนวคิดสตรีนิยมที่สะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสาร 3. มุมมองของนิตยสารสตรีต่อปฏิกิริยาของคนที่มีต่อการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสาร โดยพบผลการวิจัย ดังนี้

1. การแสดงออกทางวาทกรรม

การแสดงออกทางวาทกรรมในการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสารแบ่งออกได้เป็นประเด็นต่าง ๆ คือ

1.1 ผู้อยู่เบื้องหลังวาทกรรม

ผู้ที่อยู่เบื้องหลังวาทกรรมในการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสารสตรีมี 3 กลุ่มที่สำคัญ ได้แก่ สตรีที่เป็นผู้จัดทำหรือสตรีที่เป็นเจ้าของนิตยสารสตรี สตรีผู้อ่านนิตยสาร และบุรุษที่ส่งเรื่องในการแสดงทัศนะผ่านนิตยสารสตรี โดยสตรีที่เป็นผู้จัดทำนิตยสารสตรีนี้จะเป็นสตรีในชนชั้นกลาง มีการศึกษาสูง มีหัวทันสมัย รวมถึงมีอุดมการณ์ที่ต้องการปลดปล่อยสตรีให้มีความเท่าเทียมบุรุษในทุก ด้านโดยกลุ่มสตรีเหล่านี้ต้องการสร้างสำนึกให้สตรีตระหนักถึงความสามารถและฐานะทางสังคมของตนเองที่ทัดเทียมกับบุรุษรวมถึงต้องการพยายามผลักดันให้สตรีเข้าสู่สถาบันต่าง ๆ ทางสังคมไม่ว่าจะเป็นสถาบัน การศึกษา การประกอบอาชีพ และการเมือง เป็นต้น

อย่างไรก็ดี คณะผู้จัดทำนิตยสารสตรีเหล่านี้ต้องประสบกับปัญหากันเป็นอย่างมาก เนื่องจากการนำเสนอประเด็นแนวคิดสตรีนิยมยังเป็นเรื่องใหม่สำหรับสังคมยุคบุกเบิกกระแสสตรีนิยมในสมัยนั้น คณะสตรีผู้จัดพิมพ์นิตยสารจึงต้องเผชิญกับความไม่ตื่นตัวของสตรี รวมถึงกระแสวิพากษ์วิจารณ์ของคนในสังคมโดยเฉพาะจากหนังสือพิมพ์บุรุษ ทำให้นิตยสารสตรีหลายฉบับต้องปิดตัวลงภายในระยะเวลาอันสั้น แต่อย่างไรก็ดี สตรีหัวก้าวหน้าเหล่านี้ก็ยังพยายามออกนิตยสารมาอย่างต่อเนื่องในยุคบุกเบิกซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นและอุดมการณ์ที่แน่วแน่ที่จะต่อสู้เพื่อสตรีเพศอย่างชัดเจน และสำหรับสตรีที่อ่านนิตยสารมักเป็นสตรีที่มีการศึกษาและมีความรู้พอสมควร ซึ่งกลุ่มสตรีที่อ่านนิตยสารนี้มีทั้งแบบที่เป็นแนวร่วมซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการแสดงแนวคิดและการเคลื่อนไหวของนิตยสารสตรี โดยสตรีกลุ่มนี้จะร่วมแสดงความคิดเห็น และช่วยสอดส่อง

ปัญหาและความไม่เป็นธรรมต่อสตรีในสังคม รวมถึงสอดส่องความเคลื่อนไหวและการคัดค้านจากบุรุษและนิตยสารบุรุษ อย่างไรก็ดีก็มีสตรีกลุ่มหนึ่งที่ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดและความเคลื่อนไหวของนิตยสารสตรีเนื่องจากยังเชื่อถือในค่านิยมเกี่ยวกับสตรีแบบเดิมอยู่ หากมองในแง่ของบุรุษที่ส่งเรื่องเข้ามายังนิตยสารสตรีจะพบว่าเป็นการคัดค้านเพราะเห็นว่าการที่นิตยสารสตรีนำเสนอเนื้อหาดังกล่าว คือ การแสดงทรรศนะคัดค้านและต้องการโจมตีบุรุษเพื่อที่จะแสดงให้เห็นว่าบุรุษใจแคบและเอารัดเอาเปรียบ

1.2 ความเชื่อและทัศนคติเกี่ยวกับสตรี

ความเชื่อและทัศนคติเกี่ยวกับสตรีได้ถูกสะท้อนผ่านการแสดงออกทางวาทกรรมต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดของแต่ละประเด็น ดังนี้

1.2.1 การศึกษา

เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่ต้องการให้สตรีมีความรู้ความสามารถ การศึกษา และฉลาดเท่าทันคน โดยการพยายามชี้ให้บรรดาสตรีและบิดามารดา รวมถึงบุรุษให้เห็นความสำคัญของการศึกษาสำหรับสตรีและกระตุ้นให้สตรีหมั่นแสวงหาความรู้และศึกษาเล่าเรียนเพื่อยกระดับตนเองให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมบุรุษได้ ไม่เพียงเท่านั้นยังพยายามเรียกร้องให้สตรีได้รับการศึกษาในวิชาการต่าง ๆ เทียบเท่ากับที่บุรุษได้รับ เช่น วิชากฎหมาย เป็นต้นซึ่งแตกต่างจากแนวความคิดแบบเก่าไม่สนับสนุนให้สตรีได้รับการศึกษาเพราะการศึกษาในสมัยนั้นจะต้องเรียนกับพระที่วัด ดังนั้นจึงเป็นการไม่เหมาะสมหากสตรีจะเข้าไปเรียนที่วัด อีกทั้งยังเกรงว่าหากสตรีอ่านออกเขียนได้อาจจะนำไปใช้เขียนเพลงยาวโต้ตอบกับผู้ชายซึ่งเป็นการไม่เหมาะไม่ควร

1.2.2 การประกอบอาชีพของสตรี

เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีจะแสดงให้เห็นว่าการจำกัดอาชีพสตรีอยู่เพียงครู พยาบาล และช่างตัดเสื้อนั้นเป็นการขัดขวางความก้าวหน้า อีกทั้งยังเป็นการดูถูกความสามารถของสตรีอีกด้วย ดังนั้นเนื้อหาในนิตยสารจึงได้นำเสนอตัวอย่างของสตรีในต่างประเทศที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์มาแล้วให้แก่สตรีไทยและได้ขอโอกาสให้สตรีได้แสดงความสามารถมากขึ้นโดยการแสดงความเชื่อมั่นว่างานหรืออาชีพใดที่บุรุษสามารถทำได้ สตรีก็สามารถทำได้ดีไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าบุรุษเช่นกัน

1.2.3 การมีสิทธิและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจ

ในยุคนั้น ถึงแม้สตรีจะมีบทบาทในระบบเศรษฐกิจและเป็นอิสระจากการพึ่งพาบุรุษมากขึ้นแต่ก็ยังคงไม่ได้รับความเป็นธรรมและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจโดยเฉพาะการกดราคาค่าจ้างทั้ง ๆ ที่สตรีสามารถทำงานได้ดีทัดเทียมบุรุษ ดังนั้นเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีจึงพยายามเรียกร้องและขอความเป็นธรรมให้สตรีได้รับค่าจ้างหรือค่าแรงในอัตราที่เท่า

เทียมกับบุรุษ รวมถึงสิทธิพิเศษในการทำงานต่าง ๆ เช่นกันเพราะสตรีหัวก้าวหน้าในยุคนั้นเชื่อว่าหากสตรียังไม่ได้รับสิทธิและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจแล้วก็ยังถือว่าไม่ได้รับการปลดปล่อยทางเพศที่แท้จริง

1.2.4 การมีปากเสียงของสตรี

ในสมัยนั้นสตรีถูกอบรมว่าต้องสงบเสงี่ยมเจียมตัวและเคารพเชื่อฟังสามี จึงไม่มีโอกาสพูดหรือแสดงความคิดเห็นใด ๆ ดังนั้นเนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีจึงกระตุ้นให้สตรีกล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นเพื่อไม่ให้สตรีถูกกดขี่ข่มเหงและถูกเอารัดเอาเปรียบจากบุรุษโดยง่าย โดยให้การสนับสนุนดังกล่าวด้วยการเปิดโอกาสให้สตรีส่งเรื่องราวร้องทุกข์และเรียกร้องความเป็นธรรมให้กับตนเอง ตลอดจนการส่งบทความแสดงความคิดเห็นและวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาต่าง ๆ ที่เห็นว่าไม่เป็นธรรมต่อสตรีผ่านทางนิตยสาร

1.2.5 การมองว่าสตรีไม่ใช่วัตถุทางเพศ

นิตยสารได้นำเสนอว่าสตรีไม่ใช่ทาสหรือวัตถุสิ่งของสำหรับบำรุงบำเรอความสุขให้กับบุรุษเท่านั้น แต่สตรียังมีอำนาจของผู้ปกครองครอบครัวและมีฐานะทัดเทียมบุรุษ ดังนั้นสามีจึงต้องให้เกียรติและยกย่องภรรยาให้มีฐานะทัดเทียมกันเพราะภรรยาเปรียบเสมือนเพื่อนคู่คิดจึงต้องสามารถรู้กิจการงานของสามีได้ทุกเรื่อง ไม่ได้มีหน้าที่เป็นเพียง “แม่” และ“เมีย” ที่ต้องคอยรับใช้ปรนนิบัติสามีเท่านั้น

1.2.6 การมองว่าสตรีสามารถพึ่งพาตัวเองได้

เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีได้พยายามสอนให้สตรีรู้จักพึ่งพาตนเอง และสามารถร่วมรับผิดชอบครอบครัวร่วมกับบุรุษได้ โดยการสนับสนุนให้สตรีพยายามศึกษาหาความรู้และประกอบอาชีพนอกบ้านโดยกล่าวว่าสตรีไม่จะเป็นต้องพึ่งพาบุรุษในทุกบริบท นอกจากนี้นิตยสารสตรีดังกล่าวยังพยายามปลดแอกสตรีจากการเป็น “อนุภรรยา” โดยส่งเสริมให้สตรีประกอบอาชีพเพื่อเลี้ยงตนเองดีกว่าการลดคุณค่าของตนเองด้วยการเป็นเครื่องเล่น ทาส หรือวัตถุทางเพศของบุรุษ เนื่องจากการกระทำดังกล่าวนั้นเป็นการลดเกียรติและศักดิ์ศรีของสตรีซึ่งจะทำให้ดูไร้ค่าและเป็นที่ดูถูกเหยียดหยามของคนในสังคมได้

1.2.7 การเป็นโสดของสตรี

นิตยสารสตรีได้นำเสนอว่าการอยู่เป็นโสดนั้นไม่ใช่เรื่องผิดแปลกหรือผิดปกติเพราะสตรีก็สามารถพึ่งพาตนเองได้ การสมรสไม่ใช่เรื่องจำเป็นของสตรี ดังนั้นผู้ที่ยังครองตนเป็นโสดก็ไม่ถือเป็นปมด้อยหรือเป็นที่น่ารังเกียจแต่อย่างใด

1.2.8 การมองว่าสตรีมีศักยภาพที่ทัดเทียมบุรุษ

เนื้อหาที่นำเสนอในนิตยสารสตรีดังกล่าวเสนอว่าสตรีเองมีความสามารถไม่แพ้บุรุษ เพราะสตรีมีพลัง และศักยภาพเท่าเทียมบุรุษ ดังนั้นความแตกต่างทางเพศจึงไม่ใช่เครื่องวัดความสามารถระหว่างบุรุษและสตรี

1.2.9 การมองว่าสตรีควรมีอิสระในการดำเนินชีวิต

เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีเสนอว่าสตรีควรมีอิสระในทุก ๆ ด้านเท่าเทียมกับบุรุษไม่ว่าจะเป็นด้านการดำเนินชีวิต การแสดงความคิดเห็นหรือแม้แต่การเลือกคู่ครองเป็นของตนเอง

1.2.10 การมองว่าพื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่ของสตรี

นิตยสารสตรีแสดงให้เห็นว่าสตรีควรเข้าสู่สังคมและสมาคมกับโลกภายนอกเช่นเดียวกันกับบุรุษเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ปรับทุกข์ และร่วมแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยกันซึ่งจะทำให้สตรีมีโลกทัศน์ที่กว้างขวางและเจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับบุรุษ

1.2.11 การมองว่าสตรีควรมีส่วนร่วมทางการเมือง

นอกจากบทบาททางด้านการศึกษา การประกอบอาชีพและเศรษฐกิจแล้วนิตยสารสตรียังนำเสนอว่าสตรีควรได้รับโอกาสให้มีส่วนร่วมทางการเมืองเช่นเดียวกันกับบุรุษ เพราะการเมืองก็เป็นเรื่องของสตรีในฐานะพลเมืองที่ดีคนหนึ่งของประเทศเช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ดี นิตยสารสตรีไม่เพียงแต่นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยมเท่านั้นแต่ยังได้แสดงวาทกรรมเกี่ยวกับความเชื่อและทัศนคติแบบเก่าซึ่งเป็นการผลิตซ้ำวาทกรรมของแนวคิดสตรีตามแนวคิดดั้งเดิมโดยนำเสนอลักษณะสำคัญเกี่ยวกับประเด็นด้านการเป็นกุลสตรี กล่าวคือ ต้องการให้สตรีร่วมกันรักษาเอกลักษณ์ของสตรีไทยเอาไว้ เช่น ความเรียบร้อย ความอ่อนหวาน เนื่องจากประเทศไทยในขณะนั้นเริ่มรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา นอกจากนี้ ถึงแม้นิตยสารสตรีจะชูเรื่องความเท่าเทียมระหว่างบุรุษและสตรีแต่ก็ยังสอนให้สตรีประพฤติตนและทำหน้าที่ของภรรยาที่ดีเพื่อสร้างสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว เนื่องจากเชื่อว่าเมื่อสามีให้เกียรติภรรยาแล้วภรรยาก็ควรให้เกียรติสามีตอบด้วยเช่นกัน ส่วนวาทกรรมด้านอื่นๆ ที่นิตยสารสตรีนำเสนอในมุมมองของแนวคิดสตรีแบบดั้งเดิม คือ สตรีต้องงามทั้งรูป หมายถึง การประพฤติตนในกรอบดีงาม และต้องงามคุณค่า คือ มีปัญญา เมื่อสตรีมีพร้อมทั้งสองด้านแล้วก็จะเป็นสตรีที่มีคุณค่ามากขึ้น อีกทั้งการรักนวลสงวนตัว เคารพในเกียรติและศักดิ์ศรีของตนเองก็ย่อมทำให้สตรีมีคุณค่าเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน และเมื่อประกอบกับการรู้จักทำงานบ้านอันเป็นหน้าที่อันไม่ควรละทิ้งของสตรีก็จะทำให้สตรีนั้นเป็นผู้หญิงที่ดีเพราะสามารถทำงานได้ทั้งในบ้านและนอกบ้านตามแนวคิดแบบสตรีนิยมในสมัยนั้นโดยควรกำหนดให้สตรีมีความสำคัญขึ้นได้แก่

การสร้างความหมายให้กับสตรี

เนื้อหาในนิตยสารสตรียุคบุกเบิกได้สร้างทั้งความหมายใหม่ และสร้างความหมายโดยอิงแบบเก่าแต่ยกระดับให้สตรีมีคุณค่ามากขึ้น ทั้งนี้ ในการสร้างความหมายใหม่นั้น นิตยสารได้สร้างตัวตนหรืออัตลักษณ์ใหม่ให้กับสตรี โดยสร้างว่าสตรีนั้นมีพลังและมีคุณค่าในตนเองไม่ได้อ่อนแอหรือด้อยกว่าบุรุษ อีกทั้งยังมีความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกับบุรุษ นอกจากนี้นิตยสารสตรียุคบุกเบิกยังต้องการปลดปล่อยสตรีให้มีอิสระจากอำนาจของบุรุษ มีสิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาค และมีศักยภาพรวมถึงบทบาททางสังคมเช่นเดียวกับบุรุษด้วย กล่าวคือ ได้ให้ความหมายใหม่ว่าสตรีเป็น “ราชินีของบ้าน” หรือ “แม่ทัพของบ้าน” อีกทั้งยังเป็น “เพื่อนคู่คิด” ของสามีได้

ความหมายใหม่ของสตรีไม่ได้มีเพียงแต่บทบาทในบ้านเท่านั้น แต่นิตยสารสตรียุคบุกเบิกยังได้ผลักดันให้สตรีเข้ามีบทบาทและอำนาจทางสังคมด้วยการสร้างความหมายให้สตรีเป็น “บุคคลในพื้นที่สาธารณะ” ที่มีบทบาทสำคัญในทุก ๆ ด้าน ทั้งการศึกษา เศรษฐกิจ และการเมือง โดยมีคำเรียกสตรีว่าเป็น “ครูคนแรกของศิษย์” เป็น “แขนซ้ายของชาติ” หรือเป็น “ลูกโซ่ทองคำที่ผูกติดกับการเมือง” อีกทั้งยังสร้างให้สตรีมีความกล้าแสดงออก เชื่อมั่นในตนเอง ตลอดจนเป็นตัวของตัวเองในการแสดงความคิดเห็นหรือการดำเนินชีวิตเพื่อที่จะสามารถพึ่งพาตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาบุรุษในทุกบริบท

ส่วนในด้านความหมายแบบดั้งเดิมของสตรีที่ปรากฏในนิตยสารสตรียุคบุกเบิกนี้ก็ได้ถูกเพิ่มความหมายให้มากขึ้น เช่น จากแม่บ้านในความหมายเดิม ก็เปลี่ยนเป็นแม่บ้านสมัยใหม่ที่มีความรู้และทำงานนอกบ้าน ดอกไม้ ซึ่งเดิมมักเป็นความหมายในเชิงดอกไม้ริมทางของบุรุษก็ได้ถูกเพิ่มคุณค่าให้มากขึ้นกลายเป็น ดอกไม้ของชาติจากแม่ซึ่งมีความเพียงผู้ให้กำเนิด หรือ ผู้สืบพันธุ์ก็ถูกเพิ่มคุณค่าให้เป็นมารดาของโลกซึ่งสื่อความหมายถึงผู้สร้างโลกที่ทุกคนควรให้เกียรติ ให้ความเคารพและยกย่อง เป็นต้น

การเพิ่มคุณค่าและศักยภาพให้กับสตรี

ในสมัยนั้นสตรีมีฐานะที่ต่ำต้อยและไม่มีคุณค่าหรือบทบาทใด ๆ ในสังคม ดังนั้นเนื้อหาในนิตยสารสตรีจึงพยายามยกระดับสถานภาพและบทบาทสตรีโดยใช้วิธีการ ดังนี้

1. สร้างค่านิยม ทัศนคติ และบุคลิกภาพใหม่ให้แก่สตรี เพื่อไม่ให้บุรุษสามารถดูถูกหรือเหยียดหยามได้โดยชี้ให้เห็นความสำคัญของการศึกษาและการแสดงหาความรู้สอนให้รู้จักคิด กล้าแสดงออก มีปากเสียงในการเรียกร้องความยุติธรรมและให้รู้จักพึ่งพาตนเอง

2. ให้ความรู้และแนวทางการดำเนินชีวิตแก่สตรีทั้งในด้านความรู้เชิงวิชาการ เช่น ภาษา อังกฤษหรือกฎหมาย รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจในสิทธิที่ตนพึงได้รับตามกฎหมายเพื่อไม่ให้ตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบแก่บุรุษ

3. ชวนให้สตรีสร้างคุณค่าและเพิ่มศักยภาพให้แก่ตนเองโดยการชักชวนให้สตรีส่งบทความหรือบทประพันธ์มาทางนิตยสาร รวมถึงชักชวนให้สตรีนำความรู้ที่ได้เล่าเรียนมานำไปประกอบอาชีพให้เหมาะสม ไม่เพียงเท่านั้นยังส่งเสริมให้สตรีรักษาคุณค่าของตนเองด้วยการประพฤติตนให้มีคุณค่า มีเกียรติและศักดิ์ศรี รักนวลสงวนตัว โดยไม่ยอมตกเป็นเครื่องเล่นของใคร

4. สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสตรีด้วยกัน นิตยสารสตรีเห็นว่าการร่วมแรงร่วมใจของสตรีโดยไม่แบ่งแยกชนชั้นหรือฐานะจะเป็นพลังสำคัญในการต่อสู้เพื่อปลดปล่อยสตรีได้ดีที่สุด นอกจากนี้ความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจระหว่างสตรีด้วยกันจะก่อให้เกิดน้ำหนึ่งอันเดียวกันระหว่างสตรีซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการสอดส่องดูแลความยุติธรรมให้กับสตรีด้วยกันได้

5. ชี้ให้เห็นว่าปัญหาของสตรีเป็นปัญหาของทุกคนในสังคม นิตยสารสตรีให้ความสำคัญกับสตรีด้วยการชักชวนให้ทุกคนตระหนักถึงปัญหาของความไม่เป็นธรรมของสตรีในสังคม เพราะปัญหาสตรี คือปัญหาของสังคมและยังกล่าวว่าเรื่องของสตรีเป็นเรื่องของการเมืองเพื่อให้สังคมได้ตระหนักว่าสตรีก็มีตัวตนในสังคม มีคุณค่าไม่น้อยกว่าผู้ชาย และยังได้ขอให้ทุกฝ่ายร่วมกันแก้ไขปัญหาดังกล่าว

6. เรียกร้องสิทธิสตรี นิตยสารสตรีแสดงตนเป็นตัวแทนของสตรีเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม พร้อมกับเรียกร้องให้สตรีมีสิทธิเสรีภาพ และได้รับโอกาสเท่าเทียมกับบุรุษเพื่อยืนเคียงบ่าเคียงไหล่บุรุษใน สังคมได้

7. กระตุ้นให้สตรีตื่นตัวด้านการเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องสิทธิ เสรีภาพ และความเสมอภาคสตรีไทยได้รับการอบรมบ่มเพาะจากสังคมให้เป็นเพศที่อ่อนแอและต้องยอมรับสถานภาพที่ผู้อื่นกำหนดให้มาตลอดจนเกิดเป็นความเคยชิน ดังนั้น นิตยสารสตรีจึงกระตุ้นให้สตรีตื่นตัวในการปลดปล่อยสตรีจากการถูกกดขี่ทางเพศ และจากอคติต่าง ๆ ทางเพศโดยการเล่าถึงการเคลื่อนไหวของสตรีในต่างประเทศเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับสตรีไทย

8. การต่อรองเชิงอำนาจให้กับสตรี การต่อรองเชิงอำนาจนี้เป็นความมุ่งหวังที่จะสร้างฐานอำนาจและพลังให้กับสตรีเพื่อสามารถขจัดอคติและการแบ่งแยกเพศเพื่อให้สตรีสามารถเข้าไปอยู่ในสังคมได้เท่าเทียมกับบุรุษโดยมีลักษณะสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

(1) อ้างวีรสตรี และสตรีที่มีความสำคัญที่มีความสามารถในระดับประเทศ

(2) อ้างสตรีในประเทศที่เจริญแล้ว

(3) อ้างกฎหมายของประเทศที่เจริญแล้ว

(4) อ้างสตรีในประเทศด้วยพัฒนาและความตกต่ำของประเทศที่กดขี่ข่มเหงและ เอารัดเอาเปรียบสตรีเพื่อให้สังคมได้เห็นความโหดร้ายและความล้าหลังเพื่อปลุกสำนึกของคนในสังคม

(5) อ้างความเจริญก้าวหน้าของประเทศ

(6) อ้างผลประโยชน์ของบุรุษ

(7) อ้างข่าวของสตรีทั้งในและต่างประเทศ

(8) อ้างพระมหากษัตริย์และบุคคลสำคัญ โดยหยิบยกพระราชดำรัสหรือพระราชดำริต่าง ๆ มาแสดงให้เห็นถึงสิทธิอันพึงมีของสตรี

(9) อ้างบทกวีและสุภาษิตอันเกี่ยวกับสตรี ซึ่งทำให้เนื้อหาในนิตยสารดูมีหลักการและข้อสนับสนุนมากขึ้น

(10) สร้างสำนึกของความเป็นเพื่อนร่วมชาติ และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญระหว่างสตรีกับบุรุษเพื่อช่วยกันร่วมพัฒนาประเทศ

(11) อ้างความเป็นมารดาและความเป็นบุพการี เพื่อแสดงให้เห็นว่าการเอารัดเอาเปรียบและกดขี่สตรีก็เป็นการอกตัญญูต่อมารดาของตนเอง

(12) อ้างพระพุทธศาสนา คุณธรรม และศีลธรรม เพื่อกล่อมเกลาจิตใจของบุรุษให้ลดอคติทางเพศลงเนื่องจากเห็นว่าหากบุรุษมีธรรมะในหัวใจแล้วจะสามารถยอมรับสถานภาพของสตรีได้ในระดับหนึ่ง

(13) ขอโอกาสให้กับสตรีและแสดงบทบาทเป็นหลักประกันให้กับสตรีเพื่อให้สังคมเกิดความมั่นใจและให้โอกาสต่อสตรีมากขึ้น

9. การเปิดพื้นที่ให้กับสตรี เนื้อหาที่ปรากฏในนิตยสารสตรีจะเป็นการเปิดพื้นที่ให้สตรีมีบทบาทในพื้นที่สาธารณะและมีบทบาททางสังคมมากขึ้น โดยการแสดงให้เห็นถึงจุดประสงค์ในการจัดทำนิตยสารสตรีว่าเป็นนิตยสารสำหรับสตรีโดยเฉพาะและยังเปิดโอกาสให้สตรีได้ใช้พื้นที่ดังกล่าวในการแสดงความคิดเห็นหรือร้องเรียน ร้องทุกข์ได้ ทำให้นิตยสารสำหรับสตรีเปรียบเสมือนสโมสรหรือสภากาแฟของผู้หญิง

2. แนวคิดสตรีนิยมที่สะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสาร

แนวคิดสตรีนิยมที่สะท้อนผ่านนิตยสารพบว่ามี 2 แนวคิดที่สำคัญ คือ แนวคิดสตรีนิยมแบบเสรีนิยม (Liberal Feminism) และแนวคิดสตรีนิยมเชิงวัฒนธรรม (Cultural Feminism) ซึ่งจากการวิจัยพบว่า กลุ่มสตรีที่ออกมาเคลื่อนไหวนั้นต้องการยกระดับสถานภาพและบทบาทของสตรีให้ทัดเทียมบุรุษในทุกด้าน อีกทั้งยังต้องการปลดปล่อยสตรีจากอำนาจ และการกดขี่ของบุรุษโดยไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม ซึ่งการเคลื่อนไหวของสตรีในยุคนี้ถือเป็นคลื่นลูกแรกของกระแสสตรีนิยมตามแบบตะวันตกโดยเป็นการพยายามปลดปล่อยสตรีเพศในแบบค่อยเป็นค่อยไป ทั้งนี้การเคลื่อนไหวดังกล่าวถือเป็นการเปิดประเด็นใหม่ในสังคม จึงต้องเผชิญกับการต่อต้าน หรือความเพิกเฉยจากสังคมเนื่องจากทัศนคติเรื่องความเป็นผู้หญิงผู้ชาย ในสังคมไทยที่ยึดถืออุดมการณ์แบบชายเป็นใหญ่เป็นสิ่งที่ถูกถือปฏิบัติมาเป็นระยะเวลานาน

3. มุมมองของนิตยสารสตรีต่อปฏิกิริยาของคนในสังคมที่มีต่อการเคลื่อนไหวของกระแสสตรีนิยมที่ปรากฏในนิตยสารสตรี

นิตยสารสตรีได้แสดงมุมมองต่อคนในสังคม 4 กลุ่มสำคัญ ได้แก่ มุมมองต่อปฏิกิริยาของสตรี มุมมองต่อปฏิกิริยาของบุรุษ มุมมองต่อหนังสือพิมพ์บุรุษและมุมมองต่อรัฐบาลซึ่งจากการศึกษาถึงมุมมองนิตยสารสตรีซึ่งเป็นการรวมกลุ่มกันของผู้หญิงหัวก้าวหน้าที่มองเห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันทางเพศและต้องการให้ผู้หญิงไทยลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อความเป็นธรรมและไม่ถูกกดขี่อีกต่อไป แต่อย่างไรก็ดี มีเพียงกลุ่มผู้หญิงที่มีการศึกษาเท่านั้นที่ให้การยอมรับแนวความคิดนี้ และต้องการต่อสู้เพื่อเรียกร้องสิทธิให้กับสตรีด้วยกันเอง เพราะผู้หญิงส่วนใหญ่ในสังคมไทยขณะนั้นยังคงสมัครใจที่จะอยู่ในสังคมในสภาพเดิมที่เป็นมาแต่โบราณ ดังนั้น การพยายามปลุกให้ผู้หญิงลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อความเป็นธรรมของสตรีในสังคมไทยจึงยังไม่ค่อยเป็นผลเท่าใดนักในสมัยนั้น

ไม่เพียงแต่ผู้หญิงยังไม่ค่อยให้ความร่วมมือเท่าที่ควรแล้วก็ยังมีกระแสต่อต้านจากบุรุษเพราะเห็นว่าผู้หญิงเหล่านี้ต้องการมาแย่งอำนาจของตนเอง เนื่องจากท่าทีอันแข็งกร้าวของนิตยสารสตรีอันมีสตรีเป็นผู้ทำนิตยสารเหล่านั้น ดังนั้น เมื่อสตรีในสังคมเพิกเฉยกับแนวคิดสตรีนิยมที่นิตยสารพยายามนำเสนอ อีกทั้งได้รับกระแสการโจมตีคัดค้านอย่างหนักจากบุรุษ จึงทำให้กลุ่มผู้หญิงที่ร่วมอุดมการณ์ซึ่งก็ยังคงมีในปริมาณน้อยไม่มีพลังเพียงพอในการต่อสู้และไม่สามารถขับเคลื่อนนิตยสารต่อไปได้ ทำให้นิตยสารหลาย ๆ ฉบับต้องปิดตัวลงอย่างรวดเร็ว

สาเหตุที่แนวคิดสตรีนิยมไม่เป็นที่แพร่หลายและไม่ได้รับความสนใจรวมถึงการยอมรับเท่าที่ควรนั้น เป็นไปตามแนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of the Reality) กล่าวคือ ผู้หญิงถูกกระบวนการปลูกฝังทางสังคมหล่อหลอมให้คิดว่าการที่ผู้หญิงต้องถูกกดขี่นั้นเป็นความจริงและเป็นสิ่งที่ธรรมชาติได้กำหนดมาอย่างถูกต้องแล้ว ทำให้ผู้หญิงไม่คิดต่อสู้รวมถึงไม่อยากออกไปนอกเหนืออำนาจของเพศชายที่ครอบคลุมอยู่ ผู้หญิงในสมัยนั้นจึงยอมรับสภาพถูกกดขี่นั้นด้วยความสมัครใจ ถึงแม้นิตยสารจะพยายามกระตุ้นมากเพียงใดแต่ผู้หญิงก็ยังคงไม่ตื่นตัว อีกทั้งยังมองว่าผู้หญิงไม่ควรเข้าไปยุ่งกับโลกของผู้ชายไม่ควรฝืนสิ่งที่ธรรมชาติกำหนดมา อย่างไรก็ดี แม้แต่ในกลุ่มสตรีหัวก้าวหน้าเองก็ยังคงนำเสนอแนวคิดสตรีนิยมที่ยังคงอยู่ในกรอบบทบาทของความเป็นผู้หญิงโดยที่ไม่ได้สั่นคลอนสิทธิของผู้ชายซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงก็ยังคงยึดติดกับบทบาทและสภาพความเป็นหญิง ชายที่สังคมได้กำหนดมาแต่โบราณ สำหรับตัวผู้หญิงเองก็เห็นว่าแนวคิดสตรีนิยมนี้เป็นเรื่องไกลตัว ส่วนผู้ชายก็มองว่าเป็นเรื่องของผู้หญิงอันไม่มีสาระสำคัญใด ๆ สืบเนื่องมาจากความคิดที่ว่าเพศหญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ ด้อยกว่าเพศชาย และไม่มีอำนาจในสังคมทำให้เรื่องต่าง ๆ ที่มีผู้หญิงเป็นผู้ริเริ่มจึงถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่สำคัญตามไปด้วย

ผู้ชายซึ่งเป็นเพศที่เคยชินกับการครองอำนาจในสังคมได้มองว่าผู้หญิงที่ออกมาเคลื่อนไหวกลุ่มนี้เป็นผู้หญิงที่ผิดปกติและมีความก้าวร้าวรุนแรง เนื่องจากพฤติกรรมดังกล่าวของ

ผู้หญิงเป็นการก้าวออกมาจากอัตลักษณ์เดิม ๆ ที่ถูกกำหนดไว้ของเพศหญิง ดังนั้น วาทกรรมแบบเพศสภาพจึงไม่ได้เป็นตัวกำหนดความเป็นเพศหญิงและเพศชายเท่านั้นแต่ยังเป็นตัวกำหนด “ปริมณฑล” หรือสถานที่ของผู้ชายและผู้หญิงด้วยโดยพื้นที่สาธารณะจะเป็นของผู้ชาย ในขณะที่บ้านเป็นที่ของผู้หญิง ทำให้ผู้ชายเป็นเพศที่ได้ออกมาสู่สังคมในขณะที่ผู้หญิงต้องเก็บตัวอยู่กับบ้านและการออกมาทำนิตยสารสำหรับสตรีนี้ก็เป็นการก้าวออกมาสู่พื้นที่สาธารณะซึ่งเป็นโลกของผู้ชายทำให้เกิดเป็นกระแสต่อต้านและคัดค้านจากผู้ชายอย่างรุนแรง

ชญาน์ทัต วงศ์มณี (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่องภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ปรากฏในข่าวประชา สัมพันธ์ละครโทรทัศน์โดยต้องการศึกษาถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับผู้หญิงทั้งหมด 10 ประเด็น ได้แก่ 1. รูปลักษณ์ภายนอกของผู้หญิง 2. อารมณ์ความรู้สึกของผู้หญิง 3. การเห็นคุณค่าในตนเองของผู้หญิง 4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงด้วยกัน 5. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย 6. บริบทของผู้หญิง 7. ระดับของผู้หญิง 8. สถานะของผู้หญิง 9. บทบาทของผู้หญิง และ 10. อาชีพของผู้หญิง

