

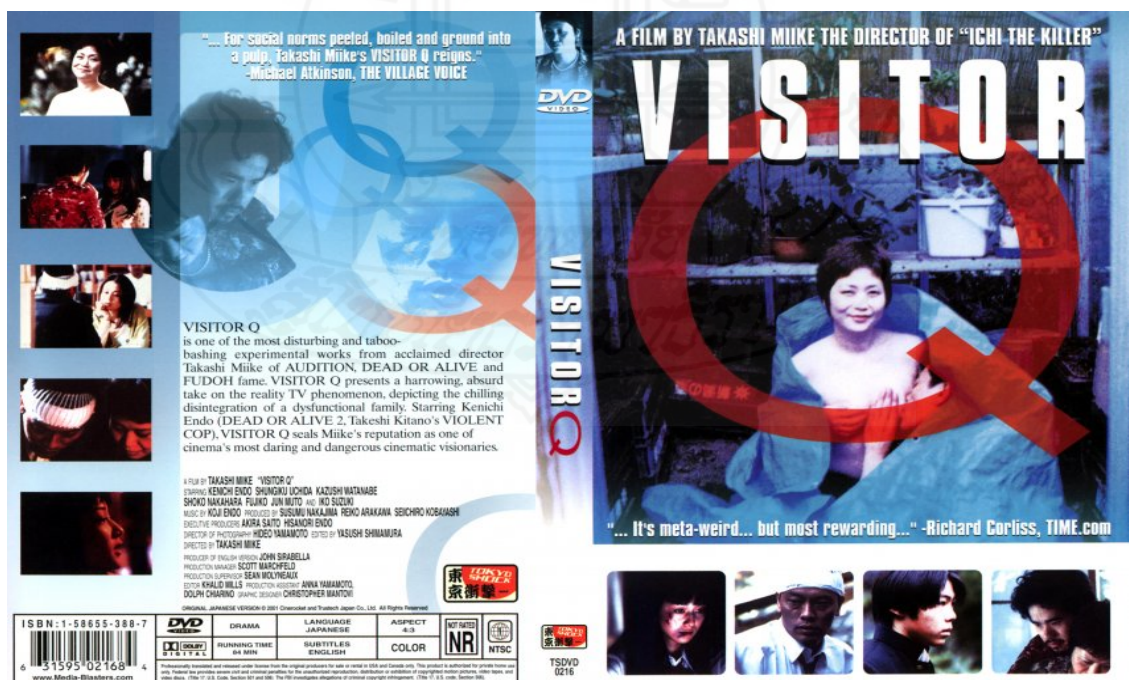
บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส และการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส ซึ่งเป็นภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมรวมทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1. Visitor Q ปีที่สร้าง 2001 เรื่องที่ 2. Baise Moi ปีที่สร้าง 2000 เรื่องที่ 3. A Clockwork Orange ปีที่สร้าง 1971 โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ซึ่งปรากฏผลของการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส รูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

1.1 การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องที่ 1 Visitor Q (2001)



ภาพที่ 4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001)

ประเด็นการวิเคราะห์

1.1.1 โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) นำเสนอเรื่องราวของครอบครัวชาวญี่ปุ่น ครอบครัวหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกสาวและลูกชาย สมาชิกของครอบครัวนี้ล้วนมีปัญหาซ่อนอยู่ในจิตใจของตนเอง ภาพยนตร์เริ่มเรื่องโดยมีข้อความขึ้นว่า “คุณเคยทำแบบนี้กับพ่อตัวเองหรือเปล่า” หลังจากนั้นจึงเป็นฉากการสนทนากันระหว่างพ่อซึ่งเป็นมนุษย์เงินเดือนและได้ซื้อบริการทางเพศกับหญิงสาววัยรุ่นคนหนึ่ง ด้วยความบังเอิญหญิงสาววัยรุ่นที่ขายบริการทางเพศคือลูกสาวของตนเองที่หนีออกจากบ้านมา พ่อพยายามถ่ายทำ VDO จากกล้องถ่าย VDO เพื่อบันทึกภาพและถ่ายทำสารคดีเกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่น แต่แล้วการสนทนาก็เลยจนทำให้เกิดการมีเพศสัมพันธ์กันระหว่างพ่อกับลูกสาว หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็ขึ้นข้อความว่า “คุณเคยตบตีแม่หรือเปล่า” แล้วภาพยนตร์ก็นำเสนอภาพของตัวละครลูกชายวัยรุ่นที่ใช้ความรุนแรงโดยการลงไม้ลงมือทำร้ายแม่แท้ๆ ของตนเองด้วยการตบตี ฟาด และด่าว่าแม่ของตนเองด้วยถ้อยคำหยาบคาย ลูกชายวัยรุ่นคนนี้มีภักดีเพื่อนนักเรียนที่โรงเรียนทำร้ายร่างกายอยู่เป็นประจำ เมื่อตนเองโดนทำร้ายร่างกายก็จะกลับบ้านมาทำร้ายร่างกายแม่ของตนเอง หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็จะนำเสนอตัวละครแม่ ตัวละครแม่จะยินยอมให้ลูกชายทำร้ายร่างกายโดยไม่ที่ไม่มีการโต้ตอบ ตัวละครแม่จะมีบุคลิกที่รักสวยรักงามจนผิดปกติ ในขณะที่โดนทำร้ายร่างกายแม่จะพูดเสมอว่า “อย่าดีที่หน้าแม่นะ อย่าดีโดนหน้า” นอกจากนี้ตัวละครแม่มยังมีพฤติกรรมที่ชอบเสพยาเสพติด เธอมักจะแอบออกไปขายบริการทางเพศเพื่อหาเงินมาซื้อยาเสพติด เมื่อภาพยนตร์นำเสนอตัวละครแต่ละตัวในครอบครัวครบแล้ว ภาพยนตร์ก็ขึ้นข้อความว่า “คุณเคยฟาดหัวใครหรือไม่” หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้นำเสนอตัวละครสำคัญคือชายลึกลับคนหนึ่ง (โดยที่ชายลึกลับนั้นไม่ได้มีชื่อ แต่ชื่อภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจว่าเขาชื่อ Q) ชายลึกลับถือก้อนหินในมือ แล้วเดินเอาก้อนหินมาฟาดที่หัวของตัวละครพ่ออย่างแรงในขณะที่พ่อกำลังเดินทางกลับบ้าน เมื่อตัวละครพ่อโดนก้อนหินฟาดก็ทำให้เกิดอาการมึนๆ งงๆ หลังจากนั้นตัวละครพ่อจึงเชิญชายลึกลับ Q เข้ามาพักอาศัยด้วยที่บ้าน การเข้ามาร่วมครอบครัวของผู้มาเยือน Q กำลังจะทำให้ครอบครัวนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ



ภาพที่ 4.2 ชายลี้กลับ Q กำลังจะใช้ก้อนหินฟาดตัวละครพ่อ

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เมื่อผู้มาเยือน Q เข้ามาอาศัยอยู่ร่วมในครอบครัว ตัวละครทุกคนในครอบครัวรู้สึกสนิทสนมกับเขา ผู้มาเยือน Q เป็นเหมือนสมาชิกคนหนึ่งครอบครัว ในวันแรกที่ผู้มาเยือน Q เข้ามาอาศัยอยู่ในบ้าน เขานั่งรับประทานอาหารเช้ากับตัวละครพ่ออย่างคุ้นเคยและมีตัวละครแม่คอยเติมอาหารให้ ในขณะนั้นลูกชายกลับมาจากโรงเรียนและกำลังจะเข้ามาทำร้ายร่างกายแม่ ลูกชายหยุดมองผู้มาเยือน Q ผู้มาเยือน Q บอกลูกชายว่า “จะทำอะไรก็ทำเลย ตามสบาย ดีแล้วๆ” หลังจากนั้นลูกชายก็ทำร้ายร่างกายตัวละครแม่ต่อหน้าผู้มาเยือน Q โดยที่ตัวละครพ่อซึ่งนั่งรับประทานอาหารเช้าอยู่ก็ได้เห็นเหตุการณ์แต่ไม่ได้สนใจและไม่ได้ห้ามปรามลูกชายวัยรุ่น เมื่อถึงเวลาตอนตัวละครพ่อกับแม่ซึ่งนอนอยู่ในห้องด้วยกัน ตัวละครแม่พยายามจะมีเพศสัมพันธ์กับพ่อ แต่พ่อไม่สนใจ ตัวละครแม่ได้กลิ่นของลูกสาวที่ติดอยู่กับตัวพ่อ เธอรับรู้ได้ว่าพ่อกับลูกสาวแอบมีเพศสัมพันธ์กัน ตัวละครแม่พยายามเก็บความรู้สึกไว้ในใจ ผู้มาเยือน Q เดินเข้าไปในห้องนอนของลูกชายซึ่งเต็มไปด้วยเครื่องมือที่ใช้ทำร้ายร่างกายแม่ ผู้มาเยือน Q สนทนากับลูกชายเรื่องเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ลูกชายไม่ตอบคำถามใดๆ ผู้มาเยือน Q กอดลูกชายไว้ หลังจากนั้นผู้มาเยือน Q ก็เดินเข้าไปสำรวจห้องนอนของลูกสาวที่หนีออกจากบ้านไปแล้ว เช้าวันต่อมาตัวละครพ่อเดินทางไปทำงานและเห็นภาพกลุ่มนักเรียนกำลังรวมตัวทำร้ายร่างกายลูกชายของตนเอง ตัวละครพ่อแอบเฝ้าดูเหตุการณ์โดยที่ไม่ได้ช่วยเหลืออะไร ตัวละครพ่อได้รับรู้ถึงความรู้สึกของลูกชายที่ต้องโดนทำร้ายร่างกาย ใน

เดียวกันตัวละครแม่ได้เดินทางออกจากบ้านเพื่อไปขายตัวหาเงินมาซื้อยาเสพติด ตัวละครแม่ได้พบกับลูกค้าที่ซื้อบริการทางเพศ เขาขอร้องให้เธอทบตีเขาในขณะที่มีเพศสัมพันธ์ ตัวละครแม่ได้รับรู้ถึงความรู้สึกของลูกค้าที่โดนทำร้ายร่างกาย และได้รับรู้ถึงความรู้สึกของลูกค้าที่ต้องอดทนขายบริการทางเพศ เมื่อตัวละครแม่กลับมาที่บ้านและกำลังเสพยาเสพติด ผู้มาเยือน Q ได้เข้ามาบีบนิ้วให้ตัวละครแม่ ผู้มาเยือน Q บีบหน้าอกแม่จนมีน้ำนมไหลออกมา ตัวละครแม่รู้สึกมีความสุขและรู้สึกผ่อนคลายตัวเองอย่างมาก ในขณะที่ผู้มาเยือน Q บีบนิ้วให้ตัวละครแม่อยู่นั้นลูกค้าได้แอบเข้ามาเห็นเหตุการณ์ ทำให้ลูกค้ารับรู้ถึงความรู้สึกของแม่ที่ต้องทนแบกรับปัญหาต่างๆ ไว้ เมื่อผู้มาเยือน Q ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ผู้มาเยือน Q ได้รับรู้ถึงปัญหาของทุกคนในครอบครัวนี้ และผู้มาเยือน Q เริ่มมีความสัมพันธ์กับสมาชิกทุกคนในครอบครัว สมาชิกทุกคนในครอบครัวเริ่มรับรู้ถึงปัญหาของกันและกัน และสมาชิกของทุกคนในครอบครัวเริ่มรับรู้ถึงความรู้สึกของกันและกัน



ภาพที่ 4.3 ผู้มาเยือน Q เข้ามาอยู่ร่วมที่บ้านกับทุกคน

ภาวะวิกฤติ (Climax)

เหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้พัฒนามาถึงจุดที่เป็นภาวะวิกฤติของตัวละครแต่ละตัว เมื่อวันหนึ่งตัวละครพ่อระเบิดอารมณ์ออกมาหลังจากโดนเพื่อนร่วมงานสาวดูค่ว่ากล่าว ตัวละครพ่อได้ปล้ำมือมาเพื่อนร่วมงานสาวเสียชีวิต ตัวละครพ่อนำศพเพื่อนร่วมงานสาวกลับมาที่บ้านด้วยความช่วยเหลือของผู้มาเยือน Q ตัวละครพ่อนำศพเพื่อนร่วมงานสาวมาไว้ที่โรงเก็บของ

และได้ข่มขืนสพเพื่อนร่วมงานสาว หลังจากนั้นตัวละครพ่อได้เรียกให้ตัวละครแม่มาช่วยกันทำลายสพของเพื่อนร่วมงานสาว ตัวละครแม่กับพ่อจึงช่วยกันชำแหละสพของเพื่อนร่วมงานสาวใส่ถุงพลาสติกสีดำ ในขณะที่ลูกชายซึ่งกลับมาถึงที่บ้านพอดี และได้มีกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่โรงเรียนตามมาทำร้ายร่างกายลูกชายที่บ้าน เมื่อตัวละครพ่อและแม่เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวละครพ่อและแม่จึงตัดสินใจร่วมมือกันฆ่ากลุ่มเพื่อนนักเรียนที่ทำร้ายร่างกายลูกชายของตนเอง ลูกชายยื่นมองดูตัวละครพ่อและแม่ฆ่ากลุ่มเพื่อนนักเรียนอย่างมีความสุข เหตุการณ์ภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นนั้นผู้มาเยือน Q เป็นเพียงแค่ผู้ที่เฝ้ามองเหตุการณ์อยู่ห่างๆ และผู้มาเยือน Q ได้ถ่ายภาพบันทึกไว้ในกล้อง VDO

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากผ่านพ้นภาวะวิกฤติ ตัวละครพ่อตัวละครแม่และลูกชายก็รู้สึกมีความสุขที่ได้ช่วยเหลือกันและกัน ตัวละครพ่อและแม่ช่วยกันนำศพกลุ่มเพื่อนนักเรียนและเพื่อนร่วมงานสาวที่ถูกฆ่ามาชำแหละเป็นชิ้นๆ เพื่อนำไปทิ้ง ตัวละครพ่อและแม่ยิ้มแย้มให้กับและมองหน้ากันอย่างมีความสุข มีบทสนทนาระหว่างตัวละครพ่อและแม่ที่เต็มไปด้วยความสุขเช่น “ขอบใจนะ” “มีความสุขจังเลย” “เราไม่เคยรู้สึกดีแบบนี้มานานแล้วนะ” ในขณะที่ลูกชายก็แสดงออกถึงความสุขที่ได้รับโดยการยิ้มให้กับตัวละครพ่อและแม่ และแสดงออกถึงความสุขโดยการการลงไปในนอกลังใต้น้ำที่ตัวละครแม่ได้บีบทิ้งเอาไว้ที่พื้นบ้าน ลูกชายได้แสดงออกถึงความสุขนี้โดยการพูดคุยกับผู้มาเยือน Q ว่า “คุณได้ทำลายครอบครัวเราไปแล้วอย่างตลอดกาล ขอขอบคุณมากๆ ครับ” หลังจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายและเหตุการณ์ร้ายต่างๆ ได้ผ่านพ้นไป ผู้มาเยือน Q ได้ตัดสินใจเดินออกมาจากครอบครัวนี้ไป

การยุติของเรื่องราว (Ending)

เมื่อผู้มาเยือน Q เดินออกมาจากครอบครัวนี้ไป ในขณะที่ผู้มาเยือน Q กำลังเดินอยู่บนถนน ผู้มาเยือน Q ก็พบกับตัวละครลูกสาวที่ได้หนีออกจากบ้านมา ตัวละครลูกสาวเดินเข้ามาหาผู้มาเยือน Q และเสนอขายบริการทางเพศให้กับผู้มาเยือน Q ผู้มาเยือน Q ยิ้มและหยิบก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละครลูกสาวอย่างแรง ตัวละครลูกสาวรู้สึกมีน้ๆ งงๆ และได้ตัดสินใจเดินทางกลับไปที่บ้านพร้อมกับรอยแผลที่หัว เมื่อตัวละครลูกสาวกลับมาที่บ้านเธอไม่พบใครในบ้าน ตัวละครลูกสาวเดินเข้าไปในห้องนอน เธอมองเห็นห้องนอนของเธอและก็ได้ร้องไห้ออกมาด้วยความสุขสังเกตได้จากรอยยิ้มที่มุมปากเล็กๆ ของเธอ เมื่อตัวละครลูกสาวเดินไปที่หลังบ้าน ตัวละครลูกสาวได้พบกับแม่ของเธอกำลังนั่งเปลือยกายอยู่อย่างมีความสุข โดยที่มีตัวละครพ่อนั่งเปลือยกายอยู่ข้างๆ และกำลังใช้ปากดูดที่หน้าอกของแม่ ตัวละครพ่อและแม่ยิ้มอย่างมีความสุข ตัวละครแม่เรียกให้ลูกสาวมาดูดน้ำนมจากหน้าอกของเธอ ตัวละครลูกสาวยิ้มอย่างมีความสุขและเดิน

เข้าไปดูคนน้ำนมจากหน้าอกของแม่อีกข้าง เป็นการยุติของเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด และเป็นการยุติของเรื่องราวในภาพยนตร์อย่างมีความสุข

1.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) คือ “ความรักครอบครัวที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” และ “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง”

1) “ความรักครอบครัวที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เล่าเรื่องของครอบครัวๆ หนึ่งในประเทศญี่ปุ่น สมาชิกทุกคนในครอบครัวต่างก็มีปัญหาที่ซ่อนอยู่ลึกๆภายในจิตใจของตัวเอง สมาชิกแต่ละคนในครอบครัวต่างปกปิดปัญหาของตัวเองไว้ไม่ให้ใครในครอบครัวรู้ในตอนเริ่มเรื่อง หลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนในครอบครัวจึงได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับสมาชิกแต่ละคนในครอบครัว สมาชิกทุกคนในครอบครัวนี้ล้วนมีความรักครอบครัว แต่ความรู้สึกนี้ถูกซ่อนไว้ภายในจิตใจและไม่ได้แสดงความรู้สึกออกมา จนกระทั่งเกิดภาวะวิกฤติขึ้นในภาพยนตร์ สมาชิกทุกคนในครอบครัวจึงได้แสดงความรักที่มีให้กันในครอบครัวออกมา และสมาชิกทุกคนในครอบครัวได้ตัดสินใจช่วยเหลือกันและร่วมมือกันแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น เมื่อสมาชิกทุกคนในครอบครัวช่วยเหลือกันและร่วมมือกัน ทุกคนในครอบครัวจึงสามารถแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นได้ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ได้นำเสนอให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้ถึง “ความรักครอบครัวที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ”

2) “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง” ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เล่าเรื่องปัญหาความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวละครแต่ละตัว และสามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยในสังคม ความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็น การทำร้ายร่างกาย ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงในครอบครัว ได้สร้างปัญหาให้ทุกคนในครอบครัวจนกระทั่งเกิดภาวะวิกฤติขึ้นในภาพยนตร์ สมาชิกแต่ละคนในครอบครัวได้ใช้ความรุนแรงกว่าเพื่อแก้ไขปัญหาและต่อสู้กับความรุนแรงที่เกิดขึ้นและสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ การใช้ความรุนแรงเพื่อต่อสู้กับความรุนแรง แม้จะเป็นการแก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยถูกต้องนัก แต่ในบางครั้งเมื่อเกิดภาวะวิกฤติขึ้นและหาทางแก้ไขได้ยาก “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง” ก็อาจเป็นหนทางหนึ่งที่มนุษย์จำเป็นต้องเลือกใช้เพื่อการเอาตัวรอดในสังคมที่เต็มไปด้วยปัญหาความรุนแรง

1.1.3 ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ออกเป็น 2 ประเภทคือ 1) ตัวละครที่อยู่ในครอบครัวประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว 2) ตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในครอบครัวแต่มีความเกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ประกอบด้วย

ผู้มาเยือน Q เพื่อนร่วมงานสาวของพ่อ เพื่อนที่โรงเรียนของลูกชาย จากนั้นผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครแต่ละบทบาทดังนี้

ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1. ลักษณะนิสัยด้านบวก เป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีต่อตนเองและคนใกล้ชิด นิสัยเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้ 2. ลักษณะนิสัยด้านลบ คือการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าเป็นการประพฤติก้าว นิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น เป็นการกระทำที่นำไปสู่ความรุนแรง 3. ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง เป็นการกระทำและพฤติกรรมของตัวละครที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องสมควรกระทำหรือไม่

ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ประเภทที่ 1. ตัวละครที่อยู่ในครอบครัว ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว ตัวละครทุกตัวมีลักษณะนิสัยด้านลบ การประพฤติปฏิบัติตนของสมาชิกทุกคนในครอบครัวเป็นไปในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ตัวละครทุกตัวที่อยู่ในครอบครัวมีพฤติกรรมก้าว และใช้มักความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ประเภทที่ 2. ตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในครอบครัวแต่มีความเกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เพื่อนร่วมงานสาวของพ่อเป็นตัวละครมีลักษณะนิสัยด้านบวก เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของคนทำงานในสังคมทั่วไปที่ประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดี มีความมุ่งมั่นในการทำงาน เพื่อนที่โรงเรียนของลูกชายเป็นตัวละครมีลักษณะนิสัยด้านลบที่พบเห็นได้ในสังคมปัจจุบัน เป็นตัวละครที่ชอบใช้ความรุนแรงกับผู้ที่อ่อนแอกว่า ผู้มาเยือน Q เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง ผู้มาเยือน Q เป็นตัวแทนของผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ผู้มาเยือน Q เป็นตัวละครที่มักช่วยเหลือและปกป้องตัวละครที่อยู่ในครอบครัว ผู้มาเยือน Q คอยเอาใจช่วยตัวละครที่อยู่ในครอบครัว กล่าวได้ว่าผู้มาเยือน Q คือ ตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้ชมภาพยนตร์

1.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ที่สร้างปมปัญหาให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ ความขัดแย้ง (Conflict) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ประกอบด้วย ความขัดแย้ง (Conflict) 2 ประเภทคือ 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละครอื่นๆ ในภาพยนตร์ ตัวละครที่อยู่ในครอบครัวซึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว ตัวละครทุกตัวนั้นล้วนมีความขัดแย้ง (Conflict) กับบุคคลอื่นที่อยู่รอบๆ ตัว ตัวละครพ่อมีความขัดแย้ง (Conflict) กับเพื่อนร่วมงานสาว ตัวละครแม่และลูกชายมีความขัดแย้ง (Conflict)

ระหว่างกัน ตัวละครลูกชายมีความขัดแย้ง (Conflict) กับเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ตัวละครลูกสาวมีความขัดแย้ง (Conflict) กับตัวละครในครอบครัว ความขัดแย้ง (Conflict) ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันของตัวละครทุกคนในครอบครัวที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เกิดความรุนแรงขึ้นในภาพยนตร์ 2) ความขัดแย้ง (Conflict) ภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์ ตัวละครแต่ละตัวมีการพัฒนาการทางความคิดภายในจิตใจของตัวละครที่จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไป ตัวละครที่อยู่ในครอบครัวซึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาวพยายามเก็บกอดความรู้สึกขัดแย้งต่างๆ ที่เกิดขึ้นไว้ภายในจิตใจของตนเอง ตัวละครพ่อรับรู้ว่าลูกสาวขายตัวแต่ก็ยังมิเพสสัมพันธ์กับลูกสาว ตัวละครแม่ต้องอดทนให้ลูกชายทำร้ายร่างกายอยู่เสมอ ลูกชายทำร้ายร่างกายแม่จนเป็นกิจวัตรประจำวัน และลูกสาวที่หนีออกจากบ้านเพราะเบื่อหน่ายกับสภาพครอบครัวของตัวเอง หลังจากนั้นตัวละครที่อยู่ในครอบครัวก็เริ่มเรียนรู้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตนเองและหาทางในการแก้ไขปัญหาคือความขัดแย้ง (Conflict) ภายในจิตใจที่เกิดขึ้น ตัวละครพ่อเก็บกอดความรู้สึกต่างๆ ไว้ไม่ไหวและระเบิดอารมณ์ออกมาจนไปทำให้เพื่อนร่วมงานสาวเสียชีวิต ตัวละครแม่ยอมช่วยพ่อฆ่าและศพเพื่อนร่วมงานสาวเพื่อแก้ไขปัญหาลูกชายคือที่ตัวละครพ่อและแม่ช่วยกันฆ่าเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ลูกชายจึงเกิดความรักในครอบครัวและไม่ทำร้ายร่างกายตัวละครแม่อีก ลูกสาวตัดสินใจกลับบ้านมาอยู่กับครอบครัวแปลกๆ ของเธออีกครั้ง การเปลี่ยนแปลงทางความคิดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจเหล่านี้จึงเป็นความขัดแย้ง (Conflict) ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร

1.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ผู้วิจัยพบว่า ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนในการเร้าอารมณ์ผู้ชม และมีส่วนสำคัญในการสร้างความรุนแรงในภาพยนตร์ ฉากช่วยเสริมเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น อาจกล่าวได้ว่า ฉากกับความรุนแรงเป็นส่วนเสริมซึ่งกันและกันในการเร้าอารมณ์ผู้ชม ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ประกอบด้วย

1) ฉากในชีวิตประจำวัน คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละคร โดยทั่วไป ประกอบด้วย (1) ฉากที่มีรูปแบบของฉากภายใน (Interior) คือ การจัดฉากให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครอยู่ภายในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วย ฉากภายในบ้านซึ่งเป็นสถานที่ที่ทุกคนในครอบครัวอาศัยอยู่ ฉากบ้านในภาพยนตร์เป็นฉากบ้านที่มีการตกแต่งให้มีดูทรุดโทรมและสกปรก ซึ่งสะท้อนให้ผู้ชมได้ทราบถึงการขาดการดูแลบ้านของตัวละครแม่ และเกิดจากการที่ลูกชายทำร้ายร่างกายตัวละครแม่ ฉากที่ทำงานของตัวละครพ่อซึ่งเต็มไปด้วยคนทำงานออฟฟิศที่อาศัยอยู่กันอย่างแออัดและเร่งรีบ ฉากในโรงเรียนของลูกชายที่ดูเก่าแก่และทรุดโทรม (2) ฉากที่มีรูปแบบของ

ฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงถึงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารหรือภายนอกที่อยู่อาศัยในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย ฉากสวนหลังบ้านที่กร้างและเต็มไปด้วยคราบเลือดจากการที่พ่อและแม่ช่วยกันฆ่าและศพเพื่อนร่วมงานสาวของพ่อ และศพของเพื่อนที่โรงเรียนของลูกชาย ฉากในชีวิตประจำวันเหล่านี้สะท้อนให้ผู้ชมได้ทราบถึงความเลื่อมโทรมของสถานที่และความเลื่อมโทรมของตัวละครที่อยู่ในฉาก

2) ฉากอื่นๆ ที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องที่นอกเหนือชีวิตประจำวันของตัวละคร หมายถึง ฉากหรือสถานที่ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่อยู่นอกเหนือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ประกอบด้วย ฉากโรงแรมม่านรูดที่ตัวละครพ่อซื้อบริการทางเพศลูกสาว ฉากโรงแรมม่านรูดที่ตัวละครแม่ไปขายบริการทางเพศซึ่งมีการตกแต่งด้วยอุปกรณ์เร้าอารมณ์ทางเพศมากมาย และมีการตกแต่งแสงไฟในโรงแรมเพื่อให้มีบรรยากาศลึกลับและไม่ปลอดภัย ฉากป่าไม้ข้างถนนที่ตัวละครพ่อได้ลุดกระซางเพื่อนร่วมงานสาวเข้าไปโดยหวังที่จะข่มขืน ฉากป่าไม้ข้างถนนซึ่งเต็มไปด้วยต้นไม้ใหญ่ที่กร้างและช่วยอำพรางสายตาไม่ให้คนที่อยู่ในถนนมองเห็นเหตุการณ์ในป่าได้ ฉากในชีวิตประจำวันและฉากอื่นๆ ที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องที่นอกเหนือชีวิตประจำวันเหล่านี้ เป็นฉากที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงสถานที่ที่มีความไม่ปลอดภัย ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศความรุนแรงและความน่ากลัวที่เกิดในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

1.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

กระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อใช้ในการสื่อความหมายอยู่เสมอ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ โดยมีลักษณะของสัญลักษณ์เป็นสัญลักษณ์พิเศษเฉพาะในเรื่อง คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายเฉพาะในภาพยนตร์เรื่องนั้นเท่านั้น ผู้ชมจะต้องอาศัยความเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เพื่อการตีความสัญลักษณ์พิเศษที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้น ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเฉพาะในเรื่อง คือ การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละคร สัญลักษณ์พิเศษนี้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ 2 ครั้ง คือ 1. การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละครพ่อในตอนต้นเรื่อง ตัวละครพ่อในตอนต้นเรื่องเพิ่งมีเพศสัมพันธ์กับลูกสาวของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกผิดขึ้นภายในจิตใจและเกิดปัญหาภายในจิตใจของตนเองอย่างรุนแรง ผู้มาเยือน Q จึงได้ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวตัวละครพ่อ 2. การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละครลูกสาวในตอนท้ายเรื่อง ตัวละครลูกสาวซึ่งหนีออกมาจากบ้านและต้องยอมขายบริการทางเพศเพื่อให้ตนเองอยู่รอด ตัวละครลูกสาวอยู่ในช่วงที่มีปัญหาภายในจิตใจอย่างรุนแรงและเกิดความรู้สึกสับสนขึ้นภายในจิตใจ ผู้มาเยือน Q จึงได้ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวตัวละครลูกสาว การที่ผู้มาเยือน Q ได้ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัว

ละครทั้ง 2 ตัวนั้น เป็นการใช้อยุทธลักษณะพิเศษเฉพาะในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เกิดความเข้าใจว่า เมื่อใดที่ตัวละครเกิดปัญหาขึ้นและหาทางแก้ไขปัญหานั้นไม่ได้ “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง” อาจจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่ตัวละครจำเป็นต้องใช้ในการแก้ไขปัญหของตนเอง และเมื่อตัวละครลูกสาวโดนผู้มาเยือน Q ใช้อ้อนหินฟาดไปที่หัว ตัวละครลูกสาวก็กลับไปอยู่ที่บ้านกับสมาชิกในครอบครัวพร้อมกับรอยแผลที่หัว เป็นการใช้อยุทธลักษณะพิเศษเฉพาะในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เกิดความเข้าใจว่า เมื่อใดที่ตัวละครเกิดปัญหาขึ้นและกลับมาที่บ้านพร้อมกับรอยแผลต่างๆ ความรักที่มีให้กันของตัวละครในครอบครัวจะช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นได้ การที่ผู้มาเยือน Q ใช้อ้อนหินฟาดไปที่หัวตัวละครจึงเป็นการใช้อยุทธลักษณะพิเศษเฉพาะในภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นให้ตัวละครได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับตนเอง และกระตุ้นให้ตัวละครได้กลับไปที่บ้านพร้อมกับปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้น เมื่อตัวละครได้กลับไปที่บ้านและได้ค้นพบ “ความรักครอบครัวที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” ตัวละครจะสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวของตนเอง และแก้ไขปัญหาดังกล่าวของคนในครอบครัวได้ ซึ่งตรงกับแก่นความคิดของภาพยนตร์

