

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการทบทวนแนวคิดทฤษฎี และผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง โดยหัวข้อในการทบทวนแนวคิดในการศึกษานี้ประกอบไปด้วย

1. แนวคิดเรื่องอำนาจของสังคม

- 1.1 การทำงานของสังคมในการควบคุมปัจเจกในทรรณะของกรีมซี
- 1.2 การทำงานของสังคมในการควบคุมปัจเจกในทรรณะของอัลธูแซร์

2. แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ ประกอบด้วย

- 2.1 นิยามของอุดมการณ์
- 2.2 ประเภทของอุดมการณ์
- 2.3 การทำงานของอุดมการณ์
- 2.4 อุดมการณ์ต่อต้าน

3. การเล่าเรื่องในการต่อสู้ทางอุดมการณ์

4. ผลผลิตของอุดมการณ์ ได้แก่ อุดมการณ์, ความสัมพันธ์ และอัตลักษณ์

5. แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่า

6. องค์ประกอบของเรื่องเล่า

- 6.1 ความสำคัญของเรื่องเล่า
- 6.2 นิยามของการเล่าเรื่อง
- 6.3 องค์ประกอบของเรื่องเล่า ประกอบด้วย
 - 6.2.1 มุมมองในการเล่าเรื่อง
 - 6.2.2 ตัวละคร
 - 6.2.3 โครงเรื่อง
 - 6.2.4 แก่นความคิด
 - 6.2.5 ความขัดแย้ง
 - 6.2.6 ฉาก
 - 6.2.7 เทคนิคภาพและเสียง

7. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา

7.1 แนวคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ ประกอบด้วย

7.1.1 แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของสัญญาณ (Composition of Sign)

7.1.2 กระบวนการสร้างความหมาย (process of signification)

7.1.3 วงจรของสัญญาณ (life cycle of sign)

8. แนวคิดเกี่ยวกับขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม

โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเรื่องอำนาจของสังคม

สังคมนั้นมีอำนาจในการควบคุมปัจเจกบุคคลและกลุ่มคนผ่านทางกฎหมายและกฎทางศีลธรรม และการควบคุมนั้นมีลักษณะเป็นทั้งการควบคุมจากภายนอกและการควบคุมที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ที่ห้ามตัวเองไม่ให้ทำผิดกฎระเบียบของสังคม

นักวิชาการที่ได้อธิบายถึงการควบคุมของสังคมที่มีต่อปัจเจกบุคคลและกลุ่มคนไว้นั้นได้แก่ เอมีล เดิร์กไฮม์ (Emile Durkheim) (1858-1917) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสซึ่งวางรากฐานวิชาสังคมวิทยาให้เป็นวิทยาศาสตร์สังคมที่มีขอบเขตวิชาที่ชัดเจนในศตวรรษที่ 19 ซึ่งสาระสำคัญในข้อเสนอทางทฤษฎีของเขา คือ การอธิบายพฤติกรรมและตัวกำหนดปัญหาทางสังคมในระดับโครงสร้างสังคม

เดิร์กไฮม์มองปรากฏการณ์ทางสังคมเป็น “ข้อเท็จจริงทางสังคม” (social facts) : ซึ่งเป็นเนื้อหาของสังคมวิทยา ข้อเท็จจริงทางสังคมนี้มีคุณลักษณะและตัวกำหนดทางสังคมที่โดดเด่นเฉพาะซึ่งไม่อาจนำไปสู่การอธิบายในระดับของชีววิทยาหรือจิตวิทยาได้ เป็นปรากฏการณ์ที่อยู่ภายนอกตัวปัจเจกบุคคลและจะปรากฏอยู่นานแสนนานเกินกว่าชั่วอายุคน “ข้อเท็จจริงทางสังคม” ไม่ใช่เป็นเพียงสิ่งที่อยู่ภายนอกบุคคลเท่านั้น แต่มีลักษณะเป็นพลังที่สามารถบังคับ (constraints) หรือครอบงำปัจเจกเป็นอิสระไปจากความตั้งใจของเขา โดยใช้ตัวบทกฎหมายและจารีตประเพณีที่หากใครฝ่าฝืนก็จะถูกลงโทษตามตัวบทลงโทษทางกฎหมายหรือทางสังคม ซึ่งสิ่งนี้จะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการทางสังคมถูกฝ่าฝืน และบทลงโทษจะเป็นตัวกำกับความปรารถนาและสร้างวินัยของปัจเจกให้สอดคล้องกับหลักกฎหมายและหลักสังคม (รัตนา โสสกุล, 2548: 62)

“ข้อเท็จจริงทางสังคม” นี้เป็นวิธีการกระทำทุกอย่าง ไม่ว่าจะถูกกำหนดมาตายตัวหรือไม่ แต่สามารถแสดงออกด้วยการบังคับบุคคลจากภายนอก ซึ่งตามแนวคิดของเดิร์กไฮม์ในช่วงแรกนี้แสดงให้เห็นว่าในระดับโครงสร้างสังคมนั้นมีอำนาจในการควบคุมปัจเจกให้

เป็นไปตามข้อกำหนด โดยอาศัยบทลงโทษทางกฎหมายและสังคมเป็นตัวบังคับ ซึ่งการควบคุมของอำนาจในลักษณะเช่นนี้นั้นเป็นการควบคุมปัจเจกจากพลังภายนอก

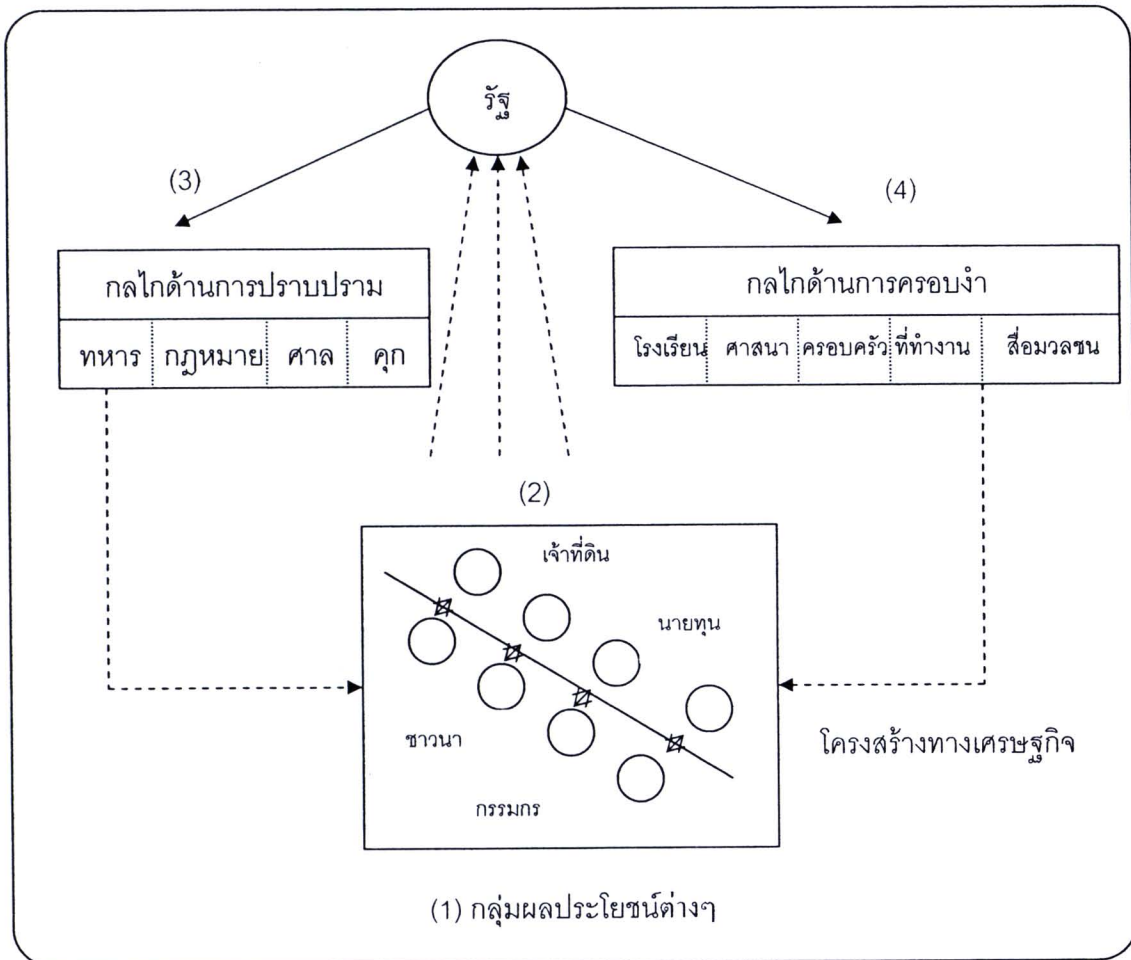
เหตุที่เดิร์กไฮม์ให้ความสำคัญกับการควบคุมปัจเจกบุคคลผ่านอำนาจของสังคมนี้ มาจากมุมมองของเขาต่อความเป็นมนุษย์ ที่เขามองว่าสัตว์ที่มีความปรารถนาไม่มีที่สิ้นสุด ผิดกับสัตว์อื่นๆ ที่จะหยุดเมื่อได้รับการตอบสนองจากความต้องการทางชีวภาพแล้ว ดังนั้นความปรารถนาของมนุษย์จะยับยั้งได้ก็ด้วยการควบคุมจากภายนอกซึ่งก็คือสังคม (นฤจร อธิธิจักระจรัส, 2535: 9)

ต่อมาภายหลังเดิร์กไฮม์ได้ปรับแนวคิดของเขา โดยเห็นว่ากฎระเบียบทางศีลธรรมจรรยา นั้นสำคัญยิ่งกว่าตัวกฎหมายในการชี้ทางและควบคุมพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากสิ่งนี้เข้าไปอยู่จิตสำนึกผู้คนแล้ว แต่ในขณะเดียวกันกฎระเบียบศีลธรรมก็ดำรงอยู่อย่างเป็นอิสระจากบุคคล

ทฤษฎีเช่นนี้ของเดิร์กไฮม์แสดงให้เห็นว่าเดิร์กไฮม์ไม่ได้มองว่าอำนาจมาจากการบังคับภายนอกแต่เพียงอย่างเดียวเหมือนช่วงแรก แต่มาจากการบังคับทางศีลธรรมที่อยู่ในใจมนุษย์เพื่อให้เคารพต่อกฎระเบียบสังคมที่ตกลงกัน ดังนั้น อำนาจที่บังคับมนุษย์ให้ประพฤติปฏิบัติตามกฎระเบียบสังคมจึงอยู่ทั้งภายนอกและภายในตัวมนุษย์

1.1 การทำงานของสังคมในการควบคุมปัจเจกในทฤษฎีของกรัมสกี

ในการทำงานของสังคมผ่านกลไกต่างๆ เพื่อที่จะควบคุมปัจเจกนี้สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของอันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci 1891-1937) นักมาร์กซิสต์แนวมนุษยนิยมชาวอิตาลี ซึ่งได้เสนอการวิเคราะห์โครงสร้างสังคมแบบมีพลวัต (dynamism) ที่ทำการวิเคราะห์ภายใต้มิติของผลประโยชน์ ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ ได้สรุปไว้ เป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 2-1: การวิเคราะห์โครงสร้างและกลไกของสังคมอย่างมีพลวัต
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2541), การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์:
แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า .ในโครงสร้างทางเศรษฐกิจนั้นมีกลุ่มผลประโยชน์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนายทุน กลุ่มกรรมมาชีพ ฯลฯ และกลุ่มต่างๆ เหล่านี้ต่างมีความขัดแย้งระหว่างกัน เช่นความขัดแย้งระหว่างกลุ่มนายทุนที่เป็นเจ้าของทุนและทรัพยากรต่างๆ กับกรรมกรที่ไม่มีทุนติดตัวแต่จะถูกขูดรีดมูลค่าส่วนเกินจากนายทุน และเพื่อที่จะรักษาสถานะผลประโยชน์ของแต่ละกลุ่ม กลุ่มต่างๆ ก็จะต้องส่งตัวแทนของตนเข้าไปสังกัดอยู่ในรัฐ หรือในกลไกของรัฐ

ในส่วนของรัฐก็จะมีกลไกที่ใช้ธำรงสถานะของตนอยู่สองด้าน โดยด้านแรกเป็น กลไกด้านการปราบปรามหรือการใช้ความรุนแรง (repressive apparatus) เช่น ตำรวจ ทหาร ศาล คุก กฎหมาย ฯลฯ โดยกรั่มซื่อธิบายว่ากลไกชนิดนี้จะทำงานในพื้นที่ของสังคมการเมือง (political society)

ขณะที่กลไกการครอบงำทางความคิดหรืออุดมการณ์ (ideological apparatus) เช่น ครอบครัวยุทธ โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน สื่อมวลชน ฯลฯ โดยกลไกชนิดนี้นั้นก็อธิบายว่าจะทำงานอยู่ในพื้นที่ของประชาสังคม (ideological society) เพื่ออบรมบ่มเพาะ ปลุกฝัง ผลิตซ้ำเพื่อธำรงรักษาอุดมการณ์ต่างๆ ในสังคม การปลุกฝังอุดมการณ์เช่นนี้นั้นจะทำให้ผู้คนยอมรับในอำนาจของรัฐอย่างต่อเนื่องค่อยเป็น ค่อยไป จนบุคคลแทบจะรู้สึกตัว และจะทำงานควบคู่กันไปกับกลไกด้านการปราบปรามเสมอ

ในการใช้กลไกของรัฐทั้งสองชนิดนี้ก็มองว่ากลไกทั้งสองชนิดไม่ได้แยกขาดออกจากกันอย่างสิ้นเชิง เป็นสองด้านที่ไม่เคยแยกออกจากกัน (indivisibility) เพราะในกลไกการใช้ความรุนแรงก็ต้องมีกลยุทธ์แบบไม้นวมอยู่ และในกลไกการครอบงำอุดมการณ์ก็ต้องมีกระบวนการใช้ความรุนแรงอยู่ด้วยเช่นกัน และในกลยุทธ์การสร้างคามยินยอมพร้อมใจนี้ “สื่อมวลชน” ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพมากที่สุด

กลไกแต่ละด้านนั้นมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างกันกลไกด้านการปราบปรามนั้นจะเน้นไปที่กลยุทธ์การใช้บังคับ (coercion) ซึ่งในทฤษฎีของกรัสมิแล้วการใช้กำลังบังคับใช้ได้ผลเพียงชั่วคราวเท่านั้น เนื่องจากยังมีการใช้กำลังปราบปรามมากยิ่งขึ้นเท่าใด ก็จะมียิ่งกระบวนการต่อต้านมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นสิ่งที่ชนชั้นปกครองใช้ไปควบคู่กันคือกระบวนการสร้างความยินยอมพร้อมใจ (consent) โดยผ่านกลไกของรัฐด้านอุดมการณ์ ซึ่งเป็นกลไกที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้ที่ถูกปกครอง

ในสถานการณ์ที่มีการช่วงชิงอำนาจระหว่างชนชั้นนั้น ในทฤษฎีของกรัสมิแล้วการช่วงชิงอำนาจอาจจะไม่จำเป็นต้องได้มาด้วยการใช้ กลไกการใช้กำลังบังคับ (coercion) เช่น การลงโทษ การใช้ปืน การใช้กฎหมายบังคับ เป็นต้น แต่ภาคปฏิบัติการของอำนาจนั้นอาจเกิดจากการสร้างความชอบธรรมทางความคิดหรือจิตสำนึก ซึ่งเป็นการทำงานผ่าน กลไกการสร้างคามยินยอมพร้อมใจ (consent)

ภายใต้สภาพสังคมข้างต้นนี้กรัสมิเห็นว่าไม่เคยมีลักษณะที่หยุดนิ่งเลย แต่จะมีพลวัต (dynamism) หรือการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง เพราะการช่วงชิงพื้นที่นั้นไม่เคยเป็นสงครามที่หยุดนิ่ง แต่มีการต่อสู้เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

แนวคิดของกรัสมิที่ได้ช่วยอธิบายการทำงานของอำนาจของโครงสร้างสังคมต่อจาก เดิร์กไฮม์ให้เราเห็นถึงการทำงานของอำนาจที่กระทำต่อปัจเจกบุคคลว่ามีอำนาจจากปัจจัยภายนอกซึ่งถือเป็นกลไกทางด้านการปราบปรามในทฤษฎีของกรัสมิ และอำนาจที่ไปอยู่ในตัวบุคคลซึ่งเป็นการทำงานของกลไกทางด้านอุดมการณ์

ทฤษฎีของกรัมสกีนั้นไม่ได้มองอำนาจแต่ด้านที่ครอบงำอย่างตายตัวหยุดนิ่งอย่างที่พบในทฤษฎีของเดิร์กไฮม์หรือในกลุ่มมาร์กซิสต์ดั้งเดิม แต่การอธิบายโครงสร้างของสังคมของกรัมสกีนั้นให้ภาพที่เคลื่อนไหว (dynamic) ของอำนาจ และแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของชนชั้นที่ถูกครอบงำในการต่อสู้ต่อรองกับโครงสร้างอำนาจ ดังปรากฏในแนวคิดเรื่อง “การครอบความเป็นเจ้า” (hegemony) ที่กรัมสกีเห็นว่าการครอบงำที่ชนชั้นหนึ่งมีต่อชนชั้นหนึ่งนั้นไม่ใช่สิ่งที่ถูกนำพาโดยอัตโนมัติจากโครงสร้างทางชนชั้นอย่างที่มาร์กซ์ได้เสนอไว้ แต่การครอบงำนั้นเป็นสิ่งที่ได้มาจากการต่อสู้ช่วงชิงและนำไปสู่ชัยชนะของชนชั้นหนึ่งที่มีต่ออีกชนชั้นหนึ่ง ซึ่งกลยุทธ์ในการครอบความเป็นเจ้านี้แบ่งออกเป็น 2 ด้านด้วยกัน ได้แก่ การครอบความเป็นเจ้าทางการเมือง (political hegemony) หมายถึง การสถาปนาระบบการเมืองหนึ่งๆ ให้กลายเป็นระบบการเมืองหลักของสังคม และการครอบความเป็นเจ้าทางวัฒนธรรม (cultural hegemony) ซึ่งหมายถึง กระบวนการสถาปนาวัฒนธรรมหลักหรือระบบความคิดหลักของสังคมขึ้นมาเพื่อนำไปสู่การสร้างการเห็นพ้องต้องกัน (consensus) โดยมีสื่อมวลชนเป็นกลไกสำคัญ ทำการผลักดันความคิดจิตสำนึก ให้แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของมวลชน ซึ่งปฏิบัติการเพื่อครอบครองความเป็นเจ้านี้ อาจเป็น (1) ปฏิบัติการทางวาทกรรม (discursive practice) เช่น การให้คำอธิบาย การอบรมสั่งสอน การเผยแพร่ความคิดผ่านสื่อต่างๆ ฯลฯ หรือ (2) ปฏิบัติการที่ดำเนินการในรูปของการกระทำ (action) หรือ กิจกรรม (activities) เช่น การบริจาคทำบุญของพวกนายทุน การทำกิจกรรมสังคมสงเคราะห์ เป็นต้น

ดังนั้นการได้มาซึ่งอำนาจจึงต้องผ่านการช่วงชิงระหว่างชนชั้นอยู่ตลอดเวลา แม้กลไกทางอุดมการณ์หลักของรัฐจะทำงานอยู่ตลอดเวลาผ่านกลไกทางอุดมการณ์ทั้งสื่อมวลชน โรงเรียน วัด ฯลฯ เพื่อครอบงำมวลชน แต่อุดมการณ์ต่อต้านของปัจเจกก็ทำงานในการช่วงชิงพื้นที่อยู่ตลอดเวลาเช่นเดียวกัน ซึ่งคำอธิบายของกรัมสกีทำให้เราเห็นด้านที่เคลื่อนไหวของปัจเจกบุคคลมากขึ้น ขณะที่โครงสร้างสังคมผลิตอุดมการณ์หลัก แต่ในขณะเดียวกันปัจเจกบุคคลก็สามารถผลิตอุดมการณ์ต่อต้านขึ้นไปช่วงชิงพื้นที่ผ่านกลไกทางอุดมการณ์ได้เช่นเดียวกัน

ในการอธิบายโครงสร้างทางสังคมที่มีลักษณะที่มีลักษณะพลวัตนี้กรัมสกีได้ให้ความสำคัญกับชนชั้นกลางหรือกระฎุมพี (the bourgeoisie) ซึ่งเป็นชนชั้นที่มีลักษณะพิเศษคือแม้จะไม่ได้เกี่ยวข้องกับการผลิตทางเศรษฐกิจโดยตรง (คือ ไม่ได้เป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตต่างๆ) และเป็นคนทำงานกินเงินเดือน (ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์การเมืองถือว่าเป็นมูลค่าส่วนเกินชนิดหนึ่งไม่ต่างจากนายทุน) แต่คนกลุ่มนี้ก็ทำงานอยู่ในกลไกรัฐทั้งสองด้าน ทั้งกลไกสถาบันที่ใช้กำลังความรุนแรง เช่น กฎหมายกองทัพ และสถาบันที่ผลิตอุดมการณ์ในสังคม เช่น มหาวิทยาลัย สื่อมวลชน คนกลุ่มนี้จึงมีลักษณะที่ยืนอยู่หลายขา และพร้อมที่จะเข้าข้างกลุ่มผลประโยชน์ที่มี

อำนาจในแต่ละช่วงประวัติศาสตร์ (สมสุข หินวิมาน, 2551: 181) แนวคิดเช่นนี้ของกรัมซีได้ถูกโรลันด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) นำไปพัฒนาความคิดเพิ่มเติมว่าในยุคปัจจุบันที่ชนชั้นกลางมีอำนาจทางเศรษฐกิจ/ การเมือง / สังคม ชนชั้นนี้ได้กลายเป็นกลุ่มคนสำคัญที่ทำหน้าที่ผลิตจิตสำนึก อุดมการณ์ ความหมาย และมายาคติต่างๆ

1.2 การทำงานของสังคมในการควบคุมปัจเจกในทฤษฎีของอัลธุซเซอร์

อัลธุซซERNอธิบายถึงการทำงานของอุดมการณ์หลักจากชนชั้นปกครองเพื่อดำรงสถานะอันได้เปรียบของตนไว้ผ่านการผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคมคล้ายคลึงกับของกรัมซีตรงที่ทำงานผ่านกลไกการปราบปรามและกลไกด้านอุดมการณ์ โดยเน้นไปที่กลไกทางด้านอุดมการณ์ แต่สิ่งที่แตกต่างกันคืออัลธุซเซอร์มองแต่ในด้านการครอบงำที่โครงสร้างสังคมมีต่อปัจเจกบุคคลเท่านั้น ด้วยเหตุที่ทฤษฎีพื้นฐานของอัลธุซซERNนั้นอยู่บนแนวคิดแบบต่อต้านมนุษยนิยม (anti-humanism) โดยมองว่ามนุษย์เป็นเพียงผู้แบกรับโครงสร้างสังคมเอาไว้เท่านั้น

ในทฤษฎีของอัลธุซเซอร์ ในการผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคม วิธีที่จะทำให้อุดมการณ์ดำรงอยู่ได้ ต้องกระทำผ่านเครื่องมือที่ใช้ติดตั้งระบบวิธีคิดที่เรียกว่า “กลไกทางสังคม” ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) กลไกการปราบปราม (repressive state apparatus / RSA) หมายถึง กลไกที่เกี่ยวกับการใช้กำลัง ความรุนแรง การบังคับ กดขี่ ซึ่งสถาบันที่ใช้กลไกเหล่านี้ ได้แก่ รัฐบาลฝ่ายบริหาร กองทัพ ตำรวจ ศาล กฎหมาย เป็นต้น กลไกประเภทนี้จะมีลักษณะที่เป็นทางการ แต่ก็มีข้อจำกัดตรงไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ เพราะทุกครั้งที่มีการใช้ความรุนแรง ก็จะมีการลุกฮือต่อต้านจากมวลชนเสมอ การใช้แต่กลไกปราบปรามแต่เพียงอย่างเดียว จึงไม่เพียงพอที่จะทำให้นักชนชั้นปกครองดำรงอยู่ได้

2) กลไกด้านอุดมการณ์ (ideological state apparatus/ ISA) เป็นกลไกสังคมที่ทำงานในเชิงอุดมการณ์ หรือกำหนดกรอบพฤติกรรมความเชื่อของคนในสังคม ให้รู้สึกเต็มใจที่จะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของระบบสังคม สถาบันที่ใช้กลไกเหล่านี้ได้แก่ ศาสนา โรงเรียน ครอบครัว การเมือง วัฒนธรรม สื่อมวลชน เป็นต้น กลไกด้านอุดมการณ์นี้ถือเป็นเครื่องมือหลักของชนชั้นปกครองในการพัฒนาการวิธีคิดของผู้คน

อัลธุซซERNยังเห็นว่า ในความเป็นจริงแล้ว กลไกหนึ่งนั้นจะต้องประกอบไปด้วยมิติการใช้กำลังปราบปรามและมิติทางอุดมการณ์ร่วมกันเสมอ เพียงแต่ว่าด้านไหนจะเป็นด้านหลักหรือด้านรองเท่านั้น ดังเช่นที่สมสุข หินวิมาน (2551: 221) ยกตัวอย่างไว้ว่า ในกองทัพจะมีการใช้

กำลังปราบปรามเป็นด้านหลัก และใช้อุดมการณ์เพื่อสร้างวินัย และความสามัคคีเป็นหมู่คณะเป็นด้านรอง หรือในกรณีของวัด มิติหลักเป็นมิติทางอุดมการณ์ที่ทำหน้าที่ในการผลิตสัญลักษณ์ ความเชื่อ และศีลธรรม แต่ก็มีลักษณะของกลไกปราบปรามเป็นด้านรอง เช่น การลงโทษ คัดเลือก และขับไล่ เป็นต้น

อัลธูแซร์นั้นให้ความสำคัญกับกลไกทางด้านอุดมการณ์ โดยเขามองว่าแม้กลไกอุดมการณ์จะมีมากมายในสังคม และมีลักษณะที่แตกต่างกันโดยพื้นฐาน เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา สื่อมวลชน แต่ท้ายที่สุดแล้วกลไกเหล่านี้ จะทำงานมุ่งไปสู่อุดมการณ์ชุดเดียวกัน หรือประสานกันเพื่อติดตั้งกรอบแนวคิดให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งอัลธูแซร์เรียกว่า “การกำหนดทิศทางของอุดมการณ์หลักร่วมกัน” (over - determination) เช่น อุดมการณ์ทุนนิยมที่เน้นการแข่งขัน และความเป็นปัจเจกบุคคลสูง ก็ถูกผลิตซ้ำผ่านกลไกต่างๆ ตั้งแต่ครอบครัวสมัยใหม่ที่มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว โรงเรียนที่เน้นการแข่งขัน เอาชนะกันด้วยคะแนน วัดที่ส่งเสริมความมั่งคั่งและครอบครองทรัพย์สิน สื่อมวลชนประเภทเกมโชว์และเรียลลิตี้โชว์ ซึ่งด้วยการทำงานที่ประสานกันนี้เอง ทำให้อุดมการณ์หลักของชนชั้นปกครองสามารถยืนหยัดอยู่ได้ในจิตสำนึกของประชาชน

จากการทบทวนแนวคิดที่อธิบายถึงอำนาจของสังคมที่กระทำต่อปัจเจกบุคคลผ่านกลไกต่างๆ นำมาสู่แนวคิดเบื้องหลังในงานวิจัยชิ้นนี้ ที่เห็นว่าภาพยนตร์หนึ่งในสถาบันสื่อมวลชนที่ประกอบสร้างความเป็นจริงผ่านเรื่องเล่า ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือหรือกลไกทางอุดมการณ์ที่สำคัญที่รัฐหรือชนชั้นปกครองจะใช้ในการครอบงำความคิดมวลชน โดยการใช้กลไกทางอุดมการณ์ในภาพยนตร์นี้จะดำเนินควบคู่ไปกับกลไกทางด้านการปราบปราม ดังปรากฏผ่านเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่ตัวละครที่ฝ่าฝืนอำนาจของสังคมนั้นมักมีจุดจบด้วยความตาย จากทั้งอำนาจของรัฐ เช่น ถูกตำรวจยิง ถูกจับเข้าคุก หรือถูกคนในสังคมที่มีความขัดแย้งกันลงโทษด้วยลักษณะเดียวกัน อย่างไรก็ตามแม้การครอบงำของอุดมการณ์จะดำเนินการอย่างเหนียวแน่น แต่ภาพยนตร์ก็ยังเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ทางอุดมการณ์ที่ผู้ที่มีอำนาจด้อยกว่าในสังคม ไม่ว่าจะทางด้านชนชั้น เพศ หรือเชื้อชาติ ใช้เป็นพื้นที่ในการขัดขึ้น ต่อรอง ต่อสู้ กันทางอำนาจเพื่อประกอบสร้างความหมายของตัวตน อัตลักษณ์ อุดมการณ์ และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับกลุ่มต่างๆ ในสังคม

2. แนวคิดเรื่องอุดมการณ์

ในการศึกษาถึงการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดแย้งอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทย ใช้แนวคิดเรื่อง “อุดมการณ์ต่อต้าน” เป็นแนวคิดสำคัญในการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องให้แก่คนหรือกลุ่มคนที่ขัดแย้งอำนาจของสังคมในมุมใดมุมหนึ่ง แนวคิดเรื่อง “อุดมการณ์” จะช่วยให้เข้าใจกระบวนการทำงานของอุดมการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่ฝ่าฝืนอำนาจของสังคมที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้เล่าเรื่อง

การทำความเข้าใจจะเริ่มจากแนวคิดเกี่ยวกับ “อุดมการณ์” และตามด้วย “อุดมการณ์ต่อต้าน” ในลำดับถัดไป แนวคิดเรื่องอุดมการณ์นี้หลาย ๆ คำอธิบายของนักวิชาการต่างยุคต่างสมัยนำมาจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ ณ ที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งช่วยให้เราเข้าใจถึงการทำงานของอุดมการณ์ในสถานที่และสถานการณ์อื่นๆ รวมถึงในพื้นที่ของ “เรื่องเล่า” อย่างภาพยนตร์

2.1 นิยามของอุดมการณ์

คำว่า “อุดมการณ์” นั้นถูกใช้ครั้งแรกระหว่างปลายศตวรรษที่ 18 กับต้นศตวรรษที่ 19 โดยนักปรัชญาจากสำนักประจักษ์นิยม (empiricist) กับนักปรัชญาสาย sensualist (ที่มีแนวโน้มไปทางวัตถุ) โดยมีเทรซี (Destutt de Tracy) เป็นผู้นำมาใช้เป็นครั้งแรก โดยทั้งสองสำนักต่างมองว่าเป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดในแง่นามธรรม และตั้งแต่เริ่มมีการใช้ คำว่าอุดมการณ์ก็มีความหมายที่คลุมเครือมาตลอด โดยอาจจะหมายถึงเหตุผล สัจธรรม หรือวิทยาศาสตร์ ฯลฯ จนกระทั่งศตวรรษที่ 20 ความหมายของคำว่าอุดมการณ์จึงเริ่มนิ่งลงโดยหมายถึง “บทบาทของความคิด” ซึ่งในการพิจารณานั้นจะมองถึงทั้งตัวเนื้อหาความคิด และรากเหง้าของความคิดด้วย

นักวิชาการในสายทฤษฎีวิพากษ์ ได้มีมุมมองต่ออุดมการณ์แตกต่างกันออกไป โดยในทฤษฎีของนักวิชาการสายมาร์กซิสต์ กลุ่มเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนดแล้ว อุดมการณ์เป็น “จิตสำนึกที่ผิดพลาด” (false consciousness) หรือเป็นความคิดและภาพลวงตาที่นายทุน ชนชั้นปกครองพยายามครอบงำลงในความคิดคนงาน/ประชาชน อุดมการณ์ในทฤษฎีของมาร์กซ์นี้มีความหมายส่อไปในทางลบ ว่าเป็นจิตสำนึกรูปแบบหนึ่งที่ขาดลอยจากความเป็นจริง โดยชนชั้นปกครองนี้จะทำหน้าที่ครอบงำอุดมการณ์หลัก ไม่ให้ “สัญชาติญาณทางชนชั้น” ของคนเราเกิดขึ้น จนทำให้เกิดอันตรายต่อระบบ

ขณะที่อัลธุสเซอร์ (Louis Althusser) มองว่าอุดมการณ์ไม่ใช่ตัว แนวคิด/ ความคิด (concept / idea) แต่เป็น “ชุดความคิดหรือกรอบวิธีคิด” (set of ideas / conceptual framework) ที่ได้รับการติดตั้งไว้ เพื่อทำความเข้าใจตัวเรา โลก และสังคม (สมสุข หินวิมาน, 2551: 218) อุดมการณ์เปรียบเสมือนโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ที่ถูกติดตั้งไว้ในเครื่อง โดยมีตัวเราเป็นผู้ที่ยอมรับ หรือกดปุ่มเซฟโปรแกรมหากกล่าวด้วยตัวเอง จากนิยามของอัลธุสเซอร์เช่นนี้จะเห็นได้ว่าอุดมการณ์นั้นเป็นกรอบวิธีคิด ดังนั้นหากคนเราตกอยู่ภายใต้กรอบอุดมการณ์ที่ต่างกัน วิธีคิด ความเข้าใจความเป็นไปต่างๆ รอบตัวเราก็จะต่างกันไปด้วย

อัลธุสเซอร์ยังเห็นว่า “อุดมการณ์เป็นการปฏิบัติที่เป็นจริงมากกว่า” (material practice) อุดมการณ์ไม่ใช่ ความคิด เกี่ยวกับโลกและชีวิต หากแต่เป็นการลงมือกระทำการในชีวิตประจำวัน อันเป็นพิธีกรรมที่ฝังตัวเราให้เกาะติดอยู่กับอุดมการณ์ ซึ่งเขาใช้คำว่า “ideological practice” หน้าที่ของปฏิบัติการทางอุดมการณ์ทุกครั้งก็เพื่อสืบทอด (reproduce) เงื่อนไขทางสังคม (social condition) ที่มีอยู่ให้อำรงอยู่ต่อไปจนกว่าจะเกิดรอยแยก/วิกฤติการณ์ (break) (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 304)

เนื่องจากอุดมการณ์เป็นกรอบแนวคิด เราจะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่ออุดมการณ์นั้นได้แสดงออกมามีภายนอกเป็นรูปแบบรูปธรรม (material form) เช่น ภาษา วิธีการปฏิบัติ การกระทำ หรือในตัวตน (text) ต่างๆ

ส่วนในทฤษฎีของนักวิชาการกลุ่มสัญญะวิทยาอย่างบาร์ตส์ (Roland Barthes) เห็นว่า อุดมการณ์คือระดับของความหมายที่อยู่ในชั้นของความหมายโดยนัย (connotative meaning) และมักอยู่ในชั้นของจิตไร้สำนึก (unconscious) โดยในทุกสังคมจะมีกระบวนการสร้างความหมายที่แตกต่างขัดแย้งกันและต่อสู้กัน ซึ่งถือเป็นการต่อสู้ทางอุดมการณ์อยู่ตลอดเวลา โดยใช้กลไกและกลยุทธ์ต่างๆ ของการสร้างความหมาย เช่น การจำกัดความหมายโดยนัย (connotative meaning) เดิม ยึดติดอยู่กับบางส่วนของความหมายเดิม สร้างความหมายขึ้นมาใหม่ เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 304)

ส่วนค่านิยมของกลุ่มประกอบสร้างความจริง (construction of reality) นิยามว่า อุดมการณ์ไม่ใช่ตัวเนื้อหาของความคิด (content) แต่เป็นโครงสร้างของความคิด (structure) ที่วางแบบแผนวิธีคิดของบุคคล (Mental framework) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เหมือนกับทฤษฎีของอัลธุสเซอร์ที่มีต่ออุดมการณ์ข้างต้น

กลุ่มประกอบสร้างความจริงยังเห็นว่า โครงสร้างหรือกรอบความคิดนี้จะเป็นวัฒนธรรมย่อยๆ ของคนกลุ่มต่างๆ (sub-culture) ที่ทำหน้าที่ประกอบสร้างความเป็นจริงให้แก่คนกลุ่มนั้น ทำหน้าที่จัดระบบสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำหน้าที่วางกฎเกณฑ์ของการเล่นเกม/การใช้ภาษา

(rule of semantic game) และแนวคิดเรื่องอุดมการณ์เป็นสิ่งที่แยกไม่จากกับเรื่อง “โครงสร้างอำนาจ” ว่าใครที่มีอำนาจในการติดตั้งโปรแกรมนั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 304-305)

กาญจนา แก้วเทพ (1983, 2) ได้ให้คำนิยามอุดมการณ์ โดยใช้ทัศนะผสมจากนักลัทธิมาร์กซ์หลายๆ ท่าน ว่า “อุดมการณ์เป็นผลผลิตจากระบบจิตสำนึก เป็นผลผลิตที่มีกระบวนการผลิต (Production) และกระบวนการผลิตซ้ำ (Reproduction) เช่น ผลผลิตอื่น ๆ วัตถุที่ใช้ในการผลิตอุดมการณ์ก็คือ บรรดาความคิด ความเข้าใจ ตัวแทน (Representative) สัญลักษณ์ ฯลฯ” แต่เนื่องจากผลผลิตนี้เป็นนามธรรม เราจึงมองเห็นมันได้ เมื่อมันแสดงตัวออกมาในรูปธรรมอื่นๆ เช่น การปฏิบัติการ กิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวัน เช่น ล้างหน้า กินข้าว ได้เถียง เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดีกิจกรรมเหล่านี้บางอันก็มีลักษณะทางอุดมการณ์ บางอันก็ไม่มีลักษณะทางอุดมการณ์ ภาษาและคำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันบางอันก็อาจมีอุดมการณ์อยู่ภายใน แต่ไม่จำเป็นว่าปฏิบัติการทุกอย่าง หรือคำพูดทุกคำพูดจะต้องประกอบด้วยอุดมการณ์เสมอ ทั้งนี้ปฏิบัติการที่มีอุดมการณ์ซ่อนอยู่ภายในจะเรียกว่า “Ideological practice”

ในการศึกษาครั้งนี้มองอุดมการณ์ว่าเป็น ชุดความคิดหรือกรอบวิธีคิด” (set of ideas / conceptual framework) ที่ได้รับการติดตั้งไว้ เพื่อทำความเข้าใจตัวเรา โลก และสังคม เป็นผลผลิตจากระบบจิตสำนึก ที่มีกระบวนการผลิต (Production) และกระบวนการผลิตซ้ำ (Reproduction) อุดมการณ์จะแสดงตัวออกมาในรูปธรรมอื่นๆ เช่น การปฏิบัติการ กิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวัน และในที่นี้อุดมการณ์แสดงตัวออกมาในรูปของภาพยนตร์

2.2 ประเภทของอุดมการณ์

นักวิชาการซึ่งศึกษาเรื่องอุดมการณ์นั้นมีการแบ่งประเภทของอุดมการณ์ออกเป็นประเภทต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่มักไม่แตกต่างกันมากนัก ดังนี้

อัลธูแซร์จำแนกประเภทอุดมการณ์ออกเป็น 3 ชุด ด้วยกัน (สมสุข นินวิมาน, 2551: 219 - 220)ได้แก่

1) อุดมการณ์หลัก (dominant ideology) หรืออุดมการณ์ที่ชนชั้นปกครองผลิตและผลิตซ้ำ เพื่อครอบงำให้มวลชนยอมรับและกลายเป็นความคิดกระแสหลักของสังคม ซึ่งอัลธูแซร์เห็นว่า การดำรงอยู่ของความสัมพันธ์ทางการผลิตนั้นจะเป็นไปได้ก็ต่อเมื่อมีการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์หลัก ให้ฝังลึกอย่างมีประสิทธิภาพลงในสามัญสำนึกของผู้คน

2) อุดมการณ์ทางเลือก (alternative ideology) คือ อุดมการณ์ที่รวมชอมกับระบบวิธีคิดหลักในระดับหนึ่ง หรือเป็นกรอบความคิดที่ยอมรับในอุดมการณ์หลัก แต่กับบนเงื่อนไขบางประการ (on condition)

3) อุดมการณ์ตรงข้ามหรือต่อต้าน (oppositional/ counter-ideology) เป็นอุดมการณ์ที่ปฏิเสธกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์หลัก และมักนำเสนอจินตภาพของสังคมแบบใหม่ (new social imagination) เพื่อเรียกร้องหรือดึงดูดผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมต่อต้านกับโครงสร้างอุดมการณ์หลักของสังคม

เช่นเดียวกันกับการแบ่งประเภทอุดมการณ์ของกาญจนา แก้วเทพ (1983: 1,3) แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) อุดมการณ์เพื่อการรับใช้อำนาจในระบบ หรือ อุดมการณ์หลัก (Dominant Ideology) ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่มาร์กซ์สนใจ หน้าที่ของอุดมการณ์ประเภทนี้เกิดมาเพื่อธำรงรักษาระบบ คำจุนระบบเดิม

2) อุดมการณ์เพื่อการต่อต้านทำลายอำนาจของระบบเดิม หรือ อุดมการณ์ต่อต้าน เป็นอุดมการณ์ที่มักไม่ค่อยได้รับความสนใจในการศึกษาเท่าใดนัก อุดมการณ์ประเภทนี้มักจะพบเห็นได้อยู่ในกบฏขบวนการในอดีต หรือการเคลื่อนไหวของชนชั้นกรรมาชีพ การเคลื่อนไหวของกลุ่มสตรี กลุ่มต่อต้านสังคม เป็นต้น หน้าที่ของอุดมการณ์ต่อต้านเกิดมาเพื่อทำลายระบบเดิม และนำเสนอระบบใหม่ อุดมการณ์ต่อต้านนี้อาจมีกฎเกณฑ์ทั่วไปร่วมกับอุดมการณ์รับใช้ แต่ขณะเดียวกันมันก็มีกฎเฉพาะของมัน เช่น การที่อุดมการณ์ต่อต้านไม่เคยได้รับการถ่ายทอดเผยแพร่จากกลไกของรัฐ แต่แอบแฝงอยู่ในขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม และสิ่งที่ขาดไม่ได้คือการนำเสนอภาพของสังคมใหม่ที่ดีกว่า ขณะที่อุดมการณ์รับใช้นั้นการสรรเสริญระบบสังคมเดิม