จากการศึกษาได้ผลการวิจัยของประเด็นต่าง ๆ ทั้ง 10 ด้าน ดังนี้

1. รูปลักษณ์ของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์โทรทัศน์

รูปลักษณ์ของผู้หญิงมีทิศทางเป็นบวก แต่รูปลักษณ์ในทางบวกนี้มันถูกนำเสนอในฐานะที่เป็นต้นเหตุของอาชญากรรมที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศ และสัตว์โลกแสนสวย หรือกล่าวได้ว่ารูปลักษณ์ที่สวยงามนี้เป็นต้นเหตุให้ผู้ชายล่วงละเมิดกับเพศหญิง โดยสุ้มเสียงในข่าวประชาสัมพันธ์ที่ใช้ก็ยังเป็นการให้น้ำหนักว่าผู้หญิงเป็นคนผิด เพราะความสวยงาม หรือการแต่งกายของเพศหญิงที่มีลักษณะวาบหวิว หรือเย้ายวนทางเพศจึงทำให้ผู้ชาย “อดใจไม่ไหว” เสมือนว่าการที่ผู้ชายล่วงละเมิดผู้หญิงที่แต่งกายวาบหวิวเป็นความชอบธรรมของผู้ชายซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุวรรณี กัลยาณสันต์ (2536) และปภัสรา ศิวะพิรุฬห์เทพ (2548) ที่กล่าวว่า คนมักมองการข่มขืนหรือการล่วงละเมิดว่ามีสาเหตุที่เริ่มมาจากฝ่ายหญิงก่อนซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวคิดนี้ยังคงมีความคล้ายคลึงกันตั้งแต่ในอดีตจวบจนปัจจุบัน

รูปลักษณ์ที่สวยงามนั้นได้ถูกสะท้อนออกมาในประเด็นที่ว่าผู้หญิง คือ สัตว์โลกแสนสวยและจากการวิจัยนี้ยังพบว่าความสวยงามของผู้หญิงได้รับความสำคัญมากกว่าความสามารถของผู้หญิงจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงไม่ได้รับการคาดหวังเรื่องความสามารถอยู่แล้ว เพราะโลกแห่งการทำงานไม่ใช่โลกของสตรีแต่บทบาทดั้งเดิมคือการเป็นวัตถุทางเพศและเป็นวัตถุที่สวยงามประดับโลก ดังนั้นข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์รายวันจึงมักนำเสนอภาพของผู้หญิงในแง่มุมดังกล่าวมากกว่านำเสนอให้ประชาชนได้เห็นถึงศักยภาพของผู้หญิง

2. อารมณ์ความรู้สึกของผู้หญิง

จากการศึกษาพบว่า อารมณ์ความรู้สึกของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์ที่ปรากฏมากที่สุดมักจะมีทิศทางเป็นลบซึ่งสอดคล้องกับข่าวที่ปรากฏออกมามากที่สุดว่าผู้หญิงมักตกอยู่ในสถานะผู้ถูกกระทำ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงเองก็มีความรู้สึกในแง่ลบเมื่อถูกกระทำหรือแม้แต่เวลาที่ผู้หญิงเป็นผู้กระทำก็จะมีการแสดงอารมณ์ในแง่ลบออกมาเช่นเดียวกัน ซึ่งจากการนำเสนอดังกล่าวทำให้ผู้หญิงถูกวางไว้ในตำแหน่งของ “อารมณ์” ไม่ใช่ “เหตุผล” โดยที่อารมณ์จะเป็นสิ่งที่ถูกให้คุณค่าด้อยกว่าเหตุผล ผลการศึกษานี้เป็นการตอกย้ำว่า ภาพลักษณ์ของผู้หญิง คือ เพศที่ชอบใช้อารมณ์และมักเป็นอารมณ์ในเชิงลบ

3. การเห็นคุณค่าในตนเองของผู้หญิง

การเห็นคุณค่าในตนเองของผู้หญิงที่ปรากฏในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์จะปรากฏในทิศทางลบมากที่สุด ซึ่งมุมมองด้านนี้เป็นด้านที่ถูกเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกที่มักจะเป็นลบอีกทั้งยังมีสถานะเป็นผู้ถูกกระทำมากที่สุดเช่นกันผู้หญิงจึงถูกวางไว้ให้มีบทบาทเป็นวัตถุทางเพศ ดังนั้นผู้หญิงจึงเห็นคุณค่าในตนเองน้อยเพราะมักมีอารมณ์ในทางลบและเมื่อต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับใครก็มักได้ผลลัพธ์ในแง่ลบเสียเป็นส่วนมากอีกทั้งยังต้องเป็นผู้ถูกกระทำและมีบทบาทเป็นเพียงวัตถุทางเพศเท่านั้น

ข่าวประชาสัมพันธ์ยังสะท้อนว่าผู้หญิงไม่ควรต่อสู้หรือถึงแม้จะต่อสู้ไปก็เปล่าประโยชน์จึงควรยอมรับการเป็นผู้ถูกกระทำ นอกจากนี้ข่าวประชาสัมพันธ์ดังกล่าวยังสะท้อนว่าผู้หญิงไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ต้องคอยพึ่งพาผู้ชายหรือต้องมีผู้ชายอยู่เคียงข้างเท่านั้นจึงจะมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงแนวความคิดที่ว่าผูหญิงไม่สามารถกำหนดชะตาชีวิตของตัวเองได้แต่มักจะถูกกำหนดโดยผู้อื่น โดยสรุปจึงสามารถกล่าวได้ว่าการที่ผู้หญิงเห็นคุณค่าของตนเองน้อยนั้นเกิดมาจากสังคมที่เป็นผู้กำหนดคุณค่าของผู้หญิงไม่ใช่เพราะสภาพทางร่างกายที่มีความแตกต่างกัน เช่น สังคมได้กำหนดภาพผู้หญิงในอุดมคติที่ถูกสร้างผ่านวรรณกรรมต่าง ๆ ว่าผู้หญิงต้องมีเสียสละตนเองให้ผู้ชาย จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าวจะเห็นได้ว่าข่าวประชาสัมพันธ์โทรทัศน์ก็ไม่ได้มีส่วนช่วยส่งเสริมสถานภาพของผู้หญิงให้อยู่ในตำแหน่งที่ดีขึ้นแต่อย่างใด

4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงด้วยกัน

จากการศึกษาพบว่าผู้หญิงจะมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงลบระหว่างผู้หญิงด้วยกันมากที่สุด จากการวิเคราะห์พบว่าในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์นั้นผู้หญิงจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชายมากกว่าที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้หญิงด้วยกันเองโดยที่จะปรากฏเป็นปฏิสัมพันธ์ในเชิงลบที่เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงมักจะเป็นปฏิปักษ์ต่อกันเสียมากกว่าเป็นพวกเดียวกัน ผลการวิจัยเป็นการชี้ให้เห็นว่านอกจากผู้หญิงจะเป็นรองผู้ชายแล้วยังจะต้องเป็นศัตรูกับผู้หญิงกันเองอีกด้วยทำให้ผู้หญิงมีลักษณะโดดเดี่ยว แตกแยกกับผู้หญิงด้วยกันเองซึ่งเป็นการกดผู้หญิงให้ต่ำลงด้วยผู้หญิงหรือเป็นการแสดงให้

เห็นว่าแม้แต่ผู้หญิงด้วยกันเองก็ยังไม่ยอมรับผู้หญิงด้วยกันจึงทำให้ภาพลักษ์ของผู้หญิงในปัจจุบันดูไม่มีเอกภาพ จากการวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่าการใช้คุณค่าข่าวประเภทความขัดแย้ง (Conflict) หายนะ (Disaster) และเพศ (Sex) เป็นการสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้อ่านในขณะที่จะทำให้ภาพลักษณ์ของผู้หญิงต่ำต้อยลงกว่าเดิม

5. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย

จากการศึกษาพบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายมักปรากฏในเชิงลบซึ่งสอดคล้องกับบทบาทของผู้หญิงที่มักถูกกำหนดให้เป็นวัตถุทางเพศและบทบาทเมียมากที่สุด สาเหตุที่ข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์มักนำเสนอภาพที่ขัดแย้งระหว่างผู้หญิงกับผู้ชาย เช่น การทะเลาะเบาะแว้งนั้นเป็นเพราะความขัดแย้งมักดึงดูดความสนใจผู้ชมได้มากกว่า อย่างไรก็ดีผู้อ่านหรือผู้ชมมักจะมองความขัดแย้งระหว่างตัวเอกชายหญิงว่าเป็นความน่าเอ็นดูมากกว่าจะเป็นความรุนแรงที่ปรากฏในข่าวซึ่งการนำเสนอในลักษณะนี้เป็นการลดทอนความรุนแรงของเหตุการณ์ลงทำให้เป็นเรื่องน่าอ่าน น่าติดตาม จึงทำให้ผู้อ่านคุ้นเคยกับความรุนแรงแบบไม่รู้ตัว อย่างไรก็ดีไม่ว่าปฏิสัมพันธ์ระห่วางผู้หญิงและผู้ชายจะเป็นไปทิศทางใดก็ตามผู้หญิงก็มักจะตกอยู่ในสภาพรองจากผู้ชายเสมอซึ่งเป็นลักษณะที่ตรงตามกับมายาคติของผู้หญิงที่สังคมได้กำหนดไว้แต่เดิมอยู่แล้ว

6. บริบทของผู้หญิง

ผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์มักจะอยู่ในบริบทบ้านมากที่สุดสอดคล้องกับมายาคติที่ว่าโลกของผู้หญิงคือบ้านและโลกของผู้ชายคือโลกสาธารณะ อย่างไรก็ตามถึงแม้ผู้หญิงจะอยู่ในบริบทภายในบ้านแต่บทบาท “แม่” กลับพบได้น้อยมากในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์และบทบาทของ “แม่บ้าน” ได้ถูกกลายร่างเป็นอาชีพคนใช้ หรือบ่าวไพร่แทน ในขณะที่บทบาท “เมีย” เป็นบทบาทที่พบได้มากที่สุดซึ่งเหมือนกับว่าเมื่ออยู่ในบ้านผู้หญิงสามารถเป็น “เมีย” ได้เพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการสะท้อนว่าบทบาทของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์มากที่สุด คือ บทบาทของวัตถุทางเพศ

อย่างไรก็ดีแม้ว่าผู้หญิงจะถูกจำกัดให้อยู่ในบริบทบ้านมากที่สุดแต่บ้านก็ยังเป็นสถานที่อันตรายสำหรับผู้หญิงเพราะปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชายที่ปรากฏมักเป็นลบ ผู้หญิงคือผู้ถูกกระทำและเป็นวัตถุทางเพศซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าแม้แต่ในบ้านผู้หญิงก็สามารถถูกทำร้ายได้ทั้งจากผู้ชายและผู้หญิงด้วยกันเอง ทั้งนี้เมื่อผู้หญิงก้าวออกมาสู่บริบทสาธารณะแล้วก็ยังคงต้องอยู่ในบทบาทเดิม ๆ ตามมายาคติที่มีต่อผู้หญิง คือ เป็นเมีย เป็นผู้ถูกกระทำ เป็นเหยื่ออาชญากรรม เป็นวัตถุที่จะถูกใครแย่งชิงอย่างไรก็ได้ เป็นสัตว์โลกแสนสวยและมักถูกกลั่นแกล้ง ดังนั้นการที่ผู้หญิงออกจากบ้านมาอยู่ในบริบทสาธารณะก็ไม่ได้หมายความว่าผู้หญิงจะมีสถานภาพที่ดีขึ้นแต่อย่างใดอีกทั้งบริบทของผู้หญิงที่พบน้อยที่สุดในข่าวประชาสัมพันธ์ คือ บริบทที่ทำงานซึ่งเป็นการสะท้อนความคิดที่ว่าที่ทำงานไม่ใช่บริบทที่ผู้หญิงควรจะไปอยู่ เป็นการตอกย้ำว่าการทำงานไม่ใช่โลกของผู้หญิง แม้ว่า

จะปรากฏภาพของผู้หญิงในสถานที่ทำงานแต่ก็เป็นบทบาทที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานเลยแม้แต่น้อยหรือมักปรากฏในลักษณะที่ไม่มีความสามารถที่เพียงพอในการจัดการงานหรืออาจจะยึดโยงตนเองกับผู้ชายมากกว่าที่จะสนใจเรื่องของหน้าที่การงาน

7. ระดับของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์

ผู้หญิงที่ปรากฏในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์มักมีระดับธรรมดา โดยส่วนใหญ่แล้วผู้หญิงในระดับธรรมดามักตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงและเป็นวัตถุทางเพศ สำหรับผู้หญิงในระดับผู้นำที่ปรากฏนั้นจะมีน้อยมากและโดยมากจะเป็นผู้หญิงที่เกิดมาจากชาติตระกูลสูงส่งหรือได้ตำแหน่งผู้นำเพราะเป็นภรรยาของผู้นำระดับสูงไม่ใช่ได้ตำแหน่งผู้นำมาเพราะความสามารถ เมื่อสถานการณ์เป็นเช่นนี้แล้วหมายความว่าข่าวประชาสัมพันธ์กำลังสะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงจะเลื่อนระดับทางสังคมได้ก็ต่อเมื่อเกี่ยวพันกับผู้ชาย เช่น เป็นลูกของผู้ชายระดับสูงหรือเป็นภรรยาของผู้ชายระดับสูงเป็นการตอกย้ำว่าจุดหมายสูงสุดของผู้หญิงอยู่ที่การแต่งงานไม่ใช่การประสบความสำเร็จจากหน้าที่การงาน

8. สถานะของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์

สถานะของผู้หญิงที่ปรากฏมากที่สุด คือ เป็นผู้ถูกกระทำไม่ว่าจะอยู่ในบ้านหรือในโลกสาธารณะ รวมทั้งยังตกเป็นผู้ถูกกระทำจากทั้งผู้ชายและผู้หญิงด้วยกันเองสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชราพร นีรนาทรังสรรค์ (2529) ที่ว่า ภาพลักษณ์และทัศนคติต่อผู้หญิงในหนังสือพิมพ์จะเป็นทัศนคติในด้านลบที่มองว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอและเป็นเพียงเครื่องรองรับอารมณ์ของเพศชาย อีกทั้งยังมีความโง่เขลาและเป็นที่น่าสนใจว่าเมื่อผู้หญิงได้พลิกบทบาทมาเป็นผู้กระทำบ้างแล้วก็จะกลายเป็นอาชญากร โดยสรุปจึงสามารถกล่าวได้ว่าข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์กำลังบอกเราว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ และก็เป็นผู้ใช้ความรุนแรงได้อย่างร้ายกาจอีกเช่นกันเป็นการตอกย้ำมายาคติเดิม ๆ ที่มองว่าผู้หญิงนั้นเป็นเพศที่อ่อนแอและไร้เหตุผล

9. บทบาทของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์

บทบาท 3 แบบที่ปรากฏมากที่สุดของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์ คือ วัตถุทางเพศ เมีย และอาชญากรสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดารัตน์ ดิษยวรรธนะ (2528) และชนัญชี กาญจนอุไรโรจน์ (2538) ที่พบว่าบทบาทของสตรีในข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวันที่พบมากที่สุด คือ วัตถุทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นเหยื่อความรุนแรง เหยื่อข่มขืน หรือ การถูกทุบตี ส่วนทวินันท์ คงคราญ (2534) กล่าวว่า ภาพ ลักษณ์ของสตรีที่ปรากฏมากที่สุดในสื่อมวลชน คือ สัตว์โลกแสนสวย และภาพของผู้หญิงยุคใหม่ แต่อย่างไรก็ตามบทบาทของผู้หญิงยุคใหม่ยังเป็นบทบาทที่พบได้น้อยในขณะที่คนยังมองว่าผู้หญิงเป็นสัตว์โลกแสนสวยอยู่เป็นจำนวนมาก

สถานะผู้ถูกกระทำของผู้หญิงมักถูกพบในฉาก “เลิฟซีน (Love Scene)” โดยฉากเลิฟซีน ดังกล่าวเป็นการเหมารวมฉากใด ๆ ก็ตามที่มีการร่วมเพศหรือการใกล้ชิดกันไม่ว่าผู้หญิงจะ

เต็มใจหรือการกระทำนั้นจะเต็มไปด้วย “ความรัก” หรือไม่ก็ตาม ซึ่งฉากเลิฟซีนนี้จะถูกใช้เพื่อเป็นการ “ปราบพยศ” ผู้หญิง ในกรณีที่ผู้หญิงไม่ปฏิบัติตัวให้เป็นไปตามที่ผู้ชายคาดหวังซึ่งเป็นการแสดงนัยให้เห็นว่าผู้หญิงเป็นเพศที่ต้องถูกเพศชายกำราบให้เป็นไปตามที่ต้องการผู้หญิงจึงต้องตกอยู่ในสถานะที่เป็นรองกว่า นอกจากนี้ถึงแม้ผู้หญิงจะเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ แต่ผู้หญิงก็จะเป็นฝ่ายจำยอมต่อการเป็นวัตถุทางเพศในที่สุดหรืออาจถูกนำเสนอว่าผู้หญิงไม่มีทางหลีกเลี่ยงการต้องตกเป็นวัตถุทางเพศได้นั่นเอง จึงทำให้ผู้หญิงต้องสยบต่อการเป็นวัตถุทางเพศของผู้ชายอยู่เสมอ โดยสรุปถึงแม้ในปัจจุบันบทบาทของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์จะมีความหลากหลายมากขึ้นแต่ส่วนใหญ่ก็ยังคงถูกนำเสนอในทางลบเสียเป็นส่วนใหญ่ซึ่งชญาน์ทัต วงศ์มณี (2552) เห็นว่าหากบทบาทเหล่านี้ได้รับการตอกย้ำในสังคมมากขึ้นจะเป็นการขัดขวางการพัฒนาศักยภาพของผู้หญิง และทำให้ผู้หญิงมีเป้าหลอมที่เป็นบทบาททางลบเท่านั้น

10. อาชีพของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์

จากการศึกษาพบว่า ผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์เป็นผู้ที่ไม่ปรากฏอาชีพมากที่สุดซึ่งเป็นสภาพที่ขัดแย้งกับความเป็นจริงเป็นอย่างมากเพราะจากสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2553) พบว่าประเทศไทยมีผู้ที่มีงานทำเป็นจำนวน 37.04 ล้านคนและพบว่าร้อยละ 97.9 ของเพศหญิงมีงานทำ ผลการวิจัยนี้ตรงกับงานวิจัยของ จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ (2535) ที่กล่าวว่าบทบาททางอาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์ซึ่งเป็นมิติทางด้านเศรษฐกิจของผู้หญิงและพบว่ามีอาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์อยู่อย่างจำกัดเพียง 3 – 4 อาชีพเท่านั้น คือ แม่บ้าน เลขานุการ สาวใช้ และประชาสัมพันธ์โรงแรม โดยสามารถอธิบายปรากฏการณ์นี้ได้ว่า ข่าวประชาสัมพันธ์ต้องการสื่อว่าโลกแห่งการทำงานไม่ใช่โลกของผู้หญิงและการทำงานไม่ใช่สิ่งที่ผู้หญิงควรให้ความสำคัญ ต้องการสื่อว่าอัตลักษณ์ของผู้หญิงไม่ใช่การทำงานแต่เป็นการเชื่อมโยงกับผู้ชาย ดังจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของละครส่วนใหญ่จะจบลงที่คู่พระนางได้ครองรักกันแม้นางเอกจะไม่มีอาชีพ ก็ตาม

ทั้งนี้ ผลการวิจัยเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงบริบท “บ้าน” ของผู้หญิงหรือหากผู้หญิงที่ปรากฏในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์จะมีอาชีพก็มักพบอาชีพที่เป็นอาชีพต้องรับคำสั่ง เช่น เลขานุการ สาวโรงงาน บ่าว พนักงานนวด หรือ คนใช้ ซึ่งโดยรวมแล้วก็ยังคงเป็นอาชีพที่ให้ผู้หญิงดำรงตนอยู่ในบริบทของแม่และเมียเช่นเคยเพียงแต่ผัดหน้าทาแป้งให้ดูดีขึ้นเท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ประเด็นเรื่องอาชีพและชีวิตการทำงานของผู้หญิงนั้นเป็นประเด็นที่นักสตรีนิยมทุกสายให้ความสำคัญ และต่อสู้เสมอมาเพื่อให้สตรีได้รับความเป็นธรรมและสวัสดิภาพในการทำงาน กล่าวโดยสรุปผลการวิจัยพบว่า ภาพลักษณ์ของผู้หญิงในข่าวประชาสัมพันธ์ละครโทรทัศน์มีลักษณะที่ไม่ดียังคงเป็นไปตามมายาคติเดิมที่ว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้ชาย หรือเป็นวัตถุทางเพศของผู้ชายมากกว่าที่จะสะท้อนความหลากหลายของผู้หญิงที่ปรากฏในชีวิตจริงในปัจจุบันตามยุคสมัยหรือ

สถานภาพของผู้หญิงในปัจจุบันที่เปลี่ยนไป แต่ข่าวประชาสัมพันธ์ในละครโทรทัศน์ก็ยังคงนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้หญิงเท่าใดนัก

2.2 แนวความคิดสัญญะวิทยา (Semiotics/Semiology)

สัญญะ คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบท (Text) หรือ บริบท (Context) หนึ่ง ๆ สิ่งที่นำมาเป็นสัญญะอาจเป็นสิ่งของ รูปภาพ หรือ ภาษาก็ได้ มีความหมายมากกว่าความหมายในตัวมันอย่างเดียว สัญญะปรากฏอยู่ในวรรณกรรมและสื่อมวลชนต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมทั้งในงานออกแบบนิเทศศิลป์จาก ภาพ เสียง ฉาก และมุมกล้อง (Saussure, 1966)

ดังนั้น ภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการสื่อความหมายด้วยภาพและเสียงเป็นสัญญะต่าง ๆ ที่สามารถนำภาพยนตร์ก้าวเข้าสู่คุณค่าปรัชญาแห่งภาพยนตร์ได้

การศึกษาการสร้างความหมายนั้นสัมพันธ์กับเรื่องของสัญญะวิทยา (Semiology) สัญญะวิทยาเป็นศาสตร์หนึ่งในทฤษฎีโครงสร้างนิยมโดยมีต้นกำเนิดมาจากสาขาวิชาภาษาศาสตร์และสาขามนุษย์วิทยาเชิงโครงสร้าง (Structural Anthropology) การวิเคราะห์ในเชิงโครงสร้างนิยมไม่ได้จำกัดตัวแต่เฉพาะการวิเคราะห์ "ภาษา" เท่านั้น หากแต่ได้ขยายตัวไปสู่การศึกษาทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในระบบสัญญะโดยสนใจทุกสิ่งทุกอย่างที่มีความหมายอยู่ในตัวมันเอง เช่น ภาพหรือสัญลักษณ์พิเศษหรือการใช้เทคนิค ภาพ แสง สี ต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายบางอย่างออกมา โดยวัตถุดิบทุกอย่างที่มีอยู่ในสัญญะล้วนมีความหมายอยู่ในเนื้อใน เช่น แหวนแต่งงาน การกิน อาการเจ็บป่วย ฯลฯ ต่างล้วนมีความหมายทั้งสิ้นและการวิเคราะห์นั้นได้ให้ความสัมพันธ์ของสิ่งสามสิ่ง คือ ตัวบท ความหมายของตัวบท และวัฒนธรรมบริบทของตัวบท

การที่จะทราบความหมายของตัวบทนั้นไม่ใช่จะสามารถดูได้จากตัวบทเพียงอย่างเดียวเพราะความหมายของตัวบทนี้นั้นมิได้เกิดจากตัวบท มิได้สร้างตัวมันขึ้นมาเองแต่จะมีความหมายก็ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์เกิดขึ้น (ทัศนีย์ มีวรรณ, 2542) เช่น "ครู" สอนในห้องเรียนแต่ถ้าสอนในที่ไม่มี "นักเรียน" ตัวบทที่ถูกเรียกว่า "ครู" นั้นก็คงไม่มีความหมายขึ้นมาได้

สัญญะวิทยา (Semiology) (สุทธินี ละไมเสถียร, 2538) เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญญะ (Sign) รหัส (Code) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญะและการที่สัญญะนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม สำหรับ Ferdinand de Saussure (1857–1913) นักสัญญะวิทยาชาวสวิสเห็นว่ากระบวนการสร้างหรือให้ความหมาย (Signification) นั้นหมายถึงความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์หรือระบบสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทางสภาวะวิสัยโดย Saussure ได้แบ่งสัญญะออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวหมายกับตัวหมายถึงนี้เป็นการสร้างความหมาย

ตัวหมาย (Signifier) คือ สิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นเครื่องหมายที่เป็นสัญลักษณะหรือรูปแบบเชิงรูปธรรมของตัวความหมายที่สามารถรับรู้ได้ด้วยอายตนะทั้ง 5 เช่นเมื่อเราเขียนคำว่า "ม้า" โดยมุ่งที่จะให้หมายถึงตัวม้าจริง ๆ ตัวอักษรคำว่า "ม้า" ถือเป็นตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งเป็นความคิดเชิงนามธรรมของผู้ที่สร้างหรืออ่านตัวความหมายโดยการที่เราเรียกสัตว์ที่เราเห็นหรือที่ตัวหมาย (Signifier) อ้างอิงถึงว่า "ม้า"นั้นก็เกิดจากการตกลงกันในหมู่ผู้ใช้สัญลักษณ์นั้น (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2538)

ทั้งนี้ Roland Barthes (1915–1980) นักสัญญะวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้ขยายความออกไปให้ครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมายภายในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งจึงทำให้คำนี้มีความหมายในเชิงคุณค่าเพิ่มจากความหมายที่ Saussure ได้กำหนดไว้โดยได้ชี้ให้เห็นถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างความหมาย 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การตีความหมายตรง (Denotation)

ในระดับแรกนี้เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือ การตีความหมายโดยตรง

Denotation เป็นความหมายขั้นแรกที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับ ถึงความหมาย (Signified) ในลักษณะนั้นและความสัมพันธ์ของสัญญะกับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดแจ้งของสัญญะหรือกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจได้ตามตัวอักษรเป็นที่ยอมรับไปทั่วหรือความจริงปรากฏเป็นอย่างไรเราก็เห็นไปตามที่ปรากฏนั้น

ระดับที่ 2 การตีความหมายแฝง (Connotation)

ในระดับนี้เป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ การตีความโดย นัยแฝง Barthes อธิบายว่าความหมายในขั้นที่ 2 นี้ ว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญะกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขาเป็นการตีความโดยอัตวิสัยเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรมซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝงนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมาย การเปลี่ยนตัวหมายหรือตัวสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึง (Signified) ไว้

ทั้งนี้ กระบวนการสร้างความหมายขั้นตอนแรกหรือความหมายนัยตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือ มีความหมายเดียวกันสำหรับทุกคนและมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาโดยไม่มีการประเมินคุณค่าใดส่วนกระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะเป็นการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมทางวัฒนธรรมหรือวัฒนธรรมที่เป็นบริบทของตัวบท

สำหรับเรื่องของมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิมนั้น Barthes ได้กล่าวถึงไว้ในกระบวนการสร้างความหมายระดับที่ 2 โดยความหมายที่สัญญะแสดงในขั้นที่ 2 (Second Order) นั้น คือ

ความหมายที่ผ่านทางมายาคติหรือความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบายหรือทำให้เกิดความเข้าใจในธรรมชาติหรือความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรม พิสูจน์ไม่ได้เพราะหากพิสูจน์ได้ก็จะเป็นความจริง (Reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อสนองต่อความต้องการและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม มายาคติมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและความตาย คนและพระเจ้า ความดีและความชั่วร้าย โดยที่ตีความหมายแฝงและมายาคตินั้นเป็นช่องทางสำคัญที่สัญญะได้แสดงความหมายในขั้นตอนที่ 2 ซึ่งเป็นขั้นที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสัญญะกับผู้ใช้สัญญะหรือวัฒนธรรมอย่างมาก

ในการศึกษาตัวบทโดยวิธีทางสัญญะวิทยานั้น เมื่อเข้าใจตัวสัญญะ กระบวนการสร้างความหมายและพบ “รหัส” ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้วก็จะทำให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญญะวิทยามาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญญะวิทยาบางคำ (James Monaco, 1977) ได้แก่

1. Metaphor คือการส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่งด้วยวิธีการเปรียบเทียบความเหมือน (Analogy)

2. Metonymy คือการส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวเนื่องกัน (Association) กล่าวคือใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ซึ่งแบบที่ใช้กันมากคือการเปรียบเทียบMetonymy เป็นลักษณะของคำพูด วิธีการพูด (A Figure Speech) ที่ซึ่งรายละเอียด (Detail) หรือ ความ นึกคิด (Notion) ที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน (Associated) ถูกใช้เพื่อเรียกเอาแนวคิดหรือแสดงเป็นตัวแทนวัตถุ ใด ๆ ก็ตาม (Invoke an Idea or Represent an Object) โดยสรุปแล้วเราสามารถให้รายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับวัตถุที่เราสนใจแบบย่นย่อได้ (Compressed) เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการภายในเฟรม (Frame) ที่จำกัด ดังนั้นในทางหนึ่งเราอาจเรียก Metonomy ว่าเป็นชวเลขทางภาพยนตร์ (A Kind of Cinematic Shorthand)

3. Synecdoches เป็นลักษณะของคำพูด วิธีการพูด ในที่ซึ่งส่วนย่อยแทนความหมายส่วนรวมทั้งหมด (Part stands for the whole) หรือ ส่วนรวมทั้งหมดแทนความหมายเพื่อส่วนย่อย (The whole stands for the part) ตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึงรถยนต์ (Automobile) ก็สามารถแทนมันได้ด้วยคำว่า มอเตอร์ (Motor) หรือชุดของตัวล้อ (A set of wheels) แทนหรือหากกล่าวถึงตำรวจก็อาจอ้างถึงว่าเป็นตัวแทนกฎหมาย (Law) ก็ได้ (Jame Monaco, 1977)

4. Synchronic คือ การศึกษาเชิงวิเคราะห์โดยวิธีนี้จะศึกษาโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบทและจะค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงข้ามซึ่งถูกจับคู่ในตัวบท (Paradigmatic Structure)

5. Diachronic คือ การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (History) การศึกษาในตัวบทเชิง Diachronic จะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องพัฒนาไป โดยจะเน้นที่ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ (Chain of Events) ที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่อง (Syntagmatic Structure)

6. Icon/Index/Symbol จากองค์ประกอบของตัวสัญญะทั้งตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) นั้นสามารถศึกษาลักษณะความสัมพันธ์หรือระยะห่างระหว่างตัวสัญญะทั้ง 2 ได้ด้วย การจัดประเภทของสัญญะ (Sign) แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- Icon : ตัวสัญญะทั้งตัวหมายและตัวหมายถึง จะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่ให้ความหมายคล้ายเคียงกันและด้วยการใช้กระบวนการถอนความหมายที่ได้จากทางสายตาหรือตามสิ่งที่มองเห็น เช่น ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นต้น

- Index : ตัวสัญญะทั้งตัวหมายและตัวหมายถึง จะมีความสัมพันธ์แบบที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุผล (Causal Connection) โดยสามารถถอดความหมายที่ได้ด้วยกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น ควันไฟ อาการของโรค เป็นต้น

- Symbol : ตัวสัญญะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบมีการสร้างความเชื่อมโยงกันตามข้อตกลงที่กำหนด (Represents through Convention) โดยจะต้องเรียนรู้ในกฎเกณฑ์ ข้อกำหนด หรือข้อตกลงต่าง ๆ ก่อนถึงจะสามารถคิดความหมายให้เป็นที่เข้าใจได้

7. Paradigmatic คือ การวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกันข้าม (Opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบทและที่ก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากความหมายขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาและความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดคือการสร้างความหมาย ซึ่งก็คือความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงข้าม ความตรงกันข้ามนี้อาจจะไม่เห็นอย่างชัดเจนแต่ถ้าปราศจากความแตกต่างเหล่านี้ก็จะไม่มีความหมายใดทั้งสิ้น เช่นคำว่า ดี หรือ การประพฤติดี อาจไม่มีความหมายอะไรเลยก็ได้ถ้าไม่มีคำว่า ชั่ว หรือพฤติกรรมที่ชั่ว มาเป็นตัวเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง

8. Syntagmatic คือ การวิเคราะห์ที่จะพิจรณาตัวบทเป็นลำดับเหตุการณ์ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง ๆ หนึ่ง สิ่งสำคัญที่ควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้ก็คือ เรื่องต่างๆจะประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่แน่นอน จำเป็นอย่างยิ่งว่าในการสร้างเรื่องและลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสำคัญโดยจัดเรียงองค์ประกอบได้ในเรื่องจะมีผลต่อความเข้าใจของเราว่ามีความหมายอย่างไร ทั้งนี้ Aladimir Propp (1895–1970) นักวิจารณ์วรรณกรรม ชาวรัสเซียได้กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่องที่เรียกว่า “ฟังชั่น” (Function) ขึ้นที่ซึ่งเป็นประเภทของกิจกรรมหรือการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่างๆของตัวละครสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอันเป็นข้อมูลต่างๆที่ถูกเก็บรวบรวมขึ้นมาจากตัวบท (Text) ภายใต้ข้อตกลงว่า “ฟังชั่น” ของตัวละครต่างๆมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคิดที่และตายตัวในเรื่องเล่าโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้องไม่ว่าพระเอกหรือผู้ร้ายก็ตาม หน่วยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังชั่นที่ค้นหาจากเรื่องเล่าที่ถูกกำหนดขึ้น

ตามลำดับก่อนหลังของฟังชั่นที่มีลักษณะคล้ายกัน ในเรื่องเหล่านี้เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกัน ไม่ว่ากี่เรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างของเรื่องที่เหมือนกัน ทั้งนี้ วากยสัมพันธ์ทางภาพยนตร์ (Film Syntax) ต้องประกอบไปด้วยการพัฒนาเรื่องราวในด้านเวลา (Time) และการพัฒนาเหตุการณ์ในด้านพื้นที่ (Space)

Paradigmatic และ Syntagmatic นั้นมีคุณค่าแท้จริงเสมือนกับเป็นเครื่องมือ สำหรับการทำความเข้าใจอะไรก็ตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมาย ทั้งนี้ ในแง่ศิลปะของการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีอยู่ 2 คำถามที่ครอบงำจิตใจผู้สร้างอยู่ คือ

- เราจะถ่ายอย่างไร (What Choices to Make : The Paradigmatic)

- เราจะนำเสนออย่างไร (How to Edit : The Syntagmatic)