1.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างภาพยนตร์พยายามให้เกิดความเป็นกลางในกระบวนการเล่าเรื่อง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นกระบวนการเล่าเรื่องจากภายนอกและเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏผู้เล่าเรื่องในภาพยนตร์ แต่เป็นกระบวนการเล่าเรื่องที่มีลักษณะเป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ หรือเป็นการรายงานเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์โดยให้ผู้ชมภาพยนตร์รับทราบและเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เอง ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ไม่ได้ใช้การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง คือ การเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง และไม่ได้ใช้การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม คือ การที่มีผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าเรื่องพบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ได้ใช้การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ทั้งเรื่อง คือ เป็นการเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ตั้งแต่การเริ่มต้นเรื่องราวจนถึงบทสรุปของเรื่องราว โดยใช้การนำเสนอภาพและเสียงของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ในลักษณะที่ให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เพียงแค่แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาโดยที่ไม่มีการบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร ผู้ชมภาพยนตร์จึงเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ และผู้ชมภาพยนตร์จะต้องเป็นผู้คาดเดาความรู้สึกนึกคิดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครต่างๆ เอง ข้อเสียของการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) คือ อาจจะทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงตัวละครใน

ภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นเพียงการสังเกตการณ์ หรือรายงาน เหตุการณ์ต่างๆ โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวเอง ข้อดีของการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมอง ที่เป็นกลาง (The Objective) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) คือ เป็นการเล่าเรื่องโดยให้อิสระ ทางความคิดกับผู้ชม ผู้ชมสามารถตีความความรู้สึกนึกคิดของตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์ได้อย่าง อิสระ เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ผู้ชมก็สามารถเลือกที่จะมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตาม ภาพยนตร์ไปในทางบวกหรือลบก็ได้ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) จากมุมมอง ที่เป็นกลาง (The Objective) นอกจากจะทำให้ผู้ชมมีอิสระทางความคิดในการตีความตัวละครและ ตีความเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แล้ว ยังทำให้ผู้ชมมีความคิดเห็นหลังจากชมภาพยนตร์จบ อย่างหลากหลาย ผู้ชมอาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจเรื่องราวในภาพยนตร์ก็ได้ ผู้ชมอาจจะชอบหรือไม่ ชอบภาพยนตร์ก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความคิดภาพยนตร์ของตัวผู้ชมภาพยนตร์เอง

1.2 กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องที่ 2 Baise Moi (2000)



ภาพที่ 4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000)

ประเด็นการวิเคราะห์

1.2.1 โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง (Exposition)

Baise Moi (2000) เป็นภาพยนตร์ฝรั่งเศสที่กำกับโดยผู้กำกับหญิง วีร์จิเนีย เดสปองต์ (Virginie Despentes) ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) มีชื่อในเวอร์ชันภาษาอังกฤษว่า Rape Me เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เล่าเรื่องความแค้นของผู้หญิง 2 คนที่มีต่อผู้ชายแย่ๆ ทั้งหลายที่คอยเอาเปรียบและทำร้ายร่างกายพวกเธอ พวกเธอจึงแก้แค้นผู้ชายใจระกะทั้งหลายด้วยวิธีการที่โหด ดิบเถื่อน นอกจากแก้แค้นผู้ชายใจระกะแล้วพวกเธอทั้ง 2 คน ยังเลือกที่จะแก้แค้นสังคมและผู้คนรอบตัวโดยการใช้ชีวิตที่ไร้กฎระเบียบและไม่สนใจสังคม ใช้ชีวิตที่หมกมุ่นอยู่กับยาเสพติด กิเลสตัณหา และการฆาตกรรม ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi ใช้การเริ่มเรื่อง (Exposition) โดยนำเสนอชีวิตของผู้หญิงชาวฝรั่งเศส 2 คน หญิงสาวคนแรกนาดีน นาดีนเป็นสาวร่างใหญ่สวยสง่า ทำอาชีพเป็นโสเภณีและค้ายาเสพติด นาดีนพักอาศัยอยู่กับเพื่อนร่วมห้องสาว เพื่อนร่วมห้องสาวมักจะดูคุดำและดูถูกนาดีนว่าเป็นหญิงขายบริการอยู่เสมอ นอกจากนี้นาดีนยังมีแมงดาชายวัยกลางคนที่คอยหางานขายบริการทางเพศให้กับนาดีน แมงดาชายวัยกลางคนใช้นาดีนอย่างหนักแต่ให้เงินค่าตอบแทนนาดีนเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แมงดาชายวัยกลางคนมักจะให้นาดีนเสพยาเสพติด จนนาดีนมีสภาพเป็นโสเภณีหมดสภาพที่มีอาการติดยาเสพติดอย่างหนัก หญิงสาวคนที่สองมานู มานูเป็นสาววัยรุ่นที่พักอาศัยอยู่กับพี่ชายที่มีอาชีพเป็นบาร์เทนเดอร์ มานูมักจะถูกพี่ชายดูคุดำและดูถูกอยู่เสมอเนื่องจากมานูเป็นหญิงสาวที่แต่งงานไม่มีงานทำ ทุกครั้งที่มานูทะเลาะกับพี่ชาย มานูจะถูกพี่ชายทำร้ายร่างกายด้วยการทุบตีอยู่เสมอ เมื่อถูกดูคุดำและทุบตีมานูจะหนีออกจากบ้านไปหาเพื่อนสาวที่เป็นโสเภณีสูงวัย การเริ่มเรื่อง (Exposition) ของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi เป็นการเริ่มเรื่องโดยการนำเสนอสถานะปัญหาของตัวละคร 2 ตัวคือ นาดีนและมานู การทำร้ายร่างกายและการทำร้ายจิตใจด้วยถ้อยคำหยาบคายและดูถูกดูแคลน เป็นปัญหาความรุนแรงที่ถาโถมเข้าสู่ตัวละครทั้งนาดีนและมานู ทำให้ตัวละครทั้งนาดีนและมานูเป็นเสมือนเหยื่อของความรุนแรง นาดีนและมานูต้องตกเป็นเหยื่อที่อยู่ในสถานะที่ถูกทำร้ายร่างกายและถูกทำร้ายจิตใจอย่างต่อเนื่อง ความคับแค้นใจเหล่านี้สะสมอยู่ในจิตใจของตัวละครทั้ง 2 ตัว เปรียบเสมือนระเบิดเวลาที่รอเวลาที่จะระเบิดออกมา



ภาพที่ 4.5 ตัวละครมานู (ซ้าย) ตัวละครนาดิน (ขวา)

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) เกิดการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ขึ้นเมื่อนาดินออกไปขายบริการทางเพศให้กับแขกรายหนึ่งด้วยความเห็นดีเห็นงามเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว หลังจากขายบริการทางเพศเสร็จ นาดินได้เห็นแมงดาชายวัยกลางคนถูกแก๊งค์ค้ายาเสพติดฆ่าตาย นาดินรีบหนีกลับห้องด้วยความกลัว เมื่อมาถึงห้องนาดินโดนเพื่อนร่วมห้องสาวดูค้ำอย่างแรงและขับไล่ออกจากห้อง เพื่อนร่วมห้องสาวได้ทำร้ายร่างกายนาดิน นาดินระงับอารมณ์ไว้ไม่ไหวเธอฆ่าเพื่อนร่วมห้องสาวตายหลังจากนั้นนาดินจึงตัดสินใจเก็บเสื้อผ้าและหนีออกมาจากห้องพัก ในขณะเดียวกัน มานูซึ่งเพิ่งโดนพี่ชายดูค้ำและทำร้ายร่างกาย มานูจึงไปหาเพื่อนสาวที่เป็นโสเภณีสูงวัย ในระหว่างนั้นได้มีกลุ่มชายลึกลับจู่โจมกระชากมานูและเพื่อนสาวที่เป็นโสเภณีสูงวัยไปข่มขืนในตึกร้าง เพื่อนสาวที่เป็นโสเภณีสูงวัยหวีดร้องด้วยความกลัว แต่มานูกลับเงียบและนิ่งเฉยปล่อยให้กลุ่มชายลึกลับข่มขืนเธอจนเสร็จ หลังจากโดนข่มขืนมานูรีบกลับมาที่บ้าน เมื่อมาถึงที่บ้านพี่ชายมานูดูค้ำมานูว่าไปสำส่อนที่ไหนมา มานูโกรธมากจนระงับอารมณ์ไว้ไม่ไหว เธอหยิบปืนของพี่ชายและยิงพี่ชายของตัวเองตาย มานูเก็บปืนและเสื้อผ้าใส่กระเป๋าและได้หนีออกมาจากบ้าน มานูเดินมาที่สถานีรถไฟซึ่งในขณะนั้นสถานีรถไฟได้ปิดบริการแล้ว มานูมองเห็นนาดิน มานูและนาดินมองตากันทั้งคู่เกิดความรู้สึกผูกพันกันแม้ว่าจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน มานูถามนาดินว่าจะไปไหน นาดินบอกว่าจะเดินทางไปทางใต้เรื่อยๆ โดยไม่มีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน มานูบอกนาดินว่าเธอมีรถยนต์ของพี่ชายแต่เธอขับรถยนต์ไม่เป็น มานูจึงยื่นข้อเสนอให้นาดินเป็นคนขับ

รถยนต์และขอร่วมเดินทางไปทางใต้ด้วย นาดินตอบตกลงหญิงสาวทั้งคู่จึงได้ตัดสินใจออกเดินทางไปด้วยกัน

ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่อมานูและนาดินออกเดินทางไปด้วยกัน เหตุการณ์ในภาพยนตร์มาถึงจุดที่เป็นภาวะวิกฤติของภาพยนตร์ ตัวละครทั้งมานูและนาดินเริ่มปลดปล่อยอารมณ์ด้านมืดของตัวเองออกมาและมีพฤติกรรมไปในทางที่เลวลงเรื่อยๆ มานูและนาดินไปที่ร้านขายปืน มานูยิงคนขายปืนตาย หลังจากนั้นทั้งคู่ก็ขโมยปืนและกระสุนปืนมาจากร้านขายปืนจำนวนมาก มานูและนาดินมีพฤติกรรมเสพยาเสพติดอย่างหนัก เมื่อไม่มีเงินไปซื้อยาเสพติด มานูและนาดินได้ไปดักปล้นเงินจากหญิงชราที่มากดเงินที่ตู้ATM เมื่อปล้นเงินของหญิงชราแล้วมานูใช้ปืนยิงหญิงชราเสียชีวิตโดยที่นาดินยืนหัวเราะอยู่ด้วยความสะใจ มานูและนาดินเริ่มตระเวนปล้นเงินและฆ่าเจ้าทรัพย์บ่อยครั้งขึ้น นอกจากนี้ตัวละครทั้งมานูและนาดินยังมีพฤติกรรมทางเพศที่เรียกว่าสำส่อน เมื่อตัวละครทั้งคู่เกิดอารมณ์ทางเพศ ตัวละครทั้งคู่ก็จะชวนชายแปลกหน้าให้มามีเพศสัมพันธ์ด้วย เหตุการณ์ในภาพยนตร์เริ่มมีความรุนแรงและเข้าสู่เป็นภาวะวิกฤติขึ้น เมื่อตัวละครทั้งคู่ชวนหนุ่มวัยทำงานมามีเพศสัมพันธ์ด้วย หนุ่มวัยทำงานใส่ถุงยางอนามัยก่อนมีเพศสัมพันธ์ มานูและนาดินโกรธหนุ่มวัยทำงานมาก พวกเขาตำหนิหนุ่มวัยทำงานว่า “แกว่าฉันสกปรกหรือ แกนั่นแหละที่สกปรก” มานูและนาดินใช้รองเท้าส้นสูงที่ใส่อยู่รุมกระทืบไปที่ใบหน้าของหนุ่มวัยทำงานจนตาย ต่อมามานูและนาดินได้เข้าไปปล้นทรัพย์ที่บ้านของเหยื่อผู้ชายรายหนึ่ง มานูพบบัตรสมาชิกคลับลับที่มีการขายบริการทางเพศในบ้านของเหยื่อ มานูและนาดินตัดสินใจเดินทางไปที่คลับลับและใช้บัตรสมาชิกคลับที่ขโมยมาเพื่อเข้าไปข้างในคลับ เมื่อเข้ามาด้านในคลับมานูและนาดินพบชายหนุ่มและหญิงสาวจำนวนมากมีเพศสัมพันธ์กัน มานูและนาดินระเบิดมาอารมณ์ด้านมืดของตัวเองออกมา ทั้งคู่ใช้ปืนที่เตรียมมาไล่ยิงใส่ทุกคนในคลับอย่างบ้าคลั่ง มานูบังคับให้ชายคนหนึ่งในคลับหันก้นให้เธอ มานูเอาปืนยิงใส่ผู้ชายคนนั้น ทุกคนในคลับวิ่งหนีแตกตื่นและกรี๊ดร้องด้วยความหวาดกลัว เมื่อมานูและนาดินฆ่าทุกคนในคลับแล้ว กลับเต็มไปด้วยเลือดและซากศพมากมาย มานูและนาดินยืนหัวเราะด้วยความสะใจ ทั้งคู่ถ่มน้ำลายใส่ซากศพแล้วบอกว่า “พวกมันสมควรตายแล้ว”



ภาพที่ 4.6 มานูและนาตินฆ่าผู้คนที่อยู่ในคลับ

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

หลังจากผ่านภาวะวิกฤติ เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เมื่อมานูและนาตินตัดสินใจปล้นร้านขายของร้านหนึ่ง มานูบอกให้นาตินรออยู่ที่รถเธอจะเข้าไปปล้นเพียงคนเดียวแล้วจะรีบออกมา นาตินนั่งรอมานูที่รถ จนกระทั่งมีเสียงปืนดังขึ้น นาตินรีบวิ่งเข้าไปในร้านขายของ นาตินพบมานูถูกยิงนอนอยู่ที่พื้น นาตินยิงชายเจ้าของร้านขายของตาย นาตินอุ้มมานูไปที่รถและพยายามเรียกให้มานูฟื้นแต่มานูไม่ฟื้น นาตินรู้แล้วว่ามานูถูกยิงตาย นาตินขับรถไปในป่าลึก นาตินอุ้มศพมานูไปไว้ที่ริมธาร นาตินร้องไห้เสียใจ นาตินเอาผ้าห่มคลุมศพมานูและจุดไฟเผาศพมานูที่ริมธาร นาตินร้องไห้เสียใจที่เสียเพื่อนรักไป นาตินเสียใจที่ต้องใช้ชีวิตอยู่โดยลำพังตัวคนเดียว นาตินได้แต่ร้องไห้และเดินวนไปวนมา นาตินไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรกับชีวิตของตัวเองที่เหลืออยู่

การยุติของเรื่องราว (Ending)

หลังจากมานูตาย เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ก็เข้าสู่การยุติของเรื่องราว (Ending) เมื่อนาตินพยายามรวบรวมสติที่เหลืออยู่เพื่อเดินทางต่อ นาตินเดินทางต่อเพียงลำพัง นาตินคิดถึงมานูมากจนไม่สามารถเดินทางต่อไปได้ นาตินแหวะพักที่สวนสาธารณะเธอนั่งพักที่ริมสระน้ำนาตินหยิบปืนขึ้นมาไว้ในมือและคิดถึงภาพในอดีตตอนที่มานูอยู่เป็นเพื่อน นาตินนึกถึงภาพในอดีตที่มีความสุขระหว่างการเดินทางร่วมกับเพื่อนรัก นาตินจ่อปืนไว้ที่หัวเธอมีความคิดอยากจะลั่นไกปืนเพื่อฆ่าตัวตาย นาตินร้องไห้เธออยากจะตายไปให้พ้นจากโลกใบนี้ นาติน

ล้มลงไปที่พื้น เธอไม่ได้ฆ่าตัวตายแต่เนตินโดนเจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุมตัว เจ้าหน้าที่ตำรวจหลายคน ล้อคตัวนาตินโดยกดไว้กับพื้น นาตินเสียใจที่ฆ่าตัวตายไม่สำเร็จเธอน่าจะฆ่าตัวตายตามมานูไป นาตินไม่อยากมีชีวิตอยู่บนโลกนี้แล้ว เจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุมตัวนาตินไปปรับโทษตามกฎหมาย ถึงเวลาแล้วที่นาตินจะต้องชดใช้ผลกรรมที่ตัวเองได้ก่อไว้



ภาพที่ 4.7 นาตินพยายามจะฆ่าตัวตาย

1.2.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) คือ “การล้างแค้นของผู้หญิง” และ “การใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยที่ไม่สนใจกฎระเบียบและไม่สนใจสังคม”

1) “การล้างแค้นของผู้หญิง” ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เล่าเรื่องของผู้หญิง 2 คนที่ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในสังคม โดยธรรมชาติแล้วเพศหญิงถือว่าเป็นเพศที่มีความอ่อนแอกว่าเพศชาย เพศหญิงควรได้รับการปกป้องจากเพศชาย แต่ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) กลับถูกเพศชายทำร้ายร่างกายและทำร้ายจิตใจ ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนเป็นตัวแทนของเพศหญิงที่โดนกดขี่ทางร่างกายและโดนกดขี่ทางเพศนาตินต้องขายบริการทางเพศให้กับเพศชายอย่างหนึ่งคหนึ่ง นานูถูกกลุ่มชายลึกลับรุมข่มขืน ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนต่างเก็บกดความโกรธแค้นไว้ในใจ เมื่อถึงภาวะวิกฤติในภาพยนตร์ ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนเลือกที่จะระเบิดอารมณ์ออกมาด้วยการใช้ความรุนแรงล้างแค้นทุกคน การล้างแค้นด้วยการฆ่าผู้ชายที่ตัวละครหญิง

ทั้ง 2 คนมีเพศสัมพันธ์ด้วย และการล้างแค้นด้วยการฆ่าผู้ชายในคลับมั่วเซ็กซ์ เป็นการล้างแค้นของเพศหญิงที่แสดงความโกรธและแสดงความเกลียดชังเพศชายที่มากด้วยต้นหาวาคะ

2) “การใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยที่ไม่สนใจกฎระเบียบและไม่สนใจสังคม”

ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของคนระดับล่างในสังคมที่ถูกสังคมดูถูกดูแคลน นาดินมีอาชีพเป็นโสเภณีส่วนมานูเป็นคนว่างงานไม่มีงานทำ นาดินและมานูถูกผู้คนในสังคมหรือแม้แต่ผู้คนในครอบครัวของตัวเองว่ากล่าวดูถูกดูแคลนว่าเป็นคนที่ไร้คุณค่า เป็นคนที่ไม่มีความประพฤติและไม่มีใครในสังคมต้องการ ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนต่างเก็บกตเวทิตานี้ไว้ เมื่อถึงภาวะวิกฤติในภาพยนตร์ ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนเลือกที่จะใช้ชีวิตตามที่ใจของตัวเองต้องการโดยที่ไม่สนใจกฎระเบียบใดๆ ตัวละครหญิงทั้ง 2 คนเลือกที่จะตอบสนองความต้องการของตัวเองโดยไม่สนใจผู้คนในสังคม เมื่อไม่มีเงินใช้จ่ายหรือไม่มีเงินซื้อยาเสพติด มานูและนาดินก็จะไปปล้นฆ่าผู้อื่นเพื่อให้ได้เงิน เมื่อมีความต้องการทางเพศมานูและนาดินก็จะหาชายแปลกหน้ามาตอบสนองความต้องการทางเพศ เมื่อมานูและนาดินมีอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจใคร พวกเธอก็จะฆ่าผู้คนเหล่านั้นให้ตาย พฤติกรรมเหล่านี้ถึงแม้จะเป็นพฤติกรรมที่เลวทรามต่ำช้า แต่ก็ถือได้ว่าเป็นรูปแบบ “การใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยที่ไม่สนใจกฎระเบียบและไม่สนใจสังคม” ของตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้ง 2 คน

1.2.3 ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ออกเป็น 2 ประเภทคือ 1. ตัวละครหลักและตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก ประกอบด้วย 1.1 ตัวละครหลัก มานูและนาดิน 1.2 ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลักประกอบด้วย พี่ชายของมานู โสเภณีสูงวัยเพื่อนของมานู เพื่อนร่วมห้องของนาดิน แมงดาชายวัยกลางคนของนาดิน 2. ตัวละครที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักหรือไม่มีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก ประกอบด้วย กลุ่มชายลึกลับที่ข่มขืนมานู หญิงชราที่ถูกมานูและนาดินปล้นฆ่า ชายวัยทำงานที่ถูกมานูและนาดินฆ่า ผู้คนที่อยู่ในคลับมั่วเซ็กซ์ เจ้าของร้านขายของที่โดนมานูและนาดินปล้นฆ่า

ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1. ลักษณะนิสัยด้านบวก เป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีต่อตนเองและคนใกล้ชิด ลักษณะนิสัยเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้ 2. ลักษณะนิสัยด้านลบคือ การประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าการประพฤติชั่ว นิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับ ความรุนแรง และเป็นการกระทำที่นำไปสู่ความรุนแรง 3. ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง เป็นการกระทำที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องสมควรกระทำหรือไม่

ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ประเภทที่ 1. ตัวละครหลัก และตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก 1.1 ตัวละครหลัก ประกอบด้วย มานูและนาติน เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ มานูและนาตินเป็นเหยื่อของความรุนแรงที่ตาโถมเข้าใส่ทั้งความรุนแรงทางด้านร่างกายและความรุนแรงทางด้านจิตใจ ทำให้ มานูและนาตินมีลักษณะนิสัยด้านลบเกลียดชังผู้ชายและเกลียดชังผู้คนที่อยู่รอบๆตัว เมื่อมานูและนาตินเก็บความรู้สึกด้านลบไว้ในจิตใจมากๆ วันหนึ่งมานูและนาตินจึงเลือกที่จะใช้ความรุนแรงแก้แค้นทุกๆคนรอบๆตัว 1.2 ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก ประกอบด้วย พี่ชายของมานู เพื่อนร่วมห้องของนาติน แมงดาชายวัยกลางคนของนาติน ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ มีลักษณะนิสัยที่ชอบดูค่าดูถูกดูแคลนร่วมไปถึงการทำร้ายร่างกายและจิตใจของมานูและนาติน มีเพียงตัวละครโสเภณีสูงวัยเพื่อนของมานูเท่านั้นที่เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านบวก ตัวละครโสเภณีสูงวัยเพื่อนของมานูเป็นเพื่อนที่คอยปลอบใจและให้คำปรึกษาเวลาที่มานูมีปัญหา 2. ตัวละครที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักหรือไม่มีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก สามารถแยกได้เป็น 2 กลุ่มคือ 2.1 ตัวละครกลุ่มชายลึกลับที่ข่มขืน มานู ชายวัยทำงานที่ถูกมานูและนาตินฆ่า ผู้คนที่อยู่ในคลับมั่วเซ็กซ์ ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ มีความมกมากในกามตัณหาราคะ เห็นเพศหญิงเป็นที่ระบายอารมณ์ทางเพศ มีความเห็นแก่ตัวคิดถึงแต่ความสุขของตัวเอง 2.2 ตัวละครหญิงชราที่ถูกมานูและนาตินปล้น เจ้าของร้านขายของที่โดนมานูและนาตินปล้นฆ่า ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นกลาง เพราะภาพยนตร์ไม่ได้บอกรายละเอียดความเป็นมาของตัวละครเหล่านี้ว่ามีเป็นอย่างไร ตัวละครเหล่านี้จึงเป็นตัวแทนของผู้คนต่างๆในสังคมที่อยู่รอบๆตัวเรา เป็นตัวแทนของคนทำมาหากินในสังคมที่อยู่รอบๆตัวเรา โดยที่เราไม่สามารถทราบได้ว่าตัวละครเหล่านี้มีลักษณะด้านบวกหรือด้านลบในจิตใจ ตัวละครเหล่านี้จึงเป็นแค่เหยื่อให้มานูและนาตินระบายอารมณ์ด้วยการปล้นฆ่า

1.2.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในภาพยนตร์ เมื่อเกิดความขัดแย้ง (Conflict) ขึ้นในภาพยนตร์จะส่งผลให้เกิดการกระทำ (Action) ขึ้นในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ประกอบด้วยความขัดแย้ง (Conflict) 2 ประเภทคือ 1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆในภาพยนตร์ ตัวละครหลักมานูและนาตินมีความขัดแย้ง (Conflict) กับตัวละครอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก มานูมีความขัดแย้ง (Conflict) กับพี่ชาย นาตินมีความขัดแย้ง (Conflict) กับเพื่อนร่วมห้องสาวและแมงดาชายวัยกลางคน ความขัดแย้ง (Conflict) ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆ ส่งผลให้เกิดการกระทำ (Action) ขึ้นในภาพยนตร์

ความขัดแย้ง (Conflict) ที่เกิดระหว่างมานูและนาดีนกับตัวละครอื่นๆ ในภาพยนตร์ เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ส่งผลให้เกิดการกระทำ (Action) หรือเกิดความรุนแรงในภาพยนตร์ 2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก เป็นความขัดแย้ง (Conflict) ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครหลักกับสังคม เมื่อตัวละครหลักมานูและนาดีนออกเดินทางไปด้วยกัน ตัวละครหลักมานูและนาดีนมีความขัดแย้ง (Conflict) กับสังคมรอบๆ ตัว มานูและนาดีนไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม มานูและนาดีนเกลียดชังผู้คนรอบๆ ตัว และสามารถฆ่าผู้คนรอบๆ ตัวได้อย่างง่ายดาย มานูและนาดีนเคยตกเป็นเหยื่อที่ถูกสังคมประณามหยามเหยียดมาก่อน เมื่อมานูและนาดีนปลดปล่อยอารมณ์ออกมา จึงเกิดเป็นความขัดแย้ง (Conflict) ระหว่างตัวละครหลักกับสังคม มานูและนาดีนโกรธแค้นสังคมและผู้คนรอบๆ ตัว มานูและนาดีนจึงเลือกที่จะใช้ความรุนแรงเช่นฆ่าผู้คนในสังคม อาจกล่าวได้ว่าเป็นการใช้ความรุนแรงเพื่อต่อต้านสังคม

1.2.5 ฉาก (Setting)

ฉากนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ฉากสามารถบอกให้ผู้ชมทราบถึงสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ ฉากสามารถบอกให้ผู้ชมได้ทราบถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครและสภาพแวดล้อมของตัวละครได้ ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ประกอบด้วย

1) ฉากในชีวิตประจำวัน คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละคร โดยทั่วไป ประกอบด้วย (1) ฉากที่มีรูปแบบของฉากภายใน (Interior) คือ การจัดฉากให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครอยู่ในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วย ฉากภายในห้องพักของนาดีน ฉากภายในห้องพักในโรงแรมที่มานูและนาดีนเข้าพักระหว่างการเดินทาง มีการตกแต่งให้เป็นฉากภายใน (Interior) ที่ดูขรุขระทรุดโทรมและมีความสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย ฉากร้านเหล้าของพี่ชายมานู ฉากร้านขายของที่มานูและนาดีนปล้นทรัพย์ มีการตกแต่งฉากต่างๆ เหล่านี้โดยตกแต่งให้ฉากมีความเป็นธรรมชาติดูแล้วมีความสมจริงเหมือนสถานที่ที่ผู้ชมสามารถพบเห็นได้ทั่วไป (2) ฉากที่มีรูปแบบของฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงถึงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารหรือภายนอกที่อยู่อาศัย ประกอบด้วย ฉากสวนสาธารณะที่มานูออกไปหาเพื่อนโสเภณีสูงวัย ฉากคิกร้างที่มานูโดยกลุ่มชายลึกลับลุดไปข่มขืน ฉากอาคารสถานที่ต่างๆ ที่มานูและนาดีนเดินทางไป ฉากในป่าที่นาดีนนำศพมานูไปเผา ฉากสวนสาธารณะที่นาดีนถูกตำรวจจับกุมตัว ฉากเหล่านี้เป็นฉากที่แสดงให้ผู้ชมทราบถึงบรรยากาศสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ภายนอก ฉากเหล่านี้มีการตกแต่งฉากน้อยมากเพื่อความเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์ เป็นการใช้อยู่สถานที่จริงมาเป็นฉากในภาพยนตร์

2) ฉากที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องกับนอกเหนือชีวิตประจำวันของตัวละคร หมายถึง ฉากหรือสถานที่ในภาพยนตร์ที่อยู่นอกเหนือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร เป็นฉากที่ไม่

สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ประกอบด้วย ฉากในคลับที่ขายบริการทางเพศแบบมั่วเซ็กซ์ ฉากในคลับเป็นฉากที่มีรูปแบบของฉากภายใน (Interior) มีการตกแต่งฉากภายในคลับมั่วเซ็กซ์โดยใช้แสงไฟสลัวๆ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูลึกกลับ ภายในคลับมั่วเซ็กซ์มีการแบ่งสถานที่ออกเป็นส่วนต่างๆ มีพื้นที่ให้เต้นเปลื้องผ้าโชว์ มีพื้นที่ให้มีเพศสัมพันธ์กัน และมีพื้นที่ให้ขายสุราและดื่มสุรา การตกแต่งฉากภายในคลับมั่วเซ็กซ์เป็นการตกแต่งฉากเพื่อสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ และตกแต่งฉากเพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกตื่นเต้น เพราะฉากในคลับมั่วเซ็กซ์เป็นฉากที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป

1.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

การใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ หมายถึง การใช้สัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ สิ่งของ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อการสื่อความหมาย สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ **อาวุธปืน** ตัวละครมานูและนาตินคือ ตัวละครเพศหญิงที่มีความอ่อนแอและถูกตัวละครอื่นๆ ทำร้ายร่างกายและทำร้ายจิตใจอยู่เสมอ ตัวละครมานูและนาตินจึงเปรียบเสมือนคนอ่อนแอที่ไม่มีทางต่อสู้กับความเลวร้ายต่างๆ ได้ จนกระทั่งมานูแย่งปืนจากพี่ชายและยิงพี่ชายตาย มานูรู้สึกเข้มแข็งและมีความกล้ามากขึ้น เมื่อมานูใช้ปืนยิงหญิงชราตายเพื่อปล้นเงิน นาตินก็ได้เห็นพลังอำนาจของอาวุธปืน มานูและนาตินจึงตัดสินใจไปปล้นร้านขายปืน มานูและนาตินขโมยปืนและกระสุนปืนมาจากร้านขายปืนมากมาย พวกเขาทั้งสองรู้สึกมีพลังและมีความมั่นใจมากขึ้นเมื่อมีปืนจำนวนมากอยู่ข้างกาย หลังจากที่มานูและนาตินมีปืนพวกเขาสามารถทำทุกอย่างได้ตามใจที่ตัวเองต้องการ รวมไปถึงการฆ่าใครก็ตามที่มานูและนาตินไม่พอใจ อาวุธปืนจึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่มีความหมายถึงพลังอำนาจในการทำลายล้าง เมื่อผู้หญิงที่มีความอ่อนแอและต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงต่างๆ มีปืน ผู้หญิงที่มีความอ่อนแอจะเปลี่ยนสถานะเป็นผู้หญิงที่มีพลังอำนาจในการทำลายล้าง สถานะของมานูและนาตินที่เคยตกเป็นเหยื่อถูกเปลี่ยนสถานะมาเป็นผู้ล่าทันทีที่พวกเขาที่มีปืน อาวุธปืนช่วยเสริมสร้างพลังอำนาจในการทำลายล้างและความมั่นใจให้มานูและนาตินได้ โดยจะเห็นได้ในหลายๆ ฉากในภาพยนตร์ที่มานูและนาตินถือปืนไปมาด้วยความมั่นใจและมีความสุขที่มีปืนอยู่ในมือ ในตอนท้ายของภาพยนตร์เมื่อมานูถูกยิงตายก็เปรียบเสมือนพลังอำนาจของปืนที่สามารถย้อนกลับมาทำร้ายตัวของมานูเอง เมื่อมานูตายนาตินเอาปืนจ่อหัวตัวเองและพยายามจะฆ่าตัวตายตาม นาตินเปรียบเสมือนคนพ่ายแพ้หาทางแก้ไขปัญหามิได้ และต้องใช้พลังอำนาจในการทำลายล้างของปืนเพื่อหนีปัญหาทั้งหมด