ขณะที่ กรัสมี่ (Antonio Gramsci) เห็นว่าเกณฑ์ในการแบ่งแยกประเภทอุดมการณ์มีสองเกณฑ์ โดย

เกณฑ์ที่ 1 แบ่งตามระดับดีกรีของอุดมการณ์ออกเป็น 4 ระดับไล่เรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่

- (1) ปรัชญา (Philosophy) หมายถึง อุดมการณ์ที่มีการอธิบายออกเป็นระเบียบ มีหลักทฤษฎี หลักเกณฑ์ เป็นเหตุเป็นผล
- (2) ศาสนา (Religion) เป็นอุดมการณ์ที่มีคำอธิบายบ้าง แต่เน้นหนักที่ศรัทธา พิธีกรรม

- (3) สามัญสำนึก (Commonsense) เป็นอุดมการณ์ที่เกิดจากการสรุปประสบการณ์ในชีวิต แต่จัดกระจายไม่เป็นระบบ และ
- (4) นิทานพื้นบ้าน (Folklore) เป็นอุดมการณ์ที่มีลักษณะเป็นระบบน้อยที่สุด

กรรมซึ่งอุดมการณ์ใดๆ ก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นลัทธิมาร์กซ์ ชาตินิยม พุทธศาสนา ฯลฯ ก็จะมีระดับทั้งสี่ประการนี้อยู่ในตัวเอง ขึ้นอยู่กับการถ่ายทอด เช่น คนกลุ่มหนึ่งอาจรับรู้อุดมการณ์ของลัทธิมาร์กซ์แบบศาสนา (Religion) – ขณะที่คนอีกกลุ่มหนึ่งอาจรับรู้ถึงลัทธิมาร์กซ์ในระดับของปรัชญา (Philosophy)

เกณฑ์ที่ 2 แบ่งประเภทตามระดับความสามารถในการรวบรวมพลังภายในของขบวนการ และสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งแบ่งได้เป็น Organic, Semi – organic และ Non – organic

จากเกณฑ์การแบ่งแยกระดับออกเป็น 4 ระดับ นี้ กรรมซึ่งตั้งข้อสังเกตว่า ในช่วงเวลาที่ผู้ถูกกดขี่ยังไม่สูงองทางความคิดพอที่จะสร้างอุดมการณ์ต่อต้านให้เป็นระบบระเบียบ ถึงขั้น Philosophy เพราะขัดจำกัดทางประวัติศาสตร์ ในนิทานพื้นบ้าน (Folklore) และสามัญสำนึก (Commonsense) ก็จะแทรกอุดมการณ์ต่อต้านไว้

ส่วน อองซาร์ท (Pierre Ansart) (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 86-87) นั้นได้นำหลักสังคมวิทยามาใช้ในการศึกษาอุดมการณ์ โดยแบ่งอุดมการณ์เป็น 3 ชนิด ได้แก่

1) อุดมการณ์ทางการเมือง เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ง่าย อ่านได้ง่าย เพราะบรรจุอยู่ตามพรรคการเมืองที่โฆษณา อุดมการณ์นี้เป็นสิ่งที่ไม่ค่อยคงทน ร้อนเร็วเย็นเร็ว

2) อุดมการณ์ทางสังคม (Social Ideology) เป็นสิ่งที่มองเห็นได้มากกว่า ได้แก่ บรรดาคุณค่า และค่านิยมทั้งหมดที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล มีความคงทนพอสมควร มีร่องชี้นำทั้งชีวิตสังคมและชีวิตรวมหมู่ของบุคคล อุดมการณ์ชนิดนี้จะสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น ความกตัญญู การเคารพผู้อาวุโส

3) อุดมการณ์ของสังคม (Ideology of society) เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ยากที่สุด มีขนาดที่กว้างขวางมากที่สุด ก่อตัวได้ยาก แต่เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็กลับสลายไปได้ยากเช่นเดียวกัน อุดมการณ์พวกนี้จะเป็นอุดมการณ์ที่มาร์กซ์ใช้แบ่งตามวิธีการผลิต เช่น อุดมการณ์แบบนายทุน อุดมการณ์แบบคนในระบบอุตสาหกรรม อุดมการณ์ของคนที่อยู่ในรัฐชาติ (Nation State)

จากความคิดข้างต้นของอองซาร์ท กาญจนา แก้วเทพ เห็นว่าในชีวิตจริงนั้น อุดมการณ์ทางการเมืองนั้นแทรกตัวไปผูกพันกับอุดมการณ์ 2 ชนิด อันได้แก่ อุดมการณ์ทางศาสนา และค่านิยมทางสังคม เสมอ เพื่อถูกนำไปใช้เพื่อรักษาผลประโยชน์ทางการเมือง เช่น ใน

สังคมไทยที่มีการผลิตคำขวัญที่ว่า “ชาคคอมมิวนิสต์ (อุดมการณ์ทางการเมือง) ไม่บาป (อุดมการณ์ทางศาสนา)” (ดังจะอธิบายในหัวข้อการทำงานของอุดมการณ์)

เธอร์บอร์น (Goran Therborn) (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 88-89) ได้เสนอให้แยกอุดมการณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น (Non – class Ideology = NCI) เช่น ความกตัญญู ความขยัน ความประหยัด

2) อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง (Class Ideology = CI)

โดยอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงนั้นจะเปลี่ยนไปตามวิถีการผลิต ขณะที่อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงจะไม่พัฒนาไปตามวิถีการผลิตทั้งหมด แต่จะมีการพัฒนาทางประวัติศาสตร์และทางเนื้อหาโดยตัวของมันเอง

2.3 การทำงานของอุดมการณ์

2.3.1 ภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์

อัลธูแซร์เป็นนักวิชาการที่อธิบายถึงการทำงานของอุดมการณ์ค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับนักวิชาการคนอื่น ๆ ในด้านการทำงานของอุดมการณ์นั้นอัลธูแซร์เห็นว่าการที่อุดมการณ์จะอยู่ได้ต้องมี “ภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์” (ideological practices) ที่จะทำให้อุดมการณ์ต่างๆ ได้รับการผลิตซ้ำและธำรงรักษาไว้ในชีวิตประจำวันของผู้คน ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน, 2551: 222-225)

1) การทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ (naturalisation) อัลธูแซร์ได้อธิบายภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ โดยได้รับอิทธิพลมาจากนักทฤษฎีสายจิตวิเคราะห์อย่าง ฌาคส์ ลาก็อง ว่าอุดมการณ์นั้นทำงานลึกลงไป ในจิตไร้สำนึก (unconscious) หรือทำให้เราไม่ได้ตระหนักถึง และรู้สึกราวกับว่ากระบวนการนั้นเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือเป็นไปโดยปริยาย (naturalized/ taken-for-granted) โดยผ่านกลไกต่างๆ

2) การผสมกันระหว่างความจริงกับจินตนาการ (real and seemingness) ตามปกติในชีวิตประจำวันนั้นมักจะเชื่อกันว่ามีการแบ่งแยกกันระหว่างโลกสองโลก คือ โลกแห่งความเป็นจริง (the world of reality) กับ โลกแห่งจินตนาการ (the world of imagination) แต่ในการทำงานของอุดมการณ์แล้ว จะใช้วิธีการผสมเรื่องจริงกับเรื่องแต่งเข้าไว้ด้วยกัน จนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับโลกของการสื่อสารเป็นอย่างมาก เพราะในด้านหนึ่งสิ่งที่เรารู้สัมผัสผ่านสื่อก็เป็นโลกแห่งจินตนาการ แต่ในอีกด้านหนึ่งในฐานะของผู้รับสาร ก็มีโลกแห่งความ

จริงล้อมรอบตัวเรา สื่อบันเทิงต่างๆ ตั้งแต่ ละคร มิวสิควิดีโอ โฆษณา และภาพยนตร์ เหล่านี้ล้วนแต่เป็นการผสมผสานโลกแห่งความจริงเข้ากับจินตนาการทั้งสิ้น สื่อบันเทิงเหล่านี้ แม้จะเป็นเรื่องแต่ง แต่ก็สามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าไปมีจินตนาการร่วม หรือเป็นหนึ่งในเดียวกับชุดอุดมการณ์ ด้วยการพร่าเลือนเส้นแบ่งของความจริงกับความลวงออกไป

สมสุข หินวิมาน (2551: 223) ได้ยกตัวอย่างการทำงานของอุดมการณ์ในพื้นที่ของละครโทรทัศน์ของไทย ไว้ว่า ละครโทรทัศน์ประเภทนางเอกร้ายรวยปลอมตัวไปเป็นสาวใช้บ้านพระเอก และเปิดเผยความจริงในตอนท้าย ก่อนทั้งคู่จะครองรักกันนั้น (เช่น ปัญญาชนก้นครัว สาวใช้หัวใจซิกาเก้) แสดงการทำงานของอุดมการณ์ ที่โลกจินตนาการทำให้กรณียกเว้น (exceptional case) (ที่คนชั้นล่างหรือสาวใช้ปลอมตัวได้กลายมาเป็นเจ้าหญิงในตอนจบ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เป็นส่วนน้อย) กลายเป็นข้อเท็จจริงทั่วไป (generalisation) ที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน ซึ่งเป็นทั้งการให้ความหวังกับคนชั้นล่าง และละครยังได้ลบเส้นแบ่งระหว่างของจริงกับของลวงด้วยการทำให้ตัวละครในจินตนาการนั้นแสดงโดยดาราที่มีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ดังนั้น ภาพที่อยู่ในละครโทรทัศน์จึงเป็นพื้นที่ที่กึ่งจริงกึ่งจริง ที่มีการทำงานของอุดมการณ์ซุกซ่อนอยู่

3) การสร้างชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ (structuralist set of relations) โดยได้รับอิทธิพลมาจาก โคลด เลวี-สเตร้าส์ ในเรื่องโครงสร้างของภาษาและเรื่องเล่า โดยอัลดูแซร์ได้ขยายความเพิ่มเติมว่า อุดมการณ์จะทำงานผ่านชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ (structuralist set of relations) โดยในขั้นแรกจะมีการแบ่งขั้วของความหมายออกเป็น “ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary oppositions) และในลำดับถัดมาก็จะมีการกำหนดชั้นของคุณค่า (hierarchy of values) ไว้ในขั้วความสัมพันธ์ สมสุข หินวิมาน (2551: 223) ได้ยกตัวอย่างในการทำงานของอุดมการณ์แบบลัทธิจักรวรรดินิยม ที่จะเริ่มทำงานจากการแบ่งขั้วระหว่างตะวันตก/ ตะวันออก ผิวขาว/ ผิวสี รวย/จน พัฒนา/ ด้อยพัฒนา ฉลาด/ โง่ ทนสมัย/ ล้าหลัง อารยะ/ อนารยะ ฯลฯ หลังจากนั้นก็จะใส่คุณค่าว่า ชนชาติตะวันตก ผิวขาวนั้น รวยกว่า พัฒนากว่า ฉลาดกว่า ทนสมัยกว่า และอารยะกว่า ในขณะที่กลุ่มคนผิวสีในโลกตะวันออกจนกว่า ด้อยพัฒนามากว่า โง่กว่า ล้าหลังกว่า และอนารยะกว่า

4) การผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (reproduction of ideology) อัลดูแซร์นั้นได้ต่อยอดความคิดของมาร์กซ์และนักเศรษฐศาสตร์การเมืองยุคก่อนที่สนใจ “การผลิต/ ผลิตซ้ำ” แต่ในมิติทางเศรษฐกิจ มาสู่มิติของจิตสำนึกและความคิด ที่ต้องมีการทำงานในการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (ideological reproduction) ด้วยเช่นกัน โดยคำถามที่สำคัญของอัลดูแซร์คือ “ใครมีอำนาจในการผลิตซ้ำทางอุดมการณ์ และกระบวนการผลิตซ้ำทางอุดมการณ์ดังกล่าวเป็นไปเพื่ออะไร” โดยตัวอย่างของกลไกทางอุดมการณ์ที่อัลดูแซร์ให้ความสนใจเป็นพิเศษคือโรงเรียน

ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวของอัลธูแซร์มาใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการในการประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์เกี่ยวกับบุคคลและกลุ่มคนที่ขัดแย้งอำนาจของสังคม

2.3.2 การทำงานเป็นเครือข่ายของอุดมการณ์

คำอธิบายเกี่ยวกับการทำงานของอุดมการณ์ที่ทำให้เห็นภาพการทำงานของอุดมการณ์อย่างลึกซึ้งผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มาจากสิ่งที่ กาญจนา แก้วเทพ ได้อธิบายเพิ่มเติมมาจากแนวคิดของเธอร์เบอร์นที่เสนอให้แยกอุดมการณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น (Non – class Ideology = NCI) และอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง (Class Ideology = CI) โดยอิงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทางประวัติศาสตร์ว่า อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นจะเข้าไปแทรกอยู่ในการต่อสู้ทางชนชั้นเสมอ (เช่น ถ้าหากจะเป็นฝ่ายซ้ายก็ต้องขยัน ประหยัด เรียบง่าย เป็นต้น) ซึ่งจากปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เราเห็นการทำงานของอุดมการณ์ทั้งที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง และที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น ว่ามีลักษณะเกี่ยวโยงกันเป็น “ตาข่าย” (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 16)

นอกจากนี้ความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงมักไม่แสดงออกอย่างตรงๆ หรือบ่อยครั้งนักในการต่อสู้ทางชนชั้น แต่ในทางตรงกันข้ามมักแสดงตัวออกมาตามจุดที่มีการปะทะกันทางความคิดในองค์กร สถาบัน กิจกรรมทางสังคมต่างๆ ซึ่งประเด็นในการโจมตีก็มักไม่ใช่เรื่องของอุดมการณ์อย่างตรงไปตรงมา เช่น การโจมตีนักศึกษาที่รักความเป็นธรรมว่า ชอบไถ่ผมยาว เป็นต้น

การนำเอาอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นมาร้อยกับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเป็นตาข่ายนี้ ขึ้นอยู่กับอำนาจทางสังคมของแต่ละชนชั้นว่าจะถักร้อยตาข่ายนี้ให้ออกมารับใช้ใคร เช่น อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นอย่างเรื่องความกตัญญู จากเดิมอาจถูกถักทอเพื่อรับใช้เจ้าขุนมูลนาย แต่เมื่อชนชั้นชาวนาและผู้ใช้แรงงานมีอำนาจในสังคมมากขึ้น อุดมการณ์ทั้ง 2 ตาข่ายเดิมก็ถูกรื้อและถูกถักใหม่เป็น “กตัญญูต่อประชาชน รับใช้ประชาชน” เป็นต้น

ในประเด็นของการถักทออุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นมาร้อยกับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเป็นตาข่ายนี้ ไรท์ (Erik Olin Wright) (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 89-90) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับหลักในการสร้างอุดมการณ์ว่า “ชนชั้นต่างๆ ในสังคมจะเลือกเอารูปแบบต่างๆ ของอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น และนำมาผนวกเข้ากับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงของตน ดังนั้นในการเคลื่อนไหวทางอุดมการณ์ จะเห็น

อุดมการณ์ 2 ประเภทที่เคียงคู่กันอยู่เสมอ เช่น อุดมการณ์ปฏิบัติก็ถูกผนวกควบคู่ไปกับศาสนา ชาติ เช่นเดียวกับผู้ที่ต้องการรักษาระบบ ก็จะมีการหยิบเอาอุดมการณ์ชาติ ศาสนา กษัตริย์ มาผนวกกับอุดมการณ์เพื่อบริษัทของตน ตัวอย่างของความคิดดังกล่าวจะเห็นได้จาก โปสเตอร์การเคลื่อนไหวในอิหร่านที่ว่า “พระเจ้าชาร์จงพินาส (อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง) สันติภาพจงเจริญ (อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น)” ซึ่งจากหลักการเช่นนี้ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นนักสร้างสรรค์อุดมการณ์จึงต้องมีการผนวกอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นให้เข้ามาประสานได้อย่างกลมกลืนพอเหมาะพอเจาะ ดังเช่นในไทย ที่อุดมการณ์มาร์กซิสต์เป็นอุดมการณ์ที่มาจากสังคมอื่น (ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง) ก็จะถูกนำมาผนวกกับอุดมการณ์ที่มีอยู่แล้วอย่าง พุทธศาสนา

ทั้งนี้เหตุผลที่ต้องมีการผนวกอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเข้ากับอุดมการณ์ที่มีอยู่แล้วก็เพราะ (1) อุดมการณ์ใหม่นั้นยังขาดความชอบธรรมในสายตาของผู้รับรู้ จึงต้องนำมาผนวกเข้ากับอุดมการณ์เดิมที่มีความชอบธรรมอยู่แล้ว เพื่อให้มองเห็นว่าเป็นกลุ่มอุดมการณ์เดียวกันและเพื่อให้เกิดการยอมรับอย่างกว้างขวาง และ (2) เนื่องจากแต่ละกลุ่มที่มาปฏิบัติการร่วมกันนั้นมีความแตกต่างกัน แต่เข้ามาร่วมมือกันได้นั้นก็เพราะปฏิบัติการเฉพาะกิจการกระทบกระทั่งเกิดขึ้นได้เสมอ ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์อื่นหนึ่ง ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันได้ของทุกฝ่าย ทำหน้าที่ในการเชื่อมร้อย ความแตกต่างเอาไว้ โดยอุดมการณ์อันนั้นควรมีส่วนผสมของทั้งอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นและอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง

จากทฤษฎีของนักวิชาการข้างต้นนำมาสู่ข้อสรุปทฤษฎีต่ออุดมการณ์ในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ในแง่ของการแบ่งประเภท สามารถแบ่งได้ 2 เกณฑ์ ได้แก่ เกณฑ์การแบ่งประเภทอุดมการณ์ตามทฤษฎีของอัลธูซเซอร์ คือ แบ่งออกเป็น (1) อุดมการณ์หลัก (dominant ideology) ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่ชนชั้นปกครองผลิตและผลิตซ้ำ เพื่อครอบงำให้มวลชนยอมรับและกลายเป็นความคิดกระแสหลักของสังคม (2) อุดมการณ์ทางเลือก (alternative ideology) เป็นอุดมการณ์ที่รวมชอบกับระบบวิธีคิดหลักในระดับหนึ่ง แต่กับบนเงื่อนไขบางประการ และ (3) อุดมการณ์ต่อต้าน (oppositional/ counter-ideology) เป็นอุดมการณ์ที่ปฏิเสธกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์หลัก และมักนำเสนอจินตภาพของสังคมแบบใหม่ (new social imagination) เพื่อเรียกร้องหรือดึงดูดผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมต่อต้านกับโครงสร้างอุดมการณ์หลักของสังคม

แนวคิดของเธอร์บอร์น (Goran Therborn) ที่แบ่งอุดมการณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ “อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น” (Non – class Ideology = NCI) เช่น ความกตัญญู ความขยัน ความประหยัด ที่ไม่พัฒนาไปตามวิธีการผลิตทั้งหมด แต่จะมีการพัฒนา

ทางประวัติศาสตร์และทางเนื้อหาโดยตัวของมันเอง และ “อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง” (Class Ideology = CI) ที่มีลักษณะเปลี่ยนไปตามวิธีการผลิต

ส่วนในด้านการทำงานของอุดมการณ์ผู้วิจัยเห็นตามทฤษฎีของอัลธูซเซอร์ ว่า อุดมการณ์ทำงานผ่านกลไกของสังคม โดยในส่วนของกลไกทางอุดมการณ์นั้นมีการทำงานในลักษณะที่เรียกว่า “การกำหนดทิศทางของอุดมการณ์หลักร่วมกัน” (over - determination) นั่นคือ กลไกอุดมการณ์รูปแบบต่างๆ เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา สื่อมวลชน ทำงานมุ่งไปสู่อุดมการณ์ชุดเดียวกันหรือประสานกัน เพื่อติดตั้งกรอบแนวคิดให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน และการที่อุดมการณ์จะอยู่ได้นั้น ต้องมีภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ (ideological practices) ที่จะทำให้อุดมการณ์ต่างๆ ได้รับการผลิตซ้ำและธำรงรักษาไว้ในชีวิตประจำวันของผู้คน รูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ (naturalisation) ที่ทำให้เราไม่ได้ตระหนักและรู้สึกราวกับว่ากระบวนการนั้นเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือเป็นไปโดยปริยาย (naturalized/ taken-for-granted) โดยผ่านกลไกต่างๆ มีการผสมกันระหว่างความจริงกับจินตนาการ (real and seemingness) จนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ อุดมการณ์ยังทำงานผ่านชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ (structuralist set of relations) โดยในขั้นแรกจะมีการแบ่งขั้วของความหมายออกเป็น “ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม” (binary oppositions) และในลำดับถัดมาก็จะมีการกำหนดชั้นของคุณค่า (hierarchy of values) ไว้ในขั้วความสัมพันธ์ และอุดมการณ์จะต้องมีการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (reproduction of ideology)

อุดมการณ์ยังทำงานในลักษณะของการชักจูงอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นมาร้อยกับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเป็นตาข่าย โดยขึ้นอยู่กับอำนาจทางสังคมของแต่ละชนชั้นว่าจะชักจูงตาข่ายนี้ให้ออกมารับใช้ใคร

2.4 อุดมการณ์ต่อต้าน

ในการศึกษา “การเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดแย้งอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2513 – 2550” แนวคิดเกี่ยวกับ “อุดมการณ์ต่อต้าน” จะถูกใช้เป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.4.1 อุดมการณ์ต่อต้านคืออะไร

พรรคชนะมาร์กซ์ในส่วนที่เกี่ยวกับอุดมการณ์ต่อต้านมาจากการตั้งข้อสังเกตของ ซัมเนอร์ (C. Sumner) (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 80) ผู้ที่ประเมินงานด้านอุดมการณ์ของมาร์กซ์ และเองเกลส์ แม้พรรคชนะของมาร์กซ์ต่ออุดมการณ์นั้นจะถูกเข้าใจกันว่าเป็นจิตสำนึกที่ผิดพลาด (false consciousness) แต่มาร์กซ์น่าจะมีทัศนะทั้งด้านบวกและลบต่อบทบาทของอุดมการณ์ โดยมาร์กซ์เองก็คงไม่สรุปว่าอุดมการณ์คือสิ่งที่ครอบงำไม่ให้คนเข้าใจถึงโครงสร้างสังคมเสมอไป เพราะไม่เช่นนั้นแล้วมาร์กซ์จะพยายามพัฒนาและยกระดับจิตสำนึกที่ก้าวหน้าของหมู่คนงานที่เกิดขึ้นมาอย่างฉับพลันไปเพื่ออะไร ดังเช่นที่มาร์กซ์ได้เคยแสดงพรรคชนะที่มีต่อ “จิตสำนึก” ไว้ว่า “จิตสำนึกของมนุษย์จะกลายเป็นกระบวนการของชีวิตที่เป็นจริง มีจิตสำนึกที่รับใช้ผลประโยชน์ของชนชั้นตนเอง มิใช่จิตสำนึกที่รับใช้ผลประโยชน์ของชนชั้นอื่นๆ” การตั้งข้อสังเกตของซัมเนอร์ เช่นนี้ทำให้การมองพรรคชนะของมาร์กซ์ที่มีต่ออุดมการณ์มีลักษณะที่เปิดกว้างมากยิ่งขึ้น นั่นคือ ไม่ได้มองในแง่ลบ ในลักษณะของการครอบงำ เป็นอุดมการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้ผลประโยชน์ของชนชั้นอื่น แต่เป็นแง่บวกที่มีความหวัง เป็นอุดมการณ์ที่รับใช้แก่ผลประโยชน์ของชนชั้นตนเอง จากแนวคิดข้างต้นของมาร์กซ์ เลนินได้นำมาศึกษาต่อโดยแบ่งอุดมการณ์เพื่อต่อต้านอำนาจออกเป็นระดับต่างๆ ในหนังสือ What is to be done (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 82) ได้แก่

(1) จิตสำนึกระดับ “อุดมการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นไปเอง” (Spontaneous Ideology) เช่น อุดมการณ์ต่อต้านที่ปะทุขึ้นมาในหมู่คนงานที่นัดหยุดงาน ที่เกิดขึ้นเนื่องจากทนการกดขี่ในโรงงาน สภาพการทำงานไม่ไหว จิตสำนึกแบบเป็นไปเองนี้ถือเป็นหน่ออ่อนของการกระทำอย่างมีจิตสำนึก เป็นอาการที่แสดงให้เห็นถึง “การตื่นตัวตื่นใจ” ของผู้ที่ถูกกดขี่ สะท้อนให้เห็นถึงความไม่พอใจ ความไม่ปรารถนาที่จะอยู่กับระบบที่สร้างความทุกข์ยากให้แก่พวกเขา แต่ในอีกด้านหนึ่งก็สะท้อนให้เห็นถึงความสิ้นหวัง เพราะการต่อสู้เป็นไปเพราะแรงแค้น คล้ายคนที่จนตรอก ไม่มีทางอื่นแล้ว จึงหันกลับมาสู้ต่อ (2) อุดมการณ์ที่กระทำ “อย่างมีจิตสำนึก” เช่น การนัดหยุดงานที่ทําย่างมีขั้นมีตอน มีแผนการ อุดมการณ์เช่นนี้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดเบื้องหลังว่า มนุษย์อย่างไม่ได้เป็นผู้ที่ถูกผลักดันจากแรงบีบ แต่เป็นผู้ที่ผลักดันแรงบีบให้แสดงออกในทิศทางที่ต้องการ

เลนินมองว่า การมีอุดมการณ์ที่มีประสิทธิภาพก็คืออาวุธชั้นดี และการต่อสู้ทางชนชั้นจะเกิดขึ้นไม่ได้ หากปราศจากการต่อสู้ทางอุดมการณ์ การศึกษาอุดมการณ์ต่อต้านของเลนินนั้นจะเน้นหนักไปในทางประยุกต์ใช้ในขบวนการ เช่น ความสำคัญของการต่อสู้ทางอุดมการณ์ในการต่อสู้ทางชนชั้น หรือ การทำงานด้านปลุกระดมอุดมการณ์ เป็นต้น

เลนินยังได้อธิบายได้อธิบายถึงสาเหตุของความล้มเหลวของอุดมการณ์ต่อต้าน โดยพิจารณาจากสภาพสังคมของรัสเซียในขณะนั้นว่า เหตุที่คนงานไม่สามารถที่จะยกระดับจิตสำนึกแบบเป็นไปเองขึ้นมาเป็นจิตสำนึกทางชนชั้นได้อย่างอัตโนมัติ หรือไม่อาจทำได้ด้วยตัวเอง ก็เพราะในสังคมมีอุดมการณ์ของนายทุนที่มีอิทธิพลอย่างมาก และฝังลึกอยู่ในความคิด และจิตใจของกรรมกร หน่ออ่อนของจิตสำนึกชั้นต้น จึงไม่สามารถที่จะฝ่ากำแพงของอุดมการณ์เก่าไปออกไปรับรู้และเข้าใจโครงสร้างสังคมทั้งหมด และพัฒนาการของกฎสังคมได้ นอกจากนี้ยังมีสาเหตุมาจากการที่สภาพชีวิตของกรรมกรถูกผูกติดอยู่กับชีวิตเศรษฐกิจ เลนินจึงเสนอว่า การที่จิตสำนึกดังกล่าวจะถูกยกระดับพัฒนาไปเป็นอุดมการณ์ที่มีอิสระ มีความเข้มแข็งที่จะสู้กับอุดมการณ์ของนายทุนได้นั้น ก็ต่อเมื่อมีปัญหาชนกลุ่มหนึ่งที่หลุดออกไปจากการครอบงำของอุดมการณ์เก่า และสามารถสร้างอุดมการณ์ใหม่มาถ่ายทอดให้คนงานได้

กรัมซีเป็นนักมาร์กซิสต์สายมนุษยนิยมที่เชื่อว่ามนุษย์มีเจตน์จำนง (freewill) ที่จะกระทำการใดๆ ได้ทำการพัฒนาอุดมการณ์ต่อต้านอำนาจจากเลนิน โดยมีจุดเริ่มต้นอยู่ที่การตั้งข้อสงสัยว่าเหตุใดมวลชนที่รับรู้และเข้าใจลัทธิมาร์กซ์ซึ่งมีเครื่องมือที่สำคัญทั้งทางด้านความคิด และการกระทำนี้จึงยอมจมอยู่กับการกดขี่ขูดรีดอีก ซึ่งกรัมซีก็ได้คำตอบว่า เนื่องจากอุดมการณ์ใหม่ไม่ได้สอดใส่เข้าไปในความคิดอันว่างเปล่า แต่ในระบบจิตสำนึกของประชาชนนั้นมียุทธศาสตร์เก่าบรรจุอยู่ก่อนแล้ว และเป็นตัวคอยผลักดันให้อุดมการณ์ใหม่หลุดออกมา ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีการต่อสู้ทางอุดมการณ์เกิดขึ้น ซึ่งฝ่ายใดจะชนะได้นั้นก็ขึ้นกับประสิทธิภาพของอุดมการณ์ และความสามารถในการต่อสู้

จากปรากฏการณ์ข้างต้น กรัมซีได้อธิบายความสัมพันธ์ของการถ่ายทอดอุดมการณ์ว่า

1) เวลาถ่ายทอดอุดมการณ์ใหม่เข้าไปในความคิดของคนนั้น ภายในนั้นมีอุดมการณ์เก่า โลกทัศน์เก่า (World view) เก่าๆ ความเคยชินเก่าๆ ที่คอยชี้แนวทางพฤติกรรม วิธีคิด ความรู้สึกของเขาอยู่แล้ว

2) อุดมการณ์ใหม่ที่จะเข้ามาต้องต่อสู้กับอุดมการณ์เก่าที่มีอยู่เดิม และเพื่อให้ได้ชัยชนะอุดมการณ์ใหม่ต้องมีเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดที่มีประสิทธิภาพเหนือกว่าอุดมการณ์เก่า โดยอุดมการณ์ใหม่นี้จะต้องทำให้คนยอมรับด้วยการยินยอมพร้อมใจ ไม่ใช่การบีบบังคับเช่นเดียวกับอุดมการณ์เก่า

เมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดด้านอุดมการณ์ของมาร์กซ์แล้ว สิ่งที่กรัมซีเห็นต่างจากมาร์กซ์ ในเรื่องอุดมการณ์ ก็คือ กรัมซีเห็นว่าอุดมการณ์เป็นจิตสำนึกที่มีทั้งแท้จริง, ไม่แท้จริง, ปลอมแปลง, ถูกต้อง หรือผิดพลาด ต่างจากมาร์กซ์ที่มองอุดมการณ์เป็นจิตสำนึกที่ผิดพลาด

อย่างไรก็ดีสิ่งที่กริมชีกเห็นตรงกับมาร์กซ์ คือ เรื่องการทำหน้าที่ของอุดมการณ์ในการสร้างความสามัคคี หรือความแตกแยกทางชนชั้น โดยเขาได้ตั้งข้อสังเกตว่าทั้งที่อยู่ภายใต้สถานการณ์ที่มีการปราบปรามหรือการครอบงำ ทำไมอุดมการณ์จึงทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำได้อย่างไร ซึ่งกริมชีกได้พบว่าภายใต้สังคมที่แตกแยกออกเป็นชนชั้น และมีผลประโยชน์ทางชนชั้นขัดแย้งกันอยู่ สิ่งที่ทำให้สังคมรวมกันอยู่ได้ก็เพราะมีอุดมการณ์อันหนึ่งที่ทำหน้าที่คล้ายปูนซีเมนต์ที่โบกเชื่อมรอยต่อระหว่างชนชั้นเหล่านี้ไว้ เช่นเดียวกับกลุ่มทางประวัติศาสตร์ (Historical block) ที่ประกอบด้วยกลุ่มคนจากหลายๆ กลุ่ม หลายชนชั้นที่มารวมตัวกันเพื่อประกอบภารกิจทางประวัติศาสตร์อันหนึ่งก็จำเป็นจะต้องมี “ซีเมนต์ทางอุดมการณ์” ดังแสดงให้เห็นในประวัติศาสตร์ เมื่อชนชั้นกรรมพีต้องการที่จะโค่นล้มอำนาจของศักดินานั้น อาศัยพลังจากชนชั้นตนก็ไม่เพียงพอ ต้องอาศัยพลังจากชาวนาและกรรมกรด้วย ชนชั้นกรรมพีจึงได้เสนอ “ซีเมนต์ทางอุดมการณ์” ว่าผลประโยชน์จากการต่อสู้ครั้งนี้จะเป็นผลประโยชน์ร่วมกันของทั้งสังคม (Common Interest universality)

รูต (Gorge Rude) นักวิชาการซึ่งทำการศึกษา “อุดมการณ์ต่อต้านระบบ” (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 87) เห็นว่าสิ่งแรกที่ควรทำ ในการศึกษาอุดมการณ์ต่อต้านระบบ คือ การขยายทฤษฎีต่ออุดมการณ์ที่มาร์กซ์และคนอื่นๆ มีจากความคิดที่ว่า “อุดมการณ์เป็นเพียงภาพสะท้อนความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่ในจิตสำนึกของคนเท่านั้น” มาสู่ความหมายที่เสริมเพิ่มเติมว่า “นอกจากอุดมการณ์จะเป็นเพียงภาพสะท้อนแบบถูกกระทำ (Passive) แล้ว อุดมการณ์ยังสามารถแสดงบทบาทที่เป็นผู้กระทำ (Active) ได้ด้วย โดยอุดมการณ์สามารถก่อให้เกิดสายสัมพันธ์โยงใยระหว่างสมาชิกในกลุ่ม (บทบาทของอุดมการณ์คือการเป็นตัวเชื่อมประสาน) สามารถทำให้คนเกิดความต้องการที่จะปกป้องผลประโยชน์ของตน (บทบาทผลักดัน) ซึ่งหากเป็นเช่นนี้ก็เท่ากับว่า ในกระบวนการพัฒนาจิตสำนึกทางชนชั้นนั้น อุดมการณ์มีบทบาทที่จำเป็นอย่างที่จะขาดเสียไม่ได้

ส่วน โรเชอร์ (Guy Rocher) ได้ขยายความในเรื่องจิตสำนึก (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 88) โดยแบ่งจิตสำนึกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ “จิตสำนึกผิดพลาด” (False Consciousness) ที่มาร์กซ์กล่าวถึง และ “จิตสำนึกที่แจ่มชัด” (Clear Consciousness) ซึ่งจิตสำนึกที่แจ่มชัดนี้ ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นลอยๆ แต่เกิดจากการที่มีอุดมการณ์อันหนึ่งที่คอยตีความสภาพการณ์ปัจจุบันให้ตรงข้ามกับคำตอบที่คนๆ นั้นเคยเชื่อถืออยู่ (เช่น คนจนไม่ได้จนเพราะลูกมากแต่จนเพราะถูกเอารัดเอาเปรียบ เป็นต้น)

ทรรคนะของ ฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) ช่วยขยายความแนวคิดเกี่ยวกับจิตสำนึกที่ผิดพลาดและจิตสำนึกที่แจ่มชัดให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจนขึ้น โดยแยกแยะคุณสมบัติ

ของจิตสำนึกที่ผิดพลาดและจิตสำนึกที่แจ่มชัดว่า ในขณะที่จิตสำนึกที่ผิดพลาดมีลักษณะที่บิดเบือนความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้ผู้ที่ยึดถือเกิดความรู้สึกแปลกแยก (Alienated) โดยจิตสำนึกที่ผิดพลาดนี้จะมีลักษณะเชื่อมโยงข้อเท็จจริงเพียงส่วนน้อย แต่ใช้ขยายให้เป็นข้อสรุปทั่วไป (Overgeneralization) (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 88) เช่น ชาวนายากจนเพราะเล่นการพนัน แต่จิตสำนึกที่แจ่มชัดจะมีลักษณะตรงกันข้าม คือ จะเสนอความจริงที่สอดคล้องกับความเป็นไปของสังคมอย่างมีเหตุผล (Rational) และใช้อธิบายได้อย่างครอบคลุมกว้างขวาง (Universal) ซึ่งอุดมการณ์เช่นนี้นั้นเป็นอุดมการณ์ที่จำเป็นสำหรับขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม

จากการทบทวนแนวคิดที่ว่าด้วยอุดมการณ์ต่อต้านข้างต้น งานวิจัยชิ้นนี้รับเอาค่านิยมของอุดมการณ์ต่อต้าน ในสองระดับด้วยกัน ในระดับแรก หมายความว่าอุดมการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นไปเอง อันเนื่องมาจากความไม่สามารถที่จะทนอยู่ในสภาพที่กดขี่ในลักษณะเดิมได้อีกต่อไป โดยถือเป็นหน่ออ่อนของการกระทำอย่างมีจิตสำนึก ที่สะท้อนถึงการไม่ยินยอมต่อการครอบงำของผู้ถูกกดขี่ แต่ในด้านหนึ่งก็สะท้อนถึงความสิ้นหวัง เพราะการลุกขึ้นมาสู้ นั้นกระทำอย่างลักษณะที่จวนตรอก ไม่มีทางอื่นจึงหันลุกขึ้นมาสู้ และความหมายในระดับที่สอง ที่หมายถึงอุดมการณ์ที่กระทำอย่างมีจิตสำนึกที่สะท้อนถึงบทบาทที่เป็นผู้กระทำ (Active) ที่เป็นตัวผลักดันให้เกิดความต้องการที่จะปกป้องผลประโยชน์ตัวเอง ไม่ใช่ของชนชั้นอื่น และผลักดันให้มีการแสดงออกเป็นไปในทิศทางที่ตนต้องการ

2.4.2 สาเหตุที่คนลุกขึ้นมาท้ออุดมการณ์เก่า

เหตุที่คนลุกขึ้นมาท้ออุดมการณ์เก่า ทั้งที่มันพยายามครอบงำอย่างหนาแน่น ก็เพราะอุดมการณ์เก่านั้นทำให้คนเกิดความรู้สึกเฉยเมย (Indifferent) และไม่ไว้วางใจ เพราะตัวเนื้อแท้ สาระสำคัญของอุดมการณ์เก่านั้นทำให้คนไม่มีความสุข ไม่เป็นตัวของตัวเอง เมื่อได้พบแหล่งอุดมการณ์ใหม่ คนยอมรับเข้าร่วม ปฏิเสธข้อห้ามเดิมๆ และสร้างค่านิยมใหม่ของตนแล้ว ผลลัพธ์ที่บุคคลได้จากการตอบแทนการเข้าร่วม ก็คือการโยกย้ายเปลี่ยนแปลงระบบ อารมณ์ความรู้สึก และพลังภายในตัวบุคคลเสียใหม่ ซึ่งกระบวนการโยกย้ายนี้จะเกิดขึ้น เมื่อมีประสบการณ์ร่วมกับผู้เปลี่ยนแปลงคนอื่นๆ ในลักษณะกิจกรรมที่มีเป้าหมายร่วมกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 48)

2.4.3 หลักการทำงานของอุดมการณ์ต่อต้าน

อุดมการณ์ต่อต้านมีลักษณะการทำงานเป็น “ตาข่าย”

ดังที่ เฮอร์เบิร์น (Goran Therborn) ได้เสนอให้แยกอุดมการณ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น (Non – class Ideology = NCI) เช่น ความกตัญญู ความขยัน ความประหยัด และอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง (Class Ideology = CI) (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 15) ดังที่ได้อธิบายมาแล้วในส่วนของอุดมการณ์นั้น

กาญจนา แก้วเทพ (1983: 16) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าจากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นจะเข้าไปแทรกอยู่ในการต่อสู้ทางชนชั้นเสมอ (เช่น ถ้าหากจะเป็นฝ่ายซ้ายก็ต้องขยัน ประหยัด เรียบง่าย เป็นต้น) ซึ่งจากปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เราเห็นการทำงานของอุดมการณ์ทั้งที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง และที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น ว่ามีลักษณะเกี่ยวโยงกันเป็นตาข่าย

การนำเอาอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นมาร้อยกับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเป็นตาข่ายนี้ ขึ้นอยู่กับอำนาจทางสังคมของแต่ละชนชั้นว่าจะถักร้อยตาข่ายนี้ให้ออกมารับใช้ใคร เช่น อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นอย่างเรื่องความกตัญญู จากเดิมอาจถูกถักทอเพื่อรับใช้เจ้าขุนมูลนาย แต่เมื่อชนชั้นชาวนาและผู้ใช้แรงงานมีอำนาจในสังคมมากขึ้น อุดมการณ์ทั้ง 2 ตาข่ายเดิมก็ถูกรื้อและถูกถักใหม่เป็น “กตัญญูต่อประชาชน รับใช้ประชาชน” เป็นต้น

ในประเด็นของการถักทออุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นมาร้อยกับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเป็นตาข่ายนี้ ไรท์ (Erik Olin Wright) (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 16) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับหลักในการสร้างอุดมการณ์ว่า “ชนชั้นต่างๆ ในสังคมจะเลือกเอารูปแบบต่างๆ ของอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น และนำมาผนวกเข้ากับอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงของตน ดังนั้นในการเคลื่อนไหวทางอุดมการณ์ จะเห็นอุดมการณ์ 2 ประเภทที่เคียงคู่กันอยู่เสมอ เช่น อุดมการณ์ปฏิวัติก็ถูกผนวกควบคู่ไปกับศาสนาชาติ เช่นเดียวกับผู้ที่ต้องการรักษาระบบ ก็จะมีการหยิบเอาอุดมการณ์ชาติ ศาสนา กษัตริย์ มาผนวกกับอุดมการณ์เพื่อบริษัทของตน ตัวอย่างของความคิดดังกล่าวจะเห็นได้จาก โปสเตอร์การเคลื่อนไหวในอิหร่านที่ว่า “พระเจ้าชาร์จงพินาศ (อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง) สันติภาพจงเจริญ (อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น) ซึ่งจากหลักการเช่นนี้ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นนักสร้างสรรค์อุดมการณ์จึงต้องมีการผนวกอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นให้เข้ามาประสานได้อย่างกลมกลืนพอเหมาะพอเจาะ ดังเช่นในไทย ที่อุดมการณ์มาร์กซิสต์