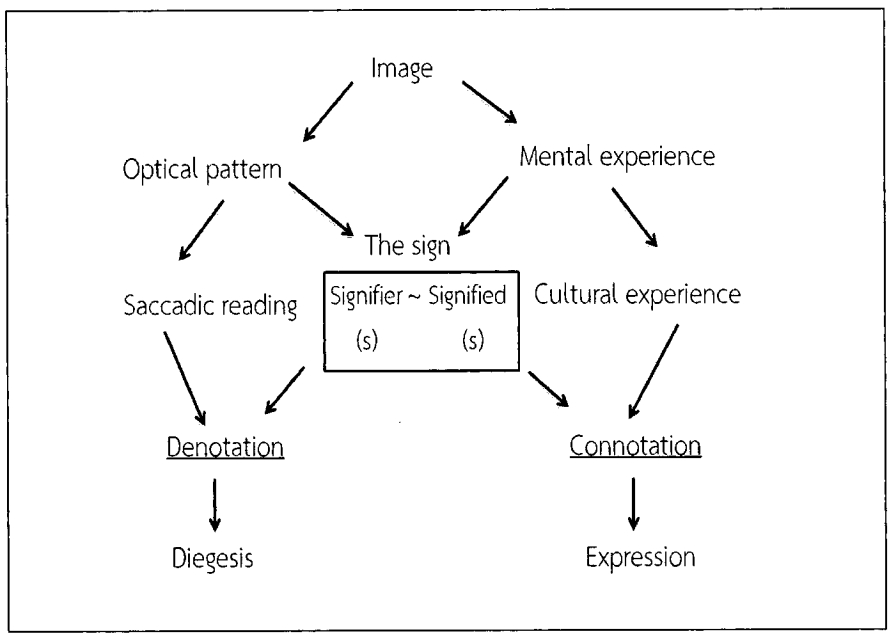
ในทางสัญญะวิทยา (Semiotics) นั้นจะมุ่งเน้นพิจารณาการถ่ายทอดความหมายผ่าน Syntagmatic หากจะศึกษาสัญญะในทางภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลที่ง่ายมากก็คือ มันเป็นงานศิลปะที่แตกต่างจากศิลปะรูปแบบอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัดแจ้ง ดังนั้น Syntagmatic Categories ที่เกี่ยวกับการตัดต่อ (Editing) และ มองทาจ (Montage) จะทำให้รู้สึกถึงความเป็นศาสตร์ทางภาพยนตร์อย่างมากที่สุด

James Monaco (1977) กล่าวว่าโดยทั่วไปแล้ว ในความรู้สึกของการตีความหมายนัยตรง (Cinema's Connotations) ในภาพยนตร์ของพวกเรานั้น จะขึ้นอยู่กับความเข้าใจในการเปรียบเทียบภาพหนึ่งด้วยอีกภาพหนึ่ง (Comparisons of The Image with Image) ที่ไม่เจาะจง และการพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มาก่อนกับมาหลัง (Syntagmatic) ดังนั้น ความรู้สึกเรื่องของการตีความจากความหมายนัยแฝงวัฒนธรรม (Sense of The Cultural Connotations) ของพวกเราจะขึ้นอยู่กับความเข้าใจในการเปรียบเทียบส่วนย่อยด้วยส่วนทั้งหมด (Comparisons of The Part with The Whole : Synecdoche) และรายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันกับแนวคิด (Associated Details with Ideas : Mytonymy)

ไวยากรณ์ของฮอลลีวู้ด (Hollywood Grammar) ที่อธิบายด้วยแผนภาพด้านล่างต่อไปนี้ ใช้เหมือนเป็นตัวแบบสำหรับหนังฮอลลีวู้ดที่สร้างขึ้นมาในช่วงยุค 30 ยุค 40 และต้นยุค 50 ประกอบด้วย (James Monaco ,1977)

1. การอ่านภาพทางภาพยนตร์ (Reading the Image) : ภาพ ให้ประสบการณ์ทั้งปรากฏการทางสายตาและทางจิต (An Optical and Mental Phenomenon) รูปแบบทางสายตา (The Optical Pattern) จะเป็นการอ่านอย่าง Saccadic สำหรับประสบการณ์ทางจิต (The Mental Experience) นั้นจะเป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการสั่งสมตัวกำหนดทางวัฒนธรรมต่าง ๆ (The Sum of Cultural Determinant) และปัจจัยทางด้านวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการอ่านความหมายของภาพต่างๆตามประสบการณ์ทางจิตใจนั่นเองทั้งปัญหาการรับรู้ทางสายตาและทางจิต (Optical and

Mental Intellection) นั้นถูกรวมเข้าไว้ด้วยกันในแนวคิดสัญญะ (The Concept of Sign) ที่ซึ่งตัวหมาย (Signifier) จะสัมพันธ์กับตัวหมายถึง (Signified) ทั้งนี้ ตัวหมาย (Signifier) นั้นจะรับรู้ได้ทางสายตา (Optical) มากกว่าทางจิต และในทางตรงกันข้ามตัวหมายถึง (Signified) ก็จะรับรู้ได้ทางจิตมากกว่าทางสายตา



ภาพที่ 1 การอ่านภาพทางภาพยนตร์ (James Monaco,1997)

สำหรับวิธีการอ่านภาพทั้ง 3 ระดับนี้ไม่ว่าจะเป็นแบบ Saccadic Reading การอ่านแบบทางสัญญะวิทยา (Semiological) และการอ่านทางวัฒนธรรม (Cultural) ได้ถูกนำมาใช้ร่วมกันโดยวิธีที่แตกต่างหลากหลายในการผลิตความหมายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความหมายตรง (Denotative) หรือสร้างความหมายแฝง (Connotative)

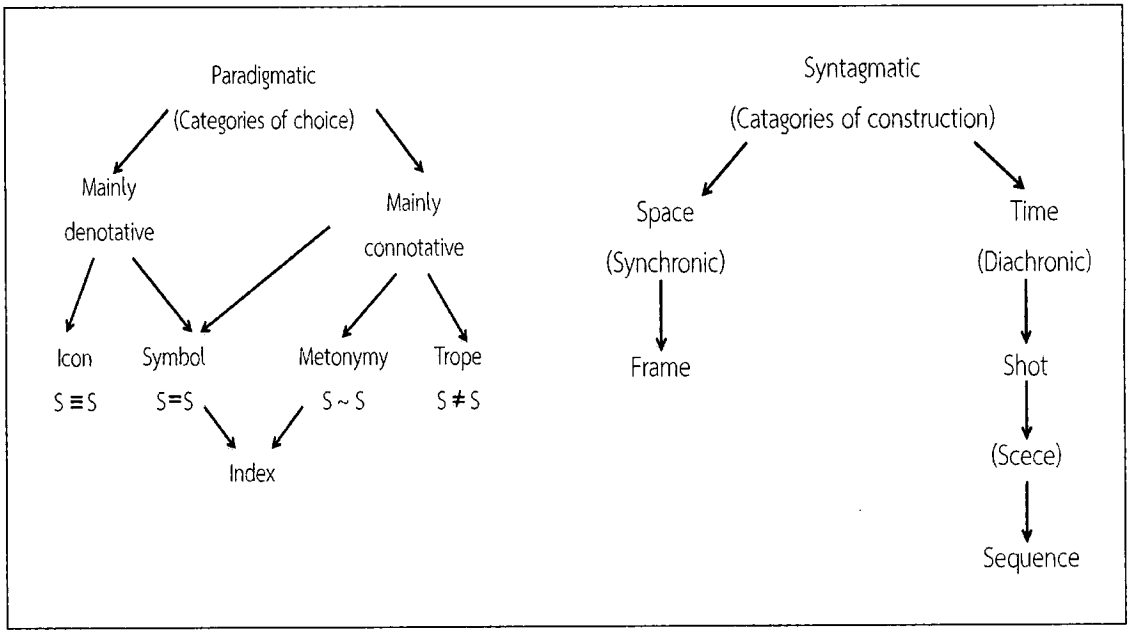
2. การทำความเข้าใจทางภาพยนตร์ (Understanding The Image) :

เราสามารถเข้าใจภาพ (Image) ได้ไม่ใช่เฉพาะจากการมองเห็นด้วยสายตาเท่านั้น แต่ด้วยบริบท (Context) ที่เกี่ยวข้องของมันด้วย ซึ่งในความสัมพันธ์ที่ปรากฏในการสื่อความหมายทั้งแบบ Paradigmatic และแบบ Syntagmatic นั้นต่างก็มีการสื่อความหมายทั้งแบบนัยตรงและนับแฝงแตกต่างหลากหลายตามลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified)

สำหรับ Icon Image นั้นตัวหมาย (Signifier) จะถูกทำให้เหมือนกับ หรือเทียบเท่ากับตัวหมายถึง (Signified) ส่วน Symbol Image ตัวหมายจะเท่ากับตัวหมายถึง ในแบบ

Metonymies และ Synecdoches นั้นตัวหมายจะคล้ายกับ ตัวหมายถึงในทางใดทางหนึ่ง ขณะที่ Trope Image นั้น ตัวหมายจะไม่เท่ากับ (และแตกต่างอย่างชัดแจ้ง) ตัวหมายถึงและสำหรับ Indexes Image นั้น ตัวหมายกับตัวหมายถึงจะเท่ากันทุกประการ หรือที่สอดคล้องกัน (Signifier and Signified are Congruent)

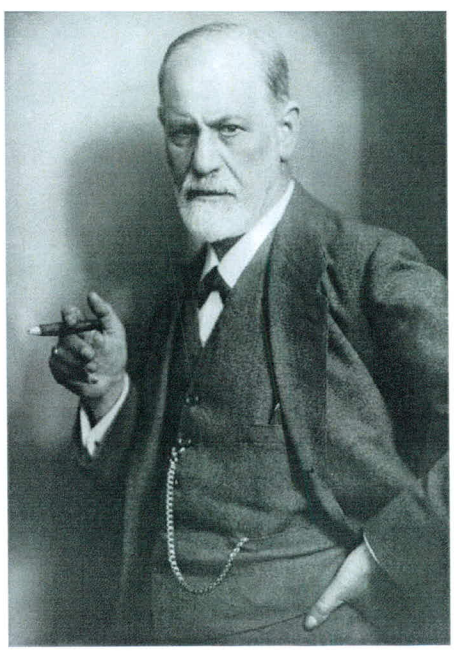
ความสัมพันธ์ทางวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic Relationship) จะจัดการเกี่ยวกับเรื่องของพื้นที่ (Space) หรือไม่ก็ในเรื่องของเวลา (Time) โดยปรากฏการณ์แบบ Synchronic จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน หรือปราศจากการอ้างถึงเวลา ขณะที่ปรากฏการณ์แบบ diachronic จะเกิดขึ้นแบบข้ามผ่านเวลา ทั้งในทางภาษาศาสตร์แบบ Synchronic (Synchronic Linguistics) จะพิจารณาในเชิงพรรณนาและภาษาศาสตร์แบบ Diachronic Linguistics จะพิจารณาในเชิงประวัติศาสตร์ (Historical) สำหรับการทำความเข้าใจภาพในภาพยนตร์แสดงได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ความเข้าใจภาพทางภาพยนตร์ (James Monaco,1997)

2.3 แนวความคิดด้านจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

แนวความคิดด้านจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ถือกำเนิดขึ้นโดย Sigmund Freud (1856 -1938) เป็นศาสตร์ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Construct) 3 แนวคิด คือ จิตไร้สำนึก (Unconscious) จิตใต้สำนึก (Subconscious) และจิตสำนึก (Conscious) โดยพยายามแสวงหากฎของการทำหน้าที่ทางจิตดังกล่าว (Mental Function) ซึ่งแนวคิดทั้ง 3 นี้ ฟรอยด์ให้ความสำคัญกับจิตไร้สำนึกมากที่สุด ฟรอยด์เชื่อว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์มีแรงจูงใจมาจากจิตไร้สำนึกซึ่งมักจะผลักดันออกมาในรูปความฝัน การพูดพลั้งปากหรืออาการผิดปกติทางด้านจิตใจในด้านต่าง ๆ เช่น โรคจิต โรคประสาท เป็นต้น นอกจากนี้ยังเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับแรงขับทางสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) และแรงขับดังกล่าวเป็นพลังงานที่



ภาพที่ 3 Sigmund Freud (1856-1938)

สามารถเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ได้ จิตจึงเป็นพลังงานรูปหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงและไม่หยุดนิ่ง (Psycho-Dynamic) สัญชาตญาณดังกล่าว ได้แก่ สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Eros or Life) เป็นสัญชาตญาณที่แสดงออกมาในรูปแบบของสัญชาตญาณทางเพศ (Sexual Instinct) แต่ ฟรอยด์ไม่ได้หมายถึง ความต้องการทางเพศตามความเรียกร้องทางด้านสรีระเท่านั้นแต่ยังรวมถึงสัญชาตญาณ ที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิดและเป็นสัญชาตญาณที่แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาและความต้องการที่จะได้รับความพึงพอใจในรูปแบบต่าง ๆ สัญชาตญาณในการป้องกันตนเองอันเป็นสัญชาตญาณที่ทำให้

มนุษย์แสวงหาความพึงพอใจให้แก่ตนเองและสัญชาตญาณแห่งความตาย (Thanatos or Death Instinct) ที่แสดงออกมาในรูปของสัญชาตญาณในการทำลายหรือความก้าวร้าว (Destructive Instinct or Aggressive Instinct) ฟรอยด์มองธรรมชาติในแง่ลบ (Pessimism) กล่าวคือมนุษย์ไม่มีเหตุผล (Irrational) ไม่มีการขัดเกลา (Unsocialized) โดยมุ่งที่จะตอบสนองและแสวงหาความพึงพอใจให้กับตนเองเป็นสำคัญ (Self-gratification) นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังได้อธิบายว่าสัญชาตญาณจะแสดงออกมาในรูปของพลังทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพลังขับทางเพศเรียกว่าพลังลิบิโด (Libido) เป็นพลังที่ทำให้มนุษย์มีความปรารถนาและความต้องการที่จะได้รับความพึงพอใจในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถเคลื่อนที่ เปลี่ยนรูป และสามารถจะเคลื่อนที่ไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามระยะเวลาของพัฒนาการจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งและยังสามารถเคลื่อนที่ไปยังวัตถุหรือบุคคลนอกตัวเราได้ เช่น หากพลังลิบิโดเคลื่อนไปอยู่ที่แม่ก็จะทำให้เด็กเกิดความรักและความหวงแหนแม่ เป็นต้น การทำงานของจิตแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. จิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์โดยเฉพาะพฤติกรรมบางอย่างที่บุคคลแสดงออกไปโดยไม่รู้ตัว ที่เกิดมาจากพลังของจิตไร้สำนึก ซึ่งทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกไปตามหลักแห่งความพึงพอใจของตน และการทำงานของจิตไร้สำนึก เกิดจากความปรารถนาหรือความต้องการของบุคคลที่เกิดขึ้นในวัยเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับ เช่น การถูกห้ามหรือถูกลงโทษ จะถูกเก็บกดไว้ในจิตส่วนนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการปรับตัวเมื่อเกิดความขัดแย้งทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพูดพลั้งปาก ความฝัน เป็นต้น นอกจากนี้ สิ่งที่เก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึกอาจมีอิทธิพลต่อการทำงานของร่างกาย ทำให้ร่างกายไม่ปฏิบัติหน้าที่ไปตามแรงกระตุ้น เช่น เด็กที่เก็บกดความรู้สึกมุ่งร้ายในเรื่องเพศในวัยเด็กเมื่อเติบโตขึ้นก็อาจหมดความรู้สึกทางเพศได้ ส่วนจิตไร้สำนึก อาจเปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็งส่วนใหญ่ที่อยู่ใต้ผิวน้ำโดยมีจิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือน้ำที่มีอยู่เพียงเล็กน้อย

2. จิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นสภาวะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้งห้าที่บุคคลจะรู้สึกตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไรอยู่ คิดอะไรอยู่ คิดอย่างไร เป็นการรับรู้โดยทั่วไปของมนุษย์ที่ควบคุมการกระทำส่วนใหญ่ให้อยู่ในระดับรู้ตัว (Awareness) และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาโดยมีเจตนาและมีจุดมุ่งหมายจิตสำนึกเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหลักความเป็นจริงในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยหลักแห่งเหตุผลและศีลธรรมที่ตนเองเชื่อถือเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม

3. จิตก่อนสำนึก (Preconscious Mind) เป็นส่วนของประสบการณ์ที่สะสมไว้แต่มีลักษณะเลือน ๆ เมื่อถูกสภาวะหรือสิ่งกระตุ้นที่เหมาะสมหรือเมื่อบุคคลต้องการนำกลับมาใช้ใหม่ก็สามารถระลึกได้และสามารถนำกลับมาใช้ในระดับจิตสำนึกได้และเป็นส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับจิตรู้สำนึกมากกว่า

จิตไร้สำนึก จะเห็นได้ว่าการทำงานของจิตทั้ง 3 ระดับจะมาจากทั้งส่วนของจิตไร้สำนึกที่มีพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นไปตามกระบวนการขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) เป็นไปตามแรงขับสัญชาตญาณ (Instinctual Drives) และเมื่อมีการรับรู้กว้างไกลมากขึ้นจากตนเองไปยังบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม พลังในส่วนของจิตก่อนสำนึกและจิตสำนึกจะพัฒนาขึ้นเป็นกระบวนการขั้นทุติยภูมิ (Secondary Process) โครงสร้างของบุคลิกภาพ (Structure of Personality) ฟรอยด์เชื่อว่าโครงสร้างของบุคลิกภาพจะประกอบด้วย อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Superego) ดังนี้

1. อิด (Id) จะเป็นต้นกำเนิดของบุคลิกภาพและเป็นส่วนที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด Id ประกอบด้วยแรงขับทางสัญชาตญาณ (Instinct) ที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการ ความสุข ความพอใจ ในขณะเดียวกันก็จะทำหน้าที่ลดความเครียดที่เกิดขึ้น การทำงานของ Id จึงเป็นไปตามหลักความพอใจ (Pleasure Principle) ที่ไม่คำนึงถึงความเหมาะสมตามความเป็นจริงแต่จะเป็นไปในลักษณะของการใช้ความคิดในขั้นปฐมภูมิ (Primary Process of Thinking) เช่น เด็กหิวก็จะร้องไห้ทันทีเพื่อตอบสนองความต้องการของเขาและส่วนใหญ่ที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

2. อีโก้ (Ego) จะเป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ทำหน้าที่ประสาน อิด และซูเปอร์อีโก้ให้แสดงบุคลิกภาพออกมาเพื่อให้เหมาะสมกับความเป็นจริงและขอบเขตที่สังคมกำหนดเป็นส่วนที่ทารกเริ่มรู้จักตนเองว่า ฉันเป็นใคร Ego ขึ้นอยู่กับหลักแห่งความเป็นจริง (Reality Principle) ที่มีลักษณะของการใช้ความคิดในขั้นทุติยภูมิ (Secondary Process of Thinking) ซึ่งมีการใช้เหตุผล มีการใช้สติปัญญาและการรับรู้ที่เหมาะสม อีโก้ (Ego) เป็นส่วนที่อยู่ในระดับจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่

3. ซูเปอร์อีโก้ (Superego) นั้นเป็นส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา บรรทัดฐานของสังคม ค่านิยมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ทำหน้าที่ผลักดันให้บุคคลประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมโนธรรม จริยธรรมที่พัฒนามาจากการอบรมเลี้ยงดู โดยเด็กจะรับเอาค่านิยมบรรทัดฐานทางศีลธรรมจรรยา และอุดมคติที่พ่อแม่สอนเข้ามาไว้ในตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะที่เด็กมีอายุประมาณ 3 – 5 ขวบ (ระยะ Oedipus Complex) และเด็กจะพัฒนาความรู้สึกเหล่านี้ไปตามวัยโดยมีสภาพแวดล้อมทางบุคคลเป็นองค์ประกอบสำคัญการทำงานของ Superego จะขึ้นอยู่กับหลักแห่งจริยธรรม (Moral Principle) ที่ห้ามควบคุม และจัดการไม่ให้ Id ได้รับการตอบสนองโดยไม่คำนึงถึง ความผิดชอบชั่วดี โดยมี Ego เป็นตัวกลางที่ประสานการทำงานของแรงผลักดันจาก Id และ Superego โดยทั่วไปแล้ว Superego จะเป็นเรื่องของการมีมโนธรรม (Conscience) ที่พัฒนามาจากการอบรมสั่งสอนของพ่อแม่หรือผู้อบรมเลี้ยงดูซึ่งเป็นค่านิยมที่พ่อแม่ถ่ายทอดให้ลูกว่าสิ่งใดดีควรประพฤติปฏิบัติหรือไม่อย่างไร ส่วนนี้จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกผิด (Guilt Feeling) ที่จะติดตามรบกวนจิตใจของบุคคลเมื่อกระทำสิ่งใดที่ขัดต่อมโนธรรมของตนเองและส่วนที่เรียกว่าอุดมคติแห่งตน (Ego-ideal) ที่พัฒนามาจากการเอาแบบอย่าง (Identification) จากบุคคลที่เคารพรัก เช่น พ่อแม่ ผู้อบรมเลี้ยงดูและคนใกล้ชิดทำให้เด็กรับรู้ว่าทำสิ่งใดควรประพฤติปฏิบัติเพื่อจะได้รับการยอมรับและ

ความชื่นชมยกย่องซึ่งทำให้เกิดความอิ่มเอิบใจเมื่อได้ทำตามอุดมคติของตนบางส่วนของ Superego จะอยู่ในระดับจิตสำนึกและบางส่วนจะอยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

โทเทมและตาบู (Totem and Taboo)

ฟรอยด์ได้นำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้อธิบายสังคมและวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ คือ Totem and Taboo เป็นผลงานทางด้านจิตวิเคราะห์ที่สัมพันธ์กับเรื่องของปมเอดิปัส (Oedipus Complex) และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพในวัยเด็กนอกจากนี้ยังได้กล่าวถึง "The Horror of Incest" ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติหรือรักร่วมสายเลือด (Incest) ฟรอยด์สนใจแนวคิดที่ว่ามนุษย์ในสังคมดั้งเดิมช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจวิถีชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีตโดยเชื่อว่าในลักษณะของความดีมากกว่ามนุษย์ในสมัยโบราณ (วรางคณา จันลา, 2545)

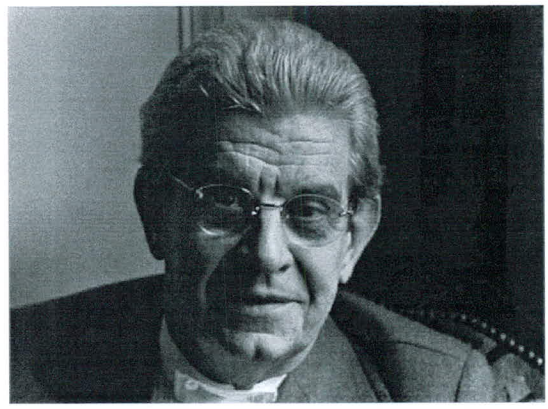
ฟรอยด์ได้นำข้อมูลเกี่ยวกับมนุษย์ยุคหิน หรือชาวพื้นเมืองในออสเตรเลีย (Australian Aborigines) มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ลักษณะที่น่าสนใจ คือ ชนเผ่านี้ถูกจัดขึ้นโดยมีโทเทม (Totem) หรือสัญลักษณ์ของกลุ่มเป็นจุดศูนย์กลางโดยกลุ่ม ๆ หนึ่งหรือตระกูลหนึ่งก็ต่างจะมีโทเทม หรือสัญลักษณ์ของกลุ่ม ทั้งนี้มนุษย์ยุคหินตามความคิดของฟรอยด์จะมีการเกลียดกลัวการมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติหรือรักร่วมสายเลือดเป็นพิเศษรวมถึงได้มีการตั้งกฎข้อห้ามเกี่ยวกับความสันพันธ์ลักษณะดังกล่าวในหมู่เครือญาติ แสดงให้เห็นว่าคนเหล่านี้มีระบบศีลธรรมที่คอยควบคุมบังคับพฤติกรรมและวิถีชีวิตของพวกเขาคนที่อยู่ในตระกูลหรือกลุ่มเดียวกัน ซึ่งนับถือโทเทมเดียวกันนั้นจะต้องไม่แต่งงานหรือมีความสัมพันธ์ทางเพศกับคนร่วมตระกูลเดียวกันซึ่งการละเมิดจะต้องถูกลงโทษถึงตาย

ฟรอยด์ได้นำข้อมูลเกี่ยวกับมนุษย์ยุคหิน หรือชาวพื้นเมืองในออสเตรเลีย (Australian Aborigines) มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ลักษณะที่น่าสนใจ คือ ชนเผ่านี้ถูกจัดขึ้นโดยมีโทเทม (Totem) หรือสัญลักษณ์ของกลุ่มเป็นจุดศูนย์กลางโดยกลุ่ม ๆ หนึ่งหรือตระกูลหนึ่งก็ต่างจะมีโทเทมหรือสัญลักษณ์ของกลุ่มของตนเอง ทั้งนี้มนุษย์ยุคหินตามความคิดของฟรอยด์จะมีการเกลียดกลัวการมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติหรือรักร่วมสายเลือดเป็นพิเศษ รวมถึงได้มีการตั้งกฎข้อห้ามเกี่ยวกับความสันพันธ์ลักษณะดังกล่าวในหมู่เครือญาติแสดงให้เห็นว่าคนเหล่านี้มีระบบศีลธรรมที่คอยควบคุมบังคับพฤติกรรมและวิถีชีวิตของพวกเขาคนที่อยู่ในตระกูลหรือกลุ่มเดียวกัน ซึ่งนับถือโทเทมเดียวกันนั้นจะต้องไม่แต่งงานหรือมีความสัมพันธ์ทางเพศกับคนร่วมตระกูลเดียวกันซึ่งการละเมิดจะต้องถูกลงโทษถึงตาย

ในศตวรรษที่ 70–80 แนวคิดของ ฟรอยด์ ถูกพัฒนามาใช้ในภาพยนตร์หลากหลายทิศทาง โดยJacques Lacan (1901–1981) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศส นอกจากนี้ยังได้นำมาใช้อธิบายในการชมภาพยนตร์อีกด้วย

สิ่งที่ Lacan เน้นคือเรื่องของความฝันที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากจิตไร้สำนึก (Unconscious) ของ ฟรอยด์ที่ต้องผ่านคำพูด (Speech) ออกมาและภาษาพูดต้องอาศัยทั้งภาษา (Language) และความหมาย (Meaning) ทั้งสองจึงเสมือนหัวใจสำคัญของการแปลความฝันรวมทั้งระบบสัญลักษณ์และความหมายที่ซ่อนเร้นหรือความหมายรวม (Connotation) ดังนั้นแนวความคิดของ Lacan จึงตกอยู่ภายใต้การครอบงำของภาษา

แนวความคิดของ Lacan ที่ได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง ได้แก่ เรื่อง Mirror Stage ที่หมายถึงภาวะของมนุษย์เรามีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญเกิดขึ้นสองช่วง คือ ในช่วงแรกเกิดขึ้นระหว่าง อายุ 8 – 16 เดือน เป็นความเพ้อฝันที่เกิดจากภาพลักษณ์ (Image) ที่เด็กสร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ที่เด็กมีต่อพ่อแม่ (หรือคนแรกในชีวิตที่ใกล้ชิดด้วย) Lacan เชื่อว่าเด็กสามารถสร้างภาพลักษณ์ของตัวเองได้ก็ต่อเมื่อเขาได้รับการสะท้อนจากความคิดของผู้อื่น คือพ่อแม่หรือคนใกล้ชิดในระยะแรก ก่อให้เกิด อีโก้ ขึ้นในตัวเด็ก การสะท้อนนี้ได้นำเด็กเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการเป็นการสร้างภาพลักษณ์ตัวเองจากความสัมพันธ์ที่เด็กมีต่อผู้อื่นเริ่มยึดติดในตัวตนและภาพลักษณ์ที่



ภาพที่ 4 Jaques Lacan (1901-1981)

จอมปลอม (False Image) เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างเอกลักษณ์ของตนเองขึ้นมา คล้ายกับการส่องกระจกและเห็นตัวเองในกระจกบานนั้นเป็นการสร้างอีโก้ จากจินตนาการที่ปิดบังซ่อนเร้นการสูญเสียหรือสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต

ส่วนการเปลี่ยนแปลงในช่วงที่สอง เริ่มต้นเมื่อเด็กก้าวเข้าสู่โลกแห่งสังคมและถูกกำหนดบทบาทหน้าที่ ฐานะ ตำแหน่งทางสังคม เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้ภาษาก็จะเป็นกลไกที่สอนให้เด็กตระหนักถึงฐานะของตนเองกับความสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้มนุษย์ผู้เป็น “Subject” ต้องเปลี่ยนจากสภาพความสัมพันธ์ของการหลงตัวเองหรืออัตตาในโลกแห่งจินตนาการของเด็ก (Imaginary Order) ไปสู่ฐานะทางสังคมที่กำหนดโดยระบบสัญลักษณ์ (Symbolic Order) ที่ครอบงำจากภายนอก ภาษาจึง

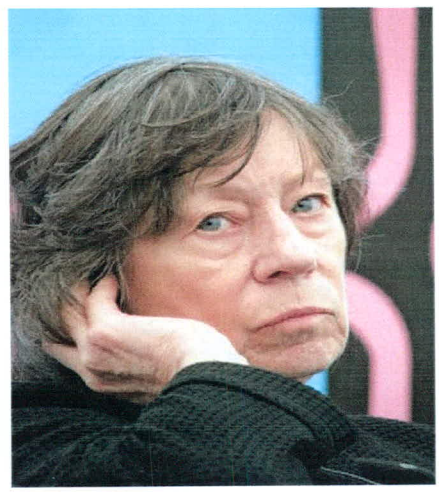
เป็นสิ่งที่หยิบยื่นความเป็นปัจเจกให้กับมนุษย์ หรือ “Subject” เช่นคำพูด “ฉัน” ที่ทำให้แยกตัวตนออกมาจาก “เธอ”

การจ้องมอง (Voyeurism)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้อธิบายสัญชาตญาณหนึ่งของมนุษย์ว่า มนุษย์มีความพึงพอใจที่จะมองดูตัวเองหรือมองผู้อื่นข้อสรุปนี้เกิดมาจากการสังเกตพฤติกรรมมมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก โดยเด็กเล็ก ๆ จะชอบมองดูกระจกหรือชอบแอบมอง ซึ่งหากความปรารถนาตามสัญชาตญาณนี้ถูกปิดกั้นก็จะเบี่ยง เบนมาเป็นความผิดปกติทางเพศ เช่น พวกถ้ำมอง (Peeping’s Tom) หรือ พวกอวดของดี (Exhibitionist) อย่างไรก็ตามจากสัญชาตญาณพื้นฐานดังกล่าวนี้เมื่อถูกนำมาแสดงในโครงสร้างสังคมที่ถือระบบชายเป็นใหญ่ โครงสร้างนี้ก็ได้เขียนบทกำหนดการแสดงออกของสัญชาตญาณแห่งบความพึงพอใจที่ได้ดูว่าผู้ชายเป็นฝ่ายมองและผู้หญิงเป็นวัตถุรองรับการมอง (อวยชัย สังสนา, 2544)

การจ้องมองมีอำนาจและซับซ้อน มนุษย์ต่างให้ความสำคัญกับดวงตาและการสื่อความหมายผ่านการจ้องมองนับเป็นเวลาหลายศตวรรษและหลายวัฒนธรรมดังคำเชื่อที่ว่าดวงตาเป็นหน้าต่างแห่งจิตและวิญญาณ ซึ่งสำหรับฟรอยด์นั้นเขาได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า สัญชาตญาณในการแอบมองจ้องดูเป็นการกระทำที่เป็นเรื่องของแรงขับทางเพศ ทั้งนี้วัตถุที่ใช้ในการจ้องมองนั้นก็คือร่างกายของผู้ถูกจ้องมองนั้น

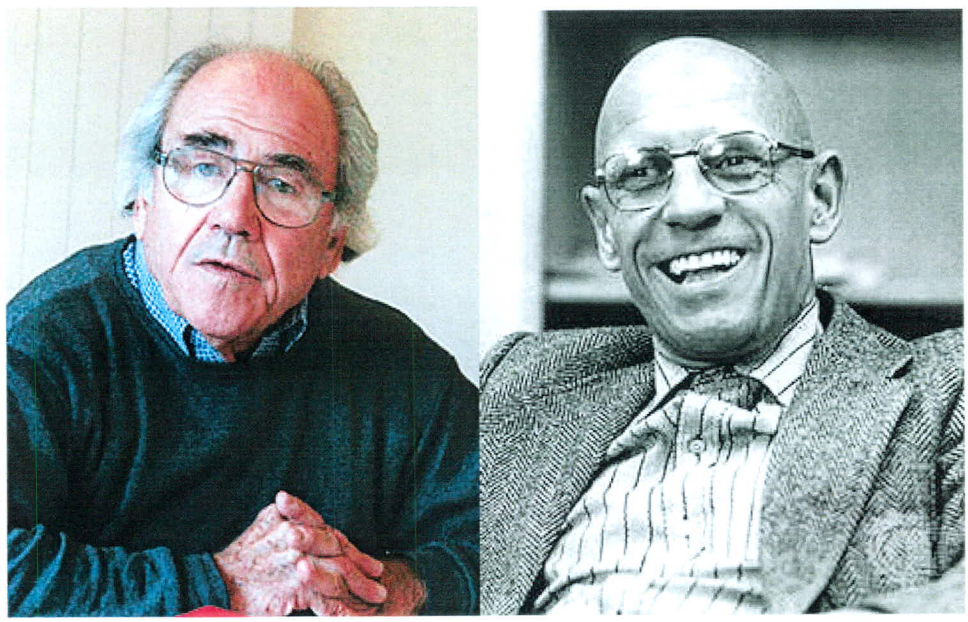
Laura Mulvey (1941 – ปัจจุบัน) (กนกวรรณ ไม้สนธิ์, 2544) เธอได้นำแนวทฤษฎีวิเคราะห์ของ ฟรอยด์มาใช้ในการศึกษาเรื่องผู้ชมภาพยนตร์โดยอ้างอิงถึง “Scopophilia” หรือความพึงพอใจในการจ้องมองเรือนร่างของผู้อื่นในฐานะวัตถุทางเพศในมุมมืดของโรงภาพยนตร์ก็จะมีผู้ชมจ้องมองภาพยนตร์โดยไม่มีผู้อื่น



ภาพที่ 5 Laura Mulvey (1941 – ปัจจุบัน)