ภาพที่ 4.8 ตัวละครนาตินถือปืนเล่นในห้องน้ำ

1.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) ไม่ได้ใช้มุมมองในการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง คือ การเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง และไม่ได้ใช้มุมมองในการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม คือ การที่มีผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าเรื่องพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย ภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองในการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ตลอดทั้งเรื่อง คือ ผู้เล่าเรื่องให้ผู้ชมภาพยนตร์เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการเล่าเรื่องโดยให้ผู้ชมเป็นผู้ที่ตีความเรื่องราวและตีความเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เอง การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ในภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) นั้นเป็นการเล่าเรื่องราวโดยการนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้ทราบเท่านั้น ผู้ชมอาจจะไม่เข้าใจอารมณ์หรือไม่เข้าใจความคิดของตัวละครหลักมานูและนาตินได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมจะอยู่ในสถานะที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆของตัวละครหลักได้ แต่ผู้ชมจะต้องคาดเดาและตีความความรู้สึกของตัวละครหลักเอง การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นกระบวนการเล่าเรื่องที่ช่วยให้ภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) มีความเป็นธรรมชาติและมีความสมจริงมากขึ้น ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาความรู้สึกของตัวละครมานูและนาตินได้เลย ผู้ชมจึงไม่สามารถรู้หรือคาดเดาได้ว่ามานูและนาติน

จะรู้สึกอย่างไร หรือมานูและนาตินจะตัดสินใจอย่างไรเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆขึ้น ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ตั้งแต่การเริ่มต้นเรื่องราวจนกระทั่งถึงการยุติเรื่องราวในภาพยนตร์ เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ที่ทำให้ผู้ชมมีอิสระทางความคิด ผู้ชมสามารถตีความเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆได้ตามความคิดและตามทัศนคติของตนเอง ทัศนคติของผู้ชมหลังจากชมภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) จึงมีทัศนคติที่หลากหลายและมีการตีความภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน ผู้ชมอาจจะตีความภาพยนตร์แล้วเกิดความรู้สึกชอบภาพยนตร์หรือเกิดความรู้สึกไม่ชอบภาพยนตร์ก็ได้

1.3 กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องที่ 3 A Clockwork Orange (1971)



ภาพที่ 4.9 ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971)

ประเด็นการวิเคราะห์

1.3.1 โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง (Exposition)

ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) กำกับโดย Stanley Kubrick สร้างขึ้นในปี 1971 ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่อื้อฉาวที่สุดของผู้กำกับ Stanley Kubrick เนื่องจากในภาพยนตร์เต็มไปด้วยภาพและเนื้อหาที่มีความรุนแรง เมื่อภาพยนตร์ออกฉายใหม่ๆ ได้ถูกนักวิจารณ์ภาพยนตร์ต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์ถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ ความรุนแรงในเรื่องเพศ

และการส่งเสริมให้เกิดความเลวร้ายต่อสังคม ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เข้าฉายในสหรัฐอเมริกาโดยถูกจัดเรตของภาพยนตร์เป็นเรต X และยังถูกคณะกรรมการควบคุมภาพยนตร์ในสมัยนั้นออกคำสั่งแบนภาพยนตร์ ไม่ให้ภาพยนตร์เข้าฉายในประเทศอังกฤษ จนกระทั่งหลายปีต่อมาภาพยนตร์จึงสามารถเข้าฉายในประเทศอังกฤษได้โดยถูกจัดเรตของภาพยนตร์เป็นเรต X ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ใช้การเริ่มเรื่อง (Exposition) โดยนำเสนอฉากในอนาคตของกรุงลอนดอนในประเทศอังกฤษกับสภาพสังคมที่มีแต่ภัยคุกคามและมีแต่ความน่ากลัว ตัวละครหลักชื่อว่า อเล็กซ์ เดอลาร์ช และเพื่อนๆอีก 3 คนประกอบด้วย ฟิท จอร์จ และคิม อเล็กซ์ และเพื่อนๆมีนิสัยที่ชอบความรุนแรงและสามารถก่ออาชญากรรมได้โดยไม่รู้สึกละอายใจว่าเป็นสิ่งที่ผิด ในคำคืนหนึ่ง เมื่ออเล็กซ์และเพื่อนๆ คืบคลานที่บาร์เสร็จพวกเขาก็วางแผนที่จะออกไปก่อความสังกรรมด้วยวิธีการต่างๆ เริ่มจากการรุมทำร้ายร่างกายชายชราคนจรจัดและคำทอด้วยความสนุกสนาน หลังจากนั้นอเล็กซ์และเพื่อนๆ ก็ไปหาเรื่องทะเลาะวิวาทกับแก๊งค์อันธพาลคู่อริ เมื่อทะเลาะวิวาทเสร็จอเล็กซ์และเพื่อนๆก็ขับรถซึ่งไปอีกเมืองหนึ่ง อเล็กซ์ขับรถด้วยความเร็วสูงเฉี่ยวชนผู้อื่นจนผู้อื่นได้รับอุบัติเหตุตลอดเส้นทาง จนกระทั่งถึงบ้านหลังหนึ่งซึ่งเป็นบ้านของนักเขียนหนังสือวัยชราและภรรยาสาว อเล็กซ์แกล้งขอความช่วยเหลือและขอให้คนในบ้านเปิดประตูบ้านให้ นักเขียนหนังสือวัยชราเป็นคนจิตใจดีจึงบอกให้ภรรยาสาวเปิดประตูบ้านให้ เมื่ออเล็กซ์และเพื่อนๆ เข้าบ้านได้พวกเขาจับภรรยาสาวไว้ อเล็กซ์ร้องเพลง Singin' in The Rain และทำร้ายร่างกายนักเขียนหนังสือวัยชราด้วยความสนุกสนาน หลังจากนั้นอเล็กซ์และเพื่อนๆ ก็ได้ปล้นทรัพย์และได้รุมข่มขืนภรรยาสาวของนักเขียนหนังสือวัยชรา เมื่ออเล็กซ์และเพื่อนๆ ก่ออาชญากรรมเสร็จอเล็กซ์ได้พุดจาคุกและข่มเหงคิมซึ่งเป็นเพื่อนในกลุ่ม หลังจากนั้นอเล็กซ์ก็กลับบ้านนอนพร้อมกับทรัพย์สินที่ปล้นมาได้ทั้งหมด ก่อนนอนอเล็กซ์เปิดเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven และนำงูเห่าที่เลี้ยงไว้ออกมาเล่นอย่างสนุกสนาน



ภาพที่ 4.10 ตัวละครอเล็กซ์และเพื่อนๆ (จากซ้าย ฟิท ดิม อเล็กซ์ จอร์จ)

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เกิดการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในภาพยนตร์ขึ้นเมื่อ เช้าวันหนึ่งเพื่อนๆของอเล็กซ์มาหาอเล็กซ์ที่บ้าน จอร์จได้บอกให้อเล็กซ์หยุดข่มเหง ดิม อเล็กซ์ตอบตกลง แต่ในระหว่างที่อเล็กซ์และเพื่อนๆ กำลังเดินทางไปบาร์ อเล็กซ์ระบิดอารมณ์ออกมาโดยการทำร้ายร่างกายจอร์จและดิม จอร์จและดิมต้องยอมก้มหัวให้อเล็กซ์ อเล็กซ์และเพื่อนๆ วางแผนการที่จะไปปล้นสถานบำบัดซึ่งมีหญิงชราอาศัยอยู่ลำพังคนเดียว คืนนั้นอเล็กซ์และเพื่อนๆ ไปที่สถานบำบัด อเล็กซ์แกล้งร้องขอความช่วยเหลือเพื่อให้หญิงชราเปิดประตูให้แต่หญิงชราไม่เปิดประตูให้และได้โทรแจ้งตำรวจ อเล็กซ์ปีนเข้าไปในสถานบำบัดและได้ทำร้ายร่างกายหญิงชราจนเสียชีวิต เมื่อตำรวจเดินทางมาถึงสถานบำบัดอเล็กซ์พยายามหลบหนี แต่อเล็กซ์โดนเพื่อนๆหักหลังด้วยการใช้ขวดคีที่หัวจนล้มไปนอนที่พื้น อเล็กซ์โดนตำรวจจับกุมตัวและโดนตำรวจทำร้ายร่างกาย ศาลได้ตัดสินให้อเล็กซ์รับโทษจำคุก อเล็กซ์ถูกส่งตัวไปขังที่เรือนจำ พ่อแม่ของอเล็กซ์ร้องไห้เสียใจอย่างมาก

ภาวะวิกฤติ (Climax)

เมื่ออยู่ในเรือนจำอเล็กซ์แกล้งทำตัวดีและประจบสอพลอบาทหลวงในเรือนจำ บาทหลวงในเรือนจำบอกอเล็กซ์ว่ารัฐบาลกำลังมีโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง อเล็กซ์อยากเข้าร่วมการบำบัดแบบใหม่เพราะอยากออกจากเรือนจำเร็วๆ วันหนึ่ง

เมื่อรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมมาเยี่ยมเรือนจำ อเล็กซ์กล่าวขย่งรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหม และได้รับเลือกจากรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมให้เข้าร่วมโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง เมื่อเข้าร่วมโครงการบำบัดอเล็กซ์ได้รับการดูแลอย่างดี เมื่อเริ่มโครงการบำบัดอเล็กซ์ถูกฉีดยาเข้าร่างกายและถูกมัดร่างกาย อเล็กซ์โดนเครื่องมือต่างลูกตาไม่สามารถหลับตาได้ อเล็กซ์โดนบังคับให้ดูภาพยนตร์ที่มีแต่ความรุนแรงโดยความรุนแรงในภาพยนตร์จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่เปิดภาพยนตร์ได้มีการเปิดเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ไปพร้อมๆกัน เมื่อยาออกฤทธิ์อเล็กซ์หวาดกลัวภาพความรุนแรงที่ได้รับชม อเล็กซ์เกิดความหวาดกลัวความรุนแรงและกรี๊ดร้องอย่างทุกข์ทรมาน การบำบัดเป็นแบบนี้ไปเรื่อยๆจนกระทั่งอเล็กซ์โดนล้างสมองและกลายเป็นคนที่หวาดกลัวความรุนแรงและไม่มีอารมณ์ทางเพศ รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมพอใจกับผลการบำบัดมากและได้ปล่อยตัวอเล็กซ์ออกจากเรือนจำ เมื่อออกจากเรือนจำอเล็กซ์กลับไปที่บ้านและได้พบว่าพ่อและแม่ได้รับลูกบุญธรรมมาเลี้ยงดูแทนตนเอง อเล็กซ์เสียใจมากและตัดสินใจออกมาจากบ้าน ในขณะที่อเล็กซ์เดินอยู่บนถนนเขาได้พบกับชายชราคนจรจัดที่เขาเคยทำร้ายร่างกาย ชายชราคนจรจัดจำอเล็กซ์ได้ ชายชราคนจรจัดจึงเรียกเพื่อนๆมารุมทำร้ายร่างกายอเล็กซ์ อเล็กซ์ไม่สามารถต่อสู้ได้เพราะเขาถูกล้างสมองให้หวาดกลัวความรุนแรง อเล็กซ์ได้แต่กรี๊ดร้องขอความช่วยเหลือจนกระทั่งมีตำรวจ 2 คนเข้ามาช่วยเหลือ เหตุการณ์กลับเลวร้ายลงเมื่อตำรวจ 2 คนนั้นคือ จอร์จและคิมเพื่อนเก่าของอเล็กซ์ จอร์จและคิม ซึ่งปัจจุบันเป็นตำรวจได้หัวเราะเยาะอเล็กซ์และได้พาอเล็กซ์เข้าไปในป่า จอร์จและคิมรุมทำร้ายร่างกายอเล็กซ์จนบาดเจ็บสาหัสและทิ้งร่างของอเล็กซ์ไว้ในป่า เมื่ออเล็กซ์รู้สึกตัวเขาได้เดินไปขอความช่วยเหลือจากบ้านหลังหนึ่ง เจ้าของบ้านหลังนี้คือนักเขียนหนังสือวิทยุชราที่เคยโดนอเล็กซ์ทำร้ายร่างกาย นักเขียนหนังสือวิทยุชราต้องเป็นคนพิการเดินไม่ได้เพราะโดนอเล็กซ์และเพื่อนๆทำร้ายร่างกาย ภรรยาของนักเขียนหนังสือวิทยุชราที่โดนอเล็กซ์และเพื่อนๆ รุมข่มขืนก็ได้เสียชีวิตไปแล้วเพราะตรอมใจจากเหตุการณ์ร้ายที่เกิดขึ้น นักเขียนหนังสือวิทยุชราโกรธแค้นรัฐบาลที่ปล่อยตัวอเล็กซ์ออกมาจากเรือนจำ เขาไม่เชื่อว่าคนอย่างอเล็กซ์จะกลับตัวเป็นคนดีได้ นักเขียนหนังสือวิทยุชราจึงแกล้งให้อเล็กซ์เข้ามาพักอาศัยอยู่ในบ้านเพื่อที่จะได้เฝ้าดูอาการของอเล็กซ์อย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 4.11 ในการบำบัดอเล็กซ์โดนเครื่องมือถ่วงลูกตาเพื่อดูภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง

ภาวะคลั่งคลาย (Falling Action)

เมื่ออเล็กซ์เข้ามาพักอาศัยอยู่กับนักเขียนหนังสือวัยชรา นักเขียนหนังสือวัยชราได้พยายามทดสอบอเล็กซ์โดยการเล่าเรื่องราวความเลวร้ายที่อเล็กซ์เคยทำไว้ให้อเล็กซ์ฟัง อเล็กซ์จำเรื่องราวความเลวร้ายต่างๆ ที่ตนเองเคยทำไว้ไม่ได้แต่อเล็กซ์รู้สึกหวาดกลัวความรุนแรงต่างๆ ที่ได้ฟัง นักเขียนหนังสือวัยชราเล่าถึงเหตุการณ์ต่างๆ ของอเล็กซ์ จนทราบว่าอเล็กซ์หวาดกลัวเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ซึ่งเป็นผลข้างเคียงจากโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง นักเขียนหนังสือวัยชราล้างแค้นอเล็กซ์โดยการเชิญนักข่าวมาทำข่าวอเล็กซ์ที่บ้าน เมื่อนักข่าวมาทำข่าวนักเขียนหนังสือวัยชราได้ใช้ลำโพงขนาดใหญ่เปิดเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ให้อเล็กซ์ฟัง อเล็กซ์ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ด้วยความเจ็บปวดและทรมาน อเล็กซ์กรีดร้องและขอร้องให้นักเขียนหนังสือวัยชราปิดเพลง นักข่าวต่างถ่ายภาพอเล็กซ์เพื่อนำไปเสนอข่าวความล้มเหลวของโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง อเล็กซ์ทรมานมากและทนฟังเสียงเพลงต่อไปไม่ได้ อเล็กซ์จึงตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดออกจากหน้าต่างบ้านชั้น 2 และตกลงมาที่พื้นข้างล่าง อเล็กซ์ไม่เสียชีวิตตามที่ใจตัวเองต้องการแต่บาดเจ็บสาหัส อเล็กซ์ได้ถูกส่งตัวไปรักษาที่โรงพยาบาลอีกครั้ง เมื่ออยู่ในโรงพยาบาล อเล็กซ์ได้รับการดูแลอย่างดีจากรัฐบาล พ่อและแม่มาเยี่ยมอเล็กซ์และบอกว่าจะรับอเล็กซ์กลับไปอยู่ที่บ้านคืน หมอจิตวิทยาและพยาบาลได้ทำการทดสอบสภาพจิตใจของอเล็กซ์ว่ายังมีความรุนแรงอยู่

ในจิตใจของอเล็กซ์หรือไม่ อเล็กซ์เริ่มรู้สึกถึงความรุนแรงภายในจิตใจตนเองอีกครั้งแต่พยายามปกปิดไว้ไม่ให้หมอจิตวิทยาและพยาบาลทราบ อเล็กซ์เริ่มรู้สึกว่าได้กลับมาเป็นอเล็กซ์คนเดิมอีกครั้ง

การยุติของเรื่องราว (Ending)

เข้าวันหนึ่งวันหนึ่งรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมได้มาเยี่ยมอเล็กซ์ที่โรงพยาบาล รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมบอกอเล็กซ์ว่าฝ่ายค้านรัฐบาลกำลังพยายามเสนอข่าวความล้มเหลวของโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง รัฐบาลจำเป็นต้องสร้างภาพให้ประชาชนเชื่อว่าโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมองนั้นประสบความสำเร็จดี รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมจึงขอความร่วมมือกับอเล็กซ์ในการสร้างภาพหลอกลวงประชาชน รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมเสนอว่าเมื่ออเล็กซ์ออกจากโรงพยาบาล รัฐบาลจะหางานที่ดูดีมีเกียรติ และมีรายได้ดีให้กับอเล็กซ์ แต่อเล็กซ์ต้องร่วมมือกับทางรัฐบาลเพื่อสร้างภาพลักษณ์ว่าโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมองนั้นประสบความสำเร็จดี อเล็กซ์รับรู้ถึงความโกหกหลอกลวงและความเลวร้ายของรัฐบาลที่ต้องการแต่ผลประโยชน์ ในขณะที่เดียวกันอเล็กซ์ก็เริ่มรับรู้ได้ว่าความเลวร้ายในจิตใจของตนเองได้กลับมาอีกครั้ง อเล็กซ์ตอบตกลงที่จะร่วมงานกับรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหม วันต่อมา นักข่าวจำนวนมากมาทำข่าวอเล็กซ์ที่โรงพยาบาล รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมกล่าวกับนักข่าวว่าอเล็กซ์ได้รับการบำบัดจนประสบความสำเร็จและเป็นคนดีของสังคมแล้ว อเล็กซ์จับมือถ่ายรูปกับรัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมด้วยสีหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใส ในการแถลงข่าวมีการใช้ลำโพงขนาดใหญ่เพื่อเปิดเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ให้อเล็กซ์ฟัง อเล็กซ์ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven อย่างมีความสุขอีกครั้ง อเล็กซ์ยิ้มให้นักข่าวถ่ายรูป และบอกกับนักข่าวว่า “ผมหายดีแล้วครับ” อเล็กซ์ได้กลับมาเป็นคนเดิมที่มีความชั่วร้ายอีกครั้ง แต่ครั้งนี้ความชั่วร้ายของอเล็กซ์ได้ถูกพัฒนาขึ้น อเล็กซ์สามารถเก็บซ่อนความชั่วร้ายของตนเองไว้ไม่ให้คนอื่นรับรู้ได้ ในขณะที่นักข่าวถ่ายรูป อเล็กซ์นึกถึงภาพของตัวเองกำลังมีเพศสัมพันธ์อย่างสนุกสนานท่ามกลางผู้คนมากมาย บัดนี้อเล็กซ์ได้กลับมามีอารมณ์ทางเพศและกลับมาเป็นนายร้ายที่สมบูรณ์แบบอีกครั้ง

1.3.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) คือ “คนเลวในสายเลือด(สันดาน)ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้” และ “สังคมจะดีได้อย่างไรเมื่อมีคนเลวปกครอง”

1) “คนเลวในสายเลือด(สันดาน)ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้” ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เล่าเรื่องของอเล็กซ์ซึ่งเป็นตัวแทนของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรม

เลวร้ายในสังคม อเล็กซ์เป็นตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมที่เป็นภัยร้ายและเป็นอันตรายต่อสังคม อเล็กซ์สามารถทำชั่วและทำร้ายผู้อื่นได้โดยที่ไม่รู้สึกผิด ถึงแม้ว่าอเล็กซ์จะผ่านโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง แต่เมื่อจิตใต้สำนึกของอเล็กซ์กลับคืนมาอเล็กซ์ก็กลับมามีจิตใจที่ชั่วร้ายเหมือนเดิม พฤติกรรมของอเล็กซ์จึงเป็นตัวแทนของคนเลวที่มีตัวตนอยู่ในสังคมปัจจุบัน ในสังคมปัจจุบันนั้นมีความหวาดกลัวเหตุการณ์ที่เลวร้ายเกิดขึ้นทุกวัน ทั้งการปล้นฆ่า การข่มขืน และการทำร้ายร่างกาย เหตุการณ์เลวร้ายที่เกิดขึ้นนั้นส่วนหนึ่งเกิดขึ้นมาจากการกระทำของคนเลวที่มีอุปนิสัยเลวร้ายอยู่ในจิตใจ เหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นถือได้ว่าเป็นภัยสังคมที่มีความน่ากลัวและเป็นภัยร้ายที่คุกคามสังคม การที่คนดีจะมีชีวิตอยู่อย่างปกติในสังคมได้จะต้องรู้จักระมัดระวังตัวเองไม่ให้พบกับบุคคลที่มีพฤติกรรมเลวร้ายอย่างอเล็กซ์ จึงสามารถกล่าวได้ว่า พฤติกรรมต่างๆ ของอเล็กซ์ในภาพยนตร์นั้น เป็นพฤติกรรมเลวร้ายที่เป็นอันตรายและเป็นภัยสังคมที่มีความน่ากลัว หากสังคมต้องการความสงบสุขผู้ที่มีความอำนาจในการปกครองสังคมจะต้องปราบปรามให้คนเลวที่มีพฤติกรรมแบบอเล็กซ์หมดสิ้นไปจากสังคม

2) “สังคมจะดีได้อย่างไรเมื่อมีคนเลวปกครอง” สภาพสังคมในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) นั้นเป็นสภาพสังคมที่มีความเลวร้าย บ้านเมืองมีความสกปรกและถูกปกครองไปด้วยผู้คนวัน สังคมถูกปกครองด้วยรัฐบาลที่สร้างภาพหลอกลวงประชาชนและนึกถึงแต่ผลประโยชน์ของตัวเอง เมื่อรัฐบาลซึ่งเป็นตัวแทนของคนเลวมีอำนาจในการปกครองสังคมจึงทำให้สภาพสังคมเกิดความอับเฉา คนดีในสังคมต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างยากลำบากและเต็มไปด้วยภัยอันตรายรอบๆ ตัว ดังเช่นนักเขียนหนังสือวิทยุและภรรยาซึ่งต้องตกเป็นเหยื่อของอเล็กซ์และเพื่อนๆ ในขณะที่อเล็กซ์และเพื่อนๆ ซึ่งเป็นตัวแทนของคนเลวที่มีอยู่ในสังคมกลับได้รับการช่วยเหลือและดูแลจากทางรัฐบาล จอร์จและดิมได้เป็นตำรวจ อเล็กซ์ได้รับผลประโยชน์ต่างๆ จากการช่วยรัฐบาลสร้างภาพลักษณ์ที่ดี พฤติกรรมเลวร้ายต่างๆ ในภาพยนตร์ของอเล็กซ์และรัฐบาลนั้นเป็นปัญหาสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไข การสร้างสังคมให้มีความสงบสุขและมีความเจริญนั้น สังคมจะต้องถูกปกครองด้วยคนที่มีความดีคุณธรรมและเห็นแก่ผลประโยชน์ของประชาชนเป็นหลัก ผู้ที่มีอำนาจปกครองสังคมจะต้องควบคุมคนเลวไม่ให้มีอำนาจ และควบคุมคนเลวไม่ให้ก่อความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นได้

1.3.3 ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยได้แบ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ออกเป็น 2 ประเภทคือ 1. ตัวละครหลัก และ 2. ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก 1. ตัวละครหลัก อเล็กซ์ 2. ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละคร

หลัก ประกอบด้วย เพื่อนๆของอเล็กซ์ ชายชราคนจรจัด นักเขียนหนังสือวัยชรา พ่อและแม่ของอเล็กซ์ รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหม หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์

ผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะนิสัยของตัวละครออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1. ลักษณะนิสัยด้านบวก เป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีต่อตนเองและคนใกล้ชิด นิสัยเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้ 2. ลักษณะนิสัยด้านลบ คือการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าเป็นการประพฤติชั่ว นิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น เป็นการกระทำที่นำไปสู่ความรุนแรง 3. ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง เป็นการกระทำที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องสมควรกระทำหรือไม่

ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประเภทที่ 1. ตัวละครหลัก อเล็กซ์ เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ อเล็กซ์เป็นตัวละครที่มีพื้นฐานครอบครัวที่ดีมีพ่อแม่ที่รักและคอยห่วงใยดูแล แต่ภายในจิตใจของอเล็กซ์กลับมีแต่ความชั่วร้าย อเล็กซ์มีพฤติกรรมด้านลบที่เกลียดชังสังคมและเกลียดชังผู้คนที่อยู่รอบๆตัว อเล็กซ์ใช้ความรุนแรงทำร้ายร่างกายผู้อื่น โดยที่ไม่คิดว่าเป็นการกระทำที่ผิด อเล็กซ์มีความสุขกับพฤติกรรมด้านลบของตนเองและมีความสุขกับการใช้ความรุนแรงทำร้ายผู้คนในสังคม 2. ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครหลัก สามารถแยกได้เป็น 3 กลุ่มคือ 2.1 ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ ประกอบด้วย เพื่อนๆ ของอเล็กซ์ รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหม เพื่อนๆของอเล็กซ์เป็นตัวละครที่มีจิตใจชั่วร้ายเหมือนอเล็กซ์ เพื่อนๆ ของอเล็กซ์มีพฤติกรรมที่เกลียดชังสังคมและเกลียดชังผู้คนรอบๆตัว เพื่อนๆของอเล็กซ์ชอบใช้ความรุนแรงทำร้ายผู้อื่นและมองว่าการกระทำนั้นเป็นเรื่องสนุกสนาน ถึงแม้เพื่อนๆของอเล็กซ์จะเปลี่ยนบทบาทเป็นตำรวจในตอนท้ายของภาพยนตร์ แต่พฤติกรรมชั่วร้ายต่างๆ ก็ยังคงอยู่ในจิตใจเพื่อนๆของอเล็กซ์เหมือนเดิม รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมเป็นตัวละครที่เห็นแก่ประโยชน์ของตัวเองโดยไม่คิดถึงผู้อื่น เมื่อเกิดข้อผิดพลาดในโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยการล้างสมอง รัฐมนตรีกระทรวงกลาโหมเลือกที่จะปกปิดข้อผิดพลาดไว้ไม่ให้ประชาชนรับทราบ และยังร่วมมือกับอเล็กซ์เพื่อสร้างภาพหลอกลวงประชาชนโดยหวังที่จะสร้างคะแนนนิยมให้กับตัวเอง 2.2 ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นกลาง ประกอบด้วย ชายชราคนจรจัด นักเขียนหนังสือวัยชรา ชายชราคนจรจัดและนักเขียนหนังสือวัยชราเป็นตัวละครที่ไม่มีพฤติกรรมชั่วร้าย แต่เมื่อตัวละครทั้ง 2 โดนอเล็กซ์และเพื่อนๆ รุมทำร้ายร่างกายในตอนเริ่มภาพยนตร์ ชายชราคนจรจัดและนักเขียนหนังสือวัยชราต่างเก็บความแค้นไว้ในจิตใจ เมื่อตัวละครทั้ง 2 ได้พบกับอเล็กซ์อีกครั้งและมีโอกาสที่จะแก้แค้น ชายชราคนจรจัดและนักเขียนหนังสือวัยชรา ก็เลือกที่จะล้างแค้นโดยการทำร้ายร่างกายและทำร้ายจิตใจของอเล็กซ์ ตัวละครทั้ง 2 เชื่อว่าคนเลว

อย่างอเล็กซ์สมควรได้รับผลกระทบที่ตัวเองได้ทำไว้ 2.3 ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านบวก ประกอบด้วย พ่อและแม่ของอเล็กซ์ หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์ พ่อและแม่ของอเล็กซ์เป็นตัวละครที่ปฏิบัติตนในทางที่ดี พ่อและแม่ของอเล็กซ์เลี้ยงดูอเล็กซ์อย่างดีและหวังให้อเล็กซ์เป็นคนดีของสังคม เมื่ออเล็กซ์ถูกขังอยู่ในเรือนจำพ่อและแม่ของอเล็กซ์เศร้าเสียใจมากและได้หาคุณบุญธรรมมาเลี้ยงเพื่อลืมความเจ็บปวด เมื่ออเล็กซ์บาดเจ็บสาหัสจากการพยายามฆ่าตัวตายในตอนท้ายภาพยนตร์ พ่อและแม่ของอเล็กซ์ก็มาเชื่อมด้วยความเป็นห่วงและได้ขอให้อเล็กซ์กลับมาอยู่ที่บ้านด้วยกันอีกครั้ง หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์เป็นตัวละครที่คอยดูแลรักษาอเล็กซ์เป็นอย่างดี หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์เชื่อว่าโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมองจะสามารถเปลี่ยนอเล็กซ์ให้เป็นคนดีของสังคมได้ หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์ได้ทุ่มเทตัวเองเพื่อการบำบัดรักษาอเล็กซ์ และได้เฝ้าคอยดูแลอเล็กซ์ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจเป็นอย่างดี หมอจิตแพทย์ที่บำบัดอเล็กซ์มีความหวังว่าการบำบัดรักษาจะช่วยเปลี่ยนจิตใจของอเล็กซ์ให้กลับมาเป็นคนดีของสังคมได้

1.3.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบที่สร้างปมปัญหาขึ้นในภาพยนตร์ และนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วยความขัดแย้ง (Conflict) 2 ประเภทคือ 1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆ ในภาพยนตร์ ตัวละครอเล็กซ์ได้ใช้ความรุนแรงทำร้ายร่างกายผู้คนที่อยู่รอบๆ ตัว ซึ่งประกอบด้วย เพื่อนๆ ของอเล็กซ์ ชายชราคนจรจัด และนักเขียนหนังสือวัยชรา กับภรรยาสาว ความรุนแรงที่อเล็กซ์ได้ก่อขึ้นสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครอเล็กซ์และตัวละครอื่นๆ เมื่ออเล็กซ์ได้รับการบำบัดและถูกปล่อยตัวออกจากเรือนจำ ตัวละครอื่นๆ ที่โกรธแค้นอเล็กซ์ได้ใช้ความรุนแรงเพื่อแก้แค้นอเล็กซ์ เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันที่ส่งผลให้เกิดการกระทำ (Action) หรือเกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพยนตร์ 2. ความขัดแย้ง (Conflict) ภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกระหว่างทำตามจิตใต้สำนึกของตัวเองกับทำตามสิ่งที่ถูกต้องตามหลักศีลธรรม ตัวละครอเล็กซ์ในตอนเริ่มเรื่องภาพยนตร์จะมีพฤติกรรมต่างๆ ที่ชั่วร้ายและทำตามใจของตัวเอง อเล็กซ์อยากทำอะไรก็ทำตามใจตัวเองต้องการ โดยไม่สนใจว่าจะเกิดอะไรขึ้น เมื่ออเล็กซ์ถูกขังอยู่ในเรือนจำ อเล็กซ์ต้องยอมข่มจิตใจตัวเองไว้และแกล้งทำตัวเองเป็นคนดี เมื่ออเล็กซ์ได้รับเลือกให้เข้าโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง ทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจอย่างรุนแรง จิตใต้สำนึกที่ชั่วร้ายของอเล็กซ์ถูกเปลี่ยนให้หวาดกลัวความ