เป็นอุดมการณ์ที่มาจากสังคมอื่น (ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรง) ก็จะถูกนำมา ผสมกับอุดมการณ์ที่มีอยู่แล้วอย่าง พุทธศาสนา

เหตุผลที่ต้องมีการผนวกอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงเข้ากับอุดมการณ์ ที่มีอยู่แล้วก็เพราะ (1) อุดมการณ์ใหม่นั้นยังขาดความชอบธรรมในสายตาของผู้รับรู้ จึงต้องนำมา ผสมเข้ากับอุดมการณ์เดิมที่มีความชอบธรรมอยู่แล้ว เพื่อให้มองเห็นว่าเป็นกลุ่มอุดมการณ์ เดียวกันและเพื่อให้เกิดการยอมรับอย่างกว้างขวาง และ (2) เนื่องจากแต่ละกลุ่มที่มาปฏิบัติการ ร่วมกันนั้นมีความแตกต่างกัน แต่เข้ามาร่วมมือกันได้นั้นก็เพราะปฏิบัติการเฉพาะกิจ การ กระทบกระทั้งเกิดขึ้นได้เสมอ ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์อื่นหนึ่ง ซึ่งเป็นที่ยอมรับ กันได้ของทุกฝ่าย ทำหน้าที่ในการเชื่อมร้อย ความแตกต่างเอาไว้ โดยอุดมการณ์อื่นนั้นควรมี ส่วนผสมของทั้งอุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้นและอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้น โดยตรง

นอกจากนี้ความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงมักไม่ แสดงออกอย่างตรงๆ หรือบ่อยครั้งนักในการต่อสู้ทางชนชั้น แต่ในทางตรงกันข้ามมักแสดงตัว ออกมาตามจุดที่มีการปะทะกันทางความคิดในองค์กร สถาบัน กิจกรรมทางสังคมต่างๆ ซึ่ง ประเด็นในการโจมตีก็มักไม่ใช่เรื่องของอุดมการณ์โดยตรงไปตรงมา เช่น การโจมตีนักศึกษาที่รัก ความเป็นธรรมว่า ชอบไว้ผมยาว เป็นต้น

3. การเล่าเรื่องในการต่อสู้ทางอุดมการณ์

3.1 ขั้นตอนในการเล่าเรื่อง

ในการต่อสู้ทางอุดมการณ์ “การเล่าเรื่อง” เป็นสิ่งที่ขาดเสียไม่ได้ ซึ่งหากทำการ วิเคราะห์ข้อความของอุดมการณ์ต่อต้าน เพื่อดูขั้นตอนของบรรลุการต่อสู้ทางอุดมการณ์ที่มีอยู่ ภายใน จะพบลักษณะที่คล้ายคลึงกันเป็นโครงคร่าวๆ ได้ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 101-103)

(1) เริ่มจากการพรรณนาความทุกข์ยากของฝ่ายตน ถ้าหากคนคนเดียวจมอยู่กับ ความทุกข์ยาก แนวโน้มจะไปทางหมดหวัง หวาดกลัว แต่ถ้าความทุกข์ยากนั้นได้รับการพรรณนา ออกมาต่อกลุ่ม และทุกคนกระทำออกมาเหมือนกัน ก็จะกลายเป็นความทุกข์ร่วมของคนที่มีหัวอก เดียวกัน ความหวาดกลัวก็จะเปลี่ยนเป็นความคับแค้น ความหมดหวังก็จะเปลี่ยนเป็นการฮึดสู้ (2) จากนั้นก็จะมีการระบุว่าใครเป็นต้นตอ สาเหตุของความทุกข์ยาก ซึ่งเดิมนั้นอุดมการณ์เก่าจะมี คำตอบว่า ตัวผู้ทุกข์ยากนี้เองที่เป็นต้นเหตุของความทุกข์ยากทั้งหมด เช่น บุญเก่ามีน้อย ลูกมาก

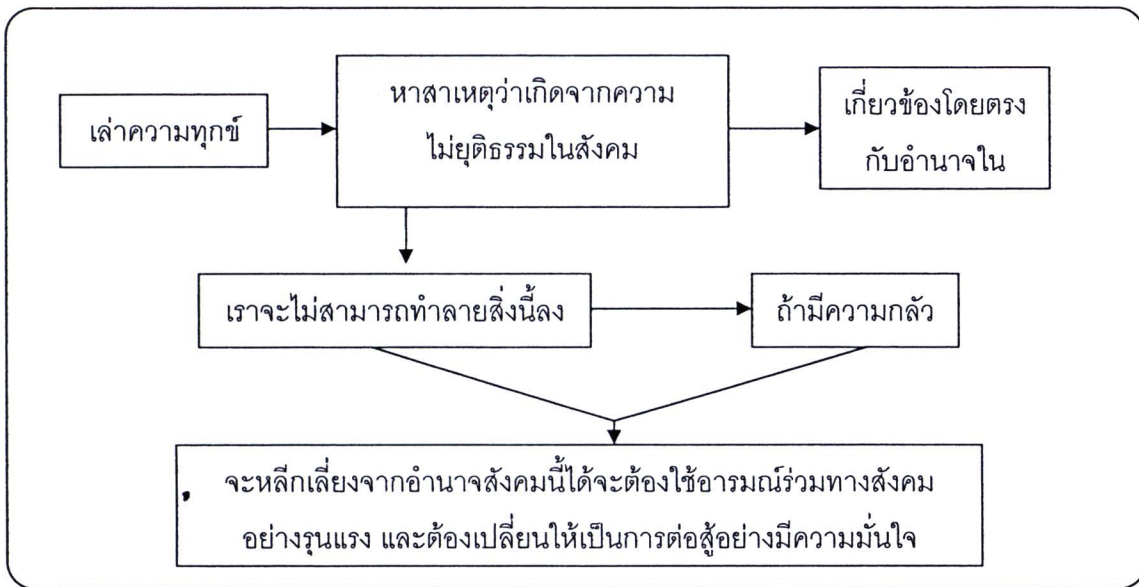
เกียจคร้าน เล่นการพนัน เป็นต้น ซึ่งเหล่านี้คือกระบวนการให้ผู้ทุกข์ยากทำร้ายตัวเอง (Self - masochism) ส่วนอุดมการณ์ใหม่จะเสนอว่า ต้นตอของความทุกข์ยากก็คือศัตรู ซึ่งเรียกว่าเป็นกระบวนการ Sadism- to- other ซึ่งที่จุดนี้ผู้ทุกข์ยากจะเกิดความรู้สึกขัดแย้งในจิตใจระหว่างความคับข้องใจ (ความไม่สบายใจ หรือรู้ตัวว่ามีปัญหา) กับความปรารถนาที่จะหลบหนีออกไปให้พ้นจากความทุกข์ยากนั้น

ขั้นตอนนี้ต้องมีการจัดสมดุลระหว่างการวิเคราะห์ให้รับรู้ปัญหา กับความเป็นไปได้ที่จะออกจากปัญหา เพราะถ้าการเสนอปัญหามีลักษณะที่ใหญ่หรือมากเกินไป ในขณะที่ความสามารถในการจัดการกับปัญหาในหมู่คนทุกข์ยากมีเพียงเล็กน้อย ก็จะทำให้เกิดอาการถอยหนี (Withdraw) เนื่องจากรู้สึกว่ปัญหามีมากเกินไป จนไม่รู้อาจะทำอะไรได้ แต่ถ้าเสนอปัญหาให้เล็กพอประมาณ และชี้ช่องทางที่จะทำให้ความปรารถนาที่จะออกจากปัญหามีความเป็นไปได้สูง ก็จะทำให้เกิดการกระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหา

ในขั้นตอนของการระบุต้นตอของความทุกข์ยากนี้ จะตามมาด้วยการประณามเพื่อให้เกิดความรู้สึกก้าวร้าว และสามารถเอาชนะการยอมจำนน (Passivity) การยอมพ่ายแพ้ต่ออำนาจเต็มในสังคม ความโกรธเคืองต่อระบบที่เป็นอยู่นั้นจะต้องมีอำนาจมากพอที่จะทำให้ผู้ทุกข์ยากปฏิเสธสภาพที่ดำรงอยู่อย่างไม่มีเยื่อใย

(3) การพรรณนาเกี่ยวกับสังคมใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ขาดไม่ได้ เพราะผู้ที่ทุกข์ยากอยู่นั้นมีความรู้สึกว่ตนกำลังเกาะขอนไม้ที่มีอยู่คนเดียวลอยคออยู่กลางทะเล ถ้าไม่บอกเขว่ว่ามีขอนไม้อื่นๆ อยู่กลางทะเล หรือบอกเขว่ว่าเขาสามารถว่ายน้ำเองได้ เขาก็จะไม่ยอมสละขอนไม้อันเดิม แม้ว่ามันจะมีหนามแหลมคมก็ตาม

ทรรชนะข้างต้นยืนยันด้วยหลักฐานจากข้อค้นพบของ กาญจนา แก้วเทพ ซึ่งได้ลองวิเคราะห์ลักษณะอารมณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ของคนงาน พบว่มีความรู้สึกหลายๆ อย่างปะปนกัน เช่น ความโกรธปะปนอยู่กัความหวัง ความกลัวปะปนอยู่กัความมีศรัทธา กระหายใครรู้ โดยกาญจนาได้วิเคราะห์สาระสำคัญ (Theme) ของวิธีการเล่าเรื่องดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 38)



ภาพที่ 2-2: การเล่นเรื่องในการต่อสู้ทางอุดมการณ์

หากจะทำให้กระบวนการเล่นเรื่องนี้มีประสิทธิภาพ / กระตุ้นอารมณ์ได้มากยิ่งขึ้น ก็จะต้องเป็นไปตามหลักอารมณ์ โดยการเพิ่มความพึงพอใจที่ได้ประณามสาเหตุแห่งความทุกข์ยาก และจะต้องมีการพูดถึงบางสิ่งที่เป็นการละเมิดข้อห้ามของจิตสำนึกที่ครอบงำ (Dominant Ideology) เช่น การกล่าวประณามจักรวรรดินิยมอเมริกาของนักศึกษา

นอกจากนี้จากการสำรวจงานของนักต่อต้าน ตั้งแต่ปรูตอง (Proudhon) มาร์กซ์ (Marx) จะมีลักษณะร่วมของการเล่นเรื่องผ่านงานเขียนของนักต่อต้านเหล่านี้ ดังนี้

- พูดหลักของความจริง เช่น หลักความยุติธรรม
- เล่นชีวิต สภาพ และประสบการณ์ของผู้ถูกกดขี่
- เขียนถึงศักยภาพของประชาชนในประวัติศาสตร์
- พูดถึงส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างประวัติศาสตร์ใหม่ในอนาคต

โดยทั้งหมดนี้จะต้องดำเนินไปในลักษณะการสร้างให้เกิด “ความรู้สึกร่วม” โดยมีข้อแม้ว่าจะต้องรู้ว่าใครเป็นผู้ฟังของตน และจากความรู้สึก (Passion) จะเปลี่ยนให้กลายเป็นความก้าวร้าว (Aggression) และเหตุที่ต้องมีการพรรณนาความรู้สึกร่วมกัน ก็เนื่องมาจากเหตุผลทางจิตวิทยา เพราะหากเรารู้สึกว่าเราอยู่กับความทุกข์ยากเพียงคนเดียวเราจะมีความรู้สึกกลัว สงสารตนเอง และทุกข์ทน แต่ถ้าเราได้เล่นความทุกข์นี้ให้กับคนอื่นฟัง และได้ฟังความทุกข์ยากของคนอื่น ผสมกับการวิเคราะห์ว่าใครคือต้นเหตุของความทุกข์ยากแล้ว ความรู้สึกส่วนตัวที่กลัว สงสารตัวเอง ก็จะเปลี่ยนแปลงกลายเป็นความรู้สึกร่วม (โกรธแค้น) ได้ง่ายกว่า

3.2 กลวิธีต่างๆ ในการเล่าเรื่องของอุดมการณ์ต่อต้าน

3.2.1 หลักการนำเสนอสังคมยูโทเปีย

การนำเสนอภาพสังคมยูโทเปียนับเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งในการเล่าเรื่องเพื่อทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายที่ครอบงำ บทบาทของยูโทเปียมีความสำคัญมากในเหตุผลทางด้านอารมณ์ เพราะให้ความหวัง ความใฝ่ฝัน แก่ประชาชนที่ผิดหวังจากอำนาจเก่า เพราะในช่วงที่ประชาชนปฏิเสธอนาคตที่ผู้มีอำนาจเก่าหยิบยื่นมาให้ ก็ต้องมีการแสวงหาอนาคตอันใหม่ ซึ่งยูโทเปียจะช่วยมาตอบสนองสิ่งดังกล่าว และยูโทเปียยังถูกใช้ในการประณามสภาพสังคมเก่าอีกด้วย

หากไม่มีภาพของสังคมยูโทเปียสามารถจับต้องได้นั้นเราก็อาจจะพบว่า แม้ประชาชนจะเข้าใจถึงความไร้ความสามารถของฝ่ายปกครอง แต่ไม่เกิดอารมณ์ต่างๆ ขึ้นมา

บทบาทยูโทเปียจะมีความสำคัญมากโดยเฉพาะในกลุ่มประชาชนจำนวนมากที่แม้จะหมดหวังกับระบบเก่า แต่ก็ยังไม่ยอมตัดสินใจไปตายเอาดาบหน้า เพราะถูกครอบงำด้วยความคิดประเภท “อย่างหวังน้ำบ่อหน้า” “หนีเสือปะจระเข้” หรือ “สิบเบี้ยไล่ลม” การนำเสนอยูโทเปียให้กับคนกลุ่มนี้จึงต้องมีประสิทธิภาพมากพอที่จะผลักดันประชาชนกลุ่มนี้ให้ปฏิเสธระบบเก่า และแสวงหาระบบใหม่

กาญจนา แก้วเทพ (1983: 40) เห็นว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวพบได้จากพวกสังคมนิยมรุ่นแรกๆ ในไทยที่ในการเคลื่อนไหวต่อสู้ จะไม่ได้เสนอแค่หลักการทั่วไป แต่ในทุกๆ ประโยค ทุกๆ ข้อความของขบวนการเคลื่อนไหวต้องมีลักษณะยูโทเปีย ที่แสดงให้เห็นถึงอนาคตที่ดีกว่า และจะต้องมีปฏิบัติการด้านสัญลักษณ์ประกอบไปด้วย เช่น ในปฏิบัติการด้านวัฒนธรรม เวลาสมาชิกพรรคคอมมิวนิสต์ไทยพบปะกันต้องมีการอวยพรว่า “เข้มแข็ง” หรือเรียกกันว่า “สหาย” เพื่อปฏิเสธลักษณะการแบ่งระดับชั้นในสังคม หรือการมี “หน้าตัวอย่าง” ของสังคมยูโทเปีย

วิธีการนำเสนอสังคมยูโทเปียของกลุ่มต่อต้านจะต้องให้ประชาชนเห็นตามขั้นตอนดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 40)

- ปัจจุบัน: กำลังอยู่ในมรดกสมัย แต่เป็นมรดกสมัยของคนจนเท่านั้น คนรวยไม่ได้รับผลกระทบจากมรดกสมัยนี้เลย
- อนาคต: น่าจะมีสังคมที่มีรายละเอียดเหมือนสังคมของยูโทเปีย

และช่องว่างระหว่างปัจจุบันและอนาคตนี้จะทำให้ประชาชนเกิดความตึงเครียด (Tension) และโยนสาเหตุแห่งความตึงเครียดไปที่ฝ่ายที่มีอำนาจในสังคม

สัญลักษณ์ที่ฝ่ายต่อต้านระบบนำมาใช้มี 2 อย่าง คือ

- (1) ต่อมาจากของเก่า เช่น ความเชื่อทางศาสนา เรื่องพระศรีอารีย
- (2) ริเริ่มใหม่หรือนำความคิดภายนอกปัจจุบันมาดัดแปลง เช่น การต่อสู้ในรูปแบบของพรรคการเมือง

แต่ไม่ว่าจะใช้สัญลักษณ์แบบไหนก็ต้องมีการสร้างสังคมใหม่ในอนาคตตัวเองว่าจะให้มีลักษณะอย่างไร ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ผู้สร้างสังคมใหม่ จะสร้างสังคมใหม่ขึ้นมาบนความปรารถนา และแรงจูงใจของประชาชนที่กำลังเผชิญความทุกข์ยากและต้องการที่จะหลบหนีไปให้พ้นจากความทุกข์ยากนั้น และมีการเพิ่มเติมวิธีการลงไปว่า “หากต้องการได้สังคมเช่นนั้น จำเป็นต้องใช้พลังรวมหมู่”

ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่ากลยุทธ์ในการสร้างสังคมยูโทเปียนี้ก็จัดอยู่ในวิธีการใน “การเล่าเรื่อง” ที่อุดมการณ์ทั้งสองฝ่ายน่าจะนำมาใช้แม้ในที่นี้จะกล่าวถึงแต่ในส่วนของอุดมการณ์ต่อต้าน ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์นั้นเป็นพื้นที่ที่จริงจังถึงสิ่งที่สอดรับกับการสร้างสังคมยูโทเปียดังกล่าว เพื่อให้ความหวังกับมวลชน ทั้งนี้สังคมยูโทเปียอาจปรากฏอยู่ในคำพูด ความฝัน ความคิดของตัวละคร หรือเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์

3.2.2 หลักการสร้างเทพนิยาย (MYTH)

การสร้างเทพนิยายเป็นหนึ่งในยุทธวิธีที่ทั้งฝ่ายอุดมการณ์หลักที่ครอบงำประชาชนและฝ่ายต่อต้านต่างนำมาใช้เพื่อแพร่กระจายและคงอิทธิพลทางความคิดของตน ในเทพนิยาย (Myth) หนึ่งๆ จะมีรูปแบบ 2 รูปแบบ ประกอบกัน ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 40-41)

1) เทพนิยายเชิงลบ (Myth Negative) กลุ่มต่อต้านนั้นจะมีรูปแบบในการกล่าวถึงลักษณะต่างๆ ของสังคมเก่าในด้านลบ เช่น การใช้อำนาจทรราช การแข่งขันในระบบทุนนิยม ลักษณะเงินเป็นใหญ่ ต่อจากนั้นก็เชื่อมโยงให้เห็นว่าลักษณะเหล่านี้เป็นพื้นฐานให้คนเกิดความรู้สึกก้าวร้าว เพราะความเกลียดชังกัน บางกรณีเป็นการอธิบายอย่างสรุปรวบยอด (Generalise) ว่าลักษณะเหล่านี้เป็นสาเหตุของปัญหาทั้งหมด บางกรณีก็เป็นการอธิบายเชื่อมกันเป็นอย่างดี ขึ้นอยู่กับความสามารถทางทฤษฎีของกลุ่มต่อต้าน แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรก็ตามก็ต้องแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างความสัมพันธ์ทางด้านสังคม-เศรษฐกิจ-การเมือง

2) เทพนิยายเชิงบวก (Mythe Pesitif) เป็นการกล่าวถึงลักษณะต่างๆ ของสังคมในอุดมคติของกลุ่มต่อต้านในด้านบวก เช่น การทำงานรวมหมู่ ความสามัคคี สังคมนิยม ซึ่ง

ส่วนมากในการนำเสนอจะนำเอาลักษณะทั้งหมดนี้มาสรุปรวบยอด (Generalise) เพื่อสร้างความมุ่งมั่นปรารถนา (Aspiration) ให้แก่ขบวนการ

การนำเสนอเทพนิยาย (Myth) นี้มีข้อเสียหลายประการ ในบางครั้งก็อาจปราศจากเหตุผลได้ เช่น กรณีของกบฏขบวนการในอดีที่มีมีการเอาลูกสาวหรือเมียของชาวบ้านมาให้ผู้มีบุญ หรือหากการนำเสนอเทพนิยาย คือหากเน้นหนักด้านบวกและลบของเทพนิยายมากเกินไปแล้วสิ่งที่เกิดขึ้นจริงขัดแย้งกับเทพนิยายที่ได้สร้างไว้ คนในสังคมก็อาจเกิดปฏิกิริยาปฏิเสธได้อย่างง่ายๆ เช่น การโฆษณาภาพพจน์ของสังคมนิยมแบบสะอาดหมดจด ทั้งที่ความเป็นจริงแล้วไม่ได้เป็นเช่นนั้น

จากขั้นตอนในการต่อสู้ระหว่างอุดมการณ์ต่อต้านและอุดมการณ์หลัก จะเห็นได้ว่า “การเล่าเรื่อง” เข้ามามีส่วนในการต่อสู้อย่างมาก ในทางปฏิบัติเพื่อโค่นล้มอุดมการณ์หลัก อุดมการณ์ต่อต้านจึงต้องใช้กลยุทธ์ในการเล่าเรื่องในรูปแบบต่างๆ ทั้งการกำหนดรูปแบบในการเล่าเรื่องเพื่อกระตุ้นจิตสำนึกประชาชนเป็นขั้นตอนทั้งการพรรณนาความทุกข์ยากของฝ่ายตน การระบุว่าใครเป็นต้นตอ การพรรณนาเกี่ยวกับสังคมใหม่ที่ดีกว่า และการสร้างเทพนิยายให้อุดมการณ์ต่อต้านและอุดมการณ์หลัก

3.2.3 ลักษณะของถ้อยคำ (SPEECH) ที่มีอุดมการณ์

เมื่อพิจารณาในระดับของข้อความหรือประโยคแล้ว อองชาร์ตเห็นว่าข้อความหรือประโยคที่มีลักษณะอุดมการณ์นั้น จะมีความแตกต่างจากประโยคทั่วไปใน 2 ด้าน (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 37) คือ

1) ด้านการให้เหตุผล โดยถ้อยคำที่มีอุดมการณ์นั้นจะมีลักษณะสมเหตุสมผล (Rationalisation) และเป็นระบบ (Systematisation) การที่ถ้อยคำที่มีอุดมการณ์จะต้องประกอบด้วยเหตุผลก็เพื่อตัดสิน (Justify) ความคิด การกระทำของกลุ่ม ขบวนการว่ามีความถูกต้อง โดยอาศัยหลักการใดหลักการหนึ่ง เช่น หลักความยุติธรรม หลักความสงบ.... และถ้าหากขบวนการมีปัญหาในวิกฤติการณ์ทางอุดมการณ์ เช่น เคยโฆษณาภาพของสังคมนิยมไว้เป็นอย่างดี แต่ความจริงไม่เป็นเช่นนั้น ก็ต้องมีการเคลื่อนไหวเพื่อการสร้างสรรคใหม่ทางการเมือง ซึ่งอาจจะออกมาในรูปการแก้ตัวหรือแยกตัวออกมาของกระบวนการ ซึ่งเรียกว่า กระบวนการแยกตัว (Differentiation)

2) ด้านอารมณ์ความรู้สึก (Dimension) เป็นด้านที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อประสิทธิภาพของอุดมการณ์ บางครั้งการให้เหตุผลของอุดมการณ์เก่าอาจฟังดูไม่เป็นเหตุเป็นผล แต่ประชาชนก็เชื่อเพราะความน่าประทับใจทางอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่การตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้นมนุษย์จะใช้ทั้งเหตุผลและอารมณ์ และมิติทางด้านอารมณ์นี้เป็นมิติของการเล่าเรื่องและเป็นฝ่ายอุดมการณ์เก่านั้นจะให้ความสำคัญอย่างมากต่อรูปแบบการนำเสนอ อันเป็นมิติ (Dimension) ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก

ในทฤษฎีของฟิวริยัเห็นว่ามีมิติทางด้านอารมณ์ ที่องชาร์ตกล่าวถึงก็คือมิติของศาสตร์การเล่าเรื่องนั่นเอง เพียงแต่จะปรากฏในรูปสื่อใด

จากคำอธิบายข้างต้นจะเห็นได้ว่าหลักการเล่าเรื่องมีความสำคัญอย่างมากในการเผยแพร่อุดมการณ์ต่อต้าน เพื่อที่จะปลูกฝังอุดมการณ์ต่อต้านลงไปในความคิดของประชาชน และเป็นด้านที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกเป็นอย่างมาก หลักการเล่าเรื่องของอุดมการณ์ต่อต้านจึงมีการพัฒนาเป็นหลักการว่าจะต้องพูดถึงอะไรและอย่างไร เดิมทีการศึกษาการเล่าเรื่องอุดมการณ์ต่อต้านอาจปรากฏอยู่ในงานเขียนของนักวิชาการ งานเขียนของคนงาน หากแต่ในการศึกษาครั้งนี้สนใจการเล่าเรื่องอุดมการณ์ต่อต้านผ่านสื่อภาพยนตร์

3.2.4 การใช้ความรุนแรงในการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์

การใช้ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ในการต่อสู้ นับเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ สาเหตุที่กลุ่มผู้ต่อต้านต้องสร้างสัญลักษณ์ในการต่อสู้ที่มีความก้าวร้าว ก็เนื่องมาจากอุดมการณ์เก่าได้สร้างภาพพจน์ประชาชนเป็นกลุ่มคนที่มีความอ่อนแอ มีความต่ำต้อยกว่าผู้อื่น และไร้ความสามารถ สัญลักษณ์การต่อสู้ที่ก้าวร้าวจะช่วยให้กำลังใจ ลดความเคลือบแคลงสงสัยว่า สิ่งที่กำลังจะทำต่อไปนั้นจะทำได้สำเร็จหรือไม่ แค่นั้น และใช้เป็นกลไกทางจิตใจในการป้องกันตนเอง (Defensive Mechanism) ในการต่อต้านความรู้สึกไม่มั่นคง ความกลัวที่จะถูกปราบปราม กวาดล้าง (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 46)

การแสดงความก้าวร้าวนี้เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ โดยเฉพาะในระยะเริ่มต้น ที่ประชาชนยังคงสภาพถูกครอบงำจากสังคมเก่า แต่ความรุนแรงนี้อาจลดลงไปเรื่อยๆ เมื่อขบวนการมีความมั่นใจมากขึ้น กลุ่มต่อต้านและประชาชนมีความมั่นใจมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ซึ่งถือเป็นพัฒนาการของความก้าวร้าวรุนแรง ซึ่งเราไม่สามารถที่จะขจัดไม่ให้มีเลยในทุกระยะ แต่เราอาจควบคุมได้ในบางระยะ

3.2.5 การสร้างภาพพจน์ของกลุ่มต่อต้าน

สิ่งที่พวกต่อต้านต้องแสดงออกมาเพื่อสร้างภาพพจน์ของตนต่อกลุ่มประชาชนให้ เป็นไปตามค่านิยมที่ปรารถนา (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 47) คือ

- (ก.) ตนเองเป็นฝ่ายถูกต้อง การต่อสู้ของตนเองเป็นฝ่ายชอบธรรม
- (ข.) ตนเองเป็นผู้มีรื้อฟื้นและสร้างสรรค์ความดีงามบางประการ (เช่น ความ ยุติธรรม) ที่ขาดหายไปจากสังคม
- (ค.) ตนเองเป็นผู้จัดลำดับของค่านิยมที่ถูกต้องกว่าให้แก่สังคม

การสร้างภาพพจน์สามารถแบ่งได้เป็น 2 ช่วง ได้แก่

- (1) ช่วงปฏิเสธ (Negative) ขบวนการจะทำการปฏิเสธ รูปแบบของสังคมซึ่งได้วาง เอาไว้แล้วและต้องให้สัญญาว่าจะมีการต่อสู้ปลดปล่อยออกจากสังคมรูปแบบ เช่นนั้น
- (2) ในช่วงยืนยัน (Positive) ขบวนการจะรวมเอาบรรดาความรู้สึกต่างๆ ที่เป็น ด้านนอก (Positive) อาจจะอย่างไร้สำนึก (Unconscious) เข้ามาเสนอว่าเป็น คุณลักษณะของตน

3.3 วิธีการที่กลุ่มอุดมการณ์เก่าใช้ในการตอบโต้ และการตอบโต้ของกลุ่ม ต่อต้าน

วิธีการที่สังคมเก่าใช้ในการป้องกันตนเองด้วยการห้ามไม่ให้บุคคลล่วงละเมิดกฎ ของสังคม คือ “การสร้างความรู้สึกผิด” ซึ่งฝ่ายต่อต้านก็จะตอบโต้คืนด้วยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การโยนความผิดไปให้ฝ่ายตรงข้าม เช่น การบอกว่าเราเองก็รู้กฎเกณฑ์ของความสงบของสังคม เราไม่ใช่อยากทำลายความสงบ แต่ผู้มากดขี่ทำลายความสงบในชีวิตเรา พวกเขาบีบให้เราไม่อาจ รักสงบได้อีกต่อไป หรือใช้วิธีการแสดงความก้าวร้าว โดยมีเป้าหมายเพื่อดำรงศักดิ์ศรีความเป็น คน (Identity)

ซึ่งฝ่ายอุดมการณ์ก็จะโต้ตอบด้วยการพยายามปลุกเร้าและกระตุ้นให้เกิด ความรู้สึกผิด ด้วยการสร้างระบบบุญคุณ เพราะระบบบุญคุณกับความสำนึกผิดนั้นเป็นเหรียญ 2 ด้าน ที่แยกจากกันไม่ออก (กาญจนา แก้วเทพ, 1983: 48)

นอกจากนี้บุคคลนั้นยังเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุดมการณ์ซึ่งเป็นผลลัพธ์ใน การศึกษาครั้งนี้อีกด้วย ซึ่งหน้าที่ของอุดมการณ์ในทฤษฎีของอัลธุสแซร์ ก็คือการธำรงรักษา

สภาพที่เป็นอยู่ (status quo) โดยการทำหน้าที่ในการรักษาสภาพความไม่เท่าเทียมกันให้ดำรงอยู่ต่อไป แม้ในโลกของความเป็นจริงจะมีความขัดแย้งหรือความไม่เท่าเทียมต่างๆ ซุกซ่อนอยู่มากมาย แต่ความขัดแย้งนั้นก็ไม่ปะทุออกมา เพราะอุดมการณ์นั้นเป็นชุดความคิดหรือกรอบวิธีคิด” (set of ideas / conceptual framework) (ไม่ใช่ตัวเนื้อหาของความคิด(content)) ที่ได้รับการติดตั้งไว้ เพื่อทำความเข้าใจตัวเรา โลก และสังคม หรืออาจจะเรียกว่าเป็นโครงสร้างของความคิด (structure) ที่วางแบบแผนวิธีคิดของบุคคล (Mental framework) ก็ได้ อุดมการณ์นี้เป็นผลผลิตจากระบบจิตสำนึก ที่มีกระบวนการผลิต (Production) และกระบวนการผลิตซ้ำ (Reproduction) อุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นอาจจะเป็นไปได้ทั้ง

1) “อุดมการณ์หลัก” (dominant ideology) :ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่ชนชั้นปกครองผลิตและผลิตซ้ำขึ้น เพื่อครอบงำมวลชนให้ยอมรับและกลายเป็นกรอบความคิดกระแสหลักของสังคม

2) “อุดมการณ์ทางเลือก” (alternative ideology) ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่รวมขอมกับระบบวิธีคิดของอุดมการณ์หลักในระดับหนึ่ง หรือเป็นกรอบวิธีคิดที่ยอมรับในอุดมการณ์หลักแต่บนเงื่อนไขบางอย่าง (on condition)

3) อุดมการณ์ต่อต้าน/ตรงข้าม (counter/ oppositional ideology) เป็นอุดมการณ์ที่ปฏิเสธกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์หลัก และนำเสนอภาพของสังคมแบบใหม่ (new social imagination) เพื่อเรียกร้องหรือดึงให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในการต่อต้าน

งานวิจัยที่ทำการศึกษถึงอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็เช่นงานของบงกช เสวตมร ซึ่งทำการศึกษากการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเปี่ยงเบน ในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วง ปี พ.ศ. 2528 – 2530 ซึ่งผลการวิจัยของบงกชพบว่าภาพยนตร์ที่ถูกผลิตโดยผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยที่ยังคงตกย้ำแนวความอุดมการณ์แบบชายเป็นใหญ่ โดยประสานพลังกับสถาบันอื่นๆ ในสังคมเพื่อตอกย้ำอุดมการณ์ดังกล่าว แม้ในการเล่าเรื่องจะย้ายจากตัวละครหญิงที่มีลักษณะปกติ ดึงตามอุดมการณ์หลัก มาสู่ตัวละครหญิงที่มีลักษณะเปี่ยงเบนโดยการเล่าเรื่องให้ตัวละครหญิงที่มีลักษณะเปี่ยงเบนในท้ายที่สุดก็ยังต้องตกอยู่ใต้อำนาจของชาย เช่น สามารถใช้ประโยชน์จากชายคนหนึ่งได้เพราะมีชายอีกคนวางแผนการอยู่เบื้องหลัง หรือการแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเก่งแค่ไหน ผู้หญิงก็ยังตกอยู่ในอำนาจของความรักรัก ความหลง หรือแสดงความกล้าหาญเด็ดเดี่ยวในทางที่ไม่ถูกต้อง และใช้วิธีการลวงโทษ หากเธอยืนยันที่จะต่อสู้ในวิถีทางที่ถูกต้องจนประสบความสำเร็จหรือพิสูจน์ตัวเองได้ เธอกลับจะได้รับความรัก หรือถูกจำกัดออกจากสังคมนั้น (บงกช เสวตมร, 2533: 120) อีกทั้งผู้ผลิตยังคงกำหนดกรอบให้ผู้หญิงมีชีวิตอยู่แต่กับโลกส่วนตัว ไม่ได้ก้าวไปสู่ปรมณทลของวงการอาชีพหรือ

ประเด็นทางสังคมอย่างแท้จริง แม้ในความเป็นจริงนั้นผู้หญิงแกร่งมีความสามารถในหลากหลายสาขาอาชีพ แต่ภาพยนตร์ไทยก็ได้หยิบยกมานำเสนอ เสนอแต่ภาพผู้หญิงแกร่งที่ข้องเกี่ยวกับเรื่องชีวิตส่วนตัวเกือบทั้งหมด

ส่วนงานวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้กันระหว่างอุดมการณ์ชุดต่างๆ ในพื้นที่ของการสื่อสารได้แก่งานของ ลำเนา เอี่ยมสะอาด ซึ่งทำการศึกษาอุดมการณ์ในเพลงไทยสมัยนิยมแนวรีด ซึ่งผลการศึกษาในขณะที่เพลงไทยสมัยนิยมประเภทอื่นๆ ค่อนข้างมีเนื้อหาจำกัดตัวอยู่ในเรื่องรัก ซึ่งตกอยู่ภายใต้อุดมการณ์หลัก แต่เพลงรีดของไทยกลับใช้รูปแบบดนตรีที่หนักแน่นรุนแรง เพลงรีดจึงเป็นพื้นที่ในการนำเสนออุดมการณ์ต่อต้านสังคม ขณะที่เนื้อร้องมีลักษณะเร้าอารมณ์ ความรู้สึก สะท้อนเรื่องราวในสังคมที่หลากหลาย มีส่วนผสมของแนวคิดและค่านิยมต่างๆ ในสังคมไทย ที่แม้จะไม่ได้ต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคมอย่างรุนแรง แต่ก็เป็นการเล่นอุดมการณ์ทางเลือกใหม่ให้กับสังคม

ในการศึกษาผลผลิตของการประกอบสร้างความหมายผ่านเครื่องมือในการเล่าเรื่องในงานวิจัยชิ้นนี้จะพิจารณาการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องให้กับตัวละครหลักในภาพยนตร์ที่ชัดเจนอำนาจของสังคมว่าเป็นอุดมการณ์ที่ผู้สร้างสร้างขึ้นมานั้นเป็นอุดมการณ์เรื่องอะไร อย่างไร อุดมการณ์หลัก อุดมการณ์ต่อต้าน อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางชนชั้น อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นโดยตรงอุดมการณ์ทางการเมือง หรืออุดมการณ์ทางสังคมหรืออุดมการณ์ของสังคมก็ได้ และถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรับใช้ผลประโยชน์ของใคร

4. ผลผลิตของอุดมการณ์

อุดมการณ์ให้อะไรกับมวลชนหลังจากผ่านการต่อสู้แล้วนั้น ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาผลผลิตของการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องที่มีอุดมการณ์เป็นตัวกำกับ โดยใช้ทฤษฎีของอัลธูซเซอร์ที่ได้กล่าวถึงหน้าที่ของอุดมการณ์หลักไว้ว่า (สมสุข หินวิมาน, 2551: 225-227)

1) หน้าที่ในการธำรงรักษาสภาพที่เป็นอยู่ (status quo) โดยอัลธูซเซอร์ได้ให้คำอธิบายในประเด็นนี้ว่า แม้ในโลกของความเป็นจริงจะมีความขัดแย้งหรือความไม่เท่าเทียมต่างๆ ซุกซ่อนอยู่มากมาย แต่เหตุที่มันไม่ปะทุความขัดแย้งนั้นออกมาได้ ก็เพราะมีอุดมการณ์ที่ทำหน้าที่ในการรักษาสภาพความไม่เท่าเทียมกันให้ดำรงอยู่ต่อไป

2) หน้าที่ในการให้คำอธิบาย (explanation) โดยอุดมการณ์จะทำหน้าที่ติดตั้งกรอบ หรือการให้คำอธิบายในแง่ของการผลิตความสัมพันธ์ทางสังคมว่าทำไมความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงเป็นและไม่เป็นเช่นนั้น

3) หน้าที่ในการเรียกเพื่อกำหนดตัวตน (interpellation) แนวคิดของอัลธูแซร์ในเรื่องการเรียกเพื่อกำหนดตัวตน (interpellation) มาจากความคิดว่าการเป็นตัวตน (subject) ของคนหนึ่งนั้น ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่มาจากการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและโลกรอบตัว และเมื่อเราเข้าสู่ระบบความสัมพันธ์กับปัจเจกบุคคลและสังคมรอบตัว เราก็จะถูกเรียกให้กำหนดตัวตนเป็นแบบต่างๆ ซึ่งโดยปกติแล้วอุดมการณ์จะทำหน้าที่เรียกเรา (interpellate) ให้คนกลายเป็นตัวตนเล็กๆ ที่ต้องอิงอยู่กับตัวตนตัวใหญ่ นอกจากนี้ตัวตนเล็กๆ นี้ยังมีลักษณะที่ผันแปรไปตามตัวตนตัวใหญ่ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งทำให้อัตลักษณ์อยู่ในกระบวนการที่ยังสร้างไม่เสร็จ หรือ อยู่ในกระบวนการกลายมาเป็น (process of becoming) ซึ่งในการวิเคราะห์อุดมการณ์ในที่นี้จะตั้งคำถามว่า ใครบ้างที่มีอำนาจในการเรียกเราตัวตนของเรา หรือกำลังใช้อำนาจประกอบสร้างอัตลักษณ์ของเราอยู่ แนวคิดของอัลธูแซร์ในเรื่องนี้นั้นได้กลายมาเป็นพื้นฐานของการศึกษา "อัตลักษณ์" (identity) ในเวลาต่อมา

ในส่วนของศาสตร์ภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาศาสตร์ภาพยนตร์ด้วยการวิเคราะห์อุดมการณ์ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของหลุยส์ อัลธูแซร์ และ ฌาคส์ ลาก็อง ได้แก่งานของกลุ่มนักทฤษฎีที่เรียกตัวเองว่า Screen theory ซึ่งเป็นกลุ่มนักวิชาการที่เขียนบทวิจารณ์ลงในวารสารภาพยนตร์ของอังกฤษที่ชื่อว่า Screen ซึ่งเน้นวิเคราะห์ภาพยนตร์ร่วมสมัย (popular film) นักวิชาการกลุ่มนี้สนใจศึกษาความหมาย และการสร้างตัวตนของปัจเจก (subjectivity) โดยคำถามสำคัญของนักทฤษฎีกลุ่มนี้คือ ตัวตนของปัจเจกได้รับการเรียกเรา (interpellated) จากอุดมการณ์ต่างๆ ของสังคม ผ่านระบบภาษาของภาพยนตร์ได้อย่างไรแนวคิดสำคัญ ของนักทฤษฎีในกลุ่มนี้ คือ (สมสุข หินวิมาน, 2551: 230-232)

1) นักวิชาการกลุ่มนี้มีทัศนะพื้นฐานต่ออุดมการณ์ว่าเป็นกรอบในการรับรู้ตนเองและโลก ผ่านกระบวนการเชิงสัญลักษณ์และความหมาย และภาพยนตร์คือหนึ่งในกลไกทางภาษาและสัญลักษณ์ ที่ทำหน้าที่รักษาอุดมการณ์ต่างๆ เอาไว้ เพราะฉะนั้น หากจะทำการวิเคราะห์อุดมการณ์ที่ฝังอยู่ในตัวบทภาพยนตร์จะเข้าไปกำหนดความคิดและการรับรู้ของผู้ชมอย่างไร

2) นักทฤษฎี Screen theory จะสนใจศึกษาความหมายมากกว่ารูปแบบเทคนิคของภาพยนตร์ โดยเชื่อว่าอุดมการณ์จะทำงานผ่านวิธีการเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆ ของ การเล่าเรื่อง (narration) ในภาพยนตร์ อันได้แก่ ตัวละคร ฉาก/สถานที่ เวลา โครงเรื่อง การกระทำ ฯลฯ

3) ในท่ามกลางองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้งหมด นักทฤษฎี Screen theory จะให้ความสนใจเป็นพิเศษ คือ การจบเรื่อง (narrative closure) เนื่องจากการจบเรื่องนั้นจะเป็นกลวิธีที่อุดมการณ์ใช้ในการสร้างความชอบธรรม (legitimise) ให้กับกรอบความคิดบางอย่างของสังคม

จากการทบทวนแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ทั้งในปริมนทลอื่นๆ และปริมนทลของภาพยนตร์ นำมาสู่กรอบแนวความคิดในการวิจัยถึงผลผลิตจากการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องของบุคคลและกลุ่มคนที่ขัดแย้งอำนาจของสังคม 3 ประการ ได้แก่ อุดมการณ์ ความสัมพันธ์ และอัตลักษณ์ โดยในประเด็นของอุดมการณ์นั้นได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ในประเด็นการเปลี่ยนแปลงระดับปัจเจกบุคคล ในที่นี้จะขอกล่าวถึงผลลัพธ์ที่เหลือ อันได้แก่ ความสัมพันธ์ทางสังคม และอัตลักษณ์ ดังนี้

4.1 ความสัมพันธ์ทางสังคม

ประเด็นในเรื่องความสัมพันธ์ สามารถพิจารณาได้จาก หน้าที่ของอุดมการณ์ ซึ่งอัลธูซเซอร์ได้แสดงทัศนะไว้ นั่นคือ หน้าที่ในการให้คำอธิบาย (explanation) อุดมการณ์จะทำหน้าที่ติดตั้งกรอบ หรือการให้คำอธิบายในแง่ของการผลิตความสัมพันธ์ทางสังคมว่าทำไมความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงเป็นและไม่เป็นเช่นนั้น กล่าวคือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ของสังคมในรูปแบบใหม่

กลุ่มประกอบสร้างความจริงยังเห็นว่า โครงสร้างหรือกรอบความคิดนี้จะเป็นวัฒนธรรมย่อยๆ ของคนกลุ่มต่างๆ (sub-culture) ที่ทำหน้าที่ประกอบสร้างความเป็นจริงให้แก่คนกลุ่มนั้น ทำหน้าที่จัดระบบสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำหน้าที่วางกฎเกณฑ์ของการเล่นเกม/การใช้ภาษา (rule of semantic game) (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 304-305)

ทั้งนี้สามารถนำแนวคิดของโคลด์ เลวี-สเตราส์ ในเรื่องโครงสร้างความสัมพันธ์ (structuralist set of relations) มาขยายความเพิ่มเติม โดยดูการประกอบสร้างความหมายของอุดมการณ์จะทำงานสองชั้น โดยในชั้นแรกจะทำการแบ่งขั้วของความหมายออกเป็น “ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary oppositions) และในชั้นที่สองเป็นการกำหนดชั้นของคุณค่า (hierarchy of values) ไว้ในขั้วความสัมพันธ์

ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากการกล่าวถึงหน้าที่ของอุดมการณ์ข้างต้น จึงสรุปว่า อุดมการณ์ได้สร้างผลผลิตออกมาในรูปของ “ความสัมพันธ์” ซึ่งหมายถึง การให้คำอธิบายในแง่ของการผลิตความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างคนกลุ่มต่างๆ ในสังคมว่าควรจะเป็นเช่นใด ความสัมพันธ์

แบบคู่ตรงกันข้ามที่ถูกแบ่งในการประกอบสร้างความหมายนั้น ได้แก่อะไรกับอะไร และภายใต้ความสัมพันธ์ระหว่างสองฝ่าย ฝ่ายใดถูกนิยามให้เหนือกว่าอีกฝ่าย หรือไม่ อย่างไร มีการวางกฎเกณฑ์ให้กับความสัมพันธ์นั้นอย่างไรบ้าง เช่น ผู้น้อยต้องเคารพผู้อาวุโส ลูกจ้างต้องกตัญญูต่อเจ้านาย

4.2 อัตลักษณ์

อัลธูแซร์ได้กล่าวถึงหน้าที่ของอุดมการณ์ในการเรียกเพื่อกำหนดตัวตน (interpellation) ที่มาของความคิดนี้มาจากการที่อัลธูแซร์มองว่าการเป็นตัวตน (subject) ของคนหนึ่งนั้น ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่มาจากการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและโลกรอบตัว และเมื่อเราเข้าสู่ระบบความสัมพันธ์กับปัจเจกบุคคลและสังคมรอบตัว เราก็จะถูกเรียกให้กำหนดตัวตนเป็นแบบต่างๆ ซึ่งโดยปกติแล้วอุดมการณ์จะทำหน้าที่เรียกเรา (interpellate) ให้คนกลายเป็นตัวตนเล็กๆ ที่ต้องอิงอยู่กับตัวตนตัวใหญ่ นอกจากนี้ตัวตนเล็กๆ นี้ยังมีลักษณะที่ผันแปรไปตามตัวตนตัวใหญ่ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งทำให้อัตลักษณ์อยู่ในกระบวนการที่ยังสร้างไม่เสร็จ หรือ อยู่ในกระบวนการกลายมาเป็น (process of becoming) ซึ่งแนวคิดของอัลธูแซร์ในเรื่องนี้นั้นได้กลายมาเป็นพื้นฐานของการศึกษา “อัตลักษณ์” (identity) ในเวลาต่อมา

อัลธูแซร์อธิบายเรื่องอัตลักษณ์ว่าปกติเราจะเป็นนาย ก. ข. แต่เมื่อเข้าสู่ระบบความสัมพันธ์ทางสังคม เราจะถูกเรียกให้เป็น subject แบบต่างๆ เช่น เป็นนิสิตจุฬา เป็นคนไทย ฯลฯ กระบวนการทางสังคมจิตวิทยา (socio-psychological process) ที่ทำให้คนกลายเป็น “subject” อัลธูแซร์ใช้คำศัพท์ว่า “interpellation” subject ซึ่งก็คืออัตลักษณ์ของเราที่จะเคลื่อนไหวแปรเปลี่ยนไปตามรูปแบบความสัมพันธ์ชนิดต่างๆ เช่น เป็น แม่บ้าน ครู ผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย

หน้าที่ของอุดมการณ์ในระดับบุคคลก็คือ การเรียกให้คนเป็น subject ตัวเล็กๆ ที่ขึ้นต่อ Subject ตัวใหญ่ เช่น ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ดังนั้นการต่อสู้ทางอุดมการณ์ก็คือ การทำงานของกลไกทางอุดมการณ์ประเภทต่างๆ โดยทำการ interpellation บรรดา subject ตัวเล็กๆ ให้ไปขึ้นกับ Subject ตัวใหญ่ อันใดอันหนึ่ง ผ่านการปฏิบัติการทางสังคมแบบต่างๆ เช่น กรรมกรคนหนึ่งอาจจะถูกเรียกร้องให้ขึ้นกับอุดมการณ์กตัญญูต่อนายจ้างผู้มีพระคุณ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ถูกเรียกร้องเป็นผู้รักความธรรม รักความอิสระ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 275)

แนวคิดเรื่อง interpellation นี้ยังได้ถูกสำนักเบอริงแฮมนำไปใช้เชื่อมโยงกับอีก 2 แนวคิดหลักที่อยู่ในความสนใจของสำนัก คือ แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (identity) และแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (representation) โดยตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสื่อมวลชนว่า

- สื่อสามารถ interpellation ผู้คนให้เกิดอัตลักษณ์ โดยเฉพาะ “อัตลักษณ์ของกลุ่ม” (Group identity) ได้อย่างไร
- อัตลักษณ์นั้นขัดแย้งกับการ interpellation ของแหล่งอื่นๆ อย่างไร
- ในทางกลับกัน คนได้ใช้สื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองอย่างไร
- สื่อเลือกนำเสนออัตลักษณ์บางส่วนเดียวที่เรียกว่า “ภาพตัวแทน” (representation) ของแต่ละกลุ่มอย่างไร (พวกมุสลิมหัวรุนแรง กลุ่มสมัชชาคนจน กลุ่มสาวเหนือ ฯลฯ)

แนวคิดเรื่องการเรียกเพื่อกำหนดตัวตน (interpellation) และอัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่เดียวกันซึ่งในการวิเคราะห์อุดมการณ์ในที่นี้จะตั้งคำถามว่า อัตลักษณ์ที่ตัวละครซึ่งเป็นผู้ที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมและ คู่ขัดแย้งถูกประกอบสร้างขึ้นมีลักษณะเช่นไร และอย่างไร เหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นๆ อย่างไร ใครบ้างที่มีอำนาจในการเรียกเร้าตัวตนของเรา ให้ขึ้นกับอุดมการณ์อะไร หรือกำลังใช้อำนาจประกอบสร้างอัตลักษณ์ของเราอยู่

งานวิจัยที่ทำการศึกษาไปถึงผลจากการประกอบสร้างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่บอกให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสัมพันธ์และอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้น ได้แก่งานของ ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ ซึ่งทำการศึกษากการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกเตะลิง” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ภายใต้อำนาจประกอบของแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเทคนิคภาพยนตร์ อัตลักษณ์ของความเป็นลาวได้ถูกผลิตผ่านจุดยืนของ “คนไทยส่วนกลาง” ที่สร้างให้ลาวกลายเป็นตัวตลกที่ล้าหลัง ด้อยพัฒนา ต้องพึ่งพิงทุนไทย ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และความรู้ และเป็นพลเมืองชายขอบของสังคมโลก โดยความหมายดังกล่าวถูกนำมาผลิตและผลิตซ้ำเพื่อสร้างความชอบธรรมในการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับลาวว่า “ไทยอยู่เหนือลาว” มาโดยตลอด

5. แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่า

การศึกษากการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2513 – 2550 นี้ มีหัวใจสำคัญของงานวิจัยในการศึกษาเครื่องมือของอุดมการณ์ต่อต้านในรูปของ “การเล่าเรื่อง” ในรูปของสื่อ “ภาพยนตร์” หลังจากทบทวนแนวความคิดว่าด้วยเรื่องของอุดมการณ์ต่อต้านข้างต้นแล้ว เราก็จะเห็นบทบาทความสำคัญของการเล่าเรื่องที่เป็นอุดมการณ์ที่แสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านบทสนทนา บทความงานเขียน ที่เป็นทั้งบ่งรอยผู้คนในกระบวนการสร้าง การถ่ายทอด และการต่อสู้ทาง

อุดมการณ์ ซึ่งนำไปสู่คำถามสำคัญในการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพื่อประกอบสร้างอุดมการณ์ต่อต้าน

ศาสตร์ด้านการเล่าเรื่องเริ่มพัฒนาอย่างจริงจังมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 กลายมาเป็นวิชาเฉพาะอย่างเต็มตัวที่ไม่ต้องแอบอิงพึ่งพิงอยู่กับศาสตร์อื่นๆ ในชื่อ “ศาสตร์เรื่องเล่า” (Narratology) การพัฒนามาเป็นศาสตร์ของตัวเองอย่างจริงจังนั้นทำให้ศาสตร์เรื่องเล่านี้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์ที่จะศึกษา และวิธีการในการศึกษาที่ชัดเจน

ศาสตร์ในการเล่าเรื่องมีการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการศึกษา เดิมทีบรรยายภาคในแวดวงวิชาการ ในช่วงปี ค.ศ. 1984 จากเดิมที่มี “กระบวนทัศน์เชิงเหตุผล” (Rationality paradigm) เป็นกระบวนทัศน์กระแสหลัก กระบวนทัศน์นี้อยู่ภายใต้แนวคิดที่ว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่ใช้เหตุผล ใช้ตรรกะในการคิดและการตัดสินใจ การพิสูจน์ความจริงในเรื่องต่างๆ ต้องใช้หลักฐานมาพิสูจน์ และ การจะเข้าใจโลกได้นั้นต้องใช้หลักเหตุผลเข้ามาอธิบาย กระบวนทัศน์เชิงเหตุผลเป็นหลักให้กับศาสตร์อย่างนิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ และยังขยายอิทธิพลมาสู่สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ แต่กระบวนทัศน์ในลักษณะนี้มีข้อจำกัด คือ ถ้าหากเรานำกระบวนทัศน์เชิงเหตุผลนี้ไปวิเคราะห์เหตุผลที่เรื่องราวในชาดก นิทานพื้นบ้าน โฆษณาทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเรื่องเล่ารอบตัวผู้คน การวิเคราะห์นั้นคงจะไม่ไปถึงไหน หรือบรรดาเรื่องเล่าเหล่านั้นคงเป็นสิ่งที่น่าหัวเราะหรือน่าขบขัน เพราะเราไม่สามารถที่จะวิเคราะห์ได้ด้วยกระบวนทัศน์เชิงเหตุผล ได้นั้นก็เนื่องมาจากข้อจำกัดของกระบวนทัศน์ ไม่ใช่เป็นข้อจำกัดของวัตถุดิบที่ศึกษา

“กระบวนทัศน์แห่งการเล่าเรื่อง” จึงถูกเสนอขึ้นมาโดย วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ (W. Fisher, 1987) ซึ่งนำเสนอไว้ใน Human Communication as Narration เพื่อสานสัมพันธ์กับกระบวนทัศน์เชิงเหตุผล สารสำคัญของกระบวนทัศน์นี้คือการนำเสนอว่า มนุษย์เรานั้นเป็นสัตว์ที่มีประวัติศาสตร์ มีวัฒนธรรม และมีการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาหรือการสื่อสารในเรื่องใดก็ล้วนแต่เป็น “การเล่าเรื่อง” ทั้งสิ้น ถึงแม้ว่าวิธีการเล่าเรื่องในแต่ละศาสตร์จะมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ฟิชเชอร์ได้ให้คำนิยามคำว่า “การเล่าเรื่อง” ว่าหมายถึง การกระทำเชิงสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำที่มีลำดับขั้นตอนและความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องนั้น ไม่ว่าผู้อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า หรือเป็นผู้ฟัง ผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม ทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่าจะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่าของเราเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2549: 162)

จากนิยามเช่นนี้ของฟิชเชอร์ข่าวสารทุกชนิดหากมีลักษณะตรงตามที่ระบุมาข้างต้นก็จัดว่าเป็น “เรื่องเล่า” ทั้งสิ้น โดยไม่จำกัด “รูปแบบ” ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย หรือการ

อธิบายการทดลองทางวิทยาศาสตร์ก็ล้วนแต่เป็นเรื่องเล่าทั้งสิ้นเพียงแต่มีรูปแบบที่ยากง่ายแตกต่างกันออกไป

กระบวนการทัศน์การเล่าเรื่องนั้นมีคุณลักษณะดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549: 163)

- (1) มนุษย์เราเป็นนักเล่าเรื่อง
- (2) มนุษย์เราตัดสินใจบน “เหตุผลที่ดีๆ”
- (3) ประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติของเรา วัฒนธรรม และตัวละครจะเป็นตัวกำหนดให้เราว่า “เหตุผลที่ดีๆ” นั้นคืออะไร
- (4) เกณฑ์ที่จะใช้ตัดสินใจ “เหตุผลเชิงการเล่าเรื่อง” (narrative rationality) ว่าเรื่องเล่านั้นมี “เหตุผลที่ดี” หรือไม่ มี 2 เกณฑ์ คือ ความสอดคล้องต้องกัน (coherence) และความน่าเชื่อถือ (fidelity) –ของเรื่อง
- (5) โลกของเราเป็นชุดของเรื่องราวที่เราเลือกสรร และเราก็เลือกสรรโครงสร้างชีวิตของเราครั้งแล้ว ครั้งเล่า ตามเรื่องที่เราได้รับฟังมา

การเปลี่ยนกระบวนการทัศน์จากกระบวนการทัศน์เชิงเหตุผลมาสู่กระบวนการทัศน์การเล่าเรื่อง ดังกล่าวทำให้เกิดผลกระทบ ดังนี้

- ในกระบวนการทัศน์เชิงเหตุผล คุณค่า (value) ถือเป็นสิ่งไร้สาระ เป็นเรื่องของการใช้อารมณ์เข้ามาตัดสินใจ แต่ในกระบวนการทัศน์การเล่าเรื่อง อารมณ์เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด
- ในกระบวนการทัศน์เชิงเหตุผล ไม่สนใจเรื่องสุนทรียภาพ แต่ในกระบวนการทัศน์การเล่าเรื่อง สไตล์ (style) และความงดงามถือเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้คนดูเข้าฟังเรื่องที่เล่า
- ในกระบวนการทัศน์เชิงเหตุผล ผู้ที่จะประเมินคุณค่า ได้แก่บรรดาผู้เชี่ยวชาญ แต่ในกระบวนการทัศน์การเล่าเรื่อง ผู้คนธรรมดา จะเป็นผู้ประเมินคุณค่า

การศึกษาเรื่องเล่าโดยกระบวนการทัศน์ใหม่ในแบบ Narratology

พัฒนาการของศาสตร์ในการเล่าเรื่องนั้นมีการเคลื่อนไหวอยู่ในแวดวงของสายวรรณกรรม โดยมีจุดเริ่มต้นอยู่ที่นักโครงสร้างนิยมชาวรัสเซียซึ่งศึกษานิยายปรัมปราของรัสเซียอย่าง วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) และต่อมา เอ.เจ. กรีมัส (Algirdas Julius Greimas) ก็นำแนวคิดของพร็อพไปพัฒนาปรับปรุงต่อ แนวคิดของนักวิชาการทั้งสองท่านนี้เป็นแนวคิดที่ผู้

ศึกษาศาสตร์ในการเล่าเรื่องยังคงใช้มาเป็นแนวคิดในการวิเคราะห์ตราบเท่าถึงปัจจุบัน ไม่ได้จำกัดอยู่แต่ทางด้านวรรณกรรมเท่านั้น งานศึกษาด้านภาพยนตร์ก็รับเอาแนวคิดของศาสตร์การเล่าเรื่องมาพัฒนาต่อในศาสตร์ของตัวเอง เช่น กรณีของไรท์ (Wright) ที่นำงานของพร็อพมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์

การศึกษาเรื่องเล่าในแบบของศาสตร์ในการเล่าเรื่อง (Narratology) นั้น มองว่าเรื่องเล่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระดับของเนื้อความและระดับของโครงสร้าง (ซูคัคดี ภัทรกุลวณิช, 2542: 12-18) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ระดับแรก คือ ระดับเนื้อความหรือตัวบทที่ปรากฏ ซึ่งในทางศาสตร์ในการเล่าเรื่อง (Narratology) ใช้คำว่า “วาทกรรม” (discourse) อันหมายถึง เนื้อความของนวนิยายที่อ่านหรือเนื้อความของภาพยนตร์ที่รับรู้ด้วยตาตามที่ปรากฏจริงๆ

วาทกรรม (Discourse) หมายถึง ตัวบท (text) (ซึ่งในที่นี้คนละความหมายกับวาทกรรมของฟูโกต์ (Foucault)) ซึ่งเป็นการศึกษาระดับเนื้อความ โดยในการศึกษาระดับเนื้อความนี้มีสองชั้น ชั้นแรกจะดูว่าเรื่องเล่าประกอบสร้างอย่างไร มีแบบแผนตรรกะภายในอย่างไร และดูว่าในการเดินเรื่อง ส่วนชั้นที่สองจะดูว่าองค์ประกอบของเรื่องนั้นถูกกำหนดด้วยขนบหรือกติกา (conventions) อะไรบ้าง

ในขั้นแรก จะพิจารณาจากองค์ประกอบและกลวิธีในการนำเสนอ องค์ประกอบนี้ ได้แก่

- (1) ตัวละคร
- (2) สถานที่
- (3) เวลา
- (4) การกระทำที่เกิดขึ้นมาเป็นชุด ซึ่งก็คือโครงเรื่อง (plot)
- (5) กลวิธีในการเล่าเรื่อง ซึ่งผู้เล่าที่อาจปรากฏตัวหรือไม่ปรากฏตัว
- (6) วิธีเล่า
- (7) การลำดับเหตุการณ์ที่เล่า
- (8) มุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง ว่าเป็นการนำเสนอผ่านสายตาของใคร
- (9) ความสมจริงในการสร้างเรื่องเล่า ว่าวิธีเล่านั้นเป็นการเล่าแบบสรุปที่เรียกว่า *diegesis* หรือเป็นการเล่าแบบที่เหมือนเรื่องกำลังดำเนินอยู่จริงหรือ *mimesis* ซึ่งจะมีการบรรยายเหตุการณ์ ให้รายละเอียดที่มีความสำคัญ เช่น การบอกนิสัยตัวละคร

- (10) ลำดับของเหตุการณ์ ว่าเป็นแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้น (chronology) หรือมีการย้อนอดีต (flash back)

ส่วนในขั้นถัดมาเป็นการพิจารณาว่าการสื่อความหมายขององค์ประกอบและกลวิธีทั้งหมดของการเล่าเรื่อง (narrative programme) นั้น สัมพันธ์กับขนบหรือกติกา (conventions) อะไรบ้าง ซึ่งขนบหรือกติกา หมายถึง ข้อตกลงที่ผู้อ่านกับผู้แต่ง หรือผู้สร้างรับรู้ร่วมกัน ทำสัญญากันไว้ ซึ่งมีอยู่ 3 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่หนึ่ง กติกาที่สัมพันธ์กับสื่อ เช่น ถ้าเราจะเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์เราจะต้องเล่าอย่างไรจึงจะเป็นการสื่อสารในแบบภาพยนตร์ มันมีกติกาขนบธรรมเนียมอะไรบางอย่างระหว่างผู้สร้างกับผู้ดู จึงจะทำให้การสื่อสารนั้นๆ ประสบความสำเร็จ หรือ ในการอ่านการ์ตูน ก็มีกติการะหว่างผู้วาดกับผู้อ่านเช่นเดียวกันว่า เราจะอ่านจากบนลงล่าง หรือ อ่านจากซ้ายไปขวา หรือ การที่ตัวการ์ตูนไปอยู่สุดขอบของกรอบ ไม่ได้หมายความว่าตัวการ์ตูนมีหน้าแค่ครึ่งเดียวหรือตกเหวตายหรือ ตัวการ์ตูนที่มีเส้นๆ อยู่ตรงขา หมายถึงอาการที่ตัวการ์ตูนกำลังวิ่งอยู่

กติกาที่สัมพันธ์กับสื่อที่สำคัญอีกประการคือ การแสดงจิตทางศิลปะ ซึ่งแต่ละสื่อจะมีความแตกต่างกันออกไป เช่น ถ้าเป็นนวนิยาย เราจะดูความเป็นศิลปะที่ภาษา ในขณะที่ภาพยนตร์เราอาจจะดูความเป็นศิลปะที่ภาพหรือการประกอบกันขององค์ประกอบทั้งหมด ทั้งภาพและเสียง

ประเภทที่สอง กติกาที่สัมพันธ์กับประเภทของเรื่องเล่า (genre) กติกาประเภทนี้จะมามีบทบาทในการกำหนดวิธีการอ่านเรื่องเล่าของเรา และกำหนดเรื่องความสมจริง เช่น หากเป็นละครจักรๆ วงศ์ๆ แล้ว ตัวละครจะเหาะเหินเดินอากาศได้หรือนางเอกจะสวยตลอดแม้ยามเข้าป่าตกยาก อดข้าวอดน้ำ เราก็รับได้เพราะมันเป็นกติกาประจำประเภทนั้นๆ แม้ว่ามันจะไม่สมจริงก็ตาม หรือถ้าเราเข้าไปดูหนังอินเดีย แม้นางเอกกับพระเอกจะตกลงรักกันหรือไม่ก็เอาแต่วิ่งวนไปวนมารอบต้นไม้กินเวลาไป 20 นาที เราก็ไม่รู้สึกละไร เพราะเรารู้อยู่แล้วว่านี่คือขนบของภาพยนตร์อินเดีย

ประเภทที่สาม กติกาที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม (cultural conventions/cultural codes) กติกาทางวัฒนธรรมนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมจริงให้กับเรื่องเล่า มีความคล้ายกับเรื่องของประเภทของเรื่องเล่า (genre) แต่เป็นกติกาที่ต้องอยู่กับความเชื่อ หรือคติซึ่งส่วนใหญ่เป็นมายาคติ หรือการให้คุณค่าที่เรากระทำต่อความเป็นจริงอีกทีหนึ่ง รหัสทางวัฒนธรรมนี้เป็นสิ่งจะมายืนยันทุกจุดของเรื่องเล่า ทุกอย่างล้วนแต่เป็นรหัสทางวัฒนธรรมไม่ว่าจะ

เป็นการกระทำ สถานที่ เวลาในภาพยนตร์ ซึ่งไม่ใช่การเลียนแบบของจริง แต่เป็นการเอาความเชื่อของเราที่มีต่อสิ่งๆ นั้นมาระดมใช้ เช่น เมื่อเราดูภาพยนตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันท์ผัวเมียระหว่างพระเอกกับนางเอก นางก็จะบอกเราว่าการเป็นภรรยาที่สามารถนำพาชีวิตครอบครัวให้ตลอดรอดฝั่งและพบความสุขในท้ายที่สุด ผู้หญิงที่ต้องเผชิญกับการนอกใจของสามีนั้นควรจะทำได้ทุกอย่าง ให้อภัยใจเย็น ทำตัวให้สวยกว่าเดิม ยึดลูกเป็นที่ตั้ง เอาธรรมะเข้าข่ม ในที่สุด สามีผู้หลงผิดก็จะกลับมาหาเอง แต่ถ้าภรรยาผู้นั้นเอาคืนสามีด้วยการด่าทอ อาละวาด หรือพยายามประชดด้วยการนอกใจแล้ว ชีวิตของผู้หญิงผู้นั้นก็จะพบกับความทุกข์ทรมานในท้ายที่สุด สามีจะจากไปอย่างไม่มีวันกลับ คนใหม่ที่ไขว่คว้าก็ไม่คิดจริงจังด้วย ลูกที่อยู่สภาวะบ้านแตกอาจติดยาเสพติดได้ เหล่านี้ล้วนเป็นรหัสทางวัฒนธรรมที่ตอกย้ำความเชื่อของสังคมที่ชายเป็นใหญ่ให้ลงรากแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

2. ระดับที่สอง คือระดับของโครงสร้าง (structure) หรือ ระดับเนื้อเรื่อง (story) เป็นระดับที่อยู่ลึกลงไป เป็นระดับโครงสร้างความสัมพันธ์ของ concept ที่อยู่ในเรื่องเล่า

สิ่งที่นักวิชาการในกลุ่มนี้สนใจคือการค้นหาไวยากรณ์ในเรื่องเล่า โดยมีความเชื่อว่าน่าจะมีไวยากรณ์ที่เป็นตัวกำกับหรือเป็นตัวกำหนด ที่ทำให้เห็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ ในเรื่องเล่าทุกเรื่อง ไม่ใช่แค่เรื่องเดียวเท่านั้น จุดมุ่งหมายของนักวิชาการกลุ่มนี้คือการหาสูตรสำเร็จในเรื่องเล่าที่สามารถอธิบายเรื่องเล่าได้ทุกชนิด

ในแง่ของวิธีการในการศึกษานั้นนักวิชาการกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลมาจากความคิดทางภาษาศาสตร์ของ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่ให้ความสำคัญกับสัญญาณในส่วนที่เป็นโครงสร้างหรือไวยากรณ์ ซึ่งขยายออกมาเป็นแนวคิดที่เรียกว่า “โครงสร้างนิยม” อันเป็นวิธีการที่ใช้ในการมองไวยากรณ์ของเรื่องเล่า โดยมองว่าความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ ในเรื่องเกิดขึ้นมาได้อย่างไร และมีความสัมพันธ์กันอย่างไร แนวคิดนี้มองว่า “ความหมาย” เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ ซึ่งเป็นตรรกะภายในของเรื่องเล่า (internal logic)

วิธีการศึกษาแบบโครงสร้างนิยมมองความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยความหมายต่างๆ ว่ามี 2 แบบใหญ่ๆ คือ

- (1) แบบวากยสัมพันธ์ (syntagmatic/ combination) ซึ่งเป็นการดูว่าแต่ละหน่วยสัมพันธ์กันอย่างไร
- (2) แบบกระบวนทัศน์ (paradigmatic) คือ หน่วยของความสัมพันธ์มาแทนที่กันได้อย่างไรในระบบของเรื่องเล่า

ซึ่งความสัมพันธ์ทั้ง 2 แบบนี้ เป็นหลักพื้นฐานที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ ไวยากรณ์ของเรื่องเล่า เพื่อดูความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องเล่าว่ามีอะไรบ้าง และสัมพันธ์กันอย่างไร

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 วิธีการศึกษาในระดับที่ค้นหาความสัมพันธ์ของเรื่องเล่าในเชิงโครงสร้างนั้นมีการคลี่คลาย ขยายตัว และการพัฒนาอย่างมาก นักวิชาการที่สำคัญ 2 คน ที่สถาปนาแนวทางหลายแนวทางให้การหาไวยากรณ์ของเรื่องเล่า ได้แก่ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ผู้นำเสนอโมเดลของไวยากรณ์เรื่องเล่า และเอ เจ กรีมัส (A.J. Greimas) ซึ่งนำเสนอผังแสวงหา (Quest Model) และสี่เหลี่ยมสัญศาสตร์ (Semiotic Square)

6. องค์ประกอบในเรื่องเล่า

6.1 ความสำคัญของเรื่องเล่า

ถ้ามีการตั้งคำถามว่าเรื่องเล่าคืออะไร และมีคุณค่าเพียงพหรือไม่ต่อการทุ่มเทเวลาในการศึกษาค้นคว้าแล้ว คำตอบไหนก็คงไม่ทำให้เห็นภาพได้เท่ากับพรรณนะของลีโอทาร์ด (Jean-Francois Lyotard) ที่แสดงไว้ในหนังสือ Postmodern Condition (1984) ซึ่งเบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger) หยิบยกมาไว้ในหนังสือของเขา ลีโอทาร์ด ได้กล่าวไว้ว่า การเล่าเรื่อง (narration) นั้นคือหัวใจของสังคมยุคโพสทโมเดิร์น (postmodernism) อย่างที่เขาเขียนไว้ว่า "ถ้าจะให้พูดถึง postmodernism อย่างง่ายๆ ก็บอกได้ว่ามันคืออาการประหลาดใจอย่างสุดขีดที่มีต่อ metanarratives" (Berger, 1997: x) คำพูดของลีโอทาร์ดเช่นนี้บอกอะไรแก่เรา ลีโอทาร์ดกำลังบอกสิ่งที่สำคัญมากๆ ที่สั่นสะเทือนชีวิตของเราว่าบรรดาทฤษฎีหลักๆ ทั้งทางด้านสังคมและการเมืองที่เราเคยเชื่อๆ กันมาและคอยจัดระเบียบชีวิตของเรานั้นมันก็ไม่ได้น่าเชื่ออะไรเท่าใดนัก และมันคงจะไม่ครอบงำเราต่อไปได้นานนักอีกต่อไป เพราะถ้านักวิชาการลองได้ดีแฟสิ่งนั้นสิ่งนี้ว่าเป็นเรื่องเล่าที่เกิดจากการประกอบสร้างแล้ว จะเหลืออะไรให้มนุษย์ได้ยึดถืออีกต่อไป ผลลัพธ์จากแนวคิดเช่นนี้นำไปสู่สิ่งที่น่าสนใจและหายหน้าได้ในขณะเดียวกัน เมื่อเรื่องเล่าสามารถสั่นสะเทือนยุคสมัยของมนุษยชาติได้มากขนาดนี้ การศึกษาเรื่องเล่าจึงเป็นศาสตร์ที่ไม่สามารถถูกมองข้ามละเลยหรือมีพรรณนะที่ไร้เดียงสาต่อมันได้อีกต่อไป

เรื่องเล่านั้นกระจัดกระจายอยู่ทั่วไปในชีวิตของคนเรา ตั้งแต่เด็กเราฟังนิทานกล่อมเด็ก เพลงที่ร้องในโรงเรียนอนุบาล เราอาจจะได้อ่านตำนาน นิทานหรือเรื่องราวต่างๆ สิ่งต่างๆ ที่เราเสกเข้าไปเหล่านี้ล้วนมีบทบาทที่สำคัญในชีวิตของคนเราอย่างยิ่ง ซึ่งมีการศึกษาเรื่องเล่าจากศาสตร์แขนงต่าง ๆ ที่ยืนยันการทำหน้าที่ของเรื่องเล่าในสังคมมนุษย์ อย่างเรื่องเล่า

ประภาทิพพานัน เบทเทิลเฮม (Bruno Bettelheim (1976)) ได้ทำการศึกษาและพบว่านิทานนั้น ช่วยเด็กพัฒนาในเรื่องของจิตวิทยา โดยสามารถที่จะสร้างสารที่ลงไปในจิตได้สำนึก จิตสำนึก จิต ก่อนสำนึกของเด็ก โดยช่วยส่งเสริมส่วนที่เป็นศีลธรรมหรืออีโก้ (ego) และขณะเดียวกันก็บรรเทา ส่วนที่เก็บกดของจิตไร้สำนึก เช่นเดียวกับ เอเดรียน ทิลลี (Adrian Tilley, 1991) ที่เห็นว่า การเล่า เรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม โดยเฉพาะในเด็กนั้น พวกเขาเรียนรู้เรื่องเล่าจาก หนังสือ โฆษณา การ์ตูน และบทเพลง เด็กๆ เรียนรู้ศัพท์ใหม่ในทักษะการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับ เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เด็กได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ตั้งแต่เริ่มต้น จนจบเรื่องเล่า และรู้จักที่จะ คาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า และยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้ เด็กๆ สามารถตัดสินใจ ตัวละครได้จากการแยกแยะบทบาทคนดีและคนเลว

หรือ ทรรศนะของ ริชาร์ดสัน (Laurel Richardson (1990)) ที่เห็นว่าเรื่องเล่ายัง ช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับโลกและตัวของเราเอง ดังที่เขากล่าวไว้ในบทความเรื่อง "Narrative and Sociology" ในวารสาร Journal of Contemporary Ethnography ว่าเรื่องเล่าเป็นหนทางแรกๆ เลยที่ช่วยมนุษย์จัดลำดับประสบการณ์....เรื่องเล่าเป็นเรื่องของวิธีในการใช้เหตุผล (mode of reasoning) และวิธีของการเป็นตัวแทน/การนำเสนอ (mode of representation) ผู้คนนั้นเข้าใจ โลกจากเรื่องเล่า และผู้คนยังสามารถบอกเกี่ยวกับโลกที่ถูกเล่าได้อีกด้วย สอดคล้องกับสิ่งที่ บรู เนอร์ (Jerome Bruner (1986)) กล่าวไว้ใน Actual Minds, possible worlds ว่าการใช้เหตุผลใน เรื่องเล่าเป็นวิธีการหนึ่งในสองของมนุษย์ในการเรียนรู้ ส่วนอีกอันนั้นเป็นตรรกะทางวิทยาศาสตร์ (logical-scientific) (อ้างใน Berger, 1997: 9-10)

แต่เมื่อมองเรื่องเล่าจากทรรศนะของนักวิชาการสายวิพากษ์แล้วเรื่องเล่ากลับ กลายเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่สามารถทั้งธำรงรักษาโครงสร้างเดิมของสังคมไว้ หรือทำลาย โครงสร้างเดิมของสังคม เพื่อสถาปนารูปแบบใหม่ของโครงสร้างของสังคมเลยทีเดียว เพราะ อุดมการณ์กับเรื่องเล่าเป็นสิ่งที่ต้องดำเนินมาควบคู่กันเสมอ มีอุดมการณ์ แต่ไม่มีเรื่องเล่าที่จะ ถ่ายทอดให้ประชาชนเห็นด้วยกับอุดมการณ์นี้ การธำรงรักษาโครงสร้างของสังคมหรือการ เปลี่ยนแปลงสังคมให้เกิดขึ้นย่อมเป็นสิ่งที่เป็นไปได้

ในวงจรชีวิตของอุดมการณ์ไม่ว่าจะอยู่ในขั้นตอนของกระบวนการสร้าง อุดมการณ์ กระบวนการถ่ายทอดอุดมการณ์ การต่อสู้ทางอุดมการณ์ ก็ล้วนแต่ต้องอาศัย "การ เล่าเรื่อง" เป็นเครื่องมือสำคัญในการต่อสู้ทั้งสิ้นไม่ว่าการเล่าเรื่องด้วยการสร้างสังคมยูโทเปีย การ เล่าเรื่องเพื่อสร้างมายาคติ การเล่าเรื่องเพื่อสร้างภาพของกลุ่มหรือชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง หรือการเล่า เรื่องในลักษณะของการใช้ความรุนแรงเพื่อต่อสู้เชิงสัญลักษณ์

“การเล่าเรื่อง” จึงเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ทั้งในฝ่ายของอุดมการณ์หลักและในฝ่ายของอุดมการณ์ต่อต้าน

ในฝั่งของอุดมการณ์หลัก ที่พยายามรักษาโครงสร้างสังคมที่ไม่เป็นธรรมนั้น การเล่าเรื่องถือเป็นมิติทางด้านอารมณ์ที่ช่วยธำรงรักษาสภาพที่เป็นอยู่ของโครงสร้างอำนาจเดิม (เพราะจะทำให้มิติทางเหตุผลก็คงไม่ได้ เพราะคงไม่มีเหตุผลอะไรที่ชนชั้นหนึ่งต้องไปค้ำยันชนชั้นหนึ่งให้อยู่สูงกว่าตน กดขี่ตน) เช่น อุดมการณ์เกี่ยวกับการกตัญญู ที่ถูกนำไปใช้เพื่อสร้าง “ความรู้สึกผิด” ไม่ให้ชนชั้นที่ถูกกดขี่ลุกขึ้นมาต่อสู้

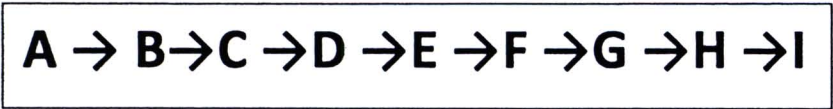
ในฝั่งของอุดมการณ์ต่อต้าน การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับอุดมการณ์ต่อต้านเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในช่วงแรกที่อุดมการณ์ต่อต้านเกิดขึ้น เรื่องเล่าจะทำหน้าที่เป็นบ่วงร้อยผู้คนที่มีความแตกต่างกันทางด้านความคิดมามีมิติร่วมกันทางอารมณ์และเรื่องเล่ายังช่วยสร้างภาพให้เห็นสังคมยูโทเปียที่เป็นภาพอนาคตที่ดีกว่าสภาพสังคมในปัจจุบันที่ถูกกดขี่

หรือในแนวคิดของกรัมสกีในการแบ่งประเภทของอุดมการณ์แล้วหากอุดมการณ์ต่อต้านใดไม่สามารถที่จะพัฒนาตัวเองไปถึงขั้นของปรัชญา (Philosophy) หรือไม่สามารถที่จะล้มโครงสร้างได้ อุดมการณ์ต่อต้านนั้นก็จะเป็นปรากฏอยู่ในสามัญสำนึก (Commonsense) หรือนิทานพื้นบ้าน (Folklore)

คำถามสำคัญในการศึกษาเองเรื่องเล่าในสายวิพากษ์จึงอยู่ที่ว่า “ใครเป็นผู้มีอำนาจในการสร้างเรื่องเล่านั้น” เพราะท้ายที่สุดแล้วเรื่องเล่าเรื่องนั้นจะต้องทำหน้าที่ในการรับใช้คนกลุ่ม ประเภท หรือชนชั้นหนึ่งเสมอ

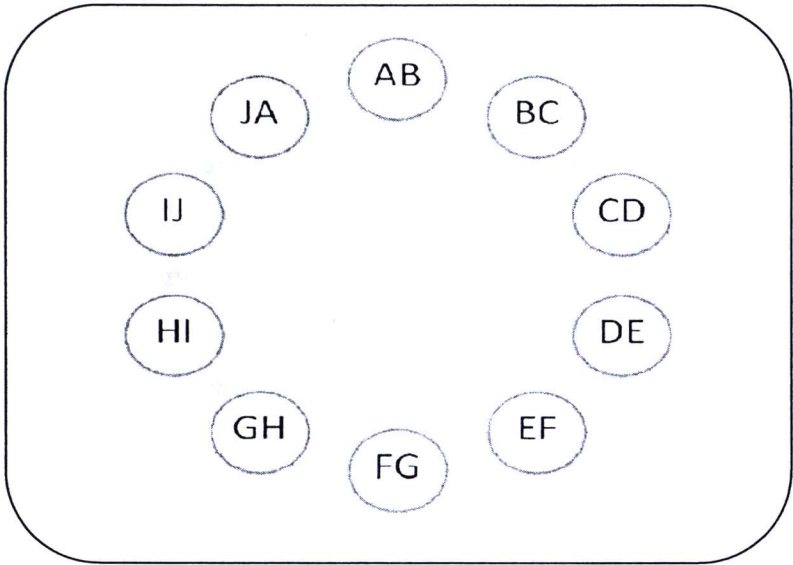
6.2 นิยามของการเล่าเรื่อง

เบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger) ได้ให้นิยามของเรื่องเล่าไว้ว่าเป็นเรื่องราวที่บอกบางสิ่งบางอย่างว่ามีอะไรที่เกิดขึ้นยังคงอยู่ และอะไรกำลังเกิดขึ้นต่อไปกับประชาชน สัตว์ มนุษย์ต่างดาว หรือแมลง – อะไรก็ตาม เรื่องเล่าจะบรรจุชุดลำดับของเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นภายในหรือเหนือช่วงเวลาหนึ่ง ระยะเวลานี้อาจจะสั้นมาก เช่นนิทานกล่อมเด็ก หรืออาจจะยาวมากอย่างบทประพันธ์หรือตำนานมหากาพย์ หลายเรื่องอาจจะดำเนินเรื่องราวเป็นเส้นตรง (Berger, 1997, p.4) อย่างที่แสดงให้เห็นในแผนภาพ



ภาพที่ 2-3: กระบวนการในการเล่าเรื่องตามแนวคิดเบอร์เกอร์
ที่มา: Berger, 1997: 4

หรือหลายๆ เรื่องอาจจะไม่ได้ดำเนินเป็นเส้นตรง อาจจะอยู่ในรูปของทรงกลมหรือรูปแบบอื่นๆ