จ้องมองเขาหรือแม้แต่ผู้แสดงบนจอภาพยนตร์ก็ตามซึ่งเขากล่าวว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่เอื้ออำนวยให้แก่ผู้ชมตั้งแต่กระบวนการมองผู้แสดงหญิงแบบฝันหวานในเรื่องเพศ (Vouyeuristic Process of Objectification of Female Characters) และกระบวนการนำความรู้สึกลุ่มหลงและรักตัวเองมาใช้ในการมองผู้อื่น (Narcissistic Process of Identification with An Ideal of Ego) ซึ่งในสังคมปิตาธิปไตยหรือยึดถือระบบชายเป็นใหญ่นั้น ความรื่นรมณ์ในการมองถูกจำแนกออกเป็น 2 ขั้วตรงข้าม คือ ผู้ชายเป็นผู้เสนอและผู้หญิงเป็นผู้สนองความพึงพอใจในการจ้องมองถูกแบ่งออกเป็นผู้กระทำ/ผู้ชาย (Active/Male) ผู้ถูกกระทำ/ผู้หญิง (Passive/ Female) การจ้องมองของผู้ชายมักจะกำหนดว่าต้องจ้องมองรูปร่างของผู้หญิง บทบาทของผู้หญิงมักเป็นพวกที่ชอบการเปิดเผยหรืออวดเรือนร่างของตนเอง (Exhibitionist) ผู้หญิงจะเป็นฝ่ายถูกมองหรือไม่ก็เป็นฝ่ายถูกนำมาแสดงการปรากฏตัวของผู้หญิงถูกตีรหัสว่าเป็นภาพที่มีพลังและมีความเย้ายวนทางเพศ ดังนั้นภาพของผู้หญิงจึงเป็นภาพที่แฝงความหมายว่าเป็นภาพที่ต้องมองผู้หญิงจึงถูกจัดอยู่ในฐานะวัตถุทางเพศเป็นจุดเด่นของภาพทางเพศ ผู้หญิงเป็นผู้ที่มีภาพให้จ้องมองและพวกเธอกำลังเล่นกับความปรารถนาของผู้ชาย

ฌอง โบดิยาร์ด (Jean Baudrillard, 1929 – ปัจจุบัน) ปัจจุบันอายุ 92 ปี เป็นนักทฤษฎีสังคมวิทยา นักปรัชญาและวัฒนธรรม ชาวฝรั่งเศส กล่าวไว้ว่าผู้คนในสังคมยุคหลังสมัยใหม่ คือ ผู้แอบมองจ้องดูที่เวียนว่ายอยู่ท่ามกลางมหาสมุทรแห่งสัญลักษณ์ พวกเขามองเห็นและรู้จักตัวเองผ่านภาพที่สื่อผ่านโทรทัศน์และภาพยนตร์เนื่องจากสังคมในยุคหลังสมัยใหม่นั้นเป็นสังคมที่เรียกว่าสังคมแห่งการแสดงมหรสพบ้าง (Society Spectacles) สังคมแห่งการบริโภคบ้าง (Consumer Society) แต่ไม่ว่าจะเรียกเป็นสังคมแบบใดก็ตาม ลักษณะตัวตนของคนในสังคมนี้ คือ ทุกคนจะบริโภคสิ่งที่อยู่รอบตัวอยู่ตลอดเวลา



Jean Baudrillard, 1929 – ปัจจุบัน Michel Foucault, 1926 - 1984

ภาพที่ 16 Jean Baudrillard และ Michel Foucault

มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault, 1926-1984) เป็นนักปรัชญา นักทฤษฎีสังคมและนักวิจารณ์วรรณกรรม ได้อธิบายถึงอำนาจและการแสดงออกถึงอำนาจในรูปแบบของการจ้องมองว่า "อำนาจไม่ใช่สิ่งที่อยู่กับที่แต่เป็นเรื่องที่เคลื่อนไหว การที่ยืนยันว่าอำนาจนั้นมีอยู่อำนาจนั้นต้องแสดงออกซึ่งฤทธานุภาพของตนเองอยู่เสมอที่เรียกว่า "Exercise Power" (กนกวรรณ ไม้สนธิ์, 2544)

2.4 นักสตรีนิยมชาวตะวันตกที่สำคัญ (The Important Western Feminists)

Shirin Neshat

ภาพที่ 7 Shirin Neshat

เกิดเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 1957 ที่เมือง Qazvin ประเทศอิหร่าน เป็นศิลปินด้านทัศนศิลป์ ปัจจุบันทำงานด้านภาพยนตร์วีดิโอ และภาพถ่าย ในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา Shirin เป็นลูกสาวคนที่ 4 ในจำนวน 5 คน ของครอบครัวที่มีฐานะ บิดาเป็นนายแพทย์ ส่วนมารดาเป็นแม่บ้าน เธอเคยพูดถึงบิดาว่า พ่อเป็นผู้ที่หลงใหลในตะวันตก และค่อย ๆ ปฏิเสธคุณค่าวัฒนธรรมของตัวเอง เธอคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้น คือ ความเป็นตัวของตัวเองค่อยๆ จางหายไป เปลี่ยนไปสู่ความสะดวกสบาย ส่วนหนึ่งของการที่ทำให้เธอเป็นคนตะวันตกก็คือ การศึกษาในโรงเรียนประจำคาทอลิกในกรุงเตหราน ผ่านการยอมรับในความคิดการเป็นตะวันตก กลายมาเป็นการยอมรับในรูปแบบของสตรีนิยมตะวันตก พ่อของเขาพยายามให้ลูกสาวของแต่ละคนให้เป็นปัจเจกบุคคล ยอมเสี่ยง เรียนรู้ เข้าใจความเป็นไปของโลก พร้อมกับส่งลูกสาวและลูกชายเข้าเรียนในวิทยาลัยเพื่อให้ได้รับการศึกษาที่สูงขึ้นส่วน Neshat เองได้ศึกษาด้านขนมธรรมเนียมและศาสนาจากตาและยายของเธอ

การศึกษา

Neshat เดินทางจากอิหร่านมาศึกษาใน Los Angeles ในเวลาเดียวกันที่เกิดปฏิวัติในอิหร่านและจากผลของการปรับปรุงโครงสร้างทางด้านการเมือง หลังการปฏิวัติพ่อของเขาซึ่งขณะนั้นใกล้เกษียณอายุราชการก็ไม่สามารถรับเงินเบี้ยบำนาญใดๆ ทำให้มีปัญหาด้านการเงิน เมื่อการปฏิวัติสิ้นสุดลงสังคมก็เข้าสู่ยุคประเทศสังคมอิสลาม ครอบครัวจึงไม่สามารถอยู่ร่วมกับสังคมใหม่ที่ไม่เหมือนกับที่พบเขาเติบโตมา หลังจากการปฏิวัติผ่านไป 1 ปี Neshat ได้ย้ายไปอยู่ที่บริเวณอ่าว San

Francisco แล้วเริ่มศึกษาที่ Dominican College และในที่สุดเธอได้เข้าศึกษาใน UC Berkeley และสำเร็จในปริญญา BA MA และ MFA

ผลงาน

หลังจากจบการศึกษาเธอได้ย้ายไปอยู่ New York และสมรสกับหัวหน้าผู้ดูแลและเชี่ยวชาญด้านศิลปะ ชื่อ Kyong Park ชาวเกาหลี เป็นผู้อำนวยการและก่อตั้ง Storefront for Art and Architecture เป็นองค์กรที่ไม่หวังผลกำไรซึ่ง Neshat ได้ช่วย Park ดำเนินงานองค์กรจึงเป็นสถานที่เธอได้เห็นแนวคิดต่าง ๆ มากมายและกลายเป็นสถานที่ที่เธอได้ก่อประสบการณ์ด้านความคิดและต่อมากลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะของเธอที่นำมาผสมผสานกัน

ปี 1990 เธอกลับไปยังอิหร่าน เธอกล่าวว่าเป็นประสบการณ์หนึ่งที่เธอต้องตะลึงอย่างที่ไม่เคยพบมาก่อนในความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมอิหร่านในความทรงจำของเธอกับสิ่งที่เธอได้เห็นมันแตกต่างกันมาก หน้าตาและพฤติกรรมของสังคมเปลี่ยนไป ทำให้เธอหวาดกลัวและตื่นเต้น เธอไม่เคยอาศัยอยู่ในประเทศที่มีพื้นฐานความคิดเกี่ยวกับสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเช่นนี้มาก่อน

ผลงานในระยะแรก ๆ ของเธอเป็นภาพถ่ายในซีรี่ย์ที่ชื่อ Unveiling (1993) และ Woman of Allah (1993-1997) ที่ค้นหาแนวคิดความเป็นผู้หญิงที่สัมพันธ์กับอิสลามและความเข้มแข็งในประเทศของเธอ ที่รับมือกับความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมที่เธอได้เรียนรู้และช่วงก่อนปฏิวัติในอิหร่านที่เธอเติบโตมา งานชิ้นแรกของเธอเริ่มในชุด The Woman of Allah เป็นภาพถ่ายของสตรีที่ซ้อนทับด้วยลายมือตัวหนังสือเปอร์เซีย งานของเธอหมายถึงรหัสทางสังคม วัฒนธรรมและสังคมมุสลิม และความซับซ้อนของความตรงกันข้าม เช่น ผู้ชายและผู้หญิง Neshat มักจะเน้น Theme นี้ในภาพยนตร์ของเธอที่มีเป้าหมายเดียวกัน สร้างภาพที่มีลักษณะขัดแย้งผ่านสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ กัน (Motif) เช่น แสงและเงา ดำและขาว ผู้ชายและผู้หญิง และนอกจากนี้เธอยังได้สร้างภาพยนตร์สั้นเรื่อง Zarine ด้วย

งานของเธอกล่าวถึง สังคม การเมืองและจิตวิทยาของประสบการณ์สตรีในสังคมอิสลามในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม Neshat เป็นผู้ที่ต้านรูปแบบของอิสลาม วัตถุประสงค์ในงานของเธอมิได้อธิบายถึงการโต้เถียงกัน แต่งานของเธอยอมรับในเรื่องราวของความซับซ้อนของอำนาจในความรู้และศาสนาที่ได้กลายเป็นลักษณะ เฉพาะของสตรีมุสลิมทั่วโลก การใช้โคลงกลอนและอักษรภาพของเปอร์เซีย เธอได้แสวงหาแนวคิด เช่น ความทุกข์ทรมาน พื้นที่ที่ถูกขับไล่ในประเด็นของสตรีและบุคลิกลักษณะ

ปี 2001–2002 ได้ร่วมมือกับนักร้องชื่อ Sussan Deyhim สร้างผลงาน Multimedia ที่ชื่อ Logic of The Birds ในงาน Lincoln Center Summer Festival ในปี 2002 และเดินทางไปแสดงที่ Walker Art Institute ที่เมือง Minneapolis และที่ Artangel ในกรุงลอนดอน เธอใช้เสียงผสมผสานเข้าไปในงานของเธอ เช่น เสียงเพลงเพื่อช่วยปลุกอารมณ์ให้ก้องกังวานกับผู้ชมทั้ง 2

วัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก ในการให้สัมภาษณ์กับนิตยสาร Bomb ในปี 2000 Neshat ได้เผยว่าดนตรีเป็นจิตวิญญาณเป็นส่วนตัว เป็นสัญชาตญาณและความสมดุลในผลงานด้านสังคมการเมือง การผสมผสานทั้งภาพและดนตรีนี้ หมายถึง การสร้างประสบ การณ์ที่ขยับคนดู

นิตยสาร The New Yorker ได้ลงเรื่องราวของเธอในเดือนตุลาคม ปี 2007 เมื่อเธอใช้ภาพยนตร์ครั้งแรกที่ได้รับอิทธิพลมาจากผู้กำกับชาวอิหร่านชื่อ Abbas Kiarostami และต่อมาเป็นวีดิโออีกหลายเรื่อง เช่น เรื่อง Anchorage (1996) Shadow under The Web (1997) Turbulent (1998) Rapture (1999) และเรื่อง Soliloquy (1999) ในปี 1999 เธอได้รับการยอมรับทั่วโลกเมื่อเธอได้รับรางวัล XLVIII Venice Biennale ด้วยผลงานชื่อ Turbulent และ Rapture เป็นงานที่ต้องใช้ตัวประกอบถึง 250 คนและอำนวยการผลิตโดย The Galerie Jérôme de Noiamont ซึ่งได้รับการวิจารณ์และประสบความสำเร็จหลังจากได้ฉายก่อนรอบปฐมทัศน์ ที่ Art Institute of Chicago ในเดือนพฤษภาคม 1999 ส่วนในผลงานชื่อ Rapture เธอพยายามใช้ภาพนิ่งล้วน ๆ เป็นครั้งแรกในการสร้างความตะลึงทางอารมณ์ทางสุนทรียภาพและบทกวีในผลงานชื่อ Games of Desire เป็นวีดิโอและภาพนิ่งแสดงในงานแกลเลอรี่ในกรุงบรัสเซลล์ก่อนไปแสดงต่อในกรุงปารีส ส่วนภาพยนตร์ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศของเธอเน้นในเรื่องของกลุ่มผู้คนสูงอายุเล็ก ๆ ที่ร้องเพลงพื้นบ้านที่มีทำนองเชิงเพศสัมพันธ์

ปี 2009 เธอได้รับรางวัล Silver Lion ใน Vanice Film Festival ครั้งที่ 66 ด้วยภาพยนตร์ที่เธอกำกับเอง เรื่อง Women without Men จากนวนิยายของ Shahrnush Parsipur เธอพูดถึงภาพยนตร์ว่าเธอตกเป็นทาสของความรักเป็นเวลาถึง 6 ปี ภาพยนตร์ได้พูดกับชาวโลกและกับประเทศของฉันเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับรัฐประหารในปี 1953 ของอิหร่านที่มีอังกฤษและอเมริกันอยู่เบื้องหลังซึ่งนำระบบกษัตริย์เข้ามาแทนที่ประชาธิปไตย ในปีเดียวกันนี้เธอได้มีส่วนร่วมในการอดอาหาร 3 วัน ที่หน้าองค์การสหประชาชาติ ในนิวยอร์กเพื่อต่อต้านการเลือกตั้งประธานาธิบดีอิหร่านด้วยการจัดเทศกาลและฉายภาพยนตร์

การแสดงผลงาน และงานเทศกาลภาพยนตร์

จากการที่เธอได้แสดงผลงานเดี่ยวที่ Franklin Furnace ในนิวยอร์กในปี 1993 เธอไปแสดงที่ Muses de Art Moderns เม็กซิโกซิตี้ที่ Contemporary Arts Museum เมือง Houston ที่ Walker Art Center, Minneapolis (2002) ที่ Castello di Rivoli, Turin ที่ Dallas Museum of Art (2000) ที่ Wexner Center for The Art เมืองโคลัมบัส ที่ Art Institute of Chicago ที่ Serpentine Gallery กรุงลอนดอน Muses de Arte Contemporáner de Castilla Y León เมือง León และที่ Humburger Bahnhof เมือง Berlin (2005) ในปี 2008 เธอได้ฉายภาพยนตร์เรื่อง Women without Men ที่ AROS Aarhus Kunstmuseum เดนมาร์ค และเดินทางไป National Museum of Contemporary Art, Athens และที่ Kulturhuset กรุงสตอคโฮล์ม และที่

New Orleans Biennial ในปี 2008 ซึ่งเธอได้รวมเอาภาพยนตร์สารคดี เรื่อง Prospect 1 ฉายด้วย จนกระทั่งในปี 1999 ที่ Venice Biennale ในปี 2013 มีการประมวลผลงานจัดโดย Detroit Institute of Arts

ปี 2000 Neshat ได้เข้าร่วมในเทศกาลภาพยนตร์ Telluride Film Festival (2000), Chicago International Film Festival (2001), San Francisco International Film Festival (2001), Locans International Film Festival (2002), Tribeca Film Festival (2003), Sundance Film Festival (2003) และ Cannes Film Festival (2008)

เธอเป็นศิลปินที่เคยอยู่ใน Wexner Center for the Arts (2000) และที่ Mass Mo CA (2001) ในปี 2004 เธอได้รับรางวัล The Dorothy and Lillian Gish Prize เป็นรางวัลที่ได้รับรางวัลศิลปะมากที่สุดที่มอบให้เป็นประจำทุกปีกับบุรุษหรือสตรีที่มีความโดดเด่น อุทิศให้กับความงดงามของโลกและมนุษยชาติให้ดื่มด่ำและเข้าใจในชีวิต

ปี ค.ศ. 2010 เธอได้รับขนานนามว่าเป็นศิลปินแห่งทศวรรษโดยนักวิจารณ์ G. Roger Denson ในหนังสือพิมพ์ Huffington Post ในตำแหน่งที่โลกได้พบกับศิลปินที่สร้างศิลปะตลอดเวลาและสัมพันธ์กับวัฒนธรรมโลกที่กำลังเพิ่มมากขึ้นในการสะท้อนแนวคิดสงครามที่อยู่ระหว่างศาสนาอิสลามและเกี่ยวกับทางโลกในประเด็นเรื่องเพศ ศาสนาและวัฒนธรรม เนื่องจากผลกระทบในงานเธอที่ไปไกลถึงขอบเขตของศิลปะในการสะท้อนการต่อสู้เรื่องสิทธิมนุษยชน

Sam Taylor – wood

ภาพที่ 8 Sam Taylor–Wood

Samantha หรือ Sam Taylor–Johnson เกิดเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 1967 เป็นที่รู้จักในฐานะที่เป็น นักสร้างภาพยนตร์ ช่างภาพ และนักทัศนศิลป์มืออาชีพ เธอได้นำภาพยนตร์เรื่องแรกออกฉายในปี 2009 เรื่อง Nowhere Boy เป็นภาพยนตร์ที่เธอมีประสบการณ์เกี่ยวกับนักแต่งเพลงให้กับ The Beatles และ John Lennon เธอเป็นหนึ่งในกลุ่มของศิลปินที่เรียกว่า Young British Artists สมรสกับ Aaron Taylor – Johnson นักแสดงชาวอังกฤษ

อดีตและอาชีพ

Samantha เกิดที่เมือง Croydon ประเทศอังกฤษบิดาชื่อ David มารดาชื่อ Geraldine และแยกทางกันเมื่ออายุได้ 9 ปี มารดาของ Samantha เป็นครูสอนโยคะและหมอดู มีน้องสาวต่างมารดาชื่อ Ashley Taylor – wood เติบโตใกล้กับ Streatham Common ทางตอนใต้ของลอนดอน จนกระทั่งพ่อแม่เธอหย่าขาดจากกันครอบครัวของเธอได้ย้ายไปอยู่ในชุมชน Sussex เธอกล่าวว่าเธอมีความเกลียดชัง เมื่อมารดาและพ่อเลี้ยงของเธอเลิกกันเมื่อเธออายุ 15 ปี และเธออาศัยอยู่กับพ่อเลี้ยงจนกระทั่งอายุได้ 16 ปี ก่อนที่จะย้ายออกไปอาศัยตามลำพังที่ Hastings-by-the-Sea

อาชีพศิลปิน

Taylor – wood เริ่มแสดงงานศิลปะภาพถ่ายในตอนต้นของทศวรรษที่ 1990 เธอเคยร่วมแสดงกับ Henry Bond ที่ใช้ชื่อว่า 26 October 1993 ที่ทำให้ทั้งสองโดดเด่นเป็นงานศิลปะสื่อผสม

ภาพถ่ายของ Yoko Ono และ John Lennon ที่ถ่ายโดย Annie Leibovitz ในปี 1980 ไม่กี่ชั่วโมงก่อนที่ Lennon จะถูกลอบสังหาร

ปี 1994 เธอได้แสดงงานวีดิโอหลายจอ (Multi-Screen Video) ที่ชื่อ Killing Time ซึ่งใช้ 4 คนแสดงละครให้เข้ากับดนตรีโอเปร่าจากผลงานวีดิโอหลายจอในครั้งนั้นกลายมาเป็นงานที่เธอมุ่งทำต่อมาเริ่มจากผลงาน Travesty of Mockery และ Pent-Up ในปี 1996 และในปี 1998 เธอได้รับการเสนอชื่อให้รับรางวัลประจำปี Turner Prize แต่รางวัลตกเป็นของจิตรกร Chris Ojili และได้รับรางวัล Illy café ในปี 1997 สำหรับ Most Promising Young Artist ในงาน Venice Biennale

ปี 2000 เธอได้สร้างผลงาน Wrap Around ด้วยงานภาพถ่ายรอบห้างสรรพสินค้า Selfridges ในลอนดอน ขณะที่ซ่อมแซมภาพถ่ายเป็นภาพดาราที่โด่งดัง เช่น Elton John, Alex James นักดนตรี Richard E. Grant และ Ray Winstone นักแสดงที่กำลังแสดงทั้งในอดีตและในผลงานล่าสุดของพวกเขา

ในปี 2002 Taylor – Wood ได้รับมอบหมายให้ทำงานสร้างวีดิโอภาพถ่ายของ David Beckham จาก The National Portrait Gallery งานที่ทำให้เธอเป็นที่รู้จัก คือ งานชื่อ "Crying Men" ซึ่งเป็นภาพของดารา Hollywood ที่ร่ำรวยและมีชื่อเสียง ได้แก่ ภาพของ Robin Williams, Sean Penn, Laurence Frishburne และ Paul Newman

ปี 2008 เธอได้รับเลือกให้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Nowhere Boy เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตใน วัยเด็กของนักร้อง John Lennon

เธอเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ในการกำกับภาพยนตร์ เมื่อปี 2010 ว่า "ฉันคิดว่าฉันถลำลึกลงไปมาก หากว่าฉันทำมันพังฉันจะไม่สร้างภาพยนตร์อีกเลย ฉันจะไปปิกนิก ฉันจะเข้าไปในรถแล้วพูดว่าให้ไปตามตัวผู้อำนวยการสร้างมาแล้วขับรถออกไป ตอนที่นั่งในรถฉันก็จะบิดกุญแจสตาร์ทรถแล้วเสียงของนักร้อง John Lennon ก็ดังออกมาจากวิทยุชื่อเพลง Starting Ones ซึ่งมันเป็นวินาทีที่ฉันคิดว่ามันเป็นสัญญาณที่บอกว่าโอเค ฉันจะกำกับมันเอง"

ในงาน London Film Festival ครั้งที่ 53 ปี 2009 ได้ฉายภาพยนตร์เรื่องนี้และตรงกับวัน Boxing Day ในอังกฤษ หลังจากภาพยนตร์ได้นำออกฉายไป 3 สัปดาห์ นักเขียนที่ชื่อ Charles Gant ในนิตยสาร The Guardian ให้ความเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผิดหวังอย่างสุดขั้วและต่อมาเธอได้รับเสนอชื่อให้เข้ารับรางวัล BAFTA แต่ก็ต้องผิดหวังอีกเมื่อรางวัลตกเป็นของ Duncan Jones แต่หลังจากการฉายในสหรัฐในปี 2010 ภาพยนตร์ทำรายได้สูงถึง 1,196,019 เหรียญสหรัฐ

งานภาพยนตร์และงานโทรทัศน์อื่น ๆ

ปี 2008 Taylor – Wood กำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง Love You More เขียนบทโดย Patrick Marker และอำนวยการสร้างโดย Anthony Minghella

ปี 2009 เธอร่วมกับ Sky Art กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง Vesti La Giubba from Pagliacci เธอกล่าวว่า "ฉันดีใจที่ได้มีส่วนร่วมในงานที่ดี ๆ ฉันคิดว่าการที่จับเอาช่วงเวลาที่มีการเคลื่อนไหวมากที่สุดของละครโอเปร่ามาไว้ในภาพยนตร์สั้นเหมือนกับว่าเราได้ใส่ความเคลื่อนไหวลงไปในทำนองนั้น นอกจากนี้เธอยังได้กำกับ MV เพลง "Überlin" ของวง R.E.M. โดยมี Aaron Johnson ดาราภาพยนตร์และคู่หมั้นเธอเป็นผู้ทำท่าต่อสู้กังฟูชกในอากาศ

ปี 2011 เธอได้ร่วมงกับ Solange Azaguny-Partridge ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Daydream ภาพยนตร์สั้นนี้ได้ออกอากาศเพื่อส่งเสริมการสะสมเครื่องเพชรใหม่ของ Solange ภายใต้การกำกับของเธอ โดยได้ Liberty Ross เล่นเป็นผู้หญิงสวยอยู่ในห้องคนเดียวฝันถึงเพชรของเธอ มีคนรักที่แสดงโดย JJ Field ที่หลงไหลเครื่องเพชรที่เธอสวมใส่และมีความสุขด้วยกัน เธอใช้ดนตรีที่แต่งโดย Atticus Ross ผู้ได้รับรางวัลออสการ์ ส่วนผู้กำกับภาพโดย John Mathieson ซึ่งได้รับรางวัล BAFTA

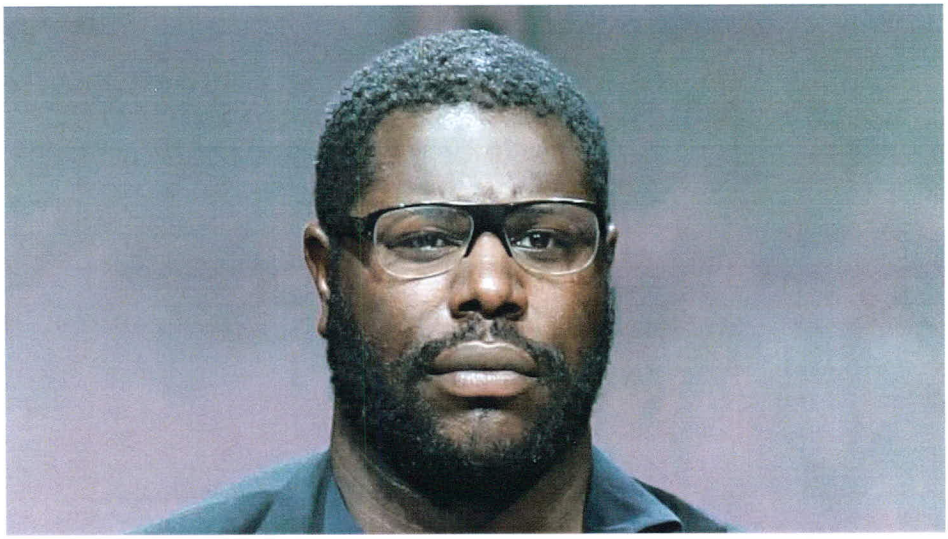
ชีวิตส่วนตัว

ในตอนต้นทศวรรษ 1990 เธอมีความสัมพันธ์กับศิลปิน Henry Bond และแต่งงานกับ Jay Jopling ในปี 1997 มีลูกสาว 2 คนชื่อ Angelica และ Jessie ในเดือนกันยายน 2008 เธอประกาศแยกทางกันหลังจากแต่งงานมาได้ 11 ปี และเริ่มมีความสัมพันธ์ใหม่กับดาราในภาพยนตร์ เรื่อง Nowhere Boy ชื่อ Aron Johnson ซึ่งมีอายุอ่อนกว่าเธอ 23 ปี หลังจากที่พบกันเมื่อปี 2009 ทั้งสองประกาศหมั้นกันในการฉายภาพยนตร์รอบแรกในเดือนตุลาคม 2009 และแต่งงานกันในเดือนมิถุนายน 2012 และทั้งสองก็ใช้ชื่อ Taylor-Johnson พร้อมกับมีลูกสาวอีก 2 คนที่เกิดก่อนจะแต่งงานกันชื่อ Wylda Rae และ Ronny Hers

Taylor เป็นมะเร็งเต้านมเมื่อตอนอายุ 30 ปี เธอได้รับทุกข์ทรมานจากการรักษามะเร็ง Colon Cancer หลังจากนั้นอีก 3 ปี ในปี 2000 เธอก็เป็นมะเร็งที่หน้าอกอีก

ปี 2009 เธอต้องจ่ายเงินสดถึง 11 ล้านปอนด์เพื่อซื้อ Townhome ใน Primrose Hill ปี 2011 และได้รับแต่งตั้งให้เป็น Office of The Order of The British Empress (OBE) เพื่อเป็นเกียรติยศในวันเกิดที่เธอรับใช้ศิลปะตลอดมา

Steve McQueen



ภาพที่ 9 Steve McQueen

Steve Rodney หรือ Steve McQueen เกิดเมื่อปี 1969 ที่ประเทศอังกฤษ กรุงลอนดอน เป็นศิลปินและนักสร้างภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล Camera d' Or ใน Cannes Film Festival และรางวัล Turner Prize และ BAFTA

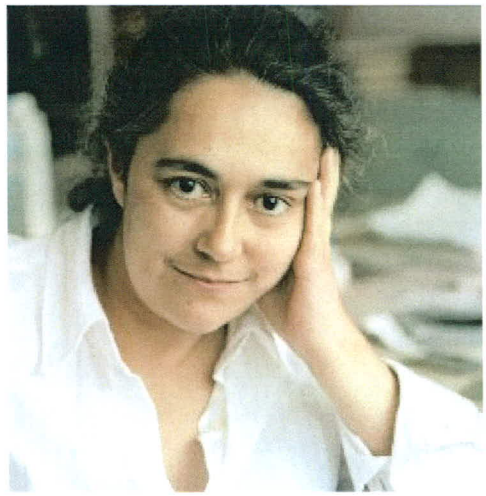
ชีวิตในเยาว์วัย

McQueen เติบโตในย่าน West London เข้าศึกษาที่ Klayton Manor High School เป็นนักฟุตบอลที่เก่งมาก ภายหลังได้มาสังกัดกับทีม George Colts Football นอกจากนี้ยังได้เข้าศึกษาด้านศิลปะที่ Hammersmith และ West London College of Art and Design ผลการศึกษาอยู่ในระดับที่ดีมาก ต่อมาได้ศึกษาเพิ่มเติมด้านศิลปะและการออกแบบที่ Chelsea College of Art and Design ที่ Goldsmiths College ซึ่งเป็นสถานที่ที่เขาสนใจภาพยนตร์เป็นครั้งแรกแต่ลาออกในปี 1993 เพราะเห็นว่าไม่มีโอกาสที่จะทดลองภาพยนตร์ได้มากพอและมีวลีที่พูดออกมาว่า "พวกเขาไม่ยอมให้ผมโยนกล้องไปในอากาศ"

ภาพยนตร์สั้น

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Bear (1993) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขาได้นำไปฉายที่ The Royal College of Art ณ กรุงลอนดอน เนื้อหาของภาพยนตร์ไม่เกี่ยวกับการเมืองอย่างชัดเจนแต่ก็มีประเด็นเกี่ยวกับเชื้อชาติ รักร่วมเพศ และความรุนแรง โดยถ่ายเป็นหนังขาวดำตัวละครเป็นเรื่องของนักกีฬามวยปล้ำสองคนที่มีความ สัมพันธ์กันอย่างคลุมเครือ มีท่าทีที่ดุดันและมีความดึงดูดในเรื่อง

Tacita Dean



ภาพที่ 10 Tacita Dean

Tacita Dean (1965 – ปัจจุบัน) เป็นนักศิลปินด้านทัศนศิลป์ชาวอังกฤษเกิดที่เมือง Canterbury, Kent ในปี 1965 ผลงานส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์และเป็นหนึ่งใน Young British Artist และเคยถูกเสนอชื่อให้ได้รับรางวัล Turner Prize ในปี 1998 ปัจจุบันอาศัยและทำงานในเบอร์ลิน

ชีวิตและอาชีพ

ดีนมีน้องชายชื่อ Ptolemy Dean เป็นสถาปนิก มีปู่เป็นนักแสดงชื่อ Basel Dean ดีนเข้ารับการ ศึกษาด้านศิลปะที่ Falmouth School of Art, Kent College, Canterbury สำเร็จการศึกษาในปี 1988 และในปี 1990 - 1992 ได้เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ Slade School of Fine Art มีผลงานแสดงชื่อ The Martyrdon of St. Agatha and Other and Other Stories ที่ Gallerija Skuc, Maribor, Slovenia ในปี 1995 ดีนได้รับเข้าไปอยู่ในกลุ่ม Gerneral Release : Young British Artists ที่ XLVI Venice Biennale และยังเป็นหนึ่งในกลุ่มบุคคลสำคัญของ Young British Aritsts เช่นเดียวกับ Jake and Dino Chapman, Gary Hume, Sam Taylor-Wood, Fiona Banner และ Douglas Gordon

ผลงานด้านภาพยนตร์

ดีน เป็นที่รู้จักกันดีกับผลงานของภาพยนตร์ 16 มม. แม้ว่าจะใช้สื่อหลายประเภทผสมผสานกัน เช่น ภาพเขียน ภาพถ่าย และเสียง สิ่งที่ดีนชอบใช้ คือ การถ่ายแบบ “Long Take” และการตั้งกล้องนิ่ง (Steadly Camera Angle) เพื่อสร้างบรรยากาศปัจจุบัน ส่วนภาพยนตร์ 35 มม.ของดีนมักจะให้ช่างภาพชื่อ John Adderly และ Jamie Cairney เป็นผู้ถ่าย ผู้บันทึกเสียงชื่อ Steve Felton

ของภาพเปลือย พระเอกในเรื่องเป็นคนผิวดำซึ่งอาจหมายถึงเรื่องเชื้อชาติแต่เขาปฏิเสธว่าไม่ใช่เป็นจุดสำคัญของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Five Easy Pieces (1995) เป็นภาพยนตร์ที่เล่าถึงการติดตามผู้หญิงไต่เส้นลวดโดยมีแนวคิดของนักไต่ลวดว่า เป็นความผสมผสานกันระหว่างความอ่อนแอและความเข้มแข็ง ภาพยนตร์อีกเรื่องชื่อ Just Above My Head (1996) มีเนื้อหาเป็นเรื่องผู้ชายที่ตัว Steve เป็นผู้แสดงเองโดยการถ่ายภาพขนาดใกล้มาก ๆ เดินนำหน้ากล้องเน้นประเด็นสำคัญ คือ การเดินใช้วิธีการนำเสนอโดยใช้ภาพที่เห็นศรีษะปรากฏขึ้น ๆ ลง ๆ อยู่บริเวณด้านล่างของขอบเฟรมขณะที่กล้องติดตามถ่ายไป ภาพยนตร์เรื่องนี้ David Frankel (1959 – ปัจจุบัน) กล่าวว่า “เปราะบางและมั่นคงพร้อมในเวลาเดียวกัน” มีความหมายเปรียบเทียบกับชีวิตที่ดำมืดทุกหนทุกแห่งในอังกฤษ ภาพยนตร์สั้นอีกเรื่องหนึ่ง ชื่อ Exodus (1997) เป็นวิดีโอ ที่มีความยาวเพียง 65 วินาที ที่บันทึกเหตุการณ์ของคนผิวดำสองคนแบกกระถางต้นปาล์มใบสีเขียวที่มีลักษณะโยกไปเยกมาอยู่บนศรีษะของคนโดยมีตัว Steve เดินติดตามไปบนถนนในลอนดอนและก็ขึ้นรถบัสแล่นออกไป