รุนแรง อเล็กซ์กลายเป็นคนที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้เมื่อเขาไม่สามารถใช้ความรุนแรงได้อีก จิตใต้สำนึกที่เลวร้ายของอเล็กซ์ต้องต่อสู้กับจิตใจที่ดีงามซึ่งถูกการบำบัดตั้งโปรแกรมไว้ ความขัดแย้งภายในจิตใจของอเล็กซ์ส่งผลให้เกิดการกระทำ (Action) หรือเกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพยนตร์

1.3.5 ฉาก (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ฉากสามารถบอกให้ผู้ชมทราบถึงสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ ฉากสามารถบอกให้ผู้ชมได้ทราบถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครและสภาพแวดล้อมของตัวละครได้ ฉากในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วย

1) ฉากในชีวิตประจำวัน คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละครอเล็กซ์โดยทั่วไป ประกอบด้วย (1) ฉากที่มีรูปแบบของฉากภายใน (Interior) คือ การจัดฉากให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครอยู่ภายในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วย ฉากภายในบาร์ที่อเล็กซ์และเพื่อนๆชอบไปนั่งเล่น ฉากภายในบ้านของอเล็กซ์ ฉากเหล่านี้เป็นฉากที่แสดงให้ผู้ชมถึงสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละครอเล็กซ์ มีการตกแต่งฉากต่างๆเหล่านี้โดยตกแต่งให้ฉากมีสีสันที่ฉูดฉาด และมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร อุปกรณ์ประกอบฉากมีการออกแบบให้ดูแปลกประหลาดหรือไม่น่าอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เพราะในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกอนาคตยุคใดยุคหนึ่ง (2) ฉากที่มีรูปแบบของฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงถึงสถานที่ที่อยู่ภายนอกของอาคารหรืออยู่ภายนอกที่อยู่อาศัย ประกอบด้วย ฉากใต้สะพานที่อเล็กซ์ทำร้ายร่างกายชายชราคนจรจัด ฉากสวนสาธารณะที่อเล็กซ์ทำร้ายเพื่อนๆ ของตัวเอง ฉากบรรยากาศในตัวเมืองที่อเล็กซ์อาศัยอยู่ ฉากป่าที่อเล็กซ์โดนเพื่อนๆแกล้งด้วยการทำร้ายร่างกาย ฉากเหล่านี้เป็นฉากที่อยู่ภายนอกที่พักอาศัยหรืออยู่ภายนอกอาคารสถานที่ มีการใช้หมอกควันประกอบในฉากและสร้างบรรยากาศให้สถานที่มีความมืดครึ้มและดูสกปรกกรงรัง เป็นการออกแบบฉากเพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมทราบว่าสภาพสังคมในภาพยนตร์นั้นเป็นสภาพสังคมที่มีความชั่วร้ายทรุดโทรมและไม่น่าอยู่อาศัย

2) ฉากที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องที่นอกเหนือชีวิตประจำวันของตัวละคร หมายถึง ฉากหรือสถานที่ในภาพยนตร์ที่อยู่นอกเหนือกิจวัตรประจำวันของตัวละครอเล็กซ์ ประกอบด้วย ฉากภายในบ้านของนักเขียนหนังสือวัยชรา ฉากภายในสถานบำบัดของหญิงชรา ฉากภายในเรือนจำ และฉากภายในสถานบำบัดของอเล็กซ์ ฉากต่างๆ เหล่านี้เป็นฉากภายในที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อบอกถึงสถานที่ที่ตัวละครอเล็กซ์ได้เข้าไปอยู่นอกเหนือชีวิตประจำวัน ฉากภายในบ้านของนักเขียนหนังสือวัยชราถูกตกแต่งสีสันที่ฉูดฉาดและมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่ล้ำยุคล้ำสมัย บ่งบอก

ถึงรสนิยมและฐานะที่ดีของตัวละครนักเขียนหนังสือวิทยุชรา จากสถานบำบัดของหญิงชราที่มีการออกแบบฉากโดยใช้สีสันทันที่ดูฉลาดและใช้อุปกรณ์ประกอบฉากมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร บ่งบอกถึงรสนิยมของหญิงชราเจ้าของสถานบำบัดที่มีสภาพจิตใจหมกมุ่นแต่เรื่องเซ็กซ์และเรื่องทางเพศ ฉากภายในเรือนจำและฉากภายในสถานบำบัดของอเล็กซ์ มีการออกแบบให้ฉากมีโทนสีดำซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศให้ฉากเป็นสถานที่ที่มีความลึกลับและมีความน่ากลัวไม่น่าอยู่อาศัย เป็นการออกแบบฉากเพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกคล้อยตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

1.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ หมายถึง การใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายและสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เกิดการรับรู้และตีความ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ ได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย สิ่งของ รูปภาพ ฯลฯ หรือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในภาพยนตร์เพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อการสื่อความหมาย สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ 1. อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจาร ซึ่งประกอบด้วย สิ่งของ ภาพเขียน และเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จะมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบในฉากต่างๆ เช่น ฉากภายในบาร์ที่อเล็กซ์กับเพื่อนๆ ไปนั่งดื่ม ฉากภายในสถานบำบัดของหญิงชรา ฉากภายในบ้านของอเล็กซ์ ฉากเหล่านี้ล้วนถูกตกแต่งด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจาร อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจารจึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึง สภาพจิตใจที่เสื่อมโทรมและการหมกมุ่นเรื่องทางเพศของตัวละครในภาพยนตร์ ตัวละครในภาพยนตร์ล้วนตกแต่งที่อยู่อาศัยและใช้สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆที่มีลักษณะลามกอนาจาร เป็นการบ่งบอกถึงรสนิยมทางเพศและสภาพจิตใจของตัวละครที่หมกมุ่นแต่เรื่องทางเพศและเรื่องเซ็กซ์อย่างเดียว นอกจากนี้ อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆที่มีความลามกอนาจารในภาพยนตร์ยังสื่อความหมายถึง สภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม ความเสื่อมโทรมทางศีลธรรมในสังคมได้ถูกสะท้อนออกมาเป็นงานศิลปะและเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันต่างๆที่มีลักษณะแปลกประหลาดและมีความลามกอนาจาร 2. เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ตัวละครอเล็กซ์ ซึ่งมีสภาพจิตใจและจิตใจดำที่ชั่วร้ายนั้น มีความชื่นชอบและหลงใหลเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เมื่ออเล็กซ์ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven อเล็กซ์จะรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุข เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven จึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ใน

ภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึง สภาพจิตใจและจิตใจได้นานที่ชั่วร้ายของอเล็กซ์ ก่อนที่อเล็กซ์จะเข้าร่วมโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง อเล็กซ์ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven อย่างมีความสุข เพราะสภาพจิตใจและจิตใจได้นานที่ชั่วร้ายของอเล็กซ์ยังเต็มไปด้วยความชั่วร้าย แต่หลังจากที่อเล็กซ์เข้าร่วมโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง อเล็กซ์ไม่มีความสุขกับการฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven อเล็กซ์รู้สึกเจ็บปวดและทรมานเมื่อได้ยินเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เพราะสภาพจิตใจและจิตใจได้นานที่ชั่วร้ายของอเล็กซ์ได้ถูกการบำบัดลบล้างความชั่วร้ายออกไป เมื่ออเล็กซ์พยายามฆ่าตัวตายสมองของอเล็กซ์ได้รับการกระทบกระเทือนอย่างแรง อเล็กซ์รู้สึกได้ว่าตัวเองกลับมามีสภาพจิตใจและจิตใจได้นานที่ชั่วร้ายอีกครั้ง อเล็กซ์จึงสามารถกลับมามีความสุขกับการฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven จึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบถึงสถานะของสภาพจิตใจและจิตใจได้นานที่ชั่วร้ายของอเล็กซ์

1.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เป็นการเล่าเรื่องราวของตัวละครอเล็กซ์ซึ่งมีจิตใจที่ชั่วร้ายและได้เข้าร่วมโครงการบำบัดนักโทษแบบใหม่ด้วยวิธีการล้างสมอง เพื่อให้มีจิตใจที่ดีงาม มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) ตลอดทั้งเรื่อง คือ การเล่าเรื่องโดยตัวละครหลักซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) จะปรากฏคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่ในการเล่าเรื่องเสมอ การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) เป็นการจำกัดมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ให้เป็นมุมมองในการเล่าเรื่องที่มาจากตัวละครอเล็กซ์เท่านั้น เป็นการเล่าเรื่องด้วยประสบการณ์ตรงของตัวละครอเล็กซ์ และเป็นการเล่าเรื่องอารมณ์หรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอเล็กซ์ที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆขึ้นในภาพยนตร์ ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าตัวละครอเล็กซ์มีความรู้สึกหรือมีความคิดภายในจิตใจอย่างไร ข้อดีของการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) คือ ผู้ชมจะรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ผู้ชมจะสามารถรับรู้และเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์ได้ การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) ช่วยให้ผู้ชมสามารถตีความภาพยนตร์ได้ตรงตามความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ และช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสภาพจิตใจของตัวละครอเล็กซ์และสามารถตีความตัวละครอเล็กซ์ได้ตรงตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

ภาพยนตร์	โครงเรื่อง	แก่นความคิด	ตัวละคร	ความขัดแย้ง	ฉาก	สัญลักษณ์พิเศษ	มุมมองในการเล่าเรื่อง
Visitor Q (2001)	- ครอบครัวชาวญี่ปุ่นชนชั้นกลาง ซึ่งสมาชิกทุกคนต่างมีปัญหาของตัวเอง แต่เมื่อมีชายลึกลับ Q เข้ามาอาศัยอยู่ในบ้านด้วย ทุกคนในครอบครัวก็ช่วยกันแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นโดยการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา	- ความรักครอบครัว ที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ - การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง	- ตัวละครหลัก (พ่อ/แม่/ลูกชาย/ลูกสาว) มีลักษณะนิสัยด้านลบ	- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน - ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร	- ฉากภายใน (Interior) ถูกตกแต่งให้ดูขรูดทรุดโทรมและสกปรก ไม่น่าอยู่อาศัย - ฉากภายนอกประกอบด้วย 1. ฉากภายนอกที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป (อาคาร/สถานที่) ไม่มีการตกแต่งฉาก 2. ฉากภายนอกที่มีการตกแต่งสถานที่ให้มีบรรยากาศลึกลับ น่ากลัว และไม่ปลอดภัย	- การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละคร	- การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ทั้งเรื่อง

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ภาพยนตร์	โครงเรื่อง	แก่นความคิด	ตัวละคร	ความขัดแย้ง	ฉาก	สัญลักษณ์พิเศษ	มุมมองในการเล่าเรื่อง
Baise Moi (2000)	- ผู้หญิงฝรั่งเศส 2 คน (มานู/นาดีน) โดนผู้ชายที่อยู่รอบๆตัวเอาเปรียบและทำร้ายร่างกาย พวกเธอจึงแก้แค้นผู้คนที่อยู่รอบๆตัว โดยการทำร้ายร่างกายทุกคนอย่างโหดเหี้ยม และพวกเธอก็เลือกที่จะใช้ชีวิตที่เหลือในแบบที่ผิดกฎหมายและทำหายสังคม	- การล้างแค้นของผู้หญิง - การใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยไม่สนใจกฎระเบียบและไม่สนใจสังคม	- ตัวละครหลัก (มานู/นาดีน) มีลักษณะนิสัยด้านลบ	- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน - ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก	- ฉากภายใน (Interior) ถูกตกแต่งให้ดูขำขัน ทรุดโทรมและสกปรก ไม่น่าอยู่อาศัย - ฉากภายนอก (Exterior) ประกอบด้วย 1. ฉากภายนอกที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป (อาคาร/สถานที่) ไม่มีการตกแต่งฉาก 2. ฉากภายนอกที่มี การตกแต่งสถานที่ให้มีบรรยากาศลึกลับ น่ากลัว และ ไม่ปลอดภัย	- อาวุธปืน	- การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง(The Objective) ทั้งเรื่อง

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ภาพยนตร์	โครงเรื่อง	แก่นความคิด	ตัวละคร	ความขัดแย้ง	ฉาก	สัญลักษณ์พิเศษ	มุมมองในการเล่าเรื่อง
A Clockwork Orange (1971)	- อเล็กซ์ เดอลาร์ซ เด็กวัยรุ่นนิสัยเลวร้าย ชอบก่อเรื่องเดือดร้อนให้ผู้อื่นและชอบทำร้ายร่างกายผู้อื่น ได้ถูกจับขังในเรือนจำ และได้เข้ารับการบำบัดแนวใหม่เพื่อเปลี่ยนนิสัยให้เป็นคนดีจากรัฐบาล แต่สุดท้ายอเล็กซ์ก็กลับมาเป็นคนเลวอีก การบำบัดเพื่อเปลี่ยนนิสัยล้มเหลว แต่ถูกปิดไว้โดยการร่วมมือกันของอเล็กซ์และรัฐบาล	- คนเลวในสายเลือด (สันดาน) ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ - สังคมจะดีได้ อย่างไรเมื่อมีคนเลวปกครอง	- ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ซ) มีลักษณะนิสัยด้านลบ	- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน - ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร	- ฉากภายใน (Interior) ถูกตกแต่งให้ดูมีสีสันที่ดูฉูดฉาด และมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร - ฉากภายนอก (Exterior) เป็นฉากบ้านเรือน อาคารสถานที่ และถนนหนทาง มีการตกแต่งฉากโดยการใช้หมอกควัน ความมืดครึ้ม และความสกปรก ขำชุดทรุดโทรม ไม่น่าอยู่อาศัย	- อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจาร - เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven	- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First – Person Narrator) เล่าเรื่องผ่านความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอเล็กซ์ทั้งเรื่อง

จากตารางแสดงผลการวิเคราะห์กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม พบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญ นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมทั้ง 3 เรื่อง มีกระบวนการเล่าเรื่องที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้

โครงเรื่อง

ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) เป็นการเล่าเรื่องราวความน่ากลัวของปัญหาภัยสังคมและปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ซึ่งปัญหาสังคมเหล่านี้เกิดขึ้นได้จริงในปัจจุบันละถือว่าเป็นอันตรายอย่างยิ่งต่อผู้คนในสังคม ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เล่าเรื่องของครอบครัวชนชั้นกลางที่โดนปัญหาต่างๆตาโถมเข้าใส่จนทุกคนในครอบครัวเลือกที่จะใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เรียกว่าการเปลี่ยนสถานะของตัวเองจาก “ผู้ถูกระทำ” มาเป็น “ผู้กระทำ” หรือการเปลี่ยนสถานะจากเหยื่อกลายมาเป็นผู้ล่า ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาติน) ก็โดนปัญหาความรุนแรงรูปแบบต่างๆตาโถมเข้าใส่ ทั้งการโดนทำร้ายร่างกายและการโดนข่มขืน ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาติน) จึงเลือกที่จะใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาของตัวเอง และเลือกที่จะเปลี่ยนสถานะของตนเองจากเหยื่อกลายมาเป็นผู้ล่าเช่นกัน แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ซึ่งเล่าเรื่องราวของตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ซึ่งเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเลวร้ายอยู่ในตัว และมักจะใช้พฤติกรรมเลวร้ายของตนเองสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น ถึงแม้ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) จะถูกบำบัดพฤติกรรมให้กลายเป็นคนดี แต่ไม่นานตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ก็กลับมาเป็นคนที่มีความประพฤติเลวร้ายเช่นเดิม เป็นการเปลี่ยนสถานะจากผู้ล่ากลายมาเป็นผู้เหยื่อ และเปลี่ยนกลับจากเหยื่อกลายมาเป็นผู้ล่าขึ้นอีกครั้ง

สรุปได้ว่า ตัวละครหลักจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) มีพฤติกรรมที่มีความเลวร้ายและมักจะใช้ความรุนแรงในการไขปัญหาต่างๆเหมือนกัน และภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) มีการเล่าเรื่องราวของปัญหาสังคมที่มีความเลวร้ายและมีความรุนแรงแอบแฝงอยู่เหมือนกัน ตัวอย่างเช่น ปัญหายาเสพติด ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ ปัญหาการใช้ความรุนแรงในสังคม ปัญหาจากภัยสังคมที่ก่อความเดือดร้อนให้กับผู้คนในสังคม เป็นต้น ปัญหาสังคมและความเลวร้ายที่แอบแฝงอยู่ในสังคมเหล่านี้ ได้ถูกบอกเล่าผ่านเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) จึงถือได้ว่าเป็นการเล่าเรื่องจากโครงเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การนำเสนอเรื่องราวความน่ากลัวของปัญหาภัยสังคมในรูปแบบต่างๆ และปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่

สามารถเกิดขึ้นได้จริงในสังคม ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอด้านมิติของสังคมผ่านทางโครงเรื่องหรือบทภาพยนตร์

แก่นความคิด

ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีความคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งเป็นใจความสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการถ่ายทอดให้ผู้ชมทราบ คือ พฤติกรรมความดีและพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้ แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) “ความรักครอบครัวยุคที่ถูกชุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” เป็นพฤติกรรมความดีของมนุษย์ที่มีอยู่ในจิตใจตัวละครหลัก ตัวละครหลักในภาพยนตร์มีความรักให้กันและได้แสดงความรักที่มีให้กันออกมาในตอนท้ายของภาพยนตร์ “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง” ตัวละครหลักในภาพยนตร์เลือกที่จะใช้ความรุนแรงโดยการฆ่าผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหของตนเองเป็นพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) “การล้างแค้นของผู้หญิง” ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาดีน) เลือกที่จะใช้ความรุนแรงโดยการฆ่าผู้อื่นเพื่อตอบสนองอารมณ์ของตนเองเป็นพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ “การใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยไม่สนใจกฎระเบียบและไม่สนใจสังคม” ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาดีน) เลือกที่จะใช้ชีวิตโดยไม่สนใจกฎระเบียบของสังคมและมีพฤติกรรมในการทำสิ่งผิดกฎหมายต่างๆ เป็นพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) คือ “คนเลวในสายเลือด (สันดาน) ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้” ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอ ลาร์ซ) มีพฤติกรรมที่เลวร้ายถึงแม้จะถูกบำบัดเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรม แต่สุดท้ายก็กลับมาเป็นคนที่มีความผิดเหมือนเดิม เป็นการนำเสนอแก่นความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ “สังคมจะดีได้อย่างไรเมื่อมีคนเลวปกครอง” สภาพสังคมที่ชำรุดทรุดโทรมในภาพยนตร์ เป็นผลมาจากการโกหกหลอกลวงของผู้ปกครองหรือผู้นำสังคม ผู้ปกครองหรือผู้นำสังคมที่มุ่งเน้นแต่ผลประโยชน์ของตนเองเป็นพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์

สรุปได้ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีแก่นความคิดหลักที่คล้ายคลึงกัน คือ การนำเสนอพฤติกรรมความดีและพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์ ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) จะมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์เป็นหลัก โดยจะเห็นได้จากการนำเสนอแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เกือบทั้งหมด ที่เป็นการนำเสนอพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์และผลของการมีพฤติกรรมความชั่วร้ายของมนุษย์เป็นหลัก มีเพียงแก่นความคิดแก่นความคิดจากภาพยนตร์เรื่อง

Visitor Q (2001) ที่เป็นการนำเสนอ “ความรักครอบครัวที่ถูกซุกซ่อนอยู่ในมุมมืดภายในจิตใจ” เท่านั้นที่ถือว่าเป็นแก่นความคิดที่นำเสนอพฤติกรรมความดีของมนุษย์

ตัวละคร

ตัวละครหลักในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยด้านลบทั้งหมด ลักษณะนิสัยด้านลบของตัวละคร คือ การประพฤติกฎิบัติตนในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าเป็นการประพฤชั่ว ลักษณะนิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรู้แรงทั้งสิ้น และเป็นการกระทำที่สามารถนำไปสู่ความรู้แรงได้ ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ใช้ความรู้แรงทำร้ายผู้อื่นจนเสียชีวิตและล่วงละเมิดทางเพศผู้อื่นโดยมีไม่รู้สึกรู้ว่าการกระทำของตนเองนั้นเป็นสิ่งที่ชั่วร้าย ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาดิน) ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ใช้ความรู้แรงทำร้ายผู้อื่นจนเสียชีวิต และมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ผิดกฎหมายอย่างมีความสุข โดยที่ไม่รู้สึกผิดกับพฤติกรรมของตัวเอง ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) มีอุปนิสัยเลวร้ายชอบทำร้ายร่างกายผู้อื่นและล่วงละเมิดทางเพศผู้อื่น มีความสุขกับพฤติกรรมชั่วร้ายที่ตนเองได้ก่อขึ้น

สรุปได้ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการเล่าเรื่องและการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครหลักที่คล้ายคลึงกัน คือ การเล่าเรื่องและการนำเสนอตัวละครหลักที่มีลักษณะนิสัยด้านลบ เป็นการนำเสนอตัวละครที่มีอุปนิสัยชั่วร้ายและเป็นอันตรายต่อผู้คนในสังคม

ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วยความขัดแย้งที่มีความคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้ 1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันมีความขัดแย้งกันระหว่างกัน และแต่ละฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำลายล้างกัน ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกัน ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ตัวละครพ่อเกิดความขัดแย้งกับเพื่อนร่วมงานสาว แม่เกิดความขัดแย้งกับลูกชายวัยรุ่น ลูกชายวัยรุ่นเกิดความขัดแย้งกับเพื่อนที่โรงเรียน ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาดิน) เกิดความขัดแย้งกับคนในครอบครัว เพื่อน และผู้คนที่อยู่รอบๆตัว ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) เกิด

ความขัดแย้งกับเพื่อนร่วมแก๊งค์ และเกิดความขัดแย้งกับผู้คนที่อยู่รอบๆตัว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักในทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน 2. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครเองที่มีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องตามหลักศีลธรรมกับสิ่งที่ปรารถนา เป็นต้น ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ตัวละครหลักแต่ละตัวมีการพัฒนาการทางความคิดภายในจิตใจของตัวละครที่จะค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป ตัวละครหลักทุกตัวพยายามเก็บกอดความรู้สึกความรักที่มีให้กันไว้ในจิตใจของตนเอง จนถึงตอนท้ายของภาพยนตร์เมื่อตัวละครหลักทุกตัวระเบิดความรุนแรงออกมา ตัวละครหลักทุกตัวจึงได้แสดงความรักที่มีให้กันในบทสรุปของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ซึ่งมีอุปนิสัยเลวร้ายและถูกบำบัดพฤติกรรมให้กลายเป็นคนดี ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างความดีกับความชั่วร้าย สุดท้ายตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ก็เป็นคนดีได้ไม่นานและได้กลับมาเป็นคนที่จิตใจชั่วร้ายเช่นเดิม 3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากคนอื่นซึ่งตัวละครไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมได้ ซึ่งคนอื่นในที่นี้คือตัวร้าย (Antagonist) หรือเป็นบุคคลอื่นในสังคม หรือเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาติน) โดนสังคมและคนรอบๆข้างรังเกียจและไม่เห็นคุณค่า ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัว (มานู/นาติน) จึงเลือกที่จะใช้ชีวิตโดยไม่สนใจกฎระเบียบของสังคมและมีพฤติกรรมในการทำสิ่งผิดกฎหมายต่างๆ พฤติกรรมเหล่านี้คือพฤติกรรมที่เรียกว่าการต่อต้านสังคมและการต่อต้านกฎระเบียบของสังคม เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับสังคม

สรุปได้ว่า ความขัดแย้งในภาพยนตร์สองขบวนการกระแสนิยมแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วย 1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) 2. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/A Clockwork Orange) 3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวคือ ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000)

ฉาก

ฉากที่ใช้ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วย ฉากที่มีความคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้ 1. ฉากภายใน (Interior) คือ ฉากที่แสดงให้เห็นว่าเป็นสถานที่ภายในของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง 1.1 ฉากภายใน (Interior) ที่มีการตกแต่งให้เป็นฉากภายใน (Interior) ที่ดูแล้วชำรุดทรุดโทรมและเต็มไปด้วยความสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย เป็นฉากภายใน (Interior) ที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นฉากภายในบ้านของตัวละครหลักซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครทุกคนในครอบครัวอาศัยอยู่ ฉากภายในบ้านในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q เป็นฉากบ้านที่มีการตกแต่งให้ดูชำรุดทรุดโทรมและสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ฉากในห้องพักของนาติน ฉากในห้องพักในโรงแรมที่มานูและนาตินเข้าพักระหว่างเดินทาง มีการตกแต่งให้เป็นฉากภายใน (Interior) ที่ดูแล้วมีความชำรุดทรุดโทรมและเต็มไปด้วยความสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย 1.2 ฉากภายใน (Interior) ที่เกิดขึ้นภาพยนตร์ในเรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นฉากที่ถูกตกแต่งให้ดูมีสีสันที่ฉูดฉาดและมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร ฉากภายในบ้านของตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ฉากภายในบาร์ที่ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) และเพื่อนๆชอบไปนั่งเล่น เป็นฉากภายใน (Interior) ที่มีการตกแต่งโดยใช้สีสันที่ฉูดฉาดและจัดจ้านและใช้อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร 2. ฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงถึงสถานที่ที่อยู่ภายนอกของอาคารหรืออยู่ภายนอกที่อยู่อาศัย 2.1 ฉากภายนอก (Exterior) ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป เป็นฉากที่แสดงสถานที่ที่อยู่ภายนอกอาคารหรือที่อยู่อาศัยที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น ฉากอาคารสถานที่ต่างๆ เป็นฉากที่ไม่มีการตกแต่งฉากแต่เป็นการใช้สถานที่จริงมาเป็นฉากในภาพยนตร์เพื่อความเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์ เป็นฉากภายนอก (Exterior) ที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) และภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) 2.2 ฉากภายนอก (Exterior) ที่เป็นฉากบ้านเรือน อาคาร สถานที่ และถนนหนทาง ที่มีการตกแต่งฉากโดยการใช้หมอกควันใช้ความมืดครึ้มและตกแต่งฉากให้มีความสกปรกชำรุดทรุดโทรมไม่น่าอยู่อาศัย เป็นฉากภายนอก (Exterior) ที่มีการใช้ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เท่านั้น

สรุปได้ว่า ฉากที่ใช้ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วย 1. ฉากภายใน (Interior) 1.1 ฉากภายใน (Interior) ที่มีการตกแต่งให้ดูชำรุดทรุดโทรมและเต็มไปด้วยความสกปรกไม่น่าอยู่อาศัย เป็นฉากที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง

(Visitor Q/ Baise Moi) 1.2 ฉากภายใน (Interior) ที่ถูกตกแต่งให้ดูมีสีสันที่ดูฉูดฉาด และมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร เป็นฉากที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เท่านั้น 2. ฉากภายนอก (Exterior) 2.1 ฉากภายนอก (Exterior) ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ไม่มีการตกแต่งฉากแต่เป็นการใช้สถานที่จริงมาเป็นฉาก เป็นฉากที่เกิดขึ้นคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi) 2.2 ฉากภายนอก (Exterior) ที่มีการตกแต่งฉากโดยการใช้หมอกควัน ความมืดครึ้ม และตกแต่งฉากให้สกปรกชำรุดทรุดโทรมไม่น่าอยู่อาศัย เป็นฉากที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เท่านั้น

สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษใช้ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วย สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในการสื่อความหมายซึ่งมีความคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ใช้สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ คือ “การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละคร” และทำให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ในภาพยนตร์ตามมา เป็นการใช้นิยามสัญลักษณ์พิเศษเฉพาะในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายว่าเมื่อใดที่ตัวละครเกิดปัญหาขึ้นและหาทางแก้ไขปัญหานั้นไม่ได้ การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรงอาจจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่ตัวละครจำเป็นต้องใช้ในการแก้ไขปัญหของตนเอง ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ใช้สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ คือ “อาวุธปืน” ตัวละครหลัก (มานูและนาติน) คือ ตัวละครเพศหญิงที่มีความอ่อนแอและถูกตัวละครอื่นๆ ทำร้ายร่างกายและทำร้ายจิตใจอยู่เสมอ ตัวละครมานูและนาตินจึงเปรียบเสมือนคนอ่อนแอที่ไม่มีทางต่อสู้กับความเลวร้ายต่างๆ ได้ จนกระทั่งตัวละครหลัก (มานูและนาติน) ใช้อาวุธปืนฆ่าผู้อื่นเสียชีวิต ตัวละครหลัก (มานูและนาติน) ก็ได้เห็นพลังอำนาจในการทำลายล้างของอาวุธปืนและใช้อาวุธปืนเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง อาวุธปืนจึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่มีการสื่อความหมายถึงพลังอำนาจในการทำลายล้าง ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ใช้สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ คือ “อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจาร” เป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึง สภาพจิตใจที่เสื่อมโทรมของตัวละครและการหมกมุ่นเรื่องทางเพศของตัวละครในภาพยนตร์ นอกจากนี้อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ที่มีความลามกอนาจารในภาพยนตร์ยังสื่อความหมายถึง สภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม “เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” ก่อนที่ตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) จะเข้าร่วมโครงการบำบัดให้เป็นคนดี อเล็กซ์ผู้มีอุปนิสัยชั่วร้ายฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven อย่างมีความสุข หลังจากท้ออเล็กซ์เข้าร่วมโครงการบำบัดและกลายเป็นคนดี อเล็กซ์กลับไม่มีความสุขกับการฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven

แต่เมื่ออเล็กซ์กลับมาเป็นคนที่ชั่วร้ายอเล็กซ์ก็ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อย่างมีความสุขอีกครั้ง เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven จึงเป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึง สภาวะของสภาพจิตใจและจิตใจสำนึกที่มีความชั่วร้ายของตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ห์)

สรุปได้ว่า สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึง “ความรุนแรง ความชั่วร้ายในจิตใจมนุษย์ และสภาพสังคมที่เสื่อมโทรม” ประกอบด้วย สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์ ดังนี้ 1. การที่ผู้มาเยือน Q ใช้ก้อนหินฟาดไปที่หัวของตัวละคร เป็นการกระตุ้นให้ตัวละครหลักใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง 2. อาวุธปืน เป็นการใชพลังอำนาจในการทำลายล้างของปืนปล้นฆ่าผู้อื่นเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง 3. เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึงสภาวะของสภาพจิตใจและจิตใจสำนึกที่มีความชั่วร้ายของตัวละครหลัก(อเล็กซ์ เดอลาร์ห์) 4. อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากที่มีความลามกอนาจาร สื่อความหมายถึงสภาพจิตใจที่เสื่อมโทรมของตัวละครและสภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์ทั้งหมดนี้เป็นการสื่อความหมายในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึง “ความรุนแรง ความชั่วร้ายในจิตใจมนุษย์ และสภาพสังคมที่เสื่อมโทรม” เป็นการใชสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์ที่มีการสื่อความหมายคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange)