ภาพที่ 2-4: กระบวนการในการเล่าเรื่องตามแนวคิดเบอร์เกอร์
ที่มา: Berger, 1997, pp.6-7

อย่างไรก็ดีเบอร์เกอร์ก็ให้ะวังการจำแนกให้ดีกว่าสิ่งใดเป็นเรื่องเล่าและสิ่งใดที่ไม่ใช่เรื่อง อย่างการวาดรูปหรือรูปถ่ายเพียงรูปเดียวนั้น โดยทั่วไปไม่ถือว่าเป็นการเล่าเรื่อง แม้ว่ามันจะเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่าที่เราอาจคุ้นเคย หรือแม้ว่าในภาพๆ นั้นจะบรรจุข้อมูลที่เพียงพอที่เราสามารถที่จะอ่านได้เหมือนเรื่องเล่า กล่าวคือผู้ชมอาจจะกวาดสายตาของตัวเองจากจุดเริ่มต้นจุดใดจุดหนึ่งของภาพแล้วเคลื่อนไปที่ส่วนอื่นๆ ของภาพ แต่นั่นก็ยังไม่ใช่เรื่อง เพราะเรื่องเล่านั้นจะต้องบรรจุชุดลำดับของเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นภายในหรือเหนือช่วงเวลาหนึ่ง

ขณะที่ David Bordwell (2001: 60) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่าเป็นห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงของเหตุและผลในช่วงเวลาหนึ่ง การเล่าเรื่องเริ่มต้นด้วยสถานการณ์หนึ่ง เป็นชุดของความ

เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไปตามรูปของเหตุและผล จนในที่สุดสถานการณ์ใหม่หนึ่งๆ ก็เกิดขึ้นตามมา จนนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่อง

การประกอบสร้างองค์ประกอบในการเล่าเรื่องนี้เมื่อดำเนินมาถึงระยะเวลาหนึ่ง มีการทำซ้ำแล้วซ้ำเล่ามากๆ พอ ก็จะเกิดโครงสร้างในการเล่าเรื่องของตนเอง ดังเช่นที่หนังสือที่ตำราภาพยนตร์เบื้องต้นมักจะมีการอธิบายถึงรูปแบบการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด แบบกระแสหลัก แบบนอกกระแส เป็นต้น

ดังเช่นที่ David Bordwell, Janet Staiger และ Kristine Thompson อธิบายถึงรูปแบบหลักของโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบมาตรฐานฮอลลีวูด (Classical Hollywood Cinema) ไว้ว่ามีลักษณะสำคัญดังนี้ คือ

1. เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับโลกภายนอกที่เกิดขึ้น และส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่ถ่ายทอดในลักษณะการกระทำจากภายนอก นอกจากนั้นยังมีการใช้ภาพแทนสายตา (Point-of-View Shots), ความทรงจำ, ความฝัน หรือสภาวะทางจิตอื่นๆ ที่ถูกใช้ควบคู่กันในบางครั้ง
2. ตัวละครหลักที่เป้าหมายเดียวหรือมีแค่ 2-3 เป้าหมาย
3. ภาพยนตร์มีจุดสนใจของการเล่าเรื่องอยู่ที่ตัวละครตัวเดียว หรือตัวบุคคลเพียง 2-3 คน
4. ในความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย ตัวละครหลัก (Main Characters) จะต้องเผชิญกับตัวละครฝ่ายตรงข้าม (Antagonist) หรือปัญหาต่างๆ
5. ภาพยนตร์มีการปิดเรื่อง โดยโครงเรื่องนั้นไม่ใช่เป็นการจบโดยทิ้งปัญหาที่ยังไม่ได้แก้ไข (Loose Ends) แต่โดยปกติจะจบลงด้วยการที่ตัวละครหลักประสบความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมาย โดยมักจบแบบมีความสุข (Happy Ending)
6. สิ่งที่มีความสำคัญในการดำเนินเหตุการณ์คือ จะต้องมียุทธศาสตร์และผลของการกระทำที่มีความชัดเจน
7. ภาพยนตร์ใช้การติดต่อที่มีความต่อเนื่อง และใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ที่แนบเนียน

อย่างไรก็ดีเรื่องเล่าในภาพยนตร์ เรื่องเล่าในภาพยนตร์ไม่ใช่สิ่งที่มีโครงสร้างที่ถาวรตายตัว ที่บอกว่าจะต้องเอาอะไรไปประกอบกับอะไร หนึ่ง สอง สาม สี่ นักวิชาการส่วนใหญ่ก็มักจะวิเคราะห์เอกลักษณ์ของการเล่าเรื่องในหนังแต่ละประเทศอยู่แล้วว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีไวยากรณ์ของตัวเองเป็นอย่างไร ของภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร หรือภาพยนตร์ฝรั่งเศสเป็น

อย่างไร ดังนั้นการกำหนดว่าการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพยนตร์ที่ตำราวิชาการแต่ละประเทศ เช่นที่ ประเทศไทยมักจะยึดถือตำราภาพยนตร์จากฝั่งฮอลลีวูดว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะต้องเริ่มต้นอย่างไร พัฒนาเรื่องราวอย่างไร จึงไม่ใช่ความจริงแท้ที่แน่นอนตายตัวว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ควรจะเป็นอย่างไร และไม่ใช่เรื่องที่ถูกหรือผิดในการประกอบสร้างชุดของสัญญาณเหล่านี้ในรูปแบบใดก็ตาม

ในการพิจารณาองค์ประกอบการเล่าเรื่องนั้น Sillar (1991) ได้เสนอว่า ในการพิจารณาเรื่องเล่านั้นต้องพิจารณาส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

1. แก่นเรื่อง (Theme) คือสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการเสนอ
2. โครงสร้างของเรื่อง (Structure) คือ การดำเนินเรื่องและเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นไปจนจบ
3. ตัวละคร (Character) คือตัวแทนบุคคลในเรื่องที่จะถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา
4. จุดพลิกผันของเรื่อง (Peripeteia) คือ จุดการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของเรื่องหรือตัวละครที่เกิดขึ้น
5. มุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง
6. รูปแบบ (style) ที่ประกอบกันขึ้นในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้คำ ไวยากรณ์ของเรื่อง ลักษณะภาพที่ใช้

เนื่องจากแนวคิดในการเล่าเรื่องเป็นแนวคิดที่สำคัญในงานวิจัย ในที่นี้จะทำการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่าซึ่งจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ในงานชิ้นนี้ได้แก่ ตัวละคร (character), โครงเรื่อง (plot), แก่นเรื่อง (theme), และมุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) โดยมีการพิจารณาองค์ประกอบในการเล่าเรื่องอย่างความขัดแย้ง (conflict) ฉาก, และเทคนิคทางด้านภาพและเสียง :ซึ่งถูกพัฒนารอบๆ ตัวละครเป็นองค์ประกอบเสริม

การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการศึกษาองค์ประกอบของเรื่องแต่ละองค์ประกอบนี้มีที่มาจากตำรางานวิชาการที่หลากหลาย ทั้งในลักษณะของคู่มือสำหรับผู้ที่จะก้าวไปสู่ผู้ส่งสารหน้าใหม่ และงานวิชาการทั้งแนวโครงสร้างนิยมและเชิงวิพากษ์ ในที่นี้จะเริ่มตั้งแต่หนังสือที่เป็นเครื่องมือในระดับเบื้องต้น ประเภทที่เป็นคู่มือในการสร้างภาพยนตร์ เนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่า การทำหน้าที่ของหนังสือเหล่านั้นนั้นไม่ต่างไปจากพจนานุกรมที่ให้ความหมายของแต่ละคำว่ามันหมายถึงอะไร เนื้อความในหนังสือเหล่านั้นจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะมันกำลังให้คำนิยามหรือแนะกลวิธีอันเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่หรือไม่ก็กำลังทำให้คนส่วนใหญ่ที่ไม่ได้รู้เรื่องนี้มา

ก่อนได้เชื่อว่าการเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์นั้นจะต้องเป็นอย่างไร ในการหยิบยกคำอธิบายจากนักวิชาการแต่ละท่านในที่นี้จึงหยิบยกชื่อหนังสือที่นำมาอ้างอิงมาเอ่ยไว้ด้วย เพื่อให้เห็นภาพที่มา ระดับของคำอธิบายว่าปรากฏอยู่ในหนังสือประเภทไหน นอกจากนี้เนื้อหาทางวิชาการในการศึกษาเรื่องเล่าครั้งนี้จำนวนครึ่งหนึ่งก็มาจากรฐานความคิดจากสายวรรณกรรม ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม นิยาย เรื่องสั้น บทประพันธ์ต่างๆ หรือ มีพื้นฐานมาจากการแสดงประเภทละคร ก่อนที่จะพัฒนามาเป็นคำอธิบายจากศาสตร์ของภาพยนตร์เอง

มุมมองที่มีความหลากหลายเช่นนี้จะทำให้เข้าใจแต่ละองค์ประกอบได้ว่า องค์ประกอบนั้นๆ คืออะไร การที่องค์ประกอบนั้นๆ จะทำหน้าที่ได้ดีจะต้องมีกระบวนการอะไร อย่างไรบ้าง และสุดท้ายอันเป็นเป้าหมายของการศึกษานั้นคือองค์ประกอบนั้นได้มีการสร้างความหมายอะไร อย่างไรบ้างให้กับสังคม จบท้ายด้วยความก้าวหน้าในการศึกษาองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบจากนักวิชาการต่างๆ และความคืบหน้าในการศึกษาองค์ประกอบนั้นในศาสตร์ภาพยนตร์ ซึ่งก็มีมุมมองและปรัชญาเบื้องหลังที่ทำหน้าที่กำกับการศึกษาที่แตกต่างกันออกไปทั้งงานวิจัยที่อยู่ในกลุ่มที่เชื่อว่าเนื้อหาในภาพยนตร์สะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นในสังคม กลุ่มที่เน้นศึกษาไปที่โครงสร้างในการเล่าเรื่อง และกลุ่มที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ประกอบสร้างความเป็นจริงในสังคมซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับงานวิจัยชิ้นนี้

6.3 องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

6.3.1 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ในการเล่าเรื่องทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ ต่างประกอบด้วยจุดยืนของการเล่าเรื่องทั้งสิ้น จุดยืนในการเล่าเรื่อง คือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

หลุยส์ จิอันเน็ตตี Louise Giannetti แบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท

- 1) เล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง การที่ตัวละครหลัก

เป็นผู้เล่าเรื่องเองทำให้พื้นฐานมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในลักษณะนี้จะพบได้บ่อยในภาพยนตร์ประเภทนักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

- 2) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับ ทั้งนี้ตามแนวคิดของลอตเต้ (Jakob Lothe) มุมมองของบุคคลที่สามนี้ยังแบ่งออกเป็น (ก.) ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่นเหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย (ข.) ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง และ (ค.) ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรู้ลึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่อง หรือเรียกว่า ผู้เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต ซึ่งมุมมองแบบนี้มักจะเป็นมุมมองที่พบในภาพยนตร์มากที่สุด
- 3) เล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิวเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี และภาพยนตร์แนวสมจริง ตัวอย่างของภาพยนตร์ ในแนวนี้นั้นเช่น The Bicycle Thief (1948) ซึ่งเป็นภาพยนตร์สัจนิยมแนวใหม่ (Neo - Realist)

- 4) การเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู (The Omniscient Narrator) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

งานวิจัยชิ้นนี้รับเอาแนวทางในการวิเคราะห์ข้างต้นมาใช้ในการวิเคราะห์เทคนิคในการเล่าเรื่อง ส่วนหัวใจสำคัญในการศึกษามุมมองในการเล่าเรื่องจะใช้จุดยืนของนักสัญวิทยาเชิงวิพากษ์ ในการพิจารณาว่าความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมานั้น กำหนดผ่านอำนาจหรือจุดยืนของใคร ด้วยการมองว่าพื้นที่ของภาพยนตร์เป็นพื้นที่ของการเมืองเรื่องความหมาย (politics of meaning) คำถามว่าใครเป็นคนประกอบสร้างความจริงผ่านเรื่องเล่าจึงเป็นคำถามที่สำคัญ โดยการพิจารณาว่าจากการประกอบสร้างเรื่องเล่าในภาพยนตร์ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ชุกช่อนอุดมการณ์ชนิดต่างๆ วัจนได้ถูกสร้างขึ้นผ่านจุดยืนของใคร โดยการพิจารณาว่าในการประกอบสร้างเรื่องเล่าได้อาศัยอุดมการณ์ลักษณะใด ได้เรียกร้องตัวตนของปัจเจกให้ไปขึ้นกับอุดมการณ์ชนิดใด (interpellated) และอุดมการณ์นั้นทำให้ใครเป็นผู้ที่ได้เปรียบ มีอำนาจมากกว่าในสังคม และใครกลายเป็นผู้ที่เสียเปรียบ มีอำนาจน้อยกว่าในสังคม จุดยืนนี้ตั้งอยู่บนอุดมการณ์หลักที่ต้องรักษาอำนาจของโครงสร้างสังคมเดิมไว้ หรืออยู่ในจุดยืนของอุดมการณ์ต่อต้านจากผู้ที่ไม่ฝักใฝ่อำนาจของสังคม

ในงานวิจัยกลุ่มที่วางอยู่บนปรัชญาของการประกอบสร้างความจริงนั้นแสดงให้เห็นถึงกระบวนการและผลของการประกอบสร้างความจริง ผ่านมุมมองของเรื่อง ดังนี้

ในงานของ สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษาการสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริงจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator standpoint) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่ผู้สร้างใช้ในการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายขึ้นใหม่ (Mode of deconstruction and reconstruction) จุดยืนของผู้เล่าเรื่องนี้เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อความเข้าใจและการรับรู้ถึงพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ในเรื่องเล่า กล่าวคือเรื่องเล่าจะเป็นเช่นใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับว่าในจุดยืนนั้น “ใคร” เป็นผู้มองหรือผู้เล่าเหตุการณ์

สุภา จิตติวสุรัตน์ พบว่า ผู้สร้างได้ใช้จุดยืนของผู้เล่าเรื่องในการทำหน้าที่ในการรื้อและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ “ความเป็นจริง” ตามความต้องการของตัวผู้เล่าเอง ในภาพยนตร์

เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ผู้สร้างกำหนดให้มุมมองในการเล่าเรื่องถูกเล่าจากเพื่อนสนิทของแดง ไบรเลย์ ซึ่งเป็นตัวละครที่ขัดแย้งต่ออำนาจของสังคม ด้วยการเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่สาม (The Third – Person Narrator) ซึ่งทำให้มุมมองในเรื่องเล่าของภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างจากมุมมองของรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ในอดีต (สุภา จิตตวิสุรัตน์, 2545: 134) กล่าวคือเมื่อเล่าเรื่องจากมุมมองของเพื่อนสนิท ภาพของแดง ไบรเลย์ ก็เปลี่ยนจากภาพของอันธพาลในยุคจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ มาสู่ภาพของคนที่ถูกกตัญญูต่อแม่ มีความรักพวกพ้อง เป็นคนที่ไม่ได้ตั้งใจจะเป็นโจรมาแต่กำเนิด และมีลักษณะของนักเลงเก่าสมัยก่อน ไม่ใช่ลักษณะของอันธพาล

หรือในภาพยนตร์เรื่องนางนากก็มีการกำหนดจุดยืนของผู้เล่าเรื่องว่าเป็นนายมาก ทำให้ภาพลักษณ์ของนางนากปรากฏเป็นด้านบวกตามการมองของนายมาก ซึ่งทำให้เนื้อหาของเรื่องเล่าแตกต่างไปจากแม่น้ำคพระโขงในแบบเดิมที่มักเป็นการเล่าเรื่องจากจุดยืนของตัวละครที่อยู่ฝ่ายตรงกันข้าม ในลักษณะที่เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของแม่น้ำคเป็นไปในทางลบ (สุภา จิตตวิสุรัตน์, 2545: 132-133)

ในภาพยนตร์เรื่องบางระจัน ผู้สร้างก็ได้กำหนดจุดยืนของผู้เล่าจากมุมมองของตัวละครที่เป็นชาวบ้านบางระจัน ด้วยลักษณะที่เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) โดยไม่ให้ความสำคัญกับมุมมองของตัวละครทหารพม่า ซึ่งเดิมทีเรื่องเล่าที่ปรากฏในพระราชพงศาวดารต่างๆ นั้นจะมีมุมมองของทหารพม่าอยู่ด้วย ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกกำหนดการรับรู้ตามมุมมองของชาวบ้านบางระจันฝ่ายเดียว (สุภา จิตตวิสุรัตน์, 2545: 133) ทั้งนี้ก็เพื่อให้คนดูมีความรู้สึกร่วมไปกับชาวบ้านบางระจัน โดยถือว่ากำลังอยู่ฝ่ายของชาวบ้านบางระจัน ในขณะที่มุมมองต่อทหารพม่านั้นเป็นเพียงนักรบที่มายึดเมือง และจะไม่รับรู้เรื่องการสูญเสียของพม่า ตามคำสัมภาษณ์ของผู้สร้าง ซึ่งการสร้างมุมมองเช่นนี้ผู้ศึกษาเห็นว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการประกอบสร้างความจริงของภาพยนตร์เรื่องบางระจันนั้นจะทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมไปกับชาวบ้านบางระจันเป็นอย่างมาก ในขณะที่มุมมองต่อทหารพม่าก็เปรียบเสมือนตุ๊กตาที่ไม่มีชีวิตจิตใจ ไม่ได้มีฐานะความเป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์เลือดเนื้อเหมือนกับชาวบ้านบางระจัน

งานของศิริมิตร ประพันธ์ธัญกิจ (2551) ในการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ไทย-ลาว ในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง” ได้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์จุดยืนในการเล่าเรื่องเป็นวัตถุประสงค์หลักในการวิเคราะห์ ในการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่องและโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก หรือเทคนิคทางภาพและเสียง ศิริมิตร ประพันธ์ธัญกิจ จะต้องเริ่มต้นด้วยการคำถามก่อนว่าการประกอบสร้างความหมายเหล่านั้นนั้นถูกมองจากจุดยืนของใคร เพราะเท่ากับว่าเขาเป็นผู้มีอำนาจในการสร้าง/สถาปนาความจริงเกี่ยวกับลาวขึ้นมา ซึ่งเขาก็พบว่าจุดยืนในการ

เล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง” นั้น มาจากสายตาของคนชั้นกลางไทยที่เป็นนายทุนรุ่นใหม่ ที่เห็นว่า “ความเป็นโลก” หรือ “ระบบทุนนิยมโลก” เป็นความทันสมัย ซึ่งนำสิ่งที่ดีมาสู่ชีวิต แต่ “ความเป็นท้องถิ่น” นั้นเป็นความล้าหลังและด้อยคุณภาพชีวิต โดยลาวถูกประกอบสร้างความหมายผ่านภาพตัวแทน “ความเป็นท้องถิ่น” ที่ถูกฝ่ายไทยกดทับไว้ แต่ในอีกมุมหนึ่งคนไทยกลุ่มนี้ก็ยังมีลักษณะโยเยหา “ความเป็นท้องถิ่น” ผ่านการถ่ายทอดบรรยากาศของลาวให้เป็นภาพผู้คนที่มีชีวิตกันอย่างสงบสุขตามธรรมชาติ ด้วยมุมมองสองด้านที่ต่างกัน ศิริมิตรจึงเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างไทยลาวนั้นเป็นความสัมพันธ์ทั้งรักทั้งชังสลับกันไป (love-hate relationship)

จากการทบทวนแนวคิดและงานวิจัยในประเด็น “มุมมองของเรื่องเล่า” ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจของสังคมโดยพิจารณาว่า การเล่าเรื่องหรือการประกอบสร้างความหมายในแต่ละจุดของโครงเรื่องและตลอดทั้งหมดของเรื่องกระทำผ่านจุดยืนของใคร (เช่น ผู้ที่มีอำนาจ - ผู้ที่ชัดเจนอำนาจของสังคม)

6.3.2 ตัวละคร (Character)

1) ความหมายของตัวละคร

เพอร์รีน (Laurence Perrine 1978: 1491) ให้ความหมายของตัวละครไว้ใน Literature: Structure Sound and Sense ว่า “คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่อง นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

สเวน (Dwight V. Swain 1982: 95-114) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ใน Film Scriptwriting ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

ในส่วนที่เป็นความคิดของตัวละคร โดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง และสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่ เป็นต้น ส่วนพฤติกรรมของตัวละครเป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร

2) การวิเคราะห์ตัวละคร

ในการวิเคราะห์ตัวละครนี้นักวิชาการได้มีเกณฑ์ในการจำแนกแตกต่างกันออกไป โดยงานที่มักจะมีการกล่าวอ้างกันอยู่เสมอตราบเท่าถึงปัจจุบันก็ได้แก่งานของวลาดีเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ซึ่งถือว่าเป็นการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าขึ้นแรกๆ โดยพร็อพทำการ วิเคราะห์การเล่าเรื่องของนิทานรัสเซีย แล้วพบว่านิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน เช่น

- ผู้ร้าย (The Villan) เป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือ ผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง
- ผู้ให้ (The Donor) โดยมากเป็นอาจารย์ของตัวละครหลัก หรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา
- ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ได้แก่ ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือพระเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค (ในภาพยนตร์ผจญภัย ผู้ช่วยมักเป็นคนพื้นเมือง เป็นชาวเผ่าแปลกๆ บางเรื่องผู้ช่วยอาจเป็นพระรองของเรื่อง)
- เจ้าหญิง (The Princess) คือ นางเอกของเรื่อง ผู้ที่พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง
- ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย
- พระเอก (The Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง
- พระเอกจอมปลอม (The Flash Hero) คือ ตัวละครที่สร้างเป็นคนดี แต่มักเปิดเผยความชั่วร้ายภายหลัง

สำหรับตัวละครตามเกณฑ์ของพร็อพนี้ หนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นเดียวกัน

การแบ่งประเภทของตัวละครนี้ปรากฏในงานของ มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ซึ่งทำการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุดบุญชู กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ซึ่งได้มีการแบ่งประเภทตัวละครออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ ตัวเอก ผู้ขัดขวาง ผู้ช่วยเหลือ ผู้ต้องการความช่วยเหลือ และตัวสร้างอารมณ์ขัน

นอกจากนี้ยังมีการจำแนกตัวละครจากคุณสมบัติของตัวละคร ออกเป็น 2

ชนิด ได้แก่

- (1) ตัวละครผู้กระทำ (Active character) มีลักษณะเข้มแข็งพึ่งพาตัวเองได้ ไม่ถูกคุกคาม หรือครอบงำจากบุคคลอื่นได้ง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตัวเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากเป็นตัวละครที่มีการศึกษาดี และมักเป็นเพศชาย
- (2) ตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่นหรือต้องอยู่ภายใต้การดูแลหรือการควบคุมตัวละครอื่น ตัวละครผู้ถูกกระทำส่วนใหญ่มักเป็นผู้ด้อยการศึกษา มีฐานะหรือสถานะต่ำต้อย โดยมากเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

ในการพิจารณาตัวละครนั้นดูตั้งแต่ลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย กิริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่างๆ คำพูดและบทสนทนาตอบโต้ของตัวละคร ก็เป็นส่วนที่สำคัญ เพราะ ความคิด ทศนคติ และเอกลักษณ์ของตัวละครจะสะท้อนออกมาจากคำพูดของตัวละคร

ขณะที่ Mehring (1990) มีเกณฑ์ในการจำแนกที่ต่างกันออกไป โดยพิจารณาถึงบทบาทของตัวละครซึ่งเป็นตัวกลางในการสื่อสารแก่นของเรื่อง และเป็นส่วนประกอบโครงสร้างซึ่งจะทำให้เรื่องนำไปสู่การแก้ปัญหา ตัวละครในแต่ละบทบาทนั้นจะทำให้เกิดจุดประสงค์ต่อลักษณะการดำเนินไปของโครงเรื่องและเป้าหมายในตัวบุคคล Mehring ได้แบ่งบทบาทของตัวละคร The screenplay: a blend of film firm and concert เป็น

- (1) บทเด่น (Protagonist) คือ บทบาทหลัก ที่เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและการเติบโต
- (2) บทเสริม (Modifier) คือ บทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวเด่นคอยแนะนำเรื่องใหม่ๆ ที่เป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง
- (3) ศัตรู (Opponents) เป็นบทบาทของตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวเด่น ศัตรูคือบทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

- (4) ตัวเร่ง (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ ข้อมูลใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมบทเด่น เป็นบทบาทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก
- (5) บทสนับสนุน (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อนเพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต
- (6) บทบาทประกอบ (Lesser roles) คือ บทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน เป็นส่วนประกอบรอบๆ สถานการณ์ในเรื่อง

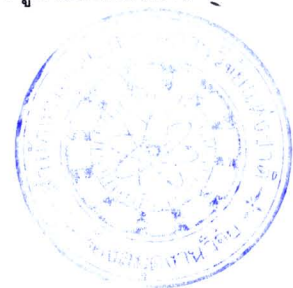
3) การสร้างตัวละคร

ส่วนในแง่ของการประกอบสร้างความเป็นตัวละครนั้นให้เกิดเป็นตัวตนจริงขึ้นมาในมโนทัศน์ของผู้ชมแล้ว ได้มีนักวิชาการที่กล่าวถึงกระบวนการในการสร้างตัวละครดังนี้

บอกซ์ (Boggs, 2003: 58-66) ได้อธิบายถึงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ ในหนังสือชื่อศิลปะการชมภาพยนตร์ (The Art of Watching Films) ไว้ว่ามืองค์ประกอบหลายประการที่น่าพิจารณา ดังนี้

(1) การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัว (Characterization by Appearance) เวลาที่ผู้ชมชมภาพยนตร์นั้นจุดแรกที่จะทำให้พวกเขาเชื่อว่านักแสดงได้สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้นจริงหรือไม่ ก็คือครั้งแรกที่ตัวละครนั้นปรากฏตัว แวบแรกที่ผู้ชมเห็นตัวละครปรากฏตัวขึ้นพวกเขาก็จะสร้างข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับตัวละคร ซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนลักษณะทางรูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย โครงสร้างทางร่างกาย กริยาท่าทาง และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร แต่ตัวละครส่วนใหญ่ก็ไม่ปล่อยให้ผู้ชมเดาหรือตัดสินพวกเขาออกอย่างง่ายดายเพียง แวบแรกที่เห็น ดังนั้นจึงพบบ่อยๆว่า ผู้ชมนั้นมักจะคาดหวังต่อตัวละครอย่างผิดพลาด เมื่อเรื่องราวได้ดำเนินไปถึงจุดหนึ่ง

(2) การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (Characterization Through Dialogue) ตัวละครในภาพยนตร์นั้นมักเปิดเผยความเป็นตัวตนของเขาจากสิ่งที่เขาพูดว่าเขาพูดอะไร และที่สำคัญมากไปกว่านั้นนั่นคือพูดอย่างไร อันจะเปิดเผยให้ทราบถึงความคิด ทศนคติและอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริง ผ่านการเลือกใช้คำพูด การเน้นเสียง การเว้นเสียง ระดับเสียง รูปแบบของการ



หยุดพูด ตัวละครจะมีการใช้ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค คำศัพท์ สำเนียงท้องถิ่น ที่จะเปิดเผยให้ทราบถึงระดับทางเศรษฐกิจและสังคม พื้นฐานทางการศึกษาและสภาพจิตใจของตัวละคร

(3) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization Through External Action) ถึงแม้การปรากฏตัวครั้งแรกของตัวละครจะเป็นมาตรวัดด้านแรกที่สำคัญที่จะทำให้ผู้ชมทราบถึงตัวละครตัวนั้นมีลักษณะบุคลิกภาพนิสัยใจคออย่างไร แต่บ่อยครั้งมันก็นำผู้ชมไปสู่การคาดเดา การตีความอย่างผิดๆ สิ่งที่จะสะท้อนถึงลักษณะบุคลิกตัวละครได้ดีที่สุดจึงน่าจะเป็นการกระทำของตัวละคร เพราะการกระทำจะเจริญเติบโตไปตามธรรมชาติของตัวละคร ถ้าแรงจูงใจของตัวละครถูกสร้างขึ้นมาอย่างดีแล้ว การกระทำของตัวละครกับโครงเรื่อง (plot) จะเป็นสิ่งที่ไปด้วยกัน เป็นไปไม่ได้ที่ทั้งสองจะแตกแยกออกจากกันไปคนละทิศละทาง ดังนั้นทุกๆ การกระทำของตัวละครจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพของตัวละคร

(4) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำจากภายใน (Characterization through Internal Action) การกระทำจากภายในเกิดขึ้นภายในจิตใจ เป็นความรู้สึกของตัวละคร เช่น ความลับ ความคิด จินตนาการ ความฝัน ความปรารถนา ความทรงจำ ความกลัว บางครั้งผู้สร้างจะเปิดเผยให้ผู้ชมรู้จักตัวตนข้างในตัวละครจริงๆ ผ่านการนำเสนอภาพและเสียงที่แสดงถึง จินตนาการ ความทรงจำ ความคิดของตัวละคร

(5) การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาจากตัวละครอื่น (Characterization through Reactions of Other Characters) เป็นวิธีการที่ให้ตัวละครตัวอื่นพูดถึงตัวละครตัวนั้น เป็นวิธีซึ่งจะทำให้ผู้ชมเข้าใจบุคลิกลักษณะของตัวละคร ก่อนหน้าที่ตัวละครตัวนั้นจะปรากฏตัวขึ้นเป็นครั้งแรก

(6) การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะของความตรงกันข้าม (Characterization Through Contrast: Dramatic Foils) เป็นหนึ่งวิธีการสร้างตัวละครที่ได้ผลดีที่สุด คือการใช้ตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครตัวหลัก โดยตัวละครที่นำมาเปรียบเทียบกับจะมีพฤติกรรม ทศนคติ ความคิด วิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพและอื่นๆ ที่ตรงกันข้ามกับตัวละครหลัก เพื่อที่จะทำให้เกิดการจำกัดความและเน้นย้ำถึงบุคลิกของตัวละครหลักนั้นๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น

(7) การสร้างตัวละครโดยใช้การขยายหรือการทำซ้ำ (Characterization Through Caricature and Leitmotif) เพื่อให้ตัวละครได้เข้าถึงจิตใจและความทรงจำของคนดูมากขึ้น ตัวแสดงก็จะใช้วิธีแสดงคุณสมบัติอันเป็นลักษณะเด่นหรือบุคลิกภาพของตัวละครให้เป็นไปในลักษณะที่มากเกินไปหรือบิดเบือนออกไป เทคนิคนี้เรียกว่า "Caricature" (ภาพล้อ) ซึ่งมาจากเทคนิคในการวาดการ์ตูน อีกวิธีการหนึ่ง เรียกว่า "Leitmotif" คือการสร้างประโยค วลี หรือ

ความคิดของตัวละครนั้นขึ้นมา แล้วให้ตัวละครพูดซ้ำ ทำซ้ำบ่อยๆ จนกลายเป็นตราประจำตัวของตัวละครตัวนั้น

(8) การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization Through Choice of Name) เป็นการใช้ชื่อเพื่อควบคุมภาพของเสียง ความหมายหรือแสดง ความหมายโดยนัย (connotative) โดยเทคนิคนี้เรียกว่า "Name-Typing" ซึ่งตามปกติผู้เขียนบทจะต้องคิดชื่อของตัวละครอย่างระมัดระวังอยู่แล้ว เพื่อให้เข้าใจในประเด็นนี้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นบอกซ์ ได้ยกตัวอย่างการตั้งชื่อตัวละครที่โรเบิร์ต เดอ นีโร (Robert De Niro) สวมบทบาทใน Taxi Driver ของ Paul Schrader ที่ตัดสินใจตั้งชื่อตัวละครผู้เป็นคนขับแท็กซี่ว่า " Travis Bickle" ซึ่งเจ้าตัวผู้ตั้งก็เห็นว่าเป็นชื่อที่อยู่ในความทรงจำของผู้คนเป็นชื่อที่ประสบความสำเร็จว่า โจทย์ 2 ประการในการตั้งชื่อของเขาคือเป็นชื่อที่เป็นที่ชื่นชอบและเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงบางอย่าง Travis นั้นให้ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเดินทาง การไม่เคยหยุด เป็นคำที่โรแมนติก เป็นที่ชื่นชอบและดูนุ่มนวล ขณะที่ Bickle เป็นคำที่ฟังดูหนัก เป็นชื่อที่ไม่น่าชื่นชอบ ซึ่งก็สะท้อนให้เห็นบุคลิกของตัวละครทั้งสองด้านหรือในภาพยนตร์อย่าง Dick Tracy นั้น คำว่า Dick เป็นศัพท์แสลงของคำว่า Detective และ Tracy ก็มาจากพื้นฐานที่ว่า เป็นนักสืบต้องสะกดรอย (Trace) มาตร

แนวคิดในการสร้างตัวละครของบอกซ์นี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์การประกอบสร้าง ความหมายของตัวละครที่ผ่านอำนาจของสังคมว่าภาพยนตร์ไทยได้ประกอบสร้าง ความหมายใดให้กับตัวละครกลุ่มนี้ และอย่างไร โดยการประกอบสร้าง ความหมายและอัตลักษณ์ของตัวละครกลุ่มนี้

ผลงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครมีดังนี้

ในกลุ่มงานวิจัยที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นภาพสะท้อนความเป็นจริงของสังคมงานของอนุสรณ์ ศรีแก้ว (2534) ซึ่งทำการศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ มจ. ชาตรีเฉลิม ยุคล นั้นเห็นว่าผู้สร้างได้ทำการวิจารณ์สังคมผ่านตัวละคร แต่การวิจารณ์ดังกล่าวก็เป็นไปในลักษณะเหน็บแนมมากกว่าจะเป็นการวิจารณ์แบบถอนรากถอนโคน

ส่วนในกลุ่มที่มุ่งศึกษาโครงสร้างของภาพยนตร์นั้นมีวิธีการในการวิเคราะห์ตัวละครปรากฏในงานวิจัยดังนี้ ในงานของสุวิมล วงศ์รัก (2547) ซึ่งทำการศึกษา อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย สุวิมลทำการศึกษา ตัวละคร (Character) คุบบทบาท และคุณสมบัติของตัวละคร ด้วยการวิเคราะห์ความหมายจากบุคลิกลักษณะ ทศนคติ ความคิด และพฤติกรรม

งานของ มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ซึ่งศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุดบุญชู กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์พิจารณาตัวละครในมิติรูปลักษณ์บุคลิกภาพ , พื้นเพชีวิต , นิสัยใจคอ, ทศนะมุมมอง, พัฒนาการของตัวละคร

ในงานของ จีรบุญย์ ทศนบรรจง (2533) ซึ่งทำการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น จีรบุญย์พบว่าในการสร้างตัวละคร ผู้สร้างจะกำหนดตัวละครต่างๆ จากสภาพจริงในสังคม ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์เหล่านี้ ส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นภาพรวมของวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งในการวิเคราะห์จะดูลักษณะนิสัย, วัย, อาชีพ และฐานะทางสังคม ของตัวละครเอกฝ่ายชาย ตัวละครเอกฝ่ายหญิง และตัวละครประกอบ

นอกจากนี้งานวิจัยส่วนหนึ่งยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพขององค์ประกอบในการเล่าเรื่องอย่างตัวละครที่สามารถทำหน้าที่ทั้งเปลี่ยนความหมายของเรื่องเล่า หรือเป็นที่ที่สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของแนวคิดหลังสมัยนิยมเช่น ในงานของศิริพร ใผศิริ (2544) ซึ่งทำการศึกษาการสร้างสรรคในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน “แม่นาคพระโขนง” ซึ่งทำการวิเคราะห์จากภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง (ศิริพร ใผศิริ, 2544: 201) พบว่า การผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนานแม่นาคพระโขนง มีการผลิตซ้ำในรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่ตัวละครก็ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์ โดยมีทั้ง (1) ผลิตซ้ำ โดยคงความหมายเดิม เปลี่ยนตัวนักแสดง ใน “แม่นาคพระโขนง” – พบน้อยที่สุด (2) ผลิตซ้ำ แต่เปลี่ยนลักษณะตัวละคร มุมมอง และวิธีการเล่าเรื่อง ใน “แม่นาคอาละวาด” และ “สัญญาใจแม่นาคพระโขนง” – คงไว้ซึ่งแก่นเรื่องและโครงเรื่องเดิม แต่พยายามเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง และเพิ่มเหตุผลให้เรื่อง เช่น ในสัญญาใจ ผู้สร้างได้เปลี่ยนลักษณะตัวละครของผีแม่นาคเป็นผีคุณธรรม (3) ผลิตซ้ำโดยยืมจุดกำเนิดและชื่อตัวละคร เปลี่ยนโครงเรื่องใหม่ใน “แม่นาคคืนชีพ” – หยิบยืม แ่จุดกำเนิดและชื่อของตัวละคร แต่เปลี่ยนโครงเรื่องใหม่ “แม่นาคคืนชีพ” ผลิตซ้ำเพียงแค่หยิบยืมที่มา และตัวละครบางตัวจากตำนานแม่นาคพระโขนงมาใช้กับเรื่องราวที่ถูกผูกสร้างขึ้นใหม่ ไม่ได้ดำเนินไปตามโครงเรื่องเดิมที่มีอยู่ แต่ยังคงแก่นเรื่องเดิม

หรือในงานของเพ็ญสิริ เสวตวิหารี 2541 ซึ่งทำการศึกษาอิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538 – 2540 ผู้วิจัยก็พบการใช้สัมพันธบท (Intertextuality) ที่มีลักษณะนำมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่นซึ่งปรากฏใน 3 ระดับ ในระดับลักษณะตัวละคร โดยการกำหนดให้ตัวละครเอกมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์เรื่องอื่น (เพ็ญสิริ เสวตวิหารี 2541: 111 – 112)

ส่วนในงานวิจัยกลุ่มที่เชื่อในทฤษฎีประกอบสร้างความจริงทางสังคมนั้น แสดงให้เห็นถึงวิธีการและผลลัพธ์ที่ได้จากการประกอบสร้างความจริงของเรื่องเล่าผ่านตัวละคร ดังนี้

งานของบงกช เศวตามร์ (2533) ซึ่งทำการศึกษาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยในตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนจากภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2528 – 2530 จำนวนทั้งสิ้น 48 เรื่อง โดยตัวละครที่ทำการศึกษาทั้งหมด 73 ตัว ประกอบด้วย แม่ 13 ตัว เมียน้อย 12 ตัว หญิงขายบริการทางเพศ 8 ตัว และผู้หญิงแกร่ง 45 ตัว ในการพิจารณาตัวละครเหล่านี้ บงกชได้ทำการวิเคราะห์ (1) คำพูด บทสนทนา (2) บุคลิกภาพ (3) สภาพแวดล้อมทางสังคมของตัวละคร สถานภาพและเครื่องประกอบอื่นๆ เช่น ครอบครัวยุติธรรม เพื่อนสนิท เครื่องแสดงฐานะ การศึกษา อาชีพ ฯลฯ (4) กิจวัตร หรือสิ่งที่ทำประจำ เช่น ดื่มเหล้า สูบบุหรี่ อ่านหนังสือ ฯลฯ (5) การแสดงออกต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องหรือประสบการณ์ของตัวละคร (บงกช เศวตามร์, 2533: 30) โดยในการวิเคราะห์ตัวละคร บงกชได้นำเอา แนวคิดของคาสตี้และเพรส (Alan Casty และ Press) มาใช้ในการศึกษาตัวละครซึ่งประเด็นที่ใช้ในการวิเคราะห์ ประกอบด้วย (1) ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับตัวละคร เช่น อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ ปรียบทของครอบครัว และสังคมส่วนตัว บุคลิกภาพเฉพาะตัว ฯลฯ (2) ความต้องการและความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร (3) เหตุการณ์ที่ต้องเผชิญและแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรม (4) ปฏิกริยาต่อสถานการณ์นั้น การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (5) ปฏิกริยาตอบสนองจากบุคคลอื่น และ (6) ผลที่ได้รับในท้ายที่สุด (บงกช เศวตามร์, 2533: 31) ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ได้นำแนวคิดคาสตี้และเพรสมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครที่มีลักษณะฝ่าฝืนอำนาจของสังคมด้วย

จากการศึกษาบงกชพบว่าการประกอบสร้างความเป็นจริงของภาพยนตร์ต่อผู้หญิงแกร่งในสองลักษณะ (1) ลักษณะแรก ีความเป็นตัวของตัวเอง ความเด็ดเดี่ยวมั่นคงในความปรารถนาของตนเอง การพยายามใช้ศักยภาพของตนเอง และที่สำคัญ คือ ความกล้าหาญไม่หวาดหวั่นในการยืนยันความถูกต้อง แม้จะถูกต่อต้านจากผู้ชาย (2) ลักษณะที่สอง ในอีกด้านหนึ่งภาพยนตร์ก็ได้ประกอบสร้างความเป็นจริงให้ตัวละครหญิงหลายคนต้องตกอยู่ใต้อำนาจของชาย เช่น สามารถใช้ประโยชน์จากชายคนหนึ่งได้เพราะมีชายอีกคนวางแผนการอยู่เบื้องหลัง หรือการแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเก่งแค่ไหน ผู้หญิงก็ยังตกอยู่ในอำนาจของความรักความหลง หรือแสดงความกล้าหาญเด็ดเดี่ยวในทางที่ไม่ถูกต้อง เช่น การล่อลวงทางเพศเพื่อแก้แค้นสามีของตน และหากเธอยังยืนยันที่จะต่อสู้ในวิถีทางที่ถูกต้องจนประสบความสำเร็จหรือพิสูจน์ตัวเองได้ เธอกลับจะได้รับความทุกข์ หรือถูกกำจัดออกจากสังคมนั้น ซึ่งท้ายที่สุดแล้วบงกชเห็นว่าการประกอบสร้างความจริงของภาพยนตร์ผ่านตัวละครเหล่านี้ก็ได้แสดงให้เห็นถึงทรงคนะของผู้สร้าง