อาชีพ

ภาพยนตร์ของสตีฟที่เขาเป็นผู้นำแสดงและนำไปฉายบนผนังด้านเดียวหรือทั้งสองด้านในแกลเลอรี่และเป็นภาพยนตร์ขาวดำเนื้อหาไม่ยาวมาก เป็นลักษณะ “Mininalist” โดยพูดถึงอิทธิพลที่ได้รับจาก Nouvelle Vague และ Andy Warhol นอกจากนี้ยังมีปรากฏในภาพยนตร์ของเขาเอง ภาพยนตร์เรื่องแรกของสตีฟ ชื่อ Bear (1993) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงโดยผู้ชายเปลือย 2 คน หนึ่งในสองคนนั้นเป็นตัวเขาเองภาพยนตร์แสดงให้เห็นเป็นภาพสลับการมองถ่ายทอดในเรื่องเซ็กส์และความรุนแรง ส่วนอีกเรื่องหนึ่ง ชื่อ Deadpan (1977) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างเลียนแบบภาพยนตร์ของ Buster Keaton ดาราตลกรุ่นเก่าซึ่งมีฉากที่บ้านพังถล่มลงมาทับตัวเขาโดยที่ไม่เป็นอะไรเลยเพราะบริเวณที่ยืนเป็นช่องของหน้าต่าง

ภาพยนตร์ขาวดำของสตีฟเป็นภาพยนตร์เงียบทั้ง 2 เรื่อง โดยเรื่องแรกเป็นการใช้เสียงกับภาพที่เป็นลักษณะ Multiple Image ชื่อเรื่องว่า Dumroll (1988) ถ่ายทำโดยใช้กล้อง 3 ตัวถ่ายไปตามท้องถนนในเกาะแมนแฮตตันและนำไปฉายบนผนัง 3 ด้าน สตีฟได้รับรางวัล Turner Prize ในปี 1999 และในปี 2006 ได้ไปที่ประเทศอิรักในฐานะศิลปินสงครามอย่างเป็นทางการ ในปีต่อมาได้เสนอผลงานที่ชื่อ Queen and Country เพื่ออุทิศให้กับทหารที่เสียชีวิตในสงครามอิรักโดยทำเป็นภาพทหารในรูปของแสตมป์

ปี 2007 สตีฟได้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Gravesend เป็นเรื่องของกระบวนการกลั่นและผลิตน้ำมันของบริษัท Colton นำไปฉายรอบแรกที่ The Renaissance Society ประเทศสหรัฐอเมริกา ส่วนในปี 2006 สตีฟกำกับภาพยนตร์เรื่อง Hunger เนื้อหาเป็นเรื่องการลุกขึ้นต่อต้านของชาวไอริชและนำไปฉายในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์เมื่อปี 1981 และในปี 2008 สตีฟได้รับรางวัล The

Camera D'Or (ผู้กำกับครั้งแรก) โดยเป็นผู้กำกับชาวอังกฤษคนที่ได้รับรางวัล นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย ในฐานะเป็นผู้ที่มีภาพพจน์ชัดเจน มีรายละเอียดความกล้าหาญที่พิเศษในการอุทิศตัวของนักแสดง มีพลังและโด่งดังด้านมนุษยธรรม และยังได้รับรางวัล Diesel Discovery ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติซึ่งเป็นการลงมติจากสื่อมวลชนในงานเทศกาล นอกจากนั้นในปี 2008 ยังได้รับรางวัลที่ Los Angeles Film Critics Association ในด้านภาพยนตร์ของคนรุ่นใหม่ ในปี 2009 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมที่ London Evening Standard Film

ในปี 2009 สตีฟได้เป็นตัวแทนของประเทศอังกฤษในงาน Venice Biennale โดยปัจจุบันเขาเป็นตัวแทนจาก Thomas Dane Gallery, London และ Marian Goodman Gallery, New York & Paris สตีฟทำงานและอาศัยอยู่ทั้งที่ Amsterdam และ London ต่อมาได้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Fela ซึ่งเป็นภาพยนตร์อัตชีวประวัติ (Biopic) เกี่ยวกับนักดนตรีและนักกิจกรรมสังคมชาวไนจีเรีย นอกจากนี้ในปี 2011 ยังได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้บังคับบัญชาของ The Commander of The Order of The British Empire ซึ่งเป็นตำแหน่งเกียรติยศในฐานะที่รับใช้งานด้านทัศนศิลป์ ผลงานล่าสุดของเขา คือ การกำกับภาพยนตร์เรื่อง Shame (2012) ซึ่งเป็นเรื่องราวของเหตุการณ์ในนิวยอร์ค

นอกจากนี้ดีนยังได้ตีพิมพ์งานเขียนอีกมากพูดถึง “Asides” ที่ชื่นชมผลงานของดีน ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1990 ภาพยนตร์ของดีนไม่ได้รับคำวิจารณ์แต่ได้นำไปรวมอยู่ในเรื่องงานเกี่ยวกับเสียง

ช่วงทศวรรษ 1990 ดีนได้นำทะเลมาเป็นส่วนสำคัญของงานและเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ดีนได้แสดงให้เห็นถึงความโชคร้ายเรื่องการเดินเรือของ Donald Crowhurst ซึ่งเป็นนักเดินเรือสมัครเล่นชาวอังกฤษที่มีความมุ่งมั่นในการเข้าแข่งขันการเดินเรือเดี่ยวรอบโลกซึ่งจบลงด้วยการหลอกลวงและโศกนาฏกรรม ดีนได้สร้างผลงานภาพยนตร์จำนวนมากโดยใช้เทคนิคการวาดภาพ “Blackboard” ที่เกี่ยวข้องกับงานของ Crowhurst โดยการใช้ภาพ Motif ของทะเล ประภาคาร ภาพเรืออัปปาง ในปี 2008 ผลงานเรื่อง Amadeus ได้รับการแสดงในงาน Folkstone Trienneal ถึง 3 ปี

ปี 1997 ดีนได้สร้างผลงานด้านเสียงต่อการค้นหางานด้าน Artwork ในเรื่อง Sriral Getty ที่หายไปของ Robert Smithson ณ Great Salt Lake ในรัฐ Utah ในภาพยนตร์ เรื่อง Sound Mirrors (1999) ดีนได้นำชื่อมาจากอุปกรณ์บันทึกเสียงที่ทำขึ้นในทศวรรษที่ 1920-1930 และอุปกรณ์นี้ได้ติดตั้งไว้ที่บริเวณชนบทของ Kent เพื่อดักจับเครื่องบินรบของเยอรมัน ในปี 2000 ดีนได้รับทุนเป็นรางวัลจาก Gernam Academic Exchange Service (DAAD) ณ กรุงเบอร์ลินเป็นเวลา 1 ปี ซึ่งดีนได้ไปอยู่กับเพื่อนชายชื่อ Mathew Hale

ดีนได้อุทิศตัวให้กับงานสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของประเทศเยอรมันอย่างมาก นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Fernsehturm (2001) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับในร้านคาเฟ่ที่หมุนได้ซึ่งตั้งอยู่บนหอ East Berlin Television Tower ที่สร้างเสร็จในปี 1969 และในปี 2009 สร้างภาพยนตร์เรื่อง Day for Night โดยถ่ายทำในสตูดิโอ Bolognese ของจิตรกรชื่อ Giorgio Morandi

รางวัล

ในปี 1996 ดีนสร้างภาพยนตร์เรื่อง Disappearance at Sea และได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับรางวัล Turner Prize ในปี 1998 ปี 2002 ดีนได้รับรางวัล The Aochen Art Prize รางวัล Hugo Boss Prize และรางวัล Kurt Schwitters Prize

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative Form in Film)

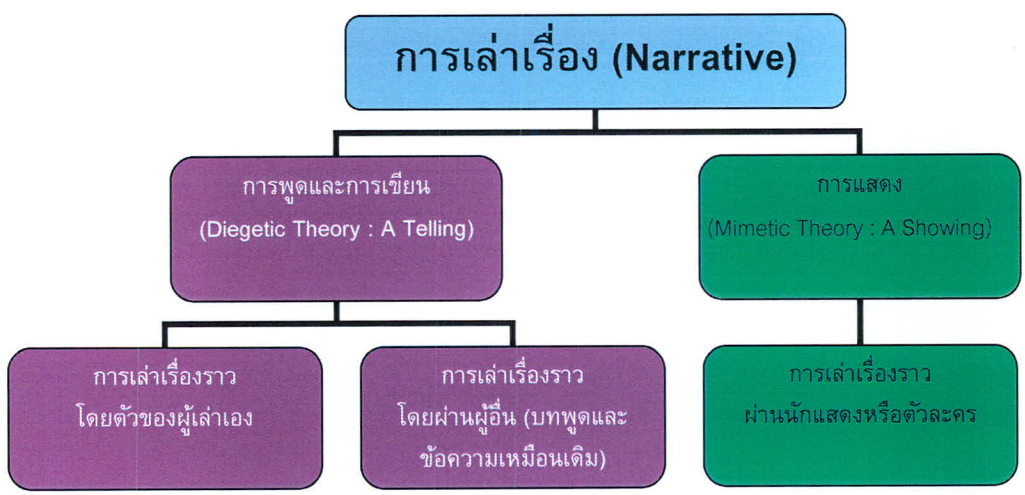
2.5.1 แนวความคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Concept)

การเล่าเรื่องราวเป็นศิลปะอันเก่าแก่โบราณของมนุษย์เพื่อสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นอีกแห่งหนึ่ง การเล่าเรื่องหรือการบรรยายตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Narrative” มีที่มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Narrare” หมายถึง สาธยายหรือบรรยาย (To Recount) และมีความสัมพันธ์กับคำว่า “Gnarus” ในภาษาละตินเช่นเดียวกัน หมายถึง การรู้ (Knowing) หรือ ชำนาญ มีความสามารถ (Skilled) ส่วนในศาสตร์ของวรรณกรรมนั้น การเล่าเรื่อง หมายถึง เรื่องราวหรือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่เป็นการพูด การเขียนข้อความ งานวรรณกรรม งานจิตรกรรม งานประติมากรรม เพลง ดนตรี รายการโทรทัศน์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามอาจใช้คำว่าเรื่องราวแทนการเล่าเรื่อง (Narrative) ได้ นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายว่าคือ เหตุการณ์ที่ร้อยเรียงกันเหมือนโซ่ มีการกระทำเชื่อมโยงเข้าด้วยและมีตัวละครต่างๆ อยู่รายรอบภายในเรื่อง (Nathan Abrams, Ian Bell and Jan Udis, 2001) การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยมีลำดับของความต่อเนื่องกันในเวลาและสถานที่ใดที่หนึ่ง มีตรรกะของเหตุและผลที่ตามมา (Pra-maggiore, Maria and Wallis, Tom, 2008) หรือการอธิบายลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดของเรื่อง นอกจากนี้การเล่าเรื่องต้องประกอบด้วยแนวความคิดหลักอันเป็นส่วนสำคัญในเหตุการณ์ของฉากต่าง ๆ (Pearson, Roberta E. and Simpson, Philip, 2001) การเล่า จึงหมายถึง การเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จากการสร้างสรรค์มาเป็นนวนิยายหรือเรื่องราวจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้น โดยมีความคิดหลักที่สำคัญอยู่ภายในโครงสร้างของเรื่อง ตรรกะของเหตุและผลที่ตามมา ตัวละคร ลำดับความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์ สถานการณ์ที่ถักทอร้อยเรียงกันในเวลาใดเวลาหนึ่งผ่านสื่อที่เหมาะสมทั้งด้านคำพูด ข้อความและภาพไปสู่ผู้อ่าน ผู้ฟัง หรือ ผู้ชม เช่น การเขียนข้อความ งานวรรณกรรม งานจิตรกรรม งานประติ มากรรม เพลง ดนตรี รายการโทรทัศน์ ภาพถ่ายและภาพยนตร์ เป็นต้น

จุดสำคัญของการเริ่มต้นศึกษา คือ การเล่าเรื่องราว (Storytelling) สองคำนี้มีความหมายไม่เหมือนกันแต่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดจนเป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน (Pearson, Roberta E. and Simpson, Philip, 2001)

อริสโตเติล และเพลโต แสดงให้เห็นความแตกต่างของการเล่าเรื่อง กล่าวไว้ในบทนิพนธ์ เรื่อง Poetics ของอริสโตเติล ว่าการเล่าเรื่อง หมายถึง การเลียนแบบ (Imitation) แบ่งออกเป็นสามประการ คือ ความหมายของการเลียนแบบ (เช่น ภาพจิตรกรรม หรือภาษา) เป้าหมายของการเลียนแบบ (เช่น Action หรือการแสดง) และรูปแบบของการเลียนแบบ (บางสิ่งบางอย่างถูกเลียนแบบได้อย่างไร) บทนิพนธ์ กล่าวว่า “บทกวีเลียนแบบโดยการบรรยาย นักแสดงอาจเล่าหรือบอกในสิ่งที่เหมือนกับเป็นตัวของ **โฮเมอร์** (Homer) เองหรืออาจแสดงเป็นตัวละครที่มีชีวิตและ

เคลื่อนไหวอยู่ต่อหน้าเรา” สิ่งที่น่าสนใจในความคิดเห็นของอริสโตเติล คือ คำร้องที่แตกต่างกันระหว่างคำว่า **เล่า** (To Tell) กับคำว่า **แสดง** (To Show) โดย “แสดง” นั้นแฝงอยู่ในคำว่า “เล่า” นั่นคือ บทกวีพูดโดยตัวของผู้ประพันธ์เองหรือใช้ผ่านตัวละครซึ่งแนวคิดนี้ยังเป็นประเด็นถกเถียงกันอยู่โดยไม่มีข้อสรุป อย่างไรก็ตามความคิดของอริสโตเติลสามารถอธิบายแนวคิดการเล่าเรื่องอย่างง่ายโดยแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) คือ การเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยความหมายตามตัวหนังสือหรือการพูดที่ถ่ายทอดโดยตรงซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “A Telling” หรือการบอกเล่าที่เป็นได้ทั้งการพูดและการเขียน และทฤษฎีการเลียนแบบ (Mimetic Theory) คือ การเล่าเรื่องแบบแสดงต่อหน้าผู้ชมตรงกับภาษาอังกฤษว่า “A Showing” หรือการแสดง หากเราเชื่อว่าวิธีการเล่าเรื่องของวรรณกรรมมีความคล้ายคลึงกับการแสดงเราอาจใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory)ในงานจิตรกรรมได้ ถ้าเราสมมุติให้ภาพเขียนเป็นเสมือนกับการถ่ายทอดในเชิงภาษาเช่นเดียวกันความแตกต่างของแนวคิดอริสโตเติลทำให้สามารถเปรียบเทียบหลักสำคัญของการบรรยายทั้งสองรูปแบบทั้งสองรูปแบบและค้นหาว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นำมาใช้ในแต่ละรูปแบบได้อย่างไร (David Bordwell, 1997)



ภาพที่ 11 แผนผังจากแนวความคิดของอริสโตเติล

แนวความคิดการเลียนแบบของอริสโตเติลส่วนใหญ่ใช้กับการแสดงบนเวทีที่สร้างสรรค์ให้เกิดเรื่องราวของชีวิตขึ้นโดยใช้ร่างกายและเสียง (ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงร้องเพลง) มากกว่าการใช้สิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้น เช่น ภาพเขียนหรืองานประติมากรรม ในสมัยของเพลโตมีความหมายครอบคลุมถึงการ

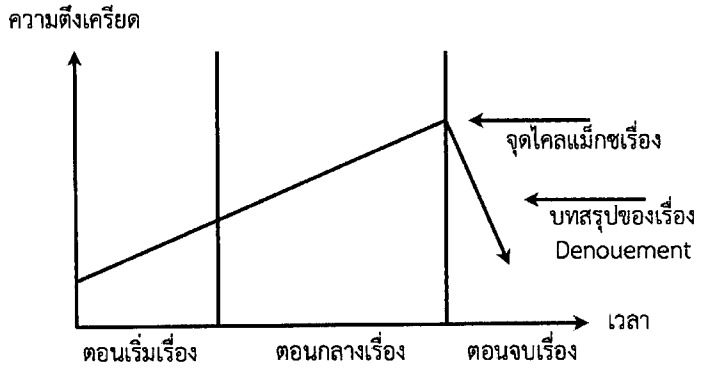
เลียนแบบในภาพเขียนและงานประติมากรรม ในบทนิพนธ์ Cratylus เพลโตยังคงยึดในความเชื่อนี้ และเห็นว่าแนวคิดการเลียนแบบได้ถูกนำไปประยุกต์กับวรรณกรรม การละคร ภาพเขียนตลอดจนภาพยนตร์อย่างมากในปัจจุบัน

ถ้าอริสโตเติลได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ก่อตั้งแนวความคิดการลอกเลียนแบบ (Imitation) เพลโตก็น่าจะได้รับการยอมรับแนวคิดการเล่าเรื่องที่ใช้ภาษาเป็นพื้นฐานเพราะเป็นนักพูดในยุคกรีกโบราณและที่สำคัญในบทนิพนธ์ Republic เล่มที่ 3 ของเพลโตได้สำรวจตรวจสอบผลงานกวีนิพนธ์รูปแบบต่าง ๆ โดยครอบคลุมถึงละครแนวตลก โศกนาฏกรรม มหากาพย์ หรือการร่ายโคลงที่บรรยายถ่ายทอดอารมณ์ เพลโตเห็นว่าบทประพันธ์ทุกประเภททำหน้าที่บรรยายเหตุการณ์ทั้งสิ้นแต่มีความหมายแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าแนวละครตลกและโศกนาฏกรรมเป็นการเลียนแบบ (Mimesis) ส่วนบทเพลงสรรเสริญเทพเจ้าหรือเพลงกลอนเป็นการเล่าเรื่อง (Diegesis) หากผสมผสานกันจะเป็นมหากาพย์ตามคำกล่าวว่า “บททกวีเป็นการพูดด้วยตัวของผู้พูดเองโดยที่มิได้ชักจูงให้เข้าใจว่าเป็นคนอื่นส่วนการเลียนแบบเป็นการสร้างตัวเองไปเป็นคนอื่นไม่ว่าจะเป็นการใช้เสียงหรือการใช้ท่าทาง” ในบริบทของละครตัวอักษรหรือข้อความไม่สามารถพูดออกมาเองได้ต้องอาศัยการพูดผ่านตัวละคร ในขณะที่การร่ายบทกวีหรือข้อความนั้นมีตัวผู้ร่ายเป็นผู้พูดไม่สามารถเข้าใจว่าเป็นผู้อื่นได้

ในปี 1953 คำว่า “Diegesis” ถูกนำมาใช้อีกครั้งหนึ่งโดย Etienne Souriau เพื่ออธิบายคำว่า “Recounted Story” หรือการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จึงมีการใช้กันอย่างแพร่หลาย ทฤษฎีของวรรณกรรม “Diegesis” จึงกลายเป็นศัพท์ที่ได้รับการยอมรับในโลกของเรื่องราวที่แต่งขึ้น

การเรียก “Diegetic Theory” เป็นหนึ่งในทฤษฎีการเล่าเรื่องนั้นก่อให้เกิดแนวความคิดทางภาษาศาสตร์ภายใต้กฎเกณฑ์ของเพลโต้ ซึ่งให้ความหมายของ Diegesis คือ การบอก หรือ การเล่าเรื่องราว (A Telling) โดยผู้เล่าหรือผู้บรรยายอาจพูดในฐานะตัวละครตัวหนึ่งหรือเป็นผู้เล่าเรื่องโดยที่มองไม่เห็นตัวผู้พูด ในอีกความหมายหนึ่งคือเป็นผู้เล่าเรื่องที่รอบรู้เหตุการณ์ทั้งหมดเพื่อแสดงความคิดเห็นกับการแสดงหรือตัวละคร ดังนั้นการเล่าเรื่อง (Diegesis) จะมีผู้บรรยายเป็นผู้นำเสนอให้กับผู้ชมหรือคนฟังโดยอธิบายการกระทำและความคิดของตัวละคร ส่วน “Mimesis” คือ การเลียนแบบ (Imitation) การลอกแบบ การล้อเลียน มีที่มาจากคำว่า “Mimic” มีความหมายคล้ายคลึงกัน คือ ภาพของแอ็คชันหรือภาพของสิ่งที่ถูกนำเสนอต่อหน้าผู้ชมเป็นพื้นฐานของการแสดงละครกรีกโบราณในงานจิตรกรรมศิลปะในยุคฟื้นฟูนั้น (Renaissance Arts) “ภาพ” จึงเป็นปัจจัยสำคัญของความคิดในการอธิบายความหมายของคำว่า Mimesis จากงานนิพนธ์ Poetics ของอริสโตเติลพยายามหาเหตุผลว่าทำไมตัวละครเรื่องหนึ่งจึงประสบความสำเร็จในขณะที่อีกเรื่องหนึ่งล้มเหลว ความคิดในบางเรื่องที่วางแอ็คชั่นสำคัญว่าควรเกิดขึ้นนอกหรือในเวทีแม้ว่าแนวคิดหลายประเด็นจะล้าสมัยแล้วก็ตามแต่อีกหลายแนวคิดยังคงมีคุณค่าหลงเหลืออยู่โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อที่ว่า **ละครเริ่มต้นเมื่อปัญหาความยุ่งยากเกิดขึ้นและจบลงเมื่อปัญหาทุกอย่างยุติ** ซึ่งความเชื่อของอริสโตเติลอาจดู

ธรรมดาหรือง่ายแต่ก็เป็นพื้นฐานของงานละครทุกประเภทตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ความคิดของอริสโตเติลสามารถแสดงเป็นกราฟได้ ดังนี้



ภาพที่ 12 กราฟจากแนวความคิดของ อริสโตเติล

เส้นแนวนอน หมายถึง เวลาหรือระยะเวลาที่เนื้อเรื่องดำเนินไป ส่วนเส้นแนวตั้ง หมายถึง ความตึงเครียดที่ค่อยทวีความรุนแรงและเพิ่มระดับมากขึ้น ความตึงเครียด หมายถึง สภาพทางกายภาพ ได้แก่ การแสดงหรือแอ็คชันที่สื่อด้านอารมณ์และจิตใจที่เกิดขึ้นทั้งสองด้านพร้อมกันเพราะในละครต้องมีปัญหาเป็นอุปสรรคขวางกั้นตัวละครให้บรรลุเป้าหมายโดยระดับของปัญหาจะมีความแตกต่างกัน หากปัญหามีมากขึ้นเท่าใดก็จะสร้างความตึงเครียดให้กับตัวละครที่จะต้องแก้ปัญหาเพื่อก้าวข้ามอุปสรรคให้มากขึ้นเท่านั้น ความตื่นเต้นของละครก็จะเพิ่มมากขึ้น สิ่งสำคัญ คือ เนื้อหาของเรื่องมักไม่เริ่มต้นตรงจุดต่ำสุดของเส้นแนวตั้งที่เป็นจุดที่ปราศจากความตึงเครียด ขณะเดียวกันเรื่องก็ไม่สามารถเริ่มต้นที่จุดสูงสุดของเส้นนี้ได้เนื่องจากไม่สามารถดำเนินส่วนที่เหลือของเรื่องต่อไปได้ นอกจากต้องเร่งเรื่องให้ตึงเครียดขึ้นจนจบไม่ว่าจะเริ่มต้นที่จุดใดจุดหนึ่งระหว่างสองจุดนี้จะไม่นิยมทำกันเพราะขาดจุดเร้าผู้ชม ดังนั้นเราจึงเริ่มที่จุดใดจุดหนึ่งที่อยู่เหนือจุดต่ำสุดเล็กน้อยของเส้นแนวตั้งแล้วค่อยๆ เพิ่มความตึงเครียดของแต่ละซีนทีละน้อยจนกระทั่งถึงจุดตึงเครียดสูงสุดทางอารมณ์หรือจุดไคลแมกซ์ (Climax) แล้วให้ออกจากจุดนั้นอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ เรียกว่า “จุดจบของเรื่อง” หรือ “Dénouement”

2.5.2 ลักษณะการเล่าเรื่อง

ในชีวิตประจำวันของคนเรามักวนเวียนอยู่กับเรื่องที่เล่าให้ผู้อื่นฟังหรือเรื่องที่ได้ยินจากผู้อื่นในรูปแบบต่าง ๆ ของสื่อที่อยู่รอบตัว บางเรื่องง่ายตรงไปตรงมา บางเรื่องวกวนมีองค์ประกอบซับซ้อนมากมาย

เนื้อหาของการเล่าเรื่องเกิดขึ้นจากความคิดที่อยู่ภายในจิตใจของนักสร้างสรรค์ บางเรื่องอาจได้แรงบันดาลใจจากเรื่องที่เกิดในชีวิตประจำวันแล้วนำมาตกแต่งให้ชัดเจนขึ้นโดยผ่านการแสดงออกในลักษณะของสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง รูปแบบของการแสดงออกเหล่านี้มีตั้งแต่การใช้คำของนักประพันธ์จนถึงองค์ ประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงพูด น้ำเสียง การแสดงออกของสีหน้าท่าทางของนักแสดง นอกจากนี้ยังเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่สร้างผลกระทบด้านอารมณ์และความลึกในความคิดกับผู้ชมซึ่งมักมีความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ละครเพลงเวที เรื่อง บัลลังก์เมฆ (2550) มีความแตกต่างจากละครโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องเดียวกัน

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร ความขัดแย้ง เป็นต้น เช่นเดียวกับนวนิยาย ละคร หรือโอเปร่า ซึ่งแต่ละปัจจัยขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ต่อกันแต่สิ่งที่สร้างความโดดเด่นให้กับภาพยนตร์ คือ แนวคิดของการเล่าเรื่องต้องถ่ายทอดการแสดงที่เป็นจริงบนจอภาพยนตร์ เช่น การตัดต่อ ความเข้าใจในตัวละคร ซึ่งส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับพลังการลำดับภาพจากกล้องหนึ่งไปยังอีกกล้องหนึ่งผสมผสานกับวิธีการนำเสนอ ดังนั้น “มิติ” จะช่วยชี้ให้เห็นว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เพียงด้านเดียวไม่สามารถครอบคลุมการเล่าเรื่องทั้งหมดในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้ และองค์ประกอบแต่ละส่วนของภาพยนตร์ หากนำมาแยกออกจากกันก็ไม่สามารถเกิดพลังรุนแรงมากเท่ากับการนำภาพมาตัดต่อรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียว ภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะแห่งการเล่าเรื่องราวด้วยภาพและเสียงอันทรงพลังที่สามารถเข้าถึงและรวดเร็วที่สุดของสื่อประเภทหนึ่งในยุคปัจจุบัน

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวบันเทิงนั้นมักเริ่มเรื่องด้วยการเปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครแล้วสร้างปัญหาที่ผูกตัวละครให้แน่นเพื่อเป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าเรื่องของภาพยนตร์จะดำเนินไปอย่างไร มีใครเข้ามาเกี่ยวข้องกับปัญหานี้บ้างทั้งปัญหาภายนอกและภายใน รวมถึงสไตล์ของภาพยนตร์จบการเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งทางจริยธรรม ความจริง ความเป็นธรรม ศักดิ์ศรีของตัวละคร ตัวอย่างในภาพยนตร์ **โหมโรง** (2547) ความพ่ายแพ้ของ **ศร** ต่อ **ขุนอิน** ครั้งแรกเขาจึงกลายเป็นคนที่สูญเสียความภาคภูมิใจในตัวเอง แต่ต้องหันกลับมาต่อสู้กับ **ขุนอิน** ใหม่ ถ้าหากเขาตัดสินใจยอมแพ้ย่อมหมายถึงการยอมรับการถูกฉีกหน้าจากขุนอินที่เล่นเพลงระนาดทับเพลงของเขาเรื่องราวก็จะยุติลงไม่มีอะไรเกิดขึ้น **ขุนอิน** ก็ปราศจากคู่ต่อสู้ พระเอกถูกย่ำศักดิ์ศรีเรื่องก็ยุติลงได้ในตอนเปิดเรื่อง การตัดสินใจต่อสู้ของ **ศร** ในเวลาต่อมา ทำให้เข้าสู่การเล่าเรื่องที่เผชิญกับปัญหาความขัดแย้งทั้งภายนอกและภายใน การที่ ขุนอิน สามารถกำราบ **ศร** นักระนาดเอกได้ทำให้เขาต้องหาทางแก้มือเป็นปัญหาภายนอก ส่วนปัญหาภายใน คือ **ศร** ยอมรับความกลัวในการประชันระนาดเอกที่อาจทำให้เขา

ต้องสูญเสียศักดิ์ศรีได้ ปัญหาในเนื้อเรื่องถูกยกไปสู่ระดับความขัดแย้งที่สูงขึ้นทำให้ชีวิตของตัวละครไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป เป็นการเข้าสู่ช่วงของการเผชิญหน้ากัน อุปสรรคของ **ศร** การสร้างปัญหาในตัวละครหลักมีความความซับซ้อนมากเท่าใดก็เป็นการกระตุ้นให้ตัวละครต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคเพื่อก้าวไปสู่จุดสูงสุดของความตึงเครียดมากเท่านั้นแล้วพลิกผันไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาต่อมา การเล่าเรื่องในตอบจบมักแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ทั้งทางร่างกายและจิตใจหรือปัญหาภายนอกและภายในของตัวละครยุติลง ความตึงเครียดจะลดระดับลงถึงจุดต่ำสุด เมื่อ **ศร** เอาชนะ **ขุนอิน** ด้วยการพลิกแพลงลีลาการเล่นด้วยการเข้าถึงจิตใจในศิลปะดนตรีอย่างแท้จริงและเอาชนะจิตใจ **ขุนอิน** ด้วยการเคารพเป็นการสร้างความประทับใจและเอาชนะใจทุกคนด้วยในเวลาเดียวกัน การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จึงมีความโดดเด่นไม่ต้องสนใจกับชีวิตจริงแต่จะเป็นเครื่องมือที่ดีในการช่วยสร้างความขัดแย้งของเรื่องและเผยให้เห็นส่วนลึกของจิตวิญญาณมนุษย์ของตัวละครให้มีความสัมพันธ์กลมกลืนกัน

เส้นโค้งหรือเส้นกราฟของการเล่าเรื่องถือเป็นหลักพื้นฐานของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ความซับซ้อนของเรื่องจะประกอบด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมาย ให้ความลึกทั้งภายนอกและภายในตัวละครและเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องมีจุดตึงเครียดสูงสุดแล้วคลี่คลายลงเพื่อเข้าสู่จุดจบของเรื่องพร้อมกันแต่ถ้าปัญหาทั้งสองคลี่คลายลงในเวลาที่ต่างกันนั่นคือการมีจุดสูงสุดทางอารมณ์สองจุด คือ จุดสูงสุดทางอารมณ์ของปัญหาภายนอกและจุดสูงสุดทางอารมณ์ของปัญหาภายในที่สร้างความสับสนจนไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าควรจบลงที่จุดใดซึ่งอาจทำให้ผู้ชมไม่สบอารมณ์นัก ปัญหาทั้งสองนี้จะต้องร้อยผ่านเส้นโค้งกราฟของเนื้อเรื่อง แสดงให้เห็นว่าเส้นโค้งถูกแยกออกเป็นสามส่วนโดยเรียกว่า **องก์** โครงสร้างทั้ง “สามองก์” ของบทภาพยนตร์นี้จะกลายเป็นจุดแข็งที่สุดของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งที่แสดงออกถึงชีวิตจริงแต่ในชีวิตมนุษย์นั้นปราศจากโครงสร้างไม่มีองก์หนึ่ง สอง และ สาม และทุกชีวิตมีช่วงเวลาสั้น ๆ ที่สะท้อนให้เห็นเหมือนกับเส้นกราฟโค้งของละคร บางครั้งสุขสบายบางครั้งทุกข์แสนสาหัสและที่สำคัญเรื่องราวในภาพยนตร์จะไม่ลอกเลียนแบบชีวิตจริงแต่จะเลือกหยิบเอาเฉพาะส่วนที่สำคัญของชีวิตมานำเสนอเพื่อเผยสัจธรรมที่ซ่อนอยู่ภายใต้สิ่งที่ไร้ความหมายแม้ว่าจะไม่สามารถแสดงให้เห็นความจริงได้ลึกมากเท่าชีวิตจริงแต่อย่างน้อยที่สุดก็สามารถทำให้ผู้ชมเห็นและเข้าใจ

2.5.3 องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์แนวบันเทิงโดยทั่วไปมีองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

(1) โครงสร้างของเรื่อง (Narrative Structure)

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวกระแสนิยมส่วนใหญ่มักเล่าเรื่องผ่านรูปแบบโครงสร้างสามองก์ (Three-act Structure) ได้แก่ องก์หนึ่ง คือ การเปิดเรื่อง องก์สอง คือ การเผชิญหน้าของความขัดแย้ง องก์สาม คือ บทสรุปของเรื่อง ถ้าจะเปรียบเทียบโครงสร้างของเรื่องอย่าง

ง่าย คือ องก์แรกให้พระเอกขึ้นต้นไม้เป็นการเริ่มสร้างปัญหาให้กับตัวละคร องก์ที่สองเราปาก้อนหินใส่เขา คือ สร้างความยุ่งยาก และ องก์ที่สามเอาเขาลงจากต้นไม้ คือ แก้ปัญหาให้กับตัวละคร

Tzvetan Todorov (1939-ปัจจุบัน) นักปรัชญาชาวบัลเกเรียน (Bulgarian) ผู้เขียนหนังสือและบทความเกี่ยวกับทฤษฎีวรรณกรรมและทฤษฎีวัฒนธรรมไว้มากมายให้ความเห็นถึงการเล่าเรื่องว่าประกอบด้วยสามตอนที่แตกต่างกัน คือ ตอนต้น ตอนกลางและตอนจบเช่นเดียวกับการเล่าเรื่องในแนวภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดที่มีความเข้าใจง่ายจึงเป็นที่นิยมของผู้ชมเพราะมีโครงเรื่องประกอบด้วยตอนต้นเป็นตอนที่สงบนิ่งของการเปิดเรื่อง ภาวะที่อยู่ในความสมดุลและกลมกลืน ผู้ชมจะได้รู้จักกับตัวละครสำคัญ เวลา สถานที่ และเหตุการณ์ของเรื่องที่กำลังเกิดขึ้น ตอนกลาง คือ ส่วนที่เผยให้เห็นความสับสนวุ่นวายภายใต้ความเงียบของตอนต้น ปัญหาเริ่มทยอยเข้ามาเป็นระยะเป็นวิธีดึงผู้ชมให้ร่วมไปกับเนื้อเรื่องและติดตามตัวละครหลักผ่านปัญหา การผจญภัย อุปสรรค ความขัดแย้งจนกระทั่งก้าวเข้าสู่ส่วนที่สามของเรื่อง คือ ตอนจบเป็นความสงบครั้งใหม่ (New Equilibrium) เมื่อปัญหาต่าง ๆ ได้รับการแก้ไข ความกลมกลืนและความสมดุลก็จะกลับเข้าสู่ภาวะเดิมอีกครั้งหนึ่ง

(2) เหตุและผลที่ตามมา (Cause and Effect)