มุมมองในการเล่าเรื่อง

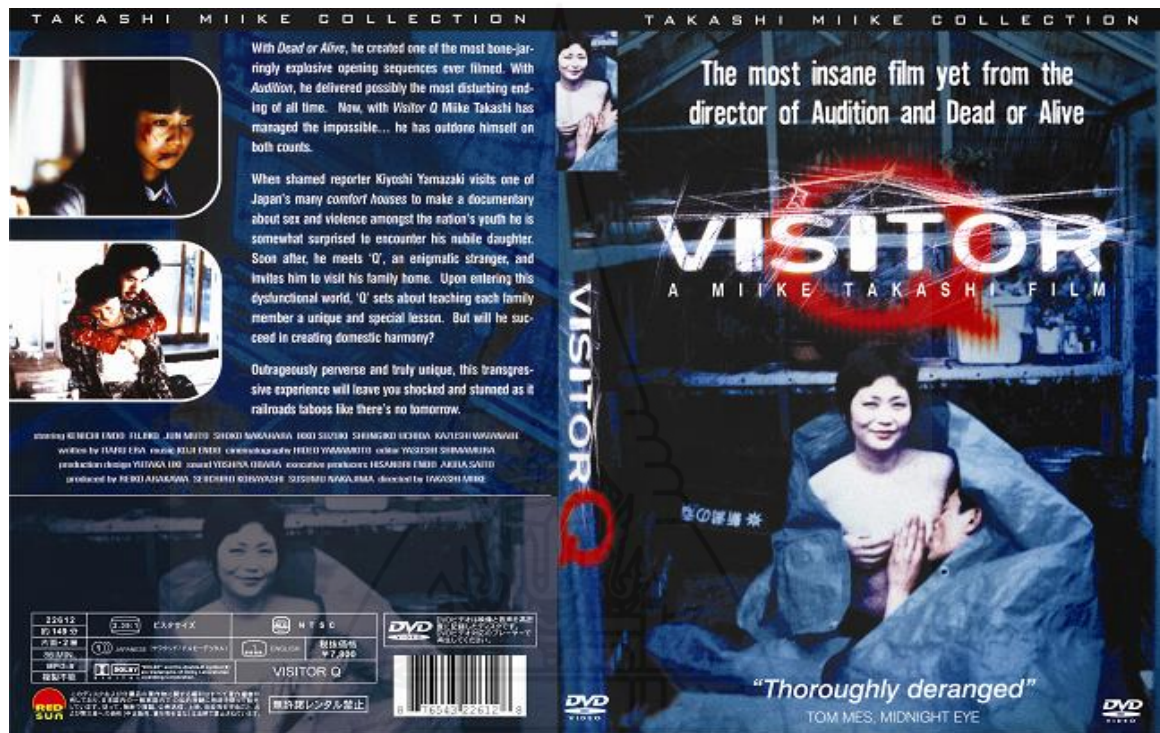
มุมมองในการเล่าเรื่องที่ใช้ในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ประกอบด้วย มุมมองในการเล่าเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ใช้การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ทั้งเรื่อง คือ เป็นการเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ตั้งแต่การเริ่มต้นเรื่องราวจนถึงบทสรุปของเรื่องราว โดยใช้นำเสนอภาพและเสียงของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ในลักษณะที่ให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ตัวละครต่างๆในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เพียงแค่แสดงพฤติกรรมต่างๆออกมาโดยที่ไม่มีการบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ใช้การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองในการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ตลอดทั้งเรื่อง คือ ผู้เล่าเรื่องให้ผู้ชมภาพยนตร์เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เท่านั้น ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆของตัวละครหลัก (มานู

และนาติน)ได้ แต่ผู้ชมจะต้องคาดเดาและตีความความรู้สึกของตัวละครหลัก (มานูและนาติน) เอง ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) ตลอดทั้งเรื่อง คือ การจำกัดมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ให้เป็นมุมมองในการเล่าเรื่องที่มาจากตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) เท่านั้น เป็นการเล่าเรื่องด้วยประสบการณ์ตรงของตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) และเป็นการเล่าเรื่องอารมณ์หรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) ที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้นในภาพยนตร์ ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าตัวละครหลัก (อเล็กซ์ เดอลาร์ช) มีความรู้สึกหรือมีความคิดภายในจิตใจอย่างไร

สรุปได้ว่า 1. การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) คือ การเล่าเรื่องราวโดยการนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้ทราบ ผู้ชมอาจจะไม่เข้าใจอารมณ์หรือไม่เข้าใจความคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมจะอยู่ในสถานะที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ เป็นการใช่มุมมองในการเล่าเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ 2 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi) 2. การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) คือ การเล่าเรื่องโดยตัวละครหลักซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตก็คือ ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) จะปรากฏคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่ในการเล่าเรื่องเสมอ ผู้ชมจะสามารถรับรู้และเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละครได้ เป็นการใช่มุมมองในการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เท่านั้น

2. ผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส รูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

2.1 การสื่อความหมายของภาพยนตร์เรื่องที่ 1 Visitor Q (2001)



ภาพที่ 4.12 ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001)

ประเด็นการวิเคราะห์

2.1.1 การสื่อความหมายด้วยภาพ

การสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก ความเข้าใจ หรือความซาบซึ้งในภาพยนตร์ และเกิดอารมณ์คล้อยตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ การสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ของการสร้างภาพและการถ่ายภาพ ซึ่งถือว่าเป็นภาษาที่ใช้สื่อความหมายของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ใช้การสื่อความหมายด้วยภาพโดยใช้แนวคิดเรื่องภาพที่ใช้ในภาพยนตร์ Visual Manipulate ซึ่งหมายถึงการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นวิถีทางในการสร้างอิทธิพลต่อคนดูให้มีปฏิกิริยาต่อภาพตามเจตจำนงของผู้สร้างภาพยนตร์ เครื่องมือทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้จะประกอบด้วยกลยุทธ์ใหญ่ๆ 2 กลุ่มคือ

1) *Composition of Image* (การจัดรวมภาพ) หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพโดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ได้กำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมให้อยู่ในรูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมมองในแนวนอน (Proximity) หมายถึง การกำหนดระยะใกล้ไกลของภาพให้เป็นระบบสัญญาณที่บ่งบอกถึงความเกี่ยวข้องกับผู้ชม และถูกใส่ความหมายให้เป็นความใกล้ไกลทางจิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเท่ากับเป็นการเน้นความสำคัญของเรื่องราวในภาพยนตร์และการดึงผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมด้วย ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ได้ใช้การสื่อความหมายด้วยภาพโดยใช้มุมมองในการถ่ายภาพในแนวนอน เพื่อให้ผู้ชมเป็นเหมือนผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และใช้ระยะของภาพทั้งภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU คือ การถ่ายภาพในระยะใกล้เฉพาะใบหน้าของตัวละคร เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นใบหน้าของตัวละครและรับรู้อารมณ์ของตัวละคร ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS คือ การถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบครึ่งตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครแบบครึ่งตัว และให้ผู้ชมได้เห็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างใกล้ชิดขึ้น และใช้การถ่ายภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS คือ การถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบเต็มตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศระยะไกลของฉากและตัวละครแบบเต็มตัว เพื่อต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) จะใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ในการถ่ายภาพบรรยากาศที่ทำงานของพ่อ การถ่ายภาพบรรยากาศที่โรงเรียนของลูกชาย การถ่ายภาพบรรยากาศภายในบ้าน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของฉากและองค์ประกอบต่างๆ ของฉากอย่างชัดเจน การใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q

(2001) นั้นมักจะใช้กับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เป็นปกติ เป็นช่วงเวลาในภาพยนตร์ที่ไม่มีเหตุการณ์ที่น่ากลัวหรือน่าตื่นเต้นเกิดขึ้น แต่เมื่อต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ หรือต้องการที่จะกระตุ้นอารมณ์หรือปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชม ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) จะใช้การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) และใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ดังจะเห็นได้จากภาพถ่ายใบหน้าของตัวละครพ่อที่กำลังมีเพศสัมพันธ์กับลูกสาว ภาพถ่ายใบหน้าของลูกชายที่กำลังทำร้ายร่างกายแม่ ภาพถ่ายใบหน้าของตัวละครพ่อและแม่ร่วมกันฆ่าเพื่อนๆ ของลูกชาย ภาพถ่ายเหตุการณ์ที่พ่อและแม่ร่วมกันฆ่าและศพเพื่อนร่วมงานสาวของพ่อ ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้การถ่ายภาพด้วยแนวนอนและใช้การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) และใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) การถ่ายภาพด้วยแนวนอนและใช้ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) และใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) นั้นมักจะใช้กับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ไม่เป็นปกติ เหตุการณ์ที่เกิดความตึงเครียดในภาพยนตร์ เหตุการณ์ที่เกิดความน่ากลัวหรือสยองขวัญในภาพยนตร์ โดยมีวัตถุประสงค์ของการใช้การจัดระยะของภาพเพื่อต้องการที่จะกระตุ้นอารมณ์หรือปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชม

2) *Juxtaposition of Images* (การตัดต่อภาพ) หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพต่าง ๆ มาเรียงร้อยกันเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของภาพยนตร์จะเกิดจากการตัดต่อฟิล์ม โดยการนำแต่ละฉากหรือแต่ละซีนมาเรียงร้อยต่อกัน ให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ขึ้นมา การที่จะตีความเนื้อเรื่องทั้งหมดว่าออกมาในลักษณะใดย่อมขึ้นอยู่กับวิธีการตัดต่อภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ได้ใช้การตัดต่อภาพในรูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (**Propinquity for Causality**) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น การนำเสนอภาพเหตุการณ์หนึ่งทำให้เกิดภาพอีกเหตุการณ์หนึ่งตามมาซึ่งเป็นผลเชื่อมโยงกัน ดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงบทสรุปในตอนจบของเรื่อง เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะมีการตัดต่อแบบเชื่อมโยงกัน ดังเช่น ซินแรกพ่อมีเพศสัมพันธ์กับลูกสาว ซินต่อมาพ่อกลัวใจมากและโดนผู้มาเยือน Q เอาหินฟาดไปที่หัว ซินต่อมาพ่อเลยตัดสินใจฆ่าผู้มาเยือน Q มาอยู่ด้วยที่บ้าน ซินต่อมาผู้มาเยือน Q จึงได้เห็นพฤติกรรมของคนในบ้าน ซินต่อมาผู้มาเยือน Q พยายามทำความเข้าใจกับทุกคนในบ้านและคอยช่วยเหลือทุกคนในบ้านอย่างเงียบๆ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ใช้การตัดต่อภาพแบบต่อเนื่องกันเพื่อให้ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (**Propinquity for Causality**) นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ยังใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) คือ เป็นการตัดต่อแบบที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกันของเรื่องราว โดยตัดต่อเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์โดยเรียงลำดับตาม

ระยะเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ การตัดต่อภาพของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ด้วยวิธีการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน และการตัดต่อภาพแบบต่อเนื่องตามระยะเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สามารถช่วยให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น และสามารถสร้างความรู้สึกร่วมให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตามภาพยนตร์ได้

2.1.2 การสื่อความความด้วยเสียง

การสื่อความหมายในภาพยนตร์นั้น นอกจากภาพยนตร์จะมีการสื่อความหมายด้วยภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังต้องมีการใช้เสียงซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ประกอบด้วย

1) เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูดของตัวละครในภาพยนตร์ แต่เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์คือเสียงต่างๆ ไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ เสียงประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ประกอบด้วย

(1) การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) โดยฉากที่ใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงที่ในฉาก จะเป็นฉากที่ตัวละครในภาพยนตร์หรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นปกติ ไม่มีภาวะคับขันของตัวละครหรือไม่มีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นของขวัญในภาพยนตร์ การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉากเหล่านี้เป็นการสื่อความหมายเพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงรถยนต์วิ่งในขณะที่ตัวละครพอกำลังขับรถ การใช้เสียงลากสิ่งของในขณะที่ตัวละครแม่กำลังทำความสะอาดบ้าน การใช้เสียงแตรรถในขณะที่ตัวละครลูกสาวกำลังเดินอยู่บนถนน ฯลฯ เป็นต้น

(2) การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ เช่น การใช้เสียงลมพัดและเสียงจิ้งหรีดร้องในฉากที่ตัวละครพอกำลังยืนเพื่อนร่วมงานสาวในป่าร้าง การใช้เสียงบรรยากาศในฉากป่าร้างนี้เพื่อเป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบว่าบรรยากาศในป่านี้เป็นป่าที่วังเวงและเงียบสงบ ไม่มีผู้คนอาศัยอยู่

(3) การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อกระตุ้นอารมณ์และปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชมเพื่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงเลือดที่พุ่งกระฉูดออกมาจากร่างกาย การใช้เสียงชกต่อย การใช้เสียงหักกระดูก การใช้เสียงอวัยวะของร่างกายที่กำลังฉีกขาดออกจากกัน การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) จะใช้ในฉากที่มีการต่อสู้หรือมีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นของขบวนการเกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจคล้อยตามไปกับเหตุการณ์ความตื่นเต้นของขบวนการที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2) *เสียงดนตรี (music)* เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิกภาพหรืออารมณ์ของผู้แสดงใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมาย อารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) มีการใช้เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์น้อยมาก ทั้งนี้เพราะต้องการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และต้องการให้ผู้ชมซึ่งอยู่ในสถานะของผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ได้ดีความหมายของภาพยนตร์ด้วยตนเอง จึงมีการใช้เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์น้อยมาก ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในตอนเริ่มเรื่อง ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในระหว่างที่เหตุการณ์ในภาพยนตร์กำลังดำเนินไป และไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในฉากที่มีการต่อสู้หรือฉากที่มีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นของขบวนการเกิดขึ้นในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q จะมีการใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์ในตอนท้ายเรื่องเท่านั้น มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์ช่วงที่เหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ได้ผ่านไปแล้วและได้คลี่คลายสถานการณ์แล้วเป็นมีการใช้เสียงดนตรีประกอบในบทสรุปสุดท้ายของภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) จะใช้เสียงดนตรีประกอบในฉากที่ลูกสาวกลับใจและกลับมาที่บ้าน เมื่อลูกสาวเดินเข้าไปในห้องนอนและคิดถึงครอบครัว ลูกสาวมองไปข้างล่างเห็นพ่อนั่งดูน้ามนจากหน้าอกของแม่อยู่ พ่อและแม่เรียกลูกสาวให้ไปดูน้ามนด้วยกัน ลูกสาวเดินเข้าไปหาพ่อแม่ด้วยความตื่นเต้นใจ หลังจากนั้นพ่อแม่ลูกก็กอดกัน เสียงดนตรีประกอบที่ใช้ในฉากเหล่านี้เป็นเสียงเครื่องดนตรีเปียโนบรรเลงช้าๆ ด้วยความไพเราะ เป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้สึกถึงความอบอุ่นใจ ความสุขใจ และรู้สึกผ่อนคลายความกังวลใจ การใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) แม้จะใช้ดนตรีประกอบเพียงน้อยนิด แต่ถือได้ว่าเป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์ที่มีประสิทธิภาพมาก เพราะเมื่อผู้ชมรับชมภาพและรับรู้ถึงเหตุการณ์ที่มีความตึงเครียดและมีความสุขของขบวนการตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงตอนท้าย

เรื่อง ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกเครียดและกดดันไปกับภาพยนตร์ แต่เมื่อถึงภาวะคลี่คลาย (Falling Action) หรือการยุติของเรื่องราว (Ending) ของภาพยนตร์ เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เปลี่ยนความรู้สึกมาเป็นความรัก ความอบอุ่น และความรู้สึกที่ดี เมื่อมีการใช้เสียงดนตรีประกอบที่มีความไพเราะ มีความอบอุ่นใจ และมีความสุขใจในตอนท้ายของภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงการสื่อความหมายในภาพยนตร์ได้ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกผ่อนคลายความกังวลใจ เกิดความรู้สึกที่ดี คล้อยตามเหตุการณ์ในภาพยนตร์ และเกิดความรู้สึกที่ดีคล้อยตามเสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

2.1.3 การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา

การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา เป็นการศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะ ได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปภาพ ฯลฯ สัญลักษณ์วิทยาเป็นทฤษฎีที่อธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา วัฒนธรรม และความความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นลูกศรหรือเป็นเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นการวิเคราะห์การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ หมายถึง การตีความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์ในระดับที่พ่วงเอาปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งเป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ได้ใช้การสื่อความหมายตรง (Denotation) ไปยังผู้ชม โดยนำเสนอเรื่องราวปัญหาครอบครัวและปัญหาความรุนแรงของครอบครัวชาวญี่ปุ่นครอบครัวหนึ่งให้ผู้ชมรับทราบ นอกจากการสื่อความหมายตรง (Denotation) ในประเด็นปัญหาครอบครัวและปัญหาความรุนแรงแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ได้ใช้การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ด้วย การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q แบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) หมายถึง การทำความเข้าใจและการตีความหมายแฝงภาพยนตร์ของผู้ชม ซึ่งผู้ชมจะมีการตีความหมายแฝงของภาพยนตร์ต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และวิธีการมองโลกและการที่บุคคลแต่

ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ดังต่อไปนี้

(1) ตัวละครหลักในครอบครัว คือ พ่อ แม่ ลูกชาย ลูกสาว และผู้มาเยือน Q ตัวละครหลักแต่ละตัวเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงถึงบุคคลระดับต่างๆ ที่มีอยู่จริงในสังคม พ่อเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของมนุษย์เงินเดือนในสังคมที่ต้องทำงานหนักและโดนกดดันจากหัวหน้างานหรือเพื่อนร่วมงาน การทำงานอย่างหนักและทุ่มเทอย่างเต็มที่ทำให้ลืมนึกถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงคนทำงานในสังคมปัจจุบันที่ก้มหน้าก้มตาทำงานอย่างหนักจนลืมนึกถึงคนในครอบครัวหรือคนอื่นรอบๆ ตัว แม่เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของแม่บ้านที่ต้องดูแลลูกๆ เมื่อพ่อออกจากบ้านไปทำงานและลูกๆ ออกจากบ้านไปเรียนหนังสือแม่ต้องอยู่บ้านเพียงลำพัง ทำให้รู้สึกเหงาและเหมือนถูกทิ้งให้อยู่โดดเดี่ยวคนเดียว การติดยาเสพติดของแม่เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงคนที่มีอารมณ์เหงา อ้างว้าง หรือรู้สึกโดดเดี่ยวในจิตใจ ลูกชายเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของเด็กวัยรุ่นอ่อนแอที่มักถูกเพื่อนๆ แกล้ง เมื่อลูกชายระบายอารมณ์ความเจ็บปวดออกมาด้วยการทุบตีแม่เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงเด็กวัยรุ่นที่มีอารมณ์เก็บกดและมักจะระบายอารมณ์ออกมาในทางที่ไม่ถูกต้อง ลูกสาวเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของเด็กวัยรุ่นใจแตกที่มีปัญหาครอบครัวและหลงไปกับค่านิยมผิดๆ การขายบริการทางเพศของลูกสาวเพื่อหาเงินมาใช้จ่ายเป็นการสื่อความหมายแฝงถึงเด็กวัยรุ่นที่หลงผิดและยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เงิน ผู้มาเยือน Q เป็นตัวแทนของผู้ชมภาพยนตร์ การที่ผู้มาเยือน Q คอยสังเกตการณ์และเฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ และได้ช่วยเหลือตัวละครอื่นๆ ในครอบครัวอยู่อย่างห่างๆ เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงผู้ชมที่กำลังชมภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้เหตุการณ์ต่างๆ เหมือนผู้มาเยือน Q การที่ผู้มาเยือน Q ได้เข้าไปอยู่ในบ้านร่วมกับทุกคนในครอบครัว ก็เปรียบเสมือนผู้ชมที่กำลังชมภาพยนตร์อยู่

(2) ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในภาพยนตร์ ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ซึ่งประกอบด้วยการทำร้ายร่างกาย การข่มขืน การฆาตกรรม การขายบริการทางเพศของเด็กวัยรุ่น การมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวโดยขาดการขังคิด เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้จริงในสังคมและเกิดขึ้นจริงรอบๆ ตัวเรา ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมต่างๆ เหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งภายในครอบครัวและภายนอกครอบครัว ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงปัญหาครอบครัวและปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เมื่อเกิดปัญหาความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมต่างๆ เหล่านี้ขึ้น สามารถส่งผลกระทบต่อทุกคนต่อไปได้ ดังเช่น พ่อมีปัญหาที่ทำงานส่งผลกระทบต่อไม่สนใจครอบครัว ลูกชายโดนทำร้าย

ร่างกายที่โรงเรียนส่งผลกระทบให้เกิดการทำร้ายร่างกายแม่ เมื่อทุกคนในบ้านมีปัญหาส่งผลกระทบให้ลูกสาวหนีออกจากบ้าน เมื่อแม่โดนผลกระทบจากพ่อและลูกๆทำให้แม่ต้องใช้จ่ายเสียติด

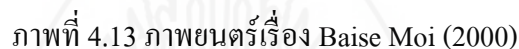
(3) การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ตัวละครทุกตัวล้วนเป็นเหยื่อของความรุนแรง ในตอนเริ่มเรื่องทุกคนในครอบครัวมีปัญหาที่แตกต่างกัน ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละตัวนั้นเป็นปัญหาความรุนแรงในสังคมรูปแบบต่างๆ ตัวละครทุกตัวจึงอยู่ในสถานะของเหยื่อหรือผู้ถูกระทำ เมื่อเข้าสู่ภาวะวิกฤติ (Climax) เหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ในภาพยนตร์มาถึงจุดที่เป็นภาวะวิกฤติของตัวละครแต่ละตัว ตัวละครทุกตัวเลือกที่จะปลดปล่อยอารมณ์และระเบิดอารมณ์ออกมา โดยใช้ความรุนแรงกว่าเพื่อแก้ไขปัญหาคความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นการเปลี่ยนสถานะของผู้ถูกระทำมาเป็นผู้กระทำ หรือการเปลี่ยนสถานะจากเหยื่อมาเป็นผู้ล่า เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงคนในสังคมปัจจุบันที่ทุกคนต้องดิ้นรนต่อสู้กับปัญหาต่างๆและแก้ไขปัญหามากๆ เพื่อให้ตัวเองอยู่รอดให้ได้ในสังคม เมื่อคนในสังคมตกอยู่ในสถานะของผู้ถูกระทำที่ต้องอดทนแบกรับปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ตัวเองสามารถอยู่รอดได้ในบางครั้งอาจจะต้องใช้วิธีการแก้ไขปัญหาคด้วยวิธีการที่ผิด ดังเช่น คำกล่าวที่ว่า หนามยอกก็ต้องใช้หนามบัง หรือ แรงมาก็แรงกลับ เมื่อคนในสังคมเกิดปัญหาถึงแม้วิธีการแก้ไขปัญหาคจะเป็นวิธีการที่ผิด แต่ถ้าสามารถทำให้ตัวเองอยู่รอดได้ทุกคนก็ยอมที่จะทำผิดเพื่อที่จะให้ตัวเองอยู่รอด

(4) น้ำนมของตัวละครแม่ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) มีการนำเสนอภาพน้ำนมของตัวละครแม่ซึ่งเป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์ จากที่ตัวละครแม่บีบน้ำนมออกมาครั้งแรกแล้วตัวละครแม่รู้สึกผ่อนคลายอารมณ์และรู้สึกมีความสุข เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงการปลดปล่อยอารมณ์ของเพศหญิงหรือเพศแม่ น้ำนมเป็นสัญลักษณ์ของเพศหญิงหรือเพศแม่ เมื่อผู้หญิงมีน้ำนมมากเกินไปและไม่ได้บีบน้ำนมออกมาจะรู้สึกอึดอัด ทรมาน มีอาการปวด บวม ร้อน หรือที่เรียกว่าสภาวะน้ำนมคัด ตัวละครแม่มีเรื่องทุกข์ใจและมีความเก็บกดในใจมากเปรียบเสมือนผู้หญิงที่มีอาการน้ำนมคัด เมื่อตัวละครแม่ได้บีบน้ำนมออกมาก็เปรียบเสมือนการปลดปล่อยความทุกข์ในใจออกมาทำให้ตัวเองรู้สึกมีความสุข จากที่ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวดูน้ำนมจากอกของแม่ในตอนจบของภาพยนตร์ เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงความสุขและความอบอุ่นของครอบครัว เมื่อตัวละครทุกตัวสามารถแก้ไขปัญหาคต่างๆ ได้แล้วตัวละครทุกตัวก็กลับมามีความสุขอีกครั้ง ในการยุติของเรื่องราว (Ending) หรือจบจบตอนท้ายของภาพยนตร์ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวได้ดูน้ำนมจากอกของแม่อย่างมีความสุข น้ำนมจากอกของแม่เป็นสัญลักษณ์ของความรักของเพศหญิงและความรักของเพศแม่ ตัวละครพ่อได้ดูนมที่น้ำนม

จากอกตัวละครแม่สื่อความหมายแฝงถึงการได้รับความรักจากเพศหญิง ตัวละครลูกสาวได้ดูดดื่ม น้ำนมจากอกตัวละครแม่สื่อความหมายแฝงถึงการได้รับความรักจากเพศแม่ ตัวละครแม่ได้ให้ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวดื่มน้ำนมอย่างมีความสุขสื่อความหมายแฝงถึงการมอบความรักจากเพศหญิงให้กับเพศชาย และการมอบความรักจากแม่ให้กับลูกสาว

2) การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) หมายถึง การสื่อความหมายแฝงที่แสดงถึงการที่วัฒนธรรมได้พ่วงเอาความสัมพันธ์และการสื่อความหมายเข้ามาไว้ด้วยกัน และมีส่วนร่วมในการให้ความหมายกับผู้คนในวัฒนธรรม เป็นการสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรม ผู้ชมภาพยนตร์หรือผู้คนในวัฒนธรรมจะมีการตีความหมายและเข้าใจการสื่อความหมายแฝงร่วมกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) คือ ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย ปัญหาครอบครัวที่ขาดความรักขาดความเข้าใจกัน ปัญหาวัยรุ่น ปัญหายาเสพติดในสังคม และปัญหาการขายบริการทางเพศของเยาวชน ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เหล่านี้ ล้วนเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริงและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆตัวเรา การนำเสนอปัญหาสังคมด้านต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ให้ผู้ชมในสังคมได้มองเห็นปัญหาของสังคมในด้านต่างๆ และเกิดความหวาดกลัวต่อสิ่งเหล่านี้ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q ยังได้นำเสนอด้านมืดในจิตใจของมนุษย์และพฤติกรรมการกระทำที่ผิดหลักจริยธรรมอันดีของตัวละครแต่ละตัว พฤติกรรมที่เป็นด้านมืดและพฤติกรรมเลวร้ายของตัวละครแต่ละตัว เป็นการสื่อความหมายแฝงให้ผู้ชมได้มองเห็นความเลวร้ายภายในจิตใจของมนุษย์ และหวาดกลัวกับพฤติกรรมเลวร้ายต่างๆ ของตัวละครแต่ละตัว เมื่อผู้ชมรับชมภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ผู้ชมจะมีการตีความหมายของภาพยนตร์ในระดับวัฒนธรรมที่มีความคิดเห็นตรงกันว่า พฤติกรรมต่างๆของตัวละครแต่ละตัวในภาพยนตร์นั้นเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี ไม่ควรปฏิบัติตาม เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในสังคม และเหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ที่ได้รับชมในภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่มีความเลวร้าย น่ากลัว และขัดแย้งกับหลักจริยธรรมอันดีของสังคม เป็นปัญหาด้านต่างๆ ทางสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไขเพื่อความปลอดภัยของผู้คนในสังคมและเพื่อความสงบสุขของสังคม



2.2.1 การสื่อความหมายด้วยภาพ

1) *Composition of Image* (การจัดรวมภาพ) หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ โดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชม โดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ได้กำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมให้อยู่ในรูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมมองในแนวนอน (Proximity) เป็นการกำหนดให้ภาพในภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวไปมาในลักษณะแนวนอน ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ใช้วิธีการถ่ายภาพด้วยการถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) เป็นถ่ายภาพโดยการเคลื่อนที่กล้องทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา

ลักษณะเป็นการถ่ายภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่นๆ ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนว่าผู้ชมอยู่ในที่นั้นหรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ได้ใช้กล้อง VDO ในการถ่ายภาพในภาพยนตร์เพื่อให้ได้ภาพที่ดูดิบ ดูแข็งกระด้าง และดูมีการตกแต่งเพียงเล็กน้อย เป็นการสื่อความหมายด้วยภาพเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้ดูภาพเหตุการณ์จริงๆ นอกจากนี้ยังมีการกำหนดระยะของภาพให้มีความไกลหรือความใกล้ตามความสำคัญของเรื่องราวในภาพยนตร์ การกำหนดระยะของภาพให้มีความไกลหรือความใกล้เป็นการสื่อความหมายด้วยภาพเพื่อดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วมในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) จะใช้ภาพในระยะใกล้ (Close-up Shot) ทุกครั้งที่ตัวละครในภาพยนตร์มีเพศสัมพันธ์ มีการซูมภาพในระยะใกล้เพื่อให้ผู้ชมเห็นการสอดใส่อวัยวะเพศในการมีเพศสัมพันธ์ เป็นการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และเป็นการสื่อความหมายด้วยภาพเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครในภาพยนตร์นั้นมีเพศสัมพันธ์กันจริงๆ นอกจากนี้ยังใช้การถ่ายภาพในระยะใกล้ (Close-up Shot) เมื่อตัวละครมานูและนาตินได้ทำร้ายร่างกายเหยื่อหรือฉากที่มีความรุนแรงต่างๆ ในภาพยนตร์ เช่น ฉากที่มานูและนาตินรุมกระที่บใบหน้าของหนุ่มวัยทำงาน ฉากที่มานูและนาตินบุกเข้าไปทำร้ายผู้คนในคลับมั่วเซ็กซ์ ฉากที่มีความรุนแรงเหล่านี้จะใช้การถ่ายภาพในระยะใกล้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสภาพของเหยื่อในขณะที่ถูกทำร้าย เป็นการสื่อความหมายด้วยภาพเพื่อดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความหวาดกลัวต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) จะใช้ภาพในระยะปานกลาง (Medium Shot) และใช้ภาพในระยะไกล (Long Shot) เพื่อให้ผู้ชมได้เป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ เป็นการใช้ภาพในระยะปานกลาง (Medium Shot) และใช้ภาพในระยะไกล (Long Shot) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ หรือบอกเล่าบรรยากาศต่างๆ ในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมรับทราบ การใช้ภาพในระยะปานกลางและการใช้ภาพในระยะไกลของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) จะใช้เมื่อเหตุการณ์ในภาพยนตร์อยู่ในสภาวะปกติหรือไม่ได้อยู่ในสภาวะคับขันหรือสภาวะวิกฤต ตัวอย่างเช่น ฉากในชีวิตประจำวันของมานูและนาตินก่อนที่จะตัวละครทั้ง 2 ตัวจะเข้าสู่สภาวะวิกฤตในภาพยนตร์ ฉากในชีวิตประจำวันของมานูและนาตินจะใช้การถ่ายภาพในระยะปานกลาง และใช้การถ่ายภาพในระยะไกล เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศในภาพยนตร์ และให้ผู้ชมได้เห็นสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวละคร เป็นต้น