ภาพยนตร์ไทยยังไม่ยอมรับการเป็นผู้หญิงแกร่งอย่างแท้จริง (บงกช เศวตามร์, 2533: 120) ซึ่งหากเราวิเคราะห์จากเนื้อหาในภาพยนตร์ที่บงกชได้ทำการศึกษาแล้วก็จะพบว่าผู้สร้างภาพยนตร์ไทยนั้นไม่เพียงแต่จะไม่ยอมรับสถานะอันก้าวหน้าของผู้หญิงแล้ว ยังใช้การประกอบสร้างเรื่องเล่า “ข่มขู่” ด้วยการลงโทษตัวละครอีกด้วย

นอกจากนี้ภาพยนตร์ไทยนำเสนอแต่ภาพผู้หญิงแกร่งที่ข้องเกี่ยวอยู่แต่เรื่องชีวิตส่วนตัวเกือบทั้งหมด ซึ่งแตกต่างไปจากสภาพความเป็นจริงของสังคมที่ผู้หญิงแกร่งมีความสามารถในหลากหลายสาขาอาชีพ ซึ่งในประเด็นนี้นั้นบงกชเห็นว่า ผู้ผลิตยังคงกำหนดกรอบให้ผู้หญิงมีชีวิตอยู่แต่กับโลกส่วนตัว ไม่ได้ก้าวไปสู่บริบทของวงการอาชีพหรือประเด็นทางสังคมอย่างแท้จริง(บงกช เศวตามร์, 2533: 120)

ลักษณะเช่นนี้ยังพบในงานของพนิดา หันสวาสดี (2544) ซึ่งทำการศึกษากระบวนการผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของผู้หญิงในสังคมไทยในภาพยนตร์ พนิดาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครในสองประเด็นคือลักษณะนิสัยและสถานภาพ บทบาทหน้าที่ของตัวละครจากภาพยนตร์ 9 เรื่อง พบว่าภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ภาพยนตร์ประกอบสร้างนั้น ในเรื่องของชนชั้นส่วนใหญ่เป็นการเสนอเรื่องราวของผู้หญิงชนชั้นกลาง

ในด้านลักษณะนิสัย ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ลักษณะนิสัยของตัวละครผู้หญิงที่พบมากที่สุด 2 แบบ คือ มีความอ่อนแอทางกายภาพซึ่งส่งผลให้ผู้หญิงต้องเรียกร้องให้ผู้ชายคอยปกป้องคุ้มครอง หรือไม่ก็มีความอ่อนแอทางด้านจิตใจ ซึ่งทำให้ผู้หญิงตัดสินใจกระทำในสิ่งที่ผิดเพราะทนต่อสิ่งเร้าหรือแรงกดดันไม่ได้

ส่วนลักษณะนิสัยอีกแบบที่พบในตัวละครหญิงคือ อ่อนโยน ใจดี มีเมตตาต่อคนรอบข้าง ซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครหญิงเหล่านี้ได้รับความรัก ความชื่นชมจากตัวเอกชาย ลักษณะนิสัยที่พบโดยทั่วไปของตัวละครหญิงจากภาพยนตร์ 9 เรื่อง คือ รักสามีและลูก กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว ขยัน เอาแต่ใจตัวเอง (พนิดา หันสวาสดี, 2544: 72)

ส่วนในด้านของอาชีพจะทำอาชีพประเภทบริการซึ่งสังคมมองว่าเป็นอาชีพของผู้หญิง มีตัวละครส่วนน้อยที่ทำอาชีพแพทย์ ซึ่งถือเป็นอาชีพที่เป็นพรหมแดนของผู้ชาย แต่ผู้สร้างก็ได้ประกอบสร้างความจริงให้ตัวละครเอกหญิงที่ประกอบอาชีพแพทย์ทั้งสองต้องพบกับชะตากรรมที่เลวร้ายและถูกกระทำจากผู้ชาย โดยคนหนึ่งถึงกับเสียชีวิต (ในภาพยนตร์เรื่อง "คนจระเข้") ขณะที่อีกคนรอดชีวิตมาได้เพราะความรักและเมตตาของผู้ชายที่มีต่อเธอ (ในภาพยนตร์เรื่อง "โคลนนิง คนก้อปปีคน") (พนิดา หันสวาสดี, 2544: 70-71)

ในด้านบทบาทของผู้หญิงในภาพยนตร์ มีภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ “สวัสดีบ้านนอก” “นางนาก” และ “เรื่องตลก 69” ที่ตัวละครหญิงอยู่ในฐานะผู้กระทำที่เป็นต้นเหตุแห่งปัญหาและความขัดแย้ง 2 ใน 3 เรื่อง ได้แก่ “นางนาก” และ “เรื่องตลก 69” ความวุ่นวายและปมปัญหาที่เกิดขึ้นจบลงด้วยความสูญเสียของตัวละครเอกหญิงทั้งสอง มีเพียง “สวัสดีบ้านนอก” เท่านั้นที่เรื่องราวคลี่คลายจบลงด้วยดี นอกจากนั้นในภาพยนตร์ที่เหลืออีก 5 เรื่องตัวละครหญิงจะเป็นผู้ถูกกระทำโดยมีสาเหตุมาจากผู้ชายทั้งสิ้น อาทิ ใน “ดอกไม้ในทางปิ่น” และ “คนจรลช” ตัวเอกหญิงถูกทำร้ายจนเสียชีวิตจากเหตุที่ผู้ชาย (สามีและน้องชาย) ก่อไว้ และ ใน “กำแพง” ตัวเอกหญิงถูกทำร้ายและเสียชีวิตจากเหตุเพลิงไหม้โดยที่ตัวเอกชายไม่สามารถช่วยเธอไว้ได้ และยังมีฆ่าตัวตายตามภายหลัง แต่หากตัวละครหญิงอยู่ในฐานะของผู้ที่มีบทบาทในการแก้ไขสถานการณ์อันเลวร้าย และช่วยเหลือตัวเอกชายไว้ ผู้กำกับภาพยนตร์ก็จะสื่อออกมาในลักษณะ “เหนือจริง” มากกว่า “สมจริง” ดังที่ปรากฏใน “ลาระเบิดเมือง” (พนิดา หันสวาสดี, 2544: 72-73)

พนิดาได้สรุปผลจากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง ทั้งหมดพบว่า ภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของผู้หญิงในรูปแบบอุดมคติเป็นอย่างมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยทั้ง 9 เรื่องเป็นเสมือนเครื่องมือในการผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของผู้หญิงในรูปแบบอุดมคติให้แก่สังคมไทย (พนิดา หันสวาสดี, 2544: 106-107)

ในงานของสุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษาเรื่องการสร้าง ความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริง นั้นงานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของตัวละครในการประกอบสร้างความหมายให้กับเรื่องราว โดยเฉพาะตัวละครที่มีคุณสมบัติฝ่าฝืนอำนาจของสังคมอย่าง “แดง ไบรลีย์” ให้แตกต่างไปจากความหมายของ “อันธพาล” ตามการนิยามของคณะรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ภาพตัวแทนของแดงไบรลีย์คือมีพฤติกรรมการจับกลุ่มรวมตัว และตั้งตัวเป็นแก๊งค์ไบรลีย์ ซึ่งสื่อความหมายถึงความเป็นอันธพาลที่ประพฤติดนสร้าง ความเดือดร้อนรำคาญให้แก่ประชาชน แต่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างความหมายใหม่ให้เป็น แดง ไบรลีย์ เป็นอันธพาลที่มีคุณธรรม เป็นคนดีในสายตาของเพื่อนๆ แต่ในขณะเดียวกันก็สื่อความหมายโดยนัยให้เห็นว่า คนทำดีย่อมได้ดี คนทำชั่วย่อมได้ชั่ว โดยวิธีการประกอบสร้างความหมายที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ได้แก่

- นำเสนอแง่มุมชีวิตของแดง ไบรลีย์ ในหลายมิติ (Multidimension) โดยการนำเสนอแง่มุมต่างๆ ของชีวิตประวัติ แดง ไบรลีย์ เพื่อบอกกับคนดูว่า วิถีชีวิตของคนเป็นอันธพาลนั้น ไม่ได้มีความเลวมาตั้งแต่ต้น เพราะก่อนที่จะก้าวเข้ามาเป็นอันธพาล เขาก็อาจเคยมีวิถีชีวิตในด้านดี

มาก่อน เช่น ชีวิตในวัยเด็กของแดงที่ทำผิดครั้งแรกเพื่อต้องการปกป้องมารดา และเพราะเป็นคนรักเพื่อน หรือการเล่าเรื่องราววิถีชีวิตหลังจากได้ใช้ชีวิตเป็นอันธพาลแล้วระยะหนึ่ง ชีวิตมีความเปลี่ยนแปลงในด้านดีหรือด้านเลวอย่างไรในบั้นปลาย เช่น การติดคุกกับโทษที่ตัวเองได้ก่อไว้ หรือการตอบแทนคุณมารดา เป็นต้น (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545: 134) วิธีการเช่นนี้เป็นการสื่อความหมายของ “อันธพาล” บางส่วนออก และแทนที่ด้วยความหมายของ “นักเลงแบบเก่า” บางส่วน (เช่น ไม่ทำร้ายใครก่อนลับหลัง ไม่รังแกผู้หญิง ไม่เอาเปรียบคนที่อ่อนแอกว่า ช่วยเหลือชุมชน เป็นต้น) ซึ่งการประกอบสร้างเรื่องเล่าของผู้สร้างทั้งหมดนี้ ช่วยให้ภาพของแดง ไบรลีย์ปรากฏเป็นทางบวกในสายตาผู้ชม

- การสร้างความหมายผ่านจุดยืนการเล่าเรื่องของ สุรียน ศักดิ์ไธสง (Narrator standpoint) ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทของแดง ไบรลีย์ ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์มีความแตกต่างไปจากมุมมองของรัฐบาลสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ โดยการเล่าเรื่องให้เห็นว่าแดง ไบรลีย์ มีความหวังดีต่อเพื่อน รักเพื่อนและสามารถแก้แค้นแทนเพื่อนได้ เช่น การที่เขาไม่สนับสนุนเบี่ยงให้เขามีชีวิตเป็นอันธพาล หรือการที่เขาต้องแตกหักกับปู้ เพราะปู้ไปทำร้ายเบี่ยงซึ่งเป็นเพื่อนสนิทของเขา เป็นต้น
- การสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme) ด้วยการสร้างความหมายผ่านความคิดเห็นและทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์ คนทำดีย่อมได้ดี คนทำชั่วย่อมได้ชั่ว โดยผู้สร้างเล่าเรื่องให้เห็นว่า การประพฤติตนเป็นอันธพาลของแดง ไบรลีย์ทำให้เขาได้รับการลงโทษทั้งจากด้านศีลธรรมและด้านกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็น การที่ไม่สามารถบวชเพื่อทดแทนคุณมารดาตามที่ตนได้สัญญาไว้ การต้องจำคุกเป็นเวลาหลายปี และประสบอุบัติเหตุรถคว่ำในที่สุด (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545: 150)

นอกจากประเด็นของการประกอบสร้างความหมายของตัวละครที่มีลักษณะขัดแย้งอำนาจของสังคมอย่างแดง ไบรลีย์ แล้ว ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ “ตัวละคร” ในการประกอบสร้างเพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Real) ด้วยวิธีการต่างๆ ต่อไปนี้

(1) ประกอบสร้างเรื่องราวของตัวละครจากบุคคลที่มีตัวตนจริงในฐานะคนธรรมดา ที่มีความรู้สึกที่หลากหลาย มีพฤติกรรมทั้งด้านดีและด้านเลว ที่ผู้ชมเคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์โดยตรงจากโลกแห่งความเป็นจริง (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 175)

(2) การคัดเลือกนักแสดง (casting) เพื่อให้รูปลักษณ์สอดคล้องกับบทบาทของตัวละคร มากที่สุด โดยเน้นคุณลักษณะในเรื่องหน้าตาและรูปร่าง มี 2 กรณี

- กรณีตัวละครเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงและมีรูปลักษณ์ยืนยันอย่างชัดเจน ผู้สร้างจะคัดเลือกนักแสดงให้มีความเหมือนหรือคล้ายกับตัวละครนั้นให้มากที่สุด ซึ่งสุภาคมองว่าเป็นการสร้าง Icon Sign
- กรณีที่ตัวละครมีตัวตนจริง แต่ไม่มีหลักฐานยืนยันรูปลักษณ์อย่างชัดเจน ผู้สร้างใช้วิธีคัดเลือกนักแสดงโดยสร้างความเกี่ยวพันโดยตรง ซึ่งเป็นวิธีการที่ต้องอาศัยการคิดหาเหตุผลของผู้ชมเพื่อที่จะเชื่อมโยง “ความเป็นจริง” ของนักแสดง ไปสู่การยอมรับในตัวละคร ซึ่งสุภาคมองว่าเป็นการสร้าง Index Sign แต่อาจสร้างการยอมรับไม่ดีเท่าวิธีแรก เช่น คัดคนที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับคนโบราณมากที่สุดเพื่อมารับบทเป็นคนไทยในสมัยรัชกาลที่ 4

(3) การเตรียมความพร้อมให้นักแสดงก่อนการแสดงจริง (work shop) เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้บทบาทตัวละคร โดยเน้นคุณลักษณะด้านบุคลิก ได้แก่ กิริยาอาการและการแสดงออกที่ทำให้ผู้ชมยอมรับว่าเป็นตัวละครตัวนั้น, การใช้ภาษาพูดให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 177)

(4) การสร้างความเกี่ยวพันกับผู้ชมโดยตรง (Reference relevance) ผ่านตัวละคร วิธีการนี้จะเอาสิ่งที่ผู้ชมเคยรับรู้หรือเคยสัมผัสในโลกแห่งความเป็นจริงมาเชื่อมโยงกับ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ เพื่อสร้างความเกี่ยวพันเพื่อให้ผู้ชมเกิดการยอมรับในความเหมือนจริงและเพื่อใช้เป็นแนวทางในการประกอบสร้างตัวละครสมมุติหรือตัวละครสำคัญที่ไม่สามารถกำหนดบุคลิกของตัวละครได้ เช่น การนำเอาบุคลิกลักษณะของหลวงพ่อกุณมาสร้างเป็นบุคลิกของหลวงพ่อธรรมโชติในภาพยนตร์เรื่องบางระจัน (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 179)

งานของ จิรวิฐ เผ่าจิระศิลป์ชัย (2548) ซึ่งทำการศึกษาการนำเสนอภาพก่อนการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994 – 1998 ได้ทำการ

วิเคราะห์การนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิม ผ่านองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง โดยประเด็นที่ทำการวิเคราะห์ ได้แก่ (1) ภูมิหลังความเป็นมา ประกอบไปด้วย ถิ่นฐาน, ฐานะ, อาชีพ, การศึกษา, สถานภาพ (2) ลักษณะทางกายภาพภายนอก ประกอบไปด้วย เพศ, วัย, รูปร่างหน้าตา ได้แก่ หน้าตา ผอม ผิว และลักษณะรูปร่าง, การแต่งกาย, บุคลิกภาพ และการพูดจา (3) ลักษณะภายในใจ ได้แก่ ลักษณะนิสัยใจคอ และ แรงจูงใจ

ซึ่งจี้รัฐพบว่าในการนำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมจากสายตาของผู้สร้างชาวอเมริกันนั้นมีการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องให้แก่ตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิม ให้มีลักษณะต่างๆ ดังนี้ (1) เป็นนักรบที่คลั่งศาสนา (2) เป็นอาชญากรบ้าคลั่ง และ (3) เป็นเหยื่อของความขัดแย้งที่เก็บกดและมีอารมณ์รุนแรง และจากภาพยนตร์ทั้งหมดที่นำเสนอตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมออกมาในลักษณะต่างๆ นั้นพบลักษณะร่วมของผู้ก่อการร้ายมุสลิม คือ เป็นชายที่มักมาจากตะวันออกกลาง ชอบใช้ความรุนแรงโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล และมีความคิดต่อต้านอเมริกา

เนื้อหาของภาพยนตร์ยังมีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับลักษณะของการก่อการร้ายในลักษณะต่างๆ คือ (1) การก่อการร้ายที่เป็นการกระทำของขบวนการที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำสงครามทางศาสนา (2) การก่อการร้ายที่มีลักษณะเป็นการก่ออาชญากรรมของกลุ่มบุคคล และ (3) การก่อการร้ายเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลเพื่อตอบโต้ทำลายล้างอำนาจ ทั้งนี้ภาพยนตร์นำเสนอว่าการก่อการร้ายเป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหได้ด้วยความสามารถของวีรบุรุษ (ชาวอเมริกัน) ที่ส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ

งานของศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551) ในการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง” ได้แสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างความหมายโดยการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร โดยความหมายต่างๆ ถูกถ่ายทอด ผ่านสมญานาม บทบาทในเรื่อง ภูมิหลัง บุคลิกลักษณะ การใช้ภาษา การแต่งกายของตัวละคร โดยตัวละครสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ (1) กลุ่มคนลาว (2) กลุ่มคนไทย และ (3) กลุ่มศูนย์กลางความเป็นโลก (global centres)

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวกับตัวละครเพื่อจะนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ที่มีลักษณะชัดเจนอำนาจของสังคมสามารถสรุปเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ “ตัวละคร” ได้ดังนี้

(1) ข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับตัวละคร ประเด็นในการพิจารณา ได้แก่

- บทบาทอาชีพ
- ภูมิหลัง และสภาพแวดล้อมการศึกษา ชั้นชั้น เพศ วัย
- การสร้างร่างกาย
- การแต่งกาย
- บทสนทนา ภาษาที่ใช้ สำเนียง ลักษณะของเสียง
- บุคลิกลักษณะ ท่าทาง นิสัยใจคอ
- สมญานาม
- การเคลื่อนไหวของร่างกายที่สะท้อนออกมาเป็นบุคลิกภาพ เช่น คล่องแคล่ว งุ่มง่าม
- การกระทำอะไรบ้างที่ปรากฏ หรือไม่ปรากฏ เพราะเป็นการบอกว่า การกระทำอะไรที่ปกติในวัฒนธรรม ไม่ปกติในวัฒนธรรม และการปรากฏนั้นปรากฏมากหรือน้อย
- รายละเอียดการเรียงลำดับก่อนหลังของการกระทำ
- การกระทำในแบบไหน ควรจะถูกแสดงเท่าไรในภาพยนตร์ (พิจารณาร่วมกับการตัดต่อ)

(2) ความต้องการและความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร

(3) เหตุการณ์ที่ต้องเผชิญและแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรม

(4) ปฏิริยาต่อสถานการณ์นั้น การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร

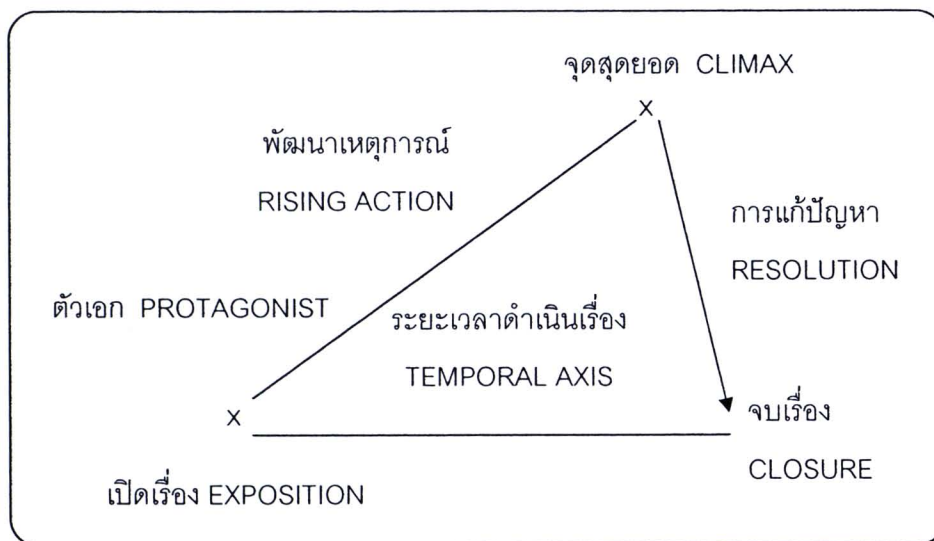
(5) ปฏิริยาตอบสนองจากบุคคลอื่น

(6) ผลที่ได้รับในท้ายที่สุด

6.3.3 โครงเรื่อง

1) โครงเรื่องคืออะไร

กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (Gustav Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอ โครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ดังนี้ (Louise Giannetti 1990: 305)



ภาพที่ 2-5: โครงสร้างการเล่าเรื่องตามแนวคิดกุสตาฟ เฟรย์แท็ก

จากแผนภาพนี้ อธิบายโครงสร้างในการเล่าเรื่อง ได้ว่า เรื่องเล่าเริ่มต้น (Exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่จุดสุดยอด (Climax) แล้วจบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (Resolution)

โครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐานที่ปรากฏแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ชั้นครูหรือภาพยนตร์เกรดบี โครงเรื่องก็จะเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น ซึ่งเราเรียกสูตรโครงเรื่องนี้เป็นโครงเรื่องแบบดั้งเดิม หรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก โดยการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องในเรื่องเล่าแทบทุกชนิดมี 5 ขั้นตอน ได้แก่

- (1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร ฉาก สถานที่ เปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งให้ชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นจะต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลาง หรือย้อนจากตอนท้ายไปหาต้นก็ได้
- (2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องสมเหตุผล ปมปัญหาหรือความขัดแย้งทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยาก

- (3) ภาวะวิกฤติ(Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ
- (4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำหรือประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป
- (5) การยุติของเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึง การสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายให้คิดก็ได้

ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้จะนำแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องรูปตัววีของเฟรย์แท็กนำไปพิจารณาประกอบกับการวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

ในงานวิจัยที่พิจารณาถึงโครงสร้างของภาพยนตร์ดังเช่นในการศึกษาของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ซึ่งทำการศึกษากาการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรีโดยใช้เกณฑ์โครงเรื่องแบบคลาสสิกพบว่าภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี มี

(1) โครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ โดยโครงสร้างการเล่าเรื่องมี 3 รูปแบบซึ่งสะท้อนถึงความเห็นของผู้สร้างที่มีต่อปัญหาของสตรี คือ

- โครงเรื่องที่จัดเรียงตามภาวะการณ์ กล่าวคือ ประกอบด้วย ภาวะ 4 ภาวะ เรียงลำดับตั้งแต่ ภาวะดุลภาพ (Equilibrium) ภาวะวิกฤติ (Disruption) การปรับสภาพ (Equalizing) และการกลับสู่ความสงบ (New Equilibrium) อีกครั้ง ซึ่งฉลองรัตน์เห็นว่าการเล่าเรื่องในลักษณะเช่นนี้นั้น สะท้อนความคิดของผู้เล่าที่เชื่อว่าปัญหาของสตรีนั้นมีที่มาที่ไปชัดเจน กล่าวคือ ปัญหาของผู้หญิงเกิดมาจากสังคม หรือการขัดแย้งระหว่างเพศ และเมื่อมีปัญหาก็ต้องมีวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ปัญหานั้นในที่สุดก็จะนำผู้หญิงคืนสู่ความสงบ ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าความหมายตามรูปแบบโครงสร้างนี้ เป็นการมองโลกในแง่ดี และเห็นเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตเป็นสูตรสำเร็จ

- โครงเรื่องที่ตัดภาวะความสงบสุขออกไป กล่าวคือ ตัดภาวะดุลภาพในตอนแรกออกไป เริ่มเรื่องด้วยภาวะวิกฤติ แล้วจึงพัฒนาไปสู่การปรับสภาพ และการกลับสู่ความสงบอีกครั้ง ซึ่งฉลองรัตน์เห็นว่าโครงเรื่องที่ตัดภาวะดุลภาพออกปอนั้น สะท้อนความคิดผู้เล่าเรื่องที่เชื่อว่า ผู้หญิงเป็นเพศที่เกิดมาพร้อมกับปัญหา (เปิดเรื่องขึ้นมาก็เจอปัญหาแล้ว) เพราะสังคมคือเพศชายเป็นใหญ่ มีปัญหารอเพศหญิงอยู่ก่อนแล้ว แต่ผู้เล่าก็ยังมีความเชื่อที่ว่าแม้ผู้หญิงจะเกิดมา

พร้อมปัญหา(เพราะเรื่องเล่าเริ่มต้นด้วยภาวะปัญหา) แต่ก็มีวิธีในการแก้ไขปัญหาด้วย ซึ่งผู้หนังต้องค้นหาต่อไป และเมื่อค้นพบแล้วมันก็จะนำผู้หนังให้พ้นจากความทุกข์ได้

- โครงเรื่องที่มีสลับภาวะการณ เล่าเรื่องโดยนำภาวะหลังการแก้ไขปัญหาลำเร่มาขึ้นต้น ฉลองรัตน์เห็นว่าในการการเล่าเรื่องแบบนี้ ผู้เล่าเรื่องเชื่อว่า การจะเข้าใจปัญหาของสตรี จะต้องมองปัญหาจากภาพรวม และมองทั้งระบบจึงจะเข้าใจปัญหาได้อย่างชัดเจน เพราะปัญหาของเพศหญิงไม่ได้เกิดจากเพศตรงข้ามอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากธรรมชาติของเพศหญิง หรือเกิดจากสังคม เหมือนกับโครงเรื่องที่มีการสลับภาวะการณ ที่เล่าเรื่องโดยนำภาวะหลังการแก้ไขปัญหาลำเร่มาขึ้นต้น ทำให้มองปัญหาต่างๆ ได้ชัดเจน เพราะผ่านเหตุการณ์ต่างๆ มาแล้ว (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 121)

ซึ่งการจัดเรียงภาวะการณทั้ง 3 แบบ มีจุดร่วมกันคือ โครงเรื่องทุกรูปแบบจะมีภาวะปัญหา และการแก้ไขปัญหา ซึ่งฉลองรัตน์เห็นว่าสิ่งนี้สื่อความหมายว่าผู้เล่ายอมรับว่าปัญหาของเพศหญิงนั้นมีอยู่จริง และทุกปัญหานั้นมีทางแก้ไขได้

การประกอบสร้างการเล่าเรื่องผ่านโครงเรื่องให้ตอนเปิดเรื่องให้ผู้ชมติดตามพฤติกรรมและปมปัญหาของตัวละคร ตัวละครเอกต้องต่อสู้ เจอกับอุปสรรคบ้าง และจบเรื่องด้วยความสุขเสมอเช่นนั้น แสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างความจริงผ่านการเล่าเรื่องผ่านพื้นที่ที่กังวลถึงจริงของภาพยนตร์ ที่ทำให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้กลายเป็นข้อเท็จจริงทั่วไป (generalisation) ที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน เป็นคู่มือที่บอกเราว่าหากเกิดปัญหาเช่นในภาพยนตร์หรือหากคนรู้สึกตัวเองกับตัวละครมีความใกล้เคียงกันก็ควรการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ภาพยนตร์บอกไว้และจะได้รับความสุขสมหวังเป็นรางวัลในท้ายที่สุด ซึ่งทั้งหมดเหล่านี้ล้วนแต่แสดงให้เห็นถึงการทำงานของอุดมการณ์ผ่านพื้นที่ภาพยนตร์ทั้งสิ้น เช่น ความเป็นเมียหลวงจะถูกบอกผ่านเนื้อหาในรูปของภาพยนตร์และละครอยู่เสมอว่า หากผู้ชายมีเมียน้อย ต้องอดทน เอาใจใส่ลูก ไม่ซ้ำผู้ชายก็ต้องกลับมาตายรังในที่สุด เป็นต้น

ส่วนในงานวิจัยกลุ่มที่เชื่อว่าภาพยนตร์เกิดจากการประกอบสร้างความหมายอย่างงานของสุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษาเรื่องการสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ได้ทำเห็นถึงกระบวนการในการประกอบสร้างความจริงของภาพยนตร์ผ่านองค์ประกอบโครงเรื่องที่ทั้งเรื่องแต่ง กับเรื่องจริงถูกทำให้ผสมผสานประหนึ่งว่าเป็นเรื่องจริงทั้งหมด

วิธีการของผู้สร้างในการวางโครงเรื่องที่มาของโครงเรื่องจะมี 2 ลักษณะ คือมีทั้งมาจากการค้นคว้าข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งต้องผ่านกระบวนการทำงานอย่าง

ละเอียดของผู้สร้าง เพื่อให้มีความสอดคล้องกับข้อเท็จจริงมากที่สุด และมาจากการอ้างอิง
ประสบการณ์ตรงของผู้อื่น (สุภา จิตติวิสูตรน์, 2545: 178)

แต่พอมาถึงขั้นที่ต้องประกอบสร้างนั้น รูปแบบของโครงเรื่องนั้น จำแนกได้
เป็น 2 รูปแบบ คือ

(1) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์จริงเป็นหลัก คือเน้นเหตุการณ์จริง
ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์หรือตามการเล่าขานของตำนานเป็นหลัก ผู้สร้างไม่สามารถหลีกเลี่ยง
หรือเติมแต่งเหตุการณ์ให้ต่างไปจากตามประวัติศาสตร์หรือตามตำนานได้มากนัก เพราะ
ความเป็นจริงนั้นอยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ ถ้าใส่อะไรนอกเหนือไปจากที่คนส่วนใหญ่รู้แล้ว
จนอาจส่งผลให้การประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ชม

(2) โครงเรื่องที่ยึดการลำดับเหตุการณ์ที่แต่งเติมเป็นหลัก วิธีการนี้ผู้สร้าง
จะให้ความสำคัญกับการแต่งเติมเหตุการณ์เพื่อให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (genre)
เป็นหลัก ที่ทำได้เช่นนี้ก็เพราะ “ความเป็นจริง” ที่นำมาประกอบสร้างไม่ได้อยู่ในการรับรู้ส่วนใหญ่
ของคนในสังคม แต่เหตุการณ์บางส่วนก็ต้องตามเหตุการณ์จริงด้วยเพื่อสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมว่า
เรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้น เช่น การประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับชีวิตของแดง
ไบร์เลย์ ใน 2499 อันธพาลครองเมืองนั้น ผู้สร้างได้เติมเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงเข้าไปด้วย ซึ่งที่
ทำเช่นนี้ได้นั้นก็เพราะเรื่องเล่าเกี่ยวกับแดง ไบร์เลย์ไม่ได้อยู่ในการรับรู้ของผู้ชมมากนักมาก่อน

การเปิดเผยกระบวนการประกอบสร้างความเป็นจริงของกลุ่มภาพยนตร์ที่
ได้ชื่อว่าอิงเรื่องจริงของสุภานั้น ช่วยตอกย้ำให้เห็นถึงการทำงานของกระบวนการประกอบสร้าง
ความจริงที่ดำรงอยู่ไม่ใช่แต่เรื่องเรื่องเล่าที่รับรู้กันว่าเป็นเรื่องแต่งเท่านั้น แต่มันดำรงอยู่ในเรื่องเล่า
ที่รับรู้กันว่าเป็นเรื่องจริงด้วย และการประกอบสร้างความจริงในพื้นที่กึ่งจริงกึ่งแต่งเช่นนี้ก็เป็นพื้นที่
ที่อุดมการณ์ทำงานได้ผลมากที่สุด

เช่นเดียวกับงานของศิริมิตร ประพันธ์รุกิจ (2551) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง
ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาว
จากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง” มีความน่าสนใจตรงสามารถแสดงให้เห็นถึง
กระบวนการและผลลัพธ์ของการประกอบสร้างความจริงผ่านแก่นเรื่องและโครงเรื่อง ซึ่งผลลัพธ์ที่
ได้จากการประกอบสร้างความหมายในที่นี้ได้แก่ อัตลักษณ์ความเป็นลาวที่เป็นกระบวนการที่
ประกอบสร้างยังไม่เสร็จสิ้น และความสัมพันธ์ความเป็นลาว ความเป็นไทย และความเป็นโลกที่
หลากหลายรูปแบบทั้งยอมรับ ตอรอง และต่อต้าน

ในงานวิจัยชิ้นนี้สนใจการใช้แก่นเรื่องและโครงเรื่อง มาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการประกอบสร้างความเป็นจริงของอัตลักษณ์ความเป็นลาวนั้นผ่านวิธีการ การสร้างอารมณ์ของเรื่อง (tone) โดยมีการใช้อารมณ์ทั้งดราม่า (drama) ตลก (comedy) และเกินจริง (exaggeration) มาใช้ในการประกอบสร้าง ความหมาย โดยแต่ละอารมณ์ยังมีจังหวะในการใช้ในช่วงเวลาที่ต่างกันอีกด้วย (ศิริมิตร ประพันธ์รุจิกร, 2551: 152-157)

จากการทบทวนแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวกับโครงเรื่องที่ผ่านมามีทำให้ผู้วิจัยได้ประเด็นที่จะใช้ในการวิเคราะห์โครงเรื่อง ในภาพยนตร์ไทยที่ตัวละครเอกฝ่าฝืนอำนาจของสังคม โดยดูการพัฒนาเรื่องราวตามโครงสร้างรูปตัววีของกุสตาฟ เฟรย์แท็ก ซึ่งประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ การยุติเรื่องราวหรือจุดจบของเรื่อง (Ending) โดยดูการพัฒนาโครงสร้างของเรื่องมีขั้นตอนใดบ้าง ครบตามสูตรหรือไม่ ขาดตอนไหนไป และพิจารณาควบคู่ไปกับเหตุการณ์ในเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกที่มีลักษณะขัดแย้งอำนาจของสังคม โดยเฉพาะการจบเรื่องที่เป็นกลวิธีที่อุดมการณ์ใช้ในการสร้างความชอบธรรม (legitimise) ให้กับกรอบความคิดบางอย่างในสังคม เช่น ถ้าฝ่าฝืนอำนาจของสังคมเมื่อไหร่ จุดจบคือความตาย หรือชีวิตที่ไม่เป็นสุขตลอดชีวิต เป็นต้น

6.3.4 แก่นเรื่อง/ แก่นความคิด (Theme)

เฮอริทิก และยาร์เบอร์ (Hurtik & Tarber 1971: 94) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ใน An Introduction to Shot Story and Criticism ว่า “คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งการที่จะสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้ก็จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง

แก่นความคิดที่ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆ มีอยู่ไม่มากนัก โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี – ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องความรัก – ความเกลียด แต่ในส่วนของรายละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันออกไป อาทิ ภาพยนตร์มหากาพย์เรื่อง Ben – Her (1959) แก่นความคิดอยู่ตรงที่ ความดีจะชนะความชั่ว แต่การดำเนินเรื่องจะมีความคิดย่อยที่ช่วยสนับสนุนความคิดหลักปรากฏอยู่จำนวนมาก เช่น ความศรัทธาจะพาไปสู่การรอดพ้น ความเกลียดนำไปสู่ความหายนะ หรือความมานะพยายามจะทำให้สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ ถึงแม้จะมีแนวคิด

ปลีกย่อยอยู่หลายความคิด แต่ความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อย จะทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ขณะที่ทฤษฎีของ บอกซ์ (Joseph M. Boggs) ได้ให้คำอธิบายต่อแก่นความคิด ในภาพยนตร์ได้ละเอียดเพิ่มไปอีกรวมถึงให้มุมมองใหม่ๆ ใน The art of watching films โดยให้นิยามแก่นความคิด (theme) ว่าในบริบทของการวิเคราะห์ภาพยนตร์แล้วแก่นความคิด หมายถึง จุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์อย่างลูเมตต์ (Sidney Lumet) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่าแก่นความคิดนี้จะเป็นตัวกำกับว่าตัวละครจะแสดงอย่างไร ภาพยนตร์ควรจะดูเป็นแบบไหน ภาพยนตร์ควรจะตัดต่ออย่างไร เพลงที่ใส่เข้ามาควรจะแบบไหน ทุกอย่างจะถูกผสมผสานเข้ากันอย่างไร ชื่อเรื่องควรจะแบบไหน และภาพยนตร์ควรจะถูกล่อยออกฉายในแบบใด (Boggs,2003: 20)

บอกซ์ยังเห็นว่าแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์นั้นยังสามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ออกเป็น 7 ประเภท (Boggs,2003: 24-29) ดังต่อไปนี้

- (1) แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม (Moral Implications) คือแก่นเรื่องที่ชักชวนให้ผู้ชมสนใจในเรื่องของศีลธรรมและประมุขหลักของศีลธรรมนั้นมาใช้ในชีวิตของเรา โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะนำเสนอหลักศีลธรรมในหลายๆ เรื่องในภาพยนตร์
- (2) แก่นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นจริงตามธรรมชาติของมนุษย์ (The Truth of Human Nature) มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์โดยทั่วไป เพื่อเผยให้เห็นถึงความจริงแท้ของความเป็นมนุษย์
- (3) แก่นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาสังคม (Social Problems) ผู้สร้างภาพยนตร์สมัยใหม่จำนวนไม่น้อยที่วิตกกังวลเกี่ยวกับปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้น และใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางในการเผยให้เห็นถึงปัญหาสังคมในเรื่องนั้นๆ และวิพากษ์วิจารณ์ พาดพิงไปถึงสถาบันทางสังคมต่างๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ถึงแม้จุดประสงค์ของภาพยนตร์เหล่านี้จะอยู่ที่การปฏิรูปสังคมให้ดีขึ้น แต่การนำเสนอก็ไม่ใช้การเสนอหนทางออกอย่างชัดเจนจริงจัง การนำเสนอเช่นนั้นมักจะเป็นแบบเบาๆ เสียดสี หรือบางทีก็ทำให้ตลกขบขันไปเลย หรือนำเสนอชีวิตที่มันโหดร้าย ยากแค้นรุนแรง

- (4) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (The Struggle for Human Dignity) ภาพยนตร์ในประเภทจะเสนอมุมที่ขัดแย้งกันสองด้านของความเป็นมนุษย์ ด้านหนึ่งเป็นมุมของสัญญาญาดิบเป็นด้านที่อ่อนแอ ชี้อลาด โหดร้าย ไร้เงา และหมกมุ่นในเรื่องเพศ ที่ต่อสู้กับอีกด้านของมนุษย์ ที่เป็นด้านที่กล้าหาญ อ่อนไหว ฉลาด มีจิตวิญญาณ และมีศีลธรรม
- (5) แก่นเรื่องเกี่ยวกับความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) ภาพยนตร์ประเภทนี้นั้นเนื้อเรื่องจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของความรัก มิตรภาพ การแต่งงาน การหย่าร้าง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ความสัมพันธ์ทางเพศ เป็นต้น ภาพยนตร์บางเรื่องก็บอกถึงทางออกของปัญหาให้เห็น บางเรื่องก็ให้ความเข้าใจต่อปัญหา แต่ไม่ได้บอกถึงทางออกของปัญหาอย่างชัดเจน
- (6) แก่นเรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านของช่วงอายุ การสูญเสียความไร้เดียงสา การเติบโตขึ้น (Coming of Age/ Loss of Innocence/ Growing Awareness) ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้จะเป็นเรื่องราวของเด็กที่กำลังก้าวผ่านประสบการณ์บางอย่างที่ทำให้เขาโตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น แต่โทนของภาพยนตร์นั้นอาจจะแตกต่างกันไป ทั้งแนวตลก แนวจริงจัง แนวโคกนาฏกรรม หรือ แนวเสียดสี
- (7) แก่นเรื่องที่เกี่ยวกับคำถามเชิงศีลธรรมหรือปรัชญา (A Moral or Philosophical Riddle) ภาพยนตร์ในแนวนั้นผู้สร้างมุ่งกระตุ้นให้มนุษย์เข้ามาตีความคำถามในเชิงปรัชญาหรือศีลธรรม ไม่ได้ต้องการจะให้คำตอบที่แน่ชัดในเรื่องนั้นๆ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามาตีความด้วยตัวเองอย่างหลากหลายแตกต่างกันออกไป

ในกลุ่มงานที่วางฐานอยู่บนความเชื่อว่าภาพยนตร์สะท้อนถึงความจริงนั้นการวิเคราะห์แก่นเรื่องจะเป็นไปในลักษณะที่มองแก่นเรื่องเป็นตัวสะท้อนความเป็นจริงที่มีอยู่ในสังคมในแง่มุมต่างๆ โดยบอกว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับประเด็นใดบ้าง ดังปรากฏในงานของรัตนา จักกะพาก (2546) ซึ่งทำ การศึกษาทวิวิธีการเล่าเรื่องของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคลนั้น รัตนาเห็นว่าผลงานภาพยนตร์ของท่านมัยที่ทำการศึกษาล้วนใหญ่ มีแก่นเรื่องเป็นการต่อสู้ระหว่างคนชั้นล่างกับสังคม

, อำนาจที่เหนือกว่า, สถาบัน หรือ ค่านิยม จารีตในสังคม (มนุษย์ต่างดาว-มันมากับความมืด, อิทธิพลมืด-เขาชื่อแกนดั, ผู้ชาย-เทพธิดาโรงแรม) แก่นของเรื่องจึงมักเป็นเรื่อง ความไม่เท่าเทียมของสังคม ความขัดแย้งระหว่างผู้เสียประโยชน์กับผู้พิทักษ์สิทธิ รักษากฎหมาย หรือ ความขัดแย้งระหว่างมนุสำนึกภายในใจตัวละครกับความจำเป็นที่ต้องปฏิบัติตามภาระหน้าที่ โดยท่านผู้จะปล่อยให้คนดูช่วยกันประเมินตัวละครว่ามีความชอบธรรม มีความถูกต้องอย่างไร (รัตนา จักกะพาก, 2546: 201)