เหตุและผลที่ตามมา เป็นกระบวนการหนึ่งเรียกว่า “Dialectical Process” เป็นที่รู้จักและใช้กันมาตั้งแต่สมัยของเพลโตเมื่อ “Anti-thesis” ท้าทาย “Thesis” จะเกิดการสังเคราะห์ความคิดหรือสถานการณ์ใหม่ขึ้นเรียกว่า “Synthesis” แล้วจึงกลายเป็น “Thesis” เป็นวัฏจักรต่อเนื่องกันไปไม่สิ้นสุด เหตุและผลที่ตามมามีความจำเป็นและสำคัญต่อภาพยนตร์แนวบันเทิงหรือภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดแต่อาจไม่มีความจำเป็นสำหรับภาพยนตร์นอกกระแสที่เป็น Avant-Guard หรือภาพยนตร์แนวทางเลือกอื่นในปัจจุบัน

ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง **Scream** (1996) ในเย็นวันหนึ่ง **เคซี่ เบ็คเกอร์** (Casey Becker) แสดงโดย ดรูว์ แบร์รี่มอร์ (Drew Barrymore) กำลังทำป๊อปคอร์นอยู่ในบ้านคนเดียวตามลำพัง ถ้าหากไม่มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก็เหมือนเรานั่งดู เคซี่ทำป๊อปคอร์นจนจบเรื่องแต่เหตุการณ์เริ่มพลิกผันเมื่อมีเสียงโทรศัพท์ดังขึ้นแล้วเธอรับโทรศัพท์จากนั้นก็เริ่มถูกคุกคาม ผลของสถานการณ์อันใหม่ คือ **เคซี่** ตกอยู่ในอันตรายจากฆาตกรต่อเนื่องสร้างความหวาดกลัวให้กับเธอทำให้กระบวนการของ “เหตุและผลที่ตามมา” เริ่มทำงาน

เนื้อเรื่องในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักบรรยายเรื่องในลักษณะลำดับเหตุการณ์ที่ตรงไปตรงมา มีการดำเนินเรื่องไปข้างหน้าตั้งแต่ตอนแรกจนกระทั่งเข้าสู่ตอนจบโดยเชื่อมเหตุการณ์ที่เล่าไว้ด้วยกันผ่านความสัมพันธ์ของเหตุและผลที่ตามมา

เหตุการณ์ในภาพยนตร์อาจเกิดขึ้นจากสาเหตุอย่างหนึ่งแต่ผลอาจลงเอยด้วยเหตุการณ์ใหม่หรือในทางกลับกันเหตุการณ์อันใหม่ก็มีผลมาจากปัจจัยอื่นที่อยู่ภายในเรื่องราวนั้น เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Thelma and Louise** (1991) ของริดลีย์ สกอตท์ (Ridley Scott) ที่ทำให้

อนาคตของตัวละครในเรื่องจากการไปเที่ยวกันสองคนเปลี่ยนกลับกลายเป็นอาชญากรต้องหลบหนีตำรวจหัวซุกหัวซุน ดังนั้นเหตุและผลที่ตามมาของภาพยนตร์จึงเป็นปัจจัยสำคัญ เรื่องราวและเหตุการณ์ทุกสิ่งทุกอย่างจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ไม่สามารถดำเนินไปข้างหน้าได้อาจเรียกว่า "เวลาหยุดนิ่ง" (Dead Time) อย่างไรก็ตาม กระบวนการพัฒนาเรื่องส่วนใหญ่ในภาพยนตร์จะเป็นไปตามเหตุและผลมักไม่ค่อยมีคำถามจากผู้ชมมากนักเพราะเป็นการจัดลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องอย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน

(3) ลำดับเวลา (Chronology)

การเล่าเรื่องในลักษณะที่ตรงไปตรงมาตามลำดับเวลาและเหตุการณ์มักไม่ทำให้สับสนในแง่เหตุผลความเป็นจริงของเรื่อง เวลาจึงเป็นส่วนประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งไม่ใช่เฉพาะเป็นเพียงแค่ภาพเคลื่อนไหวที่ทำให้เกิดระยะเวลาในภาพยนตร์เท่านั้นแต่ยังครอบคลุมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างลำดับเหตุการณ์และตัวละครที่ทำให้มีความหมายขึ้นตลอดระยะเวลาที่เรื่องได้พัฒนาไป

ในภาพยนตร์เรื่อง **Scream** (1996) ที่ยกตัวอย่างไปแล้ว เป็นการนำเสนอแบบการเรียงลำดับเวลาและเหตุการณ์ (Chronology) เรื่องสามารถดำเนินต่อไปได้โดยเกิดขึ้นจากจุดแรกเริ่มผ่านเวลาในลักษณะตรงไปตรงมา ผู้ชมสามารถรับรู้ความเป็นเหตุเป็นผลของภาพยนตร์ได้ง่ายแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง **Pulp Fiction** (1994) ของ เควนติน ทารันติโน (Quentin Tarantino) ที่มีการขัดจังหวะโครงสร้างของลำดับเวลาทำให้การเล่าเรื่องยอกย้อนไปมาหรือที่ เรียกว่า "Non-linear"

ภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มต้นและจบลงด้วยฉากเดียวกันโดยมี **ฮันนี บันนี** (Honey Bunny) กับ **พัมคิน** (Pumkin) พูดคุยกันเกี่ยวกับการปล้นในร้านค็อฟฟี่ช็อปแห่งหนึ่งและสองคนนี้ชักอาวุธออกมาปล้นผู้คนในร้าน จากนั้นภาพยนตร์ตัดแยกออกเป็นสองเหตุการณ์ที่มีลำดับของเวลาเกิดขึ้นต่อเนื่องไปตลอดครึ่งเรื่องก่อนที่จะนำเรื่องกลับสู่ฉากจบอันเป็นตอนต้นของเรื่องเพื่อโยงเข้าด้วยกัน

(4) ตัวละคร (Character)

ในภาพยนตร์นั้นตัวละคร หมายถึง แอ็คชันและแอ็คชันก็หมายถึงตัวละคร ทั้งตัวละครกับแอ็คชันต่างมีความสัมพันธ์กัน บางครั้งแอ็คชันอย่างเดียวไม่สามารถนำพาเรื่องราวของภาพยนตร์ไปได้ตลอดแต่เหตุการณ์ที่อยู่ภายในเรื่องอาจดึงดูดผู้ชมได้มากกว่า ดังนั้นภาพยนตร์หลายเรื่องจึงอาศัยตัวละครหลักเพื่อทำให้ผู้ชมใช้เป็นตัวเชื่อมผ่านเข้าไปมีอารมณ์ร่วมในเหตุการณ์ได้ง่ายขึ้น

ตัวละครหลักเป็นตัวละครที่ใช้เดินเรื่องเข้าไปพัวพันในเหตุการณ์สำคัญของเรื่องซึ่งเป็นสาเหตุของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นตามมาโดยมากมักเป็นมนุษย์ หุ่นยนต์หรือสัตว์ รวมทั้งภัยธรรมชาติ เช่น ลมพายุ คลื่นยักษ์ ภูเขาไฟ ร่วมกับมนุษย์โดยร้อยเข้าไปกับเนื้อเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง **Twister** (1996) พายุทอร์นาโดเป็นตัวละครที่ก่อให้เกิดความวุ่นวายสับสน ด้านหนึ่งเป็นความ

สงบของตัวละครหลักที่กำลังจะเกิดขึ้นในหมู่บ้าน ความวุ่นวายที่ตัวละครหลักต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับการไล่ล่าลมพายุทอร์นาโดกับแฟนเก่าจนทำให้เกิดความสัมพันธ์กัน เมื่อลมพายุสงบลงความสงบสุขอันใหม่ก็เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันกับที่พระเอกตัดสินใจเลิกกับคู่หมั้นแล้วกลับไปคืนดีกับแฟนเก่าซึ่งเป็นนักล่าพายุทอร์นาโดเช่นเดียวกันจึงเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม

ตัวละครที่มีความมุ่งมั่นปรารถนาก่อให้เกิดพลังขับเคลื่อนให้เดินไปข้างหน้าเพื่อเข้าถึงผู้ชมได้ดีชวนให้ติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ เช่น เรื่อง 300 (2007) พลังความมุ่งมั่นของกษัตริย์ลีโอนีดัส (King Leonidas) ที่กล้าหาญนำกองทหารนักรบสปาร์ตาของกรีกจำนวนเพียง 300 คนต่อต้านกองทหารที่เกรียงไกรของเปอร์เซียในสมรภูมิ **Thermopylae** ภาพยนตร์นำเสนอผู้ชมด้วยเหล่านักรบสปาร์ตาที่มีความมุ่งมั่นและเด็ดเดี่ยว ฉากการต่อสู้ที่กล้าหาญของกองทหารสปาร์ตาทำให้เป็นวีรบุรุษในมุมมองของผู้ชม

(5) ระยะเวลาของเรื่อง (Story Duration)

สิ่งที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างเรื่องกับโครงเรื่องได้อีกประการหนึ่ง คือ ระยะเวลาของโครงเรื่อง (Plot Time หรือ Plot Duration) และ ระยะเวลาของเรื่อง (Story Time หรือ Story Duration)

ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่เห็นชัดเจน คือ เรื่อง **High Noon** (1952) สามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างเรื่องกับโครงเรื่องในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เวลาของโครงเรื่อง (Plot Time) คือ ระยะเวลาของความยาวเหตุการณ์ในภาพยนตร์โดยเริ่มเวลา 10.30 น. ในตอนเปิดเรื่อง ขณะที่นายอำเภอ **วิล เคน** (Will Kane) แสดงโดย แกรี่ คูเปอร์ (Garry Cooper) กำลังแต่งงานและจะวางมืออำลาจากอาชีพนายอำเภอแต่เมื่อได้รับข่าวว่าผู้ร้ายชื่อ **แฟรงค์ มิลเล่อร์** (Frank Miller) แสดงโดย เอียน แมคโดนัลด์ (Ian MacDonald) ที่ถูกจับขังคุกไปเมื่อ 5 ปีก่อนกำลังเดินทางมาพร้อมสมุนในรถไฟเที่ยว 12.00 น. เพื่อต้องการล้างแค้นนายอำเภอ การต่อสู้กันก็จะเกิดขึ้น มีการขอร้องให้นายอำเภอรีบหนีออกไปจากเมืองเพื่อความปลอดภัย ดังนั้น เวลาของโครงเรื่อง (Plot Duration หรือ Plot Time) ประมาณ 90 นาที คือ เวลาตั้งแต่ 10.30-12.00 น. ในภาพยนตร์เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่นายอำเภอ วิล เคน (Will Kane) ไปขอร้องชาวบ้านให้มาช่วยเหลือตนแต่ได้รับการปฏิเสธ ส่วนเวลาของเรื่อง คือ ระยะเวลามากกว่า 5 ปีที่ภาพยนตร์กล่าวถึง **แฟรงค์ มิลเล่อร์** (Frank Miller) ที่ถูกจับขังคุกเมื่อ 5 ปีก่อน แม้ว่าจะไม่เห็นเหตุการณ์ตลอดระยะเวลา 5 ปีนั้นก็ตาม ส่วนความยาวของภาพยนตร์ (Screen Duration) คือ ระยะเวลาของภาพยนตร์ทั้งหมดที่เริ่มฉายจนจบในแต่ละเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง **High Noon** นี้มีความยาว (Screen Duration) ประมาณ 80 นาที

สิ่งที่น่าสนใจ คือ เวลาในภาพยนตร์สามารถหดและขยายได้ โดยปกติภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีความยาวประมาณ 90-120 นาที สำหรับภาพยนตร์เรื่อง **High Noon** นี้เป็นการนำเสนอ

โครงเรื่องในลักษณะเกือบเท่าเวลาจริง (Real Time) ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้เวลาทั้งหมดได้อย่างชัดเจนจากนาฬิกาบนผนังที่บอกเวลาที่กำลังผ่านไปทุกขณะซึ่งเป็นรูปแบบของภาพยนตร์แนวตื่นเต้น

ภาพยนตร์เรื่อง **Rope** (1948) เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่มีความลุ่มลึกเพราะมีชั้นเชิงการใช้เวลาในภาพยนตร์ได้มากกว่าคือ เสนอเหตุการณ์เท่าเวลาจริงของปัจจุบันต่อเนื่องในสถานที่เดียวกัน (Plot Time) ตอนเปิดเรื่องเป็นฉากฆาตกรรม ภาพยนตร์ให้ความรู้สึกเป็นช็อตเดียวต่อเนื่องเหมือนกับว่าผู้ชมเข้าไปนั่งอยู่ในเหตุการณ์ด้วย ภาพยนตร์เรื่อง The Untouchable (1987) ฉากที่มีการยิงกันบนบันไดของห้องโถงสถานีรถไฟฉากส่วนหนึ่งเป็นภาพช้าที่มีความยาวถึง 2 นาที ในขณะที่เหตุการณ์จริงดำเนินไปอย่างรวดเร็วและมีระยะเวลาน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของเวลาที่ขยายออกไปโดยการเน้นแอ็คชัน ภาพยนตร์ของ ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein, 1890-1948) เรื่อง **The Battleship Potemkin** (1925) มีฉากอันโด่งดัง เรียกว่า "Odessa Steps" เป็นเหตุการณ์ที่ทหารของพระเจ้าซาร์สังหารประชาชนที่บันได "Odessa" การตัดต่อของภาพยนตร์ทำให้เห็นหลายมุมมองแสดงถึงเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นพร้อมกันในเวลาเดียวกันและให้ความรู้สึกของการสังหารประชาชนเต็มไปด้วยความรุนแรง โหดร้ายและป่าเถื่อน ประเด็นสำคัญของการศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้คือ เพื่อให้รู้ว่ามีการจัดการและจัดวางเวลาอย่างไรของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

2.5.4 การเล่าเรื่องแบบเปิดและแบบปิด (Open and Closed Narratives)

การเล่าเรื่องแบบเปิด (Open Narrative) เป็นการเล่าเรื่องแบบไม่ชัดเจนไม่มีที่มาที่ไปหรือจบเรื่องในลักษณะที่ไม่ต้องการเหตุผล ทิ้งปัญหาให้ผู้ชมได้ขบคิดหรือมีคำถามมากมายหลังจากชมภาพยนตร์จบลงซึ่งอาจสร้างความกังขาหรือความอึดอัดต่อผู้ชมได้

ภาพยนตร์เรื่อง **Scream** จบเรื่องแบบปิดแต่ใน **Scream 2** (1998) เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นการจบเรื่องแบบเปิดมีการตั้งคำถามมากมายหลังภาพยนตร์จบมากกว่าในตอนแรก การสร้างภาพยนตร์จบเรื่องแบบเปิดนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างเสี่ยงเพราะการจบแบบไม่มีเหตุผลหรือการจบแบบห้วน ๆ อาจสร้างความไม่พอใจต่อผู้ชมได้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง **Limbo** (1999) ของจอห์น เซลส์ (John Sayles) ที่จบลงด้วยการจางภาพขาว (Fade to White) และไม่มีอะไรบ่งบอกการจบเรื่องจะทำให้ผู้ชมอึดอัด อย่างไรก็ตามปัจจุบันผู้สร้างภาพยนตร์มีความชำนาญในการสร้างภาพยนตร์แบบปิดและเปิดซึ่งสามารถสร้างความต่อเนื่องของภาพยนตร์ให้ยืดยาวชวนให้ติดตามในตอนต่อไปได้ เช่น เรื่อง **The Matrix** (1999) และ **The Lord of the Rings** (2001) ที่มีถึง 3 ตอน ขณะที่ **Star Wars** (1977) มีถึง 6 ตอน ซึ่ง 4 ใน 6 ตอน เป็นแบบเปิดจบด้วยตัวของมันเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง **Star Wars** ตอนเริ่มของภาพยนตร์ที่เป็นส่วนย่อยของการเล่าเรื่องทั้งหมด ภาพยนตร์อธิบายสาเหตุว่าทำไมจึงเริ่มต้นด้วยความขัดแย้งโดยใช้ภาพแอ็คชันของสงครามอวกาศที่ทำลายล้างกันเพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจกับผู้ชมด้วยความสับสน เรียกการเริ่มต้นนี้ว่า "ช่วงกลางหรือระหว่างกลางเรื่อง" หรือ Medias Res (ภาษาละติน แปลว่า In The Middle of Things)

ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปที่เริ่มด้วยความสงบสุข สิ่งที่อธิบายความสับสนนี้ คือ มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านี้ซึ่งไม่รู้มาก่อนเพียงแต่รู้ว่าการเริ่มต้นเช่นนี้เป็นตอนต่อของภาค 3 จึงเป็นเหตุผลของการเริ่มเรื่องในภาพยนตร์เพื่อพาผู้ชมก้าวเข้าสู่แอ็คชันทันทีเพราะเป็นปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่อง ในความเป็นจริงนั้นเราไม่มีเวลาพิจารณาการเล่าเรื่องโดยจุดสนใจมุ่งไปที่เหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็วและมีความขัดแย้งกันเป็นลักษณะการดำเนินเรื่องด้วยโครงเรื่องที่เพิ่มความรู้สึกด้านภาพ การเคลื่อนกล้อง การดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว ความเชื่อในเรื่องภาพพิเศษที่แนบเนียนและความมหัศจรรย์เพ้อฝัน (Thomas Schatz, 1993)

2.5.5 เรื่องราวเดียวและหลายเรื่อง (Single and Several Storylines)

รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีการพัฒนาไปตามยุคสมัยและนับวันการเล่าเรื่องยิ่งมีความลึกและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แนวบันเทิงซึ่งเดิมเป็นการเล่าเรื่องเดียวที่ไม่ซับซ้อนตรงไปตรงมาเริ่มเรื่องจากจุดหนึ่งแล้วไปยังจุดเป้าหมายของเรื่องในตอนจบมีโครงเรื่องที่เป็นรูปแบบตายตัว เช่น การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง มีจุดหักเห มีการใช้เหตุและผลที่ตามมา มีแรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยหลักของภาพยนตร์แนวบันเทิงที่นิยมสร้างกันมาตั้งแต่ทศวรรษ 1920 พบเห็นได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดโดยทั่วไป ส่วนภาพยนตร์แนวทางเลือก คือ การเล่าเรื่องที่แตกต่างจากแนวบันเทิง นอกจากยอกย้อนไม่ตรงไปตรงมาแล้วบางเรื่องยังมีหลายเรื่องอยู่ในเรื่องเดียวกัน (Several Storylines หรือ Multi-strand Narratives) คือ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจมีเรื่องหลักที่กำลังดำเนินอยู่ ขณะเดียวกันก็มีเรื่องราวอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกันต่างยุคต่างสมัยต่างมิติกันแต่ก็สามารถนำมาเชื่อมโยงร้อยเรียงให้ต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกันนำไปสู่จุดเป้าหมายของเรื่องได้อย่างราบรื่น เช่น เรื่อง **Do the Right things** (1989), **21 Grams** (2003), **Traffic** (2000) และ **Babel** (2006) เป็นภาพยนตร์ที่ยกประเด็นต่าง ๆ มานำเสนอ เช่น ประเด็นของเชื้อชาติ ครอบครัว เพศ และปัญหาสังคม

2.5.6 จุดหักเห (Turning Point)

จุดหักเห (Turning Point, Plot Point หรือ Inciting Incident) หมายถึง เหตุการณ์ที่เกี่ยวร้อยกับแอ็คชันของตัวละครหลักแล้วพลิกผันทำให้ชีวิตเปลี่ยนจากวิถีปกติไปสู่เรื่องราวใหม่ที่ยุ่งยากซับซ้อนขึ้น

โดยปกติแล้วจุดหักเหในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มีหลายจุดแต่จุดหักเหที่สำคัญจะทำหน้าที่เชื่อมระหว่างแต่ละองก์ด้วยเหตุการณ์ที่บอกความเปลี่ยนแปลงของตัวละครอาจถูกทำเครื่องหมายไว้ด้วยบทสนทนา คำพูด การเปลี่ยนฉาก ตัวอย่าง ภาพยนตร์เรื่อง **Back to the Future** (1985) ของโรเบิร์ต เซเมคคิส (Robert Zemeckis) **มาร์ตี้ แม็คฟลาย** (Marty McFly) แสดงโดย **ไมเคิล เจ.ฟอกซ์** (Michael J.Fox) ถูกกลุ่มผู้ก่อการร้ายอาหรับตามไล่ล่า มาร์ตี้ขับรถหนี

ไปและรถคันนี้สามารถพาย้อนอดีตไปในเมือง ฮิล วัลเลย์ (Hill Valley) ในแคลิฟอร์เนียซึ่งเป็นเมืองเดียวกับในปัจจุบันแต่อยู่ในช่วงที่กำลังเริ่มก่อสร้างย้อนหลังไปเมื่อ 50 กว่าปีทำให้ชีวิตของมาร์ตี้หักเหและยุ่งยากซับซ้อนขึ้นในเมืองนี้ หรือ ในภาพยนตร์เรื่อง **V for Vendetta** (2005) ของ**เจมส์ แมคไทก์** (James Mcteigue) ในฉากที่ อีวีร์ แฮมมอนด์ (Evey Hammond) แสดงโดย **นาตาลี พอร์ทแมน** (Natalie Portman) ถูกผู้คุมจับโกนผม การเปลี่ยนแปลงภายนอกของร่างกายเธอแสดงให้เห็นจุดหักเหที่สำคัญของกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในจิตใจของเธอที่ไม่ยอมรับพฤติกรรมของผู้คุมที่กักขังเธอจึงทำให้เธอเข้าร่วมกับกระบวนการกลุ่มต่อต้านอื่น ๆ

หน้าที่และวัตถุประสงค์ของจุดหักเหหลัก คือ การช่วยผลักดันเรื่องให้ดำเนินไปข้างหน้าแต่ก็อาจมีคำถามว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องจำเป็นต้องมีจุดหักเหหลักหรือไม่ คำตอบ คือ ภาพยนตร์แนวบันเทิงที่สร้างความสนุกสนานและประสบความสำเร็จมักมีจุดหักเหหลักที่ชัดเจนควบคู่กับโครงสร้างของเรื่องที่แข็งแรงในบทภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจมีจุดหักเหย่อยที่แตกต่างกัน 15-20 จุด เช่น สองจุดในองก์หนึ่ง สิบจุดในองก์สองและอีกหนึ่งจุดในองก์สาม เป็นต้น

2.5.7 เสียงพูดนอกและในเฟรม

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร หมายถึง ผู้ชมได้เห็นทั้งการกระทำและ ได้ยินเสียงบทสนทนาของตัวละคร โดยทั่วไปเสียงคนพูดที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นเป็นเสียงของตัวละคร พิธีกร ผู้บรรยาย หรือ ผู้ดำเนินเรื่องก็ได้ ซึ่งมีความหลายหลายและแตกต่างกันตามแนวของภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์ศิลปะ

2.5.8 มุมมองของการเล่าเรื่อง (Narrative Point-of-View)

มุมมองของการเล่าเรื่องหรือรูปแบบหรือวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นวิธีที่คล้ายกับการเล่าเรื่องในวรรณกรรมหรือละครเวทีที่ถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่ผู้ชมว่าเป็นมุมมองของใคร ตัวละครที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องนี้เรียกว่าคนเล่าเรื่องเป็นตัวละครที่ใช้เชื่อมโยงกับผู้ชมเพื่อรับรู้เหตุการณ์ร่วมกัน เช่น การเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person) ที่มีมุมมองในเรื่องราวของตัวละครโดยตรงและเป็นคนเดียวกับผู้ชมที่ร่วมไปในเหตุการณ์ด้วยกันและรับรู้เหตุการณ์เท่ากัน หมายถึง “ฉัน” หรือ “ผม” ของบทพูดที่อยู่นอกจอแต่ไม่ได้หมายถึง ผู้ชม การเล่าเรื่องส่วนใหญ่แล้วมักไม่ใช้บุคคลที่หนึ่งเล่าตลอดทั้งเรื่องยกเว้นฟิล์มนัวร์ ตัวอย่าง เรื่อง **“Lady in the Lake”** (1947) ของ **โรเบิร์ต มอนท์โกเมอรี่** (Robert Montgomery) ที่ใช้มุมมองของบุคคลที่หนึ่งเล่าตลอดทั้งเรื่องโดยผู้ชมสามารถมองเห็นเหตุการณ์และได้ยินเสียงเช่นเดียวกับตัวละครได้เห็นและได้ยินโดยมองเห็นตัวเองได้เพียงผ่านกระจกเงาเท่านั้นนอกจากนั้นไม่สามารถมองเห็นตัวเองได้เลย มุมมองประเภทนี้มีลักษณะคล้ายกับมุมกล้องแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ของตัวละคร

มุมมองอีกประเภทหนึ่งเป็นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person) หมายถึง "เขา" เป็นมุมมองจากภายนอกเข้ามาที่เรื่องในภาพยนตร์ใช้มากที่สุดในการถ่ายทอดเรื่องราวส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอเรื่องที่ผู้ชมรู้ สร้างเงื่อนงำให้กับผู้ชม ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ประเภทตื่นเต้นเร้าใจ เรื่อง **Fatal Attraction** (1987) ของ **เอเดรียน ลิน** (Adrian Lyne) ในฉากสุดท้ายของเรื่องที่ผู้ชมคาดไม่ถึงว่า **อเลกซ์ ฟอเรสท์** (Alex Forest) แสดงโดย **เกลนน์ โคลส** (Glenn Close) ที่ถูก **แดน กัลป์ลาเกอร์** (Dan Gallager) แสดงโดย **ไมเคิล ดักลาส** (Michael Douglas) กดจมอ่างอาบน้ำตายแต่ก็กลับลุกขึ้นมาพร้อมกับมีดจู่โจมเขาอย่างไม่ทันระวังตัวทำให้ผู้ชมกรีดร้องด้วยความตกใจเพราะผู้ชมเชื่อว่าเธอเสียชีวิตแล้วรับรู้เหมือนตัวละครขณะนี้เรื่องกำลังจะจบลง

ในบางครั้งผู้กำกับอาจต้องการให้ผู้ชมเหตุการณ์มากกว่าตัวละคร (Unrestricted Narration หรือ Omniscient) โดยการนำผู้ชมให้รับรู้เหตุการณ์กลับไปกลับมาระหว่างตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่อง ผู้ชมสามารถเห็นเหตุการณ์ว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับตัวละครใดขณะที่ตัวละครไม่รู้ตัว ผู้ชมจะรู้สึก "ลุ้น" ตลอดเวลาก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมเช่นเดียวกับผู้ชมที่รู้เหตุการณ์เท่ากับตัวละครซึ่งมุมมองที่ผ่านบุคคลที่สามนี้คล้ายกับมุมกล้องเฝ้าดูเหตุการณ์ (Objective Camera Angle) ของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เขย่าขวัญที่ผู้ชมจดจำไม่รู้ลืมเรื่อง **Psycho** (1960) ของ **อัลเฟรด ฮิทช์ค็อค** (Alfred Hitchcock) ในฉากที่ **ไลล่า** (Lila Crane) แสดงโดย **เวร่า ไมล์ส** (Vera Miles) น้องสาวของ **เมเรียน เครน** (Marian) แสดงโดย **เจเน็ต ลีห์** (Janet Leigh) ที่ติดตามค้นหาพี่สาวที่หายไปในบ้านของ **นอร์แมน เบทส์** (Norman Bates) แสดงโดย **แอนโทนี เพอร์กินส์** (Anthony Perkins) ไลล่าเดินมาที่ทางลงห้องใต้ดินแล้วหยุดหมุนตัวก่อนตัดสินใจเดิน ลงไป จุดนี้เป็นจุดที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากเพราะผู้ชมรู้ว่าจะเกิดอันตรายขึ้นและอยากจะบอกกับเธอว่าไม่ควรลงไปให้รีบหนีออกไป เทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่ดีที่ ฮิทช์ค็อค ถนัดและนำมาใช้สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมในภาพยนตร์หลายเรื่อง

การเลือกใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับเพราะให้ผลที่แตกต่างทางด้านอารมณ์กับผู้ชม ตัวอย่างเช่น ในฉากที่มีระเบิกซุกซ่อนในที่ชุมชนแล้วทันใดนั้นก็ระเบิดขึ้นโดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัวมาก่อนสามารถ "ช็อค" ผู้ชมได้อย่างทันทีทันใดได้ ขณะที่ฉากเดียวกันนี้ถ้าหากผู้ชมรู้ว่ามีระเบิดซุกซ่อนอยู่ก่อนเพราะเห็นว่าใครเป็นมือระเบิดและรู้อีกด้วยว่าจะระเบิดขึ้นเมื่อใดโดยอาจเห็นเวลาที่กำลังนับถอยหลัง ถ้าหากว่าเรากำหนดให้ตัวละครเดินเข้าเดินออกในฉากนั้นสาละวนพูดคุยกับโทรศัพท์มือถือ ผู้ชมก็จะถูกดึงให้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ให้เกิดความรู้สึกอยากจะบอกกับตัวละครว่าให้รีบวางโทรศัพท์แล้วออกไปจากที่นั่นเพราะมีลูกระเบิดเวลาซุกซ่อนอยู่ การใช้มุมมองแบบนี้เป็นการสร้างความกระวนกระวายใจกับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก

ในทางปฏิบัติแล้วภาพยนตร์มักผสมผสานทั้งสองมุมมองนี้เข้าด้วยกันโดยฉากใดจะใช้มุมมองใดขึ้นอยู่กับความคาดหวังของผู้กำกับที่ต้องการเล่าเรื่องประเภทใดที่สามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ชมได้

2.5.9 โมทีฟ (Motif)

โมทีฟ (Motif) หมายถึง ภาพและเสียงทุกประเภทที่ปรากฏซ้ำ ๆ ในแต่ละฉากจนกลายเป็นสัญลักษณ์และสัญญาณของความหมายเฉพาะขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนั้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของภาพยนตร์ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้นเนื่องจากการชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ไม่สามารถย้อนกลับได้เช่นเดียวกับการอ่านวรรณกรรมเมื่อผู้ชมได้เห็นภาพหรือได้ยินเสียงก็สามารถทราบได้ทันทีว่าจะมีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นต่อมา เช่น การใช้ค้างคาวปรากฏก่อนทุกครั้งที่ผีดูดเลือดจะปรากฏตัวหรือการใช้เสียงประกอบเป็นโมทีฟ เช่น เสียง “เอ๊ียด...” ทุกครั้งก่อนที่ฆาตกรโรคจิตถือมีดครัวปลายแหลมยาวจะปรากฏตัวขึ้น ตัวอย่างในภาพยนตร์ เรื่อง **American Beauty** (1999) ของ **แซม เมนเดส** (Sam Mendes) บทภาพยนตร์โดย **อลัน บอลล์** (Alan Ball) ที่ใช้ภาพกลีบกุหลาบทุกครั้งเพื่อแสดงถึงจิตใต้สำนึกทางเพศของ **เลสเตอร์ เบิร์นแฮม** (Lester Burnham) แสดงโดย **เควิน สเปซี่** (Kevin Spacey) หรือ ในภาพยนตร์เรื่อง **“The Red Lantern”** (1991) ของ **จาง อี้โหมว** (Zhang Yimou) ที่ใช้ทั้งภาพ คือ โคมแดง และเสียง คือ กิจกรรมเคาะนวดฝ่าเท้าเป็นสัญลักษณ์ของการได้มีโอกาสหลับนอนกับสามี

การใช้คำพูดจากบทสนทนาที่เป็นโมทีฟ ตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง **Pulp Fiction** (1994) ของ **เควนติน ทารันติโน** (Quentin Taratino) ที่**จูลส์** (Jules) แสดงโดย **ซามูเอล แอล.แจ็กสัน** (Samuel L. Jackson) กับ **วินเซนท์ วีกา** (Vincent Vega) แสดงโดย **จอห์น ทราโวลตา** (John Travolta) ตามเก็บผู้ที่หักหลังเจ้านายของเขาที่ชื่อ **วอเลซ** (Wallace) แสดงโดย **บรู๊ซ วิลลิส** (Bruce Willis) โดยที่จูลส์มักจะใช้คำพูดที่มาจากคำสอนในพระคัมภีร์ไบเบิลเสมอ ผู้ชมจะเข้าใจตลอดว่าเมื่อใดก็ตามที่เขานำคำจากพระคัมภีร์ขึ้นมาพูดเหยื่อของเขาต้องถูกสังหารทุกครั้งแต่ **เควนติน ทารันติโน** ก็หักมุมผู้ชมด้วยการไม่ให้สังหารเหยื่อในตอนจบเรื่องเมื่อ **จูลส์** ใช้คำพูดเดิมซ้ำ ๆ ที่มาจากพระคัมภีร์

2.5.10 การย้อนอดีต (Flashbacks)

การย้อนอดีต คือ การเล่าเรื่องแบบขัดจังหวะเวลาโดยนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีตของภาพยนตร์เข้าไปแทรกในเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่มีผลทำให้เหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่นั้นหยุดชะงักลงและหลุดออกมาจากการเล่าเรื่องชั่วขณะ ผู้สร้างภาพยนตร์นำวิธีการนี้มาใช้ตั้งแต่ทศวรรษที่ 40 การขัดจังหวะการเล่าเรื่องโดยวิธีการย้อนอดีตนี้เป็นการอธิบายเรื่องเพื่อไม่ให้ผู้ชมสับสนเป็นการช่วยทำให้เรื่องราวชัดเจนขึ้นเป็นการปูพื้นหลังว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น

โดยที่เหตุการณ์ในอดีตที่มาแทรกต้องมีความสัมพันธ์กัน ภาพยนตร์ที่ใช้วิธีการย้อนอดีตเป็นส่วนสำคัญของการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง **Moulin Rouge** (2001), **Forrest Gump** (1994), **Titanic** (1997), **Rashomon** (1950) และภาพยนตร์อมตะอีกหลายเรื่อง ส่วนภาพยนตร์ที่นิยมยกตัวอย่างโดยใช้วิธีการย้อนอดีตเสมอ คือ เรื่อง **Citizen Kane** (1941) ของ **ออร์สัน เวลส์** (Orson Wells) เนื้อหาในภาพยนตร์เป็นเรื่องของเจ้าของกิจการหนังสือพิมพ์ที่ทรงอิทธิพลร่ำรวย ชื่อ **ชาลส์ ฟอสเตอร์ เคน** (Charles Foster Kane) เริ่มเรื่องด้วยการตายของ เคน แล้วตามด้วยนักหนังสือพิมพ์ที่พยายามสืบค้นประวัติเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวของเขาก่อนตาย จุดนี้เป็นเหตุการณ์ปัจจุบันของการเล่าเรื่องก่อนการเข้าสู่การสืบสวนและสัมภาษณ์ผู้คนที่ใกล้ชิดและรู้จักเขา