2) *Juxtaposition of Images* (การตัดต่อภาพ) หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพต่างๆ มาเรียงร้อยกันไว้เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์นั้นจะเกิดจากการตัดต่อฟิล์ม โดยการนำแต่ละฉากหรือแต่ละซีนมาเรียงร้อยต่อกันเพื่อให้กลายเป็นเรื่องราวที่มีสมบูรณ์ขึ้นมา การตัดต่อภาพของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ใช้การตัดต่อในรูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อ

ภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมาซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน เป็นการใช้การตัดต่อเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ ดังจะเห็นได้จากการตัดต่อภาพเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่ส่งผลถึงตัวละครจนทำให้เกิดเรื่องราวและผลกระทบต่างๆ ตามมา ตัวอย่างเช่น เมื่อตัวละครนาดีน โคนแมงดาชายวัยกลางคนเอาเปรียบและโดนเพื่อนร่วมห้องสาวคู่ค้าและသူถูกดูแลน ตัวละครนาดีนจึงตัดสินใจฆ่าเพื่อนร่วมห้องสาวและไม่ทนอยู่กับแมงดาชายวัยกลางคน เมื่อตัวละครมานู โคนกลุ่มชายแปลกหน้าลุคไปข่มขืนและโดนพี่ชายคู่ค้าทุบตี ตัวละครมานูจึงตัดสินใจฆ่าพี่ชายตัวเองแล้วหนีออกจากบ้าน เมื่อมานูและนาดีนพบกันทั้งคู่จึงตัดสินใจเดินทางไปด้วยกัน และฆ่าทุกคนตามที่ใจของตัวเองต้องการ เหตุการณ์ทั้งหมดนี้เป็นการตัดต่อในรูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกัน ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่ส่งผลกระทบต่อเนื่องกัน นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ยังใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) คือ การตัดต่อที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ที่มีความต่อเนื่องกันของเรื่องราว โดยเป็นการตัดต่อเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์โดยเรียงลำดับตามระยะเวลาและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการตัดต่อที่สามารถช่วยให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ตามลำดับเวลาและตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2.2.2 การสื่อความความด้วยเสียง

ภาพยนตร์ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่สำคัญคือภาพและเสียง เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ เสียงเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม เสียงสามารถใช้เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ หรือบ่งบอกบุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดงได้ ใช้เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้เสียงเพื่อสร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมายถึงอารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ประกอบด้วยเสียงต่างๆ ดังนี้

1) เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เป็นเสียงที่นำเอามาประกอบภาพเพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามและเชื่อถือภาพที่ได้เห็น เสียงประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ประกอบด้วย

(1) การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เป็นเสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นในฉาก เป็นเสียงประกอบเพื่อการประกอบฉาก เช่น เสียงโทรศัพท์ เสียง

ผีทำคนเดิน เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก เป็นการ
ใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ในภาพยนตร์และสร้างความสมจริงให้กับ
ภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงแตรรถและเสียงเครื่องยนต์ของรถยนต์หลายๆคันในฉากที่มานูและ
นาดีนเดินอยู่ข้างถนนในเมือง การใช้เสียงสิ่งของตกหล่นและแตกหักในฉากที่นาดีนกำลังต่อสู้กับ
เพื่อนร่วมห้องสาว ฯลฯ เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉากจะช่วยให้เหตุการณ์ภาพยนตร์
เกิดความสมจริงมากขึ้น

(2) การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อ
เสริมสร้างความสมจริงของฉากหรือสถานที่ และเป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิด
ความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ เช่น ฉากที่นาดีนนำศพมานูมาเผาที่ริมแม่น้ำในป่า
นาดีนนั่งอยู่คนเดียวริมแม่น้ำในป่า มีการใช้เสียงบรรยากาศคือเสียงลมเบาๆและเสียงแม่น้ำไหล
เบาๆ เป็นการใช้เสียงบรรยากาศเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบถึงบรรยากาศในฉากว่าเป็น
ป่าที่มีความเงียบสงบไม่มีผู้คนอาศัยอยู่ เสียงบรรยากาศในฉากนี้ยังสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบ
ถึงความเหงาและความเศร้าของตัวละครนาดีนที่เหลื่ออยู่เพียงตัวคนเดียวได้

(3) การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เป็นการใช้เสียง
ประกอบที่มีการสร้างขึ้นใหม่เพื่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์และเพื่อกระตุ้นอารมณ์หรือปลุก
เร้าอารมณ์ของผู้ชม เช่น เสียงระเบิดและเสียงกระสุนปืนในฉากที่มานูและนาดีนบุกเข้าไปฆ่าผู้คน
ในคลับมั่วเซ็กซ์ เสียงเลือดที่พุ่งกระฉูดออกจากร่างกาย เสียงอวัยวะของร่างกายที่ระเบิดออกหรือ
ฉีกขาดจากกัน ในฉากที่มานูและนาดีนบุกเข้าไปฆ่าผู้คนในคลับมั่วเซ็กซ์ เสียงประกอบที่สร้างขึ้น
เหล่านี้เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รู้สึกเกิดความตื่นเต้นเร้าใจ และเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับ
เหตุการณ์ความตื่นเต้นของขบวนการที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2) *เสียงดนตรี (music)* เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและ
จินตนาการของผู้ชมภาพยนตร์ เสียงดนตรีสามารถเพิ่มความหมายให้แก่ภาพในภาพยนตร์ได้
เสียงดนตรีสามารถสร้างอารมณ์ ตรีงอารมณ์ และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชมภาพยนตร์ได้ ใน
ภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) มีการใช้เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์น้อยมาก ทั้งนี้
เพราะผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์จึงมีการใช้เสียงดนตรีประกอบ
เพียงเล็กน้อย การใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) เป็นการ
ใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการกระตุ้นอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์
เสียงดนตรีประกอบที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง *Baise Moi* (2000) นั้นเป็นเสียงดนตรีเพลง
ฟังก์หรือที่มีท่วงทำนองที่มีความรวดเร็วและมีความดุดัน ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้เสียงดนตรี
ประกอบในภาพยนตร์เฉพาะช่วงเวลาตัวละครมานูและนาดีนระเบิดอารมณ์ความรุนแรงออกมา

และใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์เมื่อเกิดเหตุการณ์ความรุนแรง หรือเมื่อเกิดสภาวะวิกฤต หรือสภาวะคับขันในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เสียงดนตรีประกอบเพลงฟังก์ ร็อกจะถูกใช้ในภาพยนตร์เมื่อตัวละครมานูและนาตินมีพฤติกรรมที่ชั่วร้าย เช่น การปล้นฆ่าผู้อื่น การเสพยาเสพติด การมั่วเซ็กส์ และการฆ่าผู้อื่นด้วยวิธีการที่เหี้ยมโหด ฯลฯ เมื่อตัวละครมานูและนาตินมีพฤติกรรมที่ชั่วร้ายเสียงดนตรีประกอบเพลงฟังก์ร็อกก็จะดังขึ้นเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ให้น่ากลัวและสยดสยองขึ้น เสียงดนตรีประกอบเพลงฟังก์ร็อกในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) จะดังขึ้นไม่นานแล้วก็จะค่อยๆเงียบหายไป ถึงแม้จะมีการใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) น้อย แต่ถือได้ว่าเสียงดนตรีประกอบเพลงฟังก์ร็อกในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) นั้นมีประสิทธิภาพอย่างมากในการเสริมสร้างบรรยากาศให้ภาพยนตร์น่ากลัวขึ้น และสามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมมีความรู้สึกตื่นเต้นคล้อยตามภาพยนตร์ได้

2.2.3 การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา

สัญลักษณ์วิทยา หมายถึง ศาสตร์แห่งสัญลักษณ์ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) ซึ่งเป็นหลักวิชาการแขนงหนึ่งที่ศึกษากระบวนการในการสื่อความหมาย โดยพิจารณาธรรมชาติของหน่วยสื่อความหมายและขั้นตอนการทำงานของมัน เพื่อทำความเข้าใจว่าความหมายนั้นถูกสื่อความหมายออกมาได้อย่างไร ซึ่งการศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เป็นการวิเคราะห์การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การตีความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ได้ใช้การสื่อความหมายตรง (Denotation) ไปยังผู้ชม โดยนำเสนอเรื่องราวปัญหา ความรุนแรงทางเพศ การกดขี่ทางเพศ และปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม นอกจากการสื่อความหมายตรง (Denotation) ในประเด็นปัญหาดังกล่าวแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ได้ใช้การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ด้วย การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) แบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) หมายถึง การทำความเข้าใจและการตีความหมายแฝงภาพยนตร์ของผู้ชม ซึ่งผู้ชมจะมีการตีความหมายแฝงของภาพยนตร์ต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และวิธีการมองโลก และการที่บุคคลแต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ได้ดังต่อไปนี้

(1) ตัวละครหลักมานูและนาติน ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) คือ ตัวละครมานูและนาตินซึ่งเป็นเพศหญิง นาตินเป็นโสเภณีที่โดนแมงดาชายวัยกลางคนกดขี่ทางเพศ มานูเป็นหญิงสาวที่ถูกตัวละครชายแปลกหน้ารุมข่มขืน ตัวละครหลักทั้งมานูและนาตินเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงถึงเพศหญิงในสังคมปัจจุบัน เพศหญิงที่ต้องตกเป็นเหยื่อปัญหาความรุนแรงทางเพศและปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เพศหญิงถือได้ว่าเป็นเพศที่มีความอ่อนแอเมื่อเทียบกับเพศชาย ในสังคมปัจจุบัน พบว่า เพศหญิงจำนวนมากต้องตกเป็นเหยื่อจากปัญหาความรุนแรงทางเพศและปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เช่น การทำร้ายร่างกาย การขายบริการทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การถูกข่มขืน ปัญหาความรุนแรงต่างๆ เหล่านี้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน ตัวละครหลักมานูและนาตินเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่เพศหญิงโดนกระทำในสังคมปัจจุบัน ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้น ส่วนใหญ่จะเกิดจากการกระทำของเพศชาย เพศชายจะเป็นผู้กระทำและเพศหญิงจะต้องตกเป็นเหยื่อของการกระทำ เหตุการณ์ในภาพยนตร์ช่วงที่ตัวละครหลักมานูและนาตินโดนทำร้ายด้วยความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ นั้น จึงเป็นการสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาของเพศหญิงที่ต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ

(2) การใช้ความรุนแรงล้างแค้นสังคมและการใช้ชีวิตที่ไร้กฎระเบียบ เมื่อตัวละครมานูและนาตินระเบิดอารมณ์ความรุนแรงออกมา มานูและนาตินได้ฆ่าคนที่อยู่รอบๆ ตัวและหนีออกเดินทางไปด้วยกัน หลังจากที่มานูและนาตินออกเดินทางไปด้วยกัน มานูและนาตินมีพฤติกรรมที่เลวร้าย พวกเธอใช้ชีวิตตามใจตัวเองโดยไม่สนใจกฎระเบียบและหลักศีลธรรมใดๆ ทั้งสิ้น มานูและนาตินปล้นเงินและฆ่าคนแปลกหน้าเพื่อความสนุกสนาน มานูและนาตินมีเพศสัมพันธ์กับชายแปลกหน้ามากมายเพื่อตอบสนองอารมณ์ทางเพศของตัวเอง มานูและนาตินเสพยาเสพติดจำนวนมาก พฤติกรรมที่เลวร้ายของมานูและนาตินเป็นการสื่อความหมายแฝงถึงคนที่มีลักษณะนิสัยที่เป็นภัยต่อสังคม หรือคนที่ไม่มีจิตสำนึกผิดชอบชั่วดีในสังคม ในสังคมปัจจุบันนั้น ประกอบไปด้วยคนดีและคนเลว ปัญหาความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันล้วนเกิดจากคนเลวในสังคม พฤติกรรมที่เลวร้ายของมานูและนาตินเป็นการสื่อความหมายแฝงให้ผู้ชมได้มองเห็นและรับรู้ถึงพฤติกรรมของคนเลวที่มีอยู่จริงและแอบแฝงตัวอยู่ในสังคมปัจจุบัน คนที่มีลักษณะเป็นภัยสังคมคือคนที่คิดถึงแต่ตัวเองโดยไม่ได้คิดถึงผู้อื่น คนที่ทำความผิดได้โดยไร้จิตสำนึกหรือไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี คนที่ทำร้ายร่างกายผู้อื่นหรือฆ่าผู้อื่นได้อย่างง่ายดายโดยที่ไม่รู้สึกอะไร คนที่มีลักษณะที่เป็นภัยสังคมเหล่านี้มีอยู่จริงในสังคม และอาจจะอยู่รอบๆ ตัวเราหรืออาจจะอยู่ใกล้ชิดกับเรา ในชีวิตประจำวันผู้ชมอาจจะตกเป็นเหยื่อของภัยสังคมที่มีลักษณะนิสัยอย่างตัวละครมานูและนาตินได้ ผู้ชมจึงต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่มีความรุนแรงนี้อย่างระมัดระวัง

(3) ปีนและพลังในการทำลายล้างของปีน ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ช่วงเริ่มต้นของภาพยนตร์มานูและนาตินเป็นผู้หญิงอ่อนแอที่โดนทำร้ายร่างกายโดนทำร้ายจิตใจและต้องอดทนเก็บกดไว้ จนกระทั่งมานูได้ใช้ปีนยิงพี่ชายของตัวเองตาย มานูจึงได้รู้จักกับพลังอำนาจของปีนที่สามารถทำให้ตัวเองมีความมั่นใจมากขึ้น ต่อมาเมื่อนาตินได้เห็นมานูใช้ปีนยิงคนตาย นาตินขอปีนจากมานูและได้ลองใช้ปีนยิงคนดูบ้าง นาตินและมานูรู้สึกหลงใหลปีนและพลังอำนาจของปีน มานูและนาตินจึงปล้นร้านขายปีนเพื่อขโมยปีนจำนวนมากมาเก็บไว้ เมื่อมานูและนาตินมีปีนจำนวนมาก มานูและนาตินรู้สึกมีพลังอำนาจและมีความมั่นใจที่จะทำอะไรก็ได้ตามที่ตนเองต้องการ ปีนและพลังอำนาจของปีนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงถึงพลังอำนาจของความรุนแรง ตัวละครมานูและนาตินที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในตอนเริ่มเรื่องของภาพยนตร์ เมื่อตัวละครมานูและนาตินได้รู้จักการใช้ปีน ตัวละครทั้งคู่รู้สึกมีพลังอำนาจมากขึ้นและได้เปลี่ยนสถานะจากเหยื่อกลายเป็นผู้ล่า ปีนและพลังอำนาจของปีนจึงเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงถึงพลังอำนาจของความรุนแรง พลังอำนาจของความรุนแรงคือพลังอำนาจที่สามารถทำลายล้างทุกสิ่งทุกอย่างได้ เมื่อตัวละครมานูและนาตินใช้ปีนเพื่อปล้นเงินและฆ่าผู้คนที่พวกเธอเกลียดชัง ตัวละครมานูและนาตินจึงเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายแฝงถึงคนที่มีความอำนาจมากและใช้พลังอำนาจของตัวเองในทางที่ผิดจนทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน เมื่อมานูและนาตินใช้ปีนและพลังอำนาจของปีนในทางที่ผิดและทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน ในการยุดิเรื่องราวของภาพยนตร์ ปีนและพลังอำนาจของปีนก็ได้ย้อนกลับมาทำร้ายตัวละครมานูและนาติน เป็นการสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าการใช้ปีนในทางที่ผิดนอกจากจะส่งผลร้ายต่อผู้อื่นแล้วยังสามารถส่งผลร้ายต่อตัวเองได้ และการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่ผิด และเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องซึ่งอาจส่งผลกระทบให้เกิดเหตุการณ์ร้ายต่างๆ ตามมาได้



ภาพที่ 4.14 ตัวละครนาตินเล่นปืนด้วยความรู้สึกหลงใหล

2) การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) หมายถึง การสื่อความหมายแฝงที่แสดงถึงการที่วัตถุในวัฒนธรรมได้พ่วงเอาความสัมพันธ์และการสื่อความหมายเข้ามาไว้ด้วยกัน และมีส่วนร่วมในการให้ความหมายกับผู้คนในวัฒนธรรม เป็นการสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรม ผู้ชมภาพยนตร์หรือผู้คนในวัฒนธรรมจะมีการตีความหมายและเข้าใจการสื่อความหมายแฝงร่วมกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) คือ ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่เลวร้าย ปัญหาความรุนแรงทางเพศ และปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ การนำเสนอปัญหาความรุนแรงในด้านต่างๆของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) เพื่อให้ผู้ชมในสังคมได้มองเห็นและรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เมื่อผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ จากภาพยนตร์ ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวและใช้ชีวิตประจำวันในสังคมด้วยความระมัดระวังตัวมากขึ้น พฤติกรรมต่างๆที่เป็นพฤติกรรมที่เลวร้ายของตัวละครมานูและนาติน ยังเป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความเลวร้ายภายในจิตใจของมนุษย์ ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่า พฤติกรรมที่เลวร้ายของคนเลวนั้นเป็นอันตรายต่อผู้คนในสังคมและเป็นภัยสังคมที่มีความน่ากลัว

ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวบุคคลที่มีพฤติกรรมเลวร้ายและบุคคลที่มีลักษณะเป็นภัยสังคม นอกจากนี้ ในการยุดิเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เมื่อตัวละครมานูโดนยิงตายในขณะที่ไปปล้นทรัพย์ และตัวละครนาตินโดนเจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุมตัว เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจถึง กฎแห่งกรรมหรือหลักกรรมที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ตัวละครมานูและนาตินที่มีพฤติกรรมชั่วร้ายและเป็นภัยสังคมนั้น สุดท้ายตัวละครทั้งคู่ก็ได้รับผลกระทบจากการกระทำของตัวเอง ผู้ชมจะรับรู้และได้เห็นผลร้ายที่เกิดขึ้นจากการมีพฤติกรรมที่เลวร้ายของตัวละคร ผู้ชมจะเกิดความเข้าใจว่าในสังคมนั้นบุคคลใดที่ทำดีก็จะต้องได้ผลดี แต่เมื่อบุคคลใดที่ทำชั่วก็จะต้องได้รับผลกระทบที่เลวร้ายหรือได้รับการลงโทษตามกฎหมาย

2.3 การสื่อความหมายของภาพยนตร์ภาพยนตร์เรื่องที่ 3 A Clockwork Orange (1971)

ภาพที่ 4.15 ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971)

ประเด็นการวิเคราะห์

2.3.1 การสื่อความหมายด้วยภาพ

การสื่อความหมายในภาพยนตร์ หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราว เหตุการณ์ ความคิดเห็น ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดจากผู้สร้างภาพยนตร์ไปยังผู้ชมภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความเข้าใจตรงกันกับผู้สร้างภาพยนตร์นั้น

ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องใช้องค์ประกอบต่างๆของการสร้างภาพและการถ่ายภาพเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจตรงกันกับผู้สร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ได้ใช้วิธีการสื่อความหมายด้วยภาพโดยใช้แนวคิดเรื่องภาพที่ใช้ในภาพยนตร์ Visual Manipulate ซึ่งประกอบด้วยกลยุทธ์ใหญ่ๆ 2 กลุ่มคือ

1) *Composition of Image (การจัดรวมภาพ)* หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพโดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพ ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange ได้กำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมให้อยู่ใน **รูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมมองในแนวนอน (Proximity)** เป็นการจัดรวมองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ และกำหนดให้ภาพในภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวไปมาในลักษณะแนวนอน ระยะห่างใกล้ไกลของภาพในภาพยนตร์จะมีความเกี่ยวพันกันกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ และสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมได้ การถ่ายภาพในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) นั้น จะประกอบด้วยระยะห่างใกล้ไกลของภาพอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1. ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบเต็มตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของฉากและตัวละครแบบเต็มตัว การถ่ายภาพระยะไกล (Long Shot) จะช่วยให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดต่างๆของฉากและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในมุมมองกว้าง เช่น ภาพบรรยากาศในเรือนจำที่มีนักโทษอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น ภาพในขณะที่อยู่ใกล้ๆและเพื่อนๆ เดินอยู่บนถนนในเมืองที่เงียบเหงาและอ้างว้าง 2. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบครึ่งตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครแบบครึ่งตัว และให้ผู้ชมได้เห็นเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างใกล้ชิดขึ้น เช่น ภาพอเล็กซ์และเพื่อนๆ ในขณะที่พูดคุยกันเพื่อวางแผนการปล้น ภาพหมอบิตแพทย์ในระหว่างการบำบัดความรุนแรงของอเล็กซ์ 3. ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU เป็นการถ่ายภาพในระยะใกล้เฉพาะใบหน้าของตัวละคร เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นใบหน้าของตัวละครและรับรู้อารมณ์ของตัวละคร ผู้สร้างภาพยนตร์จะใช้การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นอารมณ์ของตัวละครที่แสดงออกมาทางใบหน้า ผู้ชมจะเกิดการรับรู้และรู้สึกคล้อยตามอารมณ์ของตัวละครที่แสดงออกมา เช่น ภาพใบหน้าของอเล็กซ์ที่เจ็บปวดทรมานในขณะที่เข้ารับการบำบัด ภาพใบหน้าของอเล็กซ์ในขณะที่ทำร้ายเหยื่อซึ่งมีความน่ากลัวเหมือนปีศาจ ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จะใช้การถ่ายภาพระยะไกล (Long Shot) และการถ่ายภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการถ่ายภาพเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวและเข้าใจเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ การถ่ายภาพระยะไกล (Long Shot) และการถ่ายภาพระยะปานกลาง

(Medium Shot) เป็นการใช้เทคนิคในการถ่ายภาพเพื่อการดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จะใช้การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้สภาพจิตใจและอารมณ์ของตัวละคร เมื่อตัวละครตกอยู่ในภาวะวิกฤติ การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) จะช่วยให้ผู้ชมได้เห็นใบหน้าของตัวละครอย่างใกล้ชิด เป็นการใช้เทคนิคในการถ่ายภาพเพื่อการสื่อความหมายของตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครและเกิดความรู้สึกคล้อยตามเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้



ภาพที่ 4.16 การถ่ายภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) เพื่อให้ผู้ชมรับรู้อารมณ์ของตัวละคร

2) *Juxtaposition of Images* (การตัดต่อภาพ) หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพต่างๆ ที่ได้มีการถ่ายทำไว้ มาเรียงร้อยเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราวที่มีสมบูรณขึ้นมา การตัดต่อภาพของภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ใช้วิธีการตัดต่อในรูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (**Propinquity for Causality**) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมาซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน เป็นการใช้การตัดต่อเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจที่มาที่ไปของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ตั้งแต่การเริ่มต้นเรื่องราวจนถึงการยุติเรื่องราว เป็นการตัดต่อเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่มีความต่อเนื่องกัน ดู

เสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) ดังจะเห็นได้จาก การตัดต่อภาพ เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่ส่งผลถึงตัวละครจนทำให้เกิดเรื่องราวและเกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา ตัวอย่างเช่น เมื่อตอนเริ่มต้นภาพยนตร์ตัวละครอเล็กซ์และเพื่อนๆ ได้ก่อคดีอาชญากรรมมากมาย ต่อมาเมื่ออเล็กซ์ได้ทำร้ายร่างกายเพื่อนๆ ของตนเอง ทำให้เพื่อนๆ โกรธแค้นและหักหลัง อเล็กซ์จนอเล็กซ์ถูกตำรวจจับกุมตัว อเล็กซ์อยากออกจากเรือนจำอเล็กซ์จึงต้องยอมเข้าร่วม โครงการบำบัดนักโทษด้วยวิธีการล้างสมอง ผลของการบำบัดทำให้อเล็กซ์กลายเป็นคนเกลียดกลัว ความรุนแรงและส่งผลอเล็กซ์ได้ถูกปล่อยตัวออกจากเรือนจำ เมื่อออกมาจากเรือนจำอเล็กซ์ถูกเหยื่อ ที่เค้ายทำร้ายแก่แค้น อเล็กซ์ไม่สามารถต่อสู้ได้อเล็กซ์จึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย อเล็กซ์รอดตายและ ผลกระทบจากการฆ่าตัวตายทำให้อเล็กซ์สามารถกลับมาเป็นคนที่ชั่วร้ายได้อีกครั้ง เหตุการณ์ ทั้งหมดนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ซึ่งส่งผลกระทบต่างๆ ต่อเนื่องกัน เป็นการเรียงร้อย เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้ผู้ชมรับรู้ โดยการใช่วิธีการตัดต่อในรูปแบบการตัดต่อภาพ ที่มีความต่อเนื่องกัน ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ยังใช้วิธีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) คือ การตัดต่อที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ที่มีความต่อเนื่องกันของเรื่องราว เป็นการตัดต่อ เรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์โดยเรียงลำดับตามระยะเวลาและเรียงลำดับตาม เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นการตัดต่อที่ไม่มีการสลับระยะเวลาและ ไม่มีการสลับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น วิธีการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) จึงช่วยให้ ผู้ชมรับรู้และเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดในภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น

2.3.2 การสื่อความความด้วยเสียง

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน สิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง นั้นเพราะภาพยนตร์สามารถถ่ายทอด อารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของตัวละครในเรื่องให้ผู้ชมรับทราบและเกิดอารมณ์คล้อยตามได้ การ ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ จะเกิดขึ้นได้ยากหากไม่มีเสียงประกอบในภาพยนตร์คอยชี้นำ อารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม เสียงประกอบในภาพยนตร์นั้นสามารถดึงผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมไป กับภาพยนตร์ และยังสามารถดึงผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับฉากต่างๆ ในภาพยนตร์ นอกจากนี้เสียง ประกอบในภาพยนตร์ยังสามารถใช้ในการสื่อความหมายเพื่อสร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้ เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วยเสียงต่างๆ ดังนี้

1) เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เป็นเสียงที่นำเอามาประกอบภาพเพื่อ เพิ่มเติมรายละเอียดและสร้างความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่

ละฉากของภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามและเชื่อถือภาพที่ได้เห็น เสียงประกอบในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วย

(1) การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) คือ แหล่งเสียงที่ปรากฏอยู่ในภาพหรือในฉากนั้นๆ เป็นเสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นในฉากเพื่อใช้ในการประกอบฉาก เช่น เสียงรถยนต์ที่วิ่งอยู่บนท้องถนน เสียงเดินตามจังหวะที่นักแสดงเดินไปมา เสียงสิ่งของตกแตก เป็นต้น การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์และสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ เช่น เสียงกระจกแตกกระจายในขณะที่ท็อเล็กซ์และเพื่อนๆ ทะเลาะวิวาทกับแก๊งค์อันธพาลคู่อริ เสียงชนแก้วเหล้าที่เกิดขึ้นในบาร์ที่ท็อเล็กซ์และเพื่อนๆ นั่งดื่ม เสียงเคาะประตูหรือเสียงในขณะที่ท็อเล็กซ์กำลังกระแทกประตูบ้าน ฯลฯ การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก เป็นการสื่อความหมายด้วยเสียงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์และสร้างความสมจริงขึ้นในภาพยนตร์

(2) การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เสียงบรรยากาศ คือ เสียงทั่วไปตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นในฉากหรือสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่ง เป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศภายในฉากหรือสถานที่นั้นๆ เสียงบรรยากาศจะถูกบันทึกเอาไว้หลังการถ่ายทำจริงโดยการนำไมโครโฟนไปเก็บเสียงบรรยากาศในบริเวณหนึ่งๆ ไว้เพื่อให้คนตัดต่อได้นำเอาไปใช้ประโยชน์ เสียงบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วย ฉากป่าร้างหลังจากที่ท็อเล็กซ์โดนรุมทำร้ายและถูกปล่อยทิ้งไว้คนเดียว มีการใช้เสียงบรรยากาศคือเสียงลมพัดรุนแรงและเสียงฝนตกหนักภายในป่า เป็นการใช้เสียงบรรยากาศเพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงบรรยากาศในป่าซึ่งมีฝนตกหนักและมีลมพายุรุนแรง เสียงบรรยากาศในฉากนี้เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบถึงความน่ากลัวของฉากป่าร้างและสภาวะของตัวละครที่ต้องตกอยู่ในสภาวะวิกฤติ ตัวละครต้องตกอยู่ในสถานที่ที่มีความอันตรายและมีความน่ากลัว

(3) การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เสียงประกอบที่สร้างขึ้น คือ เสียงพิเศษที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นใหม่ และได้ใช้เติมแต่งเข้าไปในขั้นตอนการตัดต่อเสียงและผสมเสียง เสียงประกอบที่สร้างขึ้นช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมหรือปลูกเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ เสียงประกอบที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ประกอบด้วย เสียงอวัยวะของร่างกายที่โดนชกต่อยทุบตีหรือโดนทำร้ายในฉากที่มีการต่อสู้หรือมีการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ไม่มีการใช้เสียงปืนหรือเสียงระเบิดในภาพยนตร์ เพราะความรุนแรง

ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็นการทำร้ายร่างกายด้วยวิธีการชกต่อยและทุบตี เสียงอวัยวะของร่างกายที่โดนชกต่อยทุบตีจึงเป็นเสียงประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้สึกถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้น ผู้ชมจะรู้สึกหวาดกลัวและเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2) *เสียงดนตรี (music)* เสียงดนตรีมีแหล่งกำเนิดจากเครื่องดนตรีชนิดต่างๆสร้างเป็นท่วงทำนองต่างๆโดยอาจมีเนื้อร้องหรือไม่ก็ได้ เสียงดนตรีถูกนำมาประกอบในภาพยนตร์เพื่อเพิ่มความหมายให้แก่ภาพในภาพยนตร์ เสียงดนตรีสามารถสร้างอารมณ์ ดึงอารมณ์ และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชมภาพยนตร์ได้ ในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) มีการใช้ **เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven** เป็นเสียงดนตรีประกอบหลักในภาพยนตร์ เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เป็นเสียงดนตรีบรรเลงที่คนทั่วโลกให้การยอมรับว่ามีคุณค่าทางจิตใจและมีความไพเราะนุ่มนวล แต่ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* กลับใช้เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เพื่อเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์ ช่วงเวลาที่ตัวละครอเล็กซ์แสดงความชั่วร้ายออกมาหรือเมื่อเกิดความรุนแรงต่างๆขึ้นในภาพยนตร์ จะมีการใช้เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เป็นเสียงดนตรีประกอบ เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้รับการบำบัดและโดนล้างสมองให้หวาดกลัวความรุนแรง ตัวละครอเล็กซ์จะรู้สึกเจ็บปวดและทรมานเมื่อได้ยินเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในตอนท้ายของภาพยนตร์ เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้กลับมามีความชั่วร้ายอีกครั้ง ตัวละครอเล็กซ์จึงสามารถฟังเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อย่างมีความสุข การใช้เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) จึงเป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้และรับทราบถึงสภาวะของจิตใจที่ชั่วร้ายของตัวละครอเล็กซ์ นอกจากนี้ การใช้เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ซึ่งมีความไพเราะนุ่มนวลมาประกอบกับภาพเหตุการณ์ความรุนแรงหรือความเลวร้ายในภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบที่มีประสิทธิภาพอย่างมากในการเสริมสร้างบรรยากาศของภาพยนตร์ให้มีความขัดแย้งกันระหว่างความดีและความเลว เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้มองเห็นความดีและความเลวที่ผสมผสานอยู่ด้วยกัน เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมตีความหมายของภาพยนตร์ และมีความรู้สึกตื่นเต้นคล้อยตามเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้