ส่วนในงานของรัตนา ศรีชนะชัยโชค (2539) ซึ่งทำการศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประจำปี พ.ศ. 2519 – 2537 พบว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์ไทยยังคงผูกพันอยู่กับความเชื่อ ค่านิยม ทศนคติโดยรวมของสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องกรรมมีคุณธรรมทางด้านต่างๆ ผลของการกระทำดี กระทำชั่ว กฎแห่งกรรม ความกตัญญู เป็นต้น (รัตนา ศรีชนะชัยโชค, 2539: 89)

ส่วนในงานที่เน้นศึกษาไวยากรณ์ของการเล่าเรื่องนั้นจะดูไปถึงวิธีการประกอบสร้างความหมายของแก่นเรื่องในภาพยนตร์ ในงานของมานิช ชุ่มเมืองปัก (2547) ซึ่งทำการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดเยี่ยมที่ถูกสร้างมาติดต่อกันหลายภาค “บุญชู” ของผู้กำกับนั้น มานิช พบว่า ภาพยนตร์ชุดบุญชูทุกภาคนั้นมีแก่นความคิดหลักที่เป็นจุดร่วมของทุกภาคเป็นคุณธรรมในแง่ความดีมีน้ำใจให้แก่กันของคนในสังคม

นอกจากนี้ในงานของมานิชยังทำการวิเคราะห์ไปถึงวิธีการประกอบสร้างความหมายของความมีน้ำใจนั้นใช้หลักการของคู่ตรงข้ามที่ขัดแย้ง (binary opposition) ซึ่งในที่นี้ความมีน้ำใจ กับ ความไม่มีน้ำใจ กล่าวคือความหมายของความมีน้ำใจจะเกิดขึ้น ก็เมื่อมีความไม่มีน้ำใจถูกนำมาวางเทียบกัน โดยตัวละคร “บุญชู” ตัวละครเอกผู้ที่มีน้ำใจในทุกภาคจะต้องถูกท้าทายด้วยการเผชิญหน้ากับตัวละครที่ไร้น้ำใจในรูปแบบและระดับความเข้มข้นที่ต่างกัน ตั้งแต่เฉยเมยหรือไม่ใส่ใจกับปัญหาของคนอื่น ไปจนถึงเห็นแก่ตัว ฉกฉวยประโยชน์ใส่ตน ไปจนถึงเบียดเบียนผู้อื่นให้เดือดร้อน อย่างไรก็ตามที่สุดท้ายแล้วภาพยนตร์จะให้บทสรุปที่คล้ายคลึงกันว่า ปัญหา ความวุ่นวาย และสภาวะไม่สมดุลที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ด้วยสาเหตุของความไม่มีน้ำใจนั้นก็จะสามารถคลี่คลายและกลับคืนสู่สภาวะปกติ (มานิช ชุ่มเมืองปัก, 2547: 133-134)

กลุ่มของงานวิจัยด้านภาพยนตร์ที่เชื่อในปรัชญาประกอบสร้างความเป็นจริง ที่ทำการศึกษาการใช้แก่นเรื่องเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง ปรากฏในงานวิจัยต่างๆ ดังนี้

งานของ บงกช เสวตามร์ (2533) ซึ่งทำการศึกษาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน จากภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2528 – 2530 เป็นตัวอย่างงาน ซึ่งบงกชเห็นว่าเป็นใช้แก่นเรื่องเพื่อคงค่านิยมหลักเกี่ยวกับ

ผู้หญิงของสังคมไว้ ไม่ต่างไปจากค่านิยมเดิมๆ ในสังคม แต่หันไปเปลี่ยนองค์ประกอบในการเล่าเรื่องอย่างตัวละครแทน ถ้าดูอย่างผิวเผินก็อาจจะคิดไปได้ว่าสถาบันภาพยนตร์ไทยมีลักษณะเปิดกว้างให้กับตัวละครหญิงที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานของสังคม ยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย แต่เมื่อตามเข้าไปดูในเนื้อหาและวิเคราะห์อย่างละเอียดมันกลับกลายเป็นการนำเสนอตัวละครในมุมมองที่ช่วยตอกย้ำค่านิยมของสังคมไทยต่อการเป็นผู้หญิงที่ดีให้ลงรากแข็งแรงมากยิ่งขึ้น โดยในงานวิจัยของบงกชได้แสดงให้เห็นว่า

วิธีการที่ใช้ในการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม คือ การสร้างความขัดแย้งในแก่นเรื่อง (Conflict Theme) ให้มีบทบาทหรือสถานการณ์ 2 แบบที่เกิดขึ้นกับตัวละครหญิง แล้วต่อมามีผลทำให้ต้องเลือกเอาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และก่อให้เกิดความคับข้องใจ (บงกช เสวตามร์, 2533: 31) โดยประเด็นความขัดแย้งที่ถูกยกมานำเสนอในภาพยนตร์เหล่านี้ ได้แก่ (1) ความขัดแย้งระหว่างความเป็นแม่ กับการรักษาชื่อเสียงวงศ์ตระกูล (2) ภาพความขัดแย้งระหว่างการเป็นช่างเท้าหลัง กับการดำรงความเป็นตัวของตัวเอง (3) ภาพความขัดแย้งระหว่างการรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัวกับความคิดของปัจเจกบุคคล (4) ภาพความขัดแย้งระหว่างการมีชีวิตอยู่เพื่อครอบครัวกับการต่อสู้เพื่อส่วนรวม (5) ภาพความขัดแย้งระหว่างการมีความสัมพันธ์ทางเพศ กับการปฏิเสธการสมรส หรือการอยู่อย่างเป็นครอบครัว (6) ภาพความขัดแย้งระหว่างการพึ่งพาสามี กับการตัดสินใจมีหรือไม่มีลูก และเลี้ยงลูกเอง (7) ภาพความขัดแย้งระหว่างความเป็นหญิงกับการเป็นผู้นำ (8) ภาพความขัดแย้งระหว่างการเป็นเครื่องมือหรือการถูกควบคุมโดยผู้ชายกับการใช้ผู้ชายเป็นเครื่องมือ (9) ภาพความขัดแย้งระหว่างการพึ่งพาผู้ชายกับความเชื่อมั่นในการพึ่งพาผู้หญิงด้วยตนเอง (บงกช เสวตามร์, 2533: 122) โดยในการพิจารณาแต่ละแก่นความคิดในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะพิจารณาที่การตัดสินใจเลือกของตัวละครเอกหญิง ปัจจัยที่สนับสนุนให้เกิดการตัดสินใจเลือกเช่นนั้น ปฏิกริยาที่ตัวละครเอกหญิงได้รับจากตัวละครอื่น และสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์กับสิ่งที่ดำรงอยู่จริงในสังคม

วิธีการใช้แก่นเรื่องในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เหล่านี้ยังเป็นไปในลักษณะประนีประนอม กล่าวคือ การเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ (Form) จากนำเสนอผ่านตัวละครหญิงที่เรียบง่าย (ในบรรทัดฐานที่ดีของสังคมมาเป็นตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน) แต่เมื่อวิเคราะห์วิธีประกอบสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่อง (Theme/ Content) แล้ว แก่นของเรื่องกลับไม่ต่างไปจากค่านิยมของความเป็นผู้หญิงที่สังคมพยายามดำรงไว้ (maintain) และปลูกฝังให้กับคนรุ่นต่อไป ด้วยการบอกว่าผู้หญิงที่ดีควรจะเป็นอย่างไร รูปแบบ บุคลิกของตัวละครผู้หญิงที่ดีจะต้องอ่อนหวาน เป็นกุลสตรี แต่ก็พร้อมที่จะตอบโต้การถูกรุกรานด้วยวาจา หรือเป็นผู้หญิงที่ภายนอกดูเข้มแข็ง ฉลาด เก่งกาจ แต่ก็พร้อมที่จะพ่ายแพ้ผู้ชาย ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายกับ

เพศหญิงนั้น ผู้ชายเป็นเพศที่ได้รับการปกป้องจากผู้หญิงเสมอ เพราะผู้หญิงมีสัญชาติญาณแม่ ความเป็นแม่พระ ขณะที่ผู้ชายที่ทำความผิดได้รับการอภัยเสมอ ส่วนการล่าสอนทางเพศของผู้หญิงทุกรูปแบบเป็นเงื่อนไขที่ไม่อาจยอมรับได้ เหล่านี้ เป็นต้น (บงกช เสวตามร์, 2533: 193)

อย่างไรก็ดีเมื่อเราพิจารณาถึงความขัดแย้งในแง่เรื่องที่ภาพยนตร์ไทยนำเสนอทั้ง 9 ประการข้างต้น เราจะเห็นว่าในแต่ละอุดมการณ์ที่หยิบยกมาถ่ายทอดนั้นมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมาก สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นผู้กระทำ (Agency) เพียงแต่ว่าในตอนจบของเรื่องกลับให้อุดมการณ์ต่อต้านกลับเป็นฝ่ายที่ต้องพ่ายแพ้กลับไป เช่น แม่ที่เลือกรักษาชื่อเสียงของวงศ์ตระกูลมากกว่าความเป็นแม่ก็ต้องพบกับความเหงาความเดียวดายของชีวิต ผู้หญิงที่เลือกที่จะเป็นตัวของตัวเองมากกว่าที่จะตามสามีสุดท้ายชีวิตครอบครัวก็จะมีปัญหา เป็นต้น

มองในแง่หนึ่งภาพยนตร์เหล่านี้แม้จะเปลี่ยนตัวละครให้มีลักษณะแตกต่างจากเดิมหรือตรงกันข้ามจากเดิมเพียงไร แต่เนื้อหาก็ยังเป็นลักษณะค้ำจุนโครงสร้างของความสัมพันธ์เดิมเอาไว้ แต่ถ้ามองในอีกแง่หนึ่งตามธรรมชาติการทำงานของอุดมการณ์แล้ว ไม่มีอุดมการณ์ใดที่จะเปลี่ยนไปได้อย่างฉับพลันจากหน้ามือเป็นหลังมือ หรือพลิกฟ้า พลิกแผ่นดินเปลี่ยนได้ในพริบตา การทำงานของอุดมการณ์ต้องมีการผลิตซ้ำ ตอกย้ำ ซ้ำทวนแล้ว และยิ่งหากเป็นอุดมการณ์ต่อต้านที่กำลังอยู่ในช่วงต้นของการลงหลักปักฐานอยู่ในสังคมแล้ว การต่อสู้ปะทะความคิดกับอุดมการณ์หลักอาจไม่สามารถทำได้อย่างเต็มที่ ตรงไปตรงมา มีลักษณะแฝงตัวอยู่ในเรื่องเล่าประเภทต่างๆ ตามแนวคิดของกรัมซีที่กล่าวถึงอุดมการณ์ต่อต้านที่ไม่สามารถโค่นล้มอุดมการณ์หลักของสังคมลงได้ก็จะซ่อนตัวอยู่ในเรื่องเล่าประเพณีนิทานพื้นบ้าน (Folklore) หรือสิ่งที่เรียกว่าเป็นสามัญสำนึก (Commonsense) เพื่อรอระยะเวลาอันเหมาะสมทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ที่อุดมการณ์ต่อต้านเหล่านี้จะปะทุขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง ดังนั้นการที่ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาที่มีความขัดแย้งระหว่าง 2 อุดมการณ์ โดยอุดมการณ์ต่อต้านเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ จึงอาจเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการต่อสู้ของอุดมการณ์ต่อต้านก็เป็นได้

งานของบงกช เสวตามร์ เป็นงานที่ทำให้เราได้เห็นวิธีการในคงแก่นความคิดหลักที่ทำหน้าที่ในการธำรงรักษาค่านิยมเดิมๆ ของสังคม ด้วยวิธีการเปลี่ยนองค์ประกอบอื่นแทนอย่างตัวละคร ขณะที่งานของสุภา จิตติวิสุรัตน์ (2546) ซึ่งทำการศึกษาการสร้าง ความหมายทางสังคม และการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์เรื่องจริง จาก ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง, เรื่อง นางนาก และเรื่อง บางระจัน (ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องต่างก็มีต้นทุนของเรื่องเล่าในรูปแบบอื่นๆ หรือในรูปแบบของภาพยนตร์มาก่อนหน้านี้) ก็ได้แสดงให้เห็นถึงการใช้องค์ประกอบแก่นเรื่องที่ถูกใช้ในการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่

(deconstruction and reconstruction) ให้แก่ “ความเป็นจริง” ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์อย่าง จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง, การนำเสนอความเป็นจริงในหลายมิติ และ ปมความขัดแย้ง

วิธีการที่ใช้ในการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ ให้แก่ “ความเป็นจริง” คือการเปลี่ยนแก่นความคิดหลักที่เคยถูกเสนอในเรื่องเล่าในรูปแบบอื่นๆ เสีย เช่น ในภาพยนตร์เรื่องบางระจัน ผู้สร้างนำเสนอแนวคิดหลักว่า “สงครามมีแต่สร้างความสูญเสียและความพลัดพรากให้แก่มนุษย์” ซึ่งต่างไปจากแนวคิดหลักในแบบเดิมที่จะเชิดชูความกล้าหาญและความเสียสละของชาวบ้านบางระจันดังเช่นที่ปรากฏในแบบเรียนหรือบทเพลงปลุกใจ (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2546: 181) และเมื่อแก่นความคิดหลักเป็นเช่นนี้ผู้สร้าง (ธนิศย์ จิตนุกุล) ก็ยึดเอาแก่นเรื่องเป็นที่ตั้งในการสร้างเนื้อเรื่องที่ให้น้ำหนักกับตัวละคร 3 แบบ ที่จะสะท้อนภาพของความพลัดพรากสูญเสียได้มากที่สุด ได้แก่ นายจันทนวดเขี้ยวกับนายทองเหม็น ที่เป็นตัวแทนของครอบครัวที่ถูกเมียพลัดพรากเพราะสงคราม นายอินกับอีสา ตัวแทนของครอบครัวที่กำลังจะมีลูก และนายเมืองกับอีแดงอ่อน ตัวแทนของคนหนุ่มสาวที่เพิ่งรักกัน (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2546: 137)

ด้วยวิธีการเช่นนี้จะเห็นได้ว่าเรื่องเล่าก็ยังคงเป็นเรื่องบางระจันแต่แก่นความคิดหลักต่างจากไปเดิมเสียแล้ว ความหมายที่ถูกสร้างขึ้นแก่ผู้ชมจึงเปลี่ยนไปจากเดิม จากฮึกเหิมรักชาติมาสู่การบอกว่าสงครามนั้นนำมาซึ่งความสูญเสียและการพลัดพรากให้แก่มนุษย์ และยังทำให้เราเห็นภาพอีกว่าแก่นเรื่องเป็นองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่เข้าไปมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบอื่นๆ อย่างในกรณีนี้ ก็ทั้งโครงเรื่อง ตัวละคร เพื่อที่จะสร้างความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าในสงครามไม่ใช่แค่เรื่องของวีรบุรุษ แต่สงครามคือเรื่องของความสูญเสีย

งานของศิริมิตร ประพันธ์รุธิจ (2551) ในการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ไทย-ลาว ในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกเตะสิ่ง” ซึ่งศิริมิตรพบว่ามีการใช้แก่นเรื่อง หนึ่งในองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับโครงเรื่อง ซึ่งศิริมิตรทำการวิเคราะห์ไปพร้อมกันนั้น มาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการประกอบสร้างความเป็นจริงของอัตลักษณ์ความเป็นลาว โดยแก่นเรื่องที่ถูกใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อลาวได้ไปบอลโลก” โดยความเป็นลาวนั้นได้ถูกประกอบสร้างความหมายด้วยวิธีการการสร้างอารมณ์ของเรื่อง (tone) การสร้างความหมายผ่านเรื่องเวลา (time) และการสร้างความสัมพันธ์ (relations) ทั้งนี้เนื่องจากในงานของศิริมิตรทำการวิเคราะห์แก่นเรื่องและโครงเรื่องไปในคราวเดียวกัน อีกทั้งวิธีการสร้างความหมายต่างๆ ค่อนข้างจะเกี่ยวพันกับโครงเรื่องเป็นส่วนใหญจึงขอกล่าวอย่างละเอียดในส่วนของโครงเรื่อง

ผลงานวิจัยที่อยู่ในกลุ่มทฤษฎีประกอบสร้างทั้งหมดทำให้เห็นถึงวิธีประกอบสร้างความหมายผ่านแก่นเรื่องในรูปแบบที่หลากหลายซึ่งมีทั้งวิธีการนำเสนอแก่นเรื่องที่ตอกย้ำค่านิยม

เดิม แต่ใช้วิธีเปลี่ยนตัวละคร, วิธีการประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่าเดิมๆ แต่ใช้วิธีเปลี่ยนแก่นเรื่อง วิธีการประกอบสร้างความหมายโดยการสร้างความขัดแย้งขึ้นมาในแก่นเรื่อง แล้วดูว่าตัวละครเลือกอะไร และการประกอบสร้างความหมายผ่านอารมณ์ของเรื่อง เวลา และการสร้างความสัมพันธ์

จากการทบทวนแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์แก่นเรื่อง ใน การศึกษาการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายบุคคลและกลุ่มคนที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมนี้ ผู้วิจัยจะพิจารณาใน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) แก่นความคิดหลักในภาพยนตร์ คืออะไร มีลักษณะสนับสนุนอุดมการณ์ต่อต้านหรืออุดมการณ์หลัก (2) พิจารณาการสร้าง ความขัดแย้งในแก่นเรื่อง (conflict theme) ที่ทำให้ตัวละครที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมต้องเลือกกระหว่างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ และจากการประกอบสร้างเรื่องเล่า ในตอนจบตัวละครเอกที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมเลือกที่จะทำตามความคิดใด และผลลัพธ์ของการทำตามความคิดนั้นเป็นเช่นไร

6.3.5 ความขัดแย้ง

เรื่องเล่าคือ การสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง ดังเช่นที่ มุลเลอร์และวิลเลียมส์ (Muller And Williams, 1985: 42-43) ได้ให้คำอธิบายไว้ใน Introduction to Literature ว่า “โครงเรื่อง คือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ”

โดยความขัดแย้งนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

- (1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละคร 2 ฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน
- (2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง คิดไว้ เช่น ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม
- (3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

ทั้งนี้ ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นอาจมีประเด็นความขัดแย้งมากกว่า 1 ประเด็น

วิธีการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์นั้นวิธีหนึ่งที่พบบ่อยคือนำเอาแนวคิดของ คล็อด เลวี สเตราส์ (Levi – Strauss, 1955: 423-444) ซึ่งเสนอเรื่องวิธีการแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary Oppositions) ใน The Structural Study of Myth มาใช้ ในการศึกษา แนวคิดนี้ตั้งอยู่บนความ

เชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน สามารถกระทำได้โดยการแบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด และทั้งสองหมวดมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

ถ้าหากนำมาใช้ในภาพยนตร์ก็สามารถทำให้เราเห็นความขัดแย้งในภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น เมื่อนำมาใช้ในวิเคราะห์ภาพยนตร์ตะวันตก เราก็สามารถแบ่งข้อต่างๆ ในภาพยนตร์ออกเป็น

คนเมือง (Homesteaders)	อินเดียนแดง (Indians)
ผิวขาว (White)	ผิวดำแดง (Red)
คริสเตียน (Domestic)	ป่าเถื่อน (Pagan)
อ่อนโยน (Helpless)	ป่าเถื่อน (Savage)
อ่อนแอ (Weak)	แข็งแรง (Strong)
สวมเสื้อผ้า (Clothed)	เปลือย (Naked)

ซึ่งความแตกต่างของทั้งสองฝ่ายสำหรับภาพยนตร์ตะวันตกแล้วเป็นสาเหตุของการต่อสู้และการทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ไขปัญหามาจากความขัดแย้งฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องตัดสินใจไปเข้าพวกกับอีกฝ่าย

ในกลุ่มงานวิจัยที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่สะท้อนความจริงของสังคมอย่างงานของรัตนา ศรีชนะชัยโชค (2539) ซึ่งทำการศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประจำปี พ.ศ. 2519 – 2537 พบลักษณะการสร้าง ความขัดแย้งในโครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมว่ามี 3 ลักษณะ คือ (1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง เช่น ชาวบ้านขัดแย้งกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ ตำรวจหนุ่มซึ่งมีอุดมการณ์ขัดแย้งกับกลุ่มอิทธิพล ฯลฯ (2) มนุษย์ขัดแย้งกับสังคม มีปรากฏในภาพยนตร์หลายเรื่องซึ่งตัวละครในเรื่องต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ ในสังคม โดยในงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ในช่วงเสนอภาพความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสถาบันครอบครัวมากที่สุด ทั้งนี้รัตนา ศรีชนะชัยโชค ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเป็นเพราะปัญหาครอบครัวเป็นที่รับรู้และยอมรับกันโดยทั่วไป ส่วนปัญหาทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะ

เป็นปัญหาความยากจน ปัญหาการว่างงาน ปัญหาความแห้งแล้ง ปัญหาการอพยพของชาชนบทเข้าสู่เมือง และปัญหาการเมือง อย่างปัญหาการคอร์รัปชัน ปัญหากลุ่มอิทธิพลผลประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับหลายสถาบันหลักในสังคม ไม่ว่าจะเป็นรัฐ ข้าราชการ นักการเมือง ตำรวจ นายทุน กลับเป็นปัญหาที่ถูกนำเสนอรองลงมา โดยรัตนาคิดตั้งข้อสังเกตว่า เหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะประเด็นปัญหาเหล่านี้ เป็นเรื่องที่เขาจะเจาะจงลงไป (3) มนุษย์ขัดแย้งกับธรรมชาติ จะปรากฏในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาภัยธรรมชาติ (รัตนา ศรีชนะชัยโชค, 2539: 83-84)

งานของรัตนา จักกะพาก (2546) ซึ่งทำการศึกษาทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล พบว่าความขัดแย้งของเหตุการณ์ของโครงเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์ของท่านมุนั้นมักจะเป็นไปในลักษณะความขัดแย้ง (Conflict) ทั้ง (1) ภายในตัวละคร เช่นในภาพยนตร์เรื่อง กาม, มือปืน, ผมไม่อยากเป็นพันโท, น้องเมีย และเทพธิดาโรงแรม (2) ระหว่างตัวละครกับพลังภายนอก ในภาพยนตร์เรื่องอุกาฟ้าเหลือง และ (3) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนในสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง เขาชื่อกานต์, เทวดาเดินดิน, อีสราภของทองพูน โคกโพ, ครูสมศรี, ทองพูน โคกโพราษฎรเต็มขั้น

งานของรัตนา ศรีชนะชัยโชคและรัตนา จักกะพาก นำไปสู่การตั้งคำถามถึงปรัชญาสะท้อนความเป็นจริงว่าผลการวิจัยนั้นสะท้อนความเป็นจริงของสังคมมากน้อยเพียงใด เหตุใดปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์มากที่สุดที่งานวิจัยระบุไว้ จึงเป็นปัญหาระหว่างมนุษย์กับสถาบันครอบครัว ซึ่งเป็นเรื่องของแต่ละปัจเจก หรือมีจะนั้นก็ก็เป็นความขัดแย้งในระดับของมนุษย์กับมนุษย์ ในขณะที่ปัญหาอื่นๆ ที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับสถาบันหลักๆ ของสังคมมีผลต่อประชาชนที่อยู่ในสังคมโดยตรง อย่างปัญหาเศรษฐกิจและปัญหาการเมือง ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันที่กุมอำนาจหลักของสังคมเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นรัฐ นายทุน นักการเมือง ข้าราชการ ฯลฯ กลับกลายเป็นปัญหาที่ถูกนำเสนอรองลงมา การนำเสนอเรื่องราวเช่นนี้ของภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่จะผลักดันปัญหาสังคมอันเป็นต้นเหตุของความไม่สงบสุขของประชาชนนั้นก็เป็นเรื่องของประชาชนเองคือสถาบันครอบครัว สถาบันอื่นๆ ในสังคมไม่ได้สร้างปัญหาหรือมีส่วนรับผิดชอบการมองสิ่งที่นำเสนอในภาพยนตร์ราวกับว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นำไปสู่การตั้งคำถามในการพัฒนางานวิจัย ภายใต้ปรัชญาที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ผู้สร้างประกอบสร้างความจริงขึ้นมาว่าอุดมการณ์ใดที่มีอิทธิพลในการประกอบสร้างความจริงเช่นนี้ เพื่อที่รักษาหรือทำลายโครงสร้างของสังคมเช่นไรให้ดำรงอยู่ในสังคม และใครที่จะเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ในท้ายที่สุดจากการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความจริงนี้

ส่วนในงานที่ศึกษาการประกอบสร้างเรื่องเล่าผ่านประเด็นของความเป็นเพศอย่างงานของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ซึ่งทำการศึกษากาวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี พบว่าข้อขัดแย้งในภาพยนตร์ จะเป็นเรื่องของความรัก ครอบครัว การประกอบอาชีพ สังคม และทางเลือกในชีวิต ซึ่งในแต่ละความขัดแย้งภาพยนตร์ก็จะบอกคำตอบด้วยว่าในความขัดแย้งเรื่องนั้น เราควรจะทำตัวอย่างไร เช่น ความขัดแย้งระหว่างความสำเร็จกับความพึงพอใจในตัวเอง ภาพยนตร์ก็จะบอกว่าการออกจากปัญหาตัวละครควรจะประนีประนอม ใช้วิธีการที่ถูกต้อง อย่ามุ่งหาความสำเร็จจนเกินไป จนกระทั่งลืมเรื่องครอบครัว หรือความถูกต้อง

ส่วนในงานของกลุ่มประกอบสร้างความเป็นจริงอย่างงานของ สุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษากาสร้าง ความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ปมขัดแย้ง (Conflict) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่ผู้สร้างใช้ในการประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายขึ้นใหม่ (Mode of deconstruction and reconstruction) ด้วยปมขัดแย้งนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะผลักดันให้เกิดการพัฒนาเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง เพื่อให้ภาพยนตร์ให้มีความหมายที่หลากหลาย แม้เรื่องเล่าจะเป็นเรื่องเดิม แต่ผู้สร้างจะใช้วิธีสร้างปมขัดแย้งขึ้นมาใหม่ เช่น ในเรื่องเล่าของแม่นาคนั้น ปมขัดแย้งในแม่นาคพระโขนงฉบับเก่า มักเป็นความขัดแย้งระหว่าง “คนกับผีแม่นาค” (คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ) และลงเอยด้วยการแพ้งของผีแม่นาคทุกครั้ง แต่ในภาพยนตร์เรื่องนางนาก ผู้สร้างได้สร้างปมขัดแย้งขึ้นมาใหม่เป็นความขัดแย้งระหว่าง “นางนากกับความตาย” (คนกับธรรมชาติ) ซึ่งผลของปมขัดแย้งนี้ลงเอยด้วยการที่นางนากเกิดความเข้าใจและยอมรับในกฎธรรมชาติของมนุษย์

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าการศึกษากาวิธีการประกอบสร้าง ความหมายของ ความขัดแย้งนั้นถ้าเป็นในระดับของงานวิจัยที่ตั้งอยู่บนปรัชญาสะท้อนความจริงแล้ว มักเป็นการพิจารณาว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอะไร ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับพลังเหนือธรรมชาติ

แต่ถ้าเป็นงานในกลุ่มที่พิจารณาไวยากรณ์ของภาพยนตร์แล้วการศึกษาจะลงไปถึงระดับของโครงสร้าง โดยส่วนในงานของกลุ่มประกอบสร้างความจริงก็แสดงให้เห็นถึงวิธีการรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่โดยการสร้างปมขัดแย้งใหม่ที่ต่างจากปมขัดแย้งเดิม และแสดงให้เห็นถึงผลของปมขัดแย้ง

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความขัดแย้งนี้ไปใช้ในการพิจารณาความขัดแย้งที่ปรากฏในส่วนแก่นเรื่องว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างแนวคิดหรืออุดมการณ์ลักษณะใด

ระหว่าง (ก) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน (ข) ความขัดแย้งภายในจิตใจ (ค) ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม (ง) ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ และเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นมาแล้ว ผู้สร้างได้บอกผ่านตัวละครหลักที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมว่าเมื่อเกิดปัญหานั้นขึ้นมา ควรจะทำตัวอย่างไรบ้างทั้งในระดับตัวตนภายในของเขา และปฏิสัมพันธ์ที่เขามีต่อบุคคลอื่นๆ และสังคม และสุดท้ายผู้สร้างได้ประกอบสร้างตอนจบอันเป็นผลลัพธ์ของเรื่องราวทั้งหมดให้เป็นเช่นไร

ส่วนแนวคิดของ เลวี สเตราส์ จะนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครเพื่อเปรียบเทียบระหว่างตัวละครที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคม และตัวละครที่อยู่ภายใต้กรอบความคิดของอุดมการณ์หลักในสังคม

6.3.6 ฉาก

บอกซ์ได้ให้ความหมายของฉากไว้ว่า หมายถึง เวลาและสถานที่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ แต่บอกซ์เห็นว่าคนส่วนใหญ่มักมองไม่เห็นถึงความสำคัญของฉากต่างๆ ที่จริงแล้วมันเป็นองค์สำคัญซึ่งจะขาดเสียไม่ได้ในความเป็นภาพยนตร์ ในการวิเคราะห์ฉากในฐานะที่สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์นั้น จะต้องพิจารณาผลกระทบของปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 4 ประการนี้ (Boggs & Petrie, 2003: 100) ได้แก่

- (1) ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors) คือ ช่วงเวลาที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น
- (2) ปัจจัยทางด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) เป็นสถานที่ทางกายภาพที่รวมคุณลักษณะบางอย่าง เช่น ฝนดิน สภาพอากาศ หรือความหนาแน่นของประชากร และปัจจัยทางกายภาพอื่นๆ ในสถานที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้นซึ่งอาจจะส่งผลต่อตัวละคร และการกระทำของตัวละครในเรื่อง
- (3) ปัจจัยทางเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม (Prevailing Social Structure and Economic Factors) ที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง
- (4) ประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Customs and Codes of Behaviors) ในสังคมที่เรื่องราวเกิดขึ้น

ศิริมิตร ประพันธ์รุกิจ (2551: 211) ให้ทรรศนะต่อ ฉาก สถานที่ และองค์ประกอบฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ในงานศึกษาของเขาว่า สิ่งเหล่านี้เกิดจากภาพในความคิดที่ผู้สร้างภาพยนตร์มีต่อพื้นที่เหล่านั้น แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพที่สามารถมองเห็นได้ ดังนั้น

ฉาก สถานที่ และองค์ประกอบฉากเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากความคิด ซึ่งอาจถูกอ้างอิงมาจากประสบการณ์ตรง ประสบการณ์อ้อม หรือเกิดจากจินตนาการ และเมื่อฉากหรือสถานที่นั้นผุดขึ้นมาในความคิด ความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ (space) ก็จะเข้ามากำหนดวิธีคิดคน โดยการสร้างความหมายหรือปรุงแต่งความหมายบางอย่างไปตามพื้นที่ที่ตนอยู่ให้กับฉากหรือสถานที่เหล่านั้น ด้วยองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า และตัวแสดงประกอบ

ในงานวิจัยชิ้นนี้มีพรรณนะต่อฉากเช่นเดียวกับที่ศิริมิตรได้แสดงพรรณนะไว้นั้นคือ เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากความคิดของผู้สร้าง ไม่ว่าที่มาของความคิดนั้นจะมาจากการอ้างอิงจากประสบการณ์ตรง ประสบการณ์อ้อม หรือเกิดจากจินตนาการ โดยมีติของความเป็นฉากนั้นครอบคลุมทั้งมิติด้านเวลา ภูมิศาสตร์ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม และประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ

งานวิจัยที่ทำการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายผ่านฉากของเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

งานของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ทำการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี ในส่วนของฉาก ผลการวิจัยพบว่าฉากที่ตัวละครหญิงมักเข้าไปเกี่ยวข้อง คือ ฉากภายนอก ซึ่งได้แก่ สถานที่ทำงาน และท้องถนน มากกว่าฉากภายใน ซึ่งฉลองรัตน์เห็นว่าเป็นการสะท้อนให้เห็นบทบาทของเพศหญิงที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแต่ในบ้านแต่ได้มีการเปลี่ยนแปลงบริบทไปสู่โลกภายนอก :ซึ่งเป็นการต่อสู้ทางความหมายของผู้หญิงผ่านฉาก

ในกลุ่มงานวิจัยที่ใช้ทฤษฎีประกอบสร้างความจริง อย่างในงานของสุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษารื่องการสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในวิธีประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อทำให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Mode of real) โดยผู้สร้างภาพยนตร์มุ่งเน้นการสร้างฉากให้มีความเหมือนจริงมากที่สุดตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์หรือหลักฐานอื่นๆ หรือมิฉะนั้นก็หลักฐานใกล้เคียง (สุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545: 179)

ขณะทำงานของศิริมิตร ประพันธ์รุจิ (2551) ในการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกเตะลิ้ง” ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการประกอบสร้างความหมายโดยการเล่าเรื่องผ่านฉาก สถานที่ และองค์ประกอบฉาก เปรียบเทียบระหว่างฉากในประเทศลาว และฉากในประเทศไทย (ศิริมิตร ประพันธ์รุจิ, 2551: 211-222) โดยในฉากประเทศลาวนั้น ฉากในเมืองหลวง อันได้แก่ นครเวียงจันทร์นั้น มีสภาพบ้านเมืองคล้ายตัวเมืองในต่างจังหวัดของไทย ส่วน

ฉากในชนบทเป็นป่าเขาลำเนาไพร และฉากริมฝั่งโขงที่มีชายแดนติดกับไทย นั้นเป็นรีสอร์ทหรูท่ามกลางธรรมชาติ ซึ่งศิริมิตรเห็นว่าฉากเหล่านี้ สื่อความหมายถึง เมืองลาวที่มีความเจริญล้ำหลังกว่าไทย ส่วนที่ดินในชนบทก็เป็นป่าเขายังไม่ได้รับการพัฒนา ยกเว้นแถบริมฝั่งโขงที่ติดกับไทย

ภาพยนตร์ยังสร้างความหมายของ “ลาวคือผู้แพ้ตลอดกาล” ผ่านฉากกำแพงไซที่ เป็นผนังกำแพงเก่ายาวสุดลูกหูลูกตา ผนังกำแพงมีการบันทึกผลการแข่งขันฟุตบอลลาวกับประเทศต่างๆ ตลอดหลายสิบปีที่ลาวไม่เคยชนะเลย ซึ่งกำแพงไซนี้เป็นสิ่งที่ไม่มียุ่จริง โดยข้อความบนกำแพงที่เต็มไปด้วยชื่อประเทศต่างๆ เต็มไปหมด ทำให้รูปสัญลักษณ์กำแพงไซเกิดความสมจริง และกลับไปยืนยันความหมายบนกำแพงว่า “ลาวคือผู้แพ้ตลอดกาล”

การประกอบสร้างความหมายโดยใช้กลยุทธ์การใช้ฉากที่อ้างอิงจากโลกจริง สลับกับฉากที่สร้างเลียนแบบโดยมีโลกความเป็นจริงมารองรับ และฉากที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ศิริมิตรเห็นว่าทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นพื้นที่กึ่งจริงกึ่งลวง (in-between) หรือพื้นที่สีเทา (grey area) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อุดมการณ์ทำงานได้ดีที่สุด เพราะผู้ชมจำแนกได้ยากระหว่างจริงกับลวง ทำให้บางครั้งเรื่องไม่จริงถูกคิดว่าเป็นจริงไปได้

6.3.7 เทคนิคภาพ

ในทฤษฎีของฟูโกต์ (Foucault, 1982) แล้ว กล้องถือว่เป็นเทคโนโลยีทางอำนาจที่ใช้ในการจับจ้อง (gaze) และให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ ดังนั้นการใช้กล้องจับภาพ การใช้เทคนิคทางภาพในรูปแบบต่างๆ จึงเท่ากับเป็นการใช้อำนาจในการใส่ความหมายหรืออุดมการณ์ทางสังคมบางอย่างเข้าไปในการนำเสนอ เช่น การเลือกที่จะจับภาพอะไร และไม่จับภาพอะไร การใช้มุมกล้อง มุมต่ำมุมสูง การใช้ขนาดภาพ การเลือกใช้แสง การตัดต่อภาพ เป็นต้น

ดังเช่นที่ เบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger) ได้ให้คำอธิบายถึงการสื่อความหมายของเทคนิคทางภาพทั้งขนาดภาพและการตัดต่อที่ใช้ในสื่อโทรทัศน์ไว้ ซึ่งในที่นี้จะนำมาประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพของภาพยนตร์ ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-1: เทคนิคภาพและการสื่อความหมาย

ตัวหมาย (Signifier) shot	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อความหมาย
close-up	เฉพาะใบหน้า	สื่อความหมายถึงความใกล้ชิดสนิทสนม
medium shot	เกือบเต็มตัว	สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
long shot	แสดงให้เห็นถึงฉากและลักษณะของตัวละคร	สื่อความหมายถึงลักษณะรวมๆ โดยทั่วไป
full shot	ภาพเต็มตัวของตัวละคร	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม
pan down	กล้องแทนสายตาจากที่สูงแล้วมองต่ำลงมา	สื่อความหมายถึงการมีอำนาจหรือผู้มีอำนาจ
pan up	กล้องแทนสายตาจากที่ต่ำแล้วมองขึ้นไปข้างบน	สื่อความหมายถึงความอ่อนแอ ความต่ำต้อย
zoom in	กล้องเคลื่อนเข้า	เพื่อสื่อความหมายในการเน้นถึงบางสิ่งบางอย่าง, การสำรวจ
fade in	ภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นจากจอว่างๆ	สื่อความหมายถึงการเริ่มต้น
fade out	ภาพเลื่อนออกจนเป็นจอว่างๆ	สื่อความหมายถึงการสิ้นสุด
cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง	สื่อความหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันหรือความตื้นตัน
wipe	ภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป	สื่อความหมายถึงการสรุป

ที่มา: Berger, 1991: 26-27.