การสัมภาษณ์ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นความทรงจำของการย้อนอดีตเพื่อค้นหาชีวิตของเคนว่าเป็นใครและที่สำคัญทำไมเขาจึงพูดคำว่า “Rosebud” ก่อนสิ้นใจซึ่งเป็นสิ่งที่นักหนังสือพิมพ์อยากรู้ พวกเขาจึงต้องสืบเสาะค้นหาความลับของคำว่า “Rosebud” ต่อไป การย้อนอดีตจึงทำหน้าที่บอกเราเกี่ยวกับชีวิตของเคน และสิ่งที่ซ่อนเร้นภายใต้คำว่า “Rosebud”

การย้อนอดีตนั้นอาจไปไกลมากจนกระทั่งใช้การย้อนอดีตซ้อนกันซึ่งบางครั้งอาจมีข้อเสียของการใช้ซึ่งจะเป็นการขัดจังหวะของการบรรยายเรื่องที่ต่อเนื่องกันถ้าหากใช้ไม่เหมาะสมอาจสร้างความสับสนให้กับ ผู้ชมได้ การย้อนอดีตแม้ช่วยเสริมความน่าสนใจต่อผู้ชมแต่ถ้าใช้มากเกินไปอาจทำให้เรื่องที่กำลังดำเนินไปสู่ จุดไคลแมกซ์ถูกขัดจังหวะลงได้ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาพยนตร์หลายเรื่องมีการตัดต่อย้อนอดีตกลับไปมาซับซ้อนมากขึ้นแต่ก็สร้างความสนุกสนานกับผู้ชมได้ไม่น้อยเช่นกัน ตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง Inception (2010) ของ คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ที่ไม่ใช่การย้อนอดีตแต่เป็นการเข้าไปสู่มิติของความฝันที่ซับซ้อนหลายชั้นคล้ายกันแต่ก็สามารถดำเนินเรื่องไปสู่จุดเป้าหมายได้อย่างสนุกสนาน

2.6 แนวความคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)

ภาพยนตร์ศิลปะส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์แนวอิสระ (Independently Made Film) ไม่หวังผลกำไร มีตลาดผู้ชมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่าเป็นกลุ่มคนดูขนาดใหญ่ เช่น Hollywood ที่มีการใช้เงินลงทุนสูงในการถ่ายทำ การทำภาพเทคนิคพิเศษ การใช้ดาราที่มีชื่อเสียงและนำออกฉายทั่วโลก

การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ศิลปะเริ่มตั้งแต่ยุคแรกในทศตวรรษ 1920-1940 ในฝรั่งเศส ทศวรรษที่ 1950 ในญี่ปุ่นและอินเดีย ทศวรรษ 1960 กลับมาโดดเด่นในยุโรปและตั้งแต่ทศวรรษ 1970-2000 แพร่หลายในสหรัฐอเมริกาและยุโรปจนกระทั่งปัจจุบันได้กระจายไปทั่วโลก

การศึกษาค้นคว้าภาพยนตร์ศิลปะ จะช่วยทำให้ทราบพัฒนาการของความคิดในแต่ละยุคสมัยของภาพยนตร์ในแต่ละพื้นที่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพยนตร์ศิลปะ หรือ “หนังอาร์ต” ภาษาอังกฤษเรียกว่า “Art Film” หรือ “Art Movie” หรือ “Art House Film” หรือ “Art Cinema” มักเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาจริงจังไม่มุ่งหวังเชิงพานิชย์ เป็นภาพยนตร์อิสระมีจุดมุ่งหมายกับคนดูกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่ากลุ่มใหญ่ ๆ นักวิจารณ์และนักวิชาการภาพยนตร์ให้คำจำกัดความ ภาพยนตร์ศิลปะ คือ ภาพยนตร์ที่สร้างโดยแฝงนัยซ่อนเร้น (Canon of Film) เน้นคุณภาพทำให้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวกระแสหลักของฮอลลีวู้ด (Mainstream Hollywood Film) ซึ่งรวมถึงปัจจัยอื่น ๆ เช่น รูปแบบของสังคมแนวสัจจนิยมที่เน้นการถ่ายทอดเชิงนักประพันธ์วรรณกรรมของผู้กำกับ (Auteur) และความคิด ความฝันของตัวละครมากกกว่า การนำเสนอเรื่องราวที่ชัดเจนหรือเรื่องราวที่เน้นเป้าหมาย นักวิชาการด้านภาพยนตร์อย่าง เช่น David Bordwell กล่าวว่า ภาพยนตร์ศิลปะเป็นประเภทหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบเดิม (Conventions)

ภาพยนตร์ศิลปะมักจะฉายตามโรงภาพยนตร์ที่เฉพาะ (Repertory Cinemas) ในสหรัฐเรียกว่า “Art House Cinemas” และฉายตาม “Film Festival” คำว่า “Art Film” มีการใช้อย่างกว้างขวางในสหรัฐมากกว่าในยุโรปซึ่งมีความสัมพันธ์กับแนวคิดนักประพันธ์วรรณกรรม (Auteur) ในภาพยนตร์และ “National Cinema” (เช่น German National Cinema) ภาพยนตร์ศิลปะมีจุดมุ่งหมายที่ตลาดคนดูกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่ไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนด้านการเงินก้อนใหญ่ หรือการใช้ภาพพิเศษ (Special Effects) ที่ยิ่งใหญ่ การไม่ใช้ดาราที่มีชื่อเสียงที่มีค่าตัวแพง หรือไม่รณรงค์โฆษณาภาพยนตร์ที่ใช้เงินทุนมากมายเหมือนกับภาพยนตร์กระแสหลักที่ออกฉายทั่วไป ผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนได้ปรุงแต่งข้อจำกัดเหล่านี้โดยการสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างออกไป ซึ่งมักใช้นักแสดงภาพยนตร์ที่มีคนรู้จักน้อยหรืออาจเป็นนักแสดงสมัครเล่นและการสร้างฉากที่ลงทุนต่ำเพื่อให้ภาพยนตร์นั้นเน้นที่การพัฒนาด้านความคิดหรือแสวงหาการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องหรือรูปแบบการสร้างภาพยนตร์ใหม่ ๆ

นอกจากนี้คนดูต้องมีความรู้และประสบการณ์ในการเข้าใจและเข้าถึงในภาพยนตร์เหล่านี้ ในปลายทศวรรษที่ 1990 ภาพยนตร์ศิลปะเคยถูกเรียกว่า “Largely a Cerebral Experience” หรือการชมต้องใช้ความคิดซึ่งมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวกระแสหลัก (Mainstream) หรือแนว “Blockbuster” ซึ่งเน้นความเพ้อฝัน ฝันหวาน (Escapism) และความบันเทิงล้วน ๆ สำหรับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หนังอาร์ตต้องอาศัยนักวิจารณ์ การสนทนา การพูดคุยกับนักเขียนคอลัมม์ศิลปะเกี่ยวกับภาพยนตร์ คนวิจารณ์ พวก Bloggers และการบอกปากต่อปากโดยคนดูเนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะมีการลงทุนน้อย ดังนั้นคนทำหนังแนวนี้จึงต้องการคนดูเพียงส่วนน้อยจากจำนวนคนดูหนังแนวกระแสหลักในการสร้างรายได้

การจำแนกภาพยนตร์ศิลปะ

David Bordwell ได้กำหนดความหมายของภาพยนตร์ศิลปะในปี 1979 ในบทความเรื่อง "The Art Cinema as a Mode of Film Practice" ที่มีการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างหนังอาร์ตกับหนังกระแสหลัก "Hollywood Classic" ซึ่งหนังกระแสหลักของฮอลลีวู้ดใช้การเล่าเรื่องแบบชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบที่เกิดจากความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ณ เวลาหนึ่ง ๆ ในทุกฉากจนจบเรื่องราวของภาพยนตร์กระแสหลักถูกขับเคลื่อนโดยตัวเอกของเรื่อง ตัวละครที่ชัดเจนและแปลกใหม่มีการถามตอบอย่างเป็นเหตุเป็นผล แก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบและมีการกำหนดโครงเรื่องตายตัวร่วมกับการเดินเรื่องที่รวดเร็ว เสียงเพลงประกอบที่ช่วยสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมได้และกระชับเรื่องด้วยการตัดต่อที่แนบเนียน ภาพยนตร์กระแสหลักมีแนวโน้มในการใช้องค์ประกอบ เช่น ภาพที่สวยงาม พล็อตเรื่อง คำพูดบทสนทนา ตัวละครประเภทต่าง ๆ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคำกล่าวของ Bordwell ที่ว่าแรงจูงใจของภาพยนตร์ศิลปะมีการเล่าเรื่องด้วย 2 หลัก คือ ความเป็นจริงและการทำให้เชื่อ โดยภาพยนตร์ศิลปะจากกระแสหลักมีความเป็นคลาสสิกของการทำภาพยนตร์ที่มีการติดต่อกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในตอนต่าง ๆ ด้วยความเป็นเหตุและผลโดยภาพยนตร์มักจะมาจากส่วนลึกที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวละคร เช่น ประเด็นทางจิตวิทยาที่มาพร้อมกับลักษณะส่วนตัว การละเมิดทางเพศ หรือประเด็นทางสังคม ปัญหาทางศีลธรรม หรือจุดวิกฤตของตัวเอง

ภาพยนตร์กระแสหลักมักเกี่ยวข้องกับปัญหาทางศีลธรรมหรือจุดวิกฤตต่าง ๆ แต่ประเด็นนี้มักจะแก้ได้ตอนท้ายของภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ศิลปะปัญหาถูกแก้และตรวจสอบในลักษณะของการครุ่นคิด แต่มักจะปราศจากการแก้ไขที่ชัดเจนในตอนท้ายของภาพยนตร์ ตัวละครเอกในภาพยนตร์ศิลปะมักจะเผชิญกับความน่าสงสัย ภาวะผิดปกติของบุคคลหรือสังคม หรือความแตกแยกและมักจะอธิบายบทพูดที่เกิดภายในความคิด ลำดับของความฝันและความ "Fantasy" ในภาพยนตร์บางเรื่อง ผู้กำกับใช้การอธิบายโดยปราศจากความหมายเพื่อแสดงถึงมุมมองทางปรัชญา เช่น Existentialism

เรื่องราวในภาพยนตร์มักทำหน้าที่บทบาทที่สองในการพัฒนาตัวละครเพื่อค้นหาความคิดในฉากที่มีบทพูดยาวๆ ฉากที่มีความคลุมเคลือ ไม่ชัดเจน เป็นช่องว่างในภาพยนตร์ที่จงใจไม่ให้ชัดเจน หรือบางฉากที่เสริมขึ้นมาโดยไม่สัมพันธ์กับฉากก่อน ๆ บังคับให้ผู้ชมทำความเข้าใจในข้อความของภาพยนตร์และมักทิ้งเครื่องหมายของภาพสัญลักษณ์ไว้โดยปฏิเสธการให้คำตอบแต่จะให้ผู้ชมทำหน้าที่คิดเองว่าเรื่องราวเป็นอย่างไร ทำไมจึงเป็นเช่นนี้

Bordwell อ้างว่า ภาพยนตร์ศิลปะเป็น "Genre" หรือเป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่มีความโดดเด่นด้วยตัวของภาพยนตร์เองและนักทฤษฎีภาพยนตร์ เช่น Robert Stam กล่าวว่า ภาพยนตร์ศิลปะเป็น "Genre" ประเภทหนึ่งที่กำหนดให้เป็นหนังอาร์ตเพราะมีสถานภาพของความ

เป็นศิลปะเหมือนภาพยนตร์กระแสหลักขึ้นอยู่กับลักษณะของภายนตร์ งบประมาณของภาพยนตร์ (Blockbuster Movie or B-movie) หรือดาราที่มีคุณภาพ

ภาพยนตร์บางเรื่องที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นส่วนหนึ่งของตัวอย่างภาพยนตร์ศิลปะที่มีคุณสมบัติเล็ก ๆ ที่ผู้กำกับให้ความรู้สึกของความเป็นลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะที่มีความจริงจัง ไม่ประสงค์ในเชิงการค้า หรือมีลักษณะอิสระ ไม่มีเป้าหมายที่เป็นผู้ชมกลุ่มใหญ่ ภาพยนตร์บางเรื่องเป็นประเภท "Auteur" ภาพยนตร์อิสระ หรือภาพยนตร์ทดลองบางกรณี เช่น นักวิจารณ์บางคนเรียก "My Own Private Idaho" (1991) ของ Gus Van Sant ว่าเป็นภาพยนตร์ทดลองที่มีคุณภาพทางศิลปะขั้นสูง ส่วน "Washington Post" เรียกว่า ภาพยนตร์กระแสหลักที่มีความทะเยอทะยาน เป็นต้น

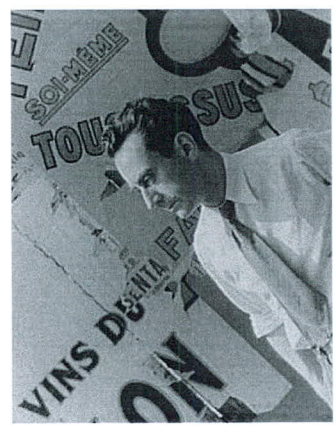
ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในที่นี้มีลักษณะเหล่านี้มากที่สุด บางเรื่องเป็นเชิงการค้าผลิตขึ้นโดยสตูดิโอของภาพยนตร์กระแสหลักที่มีตราประทับรับรองว่าเป็นรูปแบบ "Auteur" ของผู้กำกับหรือมีตัวละคร ภาพยนตร์เหล่านี้มีชื่อเสียงโดดเด่นเพราะคว้ารางวัลใหญ่ ๆ หรือได้รับการวิจารณ์จากผู้วิจารณ์ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลหรือเพราะได้รับการแนะว่าเป็นเรื่องเล่าหรือใช้เทคนิคในการสร้างที่ทันสมัย

ในทศวรรษ 1920 และ1930 ผู้สร้างไม่ได้ตั้งใจทำภาพยนตร์ศิลปะ และผู้วิจารณ์ก็ไม่ได้ใช้คำว่า "ภาพยนตร์ศิลปะ" อย่างไรก็ตาม มีภาพยนตร์ที่มีวัตถุประสงค์ในการสื่อถึงประสบการณ์ที่สวยงาม อย่างเช่น ภาพยนตร์เงียบเรื่อง "The Passion of Joan of Arc" (1928) ของ Carl Theodor Dreyer เน้นสุนทรียภาพ และภาพยนตร์แนวเหนือจริงเน้นจิตใต้สำนึก ของ Luis Buñuel เรื่อง "Un chien andalou" (1929) และ "L'age d'Or" (1930) หรือภาพยนตร์เกี่ยวกับการเมืองและสัมพันธ์กับสถานการณ์ปัจจุบันเรื่อง "Battleship Potemkin" ซึ่งเป็นภาพยนตร์ชิ้นเอกของรัสเซียที่โด่งดังและมีอิทธิพลของ Sergai Eisenstein ส่วนภาพยนตร์ของสหรัฐ เช่น "Sunrise: A Song of Two Humans" (1927) โดยผู้กำกับแนว "Expressionist" ชาวเยอรมัน ชื่อ F.W. Manau ใช้ศิลปะที่บิดเบี้ยวในการออกแบบและ การถ่ายภาพที่แหวกแนวเพื่อสร้างสิ่งที่เกินความจริง ในเรื่องเล่าของเทพนิยายที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์และจิตนาการ และในภาพยนตร์ของ Jean Renoir เรื่อง "The Rules of the Game" (1939) เป็นเรื่องเชิงตลกที่อยู่เหนืออารมณ์ตลกแบบเดิมๆ โดยการเหน็บแนมและเสียดสีอารมณ์เศร้าของสังคมชั้นสูงของฝรั่งเศสในปีก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งในมติของนักวิจารณ์จากสถาบันภาพยนตร์อังกฤษ ได้จัดอันดับภาพยนตร์ที่ดีที่สุดอันดับที่ 3 หลังจากเรื่อง "Citizen Kane" และ "Vertigo" โดยภาพยนตร์ศิลปะยุคแรก ๆ เหล่านี้มีการใช้เงินส่วนตัวมากกว่าใช้เงินจากบริษัทภาพยนตร์ ในบางกรณีเนื้อหาของภาพยนตร์ทำให้เกิดการโต้แย้งหรือไม่ค่อยดึงดูดผู้ชม ในปลายทศวรรษ 1940 ผู้กำกับชาวอังกฤษ Michael Powell และ Emeric Pressburger สร้างภาพยนตร์เรื่อง "The Red Shoes" (1948) เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับระบำปลายเท้าที่โดดเด่นจากภาพยนตร์กระแสหลักในยุคนั้น ในปี 1945 David Lean เกือบจะกำกับเรื่อง "Bief

Encounter" ซึ่งดัดแปลงจากละครของ Noël Coward เรื่อง "Still Life" ที่ให้เห็นถึงความรักที่เร้าร้อนระหว่างชายที่เป็นชนชั้นสูงและหญิงที่เป็นชนชั้นกลางแฝงประเด็นทางสังคมและเศรษฐกิจที่ประเทศอังกฤษกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น

ยุคแรก : ทศวรรษ 1910-1920

ยุคแรกของภาพยนตร์ศิลปะได้แก่ เรื่อง "Intolerance" (1916) ของ D.W. Griffith และผลงานของ Sergei Eisenstein ภาพยนตร์ศิลปะยังได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แนว "Avant-garde" ของชาวสเปนชื่อ Luis Buñuel และ Salvador Dali เรื่อง "L'Age d'Or" (1930) และ Jane Cocteau เรื่อง "The Blood of a Poet" (1930) ในทศวรรษ 1920 สมาคมภาพยนตร์ประกาศว่าภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็นภาพยนตร์บันเทิง เพื่อคนดูส่วนใหญ่ และภาพยนตร์ศิลปะ มุ่งที่คนดูต้องใช้ความคิด ในประเทศอังกฤษ Alfred Hitchcock และ Ivor Montagu ได้ตั้งสมาคมภาพยนตร์และนำภาพยนตร์ต่างประเทศที่พวกเขาคิดว่า "เข้าถึงศิลปะ" (Artistic Achievement) เข้ามาฉาย เช่น ภาพยนตร์โซเวียตที่ตัดต่อแบบมีพลังและภาพยนตร์แนว "Expressionist" ของบริษัท Universum Film A.G. (UFA) Studio ในเยอรมัน



ภาพที่ 13 Man Ray

"Cinéma Pur" กลุ่มภาพยนตร์แนว "Avant-garde" ของฝรั่งเศสในทศวรรษที่ 1920-1930 มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความคิดของภาพยนตร์ศิลปะกลุ่มภาพยนตร์แนว "Cinéma Pur" ได้แก่ ศิลปินแนว "Dada" เช่น Man Ray (Emale-Bakia, Return to Reason), Rene Clair (Entr'acte) และ Mercel Duchamp (Anemic Cinema) ศิลปินแนวดาดาใช้ภาพยนตร์ในการถ่ายทอดการเล่าเรื่องแบบ "Conventions, Bourgeois Traditions" และ "Conventional Aristotelian Notions of Time and Space" ให้มีการสร้างสรรค์การตัดต่อที่ไม่ตายตัว "Time

และ Space" ภาพยนตร์บริสุทธิ์ (Pure Cinema) ได้รับอิทธิพลจากนักสร้างภาพยนตร์แนว "Absolute" ของเยอรมันชื่อ Hans Richter, Walter Ruttmann และ Viking Eggeling

ทศวรรษ 1930-1950

ในทศวรรษ 1930 และ 1940 ภาพยนตร์ "Hollywood" แบ่งออกเป็นกลุ่มที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างภาพยนตร์โดยการดัดแปลงจากวรรณกรรม ของ John Ford ในภาพยนตร์เรื่อง "The Informer" (1935) และของ Eugene O'Neill เรื่อง "The Long Voyage Home" (1940) และภาพยนตร์ทำเงินประเภทยอดนิยม เช่น ภาพยนตร์แนว "Ganger Thrillers" นักสร้างภาพยนตร์ชื่อ William Siska ได้โต้แย้งว่า ภาพยนตร์แนว "Neorealist" ของอิตาลีตั้งแต่ช่วงกลางถึงปลายทศวรรษที่ 1940 เช่น "Open City" (1945) เรื่อง "Paisa" (1946) และเรื่อง "Bicycle Thief" ถือได้ว่าเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีจิตสำนึกในศิลปะของภาพยนตร์ (Conscious Art Film Movement)

ในปลายยุคทศวรรษที่ 1940 ความเข้าใจของอเมริกันว่าภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ของอิตาเลียน (Italian Neorealist Film) และแนวสไตล์การสร้างภาพยนตร์ของยุโรปในขณะนั้นมีความแตกต่างจากกระแสหลักของ Hollywood ถูกเสริมให้แพร่หลายขึ้นโดยพัฒนาการของโรงภาพยนตร์ที่ฉายภาพยนตร์ศิลปะ (Art House) ในเมืองใหญ่ในสหรัฐอเมริกาและในเมืองที่เป็นสถาบันการศึกษาในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การเติบโตของผู้ชมภาพยนตร์ชาวอเมริกันที่กำลังเบื่อหน่ายกับภาพยนตร์แนวกระแสหลักของ "Hollywood" ทำให้นำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ศิลปะใหม่ ๆ เพื่อการชมภาพยนตร์แนวทางเลือกอื่น ๆ ตามโรงภาพยนตร์บนถนนสายหลัก ได้แก่ ภาพยนตร์ของอังกฤษและภาพยนตร์อิสระของอเมริกันรวมถึงภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์คลาสสิกของ "Hollywood" ที่แพร่หลาย ขณะที่ภาพยนตร์ของ Rossellini เรื่อง "Open City" ของ Mackendrick เรื่อง "Tight Little Island" (Wisky Galore!) เรื่อง "The Bicycle Thief" และเรื่อง "The Red Shoes" ที่ได้ฉายให้กับคนดูในสหรัฐอเมริกาเป็นจำนวนมาก

ในปี 1950 ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสเริ่มผลิตภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลจาก Italian "Neorealism" และภาพยนตร์ "Hollywood" คลาสสิกซึ่งเป็นแบบที่นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสเรียกว่า "French New Wave" (La Nouvelle Vague) กลุ่มนี้แม้ว่าไม่เคยมีการจัดตั้งอย่างเป็นทางการมาก่อนแต่ก็เป็นกลุ่มที่รู้กันในแวดวงของตัวเองที่ปฏิเสธรูปแบบภาพยนตร์คลาสสิกและค่อนข้างโจมตีภาพยนตร์วัยรุ่นที่เน้นดารายิ่งใหญ่ เป็นตัวอย่างของภาพยนตร์ศิลปะยุโรป ผู้กำกับหลายคนได้ใช้แนวคิดของสังคมและการเมืองเข้าไปผูกติดกับภาพยนตร์เน้นการเปลี่ยนแปลงอย่างขนานใหญ่ของยุค มีการทดลองมากมายในภาพยนตร์ เช่น ใช้การตัดต่อสไตล์ด้านภาพ ปรับการเล่าเรื่องแบบเก่า ๆ ผู้นำที่โดดเด่นในกลุ่มนี้ ได้แก่ François Truffaut, Jean Lue Godard, Éric Rohmer, Claude Chabrol และ Jacques Rivette ด้วยการวิจารณ์ภาพยนตร์ดัง ๆ ในนิตยสารที่เรียกว่า "Cahiers

du Cinema" และเกิดทฤษฎี "Auteur" ขึ้นที่อ้างว่าผู้กำกับเป็นนักประพันธ์ที่มีลายเซ็นในภาพยนตร์ของเขาแต่ละเรื่อง

ทศวรรษ 1950

ในทศวรรษ 1950 ภาพยนตร์ที่รู้จักกันดีบางเรื่องที่สื่ออารมณ์ศิลปะ เช่นเรื่อง "La Strada" (1954) เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับหญิงที่เผชิญกับการทำงานกับคณะละครสัตว์ที่โหดร้ายและไม่มีความเป็นมนุษย์เพื่อหาเลี้ยงครอบครัวและเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับเธอในขณะนั้น ภาพยนตร์ของ Carl Theodor Dreyer เรื่อง "Ordet" (1956) เป็นครอบครัวที่ศูนย์กลางขาดศรัทธาแต่ลูกชายที่เชื่อว่าตัวเองเป็นพระเยซูและทำให้คนเชื่อว่าเขาสามารถสร้างปฏิหารย์ได้ ภาพยนตร์เรื่อง "Nights of Cabiria" (1957) ของ Federico Fellini เป็นเรื่องเกี่ยวกับความพยายามที่ล้มเหลวของโสเภณีในการค้นหาความรัก เธอได้รับความทุกข์ทรมานและได้รับการปฏิเสธ และเรื่อง "Wild Strawberries" (1957) โดย Ingmar Bergman เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหมอและเป็นศาสตราจารย์ที่สูงอายุที่ชอบฝันร้ายนำไปสู่การประเมินชีวิตของเขาอีกและภาพยนตร์เรื่อง "The 400 Blows" (1959) โดย François Truffaut มีตัวละครหลักเป็นคนหนุ่มที่พยายามทำตัวเป็นผู้ใหญ่ที่ถูกทำร้ายจากพ่อแม่ ครูที่โรงเรียน และสังคม ในขณะที่ประเทศโปแลนด์ได้รับการอนุญาตให้ภาพยนตร์เป็นสิ่งผ่อนคลายจากนโยบายทางวัฒนธรรมของ "The Khrushchev Thaw" ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง "A Generation, Kanal, Ashes and Diamonds, Lotna" (1954-1959) กำกับโดย Andrzej Wajda ให้เข้าใจรูปแบบโรงเรียนภาพยนตร์ของโปแลนด์

ภาพที่ 14 ภาพยนตร์อินเดียเรื่อง Apu Trilogy (1955-1959) ของ Satyajit Ray

กลุ่มภาพยนตร์ศิลปะของอินเดียในภาพยนตร์ "Bengali" เป็นที่รู้จักกันในชื่อเรียก "Parallel Cinema" หรือ "Indian New Wave" เป็นทางเลือกใหม่จากภาพยนตร์กระแสหลักใน

เชิงการค้าที่มีเนื้อหาเข้มข้น จริงจัง และมีความเป็นธรรมชาติ สื่อถึงมุมมองของสังคมการเมือง กระแสภาพยนตร์นี้มีความคิดที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก "Bollywood" และเริ่มแพร่หลายในเวลาเดียวกับยุค "The French New Wave" และ "Japanese New Wave" ผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลมากที่สุดคือ Satyajit Ray และภาพยนตร์ที่โด่งดังที่สุดของเขา ได้แก่ เรื่อง "The Apu Trilogy" (1955-1959) ที่เล่าเรื่องเมืองที่ยากจนกับการเติบโตของเด็กชายที่เป็นผู้ใหญ่ เรื่อง "Two Acres of Land" (1953) ของ Bimal Roy เป็นเรื่องราวของชาวนาที่มีความอดอยากในเบงกอล นอกจากนี้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ "Bengali" คนอื่น ๆ ได้แก่ Mrinal Sen และ Ritwik Ghatak

ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างจากรูปแบบเดิม ได้แก่ Akira Kurosawa ในเรื่อง "Rashomon" (1950) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของญี่ปุ่นที่ใช้จอกว้างเช่นเดียวกับประเทศตะวันตก เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพยาน 4 คนที่ให้การไม่ตรงกันเกี่ยวกับการข่มขืนและฆาตกรรม ในปี 1952 เขายังได้กำกับเรื่อง "Ikiru" ที่เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับข้าราชการชาวโตเกียวคนหนึ่งที่ต่อสู้เพื่อค้นหาความหมายของชีวิต ภาพยนตร์ญี่ปุ่นอื่น ๆ ในยุคนี้ ได้แก่ เรื่อง "Tokyo Story" (1953) โดย Yasujiro Ozu เรื่อง "Seven Samurai" (1954) โดย Kurosawa, เรื่อง "Fires on the Plain" (1959) โดย Kon Ichikawa และ "Ugetsu" (1953) และ "Sansho the Bailiff" (1954) โดย Kenji Mizoguchi

ทศวรรษ 1960

ในทศวรรษ 1960 เป็นช่วงสำคัญของภาพยนตร์ศิลปะที่เปิดโอกาสให้มีปริมาณเพิ่มขึ้นโดย ตอนต้นทศวรรษที่ 1960 มีการออกฉายภาพยนตร์ที่มีแนวคิดใหม่ ๆ เช่น เรื่อง "Breathless" (1960) ของ Jean-luc Godard ที่ใช้ภาพและเทคนิคการตัดต่อใหม่ ๆ เช่น การตัดข้ามแอ็คชั่น (Jump Cuts) และใช้มือถือ ไม่ใช้ขาตั้งกล้องถ่าย (Hand-Held Camera Work) ส่วนเรื่อง "Jules et Jim" ของ François Truffaut โดยถอดรื้อความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของตัวละครแต่ละคนทั้ง 3 คน ในรูปแบบใหม่ที่อยู่ร่วมกันผ่านการเขียนบท การตัดต่อ และเทคนิคกล้อง ในอิตาลี Michelangelo Antonioni ช่วยปฏิวัติภาพยนตร์ศิลปะด้วย ภาพยนตร์ เรื่อง "La Notte" (1961) เป็นตัวอย่างของเรื่องราวความล้มเหลวของชีวิตการแต่งงานและการเป็นหมันที่เป็นประเด็นของภาวะผิดปกติของบุคคลหรือสังคม เรื่อง "L'Eclisse" (1962) เป็นเรื่องเกี่ยวกับหญิงวัยรุ่นที่ไม่สามารถแยกจากความสัมพันธ์ระหว่างแฟนของเธอได้เพราะความเป็นวัตถุนิยมที่เป็นธรรมชาติ เรื่อง "The Red Desert" (1964) เป็นภาพยนตร์สีเรื่องแรกที่ต้องการการปรับเปลี่ยนไปสู่โลกที่ทันสมัยและเรื่อง "Blow Up" (1966) เป็นภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเรื่องแรกที่มีการทดสอบประเด็นของการรับรู้และความเป็นจริงตามความพยายามของนักถ่ายภาพหนุ่มที่ค้นพบว่าเขาได้ภาพถ่ายฆาตกรไว้

Ingmar Bergman ผู้กำกับชาวสวีเดนเริ่มผลงานในทศวรรษที่ 1960 ด้วยเรื่อง "Winter Light" (1963) และเรื่อง "The Silence" (1963) โดยมี "Themes" ที่แสดงถึงอารมณ์โดดเดี่ยว

และขาดการติดต่อ ภาพยนตร์ของเขาที่สร้างในครึ่งทศวรรษหลัง เช่น เรื่อง “Persona” (1966) เรื่อง “Shame” (1968) และเรื่อง “A Passion” (1969) ที่สื่อถึงแนวคิดของภาพยนตร์ในเชิงศิลปะใช้ความคิดและอารมณ์ด้านภาพของ Tadeusz Konwicki เรื่อง “All Souls’ Day” (Zaduszki, 1961) และเรื่อง “Salto” (1962) จากแรงบันดาลใจในการอภิปรายเกี่ยวกับสงครามและคำถามแนว “Existentialist” ในฐานะที่ทุกคนเป็นตัวละครเอก

ภาพยนตร์เรื่อง “La Dolce Vita” (1960) ของ Federico Fellini มีการพรรณนาถึงความต่อเนื่องของกลางคืนและเช้ามืดในกรุงโรมที่เหมือนเป็นผู้รู้เห็นโดยนักเขียนนวนิยายเชิงถากถาง ในปี 1963 เขาได้กำกับเรื่อง “8 ½” เพื่อค้นหาความคิดสร้างสรรค์ ความยุ่งยากของบางฉากในการถ่ายทำในภาพยนตร์ขาวดำโดยช่างภาพ ชื่อ Gianni de Venanzo ในปี 1961 ภาพยนตร์เรื่อง “Last Year at Marienbad” โดยผู้กำกับ Alain Resnais ทดสอบการรับรู้และความเป็นจริงโดยใช้การถ่ายทำแบบ “Tracking” อย่างมโหฬารที่มีอิทธิพลอย่างมากในภาพยนตร์เรื่อง “Au Hasard Balthazar” (1966) ของ Robert Bresson เน้นความเป็นธรรมชาติ เรื่อง “Belle de Jour” (1967) ของ Luis Buñuel ทำให้ผู้ชมตกใจเกี่ยวกับกามวิตถารที่ได้รับความสุขเมื่อตัวเองเจ็บปวดเกี่ยวกับ “Floggings” และ “Bondage”

Andrei Tarkovsky ผู้กำกับชาวรัสเซีย สร้างภาพยนตร์เรื่อง “Andrei Rublev” (1966) นำเสนอเรื่องราวของศิลปินนักเขียนภาพในยุคกลางที่โด่งดังที่มีชื่อเดียวกับชื่อเรื่องเนื้อหาเกี่ยวกับเสรีภาพของศิลปะและการทำงานศิลปะเพื่ออะไร ภาพยนตร์ฉบับตัดต่อที่ออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติประจำปี 1969 และได้คว้ารางวัล “FIPRESCI” เป็นหนังสือที่รวบรวมจัดอันดับภาพยนตร์ 100 อันดับแรกมีข้อความกล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นงานชิ้นเอกที่สำคัญและเป็นผลงานที่ดีที่สุดของ Tarkovsky ในช่วงสิ้นสุดของทศวรรษ ผู้กำกับภาพยนตร์ Stanley Kubrick ซึ่งกำกับภาพยนตร์เรื่อง “2001: A Space Odyssey” (1968) ได้สร้างความฮือฮาด้วยการกำกับภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์สัจนิยมโดยบุกเบิกการใช้ภาพพิเศษและภาพจิตนาการที่ไม่ธรรมดาใน “Soviet Armenia” เรื่อง “The Color of Pomegranates” ของ Sergei Parajanov ที่ถูกห้ามฉายโดยรัฐบาลโซเวียตและฉายอยู่ในยุโรปตะวันตกไม่ได้นานเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องโดยนักวิจารณ์ Mikhail Vartanov ว่าเป็นเหมือนกับการปฏิวัติ “Revolutionary” ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 นิตยสาร “Les Cahiers du Cinéma” ได้จัดอันดับว่าเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในรายการ 10 อันดับแรกในประเทศอิหร่าน ภาพยนตร์เรื่อง “The Cow” (1969) ของ Dariush Mehrjui เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ที่กลายเป็นคนวิกลจริตหลังจากการตายของวัวอันเป็นที่รักของเขาซึ่งเป็นการจุดประกายการสร้างภาพยนตร์ของประเทศอิหร่าน