2.3.3 การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

การวิเคราะห์การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) เป็นการวิเคราะห์การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การตีความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการทำความเข้าใจว่าความหมาย

ของสัญญาณนั้นได้ถูกสื่อความหมายออกมาอย่างไร ซึ่งการศึกษาสัญญาณนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ได้ใช้การสื่อความหมายตรง (Denotation) ไปยังผู้ชม โดยนำเสนอเรื่องราวของตัวละครอเล็กซ์ซึ่งเป็นเด็กวัยรุ่นนรกที่ชอบใช้ความรุนแรงและชอบก่อปัญหาต่างๆ ให้สังคม สังคมได้พยายามบำบัดรักษาตัวละครอเล็กซ์เพื่อให้เป็นคนดีของสังคม แต่การบำบัดรักษาไม่สามารถเปลี่ยนตัวละครอเล็กซ์ให้เป็นคนดีได้เพราะสังคมยังมีความเลวร้ายอยู่ สุดท้ายตัวละครอเล็กซ์ก็กลับมาชั่วร้ายเหมือนเดิม นอกจากการสื่อความหมายตรง (Denotation) ในประเด็นปัญหาดังกล่าวแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ได้ใช้การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์ด้วย การสื่อความหมายแฝง (Connotation) ในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) แบ่งออกเป็นระดับต่างๆ ดังนี้

1) การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) หมายถึง การทำความเข้าใจและการตีความสัญญาณหรือความหมายแฝงในภาพยนตร์ของผู้ชม ซึ่งผู้ชมจะมีการตีความสัญญาณหรือความหมายแฝงของภาพยนตร์แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้หรือวิธีการมองโลกและการที่บุคคลแต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ได้ดังต่อไปนี้

(1) ตัวละครหลักอเล็กซ์ เดอลาร์ช ภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของตัวละครอเล็กซ์ที่มีสภาพจิตใจและจิตใจดำมืดที่ชั่วร้ายและมีลักษณะที่เป็นภัยสังคม ตัวละครอเล็กซ์สามารถทำความชั่วและทำร้ายผู้อื่นได้โดยที่ไม่รู้สึกผิด ถึงแม้ว่าตัวละครอเล็กซ์จะได้รับการบำบัดรักษาให้เปลี่ยนมาเป็นคนดีของสังคม แต่สุดท้ายตัวละครอเล็กซ์ก็กลับมามีพฤติกรรมที่ชั่วร้ายอีกครั้ง ตัวละครอเล็กซ์จึงเป็นการใช้สัญญาณในระดับของปัจเจก (individual connotations) เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงพฤติกรรมของคนเลวที่มีตัวตนอยู่ในจริงสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าพฤติกรรมต่างๆ ที่มีความเลวร้ายของตัวละครอเล็กซ์นั้น เป็นตัวแทนของคนเลวที่มีตัวตนอยู่จริงและใช้ชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวพฤติกรรมความเลวร้ายของคนเลว และผู้ชมจะใช้ชีวิตประจำวันโดยการหลีกเลี่ยงให้ไกลจากบุคคลที่มีจิตใจชั่วร้ายและบุคคลที่มีลักษณะเป็นภัยสังคม

(2) อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบฉากภายในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกอนาคตยุคใดยุคหนึ่ง ซึ่ง

เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพฉากภายนอกซึ่งเป็นฉากของสภาพบ้านเมืองที่มีความสกปรกรกรุงรังและปกคลุมไปด้วยหมอกควัน ส่วนฉากภายในซึ่งประกอบไปด้วยฉากภายในสถานที่ต่างๆ ในภาพยนตร์ เช่น ฉากภายในบาร์ที่อเล็กซ์กับเพื่อนๆ ไปนั่งดื่ม ฉากภายในสถานบำบัดของหญิงชรา ฉากภายในบ้านหรือที่อยู่อาศัยของตัวละครอเล็กซ์ ฉากภายในต่างๆ เหล่านี้ล้วนถูกตกแต่งด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วย สิ่งของ ภาพเขียนหรืองานศิลปะ และเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เหล่านี้จะมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจาร ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เพื่อแสดงเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมทางจิตใจและมีความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม ความเสื่อมโทรมทางจิตใจและความเสื่อมโทรมทางศีลธรรมของตัวละครซึ่งเป็นผู้คนในสังคม ได้ถูกสะท้อนออกมาเป็นงานศิลปะและเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่มีลักษณะแปลกประหลาดและมีความลามกอนาจาร เป็นการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงรสนิยมทางเพศของตัวละครที่หมกมุ่นอยู่กับเรื่องเซ็กซ์ อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ในภาพยนตร์ที่มีความลามกอนาจาร เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าตัวละครในภาพยนตร์นั้นมีสภาพจิตใจที่ตกต่ำเสื่อมโทรมและไร้ศีลธรรม

(3) เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ตัวละครอเล็กซ์ซึ่งเป็นตัวละครหลักนั้นมีสภาพจิตใจที่ชั่วร้าย ตัวละครอเล็กซ์ชอบใช้ความรุนแรงสร้างปัญหาให้กับสังคม เมื่อตัวละครอเล็กซ์มีพฤติกรรมก้าวร้าวและชั่วร้าย ตัวละครอเล็กซ์จะรู้สึกมีความสุขเหมือนกับได้ฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ทั้งนี้เพราะตัวละครอเล็กซ์นั้นมีความชื่นชอบและหลงใหลเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven มาก ตัวละครอเล็กซ์มีความรู้สึกว่าการเลวร้ายของตัวเองนั้นเป็นสิ่งที่ดีงามเหมือนกับเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven จึงเป็นการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในการสื่อความหมายถึงสภาพจิตใจและจิตใจดำมืดที่ชั่วร้ายของตัวละครอเล็กซ์ ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความชั่วร้ายภายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์ได้จากเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เมื่อความชั่วร้ายภายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์ถูกการบำบัดรักษาให้หายไป ตัวละครอเล็กซ์ก็ไม่สามารถฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อีก แต่เมื่อความชั่วร้ายภายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์กลับมาเป็นปกติอีกครั้ง ตัวละครอเล็กซ์ก็สามารถฟังเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อย่างมีความสุข เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven จึงเป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึงสภาพจิตใจและจิตใจดำมืดที่ชั่วร้ายของตัวละครอเล็กซ์ นอกจากนี้ เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ยังเป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายถึงความขัดแย้งกัน

ระหว่างความตึงเครียดและความชั่วร้าย เมื่อผู้ชมได้รับชมภาพเหตุการณ์ต่างๆที่มีความรุนแรงในภาพยนตร์ ผู้ชมจะได้ยินเสียงดนตรีประกอบเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ที่มีความไพเราะนุ่มนวล เป็นการใช้เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้ทราบถึงความตึงเครียดและความเลวร้ายที่แอบแฝงหรือผสมผสานอยู่ด้วยกันซึ่งมีความขัดแย้งกันอย่างมาก



ภาพที่ 4.17 อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศ

2) การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) หมายถึง การสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรม ผู้ชมภาพยนตร์หรือผู้คนในวัฒนธรรมจะมีการตีความสัญลักษณ์และเข้าใจการสื่อความหมายแฝงร่วมกัน เป็นการสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการตีความเหมือนกันและมีการยอมรับร่วมกันในระดับวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) คือ การนำเสนอปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย สภาพสังคมในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) นั้นเป็นสภาพสังคมที่มีความเสื่อมโทรมและมีความเลวร้าย บ้านเมืองเต็มไปด้วยความสกปรกและถูกปกคลุมไปด้วยฝุ่นควัน สังคมถูกปกครองด้วยผู้นำที่มีอำนาจซึ่งเห็นแต่ผลประโยชน์ของตัวเองและสร้างภาพหลอกหลวงประชาชน สภาพสังคมจึงเต็มไปด้วยภัยอันตรายและโจรผู้ร้ายและปัญหาความรุนแรงในรูปแบบ

ต่างๆที่เป็นภัยสังคม ปัญหาความรุนแรงและสภาพสังคมที่เสื่อมโทรมและเลวร้ายในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นการใช้สัญลักษณ์ในระดับวัฒนธรรม (cultural connotations) เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมโดยทั่วไปได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงและสภาพสังคมที่เลวร้ายเสื่อมโทรม ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จริงและมีอยู่จริงในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าหากปล่อยให้คนเลวเป็นผู้นำที่มีอำนาจในการปกครองจะส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไร เหตุการณ์ความรุนแรงและความเลวร้ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวละครเอกสักเท่าไร แต่เกิดขึ้นจากการที่สังคมถูกปกครองด้วยผู้นำที่เห็นแต่ผลประโยชน์ของตัวเองและสร้างภาพหลอกลวงประชาชน เมื่อสภาพสังคมเกิดความเสื่อมโทรมและเลวร้าย คนดีในสังคมจึงต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างยากลำบากและเต็มไปด้วยภัยอันตรายรอบๆ ตัว ปัญหาความรุนแรงและสภาพสังคมที่เสื่อมโทรมเลวร้ายในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จึงเป็นการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นปัญหาของสภาพสังคม ทำให้ผู้ชมทราบว่าการสร้างสังคมให้มีความสงบสุขและมีความเจริญนั้น สังคมจะต้องถูกปกครองด้วยผู้นำที่ดีมีคุณธรรมและเห็นแก่ผลประโยชน์ของประชาชนเป็นหลัก ผู้นำที่ปกครองสังคมและผู้คนในสังคมจะต้องควบคุมคนเลวไม่ให้มีอำนาจ และควบคุมคนเลวไม่ให้ก่อความเดือดร้อนได้



ตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

ภาพยนตร์	การสื่อความหมายด้วยภาพ	การสื่อความหมายด้วยเสียง	การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์
Visitor Q (2001)	1. Composition of Image (การจัดรวมภาพ) - รูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องใน แนวนอน (Proximity)	1. เสียงประกอบ (Sound Effects) - การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิด เสียงในฉาก - การใช้เสียงบรรยากาศ - การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound)	1. การสื่อความหมายแฝงในระดับของ ปัจเจก (individual connotations) - ตัวละครหลักในครอบครัว - ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลัก จริยธรรมในภาพยนตร์ - การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความ รุนแรง
	2. Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) - รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดู เสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality)	2. เสียงดนตรี (music) - เสียงเครื่องดนตรีเปียโนบรรเลงช้าๆ ด้วยความไพเราะ (ใช้เฉพาะการยุติ ของเรื่องราว Ending หรือตอนจบ ภาพยนตร์เท่านั้น)	2. การสื่อความหมายแฝงในระดับของ วัฒนธรรม (cultural connotations) - การนำเสนอปัญหาความรุนแรงใน รูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่ เลวร้าย

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ภาพยนตร์	การสื่อความหมายด้วยภาพ	การสื่อความหมายด้วยเสียง	การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา
Baise Moi (2000)	1. Composition of Image (การจัดรวมภาพ) - รูปแบบของระยะใกล้ชัดในการใช้มุมกล้องใน แนวนอน (Proximity)	1. เสียงประกอบ (Sound Effects) - การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิด เสียงในฉาก - การใช้เสียงบรรยากาศ - การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น	
	2. Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) - รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดู เสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality)	(Artificial Sound) 2. เสียงดนตรี (music) - เสียงดนตรีเพลงฟังก์หรือคที่มี ท่วงทำนองที่มีความรวดเร็วและมี ความกดดัน (ใช้เฉพาะช่วงเวลาที่ตัว ละครมานูและนาดีนระเบิดอารมณ์ ความรุนแรงออกมา)	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ภาพยนตร์	การสื่อความหมายด้วยภาพ	การสื่อความหมายด้วยเสียง	การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์
A Clockwork Orange (1971)	1. Composition of Image (การจัดรวมภาพ) - รูปแบบของระยะใกล้ชัดในการใช้มุมกล้องใน แนวนอน (Proximity)	1. เสียงประกอบ (Sound Effects) - การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิด เสียงในฉาก - การใช้เสียงบรรยากาศ - การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound)	1. การสื่อความหมายแฝงในระดับของ ปัจเจก (individual connotations) - ตัวละครหลัก อเล็กซ์ เดอลาร์ช - อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบฉาก ภายในภาพยนตร์ - เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven
	2. Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) - รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดู เสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality)	2. เสียงดนตรี (music) - เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven (ใช้เพื่อเป็นตัวแทนของ ความชั่วร้ายในจิตใจของตัวละครหลัก อเล็กซ์ เดอลาร์ช)	2. การสื่อความหมายแฝงในระดับของ วัฒนธรรม (cultural connotations) - การนำเสนอปัญหาความรุนแรงใน รูปแบบต่างๆ และสภาพสังคมที่ เลวร้าย

จากตารางแสดงผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม พบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน สามารถสรุปดังนี้

การสื่อความหมายด้วยภาพ

การสื่อความหมายด้วยภาพ คือ การใช้รูปแบบในการสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น ความเข้าใจ ความซาบซึ้งในภาพยนตร์ ความหวาดกลัวในภาพยนตร์ และเกิดอารมณ์คล้อยตามเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ การสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆของการสร้างภาพและการถ่ายภาพซึ่งถือว่าเป็นภาษาที่ใช้สื่อความหมายของภาพยนตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายด้วยภาพ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน สามารถสรุปดังนี้

1. Composition of Image (การจัดรวมภาพ) คือ กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพโดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของผู้ชมโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้รูปแบบในการจัดรวมภาพที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ การใช้วิธีการจัดรวมภาพในรูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) เป็นการจัดรวมองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ และกำหนดให้ภาพในภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวไปมาในลักษณะแนวนอน มีการกำหนดระยะห่างใกล้ไกลของภาพในภาพยนตร์ซึ่งจะมีความเกี่ยวพันกันกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ และสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมได้ ซึ่งประกอบด้วยการระยะห่างใกล้ไกลของภาพ 3 ลักษณะ คือ 1. ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบเต็มตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของฉากและตัวละครแบบเต็มตัว เช่น ภาพในขณะทีอเล็กซ์และเพื่อนๆ เดินอยู่บนถนนในเมืองที่เจียบเหงาและอ้างว้างในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) การถ่ายภาพบรรยากาศที่โรงเรียนของลูกชายในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ฉากในชีวิตประจำวันของมานูที่เดินอยู่ในเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เป็นต้น 2. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครแบบครึ่งตัว เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครแบบครึ่งตัว และให้ผู้ชมได้เห็นเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างใกล้ชิดขึ้น

เช่น ภาพอเล็กซ์และเพื่อนๆ ในขณะที่พูดคุยกันเพื่อวางแผนการปล้นในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange ภาพตัวละครนาดีนเล่นเปียโนด้วยความรู้สึกลึกลับในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ภาพถ่ายเหตุการณ์ที่พ่อและแม่ร่วมกันฆ่าและศพเพื่อนร่วมงานสาวในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นต้น 3. ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU เป็นการถ่ายภาพในระยะใกล้เฉพาะใบหน้าของตัวละคร เป็นการถ่ายภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นใบหน้าของตัวละครและรับรู้อารมณ์ของตัวละคร เช่น ภาพใบหน้าของอเล็กซ์ในขณะที่ทำร้ายเหยื่อซึ่งมีความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ภาพสภาพของเหยื่อในขณะที่มานูและนาดีนทำร้ายในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ภาพถ่ายใบหน้าของลูกชายที่กำลังทำร้ายร่างกายแม่ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นต้น การกำหนดระยะห่างใกล้ไกลของภาพและการใช้รูปแบบของระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) ภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นกระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้

2. Juxtaposition of Images (การตัดต่อภาพ) คือ เทคนิคการนำเอาภาพต่างๆ มาเรียงร้อยกันไว้เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์นั้นจะเกิดจากการตัดต่อฟิล์มที่นำแต่ละฉากหรือแต่ละซีนมาเรียงร้อยต่อกัน เพื่อให้กลายเป็นเรื่องราวที่มีสมบูรณ์ขึ้นมา ภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้รูปแบบในการตัดต่อภาพที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ รูปแบบการตัดภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมา ซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน ไม่มีการสลับระยะเวลาและเหตุการณ์ต่างๆ เป็นการใช้การตัดต่อเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ตามลำดับเวลา เรื่องราว และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ใช้รูปแบบการตัดต่อภาพที่มีความต่อเนื่องกันดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) ทั้ง 3 เรื่อง เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความรับรู้และเกิดความเข้าใจเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยตัดต่อเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเรียงลำดับตามระยะเวลา และเรียงลำดับตามเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ

การสื่อความหมายด้วยเสียง

นอกจากภาพยนตร์จะมีการสื่อความหมายด้วยภาพ(Image)เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังต้องมีการใช้เสียงซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ภาพยนตร์สองของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายด้วยเสียง ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน สามารถสรุปดังนี้

1. เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูดของตัวละครในภาพยนตร์ แต่เป็นเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์คือเสียงต่างๆไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ เสียงประกอบในภาพยนตร์สองของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ได้ใช้รูปแบบของเสียงประกอบ (Sound Effects) ในการสื่อความหมายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง ประกอบด้วย

1.1 การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) คือ แหล่งเสียงที่ปรากฏอยู่ในภาพหรือในฉากนั้นๆ เป็นเสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นภายในฉากเพื่อใช้ในการประกอบฉากและสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงลากสิ่งของในขณะที่ตัวละครแม่กำลังทำความสะอาดบ้านในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) การใช้เสียงแทรกและเสียงเครื่องยนต์ของรถยนต์หลายๆคันในฉากที่มานูและนาดีนเดินอยู่ข้างถนนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) เสียงเคาะประตูหรือเสียงในขณะที่ถือเหล็กกำลังกระแทกประตูบ้านในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นต้น

1.2 การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อเสริมสร้างความสมจริงของฉากหรือสถานที่ และเป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ เช่น การใช้เสียงเสียงลมเบาๆและเสียงแม่น้ำไหลเบาๆในฉากที่นาดีนนำศพมานูมาเผาที่ริมแม่น้ำในป่าในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) การใช้เสียงลมพัดรุนแรงและเสียงฝนตกหนักในฉากป่ากว้างที่ถือเหล็กโค่นรูมทำร้ายในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) การใช้เสียงลมพัดและเสียงจิ้งหรีดร้องในฉากที่ตัวละครพ่อข่มขืนเพื่อนร่วมงานสาวในป่าร้างในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เป็นต้น

1.3 การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) คือ เสียงพิเศษที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นใหม่ และได้ใช้เติมแต่งเข้าไปในขั้นตอนการตัดต่อเสียงและผสมเสียง เพื่อช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และสามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมหรือปลูกเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ เช่น การใช้เสียงอวัยวะของร่างกายที่กำลังฝึกขาออกจากกันในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) การใช้เสียงระเบิดและเสียงกระสุนปืนในฉากที่มานูและนาตินบุกเข้าไปฆ่าผู้คนในคลับในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) การใช้เสียงอวัยวะของร่างกายที่โดนชกต่อยทุบตีในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นต้น สรุปได้ว่า ภาพยนตร์สองขบวนการกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการใช้รูปแบบของเสียงประกอบ (Sound Effects) รูปแบบต่างๆ เพื่อการสื่อความหมายในการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ และเพื่อปลูกเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง

2. เสียงดนตรี (music) เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้ชมภาพยนตร์ เสียงดนตรีสามารถเพิ่มความหมายให้แก่ภาพในภาพยนตร์ได้ เสียงดนตรีสามารถสร้างอารมณ์ ตรึงอารมณ์ และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชมภาพยนตร์ได้ ภาพยนตร์สองขบวนการกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายด้วยเสียงดนตรีที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้ง 3 เรื่อง สามารถสรุปดังนี้

2.1 การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายในการปลอบโยนจิตใจ เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) คือ “เสียงเครื่องดนตรีเปียโนบรรเลงช้าๆ ด้วยความไพเราะ” เป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้สึกถึงความอบอุ่นใจ ความสุขใจ และการรู้สึกผ่อนคลายความกังวลใจ เมื่อถึงภาวะคลี่คลาย (Falling Action) หรือการยุติของเรื่องราว (Ending) ของภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เปลี่ยนความรู้สึกจากความตึงเครียดและกดดันกลายมาเป็นความรัก ความอบอุ่น และความรู้สึกที่ดี มีการใช้ “เสียงเครื่องดนตรีเปียโนบรรเลงช้าๆ ด้วยความไพเราะ” เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกผ่อนคลายความกังวลใจ เกิดความรู้สึกที่ดีคล้อยตามเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่คลี่คลายไปทางที่ดีและมีความสุขใจในตอนท้ายของภาพยนตร์

2.2 การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายในการปลูกเร้าและกระตุ้นอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) คือ “เสียงดนตรีเพลงฟังก์หรือคที่มีท่วงทำนองที่มีความรวดเร็วและมีความดุคั่น” เป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมมีความรู้สึกตื่นเต้นตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์จะ

ใช้เสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์เฉพาะช่วงเวลาที่ตัวละครมานูและนาตินระเบิดอารมณ์ความรู้สึกรุนแรงออกมาและเป็นเหตุการณ์ที่มีความตื่นเต้น “เสียงดนตรีเพลงฟังก์หรือคที่มีท่วงทำนองที่มีความรวดเร็วและมีความคึกคัก” เป็นการสื่อความหมายด้วยเสียงเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ให้มีความน่ากลัวและสยองขวัญขึ้น มีประสิทธิภาพอย่างมากในการเสริมสร้างบรรยากาศให้ภาพยนตร์น่ากลัว และสามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมมีความรู้สึกตื่นเต้นคล้อยตามภาพยนตร์ได้

2.3 การใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายในการเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายภายในจิตใจ เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) คือ “เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” ตัวละครอเล็กซ์ชื่นชอบเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven มาก ในช่วงเวลาที่ตัวละครอเล็กซ์แสดงความชั่วร้ายออกมา จะมีการใช้เสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven เป็นเสียงดนตรีประกอบ เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้รับการบำบัดให้เป็นคนดี ตัวละครอเล็กซ์กลับมีความรู้สึกเจ็บปวดและทรมานเมื่อได้ยินเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในตอนท้ายของภาพยนตร์เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้กลับมามีความชั่วร้ายในจิตใจอีกครั้ง ตัวละครอเล็กซ์ก็สามารถกลับมาฟังเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อย่างมีความสุขอีกครั้ง จึงถือได้ว่าเป็นการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อการสื่อความหมายในการเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายภายในจิตใจของตัวละครอเล็กซ์ สรุปได้ว่า การสื่อความหมายด้วยเสียงดนตรีของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีลักษณะที่แตกต่างกันทั้ง 3 เรื่อง

การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

การวิเคราะห์การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ เป็นการวิเคราะห์การสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การตีความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการทำความเข้าใจว่าความหมายของสัญลักษณ์นั้นได้ถูกสื่อความหมายออกมาอย่างไร ซึ่งการศึกษาสัญลักษณ์แนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน สามารถสรุปดังนี้

1. การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก หมายถึง การทำความเข้าใจและการตีความสัญลักษณ์หรือความหมายแฝงในภาพยนตร์ของผู้ชม ซึ่งผู้ชมจะมีการตีความสัญลักษณ์หรือ

ความหมายแฝงของภาพยนตร์แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้หรือวิธีการมองโลกและการที่บุคคลแต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจกในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน สามารถสรุปดังนี้

1.1 การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมเลวร้าย ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) เป็นการสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมเลวร้ายซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง ตัวละครหลักในครอบครัวในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ตัวละครหลักมานูและนาดีนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) ตัวละครหลัก อเล็กซ์ เดอลาร์ชในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange ตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีพฤติกรรมที่เลวร้ายซึ่งมีความคล้ายคลึงกัน เป็นการสื่อความหมายแฝงจากผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงพฤติกรรมของคนเลวที่มีตัวตนอยู่จริงในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าพฤติกรรมต่างๆ ที่มีความเลวร้ายของตัวละครหลักจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง เป็นตัวแทนของคนเลวที่มีพฤติกรรมเลวร้ายซึ่งมีตัวตนอยู่จริงและใช้ชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบันร่วมกับเรา ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวพฤติกรรมความเลวร้ายของคนเลว และผู้ชมจะใช้ชีวิตประจำวันโดยการหลีกเลี่ยงให้ไกลจากบุคคลที่มีพฤติกรรมชั่วร้ายและบุคคลที่มีลักษณะเป็นภัยสังคม

1.2 การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม 2 เรื่อง ประกอบด้วย 1. ภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) และ 2. ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) มีการใช้ความรุนแรงเป็นสัญญาณในการสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจกซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกัน สรุปได้ดังนี้ ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) มีการใช้ความรุนแรงเป็นสัญญาณในการสื่อความหมายแฝง ประกอบด้วย “ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในภาพยนตร์” และ “การใช้ความรุนแรงต่อสู้กับความรุนแรง” ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) มีการใช้ความรุนแรงเป็นสัญญาณในการสื่อความหมายแฝง ประกอบด้วย “การใช้ความรุนแรงล้างแค้นสังคมและการใช้ชีวิตที่ไร้กฎระเบียบ” และ “ปืนและพลังในการทำลายล้างของปืน” สัญญาณเหล่านี้ เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจกที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เช่น ปัญหาความรุนแรงทางเพศ ปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัว ปัญหาความรุนแรงในการทำร้ายร่างกาย การปล้น การฆาตกรรม เป็น

ต้น ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ นั้นจะส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาต่างๆตามมา ถือได้ว่าเป็นปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เป็นปัญหาสังคมที่ต้องได้รับการแก้ไข และเป็นภัยร้ายในสังคมที่ทุกคนควรจะหวาดกลัวและระวังตัว

1.3 การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์

ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมเรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่มีการใช้ด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์ เป็นสัญญาณในการสื่อความหมายแฝง ประกอบด้วย “อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากภายในภาพยนตร์” และ “เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” สัญญะเหล่านี้ เป็นการสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจกซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์ “อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากภายในภาพยนตร์” ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ซึ่งประกอบไปด้วย สิ่งของ ภาพเขียนหรืองานศิลปะ และเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เหล่านี้จะมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่มีความลามกอนาจารทั้งสิ้น ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ใช้อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากภายในภาพยนตร์ เพื่อแสดงเป็นสัญญาณในการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสภาพสังคมที่มีผู้คนในสังคมมีความเสื่อมโทรมทางจิตใจและมีความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม เป็นการสะท้อนด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์ให้ผู้ชมรับรู้ “เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” ตัวละครอเล็กซ์ ซึ่งเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) นั้นมีสภาพจิตใจที่ชั่วร้ายและชื่นชอบเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven มาก เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้รับการบำบัดให้เป็นคนดี ตัวละครอเล็กซ์กลับมีความรู้สึกเจ็บปวดและทรมานเมื่อได้ยินเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ในตอนท้ายของภาพยนตร์เมื่อตัวละครอเล็กซ์ได้กลับมา มีความชั่วร้ายในจิตใจอีกครั้ง ตัวละครอเล็กซ์ก็สามารถกลับมาฟังเสียงเพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven ได้อย่างมีความสุขอีกครั้ง “เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” จึงเป็นตัวแทนของด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจตัวละครอเล็กซ์ สัญญะในการสื่อความหมายแฝง ซึ่งประกอบด้วย “อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ประกอบฉากภายในภาพยนตร์” และ “เพลงบรรเลงคลาสสิกของ Beethoven” ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ การทำหน้าที่เป็นตัวแทนของด้านมืดที่เลวร้ายภายในจิตใจมนุษย์

1.4 การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ด้านสว่างหรือความดีงามภายในจิตใจมนุษย์

ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมเรื่อง Visitor Q (2001) เป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่มีการสื่อความหมายโดยการใช้ด้านสว่างหรือความดีงามภายในจิตใจมนุษย์ สัญญะที่ใช้ในการสื่อความหมายแฝง ประกอบด้วย “น้ำนมของ

ตัวละครแม่” ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ฉากที่ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวดูคนน้ำนมจากอกของแม่ในตอนจบของภาพยนตร์ เป็นการสื่อความหมายแฝงถึงความสุขและความอบอุ่นของครอบครัว ในการยุติของเรื่องราว (Ending) หรือจุดจบของภาพยนตร์ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวได้ดูคนน้ำนมจากอกของแม่อย่างมีความสุข น้ำนมจากอกของแม่เป็นสัญลักษณ์ของความรักของเพศหญิงและความรักของเพศแม่ ตัวละครพ่อได้ดูคนน้ำนมจากอกตัวละครแม่สื่อความหมายแฝงถึงการได้รับความรักจากเพศหญิง ตัวละครลูกสาวได้ดูคนน้ำนมจากอกตัวละครแม่สื่อความหมายแฝงถึงการได้รับความรักจากเพศแม่ ตัวละครแม่ได้ให้ตัวละครพ่อและตัวละครลูกสาวดูคนน้ำนมอย่างมีความสุขสื่อความหมายแฝงถึงการมอบความรักจากเพศหญิงให้กับเพศชายและการมอบความรักจากแม่ให้กับลูกสาว “น้ำนมของตัวละครแม่” จึงเป็นสัญลักษณ์ในการทำหน้าที่เป็นตัวแทนของด้านสว่างหรือความดีงามภายในจิตใจมนุษย์

2. การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations)

การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม หมายถึง การสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรม ผู้ชมภาพยนตร์หรือผู้คนในวัฒนธรรมจะมีการตีความสัญลักษณ์และเข้าใจการสื่อความหมายแฝงร่วมกัน เป็นการสื่อความหมายแฝงที่ได้รับการตีความเหมือนกัน และมีการยอมรับร่วมกันในระดับวัฒนธรรม การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรมในภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) มีการสื่อความหมายแฝงที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย ภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) เป็นการสื่อความหมายแฝงโดยการใช้ความรุนแรงและด้านมืดที่เลวร้ายในสังคมเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายแฝง ประกอบด้วย “การนำเสนอปัญหาความรุนแรงและด้านมืดที่เลวร้ายในสังคม” ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) “การนำเสนอปัญหาความรุนแรงและด้านมืดที่เลวร้ายในสังคม” ในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) “การนำเสนอปัญหาความรุนแรงและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ผู้ชมในสังคมที่ได้รับการชมภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสนรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/ A Clockwork Orange) จะมีการรับรู้และเข้าใจความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) ที่คล้ายคลึงกัน คือ การสื่อความหมายแฝงเพื่อให้ผู้ชมในสังคมได้มองเห็นและรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม และได้รับรู้ถึงด้านมืดหรือมุมมืดในสังคมที่มีความเลวร้ายและมีความน่ากลัว เมื่อ

ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงจากภาพยนตร์ และได้รับรู้ถึงด้านมืดหรือมุมมืดในสังคมที่มีความเลวร้าย ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวและมีการรับรู้และเข้าใจความหมายแฝงที่คล้ายคลึงกันเนื่องจากการเรียนรู้ทางสังคมของผู้ชมซึ่งรับรู้ได้ว่าอะไรคือสิ่งที่ดีและอะไรคือสิ่งที่ไม่ดี

3. ผลการวิเคราะห์ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) ของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

สื่อมวลชนในปัจจุบันถูกมองว่าเป็นกระจกที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคม มีบทบาทเป็นตัวตอกย้ำค่านิยม ความคิด ความเชื่อต่างๆที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างเป็นความคิดในแง่ต่างๆด้วยความเชื่อในพลังของสื่อว่าสื่อเป็นศูนย์กลางที่ผลิตเรื่องราวให้แก่สังคม แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (social construction of reality) เชื่อว่ามนุษย์ไม่สามารถรับรู้ความจริงภายนอกได้โดยตรง แต่ต้องกระทำผ่าน “ตัวกลาง” คือ ประสาทสัมผัสและกระบวนการรับรู้ทางจิตของมนุษย์ ซึ่งถูกหล่อหลอมโดยกระบวนการทางสังคมมาก่อนแล้ว ดังนั้นสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นความจริงทางสังคมจึงล้วนแต่เป็นโลกที่ถูกสร้างและถูกตีความมาแล้วในระดับหนึ่งทั้งสิ้น ภาพยนตร์ก็เป็นสื่อหนึ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์และทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) ในการสื่อสารถึงกลุ่มผู้ชม หมายความว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ก็คือ โลกที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่เราอาจเรียกว่าเป็นโลกภาพยนตร์ ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาท้าทายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งประกอบด้วย ภาพยนตร์เรื่องที่ 1. Visitor Q (2001) ภาพยนตร์เรื่องที่ 2. Baise Moi (2000) และภาพยนตร์เรื่องที่ 3. A Clockwork Orange (1971) ได้มีการใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) หรือการสร้างความหมายทางสังคมซึ่งสามารถอธิบายความเป็นจริงได้จาก 3 แนวคิด ดังนี้

3.1 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์

การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์ คือ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) ได้โดยผ่านทางภาษาในภาพยนตร์ ซึ่งภาษาสามารถทำให้มนุษย์สามารถจัดระบบ สร้าง และเป็นเครื่องมือให้มนุษย์สามารถเข้าสู่ความเป็นจริงได้ ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแนวคิด (concept) เกี่ยวกับความเป็นจริง เช่น คนไทยเรียกโลหะที่สามารถยิงกระสุนว่า “ปืน” เป็นต้น แม้ภาษาจะมีความแตกต่างกันในทางวัฒนธรรม เช่น คนอังกฤษเรียกโลหะที่สามารถ

ยังกระตุ้นว่า “GUN” แต่ผู้ชมก็จะเกิดความเข้าใจได้อย่างตรงกัน ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) โดยการใช้ภาษาในภาพยนตร์ที่แตกต่างกันในแต่ละประเทศ ดังนี้ ภาพยนตร์เรื่องที่ 1. Visitor Q (2001) ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) ผ่านทางภาษาญี่ปุ่นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องที่ 2. Baise Moi (2000) ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) ผ่านทางภาษาฝรั่งเศสในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องที่ 3. A Clockwork Orange (1971) ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเสนอความจริง (truth) ผ่านทางภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ ถึงแม้ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) จะมีการนำเสนอความจริง (truth) ผ่านทางภาษาที่แตกต่างกันในแต่ละประเทศ แต่ในการสื่อความหมายด้วยภาษาในภาพยนตร์นั้นจะมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) คือ การสื่อสารด้วยภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการนำเสนอความจริงโดยการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบด้วย

3.1.1 การใช้ภาษาสุภาพ เป็นการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่มีระเบียบแบบแผน ซึ่งเป็นการใช้ภาษาที่มีความสุภาพในสังคม เช่น การใช้ภาษาระหว่างตัวละครพอกับเพื่อนร่วมงานในที่ทำงานในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) การใช้ภาษาระหว่างตัวละครมาอยู่กับลูกค้าในบาร์เหล้าในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) การใช้ภาษาระหว่างตัวละครเล็กซ์กับนักการเมืองในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นต้น การใช้ภาษาสุภาพในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายและเป็นการสร้างความจริงเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการรับรู้และเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

3.1.2 การใช้ภาษาที่มีความหยาบคาย เป็นการใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่ใช้เฉพาะกลุ่ม มีความหยาบคายและไม่นิยมใช้ในสังคม เช่น การใช้ภาษาระหว่างตัวละครลูกชายวัยรุ่นและตัวละครแม่ในภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) การใช้ภาษาระหว่างตัวละครมาและตัวละครนาดีนในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) การใช้ภาษาระหว่างตัวละครเล็กซ์กับเพื่อนร่วมแก๊งค์ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นต้น การใช้ภาษาที่มีความหยาบคายในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายและเป็น

การสร้างความจริงให้ผู้ชมทราบถึงลักษณะนิสัยที่เลวร้ายและหยาบคายของตัวละคร และเป็นการสร้างความจริงให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึงความรุนแรงทางภาษาของตัวละครในภาพยนตร์

สรุปได้ว่า การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการนำเสนอความจริงโดยใช้ภาษาหรือบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และเป็นการนำเสนอความจริงเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงลักษณะนิสัยที่เลวร้ายของตัวละคร และรับรู้ถึงความรุนแรงทางภาษาของตัวละครในภาพยนตร์

3.2 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม

การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม คือ การรับรู้โลกและสังคมด้วยตัวผู้ชมภาพยนตร์เอง กล่าวคือ การรับรู้ประสบการณ์ สำนึก ค่านิยม จากการได้สัมผัสกับโลกโดยตรงของตัวผู้ชมภาพยนตร์ และเมื่อผู้ชมภาพยนตร์มีประสบการณ์ตรงกับสิ่งต่างๆ แล้ว ผู้ชมก็จะให้ความหมายแก่สิ่งเหล่านั้น การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยมนั้น เป็นการตีความภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสด้วยการรับรู้ประสบการณ์และสำนึกของตัวผู้ชมภาพยนตร์เอง ซึ่งจะมีการตีความภาพยนตร์ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันตามประสบการณ์และสำนึกของผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคน สามารถสรุปได้ดังนี้

3.2.1 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงและมีการตีความภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การรับรู้ถึงปัญหาความรุนแรงในสังคม และการรับรู้ถึงความเลวร้ายและด้านมืดในสังคมที่มีความน่ากลัว ผู้ชมภาพยนตร์จะมีประสบการณ์และมีการรับรู้โลกและสังคมที่มีความคล้ายคลึงกัน โดยมีการตีความภาพยนตร์ว่า เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นเป็นความรุนแรงที่มีความเลวร้าย เพราะผู้ชมภาพยนตร์ทุกคนมีประสบการณ์และสำนึกของตัวเองซึ่งเกิดจากการได้สัมผัสกับโลกโดยตรงว่า สิ่งไหนคือความดีหรือความเลว สิ่งไหนคือความรุนแรงหรือความชั่วร้าย

3.2.2 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงและมีการตีความภาพยนตร์ที่มีลักษณะแตกต่างกัน คือ การรับรู้ระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์จะเกิดการรับรู้ความจริงเกี่ยวกับระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์แตกต่างกัน เพราะผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคนมีประสบการณ์และมีการรับรู้โลกและสังคมที่แตกต่างกัน ผู้ชมคนหนึ่งอาจจะรับรู้ความจริงเรื่อง

ความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์ในระดับสูง แต่ผู้ชมอีกคนหนึ่งอาจจะรับรู้ความจริงเรื่องความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์ในระดับต่ำ การรับรู้ระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการรับรู้โลกของผู้ชมที่มีความแตกต่างกัน ผู้ชมภาพยนตร์แต่ละคนมีประสบการณ์และมีสำนึกทางสังคมแตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดการรับรู้ระดับของความรุนแรงและความน่ากลัวในภาพยนตร์แตกต่างกัน

3.3 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน

การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน คือ การนำเสนอความจริง (truth) ผ่านทางกระบวนการในการสื่อสาร ในขั้นตอนแรกสื่อมวลชนจะสร้างความเป็นจริง (social construction of reality) ของกลุ่มบุคคลขึ้นมา และหลังจากสร้างความเป็นจริงแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การเผยแพร่ถ่ายทอดความเป็นจริงที่สื่อมวลชนสร้างขึ้นมาแก่ผู้รับสาร เมื่อสื่อมวลชนเผยแพร่ข่าวสารออกไปและผู้คนในสังคมได้รับข่าวสารไปแล้ว ก็จะมีการเก็บรวบรวมข้อมูลเข้าสู่คลังความรู้ สร้างทัศนคติ และค่านิยมต่างๆ หลังจากนั้น ก็เป็นขั้นตอนที่มีปฏิกิริยาตอบสนอง และเมื่อเวลาค่อยๆผ่านไปข้อมูลข่าวสารที่สะสมกันมากๆเข้าก็จะถูกจัดระบบและห่อหุ้มผู้รับสารกลายเป็นโลกแห่งความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้น กรอบแห่งความเป็นจริงที่สื่อมวลชนได้สร้างขึ้นมีลักษณะดังนี้ 1. การเห็นด้วยกับระเบียบสังคมที่มีอยู่ (pro-social) 2. มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social) ภาพยนตร์สองขั้วนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน โดยมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกันทั้ง 3 เรื่อง คือ มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social) ผู้สร้างภาพยนตร์สองขั้วนอกกระแสทั้ง 3 เรื่อง ได้ใช้กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์และมีการเผยแพร่ภาพยนตร์ไปยังผู้ชมในสังคมผ่านช่องทางในการสื่อสารรูปแบบต่างๆ ภาพยนตร์สองขั้วนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ทั้ง 3 เรื่อง (Visitor Q/ Baise Moi/A Clockwork Orange) เป็นการสร้างความเป็นจริงจากผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดการรับรู้ความจริงเกี่ยวกับ “ปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่างๆและสภาพสังคมที่เลวร้าย” ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ โลกที่ผู้สร้างภาพยนตร์ประกอบสร้างขึ้น เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่เป็นปัญหาสังคมและมีความน่ากลัว และเป็น การนำเสนอสภาพมุมมืดในสังคมที่มีความน่ากลัวและเลวร้ายซึ่งผู้ชมอาจจะไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นการสร้างความเป็นจริงที่มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social) คือ เป็นการสร้างความเป็นจริงที่ประกอบไปด้วยความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และความเลวร้ายในสังคมที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เมื่อผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ ผู้ชมจะเกิดการรับรู้ความเป็นจริงที่เกี่ยวกับความรุนแรงและ

ความเลวร้ายในสังคม และจะส่งผลกระทบขึ้นภายในจิตใจของผู้ชม ผู้ชมจะเชื่อว่าสิ่งที่ตนเองได้รับรู้และรับชมในภาพยนตร์นั้นเป็นความจริงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมจะรู้สึกต่อต้านและหวาดกลัวสภาพสังคมที่มีความรุนแรงและมีความเลวร้าย ผู้ชมจะรู้สึกหวาดกลัวความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ และผู้ชมจะรู้สึกไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของตนเอง ส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์ใช้ชีวิตประจำวันในสังคมของตนเองด้วยความระมัดระวังมากขึ้น การตีความภาพยนตร์และการรับรู้ถึงระดับของความรุนแรงในภาพยนตร์นั้น จะอยู่ในระดับมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการรับรู้โลกของผู้ชมซึ่งมีความแตกต่างกันด้วย

4. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

ผู้วิจัยใช้วิธีการการเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีบทความในการวิจารณ์ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นที่ยอมรับและเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ และเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นอย่างดี จำนวน 5 คน ผลการสัมภาษณ์ พบว่า

4.1 ภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทย มีความรุนแรงมากเกินไปยังไม่เหมาะสมที่จะเผยแพร่ในวงกว้างของสังคมไทย ควรเผยแพร่ให้ผู้ชมที่มีวิจารณญาณหรือเผยแพร่แก่ผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

องค์ประกอบทางภาพหรือภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทย มีภาพความรุนแรงที่อยู่ในระดับสูงเกินไปซึ่งผิดกับกฎระเบียบและข้อบังคับทางกฎหมายในสังคมไทย ไม่มีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการเผยแพร่ภาพความรุนแรงของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสออกสู่ผู้ชมวงกว้างในสังคมไทย เพราะไม่สามารถที่จะจำกัดอายุของผู้ชมหรือรับรู้ถึงวุฒิภาวะของผู้ชมได้ และภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเหล่านั้นยังมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมรวมอยู่ด้วย ความรุนแรงบางอย่างในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสซึ่งสร้างโดยชาวต่างชาติ ในต่างประเทศอาจจะถือว่าเป็นสิ่งที่สังคมยอมรับได้ แต่ความรุนแรงบางอย่างในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส อาจจะ เป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้ในสังคมไทยเพราะความแตกต่างทางวัฒนธรรม อ้างอิงผลการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นหนังที่มีภาพความรุนแรงและภาพความน่ากลัวมาก เป็นภาพยนตร์สายเฉพาะที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างมาเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มเล็กๆเพียงกลุ่มหนึ่ง ไม่ใช่สร้างมาเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหญ่ในสังคม ในต่างประเทศจึงมีการจำกัดอายุของผู้ชม ถ้าผู้ชมอายุไม่ถึง 18 ปีก็ไม่ควรดู(หรือบางเรื่องอาจจะดูได้โดยที่มีคนให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด)”

(ดร.คุณพร ไชยโรจน์ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2558)

“หนังสยองขวัญนอกกระแสไม่ใช่หนังทั่วไปที่ทุกคนจะดูมันได้จนจบและมีความสุขไปกับมันได้ เพราะผู้สร้างภาพยนตร์สร้างภาพยนตร์อย่างอิสระโดยไม่คำนึงถึงผู้ชมส่วนใหญ่ในสังคม ทำให้หนังสยองขวัญนอกกระแสมีภาพความรุนแรงในภาพยนตร์อยู่ในระดับที่สูงมาก เป็นหนังที่น่าเสนอความวิปริตในจิตใจของคนอย่างสุดขีด คนดูหนังประเภทนี้จึงต้องมีวุฒิภาวะอยู่ในระดับหนึ่ง หนังสยองขวัญนอกกระแสจึงไม่เหมาะกับเยาวชนและไม่เหมาะกับคนดูที่ยังไม่คุ้นเคยกับหนังประเภทนี้ การเผยแพร่หนังสยองขวัญนอกกระแสออกสู่กว้างในสังคมจึงเป็นสิ่งที่ยังไม่เหมาะสม”

(นายอิทธิพล ทรัพย์ปราการ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2559)

“สังคมไทยซึ่งเป็นสังคมใหญ่ที่มีผู้คนในสังคมอยู่หลายระดับและหลายการศึกษา เราไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่าเมื่อผู้ชมรับชมภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสแล้วผู้ชมจะมีวิจารณญาณในการรับชมและสามารถแยกแยะว่าอะไรดีและอะไรไม่ดีได้หรือไม่ ภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสจึงเป็นสื่อที่มีความรุนแรงและผิดกฎหมายซึ่งยังไม่เหมาะสมที่จะเผยแพร่ในสังคมไทย”

(นายเกียรติระวี บุญพลอย ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

“ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสในต่างประเทศนั้นมีการกำหนดอายุของผู้ชมอย่างชัดเจน ผู้สร้างภาพยนตร์จึงมีการนำเสนอภาพความรุนแรงต่างๆ ในภาพยนตร์ได้อย่างเต็มที่ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสในต่างประเทศจึงเป็นกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 18-20 ปีขึ้นไป แต่ในประเทศไทยภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นภาพยนตร์ที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์จากผู้สร้างภาพยนตร์ และมีการก๊อปปี้ขายกันเองในกลุ่มผู้ชมจึงทำให้ไม่สามารถจำกัดอายุผู้ชมได้ เมื่อเยาวชนรับชมภาพยนตร์โดยที่ไม่มีวิจารณญาณในการรับชม เยาวชนอาจจะเกิดการเลียนแบบภาพยนตร์ในทางที่ผิดและอาจจะทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาในสังคมได้”

(น.ส.ชนิตา ประชุมเมธา ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2558)

“ภาพความรุนแรงที่มีอยู่ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเหมาะสมกับผู้ชมเพียงกลุ่มเล็กๆ หรือผู้ชมเพียงเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ไม่เหมาะสมกับการเผยแพร่ในวงกว้างของสังคมไทย เพราะภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นหนังต่างชาติที่สร้างโดยชาวต่างชาติ ซึ่งเค้ามีวัฒนธรรมของเค้า วัฒนธรรมของเค้าไม่เหมือนกับวัฒนธรรมของเรา มันก็มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรม ในต่างประเทศภาพยนตร์สยองขวัญที่มีความรุนแรงนั้นเค้าสามารถคัดกรองกลุ่มผู้ชมได้ แต่ในสังคมไทยการคัดกรองผู้ชมในการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญที่มีความรุนแรงนั้นยังทำได้ยาก หรือยังไม่สามารถทำได้เลย กลุ่มผู้ชมในสังคมไทยจะต้องเรียนรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์เสียก่อน ผู้ชมจึงจะสามารถรับชมภาพความรุนแรงที่มีอยู่ในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสได้โดยที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา”

(นายทิวา เมย์โรสง ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2558)

4.2 เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมนั้น มีความเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยหรือไม่ จะต้องพิจารณาควบคู่ไปกับองค์ประกอบต่างๆ ในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วย

ความเหมาะสมของเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมมีความเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยหรือไม่นั้น จะต้องพิจารณาควบคู่ไปกับองค์ประกอบในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วย เช่น การนำเสนอเนื้อหาของตัวละครที่ถูกละเมิดซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความรุนแรง หากผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้นำเสนอภาพความรุนแรงที่สมจริงสมจังก็ถือว่าสังคมไทยยอมรับเนื้อหาความรุนแรงนี้ได้ แต่ถ้าหากผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอภาพการละเมิดที่มีความรุนแรงสมจริงสมจัง และมีรายละเอียดต่างๆ ที่เหมือนการละเมิดจริงๆ มาก สังคมไทยก็ไม่สามารถที่จะยอมรับเนื้อหาความรุนแรงนี้ได้ การพิจารณาเนื้อหาความรุนแรงและความเลวร้ายต่างๆ ในภาพยนตร์ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ จึงจำเป็นต้องพิจารณาควบคู่ไปกับวิธีการในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วย ถึงแม้ว่าภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสจะมีบทภาพยนตร์หรือมีเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมาก แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ก็สามารถเลือกวิธีการในการนำเสนอได้ว่าจะนำเสนอให้มีความรุนแรงในภาพยนตร์มากหรือน้อย อ้างอิงผลการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ของหนังสยองขวัญนอกกระแสหนังนั้นมีหลายประเภท หนังสยองขวัญนอกกระแสบางประเภทไม่ได้ต้องการจะสื่อสารอะไรให้คนดูเข้าใจ ไม่ได้ทำขึ้นมาเพื่อจะบอกอะไรบางอย่าง แค่แสดงออกมาให้เห็นถึงความเหี้ยมโหด เลือดสด และทำให้คนดูจิต

ตก เป็นการสนองความต้องการของคนดูที่ต้องการเสพความรุนแรงป่าเถื่อน แต่เนื้อหาของหนังสือของขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ถึงแม้จะมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นความเลวร้ายในจิตใจของคน แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ก็นำเสนอแง่คิดและการสะท้อนภาพความเลวร้ายในสังคมหรือการเสียดสีจิกกัดสภาพสังคมเอาไว้ด้วย”

(นายอิทธิพล ทรัพย์ปราการ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2559)

“เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงนั้นมียู่ในภาพยนตร์ทุกประเภท ถ้าบทภาพยนตร์ไม่มีความรุนแรงหรือไม่มีความขัดแย้งเลยภาพยนตร์ก็จะไม่มีความน่าสนใจ เนื้อหาความรุนแรงของหนังสือของขวัญนอกกระแสก็เป็นเรื่องราวที่เราสามารถพบเห็นได้ในสังคม ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสะท้อนเรื่องราวความเลวร้ายหรือด้านมืดของสังคมให้ผู้ชมรับรู้ จะมีความรุนแรงมากน้อยอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับเทคนิคในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์”

(นายทิวา เมฆโชสง ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2558)

“เนื้อหาของภาพยนตร์ของขวัญนอกกระแสมีความรุนแรงมากเกินไป และขัดกับหลักศีลธรรมอันดีของสังคมไทยอย่างมาก ในต่างประเทศเนื้อหาภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง เช่น การมีเพศสัมพันธ์กันเองในครอบครัว หรือการทำร้ายร่างกายกันเองในครอบครัว ถึงแม้จะมีความรุนแรงอยู่มากแต่ก็ยังเป็นเพียงการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ยอมรับได้ในวงการภาพยนตร์ต่างประเทศ แตกต่างกับสังคมไทย การนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงต่างๆเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องห้ามและไม่ควรเผยแพร่ในสังคมไทยอย่างยิ่ง ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอภาพยนตร์ที่ไม่สามารถยอมรับได้ในสังคมไทย”

(ดร.คุณาพร ไชยโรจน์ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2558)

“บทภาพยนตร์ของหนังสือของขวัญนอกกระแสนั้นถึงมีความรุนแรงมาก แต่ถ้าผู้สร้างภาพยนตร์มีการนำเสนอให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าอะไรดีอะไรไม่ดี หรือผลของการทำเลวจะเป็นเช่นไร ก็ถือได้ว่าความรุนแรงของเนื้อหาในภาพยนตร์นั้นเป็นที่ยอมรับได้ เช่น ตัวละครไปปล้นฆ่าผู้อื่นอย่างโหดร้ายสุดท้ายตัวละครก็ได้รับผลกระทบโดยการถูกฆ่าตายเช่นกัน”

(น.ส. ชนิดา ประยูรเมธา ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2558)

“เนื้อหาของหนังสือของขวัญนอกกระแสดังกล่าวถึงแม้ว่าจะมีความรุนแรงอยู่มาก แต่ก็อยู่ในระดับที่สังคมไทยยอมรับได้ ขึ้นอยู่กับวิธีในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วย เช่น การ

นำเสนอเนื้อหาหรือภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมาก แต่ผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอด้วยวิธีการใช้ภาพที่มีความรุนแรงน้อย ถึงแม้เนื้อหาภาพยนตร์จะมีความรุนแรงมากก็ยังถือได้ว่าอยู่ในระดับที่ผู้ชมและสังคมยอมรับได้”

(นาย ทิวา เมย์โรสง ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2558)

4.3 การแบนภาพยนตร์และมีคำสั่งห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจากคณะกรรมการควบคุมภาพยนตร์นั้นถือว่าเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและเป็นสิ่งที่มีความเหมาะสมกับสังคมไทย เพราะเป็นการควบคุมภาพยนตร์หรือสื่อที่มีภาพและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

สังคมไทยเป็นสังคมที่เคร่งครัดกฎระเบียบทางศีลธรรมมาก ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอความรุนแรงความเลวร้ายและด้านมืดในสังคม และเป็นการนำเสนอภาพยนตร์จากชาวต่างชาติ ซึ่งมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมกับสังคมไทย การแบนภาพยนตร์และมีคำสั่งห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจากคณะกรรมการควบคุมภาพยนตร์นั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและเป็นสิ่งที่มีความเหมาะสมในสังคมไทย เพราะเป็นการควบคุมภาพยนตร์หรือสื่อที่มีภาพและเนื้อหาต่อแหลมขัดแย้งกับหลักจริยธรรมและหลักศีลธรรมอันดีของสังคมไทยไม่ให้มีการเผยแพร่ในวงกว้างของสังคม เป็นการควบคุมสื่อในขั้นต้นเพื่อลดปัญหาหรือผลกระทบจากการเผยแพร่สื่อที่ไม่มีความเหมาะสม อ้างอิงผลการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“ภาพยนตร์ต่างประเทศสามารถนำเสนอความรุนแรงได้อย่างเต็มที่ เพราะวัฒนธรรมเค้าค่อนข้างให้อิสระในการนำเสนอ แตกต่างจากวัฒนธรรมของสังคมไทยที่ค่อนข้างเคร่งครัดในจารีตและศีลธรรมอันดี ภาพความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสจึงเป็นเรื่องปกติในต่างประเทศ แต่เป็นเรื่องที่มีความต่อแหลมในสังคมไทยมากๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาพการข่มขืนผู้หญิงในภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi ซึ่งดูรุนแรงมากในสังคมไทย แต่อาจจะเป็นการนำเสนอที่ปกติในต่างชาติ เรามีกฎระเบียบของเรา การเผยแพร่ภาพยนตร์ที่มีภาพหรือเนื้อหาที่ขัดแย้งกับกฎระเบียบของเราถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมและผิดกฎหมาย”

(ดร.คุณาพร ไชยโรจน์ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2558)

“ผู้ชมในสังคมไทยนั้นส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ซึ่งถูกสั่งสอนหลักจริยธรรมกับหลักศีลธรรมในเรื่องการทำดีละเว้นความชั่ว เราถูกสอนให้ละเว้นพฤติกรรมที่เป็นบาปและเป็นสิ่งชั่วร้าย การนำเสนอภาพและเนื้อหาที่ผิดหลักจริยธรรมกับหลักศีลธรรมอย่างร้ายแรงนั้น อาจจะ เป็นสิ่งที่ล่อแหลมมากกับสังคมไทย เพราะเราไม่สามารถรู้ได้เลยว่าผู้ชมจะเกิดการตีความ ภาพยนตร์อย่างไร เช่น ถ้าผู้ชมเห็นภาพหรือเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เสพยาเสพติดหรือเห็นพฤติกรรม การปล้นฆ่าผู้อื่น แล้วผู้ชมตีความว่าเขาก็สามารถมีพฤติกรรมเช่นนี้ได้ อาจจะทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาได้ การแบนภาพยนตร์จึงมีความสำคัญมากกับสังคมไทย”

(นายอิทธิพล ทรัพย์ปราการ ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2559)

4.4 รัฐบาลต้องควบคุมและดูแลการเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสน
 ช่องทางการสื่อสารต่างๆ ให้ได้ และรัฐบาลต้องสร้างการรับรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่มผู้ชมใน สังคม เป็นการควบคุมสื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมในสังคมไทย และเป็นการสร้างการรู้เท่า ทันสื่อให้กับกลุ่มผู้ชมในสังคมไทย

สังคมไทยในปัจจุบัน ถือได้ว่าเป็นยุคแห่งการเผยแพร่และการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ผู้คนในสังคมมีสื่อให้เลือกรับรู้มากมายหลายประเภทและมีช่องทางการใช้ในการสื่อสารมากขึ้น ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสนเคยเป็นสื่อซึ่งถือว่าถูกปิดกั้นจากสังคม เนื่องจากมีภาพและเนื้อหา ล่อแหลมขัดแย้งกับหลักจริยธรรมและหลักศีลธรรมอันดีของสังคมไทย แต่ในปัจจุบันผู้ชมสามารถ เข้าถึงภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย สังคมไทยจะต้อง ปรับตัวเพื่อแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับสื่อที่ไม่มีความเหมาะสม รัฐบาลต้องควบคุมและดูแลการเผยแพร่ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสนในช่องทางการสื่อสารต่างๆ ให้ได้ และรัฐบาลต้องสร้างภูมิคุ้มกัน หรือการสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่มผู้ชมในสังคมควบคู่กันไปด้วย ถือได้ว่าเป็นการควบคุมสื่อ ภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสมในสังคมไทย และเป็นการสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่มผู้ชมใน สังคมไทย เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเผยแพร่สื่อภาพยนตร์ที่ไม่มีความ เหมาะสมในสังคมไทย อ้างอิงผลการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“สื่ออินเทอร์เน็ตในปัจจุบันพัฒนาเร็วมาก ผู้ชมไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่สามารถ รับชมสื่อที่มีเนื้อหาล่อแหลมและถูกปิดกั้นจากทางภาครัฐได้อย่างง่ายดาย เราปิดกั้นภาพยนตร์ สยองขวัญนอกกระแสนไม่ให้เผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ได้ แต่เราปิดกั้นภาพยนตร์สยองขวัญนอก กระแสนที่เผยแพร่ในสื่ออินเทอร์เน็ตไม่ได้ ภาครัฐต้องพัฒนาเทคโนโลยีในการควบคุมสื่อ

อินเทอร์เน็ตให้ก้าวหน้าขึ้น และภาครัฐต้องควบคุมสื่อในอินเทอร์เน็ตให้ได้เหมือนกับการควบคุมสื่อในโรงภาพยนตร์”

(น.ส.ชนิตา ประยูรเมธา ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2558)

“รัฐบาลต้องพัฒนาให้ทันเทคโนโลยี รัฐบาลเคยแบนภาพยนตร์และห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสได้ แต่วันนี้ในสื่ออินเทอร์เน็ตรัฐบาลไม่สามารถแบนภาพยนตร์ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสได้ รัฐบาลและผู้เกี่ยวข้องต้องหามาตรการที่เข้มงวดในการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย เมื่อรัฐบาลมองว่าภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสไม่มีความเหมาะสมกับสังคมไทย รัฐบาลก็ต้องควบคุมมันให้ได้ในทุกสื่อ”

(นายเกียรติระวี บุญพลอย ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2558)

“ทุกวันนี้เรามีสื่อที่มีความไม่เหมาะสมอยู่รอบตัวเรา ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสก็เป็นสื่อหนึ่งที่รัฐบาลมองว่าไม่เหมาะสมกับสังคมไทย แต่ทำไมกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มที่รับชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสกลับไม่สร้างปัญหาให้กับสังคม เพราะกลุ่มผู้ชมเหล่านี้เค้ามีการรู้เท่าทันสื่อ เค้าแยกได้ว่าอะไรจริงอะไรไม่จริง อะไรดีอะไรไม่ดี เค้ามองมันแค่ว่าเป็นภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงที่มีการนำเสนออีกแบบหนึ่งเท่านั้น ทั้งหมดนี้คือการรู้เท่าทันสื่อ รัฐบาลจะมุ่งเน้นแต่การห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์ไม่ได้ รัฐบาลจะต้องสร้างการเรียนรู้ให้คนในสังคมมีการรู้เท่าทันสื่อและสามารถวิเคราะห์แยกแยะสื่อให้ได้ ถ้าคนในสังคมมีการรู้เท่าทันสื่อต่อให้มีสื่อที่เลวร้ายรอบตัวแค่ไหนก็ไม่เกิดปัญหาในสังคมตามมา”

(นายทิวา เมฆไชยสง ผู้ให้ข้อมูลหลัก, สัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2558)