ในการศึกษาเทคนิคภาพและเสียงนั้น ในงานวิจัยของกลุ่มประกอบสร้างความจริงทางสังคมนั้นมีการวิเคราะห์เทคนิคทางด้านภาพ และเสียง ในการประกอบสร้างควมหมายไว้ดังนี้

ในงานของสุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษาเรื่องการสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เทคนิคทางภาพและเสียง เป็นองค์ประกอบหนึ่งในวิธีประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง (Mode of real) ตามประวัติศาสตร์ไทย โดยในด้านเทคนิคด้านภาพเพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นยุคอดีต ก็จะมีการ การจัดโทนสีและโทนแสงให้ภาพออกมาดูซีด ไม่เน้นสีที่ตัดกัน ทำให้ภาพดูเก่า เพื่อสื่อความหมายของความเป็นอดีต หรือเพื่อสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (genre) นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์แบบช้าๆ และใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ (low key) เพื่อทำให้เกิดบรรยากาศน่าสะพรึงกลัวตามแนวทางของภาพยนตร์แนวผิวยูญาน (Horror Film) (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 179)

ในด้านเทคนิคเสียง มีการใช้เสียงเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับภาพ เช่นเสียงบรรยายที่หนักแน่นจริงจังเพื่อสร้างการยอมรับจากผู้ชม เสียงดนตรีในจังหวะเร่งเร้าเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับตัวละคร เสียงประกอบ เช่น เสียงยิงปืน จักจั่น เพื่อสร้างบรรยากาศของภาพให้ดูเหมือนจริงและคล้ายตามภาพที่เห็น (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 180)

ขณะที่งานของศิริมิตร ประพันธ์ธัญกิจ (2551) ซึ่งทำการศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง” ได้แสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างความหมายผ่านการใช้เทคนิคทางภาพ ซึ่งการวิเคราะห์ของเขานั้นจะทำให้ผู้อ่านเห็นถึงการทำงานของกระบวนการสร้างความหมายระดับที่สอง อันเป็นความหมายแฝง (connotation) ผ่านการใช้เทคนิคทางภาพผสมเข้ากับเนื้อหาของเรื่อง

โดยผลการศึกษาของศิริมิตร ประพันธ์ธัญกิจ พบว่าการประกอบสร้างความจริงผ่านเทคนิคทางภาพนี้กระทำผ่านจุดยืนในการเล่าเรื่องของฝ่ายไทย โดยฝ่ายไทยประกอบสร้างความหมายให้ตนเองกับโลกมีความเจริญเท่าเทียมกัน แต่กับลาว ไทยมีความเจริญก้าวหน้ากว่ามาก วิธีการคือเมื่อเป็นมุมมองของภาพที่ไทยมีต่อลาวจะเป็นการใช้ภาพขนาดปกติและมุมปกติในฉากต่างๆ แต่พอเป็นไทยกับต่างประเทศจะใช้เทคนิคภาพกว้าง มุมสูง มุมต่ำ และใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่อลังการ เช่น ในฉากสนามกีฬาต่างประเทศซึ่งอยู่ในตอนเปิดเรื่องที่เป็นการแข่งขันฟุตบอลโลกระหว่างทีมไทยกับทีมอังกฤษ มีการใช้เทคนิคทางภาพโดยใช้ภาพกว้างมาก (extreme long shot) มุมต่ำ (low camera angle) และเคลื่อนกล้องเข้า (dolly in) ตัดต่อด้วยเทคนิคภาพช้า (slow motion) และต่อเติมหลังคาโค้งรอบอัฒจันทร์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค ซึ่งการลงรหัสเหล่านี้ล้วนเป็นการสื่อความหมายถึงความยิ่งใหญ่อลังการ (ศิริมิตร ประพันธ์ธัญกิจ, 2551: 226)

ในการศึกษาการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคม ผู้วิจัยจะพิจารณาการต่อสู้ทางความหมายผ่านเทคนิคภาพและเสียงระหว่างตัวละครที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคม และตัวละครที่เป็นตัวแทนของอุดมการณ์หลัก โดยพิจารณาจากสัญญาณต่างๆ ที่ปรากฏในภาพหรือเสียง, การตัดต่อ, ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสง, ดนตรีประกอบ และเพลง

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องโดยให้ความสำคัญกับตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง แก่นเรื่อง และความขัดแย้ง เป็นองค์ประกอบหลัก ขณะที่องค์ประกอบเรื่องฉาก เทคนิคภาพและเสียง จะพิจารณาเป็นลำดับรอง

7. ทฤษฎีสัญวิทยา

ในการศึกษาการเล่าเรื่องเพื่อการประกอบสร้างความหมายแก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2513 – 2550 นี้ ผู้วิจัยใช้กลุ่มทฤษฎีจากนักวิชาการต่างๆ ที่อยู่ในสายของทฤษฎีสัญวิทยา ในการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์การสื่อความหมายในโลกสัญญาณของภาพยนตร์

ทฤษฎีสัญวิทยา/ สัญศาสตร์ (Semiology/ Semiotics) นั้นเป็นวิชาที่เพิ่งเริ่มก่อตัวในต้นศตวรรษที่ 20 โดยหมายถึง ศาสตร์ที่ศึกษาระบบสัญญาณและความหมาย (science of sign / meaning) เป็นทฤษฎีที่เน้นศึกษากระบวนการผลิตความหมาย โดยเปิดโปงให้เห็นถึงพลังของสัญญาณและการต่อสู้ในโลกของความหมาย

ทฤษฎีสัญวิทยานี้มีมุมมองต่อความหมายว่าเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ซึ่งแตกต่างไปจากกระบวนทัศน์ดั้งเดิมที่มองว่าความหมายเป็นสิ่งที่สะท้อนความเป็นจริงที่เกิดขึ้นหรือมีฉะนั้นก็เป็นสิ่งที่ติดตรึงอยู่กับเจตจำนงของผู้สร้าง ทั้งเพื่อให้เห็นพัฒนาการของกระบวนทัศน์ที่มีต่อการศึกษา “ความหมาย” จะขอสรุปแนวทางในการศึกษาความหมายซึ่งเป็นสาระสำคัญของทฤษฎีสัญวิทยา โดย ฮอลล์ (Stuart Hall) ได้สรุปที่มาของความหมายเป็น 3 แนวทางใหญ่ๆ ดังนี้

แนวทางแรก ทักษะแบบภาพสะท้อน (reflective approach) กลุ่มนี้เชื่อว่าความหมายถูกตรึงอยู่กับทุกสรรพสิ่งในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ สิ่งของ ความคิด หรือเหตุการณ์ล้วนมีความหมายติดอยู่ในตัวของมันเอง โดยไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความหมายได้ ภาษาทำหน้าที่เป็นเพียงกระจกสะท้อนหรือเป็นการเลียนแบบความหมายที่แท้จริงตามธรรมชาติ (language as a mirror) ของสิ่งต่างๆ ที่ดำรงอยู่บนโลกนี้ ภาษาในที่นี้จึงเป็นสิ่งที่บริสุทธิ์ไร้

เพียงสา ทำหน้าที่สะท้อนความหมาย/ความจริงของสิ่งๆ นั้นออกมาได้เหมือนต้นฉบับหรือความจริงที่ปรากฏอยู่ในโลก

จุดอ่อนของแนวคิดนี้คือ ในความเป็นจริงแล้วภาษาไม่สามารถหาความหมายได้สนิทกับความ เป็นจริงตามธรรมชาติ ภาษาจึงไม่ได้ทำหน้าที่สะท้อนความหมายที่แท้จริงของสรรพสิ่ง แต่เป็นเพียงรหัสที่ใช้อ้างถึงสิ่งต่างๆ เท่านั้น และคำหลายคำเป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่ในโลกความเป็นจริง แต่มนุษย์กลับเข้าใจความหมายของสิ่งเหล่านั้นได้ เช่น เทวดา นางฟ้า ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความเข้าใจต่อความหมายเหล่านั้นไม่ได้มาจากความหมายในตัวของมันเอง แต่เกิดจากภาษาเข้าไปกำหนดความหมายให้สิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นในความคิดของเรา

แนวทางที่สอง ทศณะแบบเจตจำนง (intentional approach) มองว่าความหมายไม่ได้ดำรงอยู่ตามธรรมชาติ แต่ความหมายขึ้นอยู่กับเจตจำนงของผู้พูด หรือผู้เขียน ดังนั้นการพูดคำใดก็ตาม อาจมีได้หลายความหมายขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้พูดที่ต้องการสื่อความหมายแบบใดออกมา แต่การใช้สารของผู้ส่งสารก็ยังคงต้องมีกฎ/รหัส/ข้อตกลงทางวัฒนธรรม (rules/ codes/ conventions) กำกับความหมายอยู่

ข้อบกพร่องของแนวคิดนี้ก็คือการมองว่าภาษาเป็นอำนาจของผู้ส่งสารทางเดียว ทั้งๆ ที่การใช้ภาษาเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความเข้าใจร่วมกัน ภาษาจึงต้องเป็นข้อตกลงร่วมทางสังคมที่ใช้ในการสื่อความหมาย แม้คนแต่ละคนสร้างความหมายได้ตามเจตนาส่วนบุคคล แต่เมื่อถึงการใช้ภาษาทุกคนจำเป็นต้องดำเนินไปตามกฎ รหัส และข้อตกลงทางภาษาที่ใช้ร่วมกันกับคนอื่น ๆ ในสังคม เพื่อให้สื่อสารกันได้เข้าใจ

แนวทางสุดท้าย ทศณะแบบประกอบสร้าง (constructionist approach) แนวทางนี้ปฏิเสธแนวทางแรกที่ว่าสรรพสิ่งมีความหมายในตัวของมันเอง และปฏิเสธแนวทางที่สองที่ว่าผู้ใช้ภาษาแต่ละคนสามารถกำหนดความหมายในภาษาขึ้นมาได้เอง แนวทางนี้มองว่าความหมายเกิดจากการประกอบสร้าง โดยการใช้ระบบภาพตัวแทนหรือระบบสัญลักษณ์เพื่อใช้อ้างอิง (refer) ถึงโลกความเป็นจริงให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ ดังนั้นสัญลักษณ์จึงเป็นรหัสที่ใช้เป็นข้อตกลงทางความหมายร่วมกันของคนในสังคมหนึ่งๆ โดยมีได้สะท้อนความเป็นจริงแต่อย่างใด

แนวทางสุดท้ายนี้เองที่เป็นมุมมองของสำนักโครงสร้างนิยม (structuralism) ในกลุ่มสัญวิทยา (Semiology) หรือนักสัญวิทยาเชิงวิพากษ์ โดยนักทฤษฎีในกลุ่มนี้จะไม่เพียงยืนยันว่าความหมายไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (natural) เกิดขึ้นจากการที่สังคม/วัฒนธรรมได้สร้างขึ้นมา (socially constructed/ cultural) แต่ยังตั้งคำถามเพิ่มขึ้นไปอีกว่าความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา นั้น กำหนดผ่านอำนาจหรือจุดยืนของใคร นักวิชาการกลุ่มนี้ก็เช่น โรลอง บาร์ตส์ (Roland Barthes) ที่พยายามเปิดเผยให้เห็นถึงธาตุแท้ของมายาคติ (mythologies) ใน

สังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ที่ครอบงำวิถีคิดและวิถีชีวิตของคนในสังคม หรือกลุ่มนักทฤษฎีวิพากษ์ (critical theory) ที่สามารถชี้ให้เห็นถึงการบิดเบือนและการครอบงำของภาษา อย่างเช่น ฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) ที่ชี้ให้เห็นความบิดเบี้ยวหรือการบิดเบือนของภาษาที่เราใช้ (distortion) ว่านำไปสู่การควบคุมมนุษย์ได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ในรูปของเทคนิคต่างๆ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้มุมมองของนักสัญวิทยาเชิงวิพากษ์ในการศึกษาความหมายที่สถาบันภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างขึ้นอันจะเผยให้เห็นถึงความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในตัวบทของภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ และ ชาร์ลส์ เพิร์ซ มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.1 แนวคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์

เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure 1857-1913) เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดสัญวิทยา ซึ่งมีอิทธิพลต่อนักภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (Structural Linguist) ในต้นศตวรรษที่ 20 และกลายเป็นฐานคิดของสำนักโครงสร้างนิยม (structuralism) จุดเด่นของแนวคิดเดอ โซซูร์ที่ทำให้เขาแตกต่างไปจากนักภาษาศาสตร์รุ่นก่อนหน้านี้ นั่นคือมโนทัศน์ของเขาที่มีต่อสัญญาณ เดอ โซซูร์เห็นว่าสัญญาณคืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมาย โดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ ดังนั้นในทรรศนะเช่นนี้ การศึกษาภาษา/ความหมายไม่ได้จำกัดอยู่แค่ตัวอักษร/ภาษาพูด/ภาษาเขียน เท่านั้น แต่ทุกอย่างที่สามารถที่จะถูกมองว่าเป็นภาษาได้ หากมีการใส่ความหมายลงไป therein โดยพื้นที่ในการบรรจุความหมายนี้เดอ โซซูร์เรียกว่า ตัวบท (text) เช่น ภาพถ่าย รวมไปถึงภาพยนตร์ก็เป็นสัญญาณทั้งนั้น แนวคิดที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ประกอบด้วย

7.1.1 แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของสัญญาณ (Composition of Sign)

สัญญาณเป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษาที่มีองค์ประกอบแบ่งออกเป็นสองส่วนย่อย ที่มีระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนซึ่งเชื่อมโยงระหว่าง (1) รูปสัญญาณ หรือตัวหมาย (signifier) กับ (2) ความหมายสัญญาณหรือตัวหมายถึง (signified) ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้ต่างประกอบกันขึ้นมาเป็นสัญญาณ ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้

กระบวนการสร้างความหมาย (signification) จะเกิดขึ้น เมื่อมี ตัวอ้างอิง (reference) ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นจริงที่ปรากฏในโลก เช่น ดอกกุหลาบที่ตาเราเห็นจริงๆ กับ ตัวสัญญาณ

(sign) ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ (1) รูปสัญลักษณ์ ที่อาจเป็นได้ทั้งภาพ/ เสียง/ ลักษณะทางกายภาพ ใดๆ เช่น ตัวอักษรที่เขียนคำว่า “ดอกกุหลาบ” หรือ “rose” และ (2) ความหมายสัญลักษณ์ หรือแนวคิดที่เกิดขึ้นในใจ (mental concept) ที่เชื่อมโยงไปถึงตัวอ้างอิงที่เป็นวัตถุของจริง เช่น ภาพดอกกุหลาบที่เกิดขึ้นในหัวเรา หลังจากที่เราได้ยินคำว่าดอกกุหลาบ ซึ่งถ้ามีการจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และตัวอ้างอิงไว้ กระบวนการสร้างความหมายก็จะเกิดขึ้นตามมา

การกำหนดให้สัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกันนี้จะเกิดขึ้นใน 2 ระดับ ระดับแรก ในระดับของรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ (signifier/signified) ดังที่ยกตัวอย่างข้างต้นว่าคำว่า “ดอกกุหลาบ” กับภาพของดอกกุหลาบที่เกิดขึ้นในหัวของเรา และ ระดับที่สอง ในระดับของรูปสัญลักษณ์ด้วยกันเอง (signifier/ signifier) เช่น คำว่า “เก้าอี้” ในภาษาไทย กับคำว่า “chair” ในภาษาอังกฤษ

สำหรับในระดับของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ (signifier/signified) เดอ โซซูร์ ยังได้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ ว่ามีลักษณะที่สัมพันธ์กันสามประการ (สมสุข หินวิมาน, 2551: 414) คือ

- (ก.) เป็นความสัมพันธ์ที่ปราศจากหลักเกณฑ์ใดๆ (arbitrary) กล่าวคือ ไม่มีความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติเลย ระหว่างภาพเก้าอี้ในหัวเรา เสียงคำว่า “เก้าอี้” หรือตัวอักษรที่เขียนว่า “เก้าอี้”
- (ข.) เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ (unmotivated) กล่าวคือ บางครั้งก็ไม่สามารถรู้ที่มาที่ไปได้ว่า รูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เชื่อมโยงกันได้อย่างไร
- (ค.) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (unnatural) หมายความว่า การที่คนเราจะรู้จักเข้าใจสัญลักษณ์ได้นั้นต้องผ่านการเรียนรู้ทางสังคมเท่านั้น

เดอ โซซูร์ ยังเห็นว่าสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาแทนที่ตัวอ้างอิงของจริงนั้น มีเอกลักษณ์ที่สำคัญคือสามารถยอกข้ามเวลาและสถานที่ได้ ดังนั้นเราจึงไม่จำเป็นต้องเอาของจริง ยอกข้ามเวลาและสถานที่ ใช้เพียงสัญลักษณ์แทนตัวก็ได้แล้ว

อย่างไรก็ดีโซซูร์ได้ชี้ให้เราเห็นอีกว่ารูปสัญลักษณ์ไม่ได้มีความเป็นอิสระอย่างแท้จริง แต่ต้องขึ้นอยู่กับกรอบการยอมรับของชุมชนที่ใช้ภาษานั้นๆ ด้วย (the linguistic community) ยิ่งไปกว่านั้น ผู้ใช้ภาษาก็มิได้มีส่วนในการเลือกหรือกำหนดรูปสัญลักษณ์ แต่ภาษาหรือระบบภาษาต่างหากที่เป็นผู้เลือก และเมื่อเลือกแล้วก็ใช้อย่างอื่นแทนไม่ได้ (ไชยรัตน์, 2551: 106) และการใช้นั้นก็ต้องใช้ภายใต้กฎเกณฑ์ของภาษาเป็นสำคัญ นั่นคือ ภาษาเป็นเรื่องของการส่งต่อของคนรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่น

หนึ่ง จึงหาต้นตอหรือฐานรากไม่พบ หรืออาจกล่าวได้ว่า โครงสร้างภาษาต่างหากที่เป็นตัวกำหนดมนุษย์

7.1.2 กระบวนการสร้างความหมาย (process of signification)

เดอ โซซูร์มองว่าภาษาเป็นระบบที่สร้างขึ้นจากความแตกต่างหรือความตรงกันข้ามของหน่วยย่อยต่างๆ ความหมายไม่ได้เกิดจากคุณสมบัติเฉพาะของหน่วยย่อย แต่เป็นผลมาจากความแตกต่างของหน่วยย่อยด้วยกันเอง (distinction) ขณะเดียวกันความหมายของหน่วยย่อยเหล่านี้ก็อยู่ภายใต้หรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบใหญ่ (relation) ดังนั้นเอกลักษณ์ในภาษาจึงเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบและความแตกต่าง (relation identity) ซึ่งต่อมาการศึกษาด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ก็นำมาใช้ในการศึกษาตัวตนและความเป็นอื่น (self/other) หรือเอกลักษณ์และความแตกต่าง (identity/ difference)

ความคิดในเรื่อง “ความหมาย” ของโซซูร์ จึงเป็นสิ่งที่ต่างไปจากทฤษฎีของนักทฤษฎีแนวประจักษ์นิยมและแนวปฏิฐานนิยมเชิงตรรกะที่มองภาษาเป็นเรื่องของการเป็นตัวแทนโลกวัตถุ เดอ โซซูร์ มองว่าภาษาเป็นระบบของความสัมพันธ์ของสัญญาณต่างๆ ค่าของสัญญาณแต่ละตัวนั้นเกิดจากความแตกต่างระหว่างสัญญาณ เช่น ในเรื่องของพยัญชนะ A มีความหมายก็เพราะมันแตกต่างไปจาก B C D เขา จึงสรุปว่า “ในภาษาจะมีก็แต่เรื่องของความแตกต่างที่ถูกทำให้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน” และ “ภาษาเป็นเรื่องของรูปแบบไม่ใช่เนื้อหาสาระ” (ไชยรัตน์, 2551: 110)

ในทัศนะของ เดอ โซซูร์นั้นกระบวนการสร้างความหมายอาจเกิดได้จากหลายวิธีด้วยกัน ดังนี้ (สมสุข, 2551: 415)

- การเทียบเคียงเชิงโครงสร้าง (structural comparsion) ในวิธีนี้นั้นสัญญาณหนึ่งๆ จะสื่อสารความหมายได้ก็ต่อเมื่อเราเทียบเคียงสัญญาณดังกล่าวกับสัญญาณตัวอื่นๆ เช่น การที่จะเข้าใจคำว่า “ใจดำ” ได้ก็ต้องเทียบเคียงความหมายกับคำอื่นๆ ที่มีความใกล้เคียงกัน เช่น ใจร้าย ใจแข็ง ใจดี เป็นต้น

- การเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) เป็นกระบวนการสร้างความหมายโดยใช้ลักษณะแบบตรงกันข้ามมาจับคู่ความสัมพันธ์ของความหมาย เช่น การจะรู้ว่านางเอกคืออะไรในภาพยนตร์ก็ต้องมีนางร้ายเข้ามาเป็นตัวเปรียบเทียบ ซึ่งวิธีการเช่นนี้นั้นเป็นรูปแบบการสร้างความหมายที่ง่ายและชัดเจนที่สุด

การเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามนี้ ในภายหลังนักทฤษฎีวิพากษ์บางคนอย่างอัลลันชาร์ มองว่าเป็นที่ชักชวนการทำงานของกรอบอุดมการณ์ของสังคม เช่น

การให้คำนิยามความเป็นไทยว่า “อารยะ” “ทันสมัย” ขณะที่นิยามความเป็นลาวว่า “ล้าหลัง” “ด้อยพัฒนา” เป็นต้น

- การจัดระบบสัญญาแบบ paradigmatic และ syntagmatic การจัดระบบสัญญาที่นำไปสู่การสร้างความหมายนั้นมาจากความสัมพันธ์สองชุด ได้แก่

(1) ความสัมพันธ์แบบแนวตั้ง หรือแบบกระบวนทัศน์ (paradigmatic relations) หรือชุดของสัญญาที่มีตัวเลือกจากหมวดหมู่เดียวกัน (structural relations of choices)

ถ้าเปรียบเทียบกับระบบของภาษาก็คือการนำคำที่มีลักษณะคล้ายกันมาเรียงไว้ในกลุ่มคำชุดเดียวกัน แล้วทำการเลือกใช้คำ เช่น ในหมวดการบรรยายความงามของผู้หญิงก็มีทั้ง สวย น่ารัก สง่า สดใส เชิดชู้ ฯลฯ ในความสัมพันธ์แบบนี้จะไม่เห็นการทำงานของความสัมพันธ์ เพราะมันถูกจัดระบบอยู่ในความคิดของคนเรา เช่น ในภาพยนตร์ ในกลุ่มของนางเอกหนังไทยอาจมีหลายแบบ ตั้งแต่แบบเรียบร้อยเป็นกุลสตรี แก่นเขียวเป็นลูกสาวกำนัน คล่องแคล่วเป็นผู้หญิงยุคใหม่ เป็นต้น

(2) ความสัมพันธ์แบบวากยสัมพันธ์ (syntagmatic relations) เป็นความสัมพันธ์ในแนวเดียวกันหรือแนวราบ หรือชุดสัญญาที่เป็นการเชื่อมโยง/ประสมประสาน โดยนำเอาตัวเลือกที่ได้มาจากหมวดหมู่เดียวกันข้างต้นมาประกอบเข้าด้วยกัน (structural relations of combination)

ถ้าเปรียบเทียบกับระบบของภาษานั้นคือการนำคำมาเรียงต่อๆ กัน เป็นเส้นตรง ในระบบของความสัมพันธ์ลักษณะนี้นั้น คำจะมีค่าก็เฉพาะในตำแหน่งแห่งที่ของตน เมื่อเปรียบเทียบกับคำที่อยู่ข้างหน้าหรือคำที่ตามหลังมาในรูปของประโยคต่างๆ การทำงานของวากยสัมพันธ์นี้จะปรากฏให้เห็นในรูปของการเรียงกันเป็นชุด เช่น การเรียบเรียงประโยคว่า “ฉันรักเธอ” หรืออาจจะสลับตำแหน่งเป็น “เธอรักฉัน” ความหมายที่ได้ก็จะเปลี่ยนไป หรือหากจะเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบวากยสัมพันธ์ในภาพยนตร์ ก็เช่น ถ้าเราจะสร้างหนังรัก เราก็ต้องเอาองค์ประกอบของตัวเลือกที่เราเลือกแล้วมาประกอบเข้าด้วยกัน เช่น การจัดแสงแบบสว่างฟุ้งๆ + วิถีทัศน์ที่สวยงาม + นางเอกหน้าตาจิ้มจิม + เครื่องแต่งกายแบบสวยหวาน + พระเอกมานิ่งพูดน้อย รวมไปถึงการจัดวางองค์ประกอบว่านางเอกและพระเอกจะเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันอย่างไร ใครจะปรากฏตัวก่อนหรือหลัง เป็นต้น

ทั้งนี้เดอ โซซูร์ เห็นว่า ความหมายจะเกิดขึ้นจากการจัดระบบองค์ประกอบทั้งสองส่วน ถ้ารูปแบบของการจัดระบบเปลี่ยนไป ความหมายก็จะเปลี่ยนไปด้วย เช่น ถ้าการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเปลี่ยนองค์ประกอบเป็น การจัดแสงแบบสลัว + ฉากอยู่ใน

เวลากลางคืน + เมืองที่เงียบวังเวง ร่างผู้คน + นางเอกที่เพิ่งเดินทางมาถึงเมืองนี้ + พระเอก
เจ้าของโรงแรมที่ดูสลับพบเจอเฉพาะตอนกลางคืน เช่นนี้แล้ว เราก็จะไม่คิดว่าเป็นหนังรักแน่ๆ แต่
น่าจะเป็นหนังฆาตกรรมลึกลับซ่อนเงื่อนหรือหนังผี

ความเข้าใจในความสัมพันธ์ทั้งสองแบบทั้งกระบวนการทัศน์และ
วากยสัมพันธ์นี้ ยังนำเราไปสู่ (1) ความเข้าใจในเรื่องคำอุปมาอุปมัย หรือการใช้คำแทนที่กันโดยที่
ความหมายไม่เปลี่ยน (metaphor) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาษาคือการแทนที่และการสวมรายนั่นเอง
และ (2) ความเข้าใจในเรื่องของความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างคำเพื่อสร้างความหมายขึ้นมา
(metonymy) เช่น ความยากจนกับกระท่อม ความร่ำรวยกับรถเบนซ์

- ความสัมพันธ์ของตัวบทกับบริบท เดอ โซซูร์ เห็นว่า ความหมายที่บรรจุ
อยู่ในตัวบท (text) อันเป็นพื้นที่ของภาษานั้น สามารถแปรเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขของบริบท
(context) ของการสร้าง ความหมาย เช่น การที่วัยรุ่นสักร่างกายเป็นรูปต่างๆ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์
อย่างหนึ่ง เมื่ออยู่ท่ามกลางบริบทของผู้ใหญ่แล้ว วัยรุ่นที่สักจะถูกมองว่าเป็นเด็กเกเร ใจแตก แต่
ถ้าไปอยู่ท่ามกลางบริบทของวัยรุ่นด้วยกันแล้ว รอยสักนี้จะแสดงถึงความทันสมัย ความเป็นอิสระ
ไม่แคร์สายตาใคร

7.1.3 วัฏสงสารแห่งสัญลักษณ์ (life cycle of sign)

ภาษายังมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่ได้มีลักษณะที่หยุดนิ่งหรือตายตัว
เพราะสัญลักษณ์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์เป็นการเฉพาะ แต่ขึ้นกับธรรมเนียม จารีตปฏิบัติของแต่ละ
สังคม การเปลี่ยนแปลงของภาษาในวรรณคดีของโซซูร์จึงไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงเล็กๆ น้อยๆ เช่น
ตัวสะกดหรือการออกเสียง แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับ
ความหมายสัญลักษณ์ (signifier/signified)

คำถามที่ เดอ โซซูร์ สนใจคือหากความหมายเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งแล้ว อะไรคือ
ความหมายที่เหลืออยู่ (dominant meaning) โดยในการวิเคราะห์ความหมายที่หลงเหลืออยู่นั้น
เขาจะให้ความสำคัญกับการตอบคำถามที่ว่า ใครมีอำนาจ (power) ในการสร้างและเปลี่ยนแปลง
ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ

ประเด็นในเรื่องการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับ
ความหมายสัญลักษณ์ (signifier/signified) นั้นนักทฤษฎีในสำนักหลังโครงสร้างนิยมได้นำไปขยาย
ผลต่อ อาทิ ฌาคส์ แดร์ริดา นำไปขยายผลต่อในการศึกษารูปสัญลักษณ์ที่ล่องลอย (play or free –
floating signifier)

งานวิจัยชิ้นนี้นำความคิดของโซซูร์มาเป็นพื้นฐานในการคิดด้วยมุมมองว่า ภาพยนตร์ก็เป็นระบบสัญลักษณ์แบบหนึ่งเช่นเดียวกัน โดยมีหน่วยพื้นฐานที่ประกอบด้วยรูปสัญลักษณ์หรือตัวหมาย (signifier) และความหมายสัญลักษณ์หรือตัวหมายถึง (signified) เป็นความสัมพันธ์ที่ต้องผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น ภาพในจอที่เป็นของเหลวสีแดงค่อยๆ ไหลลงมาจากส่วนบนของจอสู่ด้านล่าง ความหมายสัญลักษณ์ในตัวผู้ชมอาจหมายถึงความตาย ความลึกลับ เป็นต้น

ภาพยนตร์มีกระบวนการสร้างความหมาย (process of signification) ที่สร้างขึ้นจากความแตกต่างหรือความตรงกันข้ามระหว่างหน่วยย่อยต่างๆ เช่น การจะเข้าใจความหมายของความยากจนของชวานาก็ต้องเปรียบเทียบกับการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยอย่างขาดเหตุผล เอารัดเอาเปรียบของนายทุน หรือจะเข้าใจความดีของครูบ้านนอกได้ ก็ต้องไปเปรียบเทียบกับครูโรงเรียนเอกชน ครูในโรงเรียนเดียวกันที่ไม่เสียสละเท่า เป็นต้น

ภาพยนตร์มีการจัดระบบสัญลักษณ์ที่นำไปสู่การสร้างความหมายทั้งแบบความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์ (paradigmatic relations) และความสัมพันธ์แบบวากยสัมพันธ์ (syntacmatic relations) ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการเพื่อประกอบสร้างความหมาย เช่น ผู้สร้างต้องการให้ภาพยนตร์สื่อความหมายถึงความต่ำต้อยของชวานา ผู้ยากจนอดอยาก ยอมแพ้ต่อโชคชะตา ผู้สร้างก็อาจใช้กล้องมุมสูงจับภาพของชวานาที่แบกจอบอยู่ท่ามกลางไผ่แดงที่ร้อนระอุและผืนดินที่แตกกระแหงจนฝุ่นตลบ ชวานาก็เฝ้าตามอมแมม รูปร่างผอมเกร็ง ดวงตาแห้งผาก เสื้อผ้าขาดวิน

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีส่วนของทั้งภาษา (langue) อันหมายถึงไวยากรณ์ของภาพยนตร์ เช่น โครงเรื่อง ต้องประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤติ (Climax), ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติเรื่องราว และการพูดหรือใช้ภาษา (parole) ซึ่งหมายถึงลีลาอันเป็นเฉพาะตัวของผู้กำกับแต่ละคน สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ยังมีคุณสมบัติไปต่างจากภาพยนตร์อื่นๆ คือมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ความเป็นเหตุเป็นผลที่ถูกประกอบสร้างโดยภาพยนตร์จึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ จากข้างเท้าหลัง มีขีดจำกัดในการแสดงออกเรื่องเพศ ไปสู่ผู้หญิงที่มีอิสระ หาเลี้ยงชีพด้วยตัวเอง กล้าแสดงออกในเรื่องเพศ

8. แนวคิดเกี่ยวกับขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม

ในที่นี้ นำมาจากการทบทวนวรรณกรรมจากแนวคิดเรื่องขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบเดิม (Social Movement) ประกอบกับการวิเคราะห์โครงสร้างเศรษฐกิจของ มาร์กซ์ (Karl Marx) และขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movements) หรือ การเมืองเอกลักษณ์ (Identity Politics), ขบวนการเคลื่อนไหวด้านเอกลักษณ์ (Identity Movements) และขบวนการเคลื่อนไหวประชาสังคม (civil society movements) ซึ่งมีลักษณะ ดังนี้ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545: 2 – 3; ใจ อึ้งภากรณ์, 2549: 22)

ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบเดิม มีลักษณะ

- (1) เป็นการเคลื่อนไหวบนฐานของชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง เพียงชนชั้นเดียว ดังที่เคยถูกอธิบายในทฤษฎีมาร์กซิสต์ เน้นการเปลี่ยนโครงสร้างทางการเมืองและเศรษฐกิจ
- (2) การเคลื่อนไหวที่เรียกร้องผ่านกลไกทางการเมืองที่ดำรงอยู่ เช่น พรรคการเมืองหรือนักการเมือง และกึ่งหวังพึ่งกลไกของรัฐ เชื่อในความเป็นตัวแทนของพรรคการเมือง และไม่เชื่อมั่นศรัทธาในความสามารถ และความจริงใจของรัฐ
- (3) เป้าหมายของการเคลื่อนไหวเรียกร้องเพื่อ ช่วงชิงอำนาจรัฐ อย่างขบวนการเคลื่อนไหวในอดีต

ขณะที่ในการวิเคราะห์โครงสร้างเศรษฐกิจมาร์กซ์นั้น (กนกศักดิ์ แก้วเทพ, 2550: 6) จะเป็นการพิจารณาในสิ่งซึ่งเป็นพื้นฐานการดำรงชีพ อันประกอบด้วย 2 ส่วนคือ (1) ความสัมพันธ์ทางการผลิต (Relations of production) อันหมายถึงโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิต เป็นการพิจารณาว่าชนชั้นไหนออกแรงทำงาน (ทาส, โพร, กรรมกร ฯลฯ) และชนชั้นไหนเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต (นายทาส, เจ้าของที่ดิน, นายทุน ฯลฯ) และ (2) พลังการผลิต (productive force) ประกอบด้วย แรงงาน, ปัจจัยการผลิต อันได้แก่ ที่ดินและทุน และ เทคโนโลยี

ในส่วนของขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movements) มีลักษณะ ดังนี้ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2540: 2)

- (1) ขบวนการเหล่านี้มิใช่การเคลื่อนไหวบนฐานของชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง เพียงชนชั้นเดียว ดังที่เคยถูกอธิบายในทฤษฎีมาร์กซิสต์
- (2) เรื่องที่เคลื่อนไหวของขบวนการเหล่านี้ มิใช่เรื่องเฉพาะกลุ่มของตนตามทฤษฎีกลุ่มผลประโยชน์ของทางรัฐศาสตร์
- (3) การเคลื่อนไหวนี้ไม่ได้เรียกร้องผ่านกลไกทางการเมืองที่ดำรงอยู่ เช่น พรรคการเมืองหรือนักการเมือง และก็ได้หวังพึ่งกลไกของรัฐอย่างขบวนการเคลื่อนไหวในอดีต แต่เป็นการเคลื่อนไหวเรียกร้องด้วยตัวเอง เนื่องจากไม่เชื่อในความเป็นตัวแทนของพรรคการเมือง และไม่เชื่อมั่นศรัทธาในความสามารถ และความจริงจังของรัฐ
- (4) เป้าหมายของการเคลื่อนไหวเรียกร้องมิใช่เพื่อช่วงชิงอำนาจรัฐอย่างขบวนการเคลื่อนไหวในอดีต แต่เป็นการสร้างสิ่งที่เรียกว่า “กติกาหรือกฎเกณฑ์ชุดใหม่ในการดำรงชีวิต” (the grammar of forms of life) ในแนวคิดของฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) หรืออาจกล่าวในแนวคิดของมิเชล ฟูโก (Michel Foucault) ว่าเป็นการเคลื่อนไหวเรียกร้องเพื่อสร้างวาทกรรม (discourse) ชุดใหม่ในเรื่องนั้นๆ เป็นความพยายามในการเปลี่ยนแปลงสังคม โดยการเปลี่ยนแปลงค่านิยม และการพัฒนาวิถีชีวิตใหม่เป็นทางเลือก (alternative life - styles) ไม่สนใจการกระทำทางการเมือง แต่มุ่งความสนใจไปที่นวัตกรรมเชิงวัฒนธรรม (cultural innovation) ที่สร้างสรรค์วิถีชีวิตใหม่ มีส่วนท้าทายค่านิยมเดิมๆ และเน้นสัญลักษณ์และความคิดตัวตน (identity) (พฤทธิฐาน ชุมพล, 2550 :349)
- (5) เป็นประเด็นที่สามารถในการเชื่อมโยงชีวิตประจำวันเข้ากับการเปลี่ยนแปลงการเมืองทางการเมืองทั้งในระดับประเทศและระดับโลก เช่น นำเอาประเด็นเรื่องส่วนตัว อาทิ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ ความยากจน หรือราคาผลผลิตตกต่ำ ฯลฯ รวมกับเรื่องส่วนรวม อย่าง ปัญหาสิ่งแวดล้อม ด้วยการชี้ให้เห็นว่าชีวิตประจำวันนั้นเป็นทั้งเรื่องของการเมืองและเรื่องของโลกด้วย ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมในรูปแบบใหม่ที่ริชาร์ด ฟอล์ก (Richard Falk) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ในปี 1987 (ไชยรัตน์, 2545: 9- 10)

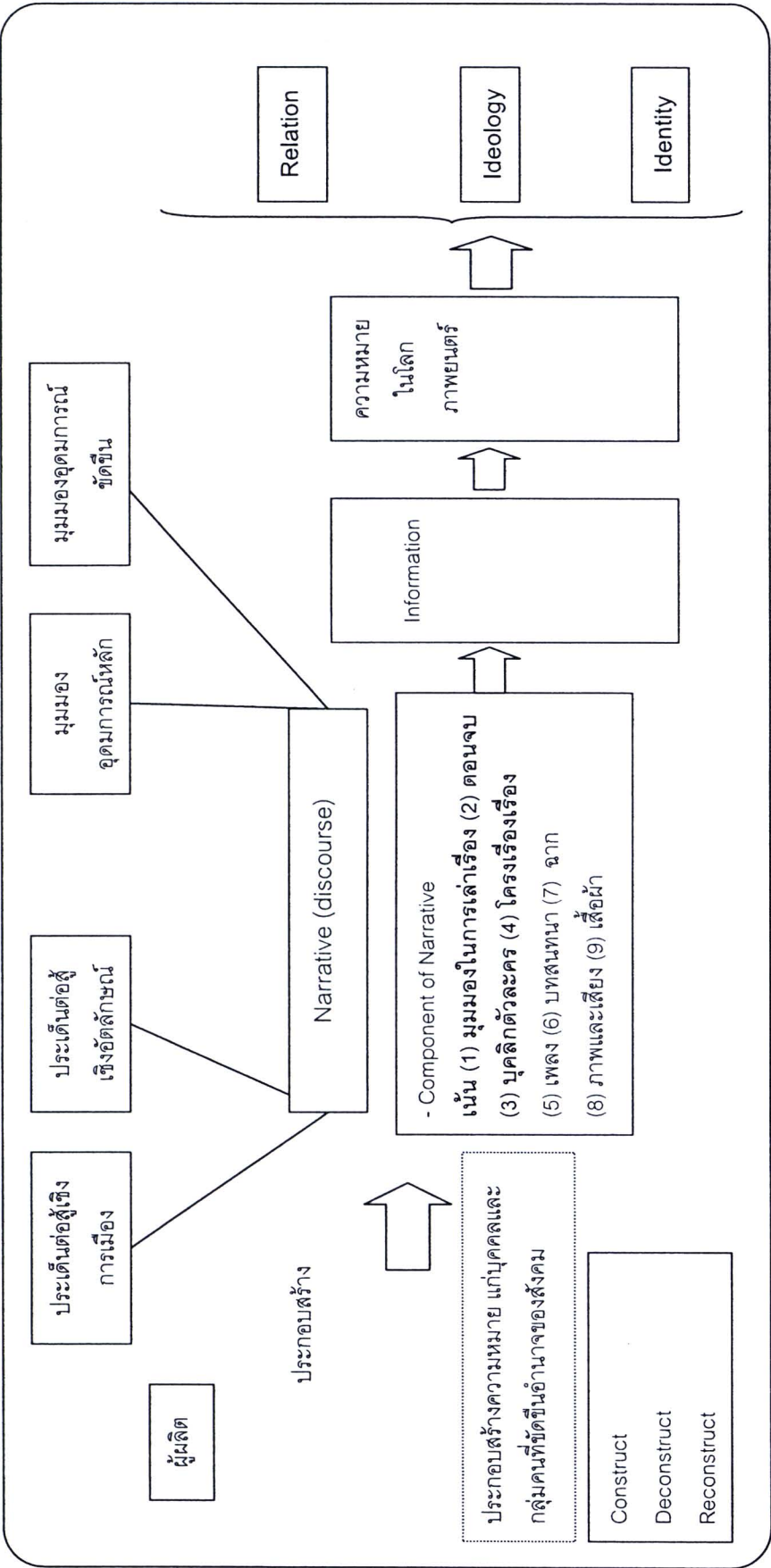
- (6) บริเวณในการต่อสู้กันไม่ได้อยู่ที่หัวใดหัวหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ หรือ ภาคเอกชน แต่อยู่ระหว่างรอยต่อ 2 ขั้ว เช่น สุขภาพ เพศ ความรู้ภาษา วัฒนธรรม สิทธิคนกลุ่มน้อย หรือผู้ด้อยโอกาส ซึ่งประเด็นเหล่านี้มันไม่ถือว่าเป็นประเด็นทางการเมืองในการเมืองแบบเก่า ซึ่งลักษณะของประเด็นปัญหาเหล่านี้จะเห็นได้ว่า มีลักษณะคาบเกี่ยว ไม่สามารถหาสถาบันหลักทางการเมืองมารับผิดชอบต่อปัญหาโดยตรง (ไชยรัตน์, 2545: 152)
- (7) มีลักษณะการทำกิจกรรมและลักษณะอุดมการณ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic) เป็นหลัก ดังที่ Sasson เสนอว่า NSMs กลุ่มต่างๆ พยายามให้ปัจเจกบุคคล ให้ความหมายใหม่แก่ความสัมพันธ์ระหว่างกันเอง, ให้ความหมายใหม่แก่ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับสังคม, ให้ความหมายใหม่แก่ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับธรรมชาติ (พฤทธิฐาน ชุมพล, 2550: 349)
- (8) ขบวนการทางสังคมจะทำให้ปัจเจกบุคคลพัฒนาความสำนึกในความซื่อตรงต่อตนเอง (personal integrity)/ มีความเป็นตัวของตัวเองเป็นอิสระจากอิทธิพลของผู้อื่น (autonomy) และผลที่ตามมาคือทำให้ปัจเจกสนใจว่าการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างสังคมและการเมืองมีผลต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเองอย่างไร และในท้ายที่สุดเขาก็จะมีแบบแผนการเรียกร้องผลประโยชน์ที่เฉพาะตัวมากขึ้น (ideosyncratic pattern of interest articulation) (พฤทธิฐาน ชุมพล, 2550: 349)
- (9) วิธีการ มุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงสังคม โดย เปลี่ยนค่านิยม/ เปลี่ยนความมีตัวตนส่วนตัว และเปลี่ยนสัญลักษณ์ โดยการปรับสัญลักษณ์ (manipulate symbols) และท้าทายค่านิยมที่ลงหลักปักฐานอยู่ในสังคม ด้วยวิธีการ คือ การสร้างวิถีชีวิตใหม่ๆ เป็นทางเลือก แปรรูปเจตจำนงของปัจเจกบุคคลและเจตจำนงร่วม โดยการยกระดับความสำนึก (consciousness raising), เจตบำบัดกลุ่ม (group therapy), การสร้างพื้นที่ทางกายภาพและทางสังคมเพื่อทดลองวิถีชีวิตใหม่ เช่น การใช้สมุนไพรรักษาโรคแทนแพทย์แผนปัจจุบัน (พฤทธิฐาน ชุมพล, 2550 :349)

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นนำมาสู่เกณฑ์ในการกลุ่มของภาพยนตร์ตามประเด็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ออกเป็น (1) ประเด็นการต่อสู้เชิงการเมือง เศรษฐกิจ และ (2) ประเด็นการต่อสู้เชิงอัตลักษณ์ โดยมีนิยามในการแบ่งเกณฑ์ดังนี้

(1) ประเด็นการต่อสู้เชิงการเมือง เศรษฐกิจ ที่มีฐานอยู่ที่ชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง ซึ่งทำการต่อสู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางการผลิตว่าชนชั้นใดเป็นผู้ออกแรงทำงาน และชนชั้นใดเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต และประเด็นที่เกี่ยวกับพลังการผลิต อันประกอบด้วย แรงงาน, ปัจจัยการผลิต ได้แก่ที่ดิน ทุน และเทคโนโลยี หรือเป็นการต่อสู้กระทำผ่านกลไกทางการเมือง เน้นบทบาทของการมีตัวแทน โดยมีเป้าหมายในการต่อสู้คือการช่วงชิงอำนาจรัฐ หรือมีลักษณะที่พึ่งพากลไกของรัฐ

(2) ประเด็นการต่อสู้เชิงอัตลักษณ์เพื่อสร้างความหมาย ตัวตน แก่บุคคลหรือกลุ่มคนที่ขีดขึ้นอำนาจของสังคม ว่าเขาใคร ใครแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร มีความสัมพันธ์ระหว่างกัน, ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับรัฐ และความสัมพันธ์ระหว่างเขากับธรรมชาติอย่างไร เป็นเรื่องเชิงวัฒนธรรม ค่านิยม วิถีชีวิตในชีวิตประจำวัน

9. กรอบแนวคิด



ภาพที่ 2-6: กรอบแนวคิดในการวิจัย