ทศวรรษ 1970

ในช่วงต้นทศวรรษ 1970 ผู้กำกับหลายคนช็อคผู้ชมด้วยภาพยนตร์ที่รุนแรง ได้แก่ เรื่อง "A Clockwork Orange" (1971) เป็นภาพยนตร์สุดโหดของของ Stanley Kubrick เกี่ยวกับการค้นหาอนาคตของแก๊งค์วัยรุ่น ส่วนภาพยนตร์ที่สร้างความฮือฮาเรื่อง "Last Tango in Paris" (1972) ของ Bernardo Bertolucci เกี่ยวกับเรื่องทางเพศและความขัดแย้ง ทำให้เกิดการสร้างประเด็นโต้แย้งในวงการภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามผู้กำกับคนอื่น ๆ ที่สร้างภาพยนตร์แนวใคร่ครวญ ทบทวนความคิดของตัวเอง เช่น Andrei Tarkovsky ที่เป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ในเชิงปรัชญา เรื่อง "Solaris" (1972) เป็นภาพยนตร์ของรัสเซียที่คล้ายกับเรื่อง "2001: Space Odyssey" ในปี 1975 ผู้กำกับ Tarkovsky กำกับภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ทำให้มีการวิจารณ์ทั่วโลก เช่น เรื่อง "The Mirror" ส่วน Terrence Malick เป็นผู้กำกับ เรื่อง "Badlands" (1973) และ "Days of Heaven" (1978) ได้ถ่ายทอดในสิ่งที่ร่วมกันกับ Tarkovsky เช่น การใช้ช็อตยาว จังหวะช้า ๆ การถ่ายภาพธรรมชาติที่สวยงาม การจิตนาการ และรูปแบบการเล่าเรื่องในเชิงบทกวี

ลักษณะอื่น ๆ ของภาพยนตร์ศิลปะในปี 1970 กลับไปนำเสนอตัวละครและใช้ภาพที่แปลกประหลาด การใช้จิตนาการที่ผูกติดอยู่กับความเจ็บปวด ทุกข์ทรมาน ของผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ของเยอรมัน เช่น เรื่อง "Aguirre, The Wrath of God" (1973) ของ Werner Herzog และภาพยนตร์แนว "Cult Film" เช่น เรื่อง "The Holy Mountain" (1973) ของ Alejandro Jodorowsky เกี่ยวกับคนแคระที่ไม่มีมือ ไม่มีเท้า และการค้นหาเกาะ "Lotus" ที่มีความลึกลับ เรื่อง "Taxi Driver" (1976) โดย Martin Scorsese ได้สร้าง "Theme" ที่ต่อเนื่อง เช่น เรื่อง "Clockwork Orange" เป็นเรื่องเกี่ยวกับการค้นหาความเป็นอยู่ของประชากรชายขอบที่อยู่ภายใต้ความรุนแรงของสังคมที่เสื่อมโทรม ความรุนแรง และการค้นหาระดับความขัดแย้ง ในภาพยนตร์ของ Scorsese กับภาพยนตร์อื่น ๆ ที่ออกฉายในช่วงเวลาเดียวกัน เช่น ภาพยนตร์แนวฝันเหนือความจริง เรื่อง "Eraserhead" (1977) ของ David Lynch ในปี 1974 John Cassavetes เสนอรูปแบบของคำวิจารณ์เกี่ยวกับชีวิตคนทำงานชาวอเมริกา เรื่อง "A Woman Under the Influence" ที่มีลักษณะของแม่บ้านที่มีความบ้าค่อยเพิ่มมากขึ้น

ทศวรรษ 1960-1970

กลุ่ม "French New Wave" ยังคงดำเนินต่อมาถึงยุคทศวรรษ 1960 และในช่วงทศวรรษ 1960 คำว่า ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) เริ่มเป็นที่แพร่หลายและใช้กันกว้างขวางขึ้นในสหรัฐอเมริกามากกว่าในยุโรป ซึ่งในสหรัฐอเมริกาเป็นคำที่ใช้กว้าง ๆ รวมไปถึงภาพยนตร์ต่างประเทศที่ไม่ใช้ภาษาอังกฤษ ภาพยนตร์ Auteur ภาพยนตร์อินดี้ ภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์สั้น และคำว่าภาพยนตร์ศิลปะในยุคนี้ในสหรัฐอเมริกากลายมาเป็นคำที่ใช้แทนภาพยนตร์ที่มีรูปแบบเดิม ๆ ของอิตาเลียนและภาพยนตร์ "B-movie" ของฝรั่งเศสในยุคทศวรรษที่ 1970 คำว่า

ภาพยนตร์ศิลปะใช้อธิบายภาพยนตร์ยุโรปที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศในเชิงศิลปะ เช่น เรื่อง "I am Curious" (Yellow) ส่วนในสหรัฐอเมริกา คำนี้บางทีใช้หลวม ๆ หมายถึง ภาพยนตร์ที่ฉายใน "Repertory Theatre" หรือใน "Art House" ซึ่งครอบคลุมภาพยนตร์ในยุคทศวรรษที่ 1960 ของ Hitchcock และภาพยนตร์ทดลองใต้ดินในช่วงทศวรรษที่ 1970 เป็นภาพยนตร์ "Auteur" ของยุโรป ภาพยนตร์อินดี้ในสหรัฐและแม้แต่ภาพยนตร์กระแสหลักที่เป็นภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีคำบรรยาย อาจอยู่ภายใต้กฎของ "Art House Film"

ทศวรรษ 1980

ในทศวรรษ 1980 ผู้กำกับ Martin Scorsese ช็อคผู้ชมด้วยภาพยนตร์ เรื่อง "Raging Bull" ที่มีความหยาบและสากโดยเป็นความขัดแย้งกับความรู้สึกของผู้ชมในขณะนั้นซึ่งกำลังหลงไหลกับภาพยนตร์ในแนวของ Steven Spielberg และ George Lucas ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นักแสดง Robert De Niro ใช้เทคนิคการแสดงที่เรียกว่า "Method Acting" โดยแสดงตั้งแต่เป็นนักมวยเหรียญทองจนกระทั่งอ้วนเกินพิกัดและกลายมาเป็นเจ้าของ "Night Club" ภาพยนตร์ เรื่อง "Blade Runner" (1982) ของ Ridley Scott เป็นภาพยนตร์บู๊ที่มีการดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว เหมือนภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ในเรื่อง "2001: A Space Odyssey" (1968) โดย "Blade Runner" ใช้ "Theme" ในแนว "Existentialism" ที่เน้นความเป็นมนุษย์โดยที่ภาพยนตร์ประสบความล้มเหลวทางด้านการเงิน (Box office) แต่ก็กลายเป็นที่นิยมใน "Art House"

หลังจากได้มีการตัดต่อแบบ "Director's Cut" จนประสบความสำเร็จความสำเร็จในรูปแบบ "VHS" ในช่วงกลางของทศวรรษ Akira Kurosawa ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นใช้ความจริงในการพรรณนาถึงความโหดร้าย ความรุนแรงของซามูไรญี่ปุ่นที่ทำสงครามกันในช่วงทศวรรษ 1500 ในภาพยนตร์ เรื่อง "Ran" (1985) ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องของ "King Lear" ซึ่งเป็นพระราชาแก่ที่ถูกลูกทรยศ ภาพยนตร์ เรื่อง "Once upon a Time in America" ของ Sergio Leone เปรียบเทียบความแตกต่างของความรุนแรงที่โหดร้ายกับเนื้อหาสาระเชิงอารมณ์ของพวกแก๊งมาเฟียในอเมริกา

ผู้กำกับอื่น ๆ ในทศวรรษที่ 1980 นำเสนอแนวทางค้นหาปรัชญาและประเด็นทางจริยธรรม ในเรื่อง "Man of Iron" (1981) ของ Andrzej Wajda เป็นภาพยนตร์เชิงวิจารณ์รัฐบาลคอมมิวนิสต์โปแลนด์ ภาพยนตร์คว้ารางวัล "Palme d'Or" ปี 1981 จากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เมือง Cannes ภาพยนตร์ทีวีเรื่อง "The Decalogue" (1988) ของ Krzysztof Kieslowski ผู้กำกับชาว Polish ซึ่งเป็นภาพยนตร์ทีวีซีรีย์เป็นเรื่องราวความเศร้าที่สื่อถึงประเด็นเชิงจริยธรรมและศีลธรรมเกี่ยวกับความรักและการฆาตกรรม ในปี 1989 Woody Allen ได้สร้างภาพยนตร์จากบทประพันธ์ของนักวิจารณ์ "New York Time" เป็นภาพยนตร์เครียดที่ตลกสนุกสนานมากที่สุดของยุค เรื่อง "Crimes and Misdemeanors" มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความพยายามของคนที่ค้นหาศีลธรรมและสัจธรรมของชีวิตเผชิญกับความเลวร้ายและความคิดที่พวกเขาสร้างขึ้น Louis Malle ผู้กำกับชาว

ฝรั่งเศสนำเสนอเรื่องราวเชิงศีลธรรมที่ได้จากประสบการณ์ในวัยเด็กที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของเขาเรื่อง "Au revoir, les enfants" ที่พวกนาซีจับคนฝรั่งเศสยิวเข้าค่ายกักกันในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2

Kieslowski ไม่เพียงแต่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์เท่านั้นแต่ยังกำกับภาพยนตร์โทรทัศน์ด้วย Ingmar Bergman กำกับเรื่อง "Fanny and Alexander" (1982) ออกอากาศทางโทรทัศน์เป็นภาพยนตร์ชุด 5 ชั่วโมงในอังกฤษทางช่อง 4 Wim Wenders นำเสนอแง่มุมของชีวิตในภาพยนตร์ของเขาจากจุดยืนที่มีจิตวิญญาน เรื่อง "Wings of Desire" (1987) เกี่ยวกับนางฟ้าตกสวรรค์และคนที่อาศัยอยู่ท่ามกลางผู้ชาย โดยคว้ารางวัล "Palme d'Or" ปี 1982 ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมือง Cannes ส่วนผู้กำกับ Godfrey Reggio ได้ทดลองสร้างภาพยนตร์เรื่อง "Koyaanisqatsi" ที่เป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีบทพูดเน้นไปที่ภาพในเชิงปรัชญาประกอบไปด้วยการเคลื่อนไหวที่ช้าและภาพถ่ายเมืองที่แสดงถึงเวลาและภูมิทัศน์ที่เป็นธรรมชาติเสมือนบทกวีที่มองเห็นภาพได้

มุมมองอื่น ๆ ที่สร้างความแปลกใหม่แนวเหนือจริง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "After Hours" (1985) ของ Martin Scorses เป็น "Comedy-thriller" เรื่องราวของการผจญภัยที่สับสนของคนกลางคืนเผชิญกับตัวละครลึกลับ ภาพยนตร์เรื่อง Blue Velvet (1986) ของ David Lynch เป็นภาพยนตร์ "Noir" แนวลึกลับเขย่าขวัญ มีการใส่สัญลักษณ์และคำอุปมาอุปมัยเกี่ยวกับการแบ่งโลกและที่อยู่อาศัยโดยตัวละครเพี้ยนในเมืองเล็ก ๆ ที่ไม่พบกับโลกภายนอกและประสบความสำเร็จอย่างน่าอัศจรรย์ ขณะที่ภาพยนตร์ เรื่อง "The Cook, the Thief, His wife & Her lover" (1989) ของ Peter Greenaway เป็นหนังตลกที่มีสีสันและแปลกประหลาดเกี่ยวกับการกินเนื้อมนุษย์และความรุนแรงสุดขั้ว โดย "Theme" ที่เน้นความคิด การวิจารณ์วัฒนธรรมผู้นำของ "Thatcherian Britain"

ทศวรรษ 1990

ในทศวรรษ 1990 ผู้กำกับมีแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของ Blue Velvet และ "The Cook The thief, His Wife & Her Lover" ในปี 1986 โดยการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นทางเลือกที่แปลกใหม่และแนวเหนือจริง ในปี 1990 ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น Akira Kurosawa สร้างภาพยนตร์ เรื่อง "Dreams" ที่มาจากจิตนาการของเขาโดยลำดับให้เห็นพื้นที่ของประเทศที่มีความงดงามตามธรรมชาติแบบชนบทไปจนถึงเรื่องที่มีมุมมองจากปีศาจจนถึงยุคหลังสงครามนิวเคลียร์ ในปี 1991 ผู้กำกับ Joel Coen สร้างภาพยนตร์ เรื่อง "Barton Fink" และชนะรางวัล "Palme d'Or" ที่งานเทศกาลหนังเมือง "Cannes" เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักเขียนที่มีความกระตือรือร้นรวมถึงเป็นคนที่ติดเหล้าดูถูกนักแต่งนวนิยายและฆาตกรต่อเนื่อง ภาพยนตร์ของ David Lynch ปี 1997 เรื่อง "Lost Highway" เป็นภาพยนตร์แนว "Psychological Thriller" ที่แสดงถึงโลกแห่งจิตนาการเมื่อช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงไปและการหยุดใช้จิตนาการที่เหมือนฝัน

ในปี 1990 ผู้กำกับอื่น ๆ ได้แสดงถึงประเด็นทางปรัชญาและ "Themes" เช่น อัตลักษณ์ โอกาส หรือ ความท้าทาย ความตาย และสิ่งที่มีอยู่จริง ในปี 1990ภาพยนตร์ เรื่อง "My Own

ถึงบรรยากาศของความฝันที่เป็นขั้นตอนของกระบวนการทั้งหมดแสดงถึงประเด็น อภิปรัชญา (Meta-physics) และจิตวิญญาณ (Spirituality) ภาพยนตร์ เรื่อง "The Cremaster Cylce" (1994-2002) ของ Matthew Barney เป็นวงล้อของสัญลักษณ์ทั้ง 5 เป็นหนังเชิงเปรียบเทียบที่สร้างด้วยระบบของความสวยงามที่มีเป้าหมายในการแสดงถึงกระบวนการในการสร้าง หนังมีการพาดพิงถึงอวัยวะและพัฒนาการทางเพศและใช้ตัวแบบในการเล่าเรื่องราวจากอัตชีวประวัติ เทวตำนานและธรณีวิทยา

ในปี 1990 ภาพยนตร์บางเรื่องเน้นไปในเรื่องของบรรยากาศของความบอบบางหรือสิ่งที่เหมือนฝันด้วยการแสดงถึงประเด็นในเชิงปรัชญา ภาพยนตร์เรื่อง "Satantango" (1994) โดยผู้กำกับชาว Hungarian ชื่อ Bela Tarr เป็นภาพยนตร์ยาว 7 ชั่วโมงครึ่ง ถ่ายทำด้วยฟิล์มขาวดำเป็น "Theme" ที่นิยมของ Tarr ที่ไม่มีความเพียงพอเหมือนกับคนโกง "Irimias" ที่กลับไปยังเมืองที่อยู่ใน "Hungary" และตั้งตัวเป็นผู้นำและ "Messiah" เป็นชาวบ้านที่โดนหลอกได้ง่ายขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง "Three Colors" ที่แสดง 3 ตอนต่อกัน (1993-1994) ของ Kieslowski เป็นการปฏิบัติถึงความเป็นอยู่แบบวันต่อวัน เกี่ยวกับเรื่อง "Blue" (1993) และ "Red" (1994) ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์และวิธีการเก็บเกี่ยวในชีวิตความเป็นอยู่แบบวันต่อวัน การแสดง 3 ตอนต่อกันถูกเรียกว่าเป็นการแสดงถึงจิตวิญญาณที่ไม่อายซึ่งสร้างมาจากประสบการณ์ที่เป็นความจริง จำนวนของภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ศิลปะที่มีคุณภาพสามารถเล่าเรื่องได้เนื่องจากประโยชน์ของในการใช้เนคนิคการถ่ายทำและตัดต่อที่ทันสมัย เช่น เรื่อง "Memento" (2001) เป็นหนังแนว "Psychological Thriller" โดย Chrisropher Nolan เนื้อหาเกี่ยวกับความทรมานของชายที่มีความทรงจำระยะสั้น ภาพยนตร์ถูกตัดต่อให้มีเนื้อหาในการเปิดเผยภายใน 10 นาที ใช้การกระตุ้นความทรงจำที่หายไป ขณะที่เรื่อง "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" (2004) ภาพยนตร์แนวโรแมนติกที่กำกับโดย Michel Gondry เป็นเรื่องเกี่ยวกับชายที่ถูกจ้างโดยบริษัทที่ลืมความสัมพันธ์ที่ไม่ดีได้ง่าย ภาพยนตร์ถูกใช้ในการลำดับภาพด้วยเทคนิค "Effect" แบบพิเศษ การทำงานของกล้องในการทำลายความทรงจำและการเปลี่ยนจากตัวของเขาเป็นอีกคนหนึ่ง

"Timecode" (2000) เป็นภาพยนตร์ที่แต่งโดย Mike Figgis ที่มีการแบบกฉากแสดงต่อเนื่อง 4 ฉากใน 90 นาทีตามแนวของเรื่อง 4 เรื่อง "Russian Ark" (2002) เป็นภาพยนตร์ที่แต่งโดย Alexander Sokurov ที่ Figgis ใช้ประโยชน์ในการมาขยายเรื่องราวต่อ เป็นภาพยนตร์ลักษณะแรกที่ถ่ายทำครั้งเดียวและไม่ได้ตัดต่อ "Waking Life" (2001) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่กำกับโดย Richard Linklater โดยใช้เทคนิค "Innovative Digital Rotoscope" ที่เกี่ยวกับชายที่ติดอยู่ในความฝัน

ยุคปี ค.ศ. 2000 ภาพยนตร์ได้แสดงถึง "Theme" ของการสูญเสียความจำแต่ไม่เหมือนกับเรื่อง "Memento" ที่มีการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องมากกว่าวิธีการถ่ายทำและการตัดต่อเรื่อง

Private Idaho" (1991) และ "Chungking Express" แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ของ Gus Van Sant เป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็นอิสระ เนื้อหาเกี่ยวกับหญิงสเภณีที่ค้นหาบ้านและตัวตนของตัวเอง ถูกเรียกว่าเป็น "High-Water Mark in '90s Independent Film, A Stark, Poetic Rumination, An Exercise in Film Experimentation" มีความเป็นศิลปะที่มีคุณภาพสูง โดย "Chungking Express" (1994) ของ Wong Kar-wai ได้แสดงถึง "Theme" ของอัตลักษณ์ การไม่เชื่อมต่อ ความโดดเดี่ยวและการแยกจากกัน "Metaphoric Concrete Jungle" ของฮ่องกงในยุคทันสมัย ภาพยนตร์ใช้เป็นรูปแบบการมองที่สามารถมองได้เหมือนกับมิวสิควีดิโอและคล้ายกับ "French New Wave" ขณะที่สถาบันหนังอังกฤษเรียกมันว่าเป็นหนึ่งในหนังเอเชียที่ดีที่สุดของหนังร่วมสมัย ซึ่งถูกตัดสินให้เป็นหนังสำหรับ "Cineophiles" เพราะมันเป็นประสบการณ์ทางความคิดที่คุณสนุกได้เพราะเป็นสิ่งที่คุณรู้เกี่ยวกับหนัง

หนังของ Abbas Kiarostami เรื่อง "Taste of Cherry" (1997) ซึ่งชนะ "Palme d'Or" ที่งานเทศกาลหนังเมืองคานส์ เนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องราวของชายที่พยายามจ้างคนมาทำเสียงห้าวในลำคอกับเขาหลังจากเขาทำผิดโดยการฆ่าตัวตาย ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำด้วยรูปแบบแนวคิดง่าย ๆ ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยใช้การถ่ายทำต่อเนื่องซึ่งสร้างอารมณ์ระหว่างผู้ชมและตัวละคร ส่วนงานของ Zhang Yimou ผู้กำกับชาวจีนแผ่นดินใหญ่ในช่วงต้น 1990 เช่น "Ju Dou" (1990), "Raise the Red Lantern" (1991), "The Story of Qiu Ju" (1992) และ "To Live" (1994) ภาพยนตร์เป็นการแสดงอารมณ์ของมนุษย์ผ่านทางการเล่าเรื่องที่สะเทือนใจโดยชนะรางวัล "Grand Jury"

ภาพยนตร์ในปี 1990 มีการแสดงถึง "Theme" ของสิ่งที่มีอยู่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ความท้าทาย และความตาย โดยหนังเรื่อง "Short Cuts" (1993) ของ Robert Altman ได้แสดง "Theme" ของโอกาส ความตายและใช้ทางวิ่งแบบคู่ขนาน 10 ทาง พร้อมกับการถักทอเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยได้รับรางวัล "Golden Lion" และ "The Volpi Cup" ณ "Venice Film Festival" ซึ่งเรียกว่า "Many-Sided, Many Mooded, Dazzlingly Structured Eclectic Jazz Mural" โดยบทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง "Chicago Tribune" ของ Michael Wilmington ภาพยนตร์เรื่อง "The Double Life of Veronique" (1991) ของ Krzysztof Kieslowski เป็นภาพยนตร์ "Drama" เกี่ยวกับ "Theme" ของอัตลักษณ์และนิทานเปรียบเทียบเชิงการเมืองทางด้านตะวันตกและตะวันออกของฝั่งยุโรปที่มีลักษณะเป็นภาพถ่ายของภาพยนตร์ บรรยากาศของความบอบบางและองค์ประกอบของสิ่งที่เหนือธรรมชาติที่อธิบายไม่ได้

ภาพยนตร์ เรื่อง "Pi" (1998) ของ Darren Aronofsky เป็นสิ่งที่เหมือนกับความฝัน ความซับซ้อนอย่างเหลือเชื่อและภาพยนตร์ที่กำกวมมีทั้งรูปแบบที่เหลือเชื่อและเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความหวาดระแวงของการคำนวณที่ชาญฉลาด การค้นหาความสงบ ภาพยนตร์ที่สร้างโดยแรงบันดาลใจของ Darren Aronofsky เกี่ยวกับ "...eerie Eraserhead-like World" ถ่ายทำด้วยภาพขาวดำที่แสดง

"Mulholland Drive" (2001) กำกับโดย David Lynch เนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิงที่ไปยังฮอลลีวู้ดและค้นพบว่ามีผู้ที่สูญเสียความจำอยู่ในบ้านของเธอ เรื่องราวจะกลายเป็นเรื่องที่มีความซับซ้อนของเนื้อเรื่องและตัวละคร ส่วนเรื่อง "Oldboy" (2003) กำกับโดย Park Chan-wook เกี่ยวกับชายที่ถูกขังโดยผู้จับกุมลึกลับและโหดร้ายเป็นเวลา 15 ปี และต้องไล่ตามความทรงจำเก่า ๆ ของเขาเมื่อเขารู้ตัว ภาพยนตร์เรื่อง "Peppermint Candy" (2000) กำกับโดย Lee Changdong เป็นการฆ่าตัวตายของหญิงตั้งครรภ์มีการเรียงลำดับเรื่องแบบตรงกันข้ามโดยเริ่มจากเหตุการณ์เมื่อ 20 ปี ที่มีชายซึ่งต้องการฆ่าตัวตาย

ภาพยนตร์แบบเล่าเรื่องบางเรื่องจากปี 2000 มีการถูกตัดสินให้เป็นภาพยนตร์ศิลปะที่มีคุณภาพที่ต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักในรูปแบบเดิมๆ หรือเป็นรูปเบบในการเล่าเรื่อง "Elephant" (2003) กำกับโดย Gus Van Sant เป็นตัวอย่างของฆาตกรในโรงเรียนมัธยมที่ "The Columbine High School" ที่ชนะในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์เป็นลำดับต้น ๆ ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของเขาอย่างเช่น "Gerry, Last Days" และ "Paranoid Park" ขณะที่ Todd Haynes ใช้บุคคลิกของ Bob Dylan สร้างขึ้นใหม่อย่างซับซ้อน ส่วนเรื่อง "I'm Not There" (2007) เล่าเรื่องโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่ไม่ใช่แบบดั้งเดิมแบ่งตัวละคร "Dylan" ออกเป็น 6 ส่วน ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงรวมถึง "Harsh Times" เป็นเรื่องเกี่ยวกับทหารเก่าที่ถูกทรมานโดยสงครามที่น่ากลัวและ "Hard Candy" เป็นภาพยนตร์แนว "Psychological Thriller" ที่เน้นการเผชิญหน้าระหว่างผู้คุกคามทางเพศและเด็กอายุ 14 ปีที่พยายามจะอนาจาร ผู้กำกับชาว Maxican ชื่อ Guillermo del Toro สร้างภาพยนตร์เรื่อง "Pan's Labyrinth" โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพ (Conputer-generated Imagery : CGI) ในการสร้างโลกที่มีสีสันในจิตนาการที่เป็นภาพของเด็กอายุ 10 ขวบที่อยู่ในสงคราม "Spanish Civil" ที่น่ากลัว ภาพยนตร์เรื่อง "Encyclopedia Britannica" หรือ "Sel Toro" ที่เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการแต่งงานที่สวยงามของฮอลลีวู้ดและเป็นภาพยนตร์ศิลปะของชาวยุโรป

ภาพยนตร์เรื่อง "Film Journal International" ของ Lewis Beale ผู้กำกับชาวออสเตรเลีย Andrew Dominik ได้สร้างภาพยนตร์ตะวันตกเรื่อง "The Assassination of Jess James by the Coward" โดย Robert Ford (2007) เป็นภาพยนตร์ที่น่าสนใจ การประพันธ์งานที่ประสบความสำเร็จทั้งงานศิลปะและภาพยนตร์ ไม่เหมือนกับงานของ Jesse James มีเนื้อหาเกิดขึ้นระหว่างเดือนสุดท้ายของช่วงชีวิตของเขาเหมือนกับเขาค้นหาตัวเขาเองด้วยการยอมตายตามอาการทางจิตที่หวาดระแวง ในปี 2009 ผู้กำกับ Paul Thomas Anderson สร้างภาพยนตร์เรื่อง "Punch Drunk Love" เกี่ยวกับความอาย เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับ "An Art House Adam Sandler" อ้างอิงไปยังสิ่งที่คล้ายกับบทสรุปของเด็กชายที่เป็นมิตรสหายในการ์ตูนของ Sandler ในภาพยนตร์ บทวิจารณ์ของ Roger Ebert อ้างว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจะเป็นงานหลักของภาพยนตร์

ทั้งหมดของ Adam Sandler และอาจจะเป็นการประพันธ์ของ Sandler ในการเป็นผู้กำกับใหม่ในงานของเขา

ทศวรรษ 1980-2000

ในทศวรรษ 1980 และ1990 ในสหรัฐอเมริกากลุ่มภาพยนตร์ศิลปะถูกนำไปรวมกับภาพนตร์อินดี้ (Independent Film) ที่มีลักษณะของรูปแบบหลายอย่างร่วมกันกับภาพยนตร์ศิลปะ บริษัทภาพยนตร์ เช่น "Miramax Film" ได้มีการจัดจำหน่ายภาพยนตร์อิสระซึ่งถือว่าไม่สามารถทำเงินเมื่อสตูดิโอภาพยนตร์ใหญ่ ๆ รู้ว่าตลาดเล็ก ๆ มีความต้องการภาพยนตร์อินดี้พวกเขาจึงตั้งหน่วยงานพิเศษที่ผลิตภาพยนตร์ที่ไม่ใช่กระแสหลัก เช่น "Fox Searchlight" ของบริษัท Twentieth Century Fox, The Focus Features Division of Universal, และ Sony Pictures Classic ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ "Sony Pictures Entertainment" นักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้มีการโต้แย้งกันว่าภาพยนตร์ที่มาจากหน่วยงานพิเศษนี้มีการจัดให้เป็น "Independent Films" เนื่องจากภาพยนตร์เหล่านี้ได้รับเงินสนับสนุนจากสตูดิโอใหญ่ ๆ

ในปี 2007 Prof. Camille Paglia โต้แย้งในบทความ "Art Movies: R.I.P." ก่อนที่ Bergman และ Antonioni จะถึงแก่อสัญกรรม ความลึกลับของประสบการณ์ภาพยนตร์ได้มืดดำลงและได้กล่าวว่า นอกเหนือจากภาพยนตร์ของ Francis Ford Coppola เรื่อง "Godfather" แล้วเริ่มมีบางอย่างกลายมาเป็นความจริงของสังคม ไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดที่ผลิตขึ้นมาและเมื่อเวลาผ่านไป 35 ปีแล้วจะมีน้ำหนักเชิงปรัชญาซึ่งมีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะเรื่อง "The Seventh Seal" หรือ "Persona" ของ Bergman เธอกล่าวว่า คนหนุ่มสาวจากปี 2000 กลายมาเป็นลูกค้าที่มีความสนใจในภาพยนตร์เหล่านั้นซึ่งหมายความว่าพวกเขามีเพียงน้อยนิดแต่ก็จะมาเป็นผู้ชมในระยะยาว ซึมซับความคิดของคนทำภาพยนตร์ชาวยุโรปอย่างช้า ๆ นอกจากนี้ "Paglia" ยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่าภาพยนตร์ศิลปะเป็นเหมือนกับยีนที่มีความทันสมัยอย่างมากสามารถผลิตออกมาได้เรื่อย ๆ ภายใต้วัฒนธรรมที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังมี James Joyce, Marcel Proust และ Virginia Woolf to Igor Stravinsky, Pablo Picasso และ Martha Graham ที่จะเป็นตัวแทนของการผลิตภาพยนตร์ศิลปะเธอย้ำว่าในยุค 2000 เป็นยุคที่ผู้ผลิตกำลังผลิตภาพยนตร์ที่พรรณนาถึงความร้ายกาจและโลกของจิตใจที่คับแคบซึ่งจะกลายเป็นความล้มเหลวของศิลปะในอนาคต

2.7 แนวความคิดด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Film Production Process)

กระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Film Production Process) จะเป็นกิจกรรมที่มีการปฏิบัติมากมาย ขึ้นอยู่กับประเภทของภาพยนตร์ ขนาดของงานการผลิตภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจัยเกื้อหนุนและแวดล้อมอื่น ๆ ของภาพยนตร์ที่จะผลิตซึ่งกระบวนการผลิตภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2532) ได้แก่

1. ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production)

การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เปรียบได้เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายทั้งหมด การถ่ายทำภาพยนตร์จะดำเนินการไปด้วยดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมงานเป็นสำคัญ ดังนั้นการเตรียมการที่ละเอียดรอบคอบและรัดกุมจะช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ดำเนินไปได้อย่างเรียบร้อยและราบรื่น ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ที่สำคัญ ดังนี้

1.1 การจัดหาบทภาพยนตร์ เป็นการนำเอาเนื้อหาที่ได้จากผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนบทที่มีแนวคิดน่าสนใจมาผูกเป็นเรื่องราวแล้วพัฒนาจนเป็นบทภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องถือเป็นแนวปฏิบัติ

1.2 การคัดเลือกผู้แสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะพิจารณาคัดเลือกผู้แสดงที่เหมาะสมโดยเฉพาะการคัดเลือกดาราเพราะเป็นบุคคลสำคัญของเรื่องในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทอดเรื่องราวเป็นไปอย่างมีอรรถรสและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์

1.3 การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการแบ่งปริมาณงานในการถ่ายทำตามสภาพงานที่ได้มาจากใบแยกบทภาพยนตร์เพื่อให้การเตรียมงานของฝ่ายต่าง ๆ ประสานสัมพันธ์กันโดยถือเป็นแผนผังเวลาของการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย

1.4 การจัดหาสถานที่ เป็นการตระเตรียมบรรยากาศ สภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นไปด้วยความราบรื่นตามสภาพที่สมควร

1.5 การออกแบบและการสร้างฉากภาพยนตร์ เป็นการดัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้พร้อมที่จะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์โดยให้มีบรรยากาศตามบทภาพยนตร์ที่กำหนดไว้ รวมทั้งการเตรียมเครื่องแต่งกายและการตกแต่งอื่น ๆ ที่ได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหา

1.6 การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ เป็นการเลือกและตระเตรียมสิ่งต่างๆ ที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมสรรพทั้งส่วนที่เป็นฟิล์ม อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบกล้อง อุปกรณ์รองรับกล้อง อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง และอื่น ๆ

1.7 การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานแต่ละฝ่ายที่มีความสามารถและเหมาะสมกับภาพยนตร์ที่จะถ่ายทำ โดยทีมงานจะต้องสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์ และผสมผสานกลมกลืนกัน

1.8 การกำหนดวงเงินงบประมาณ เป็นการประมาณการวงเงินที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อให้การบริหารงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและราบรื่น

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

งานในขั้นตอนนี้อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องบริหารงานในการถ่ายทำให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุด โดยมีความงดงามทางศิลปะและการสื่อสารที่ดีที่สุดจากความร่วมมือของทุกฝ่าย งานที่สำคัญในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ มีดังนี้

2.1 การประชุมทีมงาน เป็นการซักซ้อมความเข้าใจและตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงาน โดยการประสานงานและอำนวยความสะดวกให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้

2.2 การยกกองถ่าย เป็นการเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ โดยการนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำและบุคคลากรไปยังที่นัดหมายล่วงหน้า อันจะเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทำที่ไม่ต้องสูญเสียเวลาและค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น

2.3 การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การอำนวยการของผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อให้ได้ภาพและเสียงเกิดขึ้นบนฟิล์มภาพยนตร์

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production)

ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามกำหนดการที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนที่จะนำออกฉายให้กับผู้ดูได้จะต้องมีงานหลังการถ่ายทำ แต่ในระหว่างการถ่ายทำก็อาจจะมีขั้นตอนหลังการถ่ายทำควบคู่ไปกับการถ่ายทำก็ได้ เช่น การส่งฟล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายแล้วไปล้างและพิมพ์ฟิล์มเพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของการถ่ายทำซึ่งขั้นตอนนี้จะมีส่วนที่สำคัญ คือ

3.1 การส่งฟิล์มที่ถ่ายทำไปแล้วไปดำเนินการล้างและพิมพ์ฟิล์มโดยส่งฟิล์มพร้อมกับใบรายงานการถ่ายทำภาพยนตร์ให้ห้องแล็บทำการล้างและพิมพ์ฟิล์มตามประเภทของฟิล์มที่ใช้ในการถ่ายทำซึ่งได้กำหนดไว้แต่แรกแล้ว

3.2 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง เป็นการนำฟิล์มที่ผ่านการตรวจสอบความสมบูรณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์แล้วส่งไปให้ผู้ตัดต่อภาพยนตร์ดำเนินการคัดเลือกช็อต (Shot) เพื่อนำมาจัดวางให้อยู่ในช่วงของ คัท (Cut) หรือ ซีน (Scene) ที่ถูกต้องด้วยการกำหนดความยาวของแต่ละช็อตให้เหมาะสม

3.3 การพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ เป็นการนำฟิล์มแม่แบบไปจัดพิมพ์ซึ่งก่อนที่จะพิมพ์เพื่อนำออกฉายเผยแพร่นั้นจะต้องทำการแก้ไขสีและความสว่างให้มีความกลมกลืนและสมดุลย์กัน

3.4 การเผยแพร่และการจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้วออกฉายให้ผู้ดูได้รับสารโดยผ่านสื่อภาพยนตร์ซึ่งมีคนกลางเป็นผู้ทำหน้าที่ในการเผยแพร่หรือจัดจำหน่าย

กรอบแนวความคิด (Conceptual Framework)